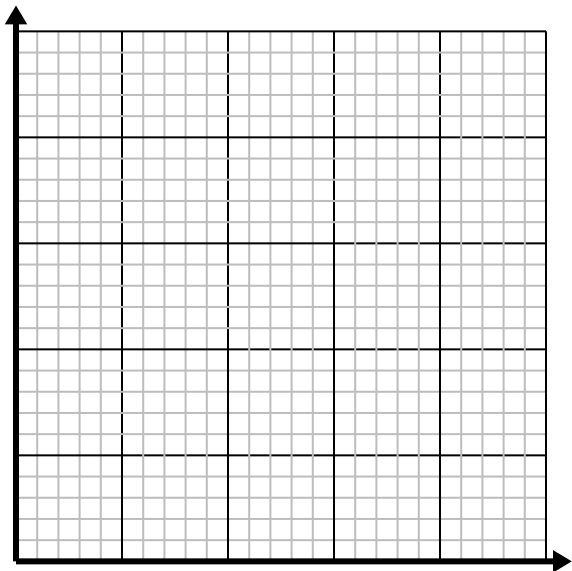


**Resuelve cada problema.**

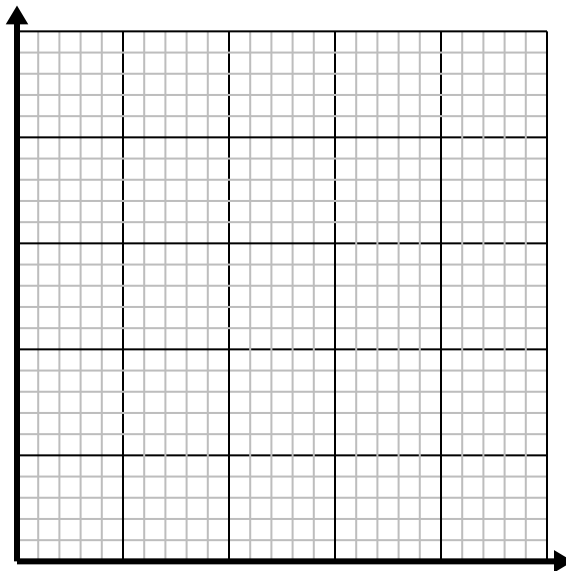
- 1) Cada hora Marco camina 4 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.



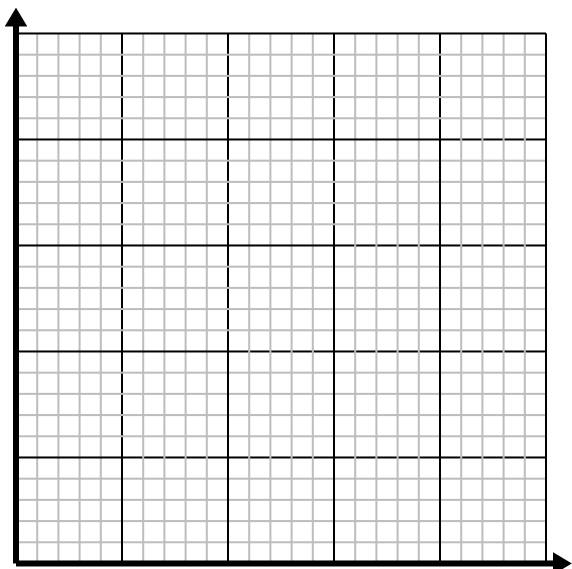
- 2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



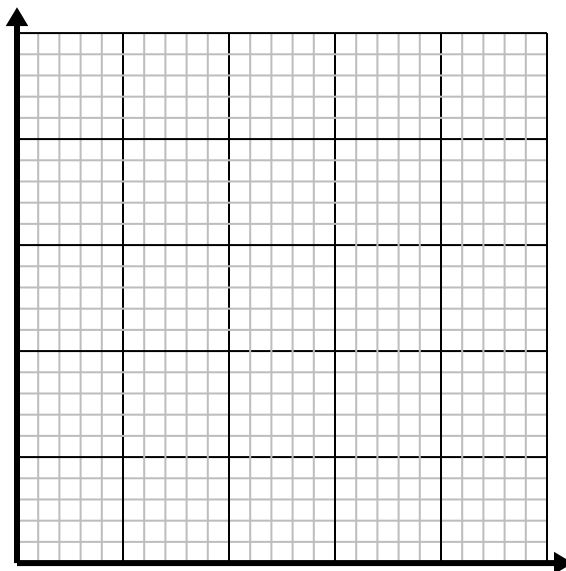
- 3) Por cada taza de harina se pueden hacer 5 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Para cada camisa fabricada se utilizan 6 botones.

Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

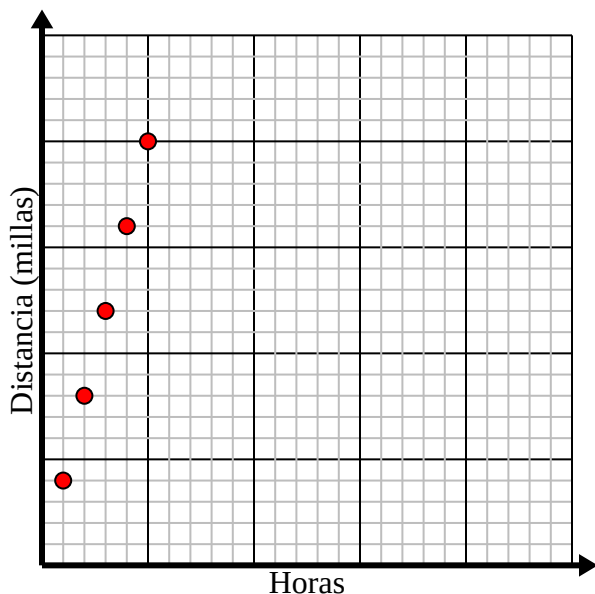


**Resuelve cada problema.**

- 1) Cada hora Marco 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.

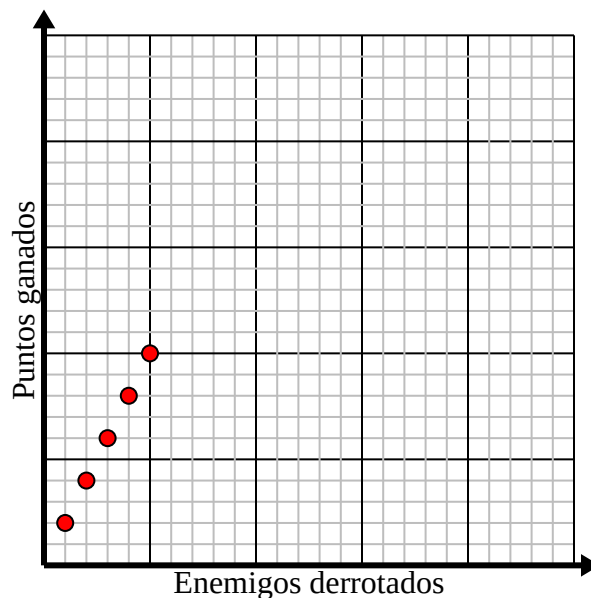
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	4	8	12	16	20



- 2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

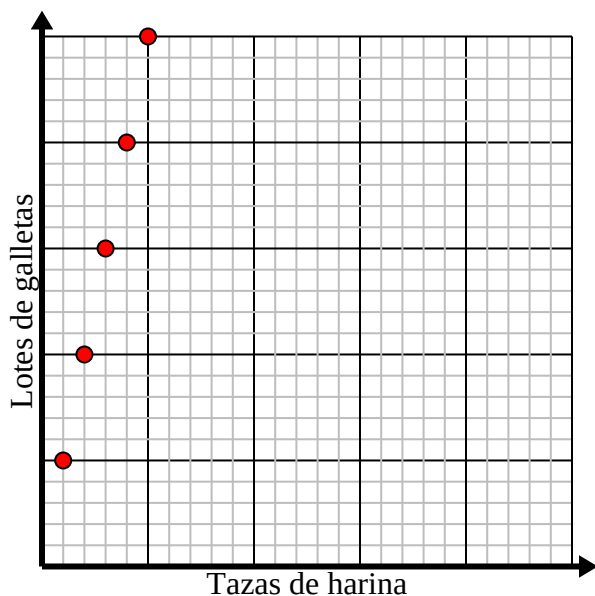
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	2	4	6	8	10



- 3) Por cada taza de harina se pueden hacer 5 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Tazas de harina	1	2	3	4	5
Lotes de galletas	5	10	15	20	25



- 4) Para cada camisa fabricada se utilizan 6 botones.

Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	6	12	18	24	30

