

# Game Jam du Louvain-li-Nux : Apprendre Python

Florence Blondiaux

Jean-Martin Vlaeminck

01 Novembre 2018

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation de Python et installation des outils</b>	<b>3</b>
1.1	Présentation de Python . . . . .	3
1.2	Qu'est-ce qu'un programme ? . . . . .	3
1.3	Environnement de développement . . . . .	4
1.4	Premier programme . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Programmer en Python</b>	<b>6</b>
2.1	Les bonnes pratiques du programmeur . . . . .	6
2.2	Affichage de texte . . . . .	6
2.3	Commentaires . . . . .	7
2.4	Variables . . . . .	7
2.4.1	Taille . . . . .	8
2.4.2	Type natif . . . . .	8
2.4.3	Cast d'une variable . . . . .	9
2.4.4	Affectation de variables . . . . .	9
2.4.5	Opérations arithmétiques . . . . .	9
2.4.6	Sucre syntaxique . . . . .	10
2.5	Le type str . . . . .	11
2.5.1	Opérations sur les String . . . . .	11
2.5.2	Exercices . . . . .	12
2.6	Interaction avec l'utilisateur . . . . .	12
2.6.1	Exercice : . . . . .	12
2.7	Les conditions . . . . .	12
2.7.1	Outils de comparaison . . . . .	13
2.7.2	Opérateurs logiques . . . . .	13
2.7.3	Le elif . . . . .	15
2.7.4	Code mort . . . . .	15
2.8	Boucles . . . . .	16
2.8.1	La boucle while . . . . .	16
2.8.2	La boucle for . . . . .	17
2.8.3	Le break . . . . .	17
2.8.4	Exercices : . . . . .	18
2.9	Listes . . . . .	18
2.10	Fonctions . . . . .	19
2.10.1	Créer ses propres fonctions . . . . .	20
2.10.2	Exercices : . . . . .	20

2.11	Portée des variables . . . . .	20
2.12	Modules . . . . .	21
2.13	Classes et objets . . . . .	22
<b>3</b>	<b>La Game-Jam du Louvain-li-Nux</b>	<b>24</b>
3.1	Mini-jeu : Snake! . . . . .	24

# Chapitre 1

## Présentation de Python et installation des outils

### 1.1 Présentation de Python

Python est un langage de programmation inventé par Guido van Rossum en 1990. Son nom est une référence à la série télévisée Monty Python, dont van Rossum était fan.

Au fil des années, le langage a évolué. En 2000, on voit apparaître Python 2.0, et en 2008, Python 3.0. Actuellement, deux versions de Python coexistent : Python 2.7, et Python 3.6. Nous utiliserons dans ce cours la dernière version.

Python est un langage très utilisé. Sa syntaxe simple en fait un des langages les plus appréciés pour écrire des *scripts*. Il est aussi utilisé dans le monde scientifique, dans des domaines tels que la science des données et l'intelligence artificielle.

### 1.2 Qu'est-ce qu'un programme ?

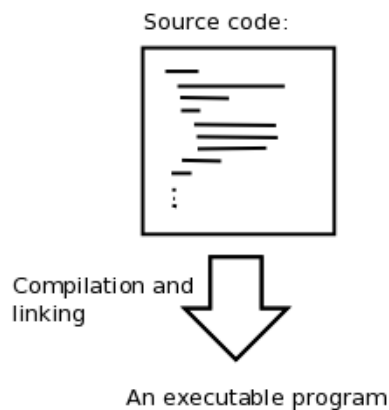
Les ordinateurs sont des outils très puissants, pour peu qu'on arrive à leur communiquer ce qu'on aimerait obtenir. On entend souvent dire qu'un ordinateur ne comprend qu'un langage très basique : le langage binaire, une suite de 0 et de 1. Du point de vue des microprocesseurs, on peut voir ça ainsi : soit le courant passe, soit il ne passe pas. En combinant ces deux états d'une manière bien précise, on peut effectuer des calculs.

Cependant, écrire un quelconque programme directement en binaire, c'est quasiment mission impossible, même pour un programme très basique. Il faut passer par une étape de traduction, et c'est ici que ça devient intéressant ! L'idée générale est d'écrire du code dans un langage de programmation, et de le transformer en langage machine/binaire.

Il y a deux manières de traduire du code.

- *La compilation* : On convertit immédiatement le code en langage machine. L'avantage, c'est que l'ordinateur comprend directement. Par contre, il faudra recommencer cette étape pour chaque système d'exploitation différents (Windows, macOS, Linux, ...).
- *L'interprétation* : on va ici passer par un intermédiaire : *l'interpréteur*. C'est un programme qui lit et traduit le code en temps réel. C'est un processus plus lent, mais qui offre un grand avantage : on ne doit plus faire plusieurs versions pour chaque système d'exploitation, puisque c'est l'interpréteur qui se charge de la traduction ! On dit d'un

## Compilation



## Interpretation

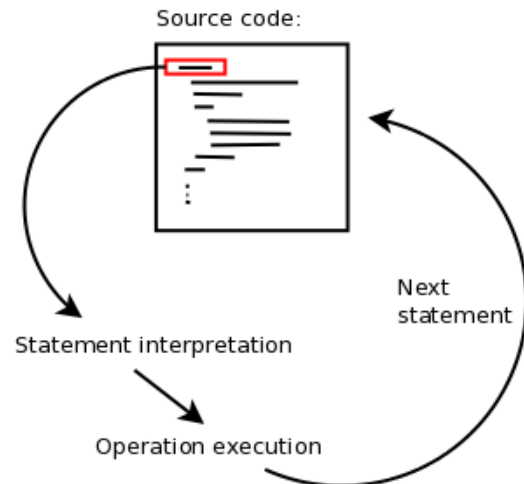


FIGURE 1.1 – Langage compilé vs langage interprété

tel langage qu'il est *multi-plateformes*.

Il existe une autre manière de classer les langages de programmation. Au plus ils ressemblent à du langage machine, au plus ils sont *bas niveau*. Au contraire, au plus un langage de programmation se rapproche du langage humain, au plus il est *haut-niveau*.

Le Python est un langage interprété, et haut-niveau, ce qui en fait un excellent choix pour débiter en programmation : on peut l'exécuter aisément sur de nombreux systèmes d'exploitation, et le code est assez lisible. Mais il ne faut pas s'y tromper : ce n'est pas parce qu'il est haut-niveau qu'il n'est pas puissant, bien au contraire !

## 1.3 Environnement de développement

Le Python est interprété, il nous faut donc un interpréteur ! Il s'agit simplement d'un programme qui va lire notre code, et exécuter en temps réel les instructions qu'on lui donne.

Théoriquement, c'est le seul outil dont on a réellement besoin. Pratiquement, un développeur s'entoure d'une suite logicielle qui lui rend la vie bien plus facile. On utilisera énormément un *éditeur de code*. C'est un éditeur de texte, à la manière de Microsoft Word, mais spécialisé dans un ou plusieurs langages de programmation. Il va notamment permettre de colorer le code pour le lire plus facilement, indenter automatiquement les lignes, les numérotter, etc.

Dans ce cours, nous allons utiliser l'éditeur de code (Atom) et l'interpréteur séparément.

## 1.4 Premier programme

Pour vérifier que l'installation s'est déroulée correctement et que vous disposez de tous les outils nécessaires, écrivons donc un premier programme !

Ouvrez votre éditeur de code, et créez un nouveau fichier. Dans l'éditeur copiez-collez le bout de code suivant :

---

```
print("Tout fonctionne!")
```

---

Sauvegardez ce fichier et donnez-lui le nom `mon_programme.py`. Ensuite, avec un terminal, déplacez vous dans le dossier où est stockée votre fichier. Une fois dans le dossier, exécutez la commande `python3 mon_programme.py`. Si tout se passe correctement, une ligne de texte s'est affichée. Vous êtes maintenant prêts à démarrer l'apprentissage du Python !

# Chapitre 2

## Programmer en Python

Maintenant que vous savez écrire un programme ainsi que l'exécuter et que vous avez écrit votre premier code, nous pouvons passer aux concepts de base de PYTHON.

### 2.1 Les bonnes pratiques du programmeur

1. Pas plus d'une instruction par ligne
2. Aérer son code
3. Faire *très* attention à l'indentation du texte (surtout en python).
4. Commenter son code !
5. Spécifier ses fonctions

Ces 5 concepts ne vous parlent peut-être pas encore, mais vous serez familiers très bientôt. Ces règles permettent de différencier un bon programme d'un mauvais et ne s'arrêtent pas à PYTHON mais sont utilisées dans quasiment tous les langages de programmation. Nous vous encourageons donc vivement à vous en imprégner le plus rapidement possible.

### 2.2 Affichage de texte

L'instruction la plus simple est l'affichage de texte dans la console. Comme vous l'aurez deviné grâce à votre fonction test, l'affichage se fait grâce à l'instruction `print`.

---

```
print("Le texte que je veux imprimer")
```

---

Il est préférable de ne pas mettre d'accents quand on imprime un texte dans la console, parce que toutes les configurations ne supportent pas leur affichage.

Pour effectuer un retour à la ligne, on peut terminer le texte par une suite de caractères spéciale : `\n`.

Notez déjà qu'on peut imprimer autre chose que du texte brut : ce sont des variables, dont on parlera dans le chapitre suivant.

#### Exercices

Modifier le code pour que l'ordinateur affiche "Bonjour maman"

## 2.3 Commentaires

Les commentaires sont des indications que le programmeur donne à quiconque voudrait lire son code. Les parties de texte commentées sont totalement ignorées par l'ordinateur lors de l'exécution d'un programme et, ainsi, n'affecte pas le code. En PYTHON, on commente une phrase en la précédant du symbole `#` et on commente un texte en le précédant de `"""` et en le terminant avec `"""`.

---

```
print "Hello"
#Cette phrase est ignoree
print "World" #Cette phrase est ignoree
"""Toute
cette
phrase
est
ignoree"""
```

---

### Exercice

Commenter le code de l'exercice précédent en précisant **l'auteur du code**, **la date de création**, **le lieu de création** et expliquer ce que fait l'instruction `print` pour quelqu'un n'ayant jamais fait de Python.

## 2.4 Variables

**Qu'est ce qu'une variable ?** Les variables sont des symboles qui associent un nom à une valeur. La valeur est stockée dans la mémoire de l'ordinateur et le nom permet d'y accéder et/ou de modifier la valeur en tout temps. Une variable possède toujours un **type**. Ce dernier renseigne sur le "type" de la valeur stockée dans la variable.

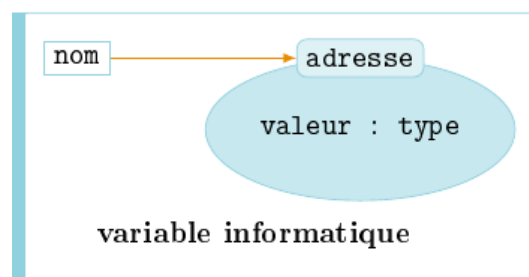


FIGURE 2.1 – Une variable

En PYTHON, les noms de variables ne peuvent pas commencer par un chiffre, ni contenir d'espaces, ni contenir d'accents.

Listing 2.1 – déclaration de variables

---

```
nom_de_variable = valeur
#Exemples de variables correctes
```

---



```
variable1 = 1 #Une variable dont le nom est variable1 et la valeur est 1
b = "salut"
variable68452 = 0.50
variable_au_nom_tres_long = True
variable_lettre = 'a'
```

---

## 2.4.1 Taille

Les variables PYTHON représentent une zone mémoire de l'ordinateur qui va stocker une certaine information. La taille d'une zone mémoire correspond à un ensemble de bits.

- 1 *bit* est le plus petit bout de donnée que l'on puisse stocker en mémoire. Il contient soit 1, soit 0.
- 1 octet (ou *byte* en anglais) correspond à 8 bits
- 1 kilooctet (Ko) correspond à 1024 octets
- 1 mégaoctet (Mo) correspond à 1024 Ko
- 1 gigaoctet (Go) correspond à 1024 Mo

## 2.4.2 Type natif

Python contient un ensemble de types natifs qui sont les types de données de **base**. Les types sont implicites lors de la déclaration d'une variable.

Type	Description
boolean	Représente <i>True</i> (vrai) ou <i>False</i> (faux)
str	Représente une chaîne de caractères
int	Représente un entier
float	Représente un nombre à virgule

TABLE 2.1 – Type primitif

Listing 2.2 – Types de variables

```
niveau = 'E' #variable de type str
chaises = 12 #variable de type int
sonActif = False #variable de type boolean
prixJeu = 12.50 #variable de type float
totalVoitures = 3453454 #variable de type int
```

---

Notons qu'on peut se renseigner sur le type d'une variable avec l'instruction `type(variable)`

Listing 2.3 – Instruction type

```
#Exemple
variable1 = 'a'
variable2 = 2
variable3 = 12.50
print(type(variable1)) #Affiche "str"
```

```
print(type(variable2)) #Affiche "int"
print(type(variable3)) #Affiche "float"
```

---

### 2.4.3 Cast d'une variable

Le mot *cast* signifie qu'on impose un type à une variable. On impose un type à variable de la manière suivante :

Listing 2.4 – Cast de variables

---

```
nom_de_la_variable = type_que_je_veux(valeur)
#Exemples
a = int(1) # a est de type int
b = float(3) # b est de type float
c = float(4.5) # x est de type float
d = int(0.5) # Que se passe-t-il ?
```

---

Dans quels cas de figure est-ce utile de caster un nombre ? Principalement parce qu'une opération s'effectue sur les mêmes types de données. On ne peut pas additionner "5" (la chaîne de caractères 5, un `str` !) avec 2 (un `int` !). Ici, on devrait donc d'abord caster le `str` en `int` avant l'opération. Mais il faut être prudent : que se passe-t-il si la chaîne de caractères ne peut être convertie en entier ? Par exemple :

---

```
int("salut") # Erreur!!!
```

---

### 2.4.4 Affectation de variables

Si vous avez bon souvenir, il était dit au tout début de la section 2.4 qu'on pouvait changer la valeur d'une variable. Pour ce faire, on égalise la variable à une nouvelle valeur.

Listing 2.5 – Réassignation de variables

---

```
a = 2
print(a) #Affiche 2
a = 1
a = 4
print(a) #Affiche 4
a = "arbre" #Que se passe-t-il ?
print(a) #Affiche "arbre"
```

---

### 2.4.5 Opérations arithmétiques

On peut utiliser des opérateurs arithmétiques sur nos variables. Celles-ci vont être effectuées comme des opérations d'algèbre sur une calculatrice. Les opérations disponibles sont reprises dans le tableau ci-dessous

---

```
a = 4 + 6 #a vaut 10
a = ((a + a)/2)+1 #a vaut 11
```

---

Opération	Description
+	Addition
-	Soustraction
*	Multiplication
/	Division
**	Puissance
%	Modulo

TABLE 2.2 – Opérations arithmétiques

```
b = a / 2 #b vaut 5
c = a**2 + b #c vaut 11^2 + 5 = 121 + 5 = 126
```

---

### 2.4.6 Sucre syntaxique

On dit souvent que les programmeurs sont des fainéants, et pour cause : ils cherchent à se faciliter la vie, et à réduire la taille des instructions qu'il tapent à longueur de journée ! Ceux qui ont programmé les langages tel que PYTHON ont écrit des *sucres syntaxiques* pour faciliter l'écriture et la lisibilité des programmes.

$x = x + 1$	$\iff$	$x += 1$
$x = x - 1$	$\iff$	$x -= 1$
$x = x + 2$	$\iff$	$x += 2$
$x = x - 2$	$\iff$	$x -= 2$
$x = x / 2$	$\iff$	$x /= 2$
$x = x * 2$	$\iff$	$x *= 2$

TABLE 2.3 – Quelques exemples de sucres syntaxiques

### Exercices

1. successivement

(a)  $a = 124^3 + 27^2 + 7^3$

(b)  $b = 2589 \% 60$

(c)  $c = \frac{a^2 - b^3}{a}$

(d)  $a + b + c$

2. Quelles est la valeur des différentes variables après l'exécution de cette partie de code ?

---

```
x = 10
y = x * 2
w = y - 10
z = y / w
```

---

## 2.5 Le type str

Maintenant que nous connaissons les types natifs, on peut aller un peu plus loin. Il y a quelque chose de très important à retenir : **En Python, tout est objet !** Même les types de données natifs qu'on a vu précédemment sont des objets. Nous apprendrons plus tard à définir nos propres types de données, c'est-à-dire des **objets** qui ont été déclarés dans des **classes**. Dans cette section on va s'attarder sur un type de données qu'on a déjà rencontré : le String (ce qui veut dire *chaîne* en anglais).

Un String est le type qui représente un texte. Tout texte entouré de guillemets est considéré comme un String.

Listing 2.6 – type String

```
#Exemples de Strings
v1 = "Ceci est une phrase"
v2 = ""
v3 = "3" #Est un String et non un int car il y a des guillemets!
v4 = "42.5"
v5 = "qpdjnqpuifnsfvsnvsv5s1vdl1s5v15xv4s5d"
print(type(v1)) #Imprime str (ce qui correspond a String)
```

### 2.5.1 Opérations sur les String

Chaque lettre du String est numérotée de par ordre croissant (commençant par zéro). Ainsi le String "Hello" possède la lettre *H* en 0, la lettre *e* en 1, etc... On accède à une lettre d'un String de la manière suivante :

Listing 2.7 – Accès à String

```
nom_du_string[numero_de_la_lettre] # Accede a la lettre d'un String
#Exemples
my_string = "Bonjour"
lettre_1 = my_string[0] #lettre_1 vaut 'B'
lettre_4 = my_string[3] #lettre_4 vaut 'j'
```

Attention à ne pas oublier que les numéros des lettres commencent à 0 et non à 1 ! C'est une faute très courante au début !

Des opérations courantes sur les String sont présentées dans le tableau ci-dessous.

Notez la syntaxe particulière des instructions `lower` et `upper` : le nom de la variable, suivi d'un point, suivi du nom de l'opération. Pour l'instant, utilisez-les telles quelles, on en reparlera dans le chapitre sur les classes et objets.

Opération	Description
<code>len(nom_string)</code>	Calcule la longueur d'un String
<code>nom_string.lower()</code>	Retourne le string en minuscule
<code>nom_string.upper()</code>	Retourne le string en majuscule
<code>str(nom_variable)</code>	Cast en String
<code>nom_string1+nom_string2</code>	Retourne les 2 String concaténées

## 2.5.2 Exercices

1. **Exercice 1** : Concaténer les Strings "Hakuna Matata", "Mais quelle ", "phrase magnifique!" et affichez le résultat en majuscules ainsi que sa longueur.
2. **Exercice 2** : Caster les Strings  $a = "2"$  et  $b = "125.2"$  en nombre pour calculer  $a/b$ .<sup>1</sup>

## 2.6 Interaction avec l'utilisateur

Pour l'instant, nous nous limitons à des programmes dans lesquels toutes les valeurs sont définies avant l'exécution du programme. Ce qui nous limite assez fortement dans le genre de problèmes que l'on peut résoudre. Nous allons ici apprendre à demander à l'utilisateur de rentrer de l'information.

On peut voir cette pratique comme lorsque Google vous demande un mot-clé à rechercher, lorsqu'un jeu vidéo vous demande un nom pour votre héros, etc...

La fonction qui permet cette opération s'appelle `input`. Par défaut, cette fonction convertit toutes les données entrées par l'utilisateur en `String` mais on peut imposer de recevoir un type en particulier en *castant* la réponse de l'utilisateur dans le type désiré.

Listing 2.8 – fonction `input`

---

```
answer = raw_input("ce-qu-on-affiche-a-l-utilisateur")
#Exemple
nom = input("Quel est votre nom ?")
prenom = input("Quel est votre prenom ?")
age = int(input("Quel est votre age ?"))
print "Bonjour " + nom + " " + prenom + " vous etes age de " + str(age) + " ans!"
```

---

### 2.6.1 Exercice :

Faites un convertisseur qui demande à l'utilisateur des kilomètres et qui lui renvoie ce chiffre converti en miles en le remerciant d'avoir utilisé votre programme.

*Aide :  $1\text{ km} = 0.621\text{ mile}$*

## 2.7 Les conditions

Nous effectuons chaque jour certaines actions plutôt que d'autres : "si je suis debout tôt, alors je vais chercher le petit déjeuner". En informatique, il est possible de faire raisonner une ordinateur d'une manière assez similaire<sup>2</sup>.

Typiquement, les programmes informatiques utilisent des expressions dont on évalue la valeur selon certains opérateurs pour savoir si elle vaut **True** ou **False**.

L'action effectuée par l'ordinateur sera différente en fonction de la valeur (True ou False) de l'expression.

- 
1.  $a$  et  $b$  doivent être impérativement définis en `String` au départ !
  2. Pour les conditions hein, pas pour le petit déjeuner !

## 2.7.1 Outils de comparaison

Voici les opérations de comparaison disponibles en PYTHON :

Opération	Description
==	Egalité
!=	Différent
>	Plus grand
>=	Plus grand ou égal
<	Plus petit
<=	Plus petit ou égal

TABLE 2.4 – Comparaison

Listing 2.9 – Quelques comparaisons en python

```
a = 5 > 4 # a vaut True
b = 0.5 >= 1 # b vaut False
c = 1 > "salut" # Que se passe t il ?
```

## 2.7.2 Opérateurs logiques

Ce n'est pas tout ! On peut encore combiner ces expressions avec des opérateurs logiques.

Typiquement, on pourrait vouloir que deux conditions soient respectées, qu'au moins l'une des deux soit respectée ou qu'une condition ne soit pas respectée. Ceci est possible via les opérateurs ET, OU et NON.

**Table logique** Chaque opérateur logique peut être défini par une table logique :

a \ b	True	False
True	True	True
False	True	False

(a) OU

a \ b	True	False
True	True	False
False	False	False

(b) ET

a	
True	False
False	True

(c) NON

TABLE 2.5 – Table logique des opérateurs logiques

**En python** En PYTHON, les opérateurs sont représentés à l'aide de `and`, `or`, `not`.

a OU b	a or b
a ET b	a and b
NON a	not a

TABLE 2.6 – Opérateurs logiques en PYTHON

## Combinaisons

Les opérateurs logiques ainsi expressions conditionnelles peuvent être combinés à l'infini pour former des expressions plus complexes. Cependant, comme pour les opérations mathématiques, il existe un ordre de priorité : d'abord not, puis and, puis or. Pour éviter les ambiguïtés et améliorer la lisibilité d'une expression complexe, on peut (et c'est conseillé !) y mettre des parenthèses.

Listing 2.10 – Expressions booléennes

```
a = True
b = False
c = a or b #c est vrai
d = a and b #d est faux
e = not b and a #e est vrai
f = (not (a and b)) or (not ((not d) and (a or e))) #f vaut True
```

**Exercices :** Évaluez les expressions suivantes :

Listing 2.11 – Exercices d'expressions booléennes

```
bool_one = False or not True and True
bool_two = False and not True or True
bool_three = True and not (False or False)
bool_four = not not True or False or not True
bool_five = False or not (True and True)
```

## Le if

On peut représenter l'ensemble des exécutions possibles d'un programme comme un arbre de décision. Selon la valeur de certaines expressions, l'exécution du programme va prendre une direction ou l'autre...

En résumé, certaines parties du code sont exécutées sous certaines conditions !

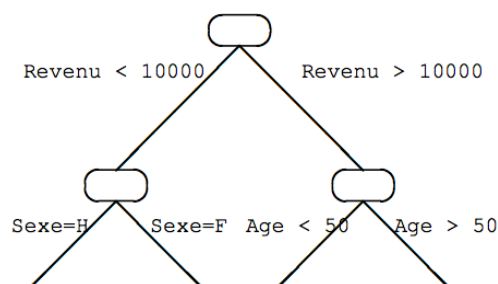


FIGURE 2.2 – Arbre binaire de décision

Afin de représenter ce choix, PYTHON contient la clause if suivi d'une expression booléenne et de :. Si la condition est vraie, le programme exécute toutes les instructions *indentées*<sup>3</sup> qui suivent. Dans le cas contraire, ces instructions ne sont pas exécutées.

3. Une expression indentée est une expression précédée d'une tabulation

---

### Listing 2.12 – l'instruction if

---

```
a = 10
if a > 5:
    print("Cette instruction est executee")
print("fin du code")
```

---

Il est aussi possible de donner un choix alternatif grâce à l'instruction `else`:. Si l'expression dans le `if` est `False`, le programme exécute alors le code *indenté* qui suit le `else`.

---

```
a = 10
if a < 5:
    print("Cette instruction n'est pas executee")
else:
    print("Cette instruction est executee")
print("fin du code")
```

---

## 2.7.3 Le elif

Vous pouvez construire des clauses `if` plus complexes en rajoutant des `elif`. Attention, à la première condition vraie rencontrée, on quitte la condition ! Les expressions suivantes ne sont même pas évaluées.

---

### Listing 2.13 – utilisation de elif

---

```
x = 200
if x > 10:
    print("A")
elif x > 100:
    print("B")
else:
    print("C")
# Seul 'A' est imprime, pas 'B' !!!
```

---

La clause **`elif`** permet d'augmenter l'embranchement (c'est-à-dire le nombre de choix possibles) de notre arbre de décisions !

## 2.7.4 Code mort

Lorsque vous utilisez des conditions, faites attention à ne pas créer du *code mort*, c'est-à-dire du code qui ne sera jamais exécuté.

---

### Listing 2.14 – Exemple de code mort

---

```
if False:
    print("Ce code n'est jamais execute!")
```

---



## Exercices

- Définissez une variable `annee`, et imprimez "vrai" si l'année est bissextile. (**Aide** : une année est bissextile si elle est divisible par 4 et non divisible par 100, OU si elle est divisible par 400.)
- Ecrivez un code qui demande à l'utilisateur d'entrer un chiffre et imprime "Félicitations, votre chiffre est un multiple de 7" si le chiffre est divisible par 7. Et "Désolé, votre chiffre n'est pas un multiple de 7" sinon.
- Exercice récapitulatif : Affichez à l'écran "Timon ou Pumbaa ?"  
Le but du programme est de vérifier que l'utilisateur écrit "Timon", et il n'a que deux essais.  
Si le deuxième essai est faux, on affiche "Tu prends la porte".  
Si l'utilisateur écrit Timon en un ou deux essais, on affiche "Bon choix !"  
Attention, vous ne pouvez utiliser que des conditions !  
Commentaires obligatoires !

## 2.8 Boucles

### 2.8.1 La boucle `while`

La boucle `while` est un outil très puissant en programmation. En français, cela correspond à dire *tant que cette condition est vraie, j'exécute le code suivant*. En informatique, cela s'écrit avec le mot `while` suivi d'une expression booléenne et de `:`.

#### Fonctionnement

1. On évalue l'expression booléenne
2. Si l'expression est **False** : on ignore le code indenté qui suit le **while**.
3. Si l'expression est **True** : on exécute le code indenté qui suit **while** et retour à l'étape 1.

Listing 2.15 – Exemple de boucle `while`

---

```
"""Affiche tous les nombres de la table de 9 plus petits que 100"""
i = 0
while i <= 100:
    print("i vaut " + str(i))
    i = i+9 # Mise a jour de i
print("Fini")
```

---

#### Attention à la boucle infinie !

Comme vous avez pu le voir, la (ou les) variable de l'expression booléenne est mise à jour dans la boucle `while`. Dans le cas contraire, on ne sortira jamais de la boucle puisque la valeur de la condition de celle-ci ne sera jamais changée. Cet oubli de mise à jour crée ce qu'on appelle des boucles infinies et sont une erreur très courante. Ces dernières, en fonction de l'endroit où elle surgissent, peuvent faire planter votre programme.

---

### Listing 2.16 – Exemple de boucle infinie

---

```
i = 0
while i < 10:
    print "Je suis dans la boucle"
print "Ce message ne s'affichera jamais"
```

---

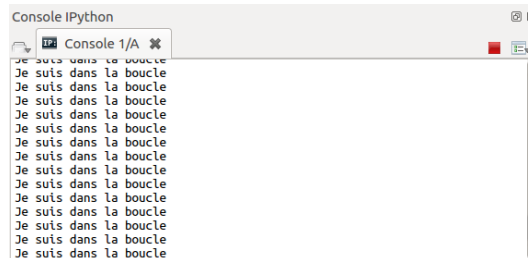


FIGURE 2.3 – Le programme ne s'arrête jamais

## 2.8.2 La boucle for

La boucle for est, elle aussi, un réel passe-partout<sup>4</sup> du programmeur. En PYTHON, elle permet d'appliquer un code (*indenté*) à chaque élément d'une structure de données<sup>5</sup>. Elle commence toujours par le premier élément de la structure et finit par le dernier.

Pour ce faire, on écrit : `for i in ma_structure`. Ici `i` (notez qu'on pourrait très bien choisir un autre nom de variable) est appelé *itérateur*, c'est-à-dire que c'est lui qui prendra successivement la première valeur de la structure de données, puis la seconde, et ainsi de suite.

---

### Listing 2.17 – la boucle for

---

```
"""Utilise une boucle for pour imprimer un string"""
s = "Hello World"
for i in s:
    print i
print "done"
```

---

## 2.8.3 Le break

On peut, si on le désire, sortir à tout moment d'une boucle. Pour ce faire, on utilise le mot clé **break** à l'endroit où l'on veut sortir.

---

```
i = 0
while(i<100):
    if i != 50:
        print i
        i = i+1
    else:
```

---

---

4. Attention pas le même que celui de Fort-Boyard !

5. Par exemple un String ou une liste

**Attention :** un break est considéré comme une sortie "sale" d'une boucle. On ne l'utilise donc que lorsque cela est absolument nécessaire !

## 2.8.4 Exercices :

1. **Exercice 1 :** Améliorez votre convertisseur de l'exercice 2.6.1 pour qu'il convertisse les unités de l'utilisateur jusqu'à ce que celui entre le mot "stop".
2. **Exercice 2 :** Implémentez un programme qui prend un texte en entrée (fourni par l'utilisateur) et imprime chaque voyelle du texte. (Essayez avec un texte très long trouvé sur Internet...)
3. **Exercice 3 :** Implémentez un programme qui prend un texte en entrée (fourni par l'utilisateur) et qui imprime **True** si le texte contient un palindrome et **False** sinon. (**Aide :** un palindrome est un mot qui peut se lire dans les 2 sens. *Exemple :* kayak, abcba, ...)

## 2.9 Listes

Une liste est une structure de données permettant de regrouper des données de manière à pouvoir y accéder librement.

---

Listing 2.18 – Exemples de listes

---

```
jeuxVideos = ['HeartStone', 'LoL', 'WoW', 'ClubPenguin']
chiffres = [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

---

Accéder à un élément d'une liste se fait de la manière que pour un String (on commence à 0). En effet, un String est en réalité une liste de caractères !

---

Listing 2.19 – Accès à une liste

---

```
chiffres = [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]

chiffre0 = chiffres[0]      #chiffre0 vaut 0
chiffre3 = chiffres[3]      #chiffre3 vaut 3
chiffres3a6 = chiffres[3:7] #chiffres3a6 vaut [3 4 5 6]
```

---

On peut modifier une liste de plusieurs façons : changer, supprimer, ajouter un ou plusieurs éléments.

---

Listing 2.20 – Modification de liste

---

```
my_list = ['a', 'b', 'c', 'd', 'e']

#Modification
my_list[3] = 'f'      #['a', 'b', 'c', 'f', 'e']
#Suppression
del my_list[3]        #['a', 'b', 'c', 'e']
```

```
my_list.remove('e') #[ 'a', 'b', 'c']
#Ajout
my_list.append('d') #[ 'a', 'b', 'c', 'd']
my_list + ['e']      #[ 'a', 'b', 'c', 'd', 'e']
```

---

Les listes sont également assorties de quelques opérations très pratiques et souvent employées.

---

#### Listing 2.21 – Opérations sur les listes

---

```
my_list = ['a', 'b', 'c', 'd', 'e']

#Longueur de la liste
longueur = len(my_list) #longueur vaut 5
#Presence d un element
'd' in my_list #vaut True
'f' in my_list #vaut False
#Parcourir une liste
for x in my_list : print (x) #imprime abcde
#Retourner une liste
my_list.reverse() #my_list vaut ['e', 'd', 'c', 'b', 'a']
#Mettre une liste dans l ordre croissant
my_list.sort() #my_list vaut ['a', 'b', 'c', 'd', 'e']
```

---

### Exercices

1. Créez une liste de Strings contenant au moins 5 fruits et légumes, puis triez la dans l'ordre alphabétique.
2. Ajoutez à votre liste les éléments suivants **s'ils ne sont pas déjà présents** : ['banane', 'tomate', 'rutabaga', 'reine-claude', 'patate']
3. Éliminez de votre liste tous les éléments dont la première lettre commence par la lettre **p**.

## 2.10 Fonctions

Une fonction est un outil informatique qui encapsule une portion de code (une séquence d'instructions) et qui effectue une tâche bien spécifique (calcul, avertissement, affichage, ...).

L'utilisation d'une fonction se nomme *appel d'une fonction*. Chaque appel de fonction contient des **arguments** qui sont les informations avec laquelle la fonction va travailler.

Ce concept n'est pas nouveau, vous connaissez déjà plein de fonctions! Par exemple, la fonction `print()` qui prend en argument un `str` et l'imprime dans la console.

Une fonction peut renvoyer une valeur, résultat de son exécution. Cette valeur s'appelle **la valeur de retour**. Autre exemple, la fonction `input` qui prend en argument un `str` (qui est la question posée à l'utilisateur) et retourne un `str` (qui est la réponse de l'utilisateur).

## 2.10.1 Créer ses propres fonctions

Utiliser des fonctions toutes faites c'est bien. En créer soi-même, c'est mieux ! En PYTHON, la création de fonction se fait par le code `def nom_de_la_fonction(argument1, argument2, ...):`. Le code indenté qui suit cette instruction est le *corps* de la fonction et correspond aux instructions que celle-ci exécutera à chaque appel. Pour renvoyer une valeur, on utilise le mot clé `return` suivi de la valeur qu'on souhaite renvoyer. Enfin, pour appeler une fonction, on utilise le nom de la fonction suivi des arguments qu'on veut lui passer entre parenthèses.

Listing 2.22 – Exemple 1 : La fonction addition

---

```
def addition(arg1, arg2): #Definition de la fonction addition
    return arg1+arg2
print(addition(3,4)) #Affiche 7
```

---

Listing 2.23 – Exemple 2 : La fonction reverse

---

```
def reverse(my_string): #Definition de la fonction qui inverse un String
    toReturn = ""
    for i in my_string:
        toReturn = i + toReturn
    return toReturn
print(reverse("esarhp eugno1 zessa enU")) #Affiche Une assez longue phrase
```

---

## 2.10.2 Exercices :

1. Créez les fonctions `soustraction(arg1, arg2)`, `multiplication(arg1, arg2)`, `division(arg1, arg2)`, et `power5(arg)` qui, comme leurs noms l'indique font respectivement les opérations de soustraction, multiplication, division, mise à la puissance de 5.
2. Créez la fonction `string_length (my_string)` qui affiche la longueur du texte en argument.

## 2.11 Portée des variables

Les variables sont déclarées dans leur "bloc". Une variable déclarée dans une fonction est distincte des autres variables déclarées en dehors du corps de la fonction, et n'est plus accessible quand la fonction se termine. On appelle ce concept la **portée des variables**.

Dans l'exemple ci-dessous, on déclare deux variables appelées `x`, **mais ce ne sont pas les mêmes !** On s'en rend compte en exécutant le code : le `x` déclaré hors de la fonction n'est pas modifié après l'appel de la fonction.

---

```
x = 10

def fonction():
    x = 20
    print(x)
```

```
fonction() # Imprime 20
print(x) # Imprime 10
```

---

On peut aussi utiliser le mot-clef `global` pour élargir la portée d'une variable, et la rendre globale. Ainsi, dans l'exemple suivant, quand Python rencontre le mot-clef `global` dans la fonction, il va regarder non seulement si `x` a été déclaré dans la fonction, mais aussi dans les "blocs" supérieurs. Dans ce cas, il trouve `x` déclaré à un niveau supérieur, et la fonction `y` a pleinement accès et peut la modifier.

---

```
x = 10
print(x) # Imprime 10
```

```
def fonction():
    global x
    x += 10
    print(x)
```

```
fonction() # Imprime 20
fonction() # Imprime 30
print(x) # Imprime 30
```

---

Les variables globales paraissent pratiques : on la déclare une fois, et on peut l'utiliser partout. Cependant, dans un grand programme, elles deviennent bien vite une source de confusion, et ce n'est pas considéré comme une bonne pratique. On vous conseille donc de les utiliser avec modération.

## 2.12 Modules

On a déjà vu quelques fonctions incluses de base dans PYTHON. Mais tout n'est pas présent, loin de là : un programme peut être utilisé pour afficher une interface graphique, travailler avec des images, accéder au web, faire des calculs mathématiques avancés, lire de l'audio ou de la vidéo, faire un jeu 3D... Ces quelques exemples montrent à quel point on peut se servir d'un seul langage pour faire à peu près tout et n'importe quoi !

Alors comment commencer ? Chaque développeur pourrait bien sûr écrire de zéro chaque fonction donc il a besoin. Mais ce serait un travail immense, et on risque de faire des erreurs. Ainsi, les développeurs se sont organisés : ils ont regroupé des fonctions déjà écrites dans ce qu'on appelle des *modules*. Il suffit d'importer un module pour avoir accès à toutes ses fonctions !

Voici comment on importe un module, par exemple pour avoir accès à des fonctions mathématiques plus avancées :

---

```
import math # importation du module math

x = math.ceil(8.728)
print(x) # imprime le premier entier superieur ou egal au parametre
```

---

Pour utiliser les fonctions du module, on écrit `module.fonction()`.

Et si on n'a pas envie de taper à chaque fois le nom du module? On peut importer directement la fonction!

---

```
from math import ceil # importe juste la fonction ceil

x = ceil(8.728)
print(x) # imprime le premier entier superieur ou egal au parametre
```

---

On peut aussi importer toutes les fonctions avec la ligne `from module import *`.

## 2.13 Classes et objets

Avant d'avancer plus en profondeur, il est utile de définir quelques mots de vocabulaire.

- Une classe est une définition d'un concept. Elle peut être agrémentée d'attributs et de fonctions pour la caractériser.
- Un objet est une instance d'une classe, c'est-à-dire que son comportement est défini par la classe.

Si l'on prend l'exemple d'un véhicule, son plan de fabrication et de fonctionnement correspond à la classe. Une voiture concrète, qui possède ses propres caractéristiques, correspond à un objet de cette classe. Et on peut construire plusieurs voitures à partir d'un seul plan, et les personnaliser en changeant ses options (attributs!).

Une classe possède des attributs qui sont eux-mêmes des objets (de différents types), et des méthodes qui sont des fonctions qui s'appliquent sur les objets de cette classe. Le mot-clef `self` permet de référencer l'objet sur lequel on est en train de travailler. Il est implicitement passé en argument à toutes les méthodes. Le constructeur est une méthode particulière de la classe : il permet de créer un nouvel objet.

Listing 2.24 – Exemple de classe

---

```
class Vehicule:

    """Attributs"""

    #Valeurs par défaut
    nombreRoues = 4
    nombrePortes = 5
    nombrePlaces = 5
    couleur = 'noir'
    kilometres = 0

    """Methodes"""

    #Constructeur, permet de creer un objet vehicule avec un certain prix
    def __init__(self, prix):
        self.prix = prix

    #Modificateur, permet de changer la couleur
    def setColor(self, couleur):
```

```
        self.couleur = couleur

#Calculateur de TVA (taxe de 21%)
def tva(self):
    return self.prix * 0.21

#Faire rouler le vehicule
def rouler(self, distance)
    self.kilometres += distance
```

---

On peut ensuite utiliser cette classe pour créer une voiture, et s'en servir.

---

Listing 2.25 – Exemple de classe

---

```
voiture = Vehicule(10000)           #Cree une voiture au prix de 10 000 euros
facture = voiture.prix + voiture.tva() #Total a payer
voiture.rouler(200)                  #Roule sur 200km
voiture.setColor('red')              #Peint la voiture en rouge
voiture.rouler(150)                  #Roule sur 150km
print(voiture.distance)              #Affiche 350
```

---



# Chapitre 3

## La Game-Jam du Louvain-li-Nux

### 3.1 Mini-jeu : Snake !

Pour vous permettre de pratiquer votre talent en programmation, nous vous proposons de créer un petit jeu vidéo, le célèbre Snake.

Vous ne connaissez pas Snake ? Il s'agit d'un jeu vidéo, popularisé par Nokia, qui consiste à guider au clavier un serpent pour lui donner à manger des pommes apparaissant sur le plateau de jeu. Malheureusement pour lui, plus il mange plus il grandit, et il lui est défendu de se mordre lui-même (c-à-d de marcher sur son corps).

Pour cela, nous allons utiliser une bibliothèque logiciel (un module) nommé Pygame, qui permet de développer rapidement des jeux vidéos en Python. Cette bibliothèque permet notamment d'avoir une face graphique pour votre jeu avec un minimum d'efforts.

Dans le cadre de cette semaine, vous n'aurez pas l'occasion de coder l'ensemble du jeu ; c'est bien trop long (et parfois pas très évident). A la place, nous vous proposons de compléter une partie des fonctions utilisées par ce jeu, et de partir du code existant pour l'améliorer et, qui sait, en faire le prochain jeu à succès de la planète :-)