

## Proyecto 3.2. La flecha enloqueció

Otra vez el ratón está atrapado en una jaula y necesita ayuda para encontrar la salida. Y otra vez tenés que construir un procedimiento **AyudarAlRatonASalir** que ayude al ratón a lograrlo. Pero podés descubrir un problema mirando los tableros iniciales del proyecto: la flecha que tiene que apuntar a la salida, ¡enloqueció! En lugar de apuntar a la salida, apunta para el otro lado, hacia la *dirección opuesta*. Tenés que hacer un programa similar al del proyecto anterior, pero ahora para ir para el otro lado: en cada caso, hay que ir en la dirección opuesta a la que indica la flecha. ¡Volvé a explorar el entorno de Gobstones a ver si encontrás la herramienta que hace falta!

Te mostramos algunos tableros iniciales, y sus correspondientes tableros finales.

