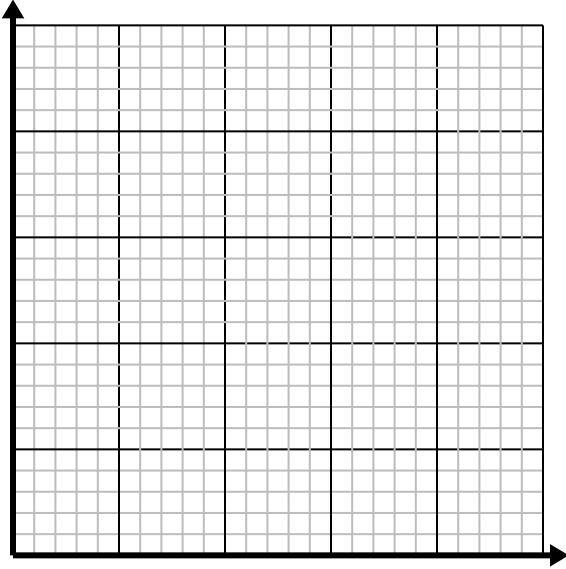
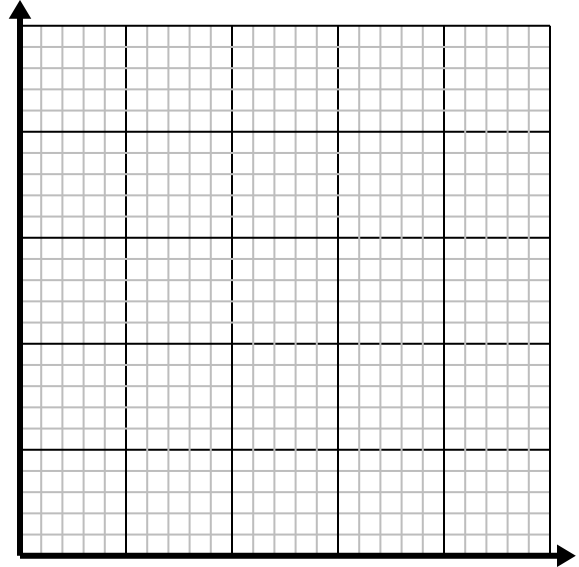


**Résoudre chaque problème.**

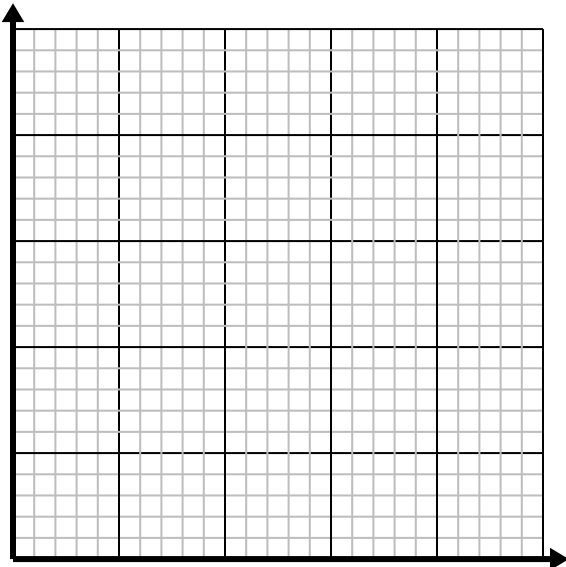
- 1) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.  
Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

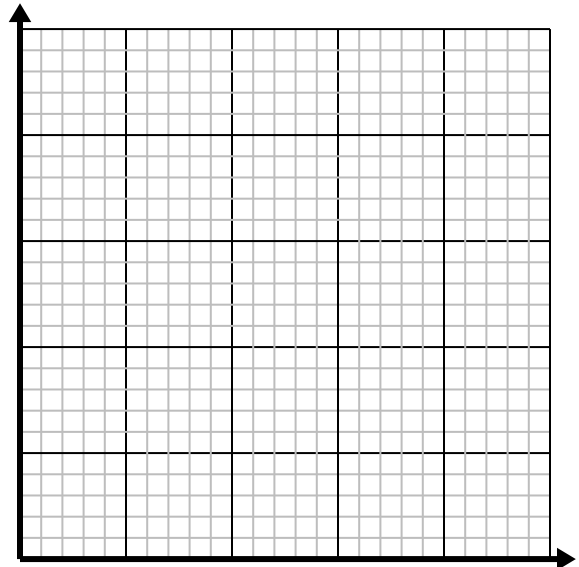
- 2) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 4 sont utilisés.  
Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

- 3) Chaque morceau de poulet coûte 2 \$.  
Créez un tableau indiquant le prix d'un maximum de 5 morceaux de poulet, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

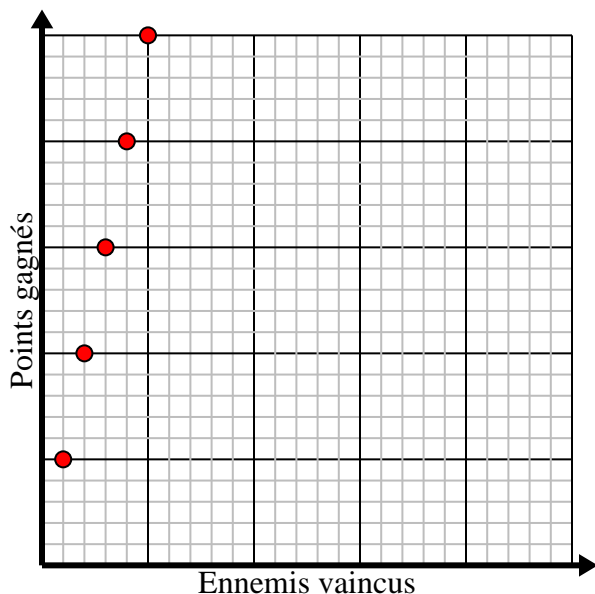
- 4) Toutes les heures, Luca parcourt 4 miles.  
Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

**Résoudre chaque problème.**

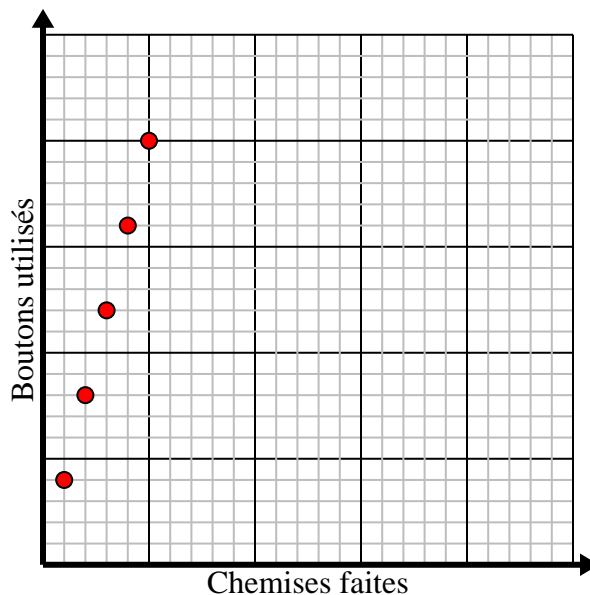
- 1) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.  
Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	5	10	15	20	25



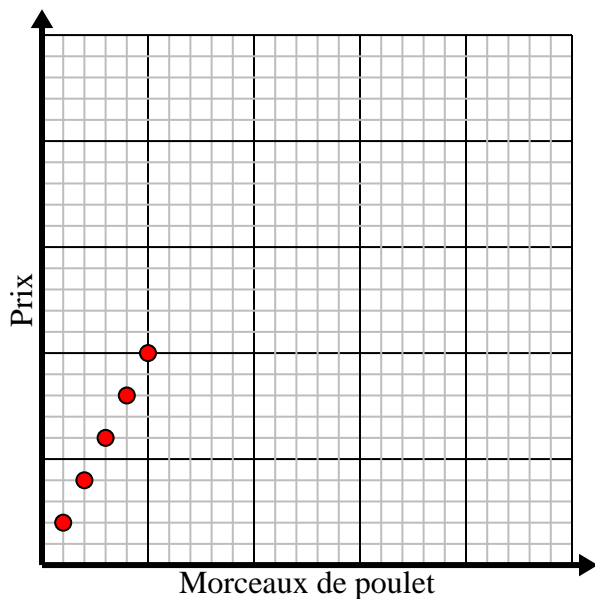
- 2) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 4 sont utilisés.  
Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

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



- 3) Chaque morceau de poulet coûte 2 \$.  
Créez un tableau indiquant le prix d'un maximum de 5 morceaux de poulet, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Morceaux de poulet	1	2	3	4	5
Prix	2	4	6	8	10



- 4) Toutes les heures, Luca parcourt 4 miles.  
Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	4	8	12	16	20

