

¡Sube de nivel!

UNIDAD DIDÁCTICA: Proporcionalidad y porcentajes

Nombre y Apellidos: _____ Grupo: _____ Fecha: __ / __ / __

En un videojuego, tenemos las siguientes características de los tres personajes principales:

Armya	Bimp	Cellit
SALUD: 4270	SALUD: 3590	SALUD: 5270
ATAQUE: 470	ATAQUE: 390	ATAQUE: 270
VELOCIDAD: 340	VELOCIDAD: 410	VELOCIDAD: 210

PREGUNTA 1 Al aumentar de nivel, la salud de los personajes sube un 15%, el ataque un 20% y la velocidad un 10%. Calcula las características de Armya cuando suba de nivel. (Aproxima a las unidades el resultado)

PREGUNTA 2 Los desarrolladores de este videojuego, quieren desarrollar un nuevo personaje, Dix, que tenga un 10% menos de la salud de Cellit, un 15% más que el ataque de Armya, y un 20% menos de la velocidad de Bimp. Calcula las características de Dix. (Aproxima a las unidades el resultado)

PREGUNTA 3 Se quieren comparar las características de los personajes de este videojuego. ¿En qué porcentaje aumentan o disminuyen las características de Bimp respecto de Armya? Aproxima a las centésimas.