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

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

Actividad: Calcular distancia

MarioKoopa

Gonzalez Laura Yésica

LU: 613

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Punto 1: Enunciado del punto

Realice el ejemplo de Análisis y Diseño de la distancia entre Mario y Koopa de la clase.

Desarrollo del punto

Definición del Problema: Calcular distancia entre Mario y Koopa.

Análisis:

* Datos de Entrada:

posicionMario: Entero

posicionKoopa: Entero

* Datos de Salida:

distanciaMK: Entero

* Proceso: ¿Quién debe realizar el proceso?: La calculadora

¿Cuál es el proceso que realiza la calculadora?

distanciaMk = posicionKoopa – posicionMario

Diseño del algoritmo:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA**: Calculadora |
| **VARIABLES**  posicionMario, posicionKoopa: Entero // almacenan la posición de los personajes  distanciaMK: Entero // almacena el resultado de la resta entre posiciones |
| **NOMBRE ALGORITMO:** distanciaMarioKoopa  **PROCESO DEL ALGORITMO**  1. *Leer* posicionMario  2. *Leer* posicionKoopa  3.calcularDistancia()  4.mostarDistancia()  **SUBPROCESO calcularDistancia()**  1.distanciaMK = posicionKoopa – posicionMario  **SUBPROCESO mostarDistancia()**  1.*mostrar* distanciaMK |

Fuentes bibliográficas

Apuntes y vídeos de la materia:

* 07 Fases en la resolución de problemas mediante algoritmos
* **08 Video Ejemplo Aplicación Fases de Análisis y Diseño de la Metodología de Programación:** <https://youtu.be/zXHAjyVmYEE?si=WC8JMaD_L-gZ6tFH>
* **clase 01 26 03 24 fundamentos de programación:** <https://youtu.be/G9zCvmORVpM>