|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 21: El problema consiste en dibujar una serie de rectángulos en un lienzo de dimensiones (440, 420). Cada rectángulo debe tener medidas idénticas de ancho de 40 y alto de 20. Además, los rectángulos deben mantener una distancia de 20 píxeles tanto horizontal como verticalmente entre ellos.

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Desarrollo del punto

**Análisis:**

**Datos de entrada:**

CoordenadasRect: coordenadas cartesianas

Dimensiones del lienzo: entero

ancho, alto, distEntreRect: entero

**Datos de salida:**

Dibujo del lienzo con los rectángulos

**Proceso:** Dibujar rectángulos tal cual en la imagen

**DISEÑO**

|  |
| --- |
| Entidad: Lienzo |
| Variable:   * **ancholienzo, altoLienzo**: **int** * **coordenadasRect: float** * **ancho, alto**, **distEntreRect**: **int** |
| Nombre del algoritmo: dibujar\_rectangulos   1. anchoLienzo 🡨440 2. altoLienzo🡨420 3. ancho🡨40 4. alto🡨20 5. distEntreRect🡨20 6. para x coordenadasRect.x hasta anchoLienzo con paso (ancho+distEntreRect) 7. hacer 8. para y =coordenadasRect.y hasta altoLienzo con paso (alto+distEntreRect) 9. hacer 10. dibujar rectángulo en (x,y,ancho,alto) 11. fin-para 12. fin-para 13. fin |

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