

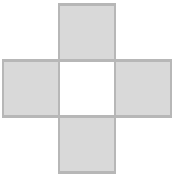
# Retos

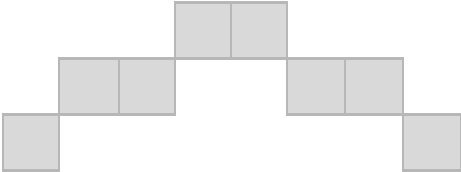
## Ejercicios de construcción

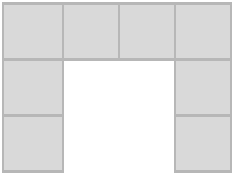
A partir de ahora te encontrarás con fichas de retos como ésta, que deberás resolver con programación.

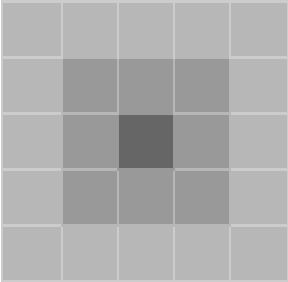
En cada reto se te informará del nombre del programa que tienes que crear, el objetivo y los elementos con los que vas trabajar. Dependiendo de la dificultad, se te dará más o menos información.

Reto columna	
Archivo	33_columna.py
Objetivo	Construir una columna de madera de 5 bloques de altura cerca del personaje.
Elementos	Funciones getPos, setBlock, setBlocks.

Reto arco	
Archivo	33_estrella.py
Objetivo	<p>Coloca 4 bloques de piedra en el suelo: uno delante del personaje, otro detrás, otro a la izquierda y otro a la derecha</p> <p>Vista desde arriba</p> 
Elementos	Funciones getPos, setBlock, setBlocks.

Reto arco	
Archivo	33_arco.py
Objetivo	Construir la siguiente estructura cerca del personaje con diferentes tipos de bloques. <div></div>
Elementos	Funciones getPos, setBlock, setBlocks.

Reto arco	
Archivo	33_puente.py
Objetivo	Construye esta estructura frente al personaje: <div></div> <p>Puede hacerse con 8 instrucciones de construcción, con 3 instrucciones y hasta con sólo 2.</p>
Elementos	Funciones getPos, setBlock, setBlocks.

Reto pirámide	
Archivo	33_piramide.py
Objetivo	<p>Construir una pirámide de piedra de 3 pisos cerca del personaje.</p> <p>Vista desde arriba</p> 
Elementos	Funciones getPos, setBlock, setBlocks..

Una vez completado este último reto, comprueba los retos anteriores y piensa si puedes mejorar cada uno de los programas utilizando setBlocks.