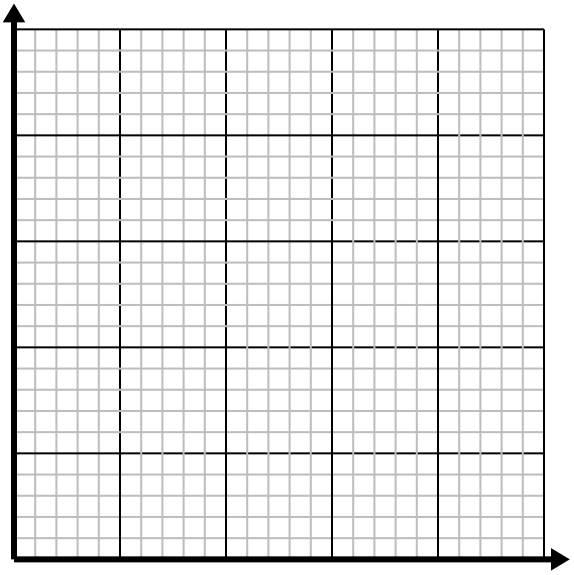
Crear tablas y gráficas de razones

Nombre:

Resuelve cada problema.

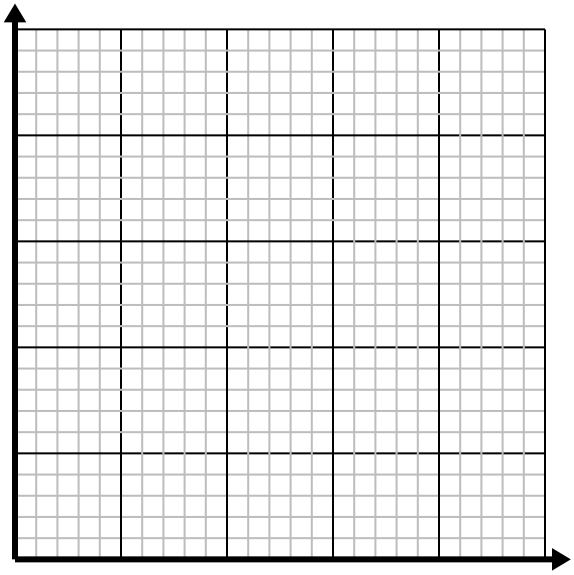
1) Cada hora Leonardo camina 4 millas.

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



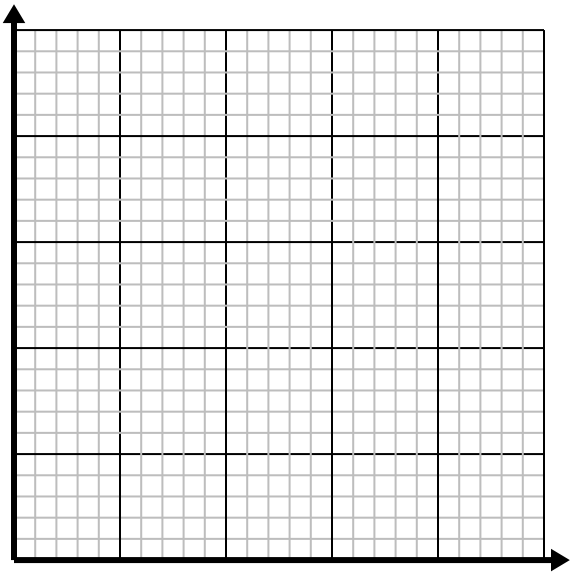
2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 3 puntos.

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



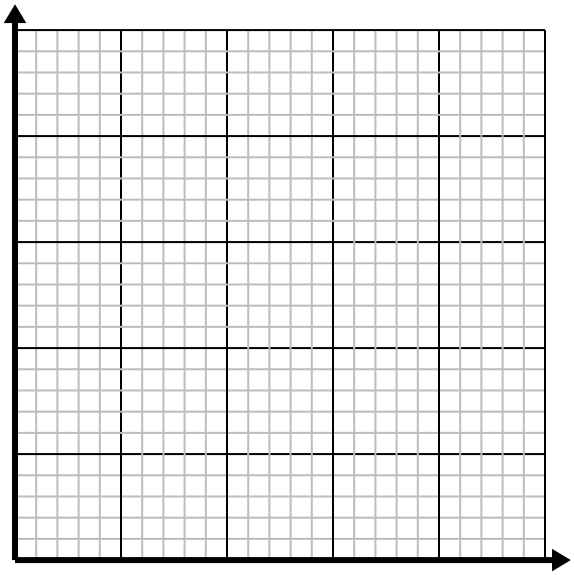
3) Para cada camisa fabricada se utilizan 3 botones.

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



4) Cada pieza de pollo cuesta §1.5.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 piezas de pollo, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

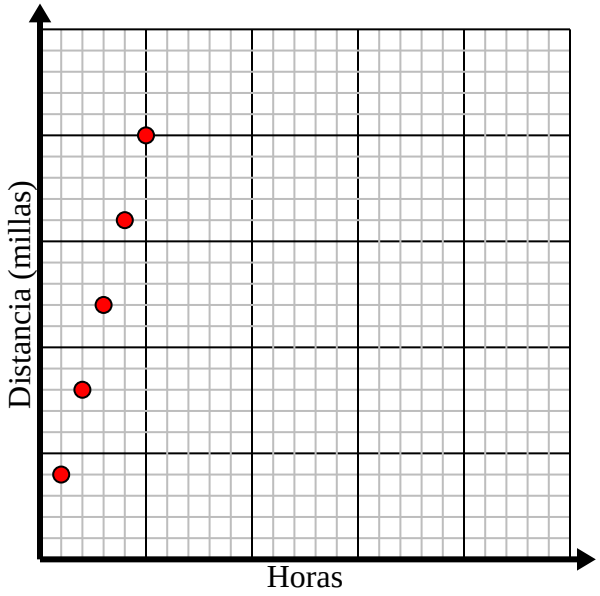


Resuelve cada problema.

1) Cada hora Leonardo 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.

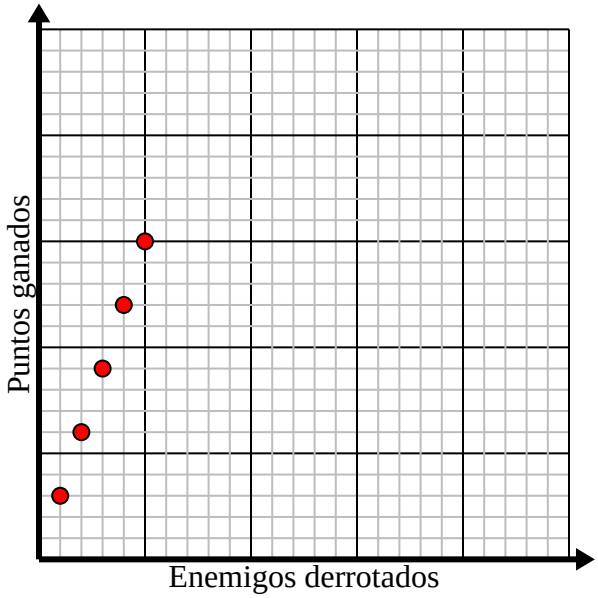
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	4	8	12	16	20



2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 3 puntos.

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

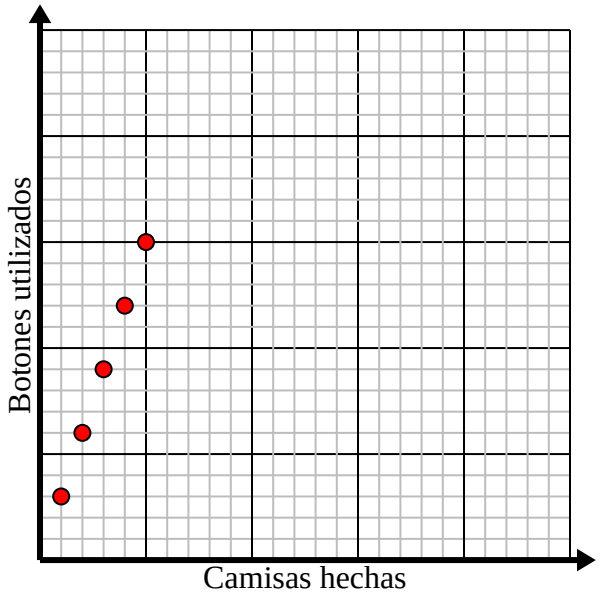
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	3	6	9	12	15



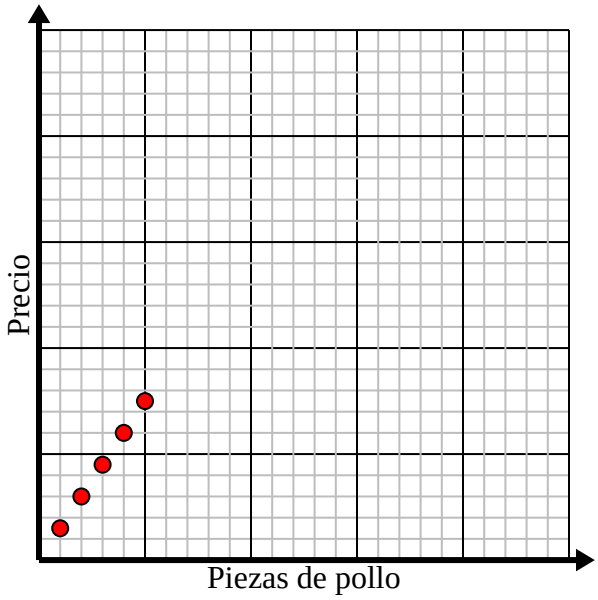
3) Para cada camisa fabricada se utilizan 3 botones.

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	3	6	9	12	15



4) Cada pieza de pollo cuesta §1.5.

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	1.5	3	4.5	6	7.5