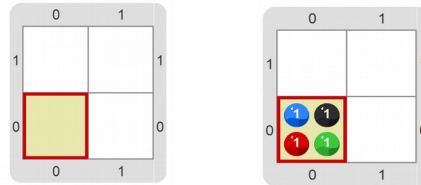


Proyecto 2. Gobstones

¡Ahora es tu turno de usar Gobstones! Construí un programa que haga que la máquina al ejecutarlo ponga 4 bolitas, una de cada color, en la celda actual del tablero. O sea, el programa debe indicar que, comenzando con el **tablero inicial** de la izquierda, la máquina produzca el **tablero final** de la derecha.



Explorá el entorno para descubrir cómo agregar comandos primitivos a un programa y cómo ejecutar ese programa. Son varias cosas a descubrir. Estos descubrimientos te van a permitir hacer cosas muy interesantes. (Te damos una pista: ¡mirá la “caja de herramientas” que está a la izquierda!)



Pastilla: Para tener en cuenta

Los colores de las bolitas en Gobstones son **Azul**, **Negro**, **Rojo** y **Verde**. Llamamos **tablero inicial** al tablero en el que la máquina empieza a ejecutar el programa. Y al tablero que la máquina deja cuando termina de ejecutar el programa lo llamamos **tablero final**. La **celda actual** es la celda que el cabezal tiene justo debajo, y es la única en la que puede realizar acciones en cada momento.

Pastilla: Cuestión de argumento

El comando primitivo **Poner** tiene un agujero. En ese agujero hay que poner un color. Al valor que ponés en el agujero se lo llama **argumento**. Por ejemplo, **Rojo** es el argumento en **Poner (Rojo)**.