

# PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

TP INICIAL  
MÁQUINA DE DIBUJAR

**UNIDAD 1**  
**INTRODUCCIÓN**

Autor de contenidos:  
Nicolás Battaglia

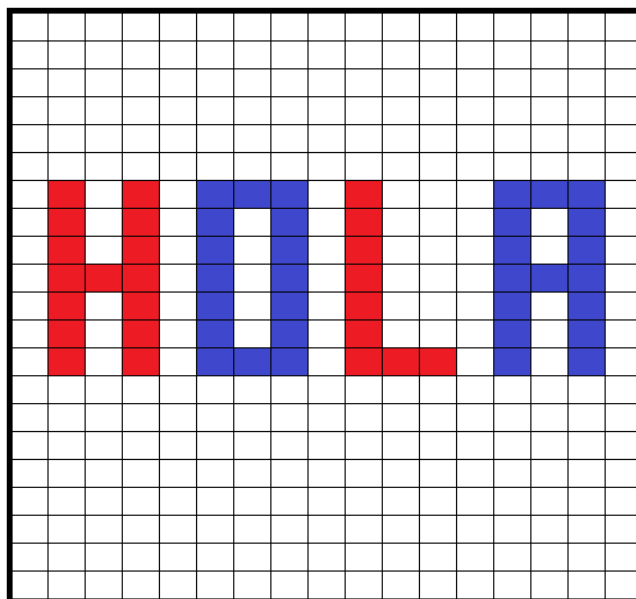


## OBJETIVOS

Introducir el concepto de algoritmo por medio de comandos

## ENUNCIADO

Escriba un algoritmo que permita dibujar en una cuadrícula para obtener el siguiente resultado:



Deberá hacerlo en base a las siguientes reglas:

1. Pintar solo un cuadro a la vez
2. Solo se permite mover de un cuadrado a otro contiguo:
  - a. arriba, abajo, izquierda o derecha.
3. Siempre comienza desde el cuadrado ubicado en la esquina superior izquierda

Además, deberá utilizar los siguientes comandos:

- Adelante
- Atrás
- Izquierda
- Derecha
- Lápiz (estado)
  - ON
  - OFF
- Pintar (color)
  - Rojo
  - Azul

