

Introduction à Python

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

CONTENUS	CAPACITÉS ATTENDUES	COMMENTAIRES
Variables et instructions élémentaires	<ul style="list-style-type: none"> • choisir ou déterminer le type d'une variable (entier, flottant ou chaîne de caractères) ; • concevoir et écrire des affectations à des variables ; • écrire une formule permettant un calcul combinant des variables. 	On commence par consolider les notions de variables, de boucles et d'instructions conditionnelles introduites au cycle 4 en complétant la programmation par blocs par l'utilisation d'un langage de programmation textuel.
Boucle et itérateur, instruction conditionnelle	<ul style="list-style-type: none"> • programmer une instruction conditionnelle ; • programmer une boucle bornée ; • programmer une boucle non bornée. 	On formalise les notions de boucle bornée (for) et de boucle non bornée (while) et on introduit la notion nouvelle de fonction dans un langage de programmation.
Notion de fonction	<ul style="list-style-type: none"> • programmer des fonctions simples, ayant un petit nombre d'arguments. 	Il est intéressant de confronter les fonctions dans un langage de programmation avec les fonctions d'un tableur.

Objectifs

Objectifs

- Apprendre les bases du langage Python

Objectifs

- Apprendre les bases du langage Python
- S'approprier le vocabulaire de l'informatique

Objectifs

- Apprendre les bases du langage Python
- S'approprier le vocabulaire de l'informatique
- Connaître les bonnes pratiques de la programmation

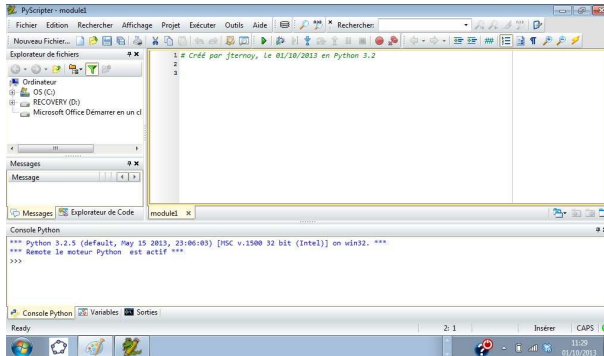
Objectifs

- Apprendre les bases du langage Python
- S'approprier le vocabulaire de l'informatique
- Connaître les bonnes pratiques de la programmation

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

- Langage : Python 3.5 \neq Python 2.7
- Éditeur : Edupython (ou autres...)
- 2 modes :
 - console/shell/terminal
 - script/fichier/programme



Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 **Variables**
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 **Variables**
 - **Déclaration, Affectation**
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Variables

```
a = 2 # integer ou entier
a = 2.0 # float ou flottant
a = '2' # ou "2" ou '''2''' string ou chaîne de caractère
a = 1+2*j # nombre complexe
a = true # booléen
a = [2,3,4] # liste (indice 0)
dictionnaires, tuples, sets, objets
```

Variables

```
a = 2 # integer ou entier  
a = 2.0 # float ou flottant  
a = '2' # ou "2" ou '''2''' string ou chaîne de caractère  
a = 1+2*j # nombre complexe  
a = true # booléen  
a = [2,3,4] # liste (indice 0)  
dictionnaires, tuples, sets, objets
```

Particularités de Python

- Pas de déclaration ; typage dynamique
- Sensible à la casse
- Forcer le typage : `int(2.0)` ; `int('2')` ; `str(2)` ; ...
- Commentaires dans le code avec #

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 **Variables**
 - Déclaration, Affectation
 - **Principales opérations**
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Opérations sur les nombres

```
>>> x = 45
>>> x
45
>>> x + 2
47
>>> x = x + 3
>>> x
48
>>> x / 3 # résultat est de type flottant alors que les
      entrées sont de type entier
16.0
>>> x**2 # puissance d'un nombre
2304
>>> 34//5 # quotient de la division de 34 par 5
6
>>> 34%5 # reste de la division de 34 par 5
4
```


Modules

```
>>> from math import *  
  
>>> sqrt(5) # de même exp(2); ln(3); cos(45)  
2.23606797749979  
  
>>> from random import *  
  
>>> random() # de même uniform(5,7); randint(3,10)  
0.24946011478712649
```

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 **Variables**
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - **Saisie, Affichage**
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Saisie

```
input("message") :
```

Instruction qui renvoie la chaîne de caractère (str) saisie par l'utilisateur.

Saisie

`input("message") :`

Instruction qui renvoie la chaîne de caractère (str) saisie par l'utilisateur.

```
>>> prenom = input("Entrez votre prénom : ")  
Entrez votre prénom : Roger  
  
>>> type(prenom)  
<class 'str'>
```

Saisie

```
>>> age = input("Donnez votre age : " )
Donnez votre age : 5

>>> type(age)
<class 'str'>

>>> age+1
Traceback (most recent call last):
  File "<console>", line 1, in <module>
TypeError: Can't convert 'int' object to str implicitly

>>> int(age) + 1
6
```

Saisie

Erreurs classiques avec Input

- Input renvoie une valeur qu'il ne faut pas oublier d'affecter à une variable !
- 2 opérations à faire : Saisie et typage.
- `age = int(input("Donnez votre age : "))`

Affichage

`print("message")` ou `print(variable)` :

Instruction qui affiche une chaîne de caractère ou le contenu de la variable

```
>>> x = 3

>>> y = 1000000000

>>> print(x)
3

>>> print(x,y) #affichage de plusieurs éléments en une seule
               instruction
3 1000000000

>>> print("L'an prochain, vous aurez",age+1,"ans.")
L'an prochain, vous aurez 7 ans.
```

Exemple

```
from math import *  
  
Xa = float(input("Entrer l'abscisse du point A : "))  
Ya = float(input("Entrer l'ordonnée du point A : "))  
Xb = float(input("Entrer l'abscisse du point B : "))  
Yb = float(input("Entrer l'ordonnée du point B : "))  
print("La distance AB vaut ", sqrt((Xb-Xa)**2+(Yb-Ya)**2))
```


Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 **Variables**
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - **Les listes**
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Les listes

```
>>> animaux = ['girafe','tigre','singe','souris']  
  
>>> animaux[1]  
'tigre'  
  
>>> animaux[1:3]  
'tigre', 'singe'  
  
>>> animaux[2:]  
'singe', 'souris'
```

Opération sur les listes

```
>>> l=[0,1,2,3,4,5]

>>> l = l+[6]

>>> print(l)
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6]

>>> l[5] = "cinq"

>>> print(l)
[0, 1, 2, 3, 4, "cinq", 6]
```

Plan

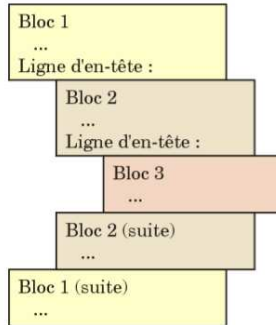
- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques**
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques**
 - Structure générale**
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

Principe général

- une ligne d'en-tête(*if, elif, else, for, while, def, etc.*) et se terminant par un double point.
- bloc d'instruction délimité par indentation.



Comparateurs

<code>x == y</code>	x est égal à y
<code>x != y</code>	x est différent de y
<code>x > y</code>	x est strictement supérieur à y
<code>x < y</code>	x est strictement inférieur à y
<code>x <= y</code>	x est inférieur ou égal à y
<code>x >= y</code>	x est supérieur ou égal à y
<code>x < y < z</code>	spécial Python
<code>and</code>	et
<code>or</code>	ou
<code>not</code>	non

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques**
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles**
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

if-then-else

```
if a == 0:
    print("L'équation est du premier degré.")
else:
    delta = b**2 - 4*a*c
    if delta > 0:
        print("L'équation possède deux solutions réelles.")
    else:
        if delta == 0:
            print("L'équation possède une solution réelle.")
        else:
            print("L'équation ne possède pas de solution
                  réelle.")
```

```
delta = b**2 - 4*a*c
if a == 0:
    print("L'équation est du premier degré.")
elif delta > 0:
    print("L'équation possède deux solutions réelles.")
elif delta == 0:
    print("L'équation possède une solution réelle.")
else:
    print("L'équation ne possède pas de solution réelle.")
```

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques**
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée**
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

while

```
>>> nombreEntre = 0;
>>> while (nombreEntre != 47) :
...     nombreEntre = int(input(" Tapez le nombre 47 ! ") )
...
...
Tapez le nombre 47 ! 5
Tapez le nombre 47 ! 9
Tapez le nombre 47 ! 47
```

Exemple : Suite de Syracuse

17 – 52 – 26 – 13 – 40 – 20 – 10 – 5 – 16 – 8 – 4 – 2 – 1

Exemple : Suite de Syracuse

17 – 52 – 26 – 13 – 40 – 20 – 10 – 5 – 16 – 8 – 4 – 2 – 1

Variable :	u , nombre entier
Initialisation :	Saisir u
Traitement :	Tant que $u \neq 1$ faire Si $u = 0[2]$ alors : Affecter à u la valeur $u/2$ Sinon Affecter à u la valeur $3u + 1$ Fin Si Afficher u Fin Tant que

```
u = int(input("u=?"))
while u!=1:
    if u%2==0:
        u = u/2
    else:
        u = 3*u+1
    print(u)
```

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques**
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée**
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

for

```
>>> for fruit in ['pomme', 'poire', 'kiwi']:
...     print(fruit)
...
pomme
poire
kiwi
```


for

```
>>> for fruit in ['pomme', 'poire', 'kiwi']:
...     print(fruit)
...
pomme
poire
kiwi
```

```
>>> for letter in "bac":
...     print(letter)
...
b
a
c
```

for

```
>>> for fruit in ['pomme', 'poire', 'kiwi']:
...     print(fruit)
...
pomme
poire
kiwi
```

```
>>> for letter in "bac":
...     print(letter)
...
b
a
c
```

```
>>> for i in range(10):
...     print(i, end="; ")
...
0;1;2;3;4;5;6;7;8;9;
```

```
>>> for i in range(15,20):  
...     print(i,end="; ")  
...  
...  
15; 16; 17; 18; 19  
  
>>> for i in range(0,1000,200):  
...     print(i,end="; ")  
...  
...  
0; 200; 400; 600; 800  
  
>>> for i in range(2,-2,-1):  
...     print(i,end="; ")  
...  
...  
2; 1; 0; -1
```

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques**
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions**
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources

fonctions

```
>>> def f(x):  
...     "fonction carrée"  
...     return x**2  
...  
...  
  
>>> f(5)  
25
```

fonctions

```
>>> def f(x):  
...     "fonction carrée"  
...     return x**2  
...  
...  
  
>>> f(5)  
25
```

Attention !

- Définition en début de programme ;
- Appel dans le corps du programme ;

fonctions à plusieurs paramètres

```
>>> def norme(x,y):  
...     return sqrt(x**2+y**2)  
...  
...  
  
>>> norme(3,4)  
5.0
```

fonctions-Portée des variables

```
def test1():  
    p = 7  
    print(p)
```

```
test1()  
print(p)
```

```
def test2():  
    p = 7  
    print(p)
```

```
p = 8  
test2()  
print(p)
```

Quels résultats ?

fonctions-Portée des variables

```
def test1():  
    p = 7  
    print(p)
```

```
test1()  
print(p)
```

```
def test2():  
    p = 7  
    print(p)
```

```
p = 8  
test2()  
print(p)
```

Quels résultats ?

- test1 : 7 et erreur variable non définie

fonctions-Portée des variables

```
def test1():  
    p = 7  
    print(p)
```

```
test1()  
print(p)
```

```
def test2():  
    p = 7  
    print(p)
```

```
p = 8  
test2()  
print(p)
```

Quels résultats ?

- test1 : 7 et erreur variable non définie
- test2 : 7 et 8

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme**
- 6 Ressources

```
# Created on 29/06/2017
# Author : ASS

##### Les fonctions
def factorielle(n):
    """ Fonction factorielle """
    facto = 1
    for i in range(1, n+1):
        facto = facto * i
    return facto

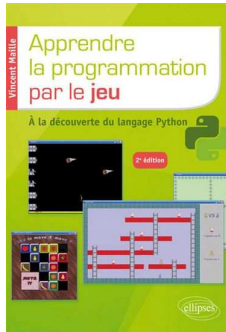
##### Corps du programme
print("Ce programme affiche les n premieres factorielles")
fin = int(input("Combien de factorielles souhaitez-vous
afficher ? "))
for i in range(1, fin+1):
    print("factorielle de",i," vaut ",factorielle(i))
##### fin du programme
```

Plan

- 1 Le programme et objectifs
- 2 Installation-Configuration
- 3 Variables
 - Déclaration, Affectation
 - Principales opérations
 - Saisie, Affichage
 - Les listes
- 4 Structures classiques
 - Structure générale
 - Structures conditionnelles
 - Boucle non bornée
 - Boucle bornée
 - Fonctions
- 5 Règles d'écriture d'un programme
- 6 Ressources



Gerard Swimmen



Vincent Maille



Documentation pour l'enseignant



version 1.3 du 29 décembre 2015

Site d'Edupython