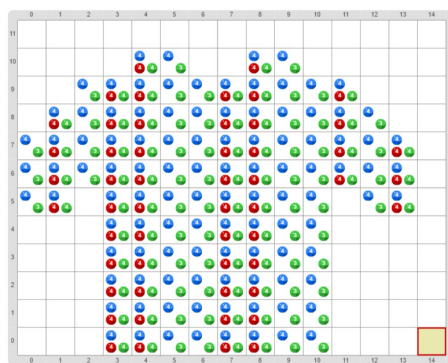
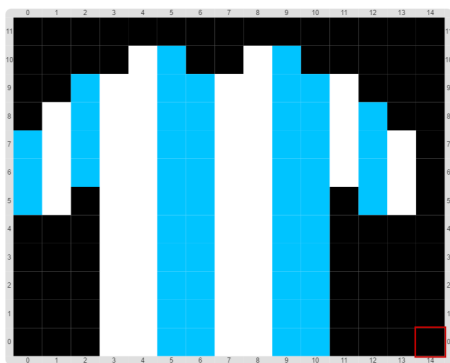


Proyecto 5.3.1. Pintando la camiseta de colores

En este proyecto vas a encontrar ya empezado un programa que dibuja una camiseta con dos colores. Pero hay un problema: los procedimientos `PintarConColorPrincipal` y `PintarConColorSecundario` no están hechos. Tu trabajo, entonces, es implementar esos dos procedimientos para efectivamente representar la imagen de una camiseta de fútbol. Un detalle importante es que estos procedimientos deben poner entre 0 y 4 bolitas de los colores **Rojo**, **Verde** o **Azul**; si ponés otras cosas, la vestimenta no va a servir...

Experimentá con diferentes combinaciones de bolitas rojas, azules y verdes, siempre no más de 4 de cada una, para obtener diferentes camisetas. Te mostramos cómo quedaría una posible combinación de colores con y sin vestimenta:



Pastilla: Recordatorio

No te olvides de usar las herramientas que aprendiste para no tener que repetir más veces de las necesarias el comando `Poner`.

Pastilla: El dato

La codificación de colores usando Rojo, Verde y Azul se conoce como codificación RGB (por los nombres de los colores en inglés, *Red*, *Green*, *Blue*). Usualmente, esa codificación usa 3 números entre 0 y 255: 256 posibilidades, representables con 8 bits por color, 24 bits en total. Acá, en cambio, utilizamos números entre 0 y 4, obteniendo en total 5 posibilidades por color.