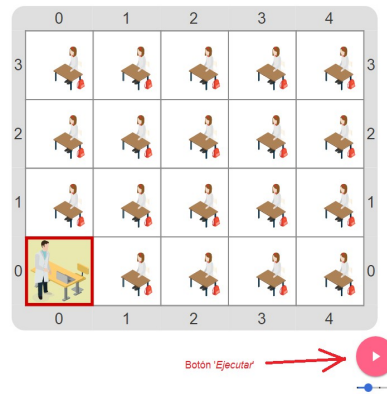


Proyecto 2.1.1. Simulando repartir caramelos

La idea de este proyecto es simplemente ver una simulación usando Gobstones. Para eso, apretar el botón '*Ejecutar*', que es el botón con el ícono de "*play*". Se verá a un docente con sus estudiantes que irá visitando a cada uno y dándole un caramelo; luego volverá al escritorio y repetirá la acción de visitarlos pero retirando los papeles de caramelos.



Al finalizar la ejecución reflexionar sobre cómo los problemas del mundo real pueden simularse virtualmente. ¿Cómo creen, en este caso, que se dieron las instrucciones al docente? ¡Mediante un programa!