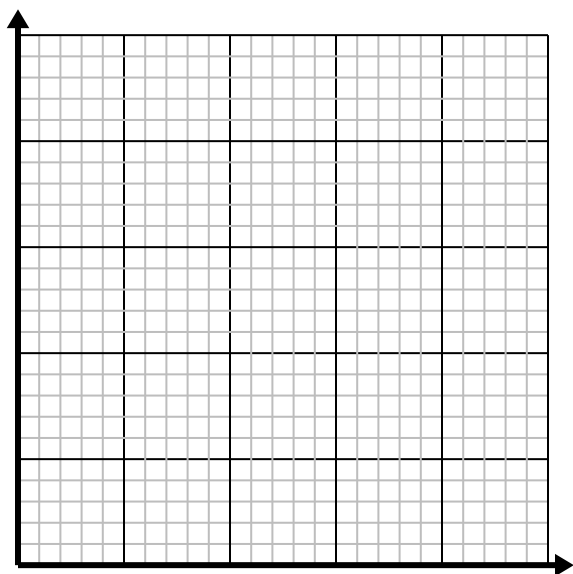


**Risolvi ogni problema.**

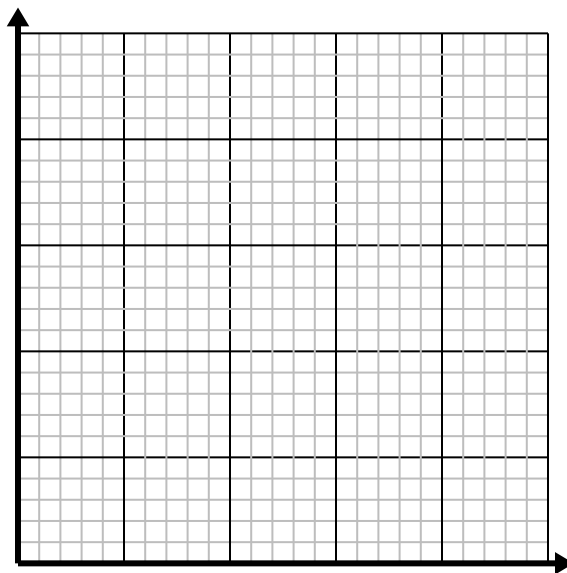
- 1) Per ogni tazza di farina si possono fare 4 lotti di biscotti.

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.



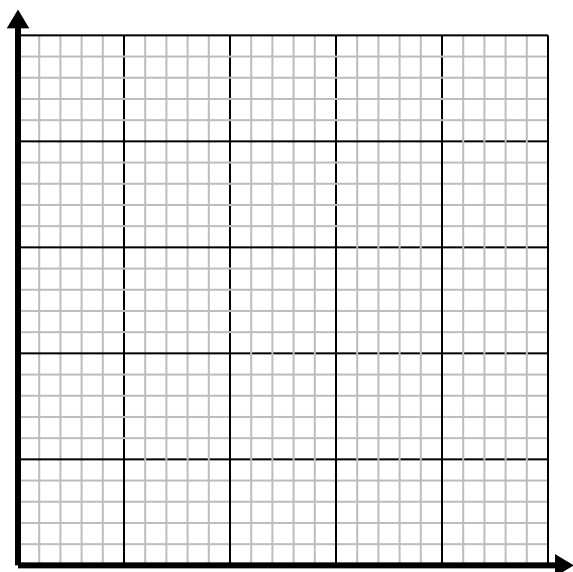
- 2) Ogni ora Marco percorre 4 miglia.

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



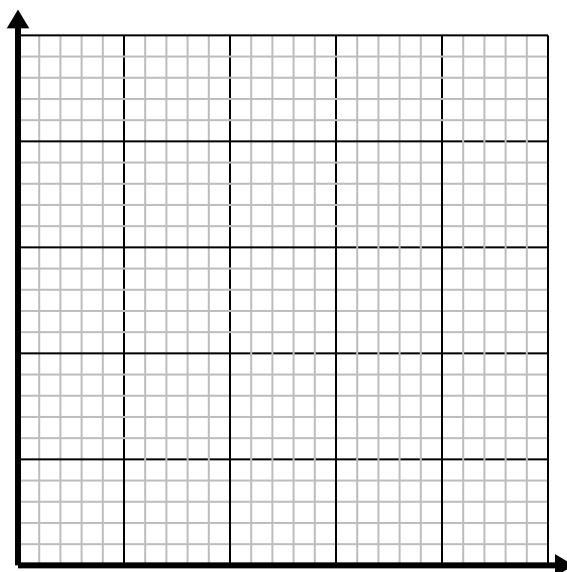
- 3) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

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



- 4) Ogni scatola di caramelle ha 4 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.

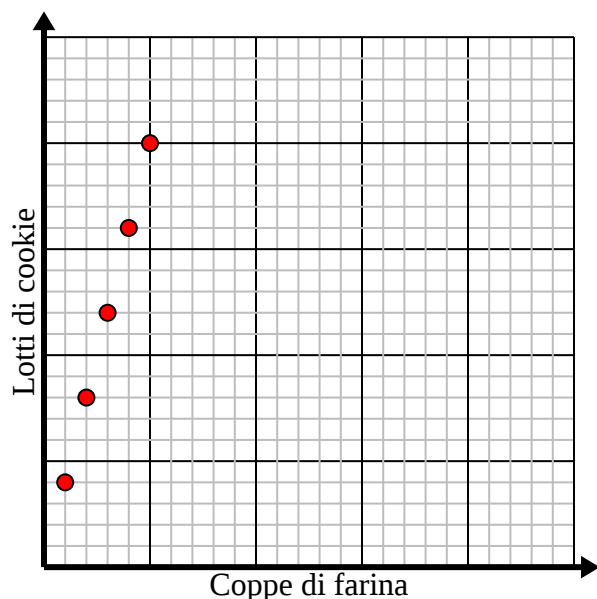


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni tazza di farina si possono fare 4 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.

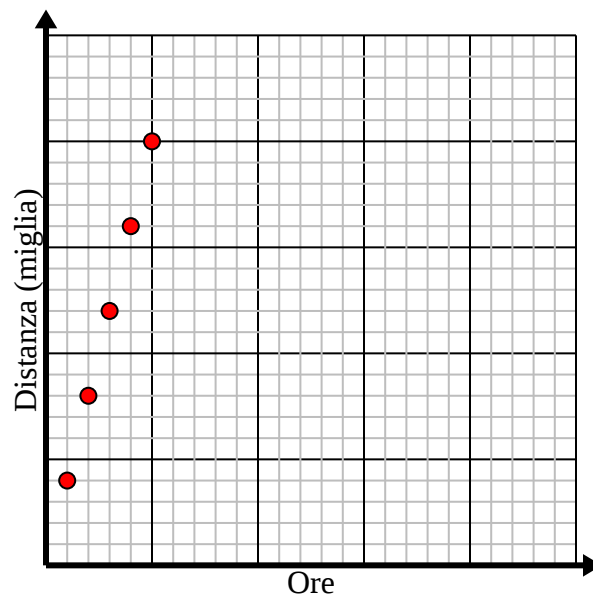
Coppe di farina	1	2	3	4	5
Lotti di cookie	4	8	12	16	20



- 2) Ogni ora Marco percorre 4 miglia.

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

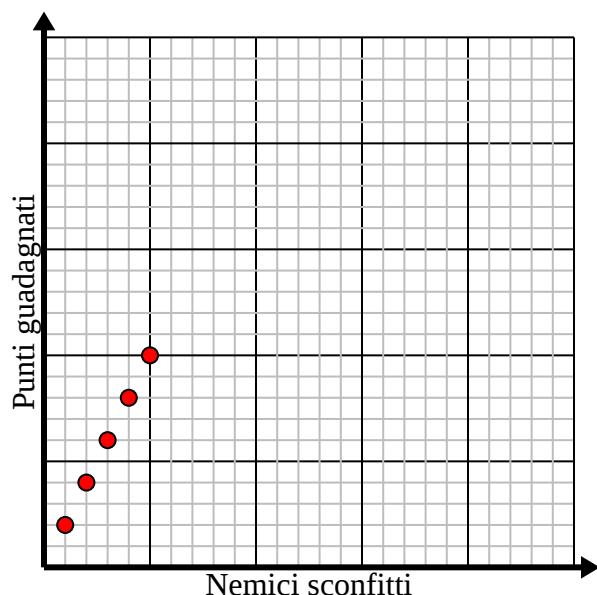
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	4	8	12	16	20



- 3) 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



- 4) Ogni scatola di caramelle ha 4 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	4	8	12	16	20

