|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 15: Si viste algo de los apuntes y vídeos, esto debería ser muy fácil de resolver. Dados dos números permita calcular la suma, resta, multiplicación y división de estos. Considere que cada una de estas operaciones es un algoritmo cuando realice el diseño. Obviamente muestre los resultados.

Desarrollo del punto

**Análisis:**

**Datos de entrada:** num1, num2

**Datos de salida:** resultado de suma, resta, multiplicación y división

**Proceso:** calcular la suma, resta, multiplicación y división

**DISEÑO**

|  |
| --- |
| Entidad: Computadora |
| Variable:  num1, num2: entero |
| Nombre del algoritmo: calcular\_hipotenusa   1. Mostrar “Asignar valores a num1 y num2” 2. Leer num1, num2 3. suma num1 + num2 4. resta num1 - num2 5. división num1 / num2 6. multiplicación num1 \* num2 7. Mostrar num1 + "+" + num2 + "=" + suma 8. Mostrar num1 + "-" + num2 + "=" + resta 9. Mostrar num1 + "/" + num2 + "=" + división 10. Mostrar num1 + "\*" + num2 + "=" + multiplicación |

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