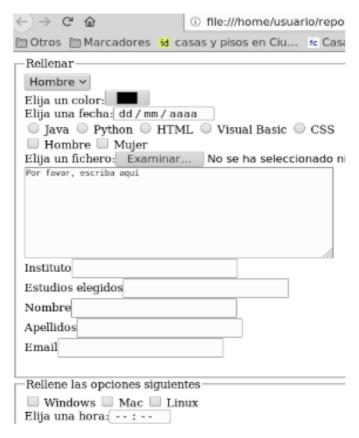
## **PROBLEMAS TEST**

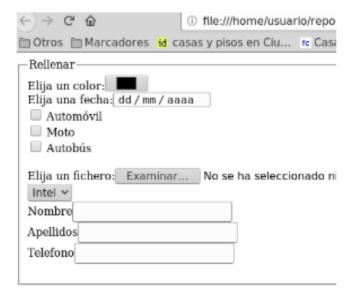
<u>1.</u>



Utilizar LABEL en la línea de lenguajes de programación. Con opción de enviar y borrar.

ESH Página 1

<u>2.</u>



Utilizar LABEL en los tipos de automóviles.

Con opción de enviar y borrar.

ESH Página 2