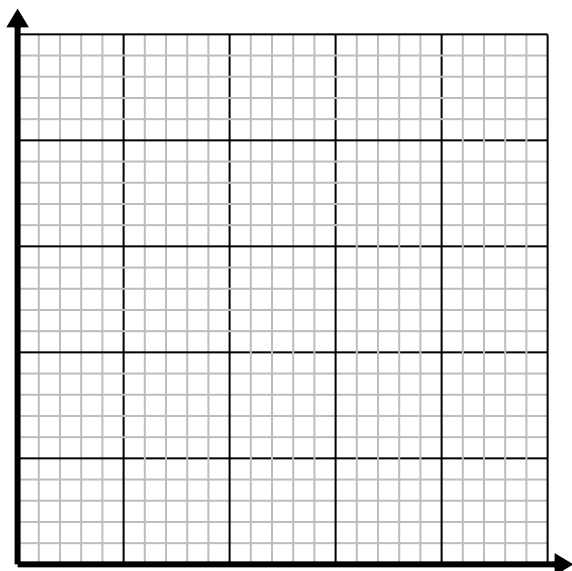
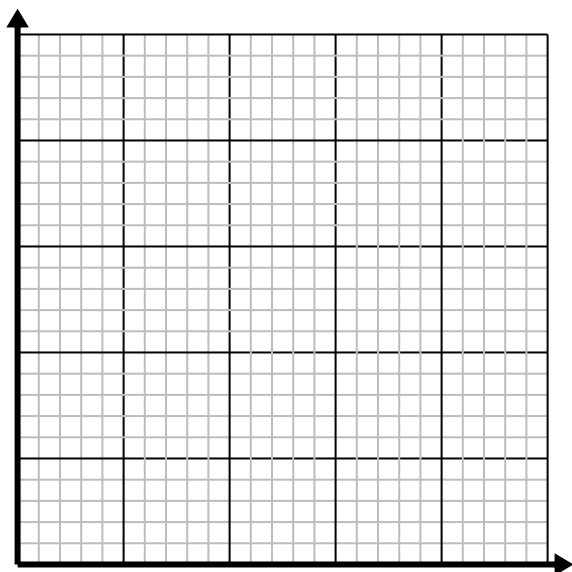


**Risolvi ogni problema.**

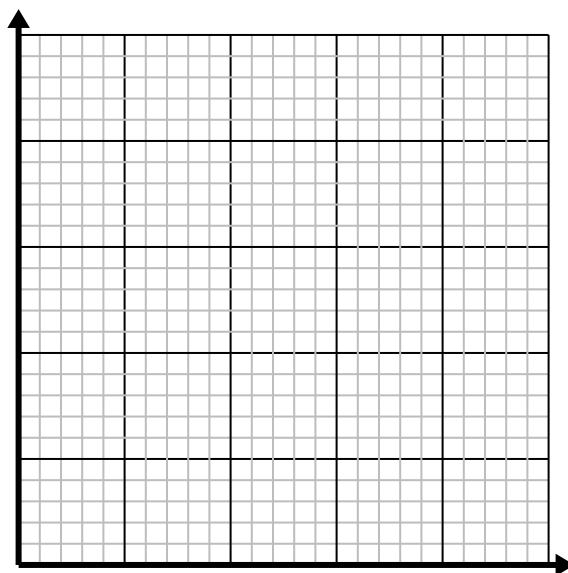
- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 6 punti.
Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



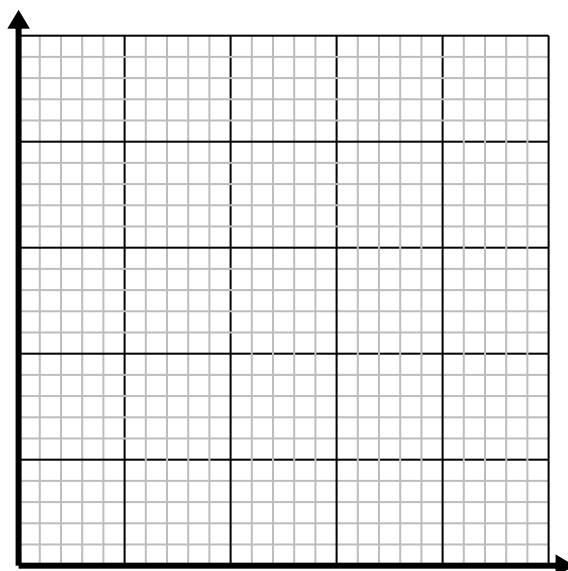
- 3) Ogni scatola di caramelle ha 2 pezzi di caramelle.
Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 2) Ogni pezzo di pollo costa \$ 1.
Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 pezzi di pollo, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



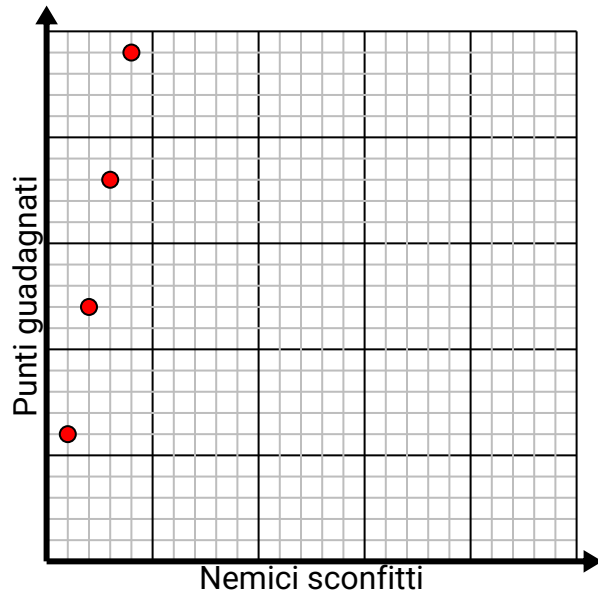
- 4) Ogni ora Simone percorre 3 miglia.
Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



**Risolvi ogni problema.**

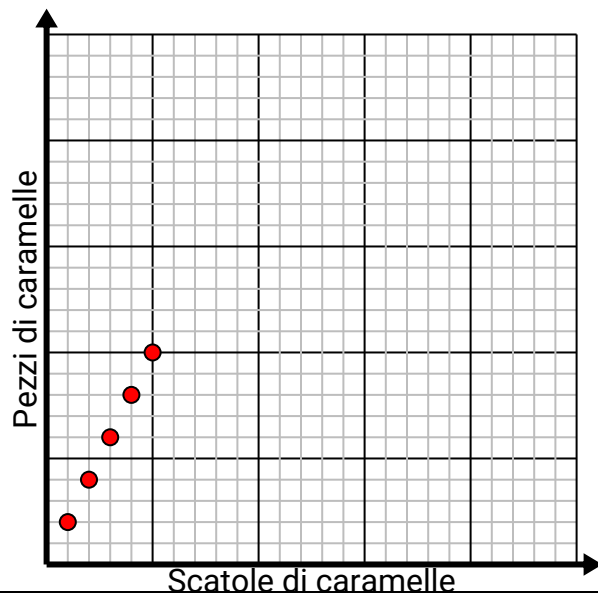
- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 6 punti.
Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	6	12	18	24	30



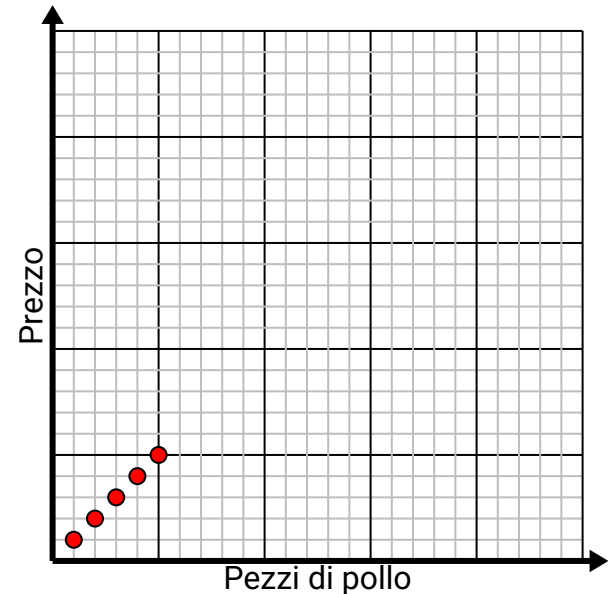
- 3) Ogni scatola di caramelle ha 2 pezzi di caramelle.
Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	2	4	6	8	10



- 2) Ogni pezzo di pollo costa \$ 1.
Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 pezzi di pollo, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Pezzi di pollo	1	2	3	4	5
Prezzo	1	2	3	4	5



- 4) Ogni ora Simone percorre 3 miglia.
Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	3	6	9	12	15

