|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

Trabajo Práctico/Actividad

N°1

Chavarria Flores Franco Javier – TUV000747

Grupo:

Integrantes

AyN /LU

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Ing. Carolina Cecilia Apaza*

*Año*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Punto 1: Hallar la distancia entre Mario y Koopa

Desarrollo del punto

Análisis: • Datos de entrada: posiciónM: entero, posiciónK: entero.

• Datos de salida: distanciaMK: entero.

• Proceso: distanciaMK= posiciónK – posiciónM.

Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA** |
| **VARIABLES**  posiciónM, posiciónKoopa: Entero // almacenan los números a restar.  distanciaMK: Entero // almacena el resultado de la resta |
| **NOMBRE ALGORITMO:** calcularDistancia  **PROCESO DEL ALGORITMO**  1. Leer posiciónM  2. Leer posiciónK  3. distanciaMK posiciónK — posiciónM // resta y  asigna el resultado.  4. Leer distancia MK |