

Tarea UVA1: Trinket



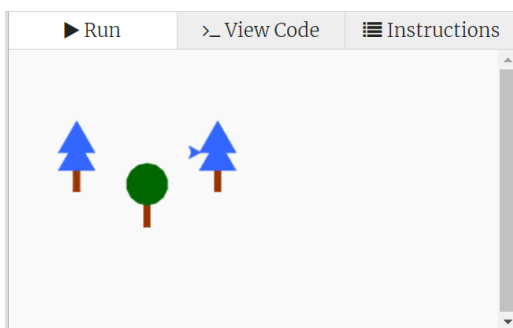
Desarrolle un programa en Trinket que permita al usuario elegir una figura y luego indicar en qué coordenadas X e Y la desea colocar en la pantalla de Trinket. Para lo anterior, el programa debe mostrar un listado de figuras que estén creadas, usted debe desplegar al menos 3 figuras como árboles, nubes, casas, robot, barcos, entre otras. De estas al menos una debe estar rellena con colores, según la figura, es decir, si dibujarán un árbol, copa verde y tronco café.

El programa debe consultar al usuario cuántas figuras desea ubicar en el espacio y luego de esto debe mostrar las figuras que se tiene disponible, mediante un menú de opción (Guíese por el ejemplo). El usuario indica qué figura desea y luego solicita la coordenada X e Y en donde la desea desplegar.

No es necesario validar que se repitan las figuras en el programa, pero el programa si debe permitir al usuario dibujar al menos 3 figuras diferentes.

Restricciones

- No se considerarán figuras válidas, las figuras geométricas vistas en clases.
- Se debe usar al menos dos bloques de función de trinket, se evaluará el paso de parámetros



```
Biénnvenidos a la pizarra interactiva
de IWI-131
Indique la cantidad de figuras a
dibujar: 3
Figuras a cargar
1.- Nube
2.- Robot
3.- Pino
4.- Árbol
5.- Casa
Indique el número de la figura 3
Indique la coordenada X: -100
Indique la coordenada Y: 0
Figuras a cargar
1.- Nube
2.- Robot
3.- Pino
4.- Árbol
5.- Casa
Indique el número de la figura 4
Indique la coordenada X: 0
Indique la coordenada Y: -50
Figuras a cargar
1.- Nube
2.- Robot
3.- Pino
4.- Árbol
5.- Casa
Indique el número de la figura 3
Indique la coordenada X: 100
Indique la coordenada Y: 0
Hasta Pronto!!
```