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

*Profesor:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

Trabajo Práctico

N° 1

Apellido y Nombre – LU /

Aramayo Matias Nahuel

TUV000491

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Punto 14: Una ayuda importante al momento de resolver problemas con algoritmos es asumir que su gran amigo son las matemáticas. Obtenga la hipotenusa de un triángulo rectángulo conociendo sus catetos

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media

Desarrollo del punto

**Análisis:**

**Datos de entrada:** cateto1, cateto2

**Datos de salida:** hipotenusa

**Proceso:** calcular la hipotenusa con la formula c^2= (cateto1^2 + cateto2^2)

Donde quedara que la hipotenusa es igual a

**DISEÑO**

|  |
| --- |
| Entidad: Computadora |
| Variable:  cateto1, cateto2: entero |
| Nombre del algoritmo: calcular\_hipotenusa   1. Mostrar “Asignar valores a cateto1 y cateto2” 2. Leer cateto1, cateto2 3. Hipotenusa 4. Mostrar “la hipotenusa es” + hipotenusa |

Fuentes bibliográficas: Archivos y PDF del profesor e ing Vega Ariel