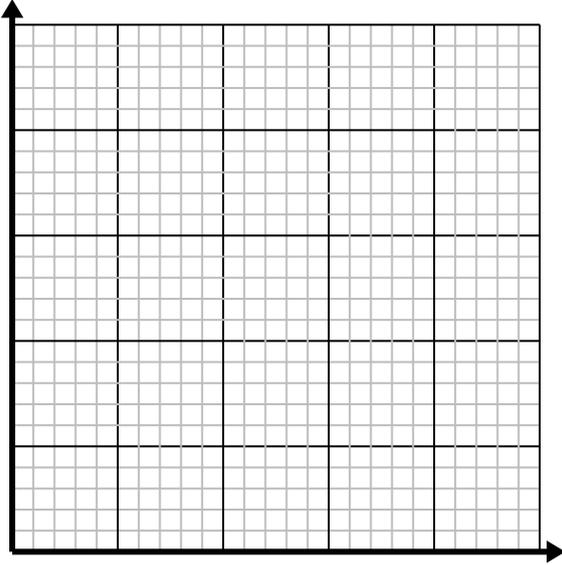


**Risolvi ogni problema.**

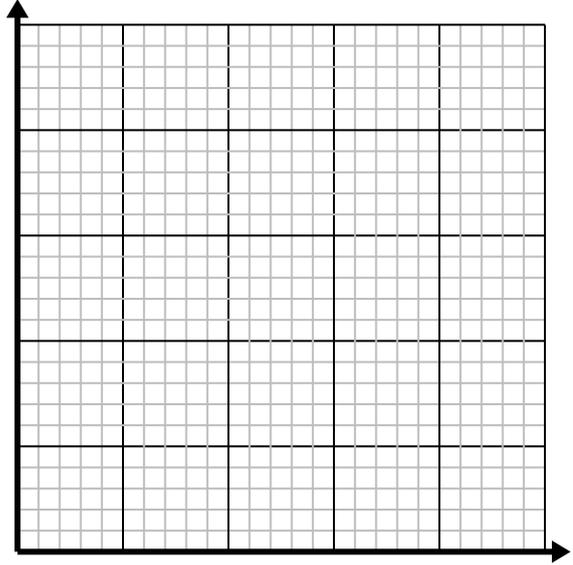
- 1) Ogni ora Marcello percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



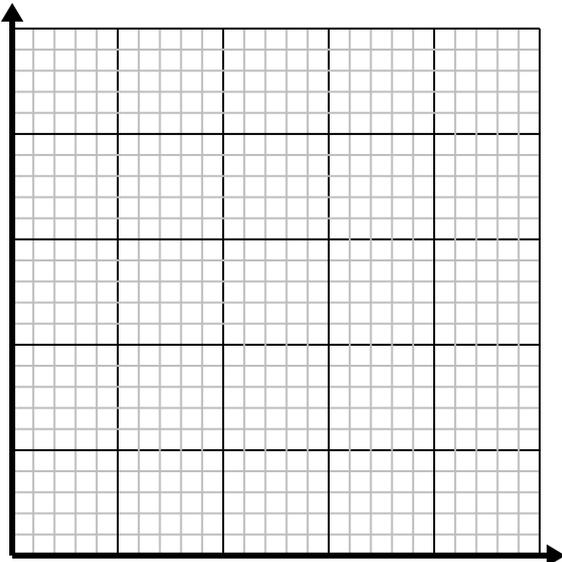
- 2) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



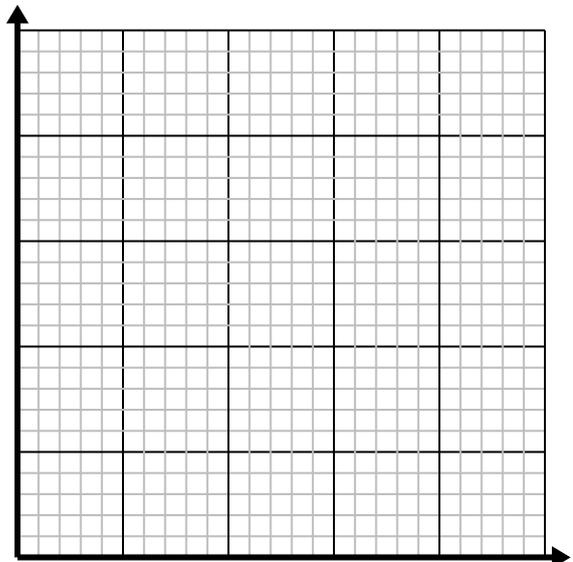
- 3) Per ogni tazza di farina si possono fare 5 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 6.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

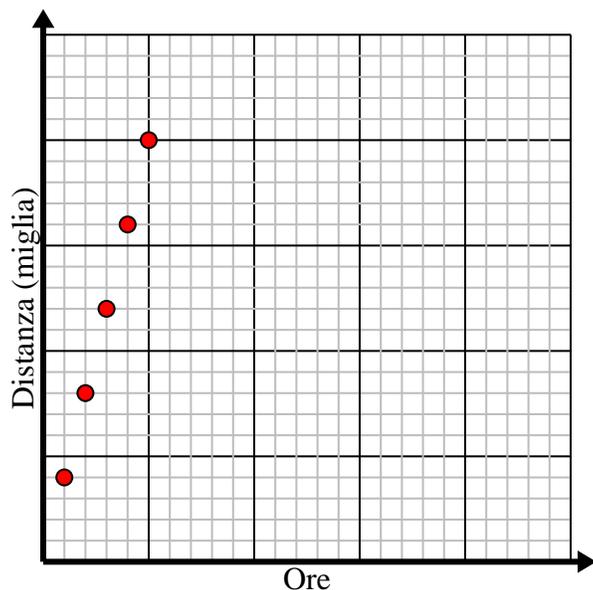


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Ogni ora Marcello percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

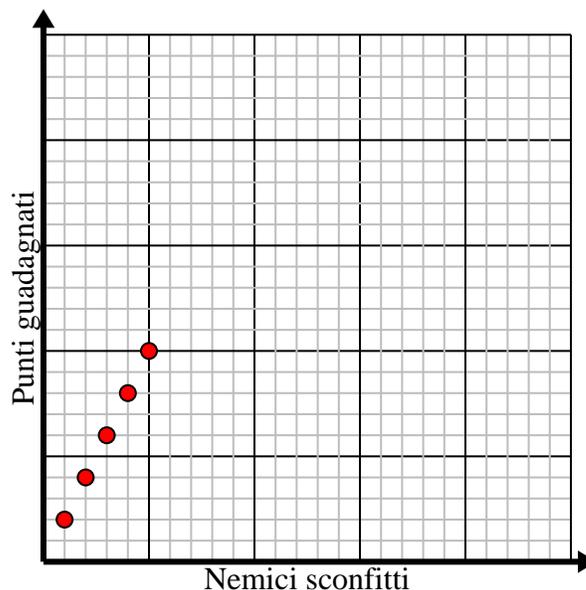
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	4	8	12	16	20



- 2) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

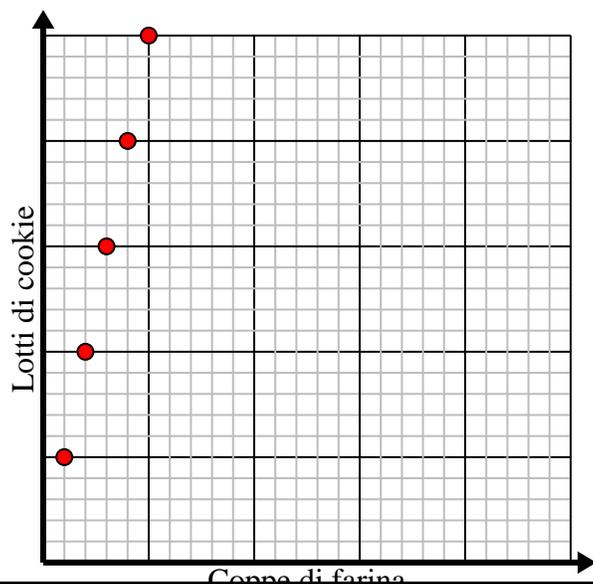
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	2	4	6	8	10



- 3) Per ogni tazza di farina si possono fare 5 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Coppe di farina	1	2	3	4	5
Lotti di cookie	5	10	15	20	25



- 4) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 6.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Camicie fatte	1	2	3	4	5
Pulsanti utilizzati	6	12	18	24	30

