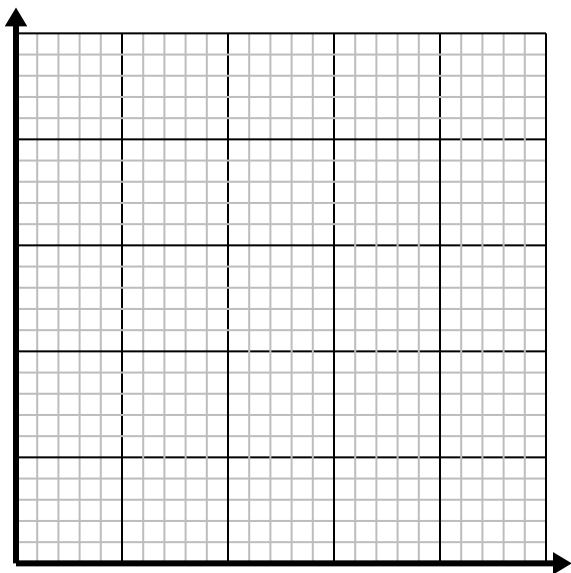


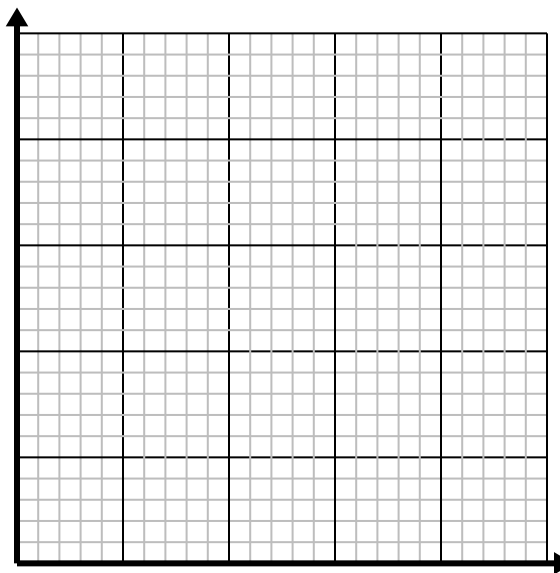


Resuelve cada problema.

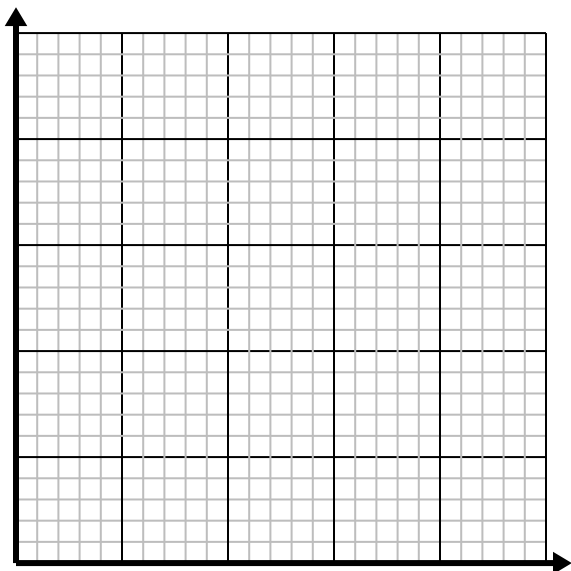
- 1) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.
Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



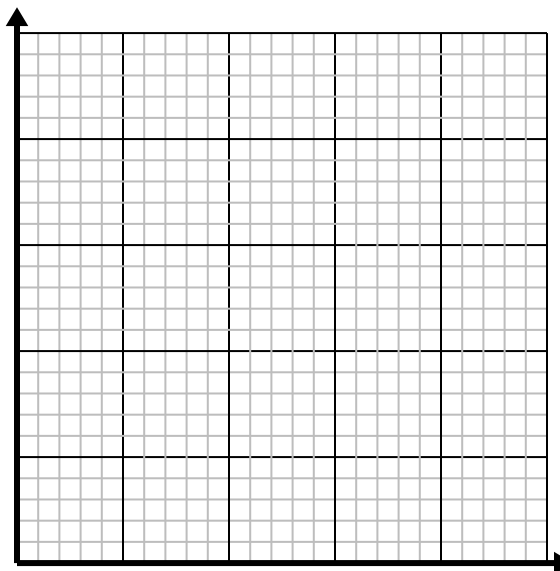
- 2) Para cada camisa fabricada se utilizan 4 botones.
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 3) Cada pieza de pollo cuesta \$2.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 piezas de pollo, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Cada hora Emanuel camina 4 millas.
Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

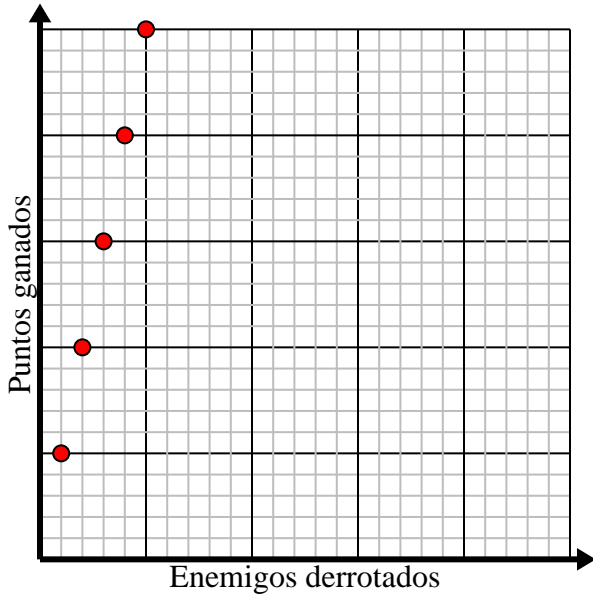




Resuelve cada problema.

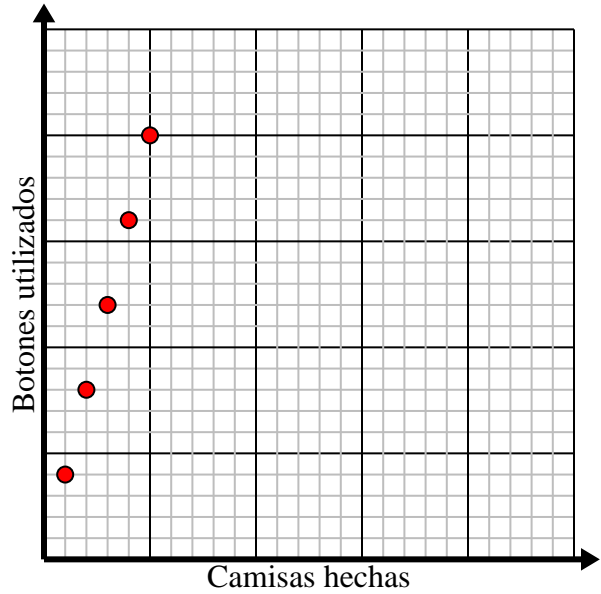
- 1) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.
Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	5	10	15	20	25



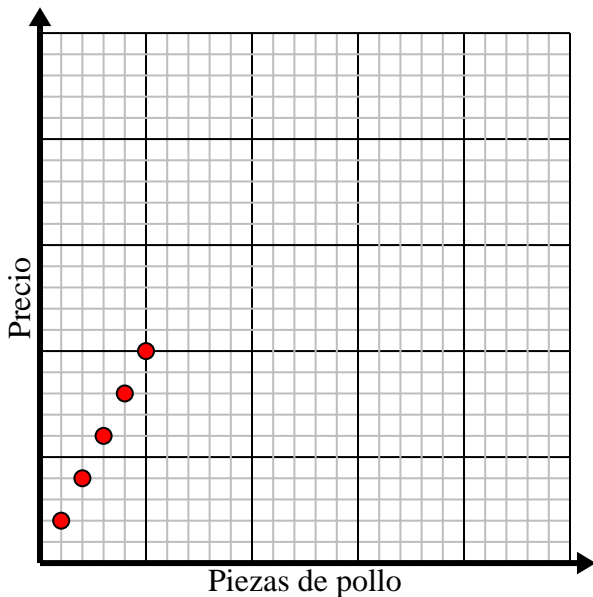
- 2) Para cada camisa fabricada se utilizan 4 botones.
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	4	8	12	16	20



- 3) Cada pieza de pollo cuesta \$2.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 piezas de pollo, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Piezas de pollo	1	2	3	4	5
Precio	2	4	6	8	10



- 4) Cada hora Emanuel camina 4 millas.
Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	4	8	12	16	20

