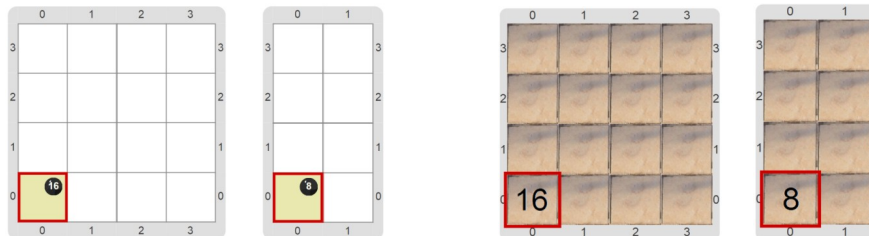


Proyecto 3.1. Contar las baldosas

Construí un programa que cuente las baldosas que hay en el patio. El patio está representado por el tablero, y cada celda es una baldosa; el resultado de la cuenta hay que ponerlo en la celda de la esquina suroeste usando bolitas negras. Te mostramos algunos tableros finales, sin vestimenta y con ella:



El consejo es que utilices un recorrido por celdas, como el de “*Limpiemos imágenes*”, pero que le agregues un acumulador que vaya contando cuántas celdas visitaste. O sea, podés usar una función similar a **esLaÚltimaCelda** y un procedimiento similar a **PasarALaSiguienteCelda** de aquel programa; y la variable para acumular el resultado puede llamarse **cantidadDeBaldosasYaVistas**. ¡Prestá atención a los casos de borde!

Este recorrido puede ser el procesamiento de una función **cantidadDeBaldosas**, que se encargue de retornar ese número, que luego usás para poner las bolitas negras necesarias.