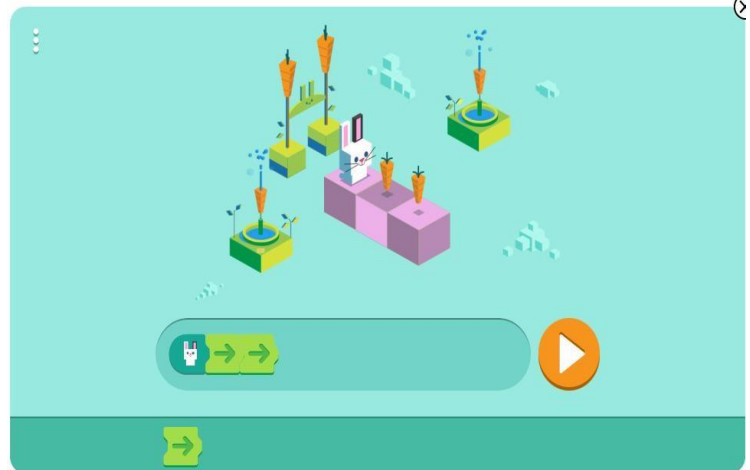
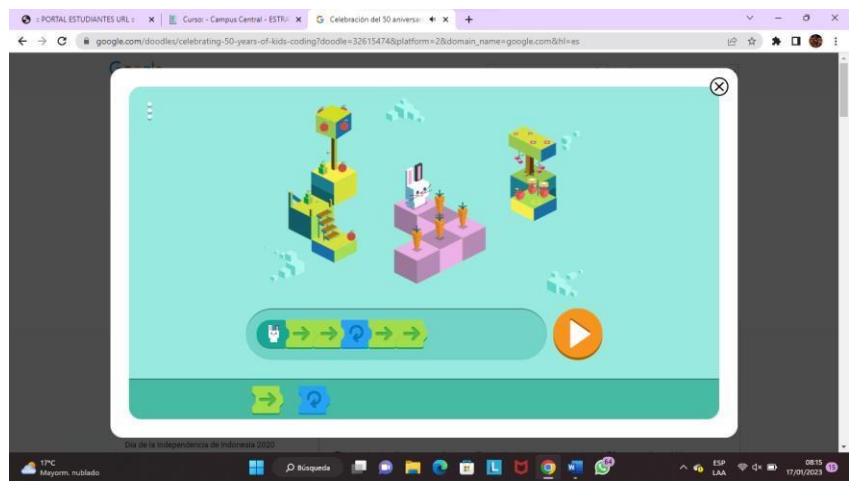


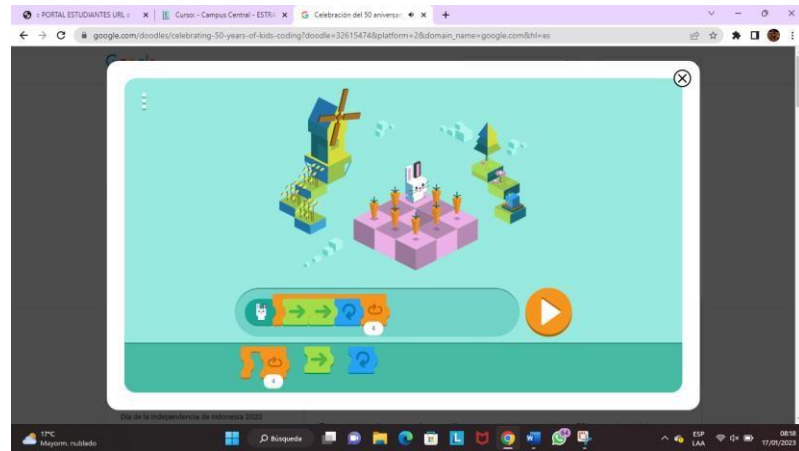
Usar las flechas que llevan una dirección recta.



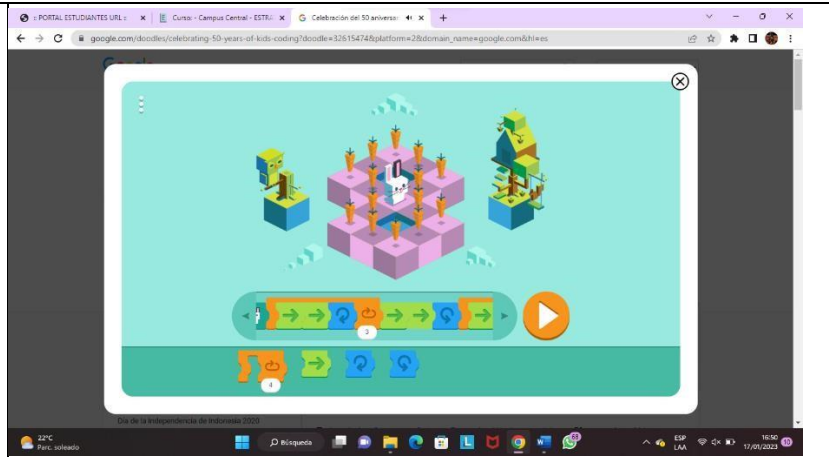
Analizar el recorrido para indicar en qué momento se tiene que girar.



Analizar el recorrido para indicar en qué momento se tiene que girar y comprobar si se puede repetir el mismo patrón x cantidad de veces.



Analizar el recorrido para indicar en qué momento se tiene que girar y comprobar si se puede repetir el mismo patrón x cantidad de veces.



Analizar el recorrido para indicar en qué momento se tiene que girar y comprobar si se puede repetir el mismo patrón x cantidad de veces y al mismo tiempo analizar lo errores para poder cambiarlos y encontrar la solución.

