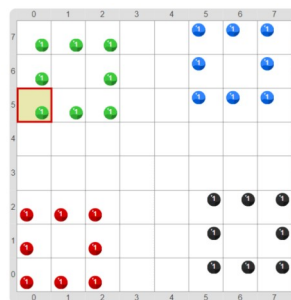
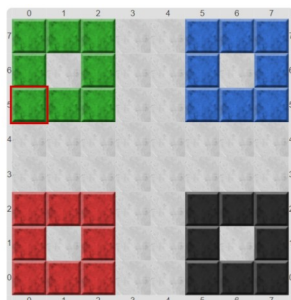


Proyecto 1.3. Tablero de ludo, toma 3

Completá el programa para lograr el mismo tablero que en las otras actividades *"Tablero de ludo"*, o sea, obtener el siguiente tablero final (mostrado con y sin vestimenta):



La diferencia es que esta vez además de usar un único procedimiento para dibujar cuadrados, tenés que utilizar un único procedimiento para dibujar líneas. ¿Cómo hacer para las líneas sean de diferentes colores y en diferentes direcciones? Una vez más, recordá que pasar argumentos es una forma de indicarle a un comando con qué datos queremos que trabaje; y podés lograr que pida **más** de un argumento.

Pastilla: Por cada parámetro, un argumento

¿Viste que al agregar un parámetro en la definición del procedimiento para dibujar cuadrados, el comando definido solicita un argumento? ¿Qué pasaría si agregamos más de un parámetro?