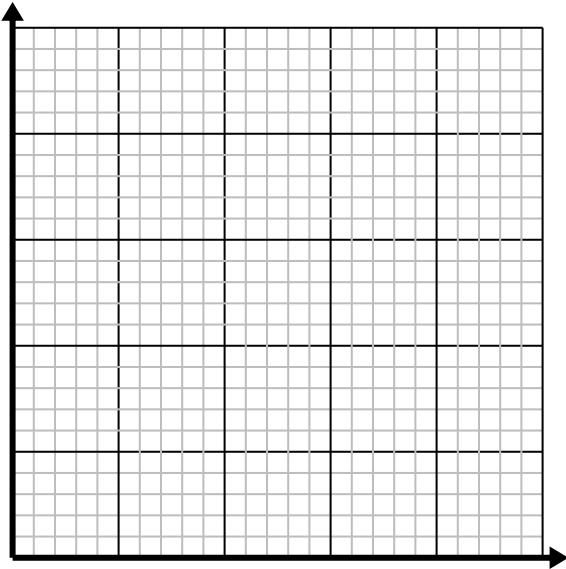
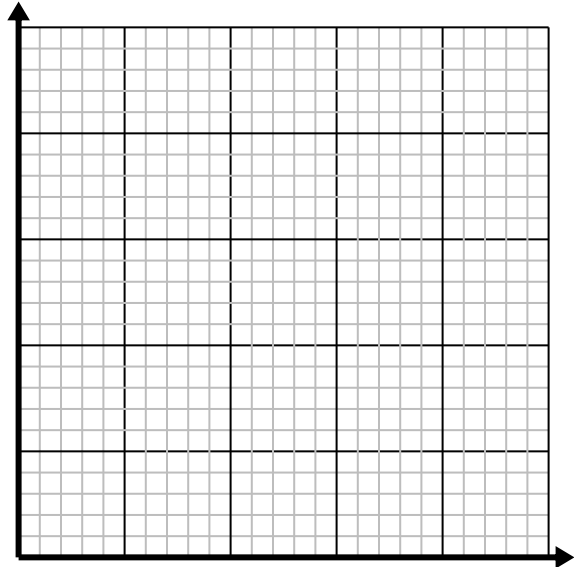


**Résoudre chaque problème.**

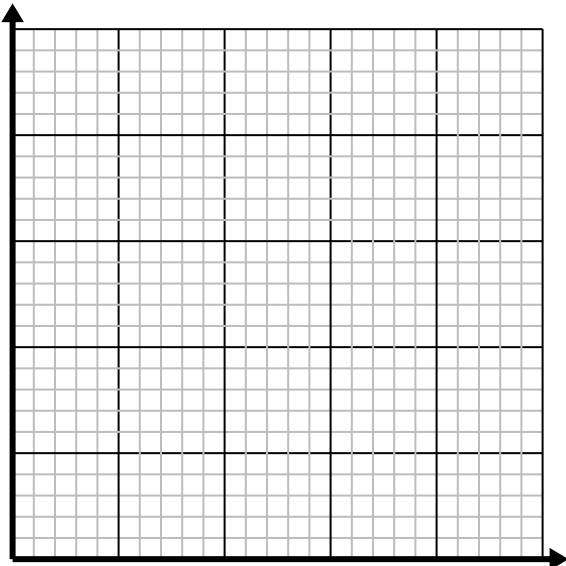
- 1) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 4 sont utilisés.
Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



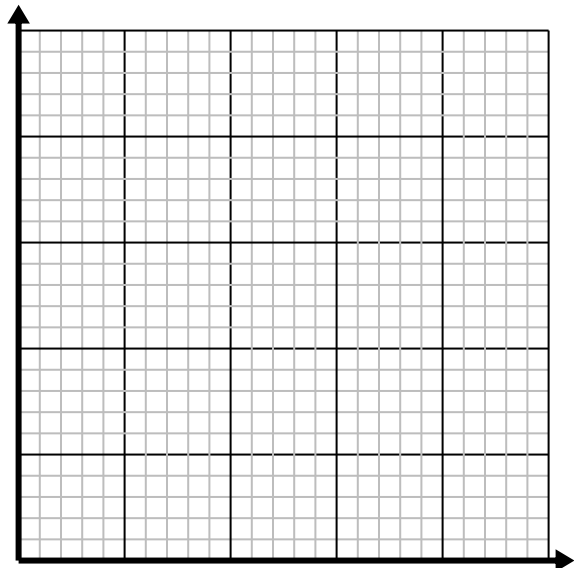
- 2) Chaque verre de limonade nécessite 5 citrons.
Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 3) Chaque livre de viande coûte 5 \$.
Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



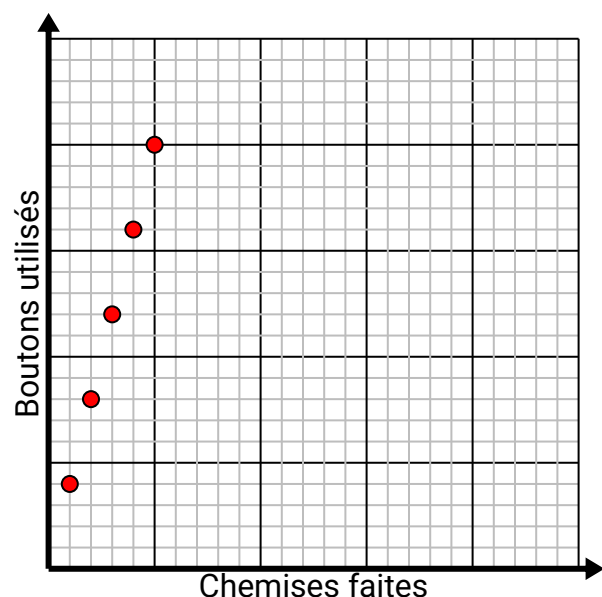
- 4) Pour chaque ennemi vaincu 4 points sont gagnés.
Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



**Résoudre chaque problème.**

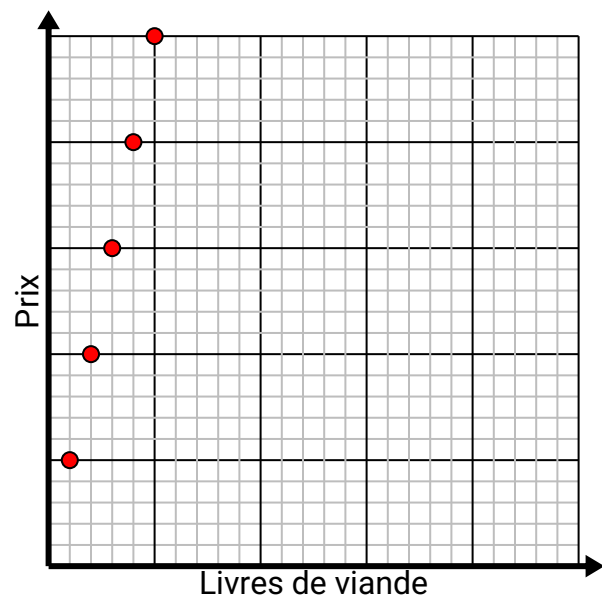
- 1) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 4 sont utilisés.
Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Chemises faites	1	2	3	4	5
Boutons utilisés	4	8	12	16	20



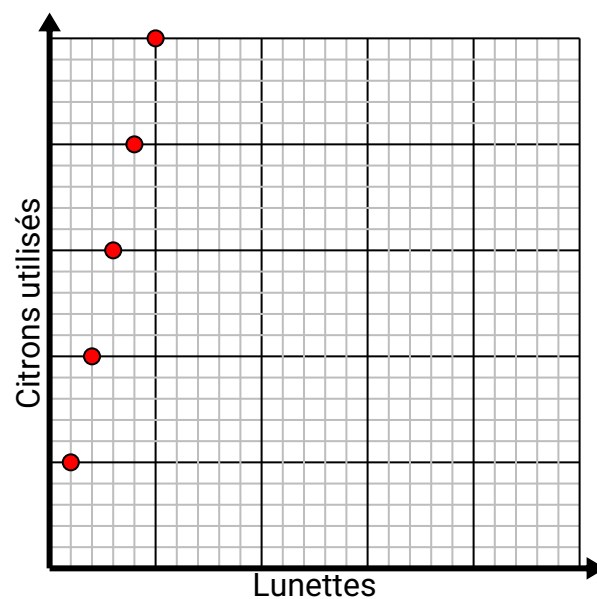
- 3) Chaque livre de viande coûte 5 \$.
Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Livres de viande	1	2	3	4	5
Prix	5	10	15	20	25



- 2) Chaque verre de limonade nécessite 5 citrons.
Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Lunettes	1	2	3	4	5
Citrons utilisés	5	10	15	20	25



- 4) Pour chaque ennemi vaincu 4 points sont gagnés.
Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	4	8	12	16	20

