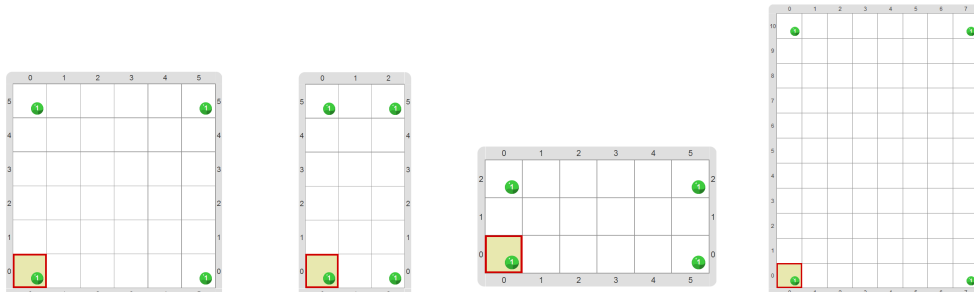


Proyecto 2.3.1.1. Marcando las puntas

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.

Si querés elegir el tablero inicial vos, deshabilitá la opción de tablero aleatorio (las flechitas al lado del botón de ejecución), y elegí el tablero que quieras (el menú arriba a la izquierda del sector del tablero).



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.