

## ORDEN DE SPRITES[ARRAY]

Sprite default	→	sin nada cambiado array	→	[0000] (NESW)
Inicio de tabla de verdad	→	sprite de valor 1	→	[0001] (NESW)
Final de tabla de verdad	→	sprite de valor 15	→	[1111] (NESW)
Luz apagada	→	sprite de valor 16		
Objeto desaparecido	→	sprite de valor 17		

North	East	South	West
0	0	0	1
0	0	1	0
0	0	1	1
0	1	0	0
0	1	0	1
0	1	1	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	0	1
1	0	1	0
1	0	1	1
1	1	0	0
1	1	0	1
1	1	1	0
1	1	1	1

Leyenda:

Link abierto → 1

Link cerrado → 0