

### Actividad 4.3. Las bambalinas de Gobstones (3): ¿Cuál es tu nombre?

En esta actividad tenés que conseguir que en el escenario aparezca tu nombre.

Para eso podés hacer una de dos cosas:

1. hacer un programa que ponga la cantidad necesaria de bolitas;
2. agregar las bolitas vos, a mano.

Lo interesante no es tanto escribir el programa, como entender cuál es la codificación de cada letra. Al finalizar, no te olvides de activar la vestimenta para confirmar que conseguiste el objetivo.

#### **Pastilla: Se pueden editar tableros**

En esta actividad podemos editar el tablero inicial. Para eso es necesario que esté seleccionado el tablero **inicial** y que la vestimenta esté desactivada; las bolitas se agregan utilizando el mouse.

(En la parte superior de la zona del escenario dice cuál se está mostrando y se puede hacer click en cada título para cambiar lo que se vé. Cuando es posible editar, aparece un signo de pregunta arriba a la derecha.)