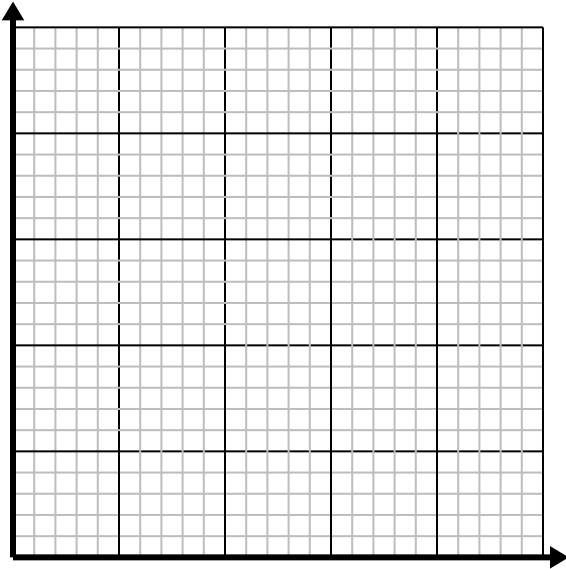
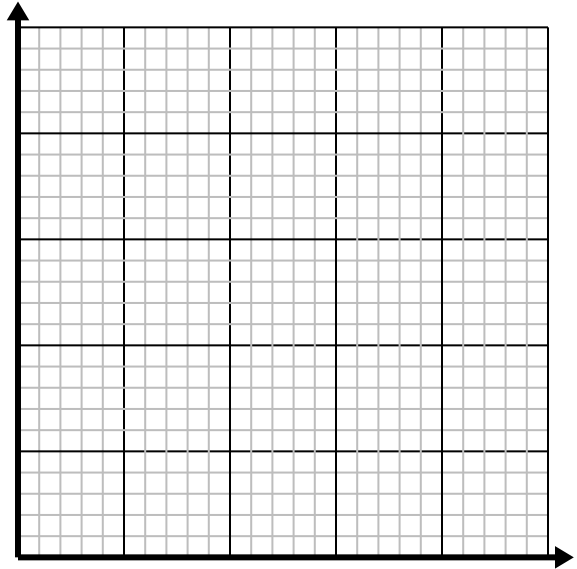


**Résoudre chaque problème.**

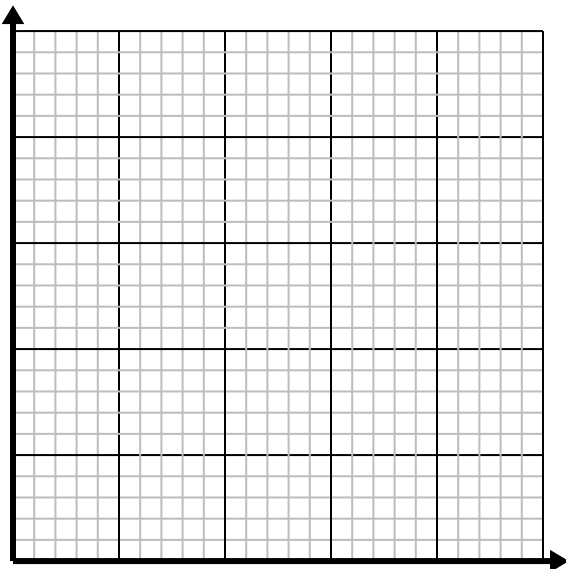
- 1) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.
Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



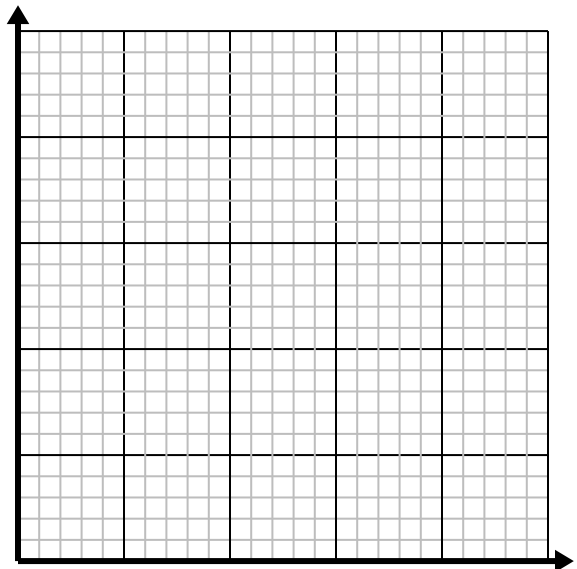
- 2) Chaque livre de viande coûte 2.63 \$.
Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



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



- 4) Chaque minute 3 livres sont imprimés.
Créez un tableau montrant les livres imprimés au cours de 5 minutes, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

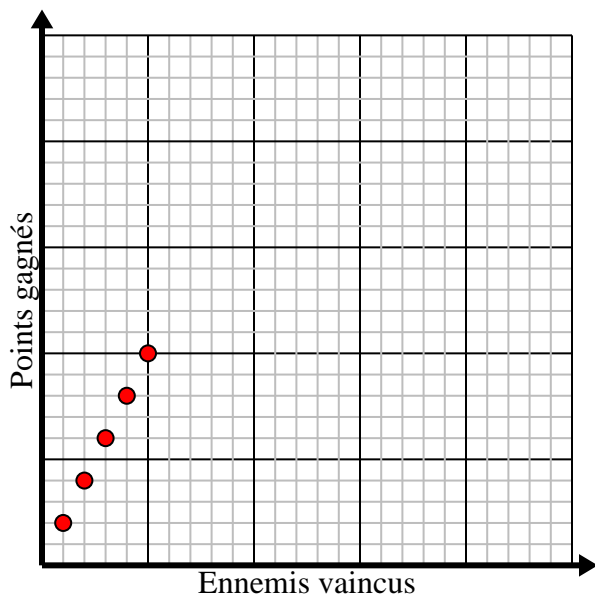


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque ennemi vaincu 2 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.

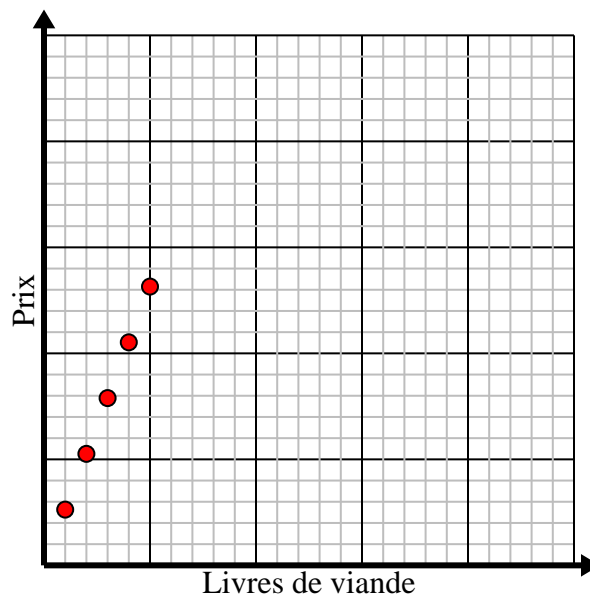
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	2	4	6	8	10



- 2) Chaque livre de viande coûte 2.63 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

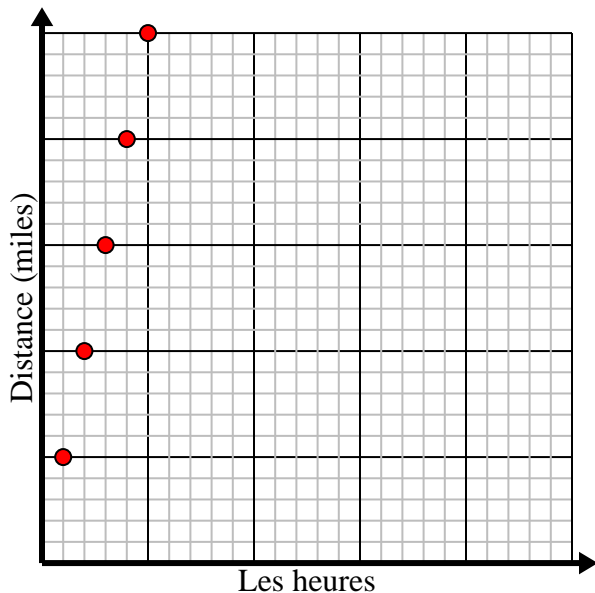
Livres de viande	1	2	3	4	5
Prix	2,63	5,26	7,89	10,52	13,15



- 3) Toutes les heures, Franco parcourt 5 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)	5	10	15	20	25



- 4) Chaque minute 3 livres sont imprimés.

Créez un tableau montrant les livres imprimés au cours de 5 minutes, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	3	6	9	12	15

