

PETIT MÉMENTO PYTHON

SOMMAIRE

Chapitre 1. Introduction.....	2
Chapitre 2. Les notions de base	4
2.1. Éléments du langage.....	4
2.2. Types de données élémentaires	4
2.3. Affectation et opérations d'entrée-sortie	6
2.4. Structures de contrôle.....	7
2.5. Quelques exemples de scripts Python.....	8
2.6. Traduction d'algorithmes en Python – Tableau de synthèse	9
2.7. Dessiner en Python	10
Chapitre 3. Pour aller (un petit peu) plus loin... ..	12
3.1. Nombres complexes.....	12
3.2. Listes	12
3.3. Fonctions	13
3.4. Visibilité des variables	14
3.5. Modules.....	14

Chapitre 1. Introduction

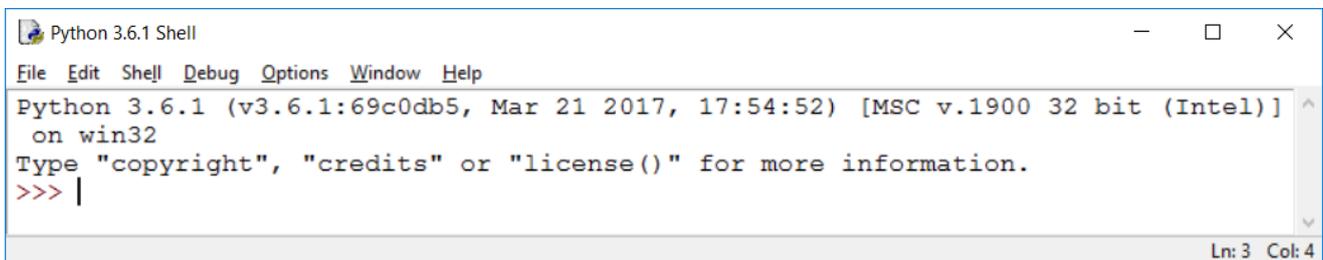
Le langage Python est né dans les années 1990, au CWI Amsterdam, développé par Guido van Rossum. Il a été nommé ainsi par référence à l'émission de la BBC « Monty Python's Flying Circus », et de nombreuses références aux dialogues des Monty Python parsèment les documentations officielles...

Python est un langage libre et gratuit, facile d'accès (il possède une syntaxe très simple), puissant, et est utilisé comme langage d'apprentissage par de nombreuses universités. Dans le cadre de l'initiation au lycée, seule une partie des possibilités de ce langage sera exploitée (en particulier, tous les aspects liés à la programmation par objets se situent hors du cadre de cet enseignement).

Le langage Python peut être utilisé en mode *interprété* (chaque ligne du code source est analysée et traduite au fur et à mesure en instructions directement exécutées) ou en mode *mixte* (le code source est compilé et traduit en *bytecode* qui est interprété par la *machine virtuelle* Python).

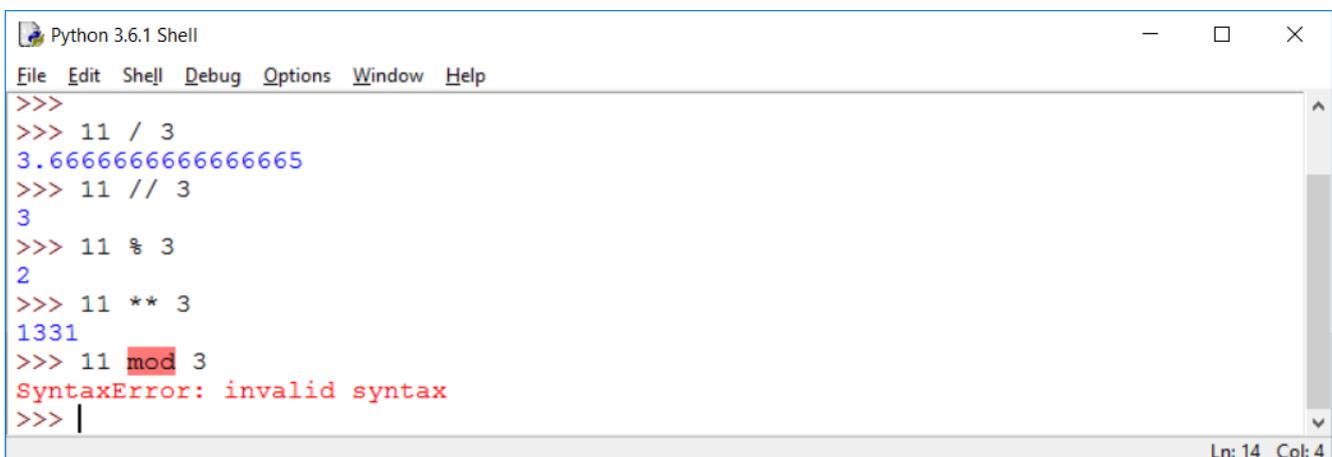
Le site officiel du langage Python est <http://www.python.org/>. On peut y télécharger gratuitement la dernière version du logiciel¹, pour différentes plateformes (Windows, Mac, Linux), ainsi que de nombreuses documentations. Notons que les versions 3.x constituent une réelle rupture avec les versions précédentes (2.x) qui ne sont plus maintenues. Ce document fait donc référence à la série des versions 3.x.

L'installation de Python ne pose aucun problème particulier. L'environnement de développement IDLE est fourni (<répertoire_Python>\Lib\idlelib\idle.bat) qui suffit amplement à l'utilisation du langage. Le lancement de IDLE ouvre la fenêtre suivante :



```
Python 3.6.1 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.1 (v3.6.1:69c0db5, Mar 21 2017, 17:54:52) [MSC v.1900 32 bit (Intel)]
on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> |
```

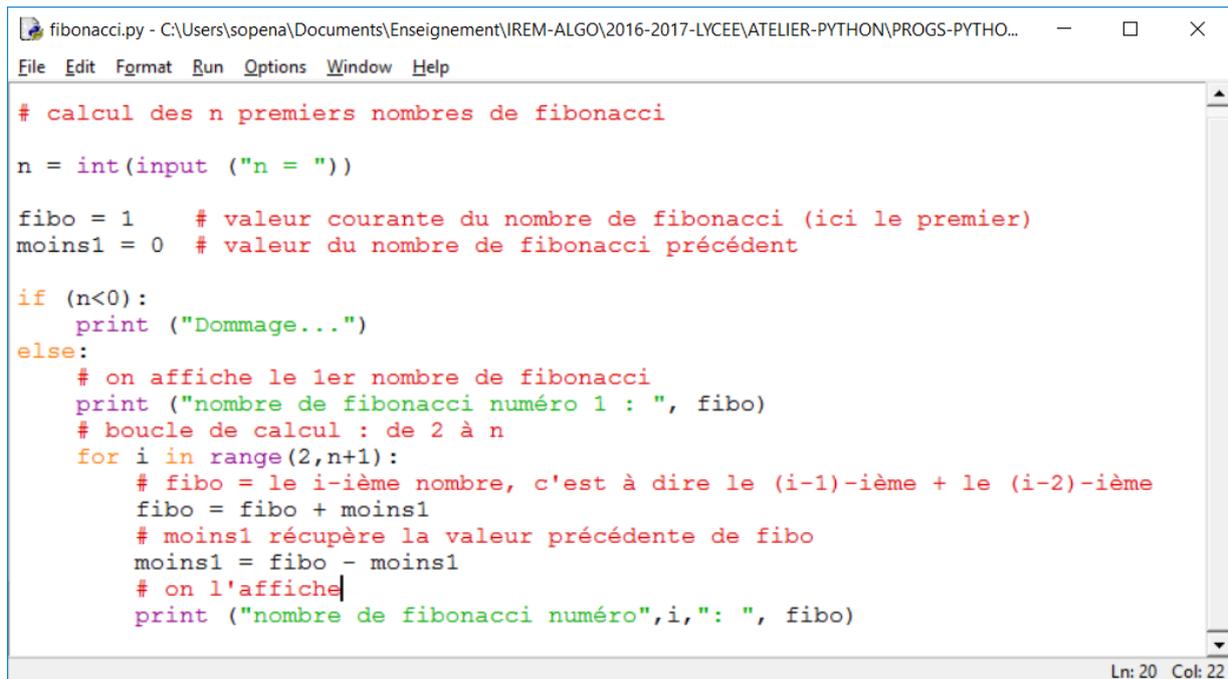
Il est alors possible d'utiliser directement Python en mode interprété (dans ce cas, Python lit, évalue, et affiche la valeur le cas échéant) :



```
Python 3.6.1 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> 11 / 3
3.6666666666666665
>>> 11 // 3
3
>>> 11 % 3
2
>>> 11 ** 3
1331
>>> 11 mod 3
SyntaxError: invalid syntax
>>> |
```

ou d'éditer un *script* Python (menu File/New Window) :

¹ À la date d'édition de ce document, il s'agit de la version 3.6.1.



```

fibonacci.py - C:\Users\sopena\Documents\Enseignement\IREM-ALGO\2016-2017-LYCEE\ATELIER-PYTHON\PROGS-PYTHO...
File Edit Format Run Options Window Help

# calcul des n premiers nombres de fibonacci

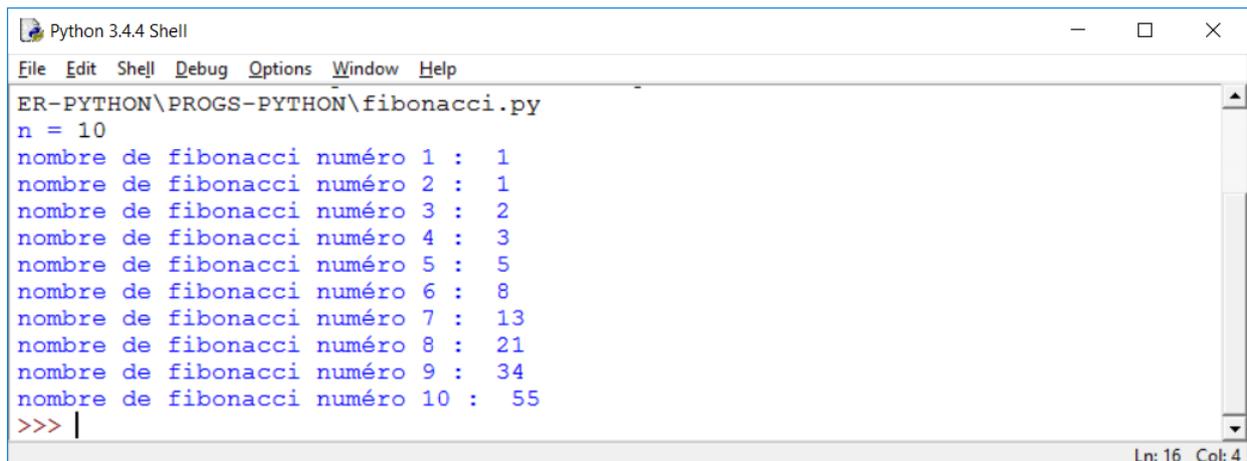
n = int(input ("n = "))

fibonacci = 1 # valeur courante du nombre de fibonacci (ici le premier)
moins1 = 0 # valeur du nombre de fibonacci précédent

if (n<0):
    print ("Dommage...")
else:
    # on affiche le 1er nombre de fibonacci
    print ("nombre de fibonacci numéro 1 : ", fibonacci)
    # boucle de calcul : de 2 à n
    for i in range(2,n+1):
        # fibonacci = le i-ième nombre, c'est à dire le (i-1)-ième + le (i-2)-ième
        fibonacci = fibonacci + moins1
        # moins1 récupère la valeur précédente de fibonacci
        moins1 = fibonacci - moins1
        # on l'affiche
        print ("nombre de fibonacci numéro",i," : ", fibonacci)

```

Les scripts Python sont sauvegardés avec l'extension « .py ». On peut lancer l'exécution d'un script ouvert dans IDLE à l'aide de la touche F5 (ou par le menu Run/Run Module) :



```

Python 3.4.4 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
ER-PYTHON\PROGS-PYTHON\fibonacci.py
n = 10
nombre de fibonacci numéro 1 : 1
nombre de fibonacci numéro 2 : 1
nombre de fibonacci numéro 3 : 2
nombre de fibonacci numéro 4 : 3
nombre de fibonacci numéro 5 : 5
nombre de fibonacci numéro 6 : 8
nombre de fibonacci numéro 7 : 13
nombre de fibonacci numéro 8 : 21
nombre de fibonacci numéro 9 : 34
nombre de fibonacci numéro 10 : 55
>>> |

```

Parmi les caractéristiques du langage Python, on notera en particulier les suivantes :

- il n'est pas nécessaire de déclarer les variables (attention, cela peut être source de problème en phase d'initiation : une variable mal orthographiée sera considérée comme une nouvelle variable !...),
- les séquences d'instructions (ou blocs) sont définies en fonction de l'*indentation* (décalage en début de ligne) et non à l'aide de délimiteurs de type « début / fin ».

Ressources documentaires en ligne :

- www.python.org : site officiel de Python
- www.infocore.be/swi/python.htm : ressources didactiques (Gérard Swinnen), dont en particulier le livre *Apprendre à programmer avec Python 3* en téléchargement libre.
- <http://hebergement.u-psud.fr/iut-orsay/Pedagogie/MPHY/Python/courspython3.pdf> : cours de Robert Cordeau, *Introduction à Python 3*.

Chapitre 2. Les notions de base

2.1. Éléments du langage

Un identificateur Python est une suite non vide de caractères, de longueur quelconque, à l'exception des *mots réservés* du langage, tels que : `and`, `as`, `assert`, `break`, `class`, `continue`, `def`, `del`, `elif`, `else`, `except`, `False`, `finally`, `for`, `from`, `global`, `if`, `import`, `in`, `is`, `lambda`, `None`, `nonlocal`, `not`, `or`, `pass`, `raise`, `return`, `True`, `try`, `while`, `with`, `yield`.

Notons que Python fait la distinction entre majuscules et minuscules. Ainsi, `nombre` et `Nombre` correspondent à des identificateurs différents. Une excellente habitude consiste à nommer les constantes en MAJUSCULES et les variables en minuscules.

Un commentaire Python commence par le caractère `#` et s'étend jusqu'à la fin de la ligne :

```
# petit exemple de script Python
PI = 3.14
nombre = 1          # la variable nombre est initialisée à 1
```

Une expression est une portion de code que Python peut évaluer, composée d'identificateurs, de littéraux (constantes explicites, telles que `19`, `5.24` ou `"Bonjour"` par exemple) et d'opérateurs :

```
3 * nombre + 5, (math.sqrt(3) - 1) / 2
```

2.2. Types de données élémentaires

Les types de données prédéfinis qui nous seront utiles sont les types `bool` (booléen), `int` (entier), `float` (flottant) et `str` (chaîne de caractères). Mais nous aurons également besoin de faire appel au type `Decimal` (non prédéfini, d'où la majuscule)...

Booléens

Les expressions de type `bool` peuvent prendre les valeurs `True` ou `False`, et être combinées à l'aide des opérateurs `and`, `or` et `not`. On peut notamment combiner des expressions booléennes utilisant les opérateurs de comparaison : `==`, `!=`, `<`, `>`, `<=`, `>=` :

```
monBooléen = (( a > 8 ) and ( a <= 20 )) or ( b != 15)
```

Types numériques

Les valeurs des expressions de type `int` ne sont limitées que par la taille mémoire, et celles des expressions de type `float` ont une précision finie. Les littéraux de type `float` sont notés avec un point décimal ou en notation exponentielle : `3.14`, `.09` ou `3.5e8` par exemple.

Les principales opérations définies sur les expressions numériques sont les suivantes :

```
print(17 + 4)      # 21
print(21 - 6.2)   # 14.8
print(3.3 * 2)    # 6.6
print(5 / 2)      # 2.5
print(5 // 2)     # 2 (division entière)
print(5 % 2)      # 1 (modulo)
print(5 ** 2)     # 25 (exponentiation)
print(abs(3-8))   # 5 (valeur absolue)
```

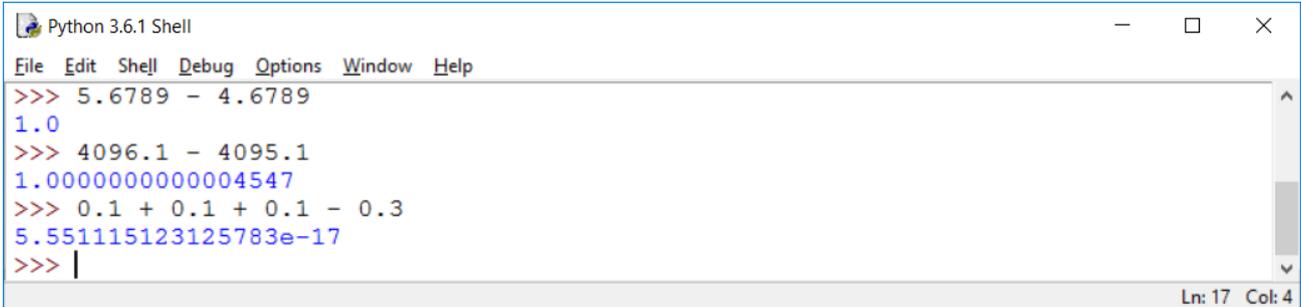
L'import du module `math` donne accès à l'ensemble des fonctions mathématiques usuelles :

```
import math

print(math.cos(math.pi/3))          # 0.5000000000000001 (et oui !...)
print(math.factorial(6))           # 720
print(math.log(32,2))              # 5.0
```

Nombres flottants et nombres décimaux

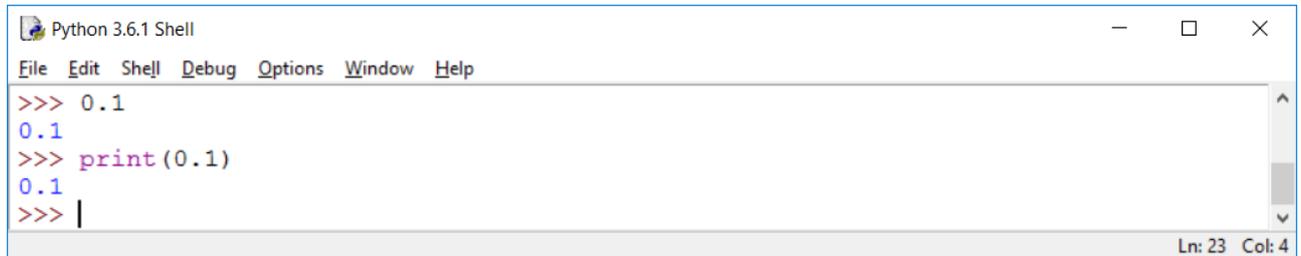
La première ligne de l'exemple précédent pose question... et c'est tout à fait normal ! Il y a même « pire », d'une certaine façon :



Inquiétant, non ?... L'explication est en fait relativement simple : les nombres flottants sont représentés en fractions de nombres binaires ! Ainsi par exemple, le nombre $0.25 = 0/1 + 2/10 + 5/100$ est représenté par $0/1 + 0/2 + 1/4$. De la même façon, le nombre $0.375 = 0/1 + 3/10 + 7/100 + 5/1000$ est représenté par $0/1 + 0/2 + 1/4 + 1/8$!

D'où ces apparentes « erreurs grossières de calcul »... En pratique, lorsque l'on travaille avec des flottants, on travaille donc « à epsilon près » (notons que les calculs précédents sont corrects... à 10^{-10} près par exemple). En effet, 0.1 par exemple, ne peut être exprimé de façon finie comme une somme de fractions ayant des puissances de 2 au dénominateur, de la même façon que l'on ne peut exprimer $1/3$ comme une somme finie de fractions décimales !

Python peut toutefois faire parfois illusion à l'affichage (mode interprété ou instruction print), car il « tronque » la vraie valeur... On obtient ainsi par exemple :

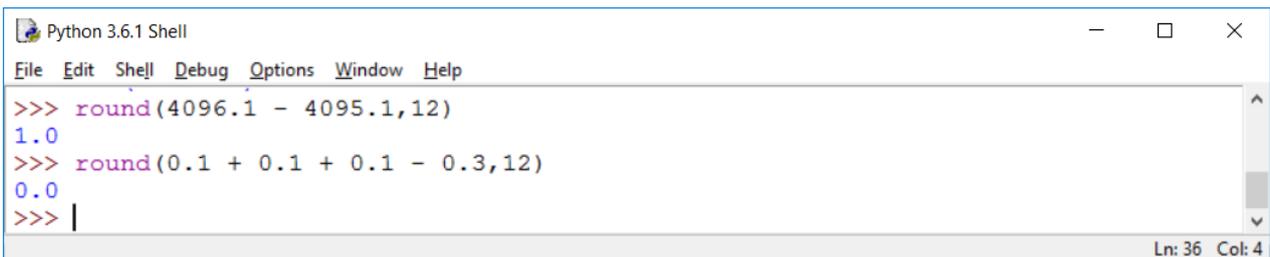


Alors que la « vraie » valeur de 0.1 pour Python est en fait

0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625

ce qui explique bien le résultat du calcul affiché plus haut...

Une première solution consiste à systématiquement arrondir au nombre de décimales souhaité, en utilisant la fonction round, l'affichage des flottants (12 décimales dans cet exemple) :



L'erreur est en effet dans la plupart des cas « suffisamment faible »...

Une autre solution consiste à importer le module `decimal` pour utiliser le type `Decimal` et ainsi se retrouver dans un environnement moins déroutant, quoique...

```
Python 3.6.1 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>> from decimal import *
>>> getcontext().prec = 25 # precision
>>> Decimal('11.5') / Decimal('3.14159')
Decimal('3.660566783062080029539182')
>>>
```

Comme on le constate dans cet exemple, la syntaxe à utiliser est bien moins « naturelle » ! On sent bien que nous faisons là « de la programmation », et non plus « de l'algorithmique » ☺.

Chaînes de caractères

Les littéraux de type `str` sont délimités par des « ' » ou des « " » :

```
chaîne1 = "Bonjour"
chaîne2 = 'coucou les "amis"'
chaîne3 = "aujourd'hui"
```

Les chaînes peuvent être manipulées à l'aide des opérations suivantes :

```
chaîne1 = 'bonjour'
print(len(chaîne1))           # 7 (len = longueur)

chaîne2 = chaîne1 + ' monde' # + = concaténation de chaînes
print(chaîne2)               # bonjour monde

chaîne2 = chaîne1.upper()    # passage en majuscules
print(chaîne2)               # BONJOUR

chaîne2 = chaîne2.lower()    # passage en minuscules
print(chaîne2)               # bonjour

print(chaîne2[0])            # b      (1er indice = 0)
print(chaîne2[3])            # j
print(chaîne2[1:4])          # onj   (de l'indice 1 à l'indice 4
#                               non compris)
print(chaîne2[:3])           # bo    (du début à l'indice
#                               3 non compris)
print(chaîne2[4:])           # our   (de l'indice 4 à la fin)
```

2.3. Affectation et opérations d'entrée-sortie

L'affectation se note à l'aide du symbole '=', qu'il ne faudra surtout pas confondre avec l'opérateur d'égalité, noté '==' :

```
nombre1 = 2 * 18 - 5          # nombre1 ← 31
print(nombre1 == 30)         # False
```

Il est possible de modifier (on dit également « transtyper », bouh... pas très joli), le type d'une expression de la façon suivante :

```
nombre1 = int(2*PI)           # nombre1 ← 6
flottant1 = float(17*2)      # flottant1 ← 34.0
```

Pour saisir une valeur au clavier, on utilise l'instruction `input`, éventuellement complétée par un message à afficher. Il s'agit d'une lecture *en mode texte*, c'est-à-dire que la valeur retournée par cette instruction est de type `str` ; il est donc la plupart du temps nécessaire de transtyper cette valeur :

```
nbTours = int(input('nombre de tours ? ')) # saisie d'un entier
msg = input('message ? ')                 # saisie d'une chaîne
```

L'instruction `print` (que nous avons déjà plusieurs fois utilisée) permet d'afficher une séquence d'expressions (séparées par des virgules) :

```
i = 3
print('resultat :',3*i)      # resultat : 9
```

Par défaut, l'instruction `print` rajoute un espace entre les différentes valeurs de la liste d'expressions, et un changement de ligne après affichage, à moins d'utiliser les options `sep` (ce que l'on rajoutera entre les expressions de la liste) et/ou `end` (ce que l'on rajoutera en fin de ligne) de la façon suivante :

```
i = 5
print(i,i+1,end="")        # affiche 5 6 avant de changer de ligne
print(3,4,5,sep='- ',end='***') # affiche 3-4-5***
```

Les littéraux de type `str` peuvent contenir des *caractères spéciaux*, préfixés par un `\` (antislash), dont la signification est la suivante :

caractère	signification	caractère	signification
<code>\'</code>	apostrophe	<code>\n</code>	changement de ligne
<code>\"</code>	guillemet	<code>\t</code>	tabulation horizontale

2.4. Structures de contrôle

Rappelons que les instructions ayant la même indentation (même « décalage » par rapport au début de la ligne) appartiennent à un même bloc. Les décalages s'effectuent généralement de 4 en 4 (touche tabulation), et sont automatiquement gérés dans l'éditeur IDLE fourni avec Python.

2.4.1. Alternative simple

La structure `if-else` est l'équivalent Python du « si ... alors ... sinon ... fin_si » :

```
if a == b:
    print('egalite pour',a,'et',b)
    print('-----')
nombre = 8                # fin du if..., pas de partie « else »
if nombre > 5:
    print('grand')
else:
    print('petit')
a = 3                    # fin du else...
```

2.4.2. Structure à choix multiple

La structure `if-elif-...-else` est l'équivalent Python du « selon que ... fin_selon », qui permet de simplifier l'écriture d'une séquence de `si-alors-sinon` imbriqués :

```
note = float(input('Note du baccalaureat : '))
if note >= 16:
    print('mention TB')
elif note >= 14:
    print('mention B')
elif note >= 12:
    print('mention AB')
elif note >= 10:
    print('mention Passable')
else:
    print('collé :-(...')
```

2.4.3. Boucle while

La boucle `while` est l'équivalent Python du « tant que faire ... fin_tantque » :

```
n = int (input('Donnez un entier compris entre 1 et 10 : '))
while (n<1) or (n>10):
    print('J\'ai dit compris entre 1 et 10 !')
    n = int (input('Allez, recommencez : '))
print('Merci !...')
```

Notons que Python ne propose pas d'équivalent de la boucle « répéter ... jusqu'à »... Cependant, une solution « classique » pour simuler cette structure est la suivante :

```
while True:
    n = int(input('Donnez un entier compris entre 1 et 10 : '))
    if (n>=1) and (n<=10):
        break
    print('Merci !...')
```

La boucle `while True` de l'exemple ci-dessus ressemble fort à une boucle infinie... si ce n'est que le `if` en fin de boucle permet de sortir de la boucle dès que la condition souhaitée est satisfaite... Nous retrouvons donc bien là l'équivalent de la structure « répéter ... jusqu'à ».

2.4.4. Boucle for

La boucle `for` est l'équivalent Python du « pour .. de .. à .. faire .. fin_pour ». L'expression `range(i)` retourne la liste des entiers allant de 0 à `i` non compris. L'expression `range(i,j)` retourne la liste des entiers allant de `i` à `j` non compris. L'expression `range(i,j,k)` retourne la liste des entiers allant de `i` à `j` non compris *par pas de k*.

```
for i in range(7):
    print(2*i,end=' ')    # affiche : 0 1 2 3 4 5 6
for i in range(1,6):
    print(2*i,end=' ')    # affiche : 2 4 6 8 10
for i in range(1,13,3)
    print(i,end=' ')      # affiche : 1 4 7 10
```

2.5. Quelques exemples de scripts Python

Ce premier script calcule le produit de deux nombres en utilisant l'algorithme dit de la « multiplication russe » :

```
# multiplication russe de a par b
# initialisations
a = int(input("a = "))
b = int(input("b = "))
c = 0;
# boucle de calcul
while (a != 0):
    if (a % 2 == 1):
        c = c + b
    a = a // 2
    b = b * 2
print ("Résultat :", c) # affichage du résultat
```

Ce deuxième script permet de déterminer si un entier `n` est ou non premier :

```
# ce script détermine si l'entier N est premier ou non
import math
# lecture de N
N = int(input("N ? "))
# initialisations
racineDeN = int(math.sqrt(N))
diviseur = 2
# tant qu'on n'a pas trouvé de diviseur, on avance...
while ((N % diviseur != 0) and (diviseur <= racineDeN)):
    diviseur = diviseur + 1
# si diviseur est allé au delà de racineDeN, N est premier
if (diviseur > racineDeN):
    print ("Le nombre", N, "est premier.")
else:
    print ("Le nombre", N, "est divisible par", diviseur)
```

Remarque : on pourrait naturellement traiter à part le cas des nombres pairs et ne tester ensuite que les diviseurs 3, 5, 7, 9, 11, etc.

2.6. Traduction d'algorithmes en Python – Tableau de synthèse

Langage algorithmique	Script Python
Algorithme XXX début ... fin	<i>rien de particulier (à notre niveau), le script commence à la 1^{re} instruction...</i>
# ceci est un commentaire	# ceci est un commentaire
var a, b : entiers	<i>pas de déclaration de variables !</i>
Entrer (a)	a = int(input("valeur de a ? "))
Afficher ("résultat : ", res)	print ("résultat : ", res)
a ← a + 2	a = a + 2
quotient division entière	//
reste division entière	%
opérateurs de comparaison : <, >, ≤, ≥, =, ≠	<, >, <=, >=, ==, !=
opérateurs logiques : et, ou, non	and, or, not
si (a = b) c = 2 * c fin_si	if (a == b): c = 2 * c
si (a = b) c = 2 * c sinon a = a + 1 b = b div 2 fin_si	if (a == b): c = 2 * c else: a = a + 1 b = b / 2
tantque (a ≠ 0) Afficher (2 * a) a ← a - 1 fin_tantque	while (a != 0): print 2*a a = a - 1
répéter a = 2 * a b = b - 1 jusqu'à (b ≤ 0)	<i>pas de boucle répéter en python, on utilise un « while True » avec un « if ... break » en fin de boucle :</i> while True: a = 2 * a b = b - 1 if (b ≤ 0): break
pour i de 1 à n faire a = 3 * i Afficher (a) fin_pour	for i in range(1,n+1): a = 3 * i print a <i>range(a,b) permet de parcourir les valeurs a, a+1, ..., b-1 (b non compris)</i>
pour i de 3 à 20 par pas de 2 faire a = 3 * i Afficher (a) fin_pour	for i in range(3,21,2): a = 3 * i print a
Manipulation de chaînes de caractères	- ch[i] : i-ième caractère de ch (les indices démarrent à 0) - len(ch) : nombre de caractères de ch - ch1 + ch2 : concaténation - ch[i:j] : la sous-chaîne de ch allant du i-ième au (j-1)-ième caractère - ch[i:] : la fin de ch, à partir du i-ième caractère - ch[:i] : le début de ch, jusqu'au (i-1)-ième caractère

2.7. Dessiner en Python

Le module `turtle` permet de dessiner dans une fenêtre graphique à l'aide d'un ensemble de primitives dédiées.

L'exemple suivant, aisément compréhensible, permet de dessiner différentes figures :

```
# script exemple turtle : dessin de différentes figures
import turtle

# reinitialise la fenêtre
turtle.reset()

# titre de la fenêtre
turtle.title("Dessin de différentes figures")

# paramètres de dessin
turtle.color('red')
turtle.width(10)
turtle.speed(5)

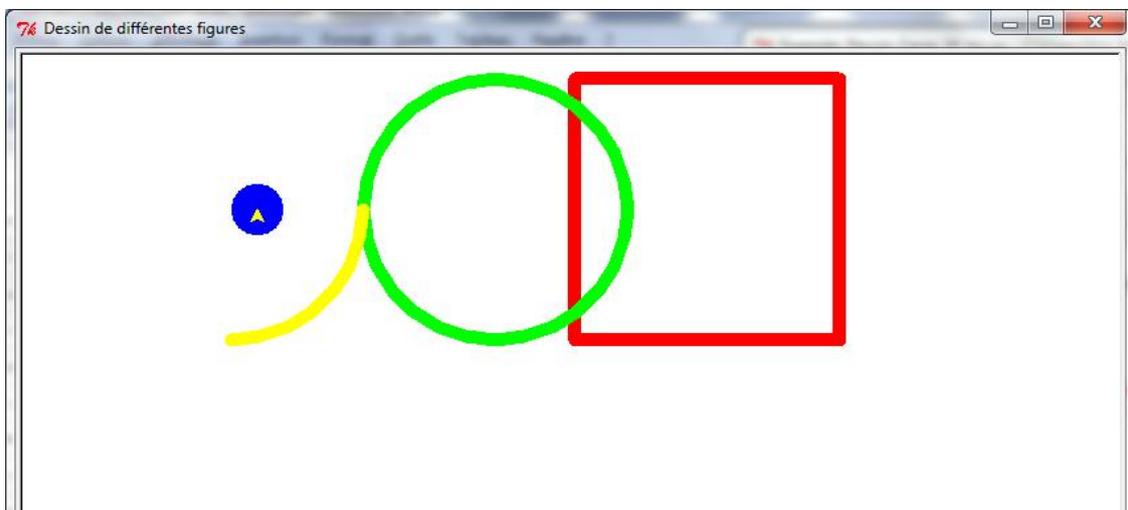
# dessin d'un carré
monCote = 200
turtle.pendown()
for i in range(4):
    turtle.forward(monCote)
    turtle.left(90)

# partons ailleurs dessiner un cercle vert
turtle.penup()
turtle.goto(-60,0)
turtle.pendown()
turtle.color('green')
turtle.circle(100)

# puis un arc de cercle jaune
turtle.penup()
turtle.goto(-260,0)
turtle.pendown()
turtle.color('yellow')
turtle.circle(100,90)

# et enfin un gros point bleu
turtle.penup()
turtle.goto(-240,100)
turtle.pendown()
turtle.dot(40,'blue')
```

Le résultat obtenu est le suivant :



Les principales primitives graphiques qui peuvent nous être utiles sont les suivantes :

PYTHON – Utilisation du module turtle	
<code>import turtle</code>	permet d'importer les fonctionnalités du module <code>turtle</code>
<code>turtle.title(<chaîne>)</code>	donne un titre à la fenêtre <code>turtle</code> (par défaut : <code>Turtle Graphics</code>)
<code>turtle.reset()</code>	efface l'écran, recentre la tortue en (0,0)
<code>turtle.color(<chaîne>)</code>	détermine la couleur du tracé (noir par défaut). Couleurs prédéfinies : 'red', 'blue', 'green', etc.
<code>turtle.width(<épaisseur>)</code>	détermine l'épaisseur du tracé
<code>turtle.speed(<vitesse>)</code>	détermine la vitesse du tracé (valeur entière)
<code>turtle.forward(<distance>)</code>	avance d'une distance donnée
<code>turtle.backward(<distance>)</code>	recule d'une distance donnée
<code>turtle.left(<angle>)</code>	tourne à gauche d'un angle donné (exprimé en degrés)
<code>turtle.right(<angle>)</code>	tourne à droite d'un angle donné (exprimé en degrés)
<code>turtle.circle(<rayon>{,<angle>})</code>	dessine un cercle de rayon donné, ou un arc de cercle de rayon et angle donnés
<code>turtle.dot(<diamètre>,<couleur>)</code>	dessine un point (cercle plein) de diamètre et couleur donnés
<code>turtle.penup()</code>	relève le crayon (pour pouvoir se déplacer sans dessiner)
<code>turtle.pendown()</code>	abaisse le crayon (pour pouvoir se déplacer en dessinant)
<code>turtle.goto(x,y)</code>	se déplace jusqu'au point de coordonnées (x,y)
<code>turtle.xcor()</code> , <code>turtle.ycor()</code>	retourne la coordonnée courante (abscisse ou ordonnée) de la tortue
<code>turtle.write(<chaîne>)</code>	écrit la chaîne de caractères

Chapitre 3. Pour aller (un petit peu) plus loin...

Nous mentionnons dans cette partie quels éléments complémentaires, qui peuvent s'avérer utiles dans le cadre du lycée.

3.1. Nombres complexes

Python offre le type numérique `complex` (en notation cartésienne avec deux flottants, la partie imaginaire étant suffixée par `j` : `3.2 + 5j` par exemple), qui s'utilise ainsi :

```
print(6j)           # 6j
print(3.4+1.2j)    # (3.4+1.2j)
print((3.4+1.2j).real) # 3.4
print((3.4+1.2j).imag) # 1.2
print(abs(3+9j))   # 9.486832980505138 (module)
```

Le module `cmath` donne accès à d'autres primitives (pour plus de détails, voir par exemple <http://docs.python.org/py3k/library/cmath.html#module-cmath>).

3.2. Listes

Une liste est une collection ordonnée d'éléments, éventuellement de nature distincte :

```
jours = ['lun', 'mar', 'mer', 'jeu', 'ven', 'sam', 'dim']
pairs = [0, 2, 4, 6, 8]
reponses = ['o', 'O', 'n', 'N']
listeBizarre = [jours, 2, 'hello', 54.8, 2+7j]
```

Les éléments sont repérés par leur numéro d'ordre au sein de la liste (ces numéros démarrent à 0) :

```
liste = [ 2, 3, 4 ]
print(liste)           # [2, 3, 4]
print(liste[1])        # 3
liste[1] = 28
print(liste)           # [2, 28, 3]
```

D'autres possibilités de manipulation des listes :

```
liste = list(range(4)) # convertit en liste (transtypage)
print(liste)          # [0, 1, 2, 3]
print(1 in liste)     # True
print(5 in liste)     # False

liste = [6, 8, 1, 4]
liste.sort()          # tri de la liste
print(liste)          # [1, 4, 6, 8]

liste.append(14)      # ajout en fin de liste
print(liste)          # [1, 4, 6, 8, 14]

liste.reverse()       # retourne la liste
print(liste)          # [14, 8, 6, 4, 1]

liste.remove(8)       # supprime la 1ere occurrence de 8
print(liste)          # [14, 6, 4, 1]

i = liste.pop()       # récupère et supprime le dernier élément
print(i)              # 1
print(liste)          # [14, 6, 4]

liste.extend([6,5])
```

```

print(liste)           # [14, 6, 4, 6, 5]
print(liste.count(6)) # 2
print(liste[1:3])     # [6, 4]      position 1 à 3 non compris
liste[0:2] = [5,4,3]  # remplace une portion de liste
print(liste)          # [5, 4, 3, 4, 6, 5]
liste[4:] = []
print(liste)          # [5, 4, 3, 4]
liste[:2] = [1,1,1,1]
print(liste)          # [1, 1, 1, 1, 3, 4]

```

3.3. Fonctions

Les fonctions permettent de décomposer une tâche en tâches « plus simples » et souvent d'éviter ainsi des répétitions de portions de code. Elles permettent par ailleurs la *réutilisation* de code (en recopiant la fonction d'un script à un autre ou, plus efficacement, en utilisant le mécanisme d'*import*).

Le format général de définition d'une fonction est le suivant :

```

def nomFonction(paramètres):
    """Documentation de la fonction."""
    <bloc_instructions>

```

La partie « documentation », bien que facultative, est naturellement fortement conseillée (pensons aux réutilisations ultérieures !).

Voici un exemple de fonction simple :

```

def maximum(a,b) :
    """détermine le maximum des valeurs a et b """
    if a>b :
        return a
    else :
        return b

```

et quelques exemples d'utilisation (appel) :

```

print(maximum(6,21))           # 21
print(maximum(16,2))          # 16
print(maximum('bonjour','salut')) # 'salut'
print(maximum([6,1],[4,11,3])) # [6,1]

```

On voit donc que, du fait de l'utilisation de l'opérateur '<' dans la fonction maximum, celle-ci est utilisable sur tous les types de données *ordonnables* (entiers, flottants, chaînes, listes, mais pas nombre complexe...). Dans le cas des listes, il s'agit de l'ordre lexicographique : comparaison des deux premiers éléments puis, en cas d'égalité, des deux suivants, etc.

Le passage de paramètres s'effectue *par affectation*. Ainsi, lors de l'appel

```
m = maximum(x,18)
```

les deux affectations « a=x » et « b=18 » sont réalisées avant que le corps de la fonction maximum s'exécute.

On peut définir des fonctions n'utilisant pas l'instruction return. Elles correspondent à des actions sans paramètre résultat :

```

def afficheMultiple(a,n) :
    """affiche les n premiers multiples non nuls de a"""
    for i in range(1,n+1) :
        print(i*a,end=" ")

```

On aura ainsi :

```

afficheMultiple(6,5) # 6 12 18 24 30
afficheMultiple(1,4) # 1 2 3 4

```

On peut également définir des fonctions ayant plusieurs résultats, en utilisant des *return multiples* :

```
def divisionEuclidienne(a,b) :
    """calcul le reste et le quotient de la division de a par b"""
    return a//b, a%b
```

qui s'utilise ainsi :

```
q,r = divisionEuclidienne(17,4) # q reçoit le quotient, r le reste
print(q)                       # 4
print(r)                       # 1
```

Les paramètres d'une fonction sont des paramètres d'*entrée*, non modifiables par la fonction. Si une fonction a besoin de modifier des paramètres (paramètres d'*entrée-sortie*), il faut que ceux-ci soient à la fois paramètres d'entrée et paramètres de sortie (renvoyés par *return*), et d'appeler cette fonction sous une forme adéquate.

Ainsi, l'extrait suivant :

```
def rallonge(liste) :
    """rajoute un entier lu en fin de liste"""
    n = int(input('entier ? '))
    return liste+[n]

maListe=[1, 6]
maListe=rallonge(maListe)
print(maListe)      # [1, 6, 9] (si l'entier 9 a été entré au clavier)
```

permet de rallonger la liste `maListe`... Notons qu'une instruction telle que

```
print(rallonge(maListe))
```

afficherait la liste `[1, 6, 9]` (en supposons que nous entrons à nouveau l'entier 9 au clavier), mais ne modifierait pas la liste `maListe` dont le contenu serait toujours `[1, 6]`.

3.4. Visibilité des variables

Une variable définie (c'est-à-dire affectée) dans une fonction n'est visible qu'à l'intérieur de cette fonction, c'est une variable *locale*.

Une variable définie dans un script à l'extérieur de toute fonction est une variable *globale*. Elle est visible (c'est-à-dire que sa valeur est utilisable) partout, y compris dans les fonctions définies dans le script.

Par contre, une fonction ne peut pas modifier la valeur d'une variable globale... En effet, une instruction modifiant la valeur d'une telle variable dans une fonction fait que cette variable est alors considérée comme locale (car elle est affectée), et donc distincte de la variable globale portant le même nom...

3.5. Modules

Un module est un fichier indépendant, permettant de découper un programme en plusieurs scripts. Les fonctions définies dans un module peuvent être réutilisées dans un autre si elles sont importées.

Considérons le module `outil.py` contenant le texte suivant :

```
def maximum(a,b) :
    """détermine le maximum des valeurs a et b """
    if a>b :
        return a
    else :
        return b
```

La fonction `maximum` définie dans ce module peut être importée, et donc réutilisée, ainsi :

```
from outil import maximum
print(maximum(16,83))      # 83
```

Petite introduction à la programmation Python

Le langage Python

Le langage Python est né dans les années 1990. C'est un langage libre et gratuit, facile d'accès (il possède une syntaxe très simple), puissant, et est utilisé comme langage d'apprentissage par de nombreuses universités.

Site officiel du langage Python : <http://www.python.org/>

On trouve de nombreuses ressources libres (en français) en fouillant le web :

- documentation,
- ouvrages,
- exemples de programmes,
- etc.

Le langage Python

Le langage Python peut être utilisé :

- En mode interprété (chaque ligne du code source est analysée et traduite au fur et à mesure en instructions directement exécutées)

Mode interprété

- En mode mixte (le code source est compilé et traduit en *bytecode* qui est interprété par la *machine virtuelle* Python), avec l'environnement de développement IDLE

Mode mixte

Le langage Python

Le script Python EntierParfait :

```
N = int(input ("donnez un entier : "))

somme = 0
for diviseur in range(1, (N//2)+1):
    if (N % diviseur == 0):
        somme = somme + diviseur

if (N == somme):
    print (N, "est parfait")
else:
    print (N, "n'est pas parfait - somme des diviseurs =", somme)
```

Types et variables

Il n'y a pas de déclaration de variables en Python.

La déclaration s'effectue lors de la première affectation. Le type de la variable est alors déterminé par le type de la valeur (c'est-à-dire de l'expression) qui lui est affectée.

```
i = 4           # i est de type entier (int)
r = 6.25       # r est de type flottant (float)
ch = 'bonjour' # ch est de type chaîne (string)
ch2 = "hello"  # ch2 est de type chaîne (string)
encore = True  # encore est de type booléen (bool)
j = int(r)     # j est de type entier (int), valeur 6
```

Instructions de base

Affectation : le symbole =

Saisie de valeur : `variable = type (input ("message"))`

Affichage : `print (liste d'expressions)`

```
i = 14

nbTours = int(input('Nombre de tours : '))
nomEleve = string(input("Nom de l'élève : "))

print('resultat :', res)
print('le produit de', a, 'par', b, 'vaut', a*b)
```

Blocs d'instructions

Un bloc d'instructions est une séquence d'instructions (une par ligne) ayant même *indentation* (décalage en début de ligne).

Il n'y a donc pas de délimiteurs du type `début ... fin`

L'indentation des blocs imbriqués progresse de 4 en 4 (touche `tabulation` sous IDLE).

```
i = 3          # bloc A
...
  j = 17       # début du bloc B
  print(i,j)
...           # fin du bloc B, suite du bloc A
print(i,j,i+j)
```

La structure if-else

La structure `if-else` est la traduction du `si-alors-sinon` algorithmique (la partie `else` est facultative).

Format général :

```
if condition :
    bloc
else :
    bloc
```

```
if i>j :
    print('maximum :', i)
else :
    print('maximum :', j)
```

Pensez à ne pas oublier les `'` en fin de ligne !...

La boucle while

La boucle `while` est la traduction du `tant-que` algorithmique.

Format général :

```
while condition :
    bloc
```

```
n = int(input('nombre :'))
nbis = n
fact = 1
while nbis > 1 :
    fact = fact * nbis
    nbis = nbis - 1

print('La factorielle de',n,'vaut',fact)
```

La boucle for

La boucle `for` est la traduction du `pour` algorithmique.

Format général :

```
for variable in range(debut, fin + 1) :
    bloc
```

```
n = int(input('nombre :'))
# affichage de la table de multiplication de n
for i in range(0,11) :
    print(n,'*',i,'vaut',n*i)
```

Attention à la borne `'fin +1'` de l'intervalle !...

Quelques autres possibilités utiles...

- Un type de données « nombre complexe »
- Un type de données « liste »
- Une bibliothèque de fonctions mathématiques bien fournie
- Des possibilités graphiques accessibles (dessin en « mode tortue »)
- Possibilité de définir des « fonctions » (sous-programmes)

```
def maximum(a,b) :
    """détermine le maximum des valeurs a et b """
    if a > b :
        return a
    else :
        return b
```

```
print(maximum(6,21))          # 21
print(maximum(16,maximum(43,2))) # 43
```

➤ etc.

Merci de votre attention...



Virgil Solis - Apollon tuant Python - Wikimedia Commons

SE FAMILIARISER AVEC LE LANGAGE PYTHON...

Après avoir réalisé le premier exercice de « traduction », n'hésitez pas à piocher selon vos goûts dans cette liste d'exercices...

- Calcul de PGCD et PPCM

Traduisez en Python l'algorithme suivant :

```

Algorithme pgcdPpcm
# cet algorithme permet de calculer le PGCD et le PPCM de deux entiers
# naturels non nuls entrés au clavier
variables  a, b, aa, bb, reste, pgcd, ppcm : entiers naturels
début
    # lecture des données
    Entrer ( a, b )
    # initialisations
    aa ← a
    bb ← b
    reste ← aa mod bb
    # boucle de calcul
    tantque ( reste ≠ 0 )
        aa ← bb
        bb ← reste
        reste ← aa mod bb
    fin_tantque
    # calcul du pgcd et du ppcm
    pgcd ← bb
    ppcm ← ( a * b ) div pgcd
    # affichage résultat
    Afficher ( pgcd, ppcm )
fin

```

- Calcul d'image

Écrire un script Python qui calcule l'image d'un nombre x par une fonction du type $f(x) = ax^2 + bx + c$ (les valeurs de a , b et c seront demandées à l'utilisateur).

- Longueur d'un segment

Écrire un script Python permettant de calculer la longueur d'un segment donné par les coordonnées de ses deux extrémités (qui seront demandées à l'utilisateur). La clause « *import math* » donne accès à la fonction « *math.sqrt(...)* » qui permet de calculer une racine carrée.

- Somme de deux fractions

Écrire un script Python permettant de calculer le numérateur et le dénominateur d'une somme de deux fractions entières (on ne demande pas de trouver la fraction résultat sous forme irréductible !).

- Équation de droite donnée par deux points

Écrire un script Python permettant de déterminer une équation de la droite passant par deux points donnés.

- Équation de droite parallèle
-

Soient trois points A, B et C ; écrire un script Python permettant de déterminer une équation de la droite passant par A et parallèle à la droite (BC).

- Intersection de deux intervalles
-

Écrire un algorithme permettant de calculer l'intersection de deux intervalles [a, b] et [c, d].

- Calcul de la n-ième valeur d'une suite
-

Écrire un script Python permettant de calculer la n-ième valeur d'une suite de la forme $u_n = a.u_{n-1} + b$, $u_0 = c$ (les valeurs de a, b et c seront demandées à l'utilisateur).

- Minimum de trois nombres
-

Écrire un script Python permettant d'afficher le plus petit de trois nombres entrés au clavier.

- Calcul de factorielle
-

Écrire un script Python permettant de calculer la factorielle d'un entier naturel entré au clavier (n'hésitez pas à tester votre script pour des « grands nombres »...).

- Afficher les diviseurs d'un entier
-

Écrire un script Python permettant d'afficher les diviseurs d'un entier naturel par ordre croissant.

- Approximation de Pi
-

Écrire un script Python permettant de calculer une approximation de π à partir de la formule de Leibniz (on demandera le nombre d'étapes de calcul) :

$$\pi \approx \frac{1 - \frac{1}{3^2} + \frac{1}{5^2} - \frac{1}{7^2} + \frac{1}{9^2} - \dots}{1}$$

- Nombre premier
-

Écrire un script Python permettant de déterminer si un entier naturel entré au clavier est premier.

- Liste des 100 premiers nombres premiers (sic)
-

Écrire un script Python permettant d'afficher la liste des 100 premiers nombres premiers.

- Calcul du n-ième nombre de Fibonacci
-

Écrire un script Python permettant de calculer le nombre de Fibonacci $F(n)$, sachant que $F(0) = 0$, $F(1) = 1$, et $F(n) = F(n-1) + F(n-2)$.

- Nombres à trois chiffres
-

Écrire un script Python permettant d'afficher par ordre croissant tous les nombres à 3 chiffres dont la somme des chiffres est multiple de 5.

QUELQUES EXERCICES GRAPHIQUES PYTHON...

Le module `turtle` permet de dessiner dans une fenêtre graphique à l'aide d'un ensemble de primitives (fonctions) dédiées. Pour pouvoir utiliser ces primitives, il est nécessaire d'importer le module `turtle` en début de script :

```
# on importe le module turtle
import turtle
# suite du script Python...
...
```

Voici la liste des principales primitives disponibles :

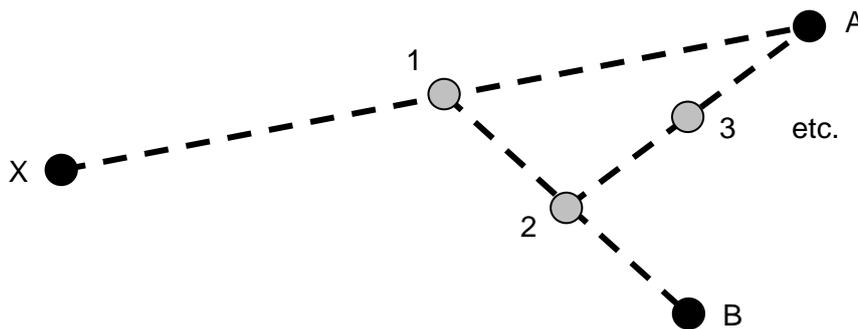
PYTHON - Utilisation du module turtle	
<code>import turtle</code>	permet d'importer les fonctionnalités du module <code>turtle</code>
<code>turtle.title(<chaîne>)</code>	donne un titre à la fenêtre <code>turtle</code> (par défaut : <code>Turtle Graphics</code>)
<code>turtle.reset()</code>	efface l'écran, recentre la tortue en (0,0)
<code>turtle.color(<chaîne>)</code>	détermine la couleur du tracé (noir par défaut). Couleurs prédéfinies : 'red', 'blue', 'green', etc.
<code>turtle.width(<épaisseur>)</code>	détermine l'épaisseur du tracé
<code>turtle.speed(<vitesse>)</code>	détermine la vitesse du tracé (valeur entière)
<code>turtle.forward(<distance>)</code>	avance d'une distance donnée
<code>turtle.backward(<distance>)</code>	recule d'une distance donnée
<code>turtle.left(<angle>)</code>	tourne à gauche d'un angle donné (exprimé en degrés)
<code>turtle.right(<angle>)</code>	tourne à droite d'un angle donné (exprimé en degrés)
<code>turtle.circle(<rayon>{,<angle>})</code>	dessine un cercle de rayon donné, ou un arc de cercle de rayon et angle donnés
<code>turtle.dot(<diamètre>,<couleur>)</code>	dessine un point (cercle plein) de diamètre et couleur donnés
<code>turtle.penup()</code>	relève le crayon (pour pouvoir se déplacer sans dessiner)
<code>turtle.pendown()</code>	abaisse le crayon (pour pouvoir se déplacer en dessinant)
<code>turtle.goto(x,y)</code>	se déplace jusqu'au point de coordonnées (x,y)
<code>turtle.xcor()</code> , <code>turtle.ycor()</code>	retourne la coordonnée courante (abscisse ou ordonnée) de la tortue
<code>turtle.write(<chaîne>)</code>	écrit la chaîne de caractères

- **Dessin de fonction**

Écrire un script Python permettant de tracer la courbe de la fonction $f(x) = x^2/10$, définie sur l'intervalle $[-10,10]$. (L'utilisateur choisira une valeur de pas et la fonction sera dessinée point par point.)

- **La flèche de Xénon**

Xénon est positionné en un certain point du plan X, et deux cibles sont positionnées en des points A et B. Xénon lance une flèche vers la cible A, mais celle-ci tombe au sol à la moitié de la distance souhaitée. Xénon se déplace, ramasse sa flèche, et la lance vers la cible B. Là encore, elle tombe au sol à la moitié de la distance souhaitée. Xénon continue ainsi, en visant alternativement les cibles A et B. Écrire un script Python qui dessine la position initiale X, les points A et B, et les positions successives de Xénon (on demandera à l'utilisateur de fixer le nombre de lancers de flèche). Qu'observez-vous ?



- **Rantanplan...**

Trois Dalton sont placés sur les sommets d'un triangle équilatéral, Rantanplan étant placé au centre du triangle. Rantanplan choisit aléatoirement l'un des Dalton et se dirige vers lui. Parvenu à la moitié de sa course, il s'arrête, choisit un autre Dalton et se dirige vers lui. Parvenu à la moitié de sa course, il s'arrête, choisit un autre Dalton et ainsi de suite...

Écrire un script Python qui dessine les positions des trois Dalton ainsi que les positions successives de Rantanplan (on demandera à l'utilisateur de fixer le nombre de déplacements de Rantanplan). Qu'observez-vous ?

Note. Pour tirer « aléatoirement » un nombre entier compris entre 1 et N, on utilise le module random de la façon suivante :

```
...
import random
...
x = random.randint(1,N) # nombre entier aléatoire entre 1 et N
```

- **Dessin d'une enveloppe**

Écrire un script Python permettant de dessiner une enveloppe selon le profil ci-dessous (la hauteur et la largeur seront données par l'utilisateur). L'enveloppe sera « centrée » en (0,0).

