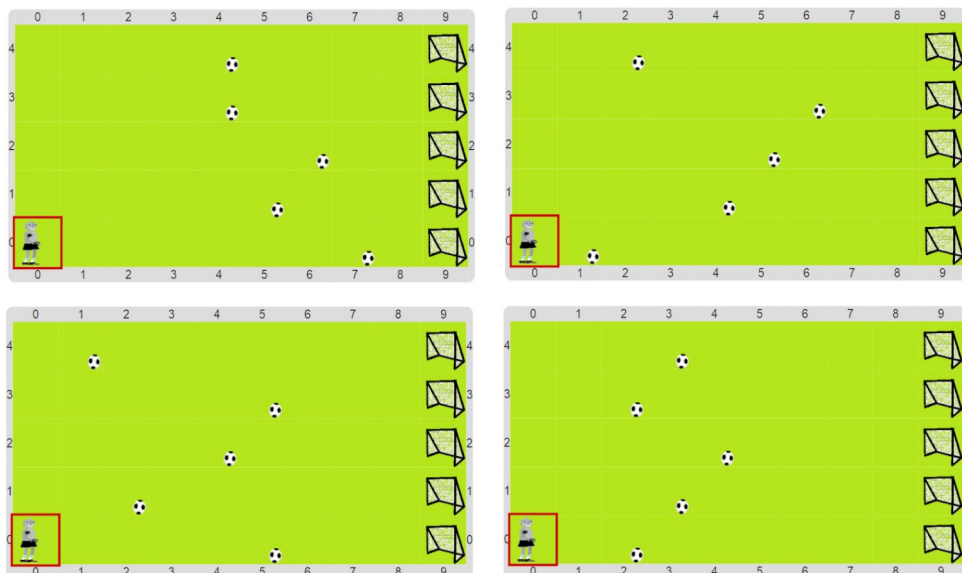


Proyecto 3. Más entrenamiento para Beto

El entrenador del Beto sigue con interés en que el robot entrene para poder jugar en el partido, a pesar de que nosotros sabemos que no es necesario. Entonces, otra vez más tenemos que ayudar al Beto a entrenar, completando el programa que viene en este proyecto. En esta ocasión tenemos siempre 5 pelotas, pero no sabemos a qué distancia está cada una, por lo que Beto va a tener que **repetir** moverse de a un lugar **hasta que** llegue a la pelota. Te mostramos algunos tableros iniciales posibles:



No te olvides de la estrategia de solución y la división en subtarefas; ya te damos algunas cosas hechas para darte una mano con eso. Y cuando repitas el trabajo para cada fila, no te olvides del caso de borde de la fila superior, que se tiene que trabajar por separado.