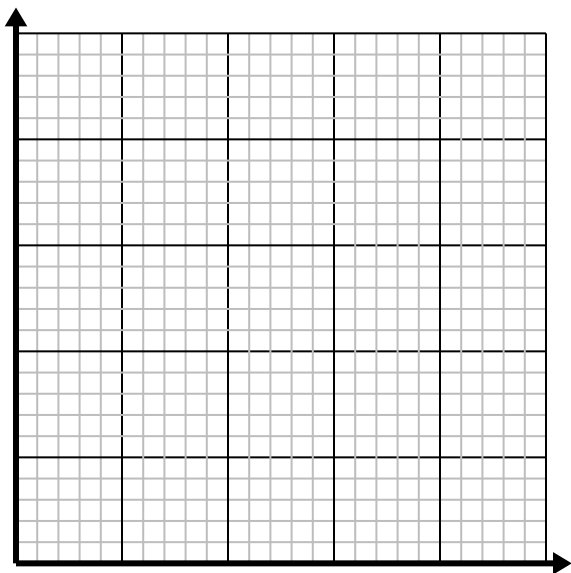


**Risolvi ogni problema.**

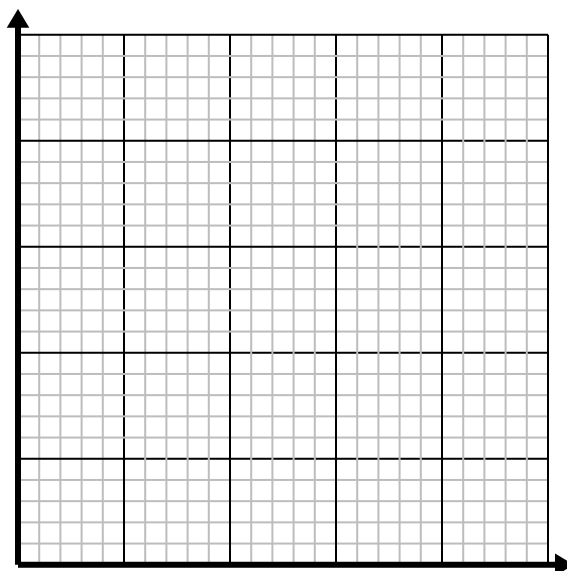
- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

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



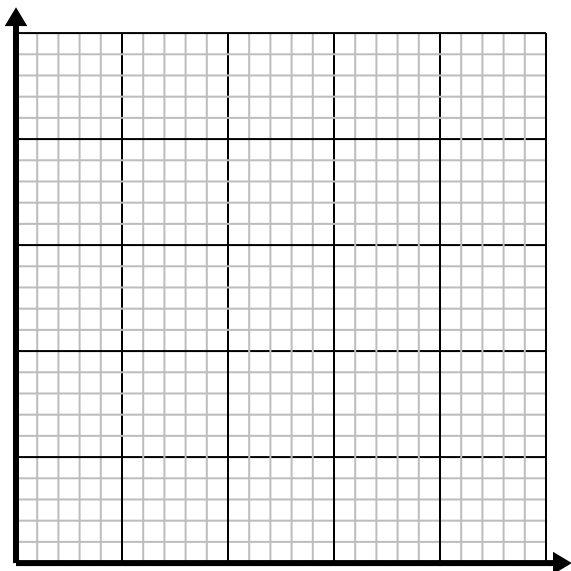
- 2) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 4.

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



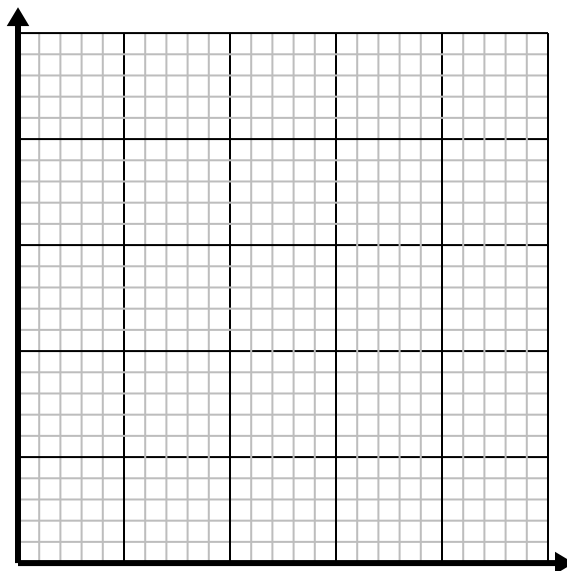
- 3) Ogni pezzo di pollo costa \$ 2.

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 Luca percorre 4 miglia.

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

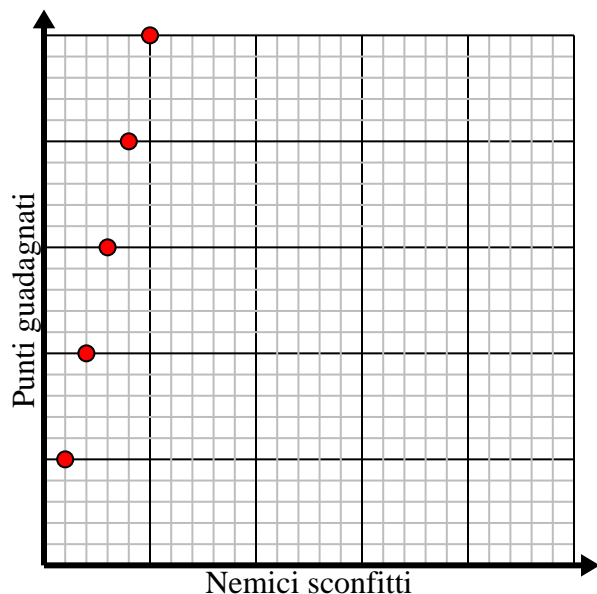


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

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

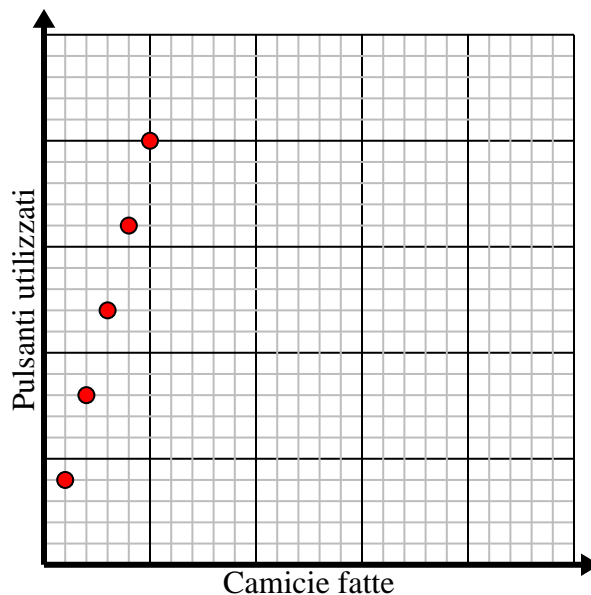
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	5	10	15	20	25



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

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

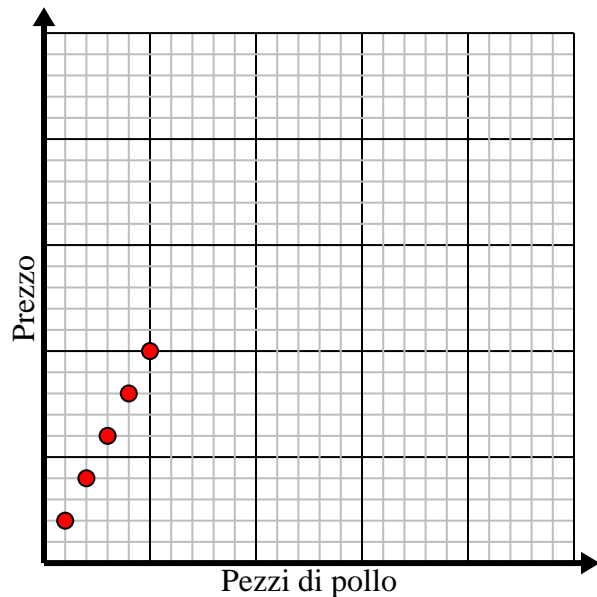
Camicie fatte	1	2	3	4	5
Pulsanti utilizzati	4	8	12	16	20



- 3) Ogni pezzo di pollo costa \$ 2.

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	2	4	6	8	10



- 4) Ogni ora Luca 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

