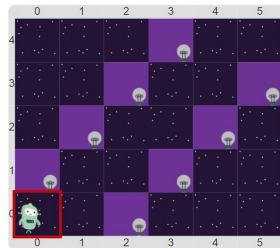


### Proyecto 3.2.4. Lucho enciende las luces

El programa a realizar debe instruir a Lucho, nuestro robot de casa, para que encienda todas las luces que aparecen en el tablero, que están siempre en el mismo lugar. El tablero inicial es:



Lo importante es que pienses de entrada una estrategia de solución, dividiendo en subtarefas, y escribas procedimientos para expresarlas. Para eso, conviene primero nombrar las cosas que vemos: por ejemplo, la diagonal superior de luces, o la diagonal inferior. Entonces, una buena subtarea sería expresada por un procedimiento llamado **SubirEncendiendoLaDiagonalInferior**.

¿Te atrevés a dar dos programas diferentes, con distintas estrategias de solución para solucionar este problema? Fijate que también podés hacer un procedimiento para moverte de una diagonal a la otra... Y no te olvides de guardar el programa antes de modificarlo.

#### **Pastilla: No existe “la” solución**

Para solucionar un problema dado puede haber más de un programa que sirva. O sea, no existe “la” solución. ¡Hay MUCHAS soluciones!