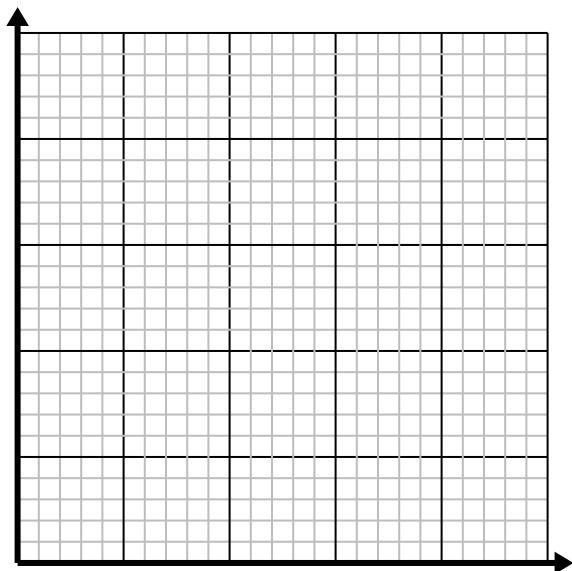
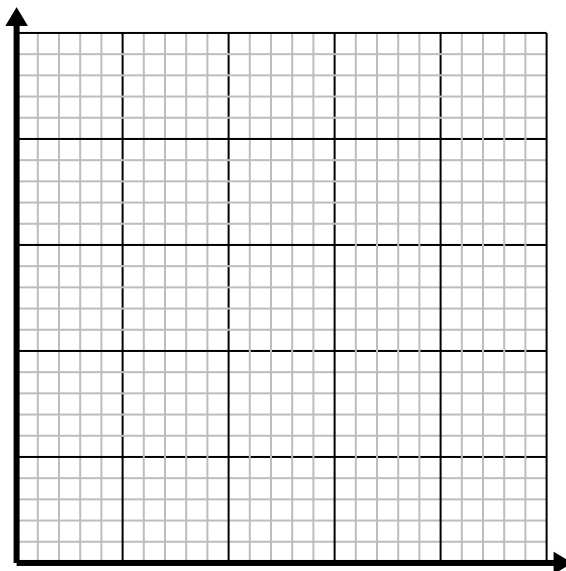


**Résoudre chaque problème.**

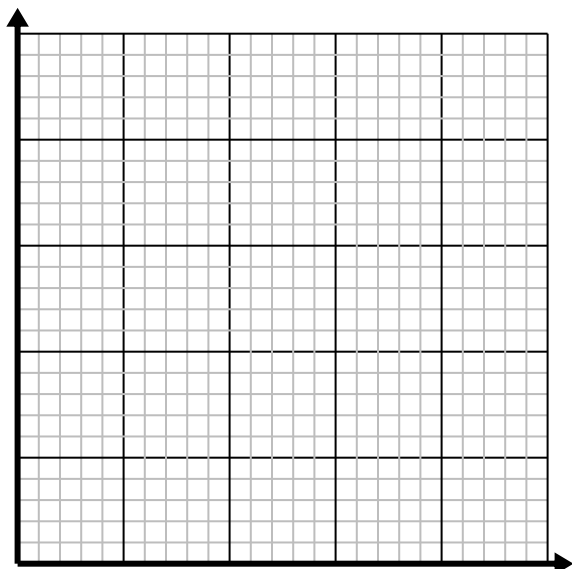
- 1) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 6 \$. Créez un tableau montrant l'argent gagné pour tondre jusqu'à 5 pelouses, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



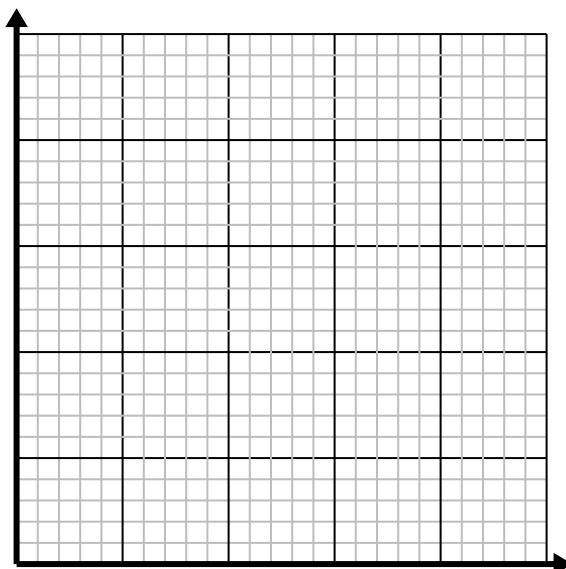
- 2) Chaque minute 2 livres sont imprimés. Créez un tableau montrant les livres imprimés au cours de 5 minutes, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



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



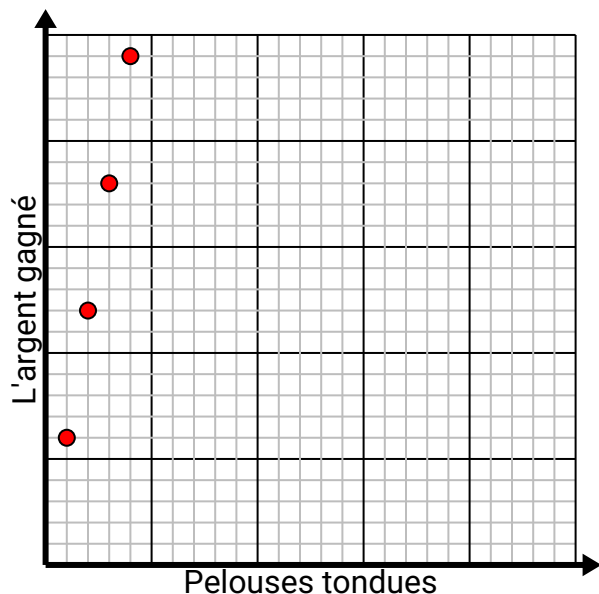
- 4) Pour chaque ennemi vaincu 6 points sont gagnés. Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



**Résoudre chaque problème.**

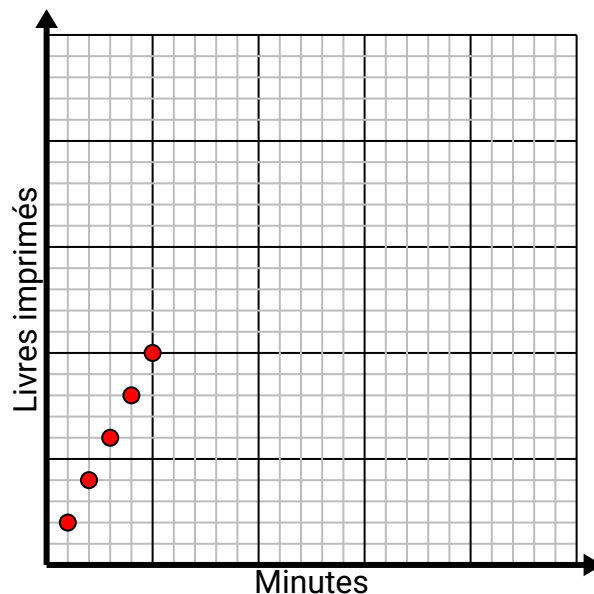
- 1) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 6 \$. Créez un tableau montrant l'argent gagné pour tondre jusqu'à 5 pelouses, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Pelouses tondues	1	2	3	4	5
L'argent gagné	6	12	18	24	30



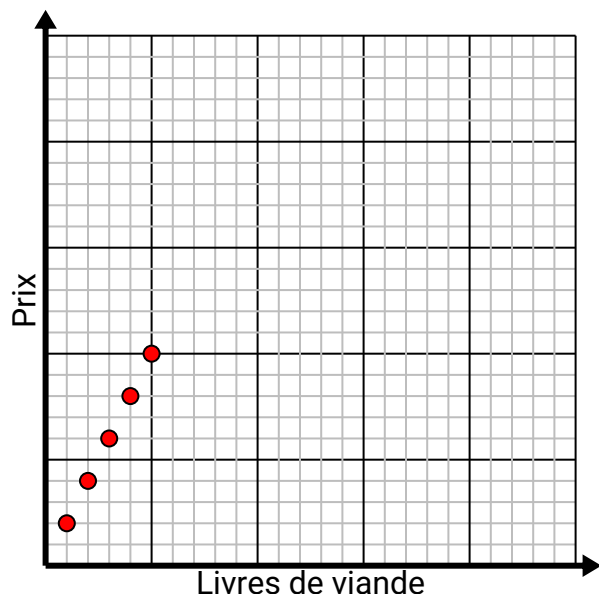
- 2) Chaque minute 2 livres sont imprimées. Créez un tableau montrant les livres imprimés au cours de 5 minutes, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	2	4	6	8	10



- 3) Chaque livre de viande coûte 2 \$. 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	4	6	8	10



- 4) Pour chaque ennemi vaincu 6 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	6	12	18	24	30

