**Documento: Operación SquareGame (Elevar Coordenadas al Cuadrado)**

**Descripción General:**

La operación **SquareGame** consiste en tomar las coordenadas de los vértices de un bloque que cada componente (X, Y) elevarlo al cuadrado. Las coordenadas de los edificios no sufren cambios.

**Pasos de la Operación:**

1. **Identificar las coordenadas originales del bloque**:
   * El bloque está definido por sus vértices, que se especifican en coordenadas (X, Y).
2. **Elevar las coordenadas al cuadrado**:
   * Para cada vértice del bloque, elevar el valor de la coordenada X y de la coordenada Y al cuadrado.
3. **Generar nuevas coordenadas**:
   * Las nuevas coordenadas resultantes reemplazarán las coordenadas originales del bloque, modificando su ubicación en el espacio.
4. **Generar nuevas coordenadas**:
   * Los edificios dentro del bloque no deben ser afectados por esta operación; solo las coordenadas del bloque son transformadas

**Ejemplo Práctico:**

**Antes de SquareGame:**

* **Coordenadas del bloque**:
  + Vértice 1: (0, 0)
  + Vértice 2: (30, 30)
  + Vértice 3: (30, 0)
  + Vértice 4: (0, 30)
* **Edificios dentro del bloque** (sin cambio en esta operación):
  + **Edificio 1**:
    - Coordenadas UTM: (10, 10), (20, 10), (20, 20), (10, 20)

**Operación: Aplicar SquareGame:**

* **Nuevas coordenadas** :
  + Elevar al cuadrado cada componente de las coordenadas de los vértices del bloque.
  + Vértice 1: (0², 0²) = (0, 0)
  + Vértice 2: (30², 30²) = (900, 900)
  + Vértice 3: (30², 0²) = (900, 0)
  + Vértice 4: (0², 30²) = (0, 900)

**Después de SquareGame:**

* **Nuevas coordenadas del bloque** :
  + Vértice 1: (0, 0)
  + Vértice 2: (900, 900)
  + Vértice 3: (900, 0)
  + Vértice 4: (0, 900)
* **Edificios dentro del bloque**:
  + Los edificios permanecen sin cambios dentro del bloque. Sus coordenadas originales no son afectadas por esta operación.

**Consideraciones Técnicas:**

* **Elevar las coordenadas**: Solo las coordenadas de los vértices del bloque son elevadas al cuadrado. Las coordenadas de los edificios dentro del bloque no se ven afectadas.
* **Verificación de precisión**: Asegurarse de que los valores de las coordenadas al cuadrado se calculan correctamente para mantener la consistencia en los resultados.

**Reglas adicionales:**

* **Posicionamiento de los edificios**: Esta operación no cambia la posición ni las dimensiones de los edificios, ya que afecta exclusivamente las coordenadas del bloque.