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

Actividad del Taller N°1

para la Asistencia de la Tercera Semana

Ugarte Oscar Cesar

L.U: 0733

*Profesor:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Ejercicios**

**Ejercicio 3:** Dibuje en toda la extensión del lienzo de (440, 420), rectángulos de idénticas medidas (40 ancho y 20 de alto) y que mantengan una distancia de 20 pixeles entre ellos tanto horizontal como verticalmente utilizando estructuras iterativas para que se vea de la siguiente manera:

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Desarrollo del Punto:

Fase de Análisis

Especificación del problema: Dibujar en el lienzo rectángulos usando estructuras iterativas.

Análisis:

Dato de Entrada:

coordenadasRectangulo: coordenadas-cartesianas

ancho, alto, distanciaEntreRect, anchoLienzo, altoLienzo : entero

Datos de Salida:

Los rectángulos dibujados.

Proceso:

Dibujar los rectángulos.

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| Entidad que resuelve el problema: Lienzo |
| Variables:  coordenadasRectangulo : coordenadas  ancho, alto, distanciaEntreRect, anchoLienzo, altoLienzo : entero |
| Nombre del Algoritmo: dibujarRectangulos  Proceso del Algoritmo:  Inicio  1. anchoLienzo <- 440  2. altoLienzo <- 420  3. distanciaEntreRec <- 20  4. ancho <- 40  5. alto <- 20  6. coordenadasRectangulo <- new Pvector (distanciaEntreRect, distanciaEntreRect)  7. **para** y **<-** coordenadasRectangulo.y **hasta** altoLienzo **incremento** (alto + distanciaEntreRec) **hacer**  8. **para** x **<-** coordenadasRectangulo.x **hasta** anchoLienzo **incremento** (ancho + distanciaEntreRec) **hacer**  9. dibujar un rectángulo(x,y) con dimensiones ancho y alto  10. **fin\_para**  11**. fin\_para**  Fin |

Codificación

