

Mémo sur chapitre 1 : Programmation linéaire

	<u>Objectifs</u>	<u>Théorie</u>	<u>Exercices</u>
☐ Intro.	Résoudre graphiquement une équation.	Modèle 1	1.0.
☐ A)	Résoudre graphiquement une inéquation linéaire.	Modèle 2	1.1.
☐ B)	Résoudre graphiquement un système d'inéquations linéaires.	Modèle 3	1.2.
☐ C)	Représenter le polygone des solutions d'un système d'inéquations linéaires.	Modèle 4	1.3.
☐ D)	Optimiser une fonction à deux variables.	Modèle 5	1.4, 1.5 et 1.6.
☐ E)	Résoudre un problème de programmation linéaire à deux variables.	Modèle 6 Modèle 7	1.7, 1.8, 1.14 à 1.18, 1.10, 1.20, 1.23 et 1.24.