|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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: Utilizando la estructura de control repetitiva while() dibuje la siguiente imagen utilizando líneas que forman escalones y sobre cada borde de escalón se dibuje un punto de color rojo

Gráfico, Gráfico de líneas, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente

El tamaño del lienzo es size(500,500). La estructura while() se ejecuta dentro de la función setup(). La condición es que solo se dibuje dentro del lienzo. Utilice variables que puedan ayudar a la construcción del dibujo, por ej: x, y, anchoEscalon, altoEscalon, etc.

Desarrollo del punto

**Análisis:**

**Datos de entrada:**

**x, y, anchoEscalon, altoEscalon**

**Datos de salida:**

**Dibujar círculos sobre una escalera**

**DISEÑO**

|  |
| --- |
| Entidad: Lienzo |
| Variable:   * x, y, anchoEscalon, altoEscalon |
| Nombre del algoritmo: dibujar\_un circulo\_sobre\_cada\_escalon   1. Leer x=0 2. Leer y=0 3. Leer anchoEscalon=40 4. Leer altoEscalon=40 5. mientras (y<=height) hacer 6. punto (x+altoEscalon,y+anchoEscalon-10) 7. linea (x,y+altoEscalon,x+anchoEscalon,y+altoEscalon) 8. line(x+anchoEscalon,y+altoEscalon,x+anchoEscalon,y+(2\*altoEscalon)) 9. x+=anchoEscalon 10. y+=altoEscalon 11. fin\_mientras |

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