

## Proyecto 3.1. Escapar de la jaula

Un ratón está atrapado en una jaula y necesita ayuda para encontrar la salida. Tenés que construir un procedimiento **AyudarAlRatonASalir** que ayude al ratón a lograrlo. Hay un procedimiento primitivo para mover al ratón, pero la dirección que tenés que darle como argumento depende de cada jaula: fijate que en el piso están marcadas flechas que le indican al ratón la dirección que debe tomar. Vas a tener que explorar el entorno para descubrir alguna forma de usar en el programa la dirección a la que apunta la flecha. Cuando la encuentres, probá usar eso como argumento del procedimiento que mueve al ratón. Te mostramos algunos tableros iniciales, y sus correspondientes tableros finales.

