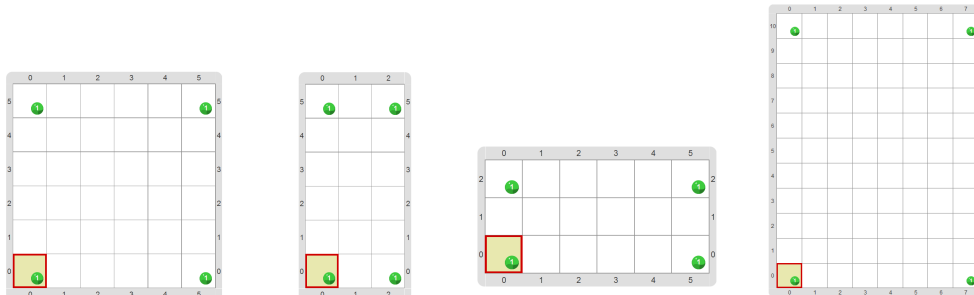


Proyecto 2.3.1.1. Marcando las puntas

Construí un programa que ponga 4 bolitas verdes una en cada esquina del tablero; es como si pusieses algo en cada rincón de una habitación. El desafío es construir **un solo programa**, pero ese programa tiene que funcionar **en cualquier tablero inicial** que se nos ocurra. Te mostramos algunos ejemplos de cómo deberían quedar diferentes tableros finales:



Investigá el entorno para descubrir algo que te permita conseguir este objetivo. ¡Atención! Puede ser que a veces el cabezal no empiece posicionado en una esquina...

Pastilla: Probá, probá y probá

Asegurate de ejecutar el programa varias veces. Cada vez que ejecutás este proyecto, el entorno usa un tablero inicial diferente. Así podés ver que **el mismo programa** da siempre el resultado que esperás, sin importar cuál es el tablero inicial.

Pastilla: Recordatorio

Acordate que decimos que “*el programa pone bolitas*”, pero en realidad es la máquina que lo ejecuta la que pone las bolitas. De la misma forma, decimos “*el programa falló*”, cuando en realidad fue la ejecución del programa lo que falló.