|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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**

Ejercicio 12: Un problema sencillo. Deberá pedir por teclado al usuario un nombre y posteriormente realizará la presentación en pantalla de un saludo con el nombre indicado.

Desarrollo del punto:

**Descripción**: Presentar en pantalla el nombre del usuario

**Análisis**:

**Datos** **de entrada**: nombreUsuario

**Datos de salida**: Saludo

**DISEÑO**:

|  |
| --- |
| **Entidad**: Usuario |
| **Variables**:  nombreUsuario – String  Saludo - String |
| **Nombre algoritmo: saludar\_al\_usuario**   1. *Leer* nombreUsuario 2. *Leer* “ un saludo” 3. *Mostrar* Saludo“un saludo” + nombreUsuario |

Ejercicio 13: Será común resolver problemas utilizando variables. Calcule el perímetro y área de un rectángulo dada su base y su altura.

Desarrollo del punto:

**Descripción**: Calcular el perímetro y área de un rectángulo

**Análisis**:

**Datos de entrada**: base, altura – entero

**Datos de salida:** perímetro y área

**Proceso:** Para calcular el área se utiliza la formula 2b + 2a y para el área la fórmula es b\*a

**Diseño**:

|  |
| --- |
| Entidad: Computadora |
| Variable:  base, altura – entero  perímetro, área – entero |
| Nombre del Algoritmo: calcular\_area\_y\_perimetro   1. *Escribir* “asignar valor a base y altura” 2. Leer base, altura 3. perímetro 2 \* altura+2 \* base 4. área base \* altura 5. mostrar “El perímetro es” + perímetro + “y su area es” + area |

Fuentes bibliográficas: <https://www.youtube.com/watch?v=bMJhygO43cA>, Profesor Ing Vega, Ariel