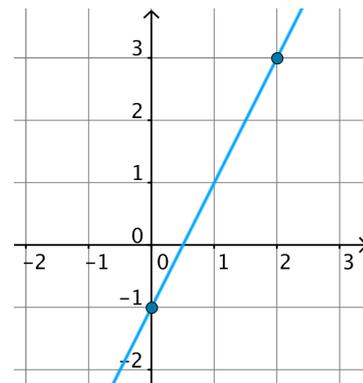


I. COMMENT CONSTRUIRE LA DROITE REPRESENTANT UNE FONCTION AFFINE

Par exemple pour représenter graphiquement la fonction $f : x \rightarrow 2x - 1$, on calcule les images de deux nombres simples :

- $f(0) = 2 \times 0 - 1 = -1$ donc la droite passe par le point $(0 ; -1)$
(-1 est l'ordonnée à l'origine)
- $f(2) = 2 \times 2 - 1 = 3$ donc la droite passe aussi par le point $(2 ; 3)$



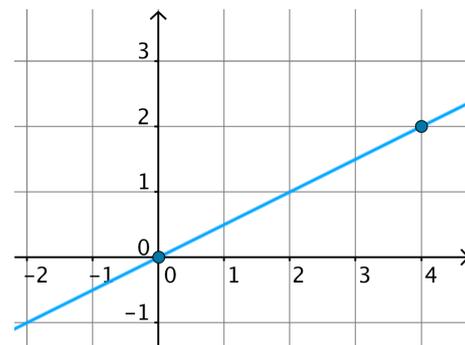
II. CAS PARTICULIERS DE FONCTIONS AFFINES

a. Fonction linéaire

Pour représenter une fonction **linéaire** (fonction qui traduit une situation de proportionnalité qui passe donc par **l'origine** du repère), il suffit donc de calculer l'image d'un nombre simple.

Par exemple pour représenter graphiquement la fonction $f : x \rightarrow 0,5x$,

- $f(4) = 0,5 \times 4 = 2$ donc la droite passe par le point $(4 ; 2)$

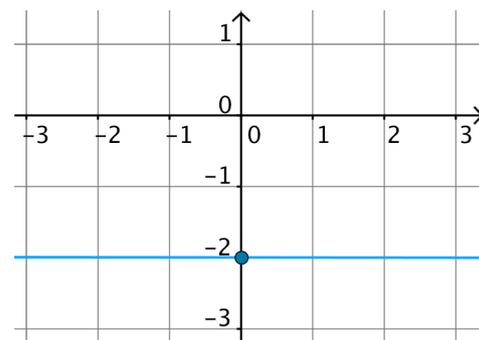


b. Fonction constante

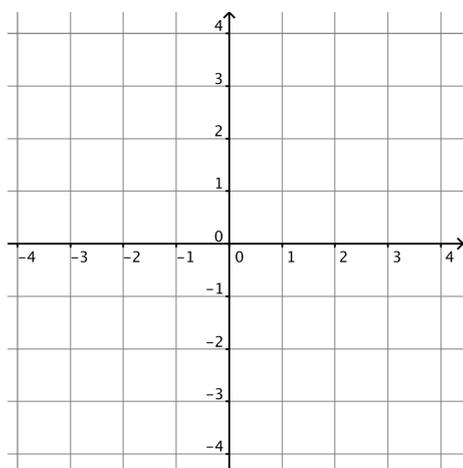
Pour représenter une fonction **constante** (fonction très simple qui prend toujours la même valeur quelque soit le nombre choisi au départ), on trace une droite **horizontale** partant de cette valeur.

Par exemple pour représenter graphiquement la fonction $f : x \rightarrow -2$

On trace une droite horizontale passant par exemple par le point $(0 ; -2)$



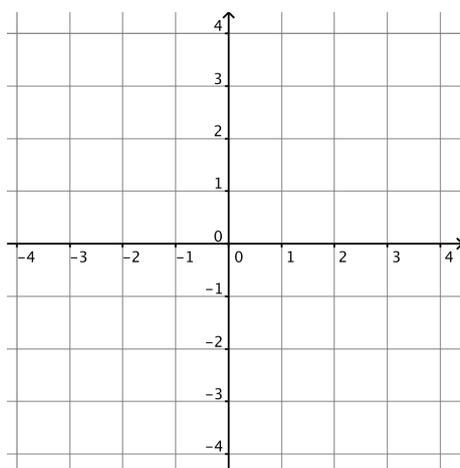
III. ENTRAINEMENT : Représenter graphiquement ces 3 fonctions affines



$$f : x \rightarrow -2x$$

$$f(0) =$$

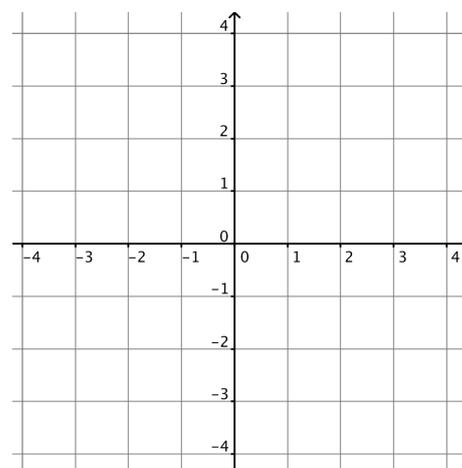
$$f(2) =$$



$$f : x \rightarrow x - 2$$

$$f(0) =$$

$$f(4) =$$



$$f : x \rightarrow 3$$

$$f(0) =$$