**La modélisation et l’algèbre**

**Unité 1, Fiche 2a**

L’achat de jeux vidéo

En 14 semaines, Zac a gagné 504 $ pour acheter des jeux vidéo pour un hôpital pour enfants. Chaque jeu coûte 64 $.

Complète la table pour montrer combien de jeux Zac peut acheter.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de jeux achetés, *n*** | **Montant total dépensé ($), *D*** | **Argent restant ($), *R*** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Écris une règle et une expression algébrique qui établissent un lien entre le nombre de jeux et l’argent dépensé au total.

S’agit-il d’une fonction croissante ou décroissante ?

**La modélisation et l’algèbre**

**Unité 1, Fiche 2a**

L’achat de jeux vidéo (suite)

Écris une règle et une expression algébrique qui établissent un lien entre le nombre de jeux et l’argent restant.

S’agit-il d’une fonction croissante ou décroissante ?

Combien de jeux vidéo Zac peut-il acheter ? Montre ton travail.

Lui restera-t-il de l’argent ? Explique.