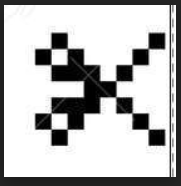


# Grupo 8

Escribir en este documento el código que debe ser interpretado por otro grupo. No olvidar las condiciones iniciales que debe seguir el destinatario, como por ejemplo en qué casillero comienza.



## Código:

1. crear tablero de 8x7 => (primer valor es eje X y segundo eje Y en pixeles)
2. Tener en cuenta que el (0,0) es el inferior
3. funcion pintarDiagonalUno(){

mover(oeste)

mover(sur)

poner(cuadro)

}

1. funcion pintarDiagonalDos(){

mover(este)

mover(sur)

poner(cuadro)

}

1. EJECUCIÓN DE INSTRUCCIONES

Después de crear el tablero, ejecutar :

main {

posicionar(7,6) => teniendo en cuenta que el (0,0) es inferior izquierdo

poner(cuadro)

pintarDiagonalUno\*6

posicionar(1,6) -> teniendo en cuenta que el (0,0) es la esquina inferior izquierda

poner(cuadro)

pintarDiagonalDos\*6

posicionar(0,1) => teniendo en cuenta que el (0,0) es inferior izquierdo

poner(cuadro)

mover(norte)

mover (este)

poner(cuadro)

mover (este)

poner(cuadro)

posicionar(0,5)

poner(cuadro)

pintarDiagonalDos\*1

mover(norte)

mover (este)

poner(cuadro)

}