





NInvHoriz3x3:



LInvVertc2x2:



TDireita3x2:



Sozinha:



Deitada1x2:



EscadaComecaDireita3x3:



LInvVertic3x4:



Cruz3x3:



CInvHoriz3x2:



UDireitaTorta4x4:



S3x3:



LInvHoriz2x3:



GanchoEsquerda3x4:



LTInvHoriz5x5:



JBaixo3x3:



RaioComecaEsquerda3x2:



SpaceInvader4x3:



SpaceInvaderEstacionadoEsq3x4:



EscadaComecaEsquerda3x3:



EscadaPreenchEsquerda3x3:



TEsquerda3x3:



CRaio3x4:



SpaceInvaderEsquerda4x3:



ZL4x5:



O3x4:



Z2x3:



LInvVertic3x3:



ZLC4x5:



DePe3x1:



SpaceInvader3x3:



UBaixo2x3:



L2x2:



SpaceInvaderEsquerdaBaixoMaior3x4:



TEsquerda3x2:



U3x3:



O3x3:



LInvVertic3x2:



O2x2:



DePe3x2:



DePe2x1:



ZDefeituoso3x3:



T2x3:



HDeitado3x3:



ZW5x5:



ZPerfeito3x3:



N3x3:

