

# Programmation en Python et utilisation de Thonny

## 1. Présentation de l'éditeur Thonny

Thonny est un **logiciel libre et gratuit** permettant l'écriture et l'exécution de programmes écrits en Python. Il a été créé à destination des élèves et étudiants découvrant la programmation par des professeurs de l'institut de Sciences Informatiques de l'université de Tartu, en Estonie.

Il est téléchargeable gratuitement [ici](#), en version Windows, Mac ou Linux, et contient une version autonome de Python, qui ne perturbe en rien l'ordinateur sur lequel on installe le logiciel.

### Présentation de l'interface graphique de Thonny

Comme tout bon *environnement de développement intégré* ou autrement dit **IDE**, Thonny propose plusieurs outils pour aider à la programmation en Python. Nous ne présenterons ici que ceux nécessaires à une initiation à Python.



- La **zone d'exécution**, aussi appelée **Shell** ou **console**, est une zone *interactive* où une instruction Python est exécutée directement après avoir été tapée. Cette zone est souvent utilisée pour *tester une instruction ou série d'instructions*, mais est aussi l'endroit où sera exécuté un **script Python**. Attention, dans le **Shell**, il n'est pas possible de **revenir en arrière et de modifier ce qui a été tapé**. En cas d'erreur, il faudra recommencer !
- La **zone d'édition** ou zone de **scripts**, est une zone dans laquelle on peut taper des séries d'instructions Python, et les sauvegarder sous la forme d'un fichier d'extension `.py`. Ces instructions ne seront pas exécutées tant que l'utilisateur n'aura pas demandé explicitement cette exécution.
- Pour **exécuter un script**, il faudra appuyer, soit sur **la flèche verte** de la barre de menu, soit sur la touche **F5**, soit par l'intermédiaire du menu **Run>Run current script**. Le résultat de l'exécution du script sera affiché dans le **shell**.
- Les zones situées à droite de l'éditeur (fenêtre des variables et assistant d'édition), contiennent des informations qui peuvent être utiles pour analyser un programme qui ne fonctionne pas.

## ⚠ Mais c'est en anglais

Oui, l'interface de Thonny est en anglais, oui il n'y a une possibilité pour la passer en français, non je ne la donnerai pas ici, car l'anglais utilisé est très simple, à vous de vous débrouiller !

## 2. Premiers pas avec Thonny

### ? Exercice 1 : Prise en main

#### Enoncé

1. Créer un dossier `Maths` dans votre dossier personnel.
2. Créer un dossier `Algorithmique` dans le dossier `Maths`.
3. Ouvrir le logiciel Thonny.
4. Créer un script vide.
5. Tapez le code suivant, en **respectant scrupuleusement** ce qui est écrit :

```

1  nom = input("Quel est votre nom ?")
2  age = int(input("Quel est votre age ?"))
3  majeur = age >= 18
4  if majeur :
5      majorite = age - 18
6      message = f"Bonjour {nom}, vous avez {age} ans et êtes majeur depuis {majorite} ans."
7  else :
8      majorite = 18 - age
9      message = f"Bonjour {nom}, vous avez {age} ans et serez majeur dans {majorite} ans."
10 print(message)
```

6. Enregistrer ce fichier sous le nom `AP_Algo_1.py` dans le dossier `Algorithmique`.
7. Exécutez le script et répondez aux questions posées dans le **shell**. Que se passe-t-il ? Recommencez plusieurs fois, en essayant différentes réponses. *Pour les questions suivantes, vous pouvez vous aider de la fenêtre des variables. Si elle n'est pas présente, vous pouvez l'afficher par le menu `View>Variables`.*
8. A quoi sert l'instruction `input` en ligne 1 ? Quel est le type de la variable `nom` ?
9. Quel est le type de la variable `age` ? Pourquoi n'est-elle pas du même type que `nom` ?
10. Quel est le type de la variable `majeur` ? Que cela signifie-t-il ?
11. Quel est le type de la variable `majorite` ? Est-ce toujours le cas ?
12. Quel est le type de la variable `message` ? Qu'a-t-elle de spécial ?

#### Solution

A venir

### 📄 Le calcul avec Python

Python est capable de calculer avec des nombres entiers (type `int`) et des nombres flottants (type `float`). Les opérations de bases sont gérées ainsi :

- les opérations  $+$ ,  $-$ ,  $\times$  et  $\div$  s'écrivent respectivement `+`, `-`, `*`, `/` ;
- $x^n$  s'écrit `x**n` ;
- Le reste de la division euclidienne de  $a$  par  $b$  s'obtient par `a%b` (lu « a modulo b ») ;
- le quotient de la division euclidienne de  $a$  par  $b$  s'obtient par `a//b`.

**Exercice 2 : Compléter un programme**

**Enoncé**

- 1. Créer un nouveau script, et enregistrez-le dans le dossier `Algorithmique` sous le nom `AP_Algo_2.py`.
- 2. Tapez le code suivant dans le script :

```
1 x = 2
2 y = 3
3 z = x+y+x*y
4 z = z**2
5 y = y/2
```

- 3. Exécutez-le. Qu'obtient-on ?
- 4. Compléter ce programme afin qu'une variable booléenne `t` teste si `z` est pair.

**Solution**

A venir !

**Exercice 3 : Se méfier !**

**Enoncé**

On considère l'algorithme suivant en pseudo-code, ainsi que le tableau d'état des variables correspondant:

$A \leftarrow 12$

$B \leftarrow 4$

$C \leftarrow \frac{A}{B}$

$D \leftarrow \frac{A \times 7}{B \times 7}$

$T \leftarrow C = D$

A	B	C	D

- 1. Compléter à la main le tableau d'état des variables. Que doit contenir la variable `T` ?
- 2. Créer un script vide et l'enregistrer dans le dossier `Algorithmique` sous le nom `AP_Algo_3.py`.
- 3. Coder l'algorithme en Python.
- 4. Exécutez-le. Le résultat est-il conforme à vos attentes ? Corriger si besoin le code.
- 5. Quel est le type des variables `C` et `D` ? Comment l'expliquer ?

**Solution**

A venir !