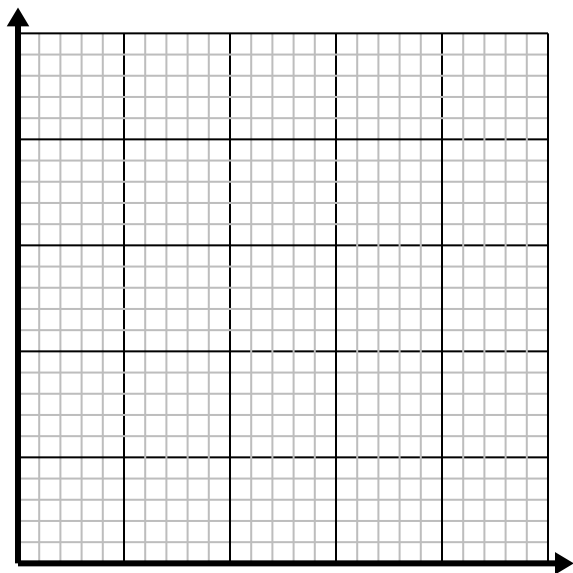


**Résoudre chaque problème.**

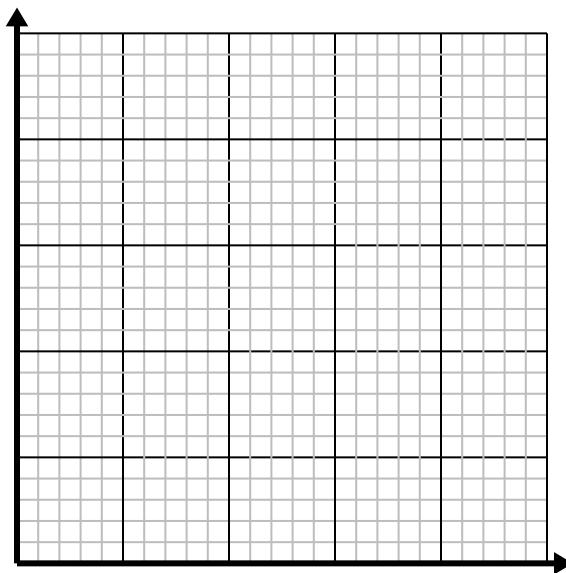
- 1) Toutes les heures, Marcello parcourt 4 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



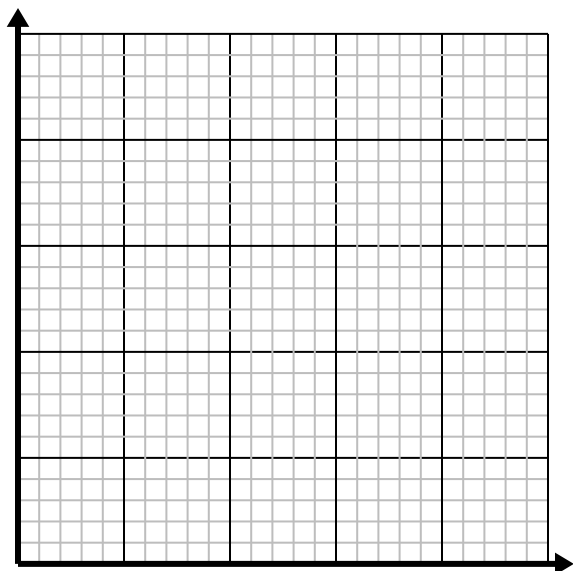
- 2) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



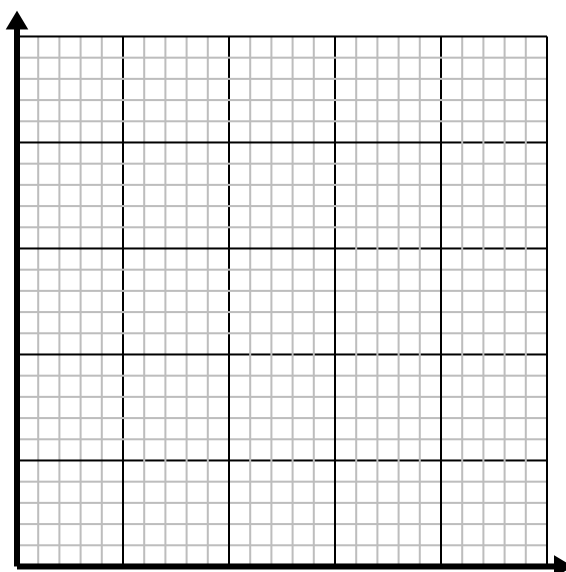
- 3) Pour chaque tasse de farine 5, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 6 sont utilisés.

Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

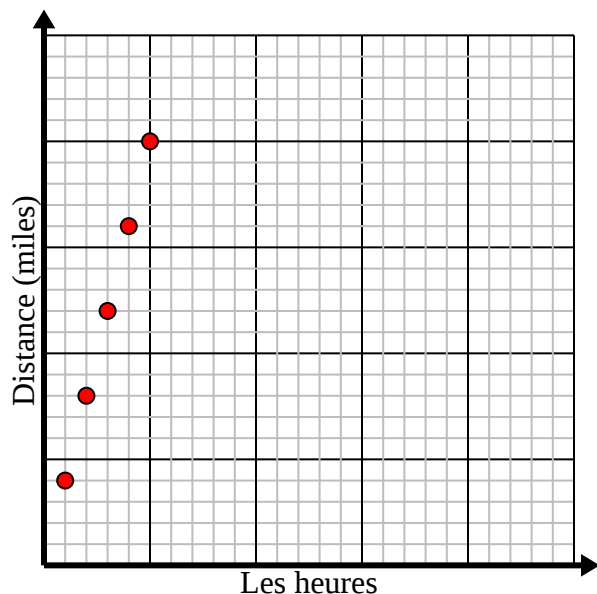


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Toutes les heures, Marcello parcourt 4 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

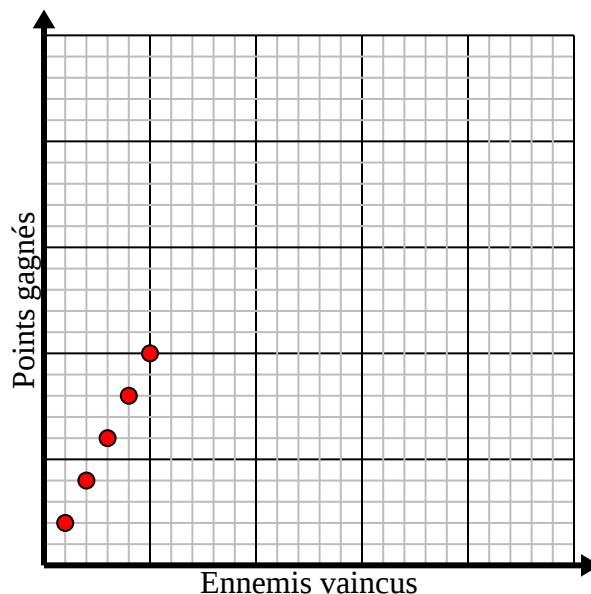
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	4	8	12	16	20



- 2) 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.

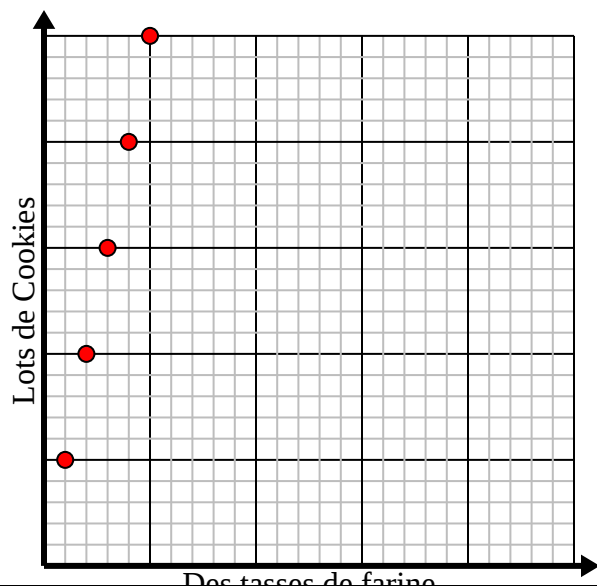
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	2	4	6	8	10



- 3) Pour chaque tasse de farine 5, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Des tasses de farine	1	2	3	4	5
Lots de Cookies	5	10	15	20	25



- 4) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 6 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	6	12	18	24	30

