

COUR PYTHON

IT Lio Corporation



Ile de France
27/09/2021



Cantin LIOTTARD

Sommaire

Les bases	2
a = ...	2
print ()	2
input ()	2
type()	2
#...	2
Les listes	3
a = [...]	3
a.append(...) ou a = a + [...]	3
len(...)	3
Les fonctions conditionnelles	4
if ():	4
while ():	4
for .. in ... :	4
Les fonctions personnalisées	5
def ...():	5
Les modules supplémentaires	6
from ... import *	6
Les sites de références	7





Cantin LIOTTARD

Les bases

`a = ...`

Permet de mettre une valeur dans une variable a (on appelle cela l'implémentation)

`a = 11`

La variable « a » stock alors 11.

`print ()`

Afficher une variable ou une valeur.

`print ("11")`

Affiche « 11 » sur la console.

`input ()`

Demande à l'utilisateur de rentrer une valeur

`input ("Entrer un nom")`

Affiche « Entrer un nom » dans la console et l'utilisateur peut rentrer le nom voulu.

`type()`

Afficher le type d'une variable (str, int, float, ...).

`type("Hello")`

Affiche le type de « Hello » qui est une chaîne de caractère donc <class : str>

`#...`

Mettre des commentaires

`a = 11 #nous mettons 11 dans « a »`

Les commentaires ne sont pas interprétés sur python c'est juste pour l'utilisateur pour que cela soit plus agréable à relire.



Cantin LIOTTARD

Les listes

`a = [...]`

Faire une liste stockée dans la variable « a »

`a = ['1', '2', '3', '4', '5']`

`a[0]` Affiche alors '1'

`a.append(...)` ou `a = a + [...]`

Ajouter des éléments à une liste

`a.append('-3')` ou `a = a + ['-3']`

Ajouter -3 à la liste « a »

`len(...)`

Donne la longueur de la liste

`len(a)`

Affiche la longueur de la liste « a » soit ici 5



Cantin LIOTTARD

Les fonctions conditionnelles

if ():

Si ...(conditions)

elif ():

Sinon si ...(conditions)

else :

Sinon...(conditions)

```
a = int(input ("Entrer un nombre"))
if a < 10 :
    print("Vous avez moins de 10")
elif a > 10 :
    print("Vous avez plus de 10")
else :
    print("La valeur entrée n'est pas bonne")
```

while ():

Tant que ...(conditions)

```
a = 0
while a < 10 :
    a += 1
    print(a)
```

for .. in ... :

Pour ... (conditions)

```
a = 0
for a in range (0,10):
    print(a)
```



Cantin LIOTTARD

Les fonctions personnalisées

`def ...():`

Permet de créer une fonction.

```
def addition_de_0_à_10 ():
```

```
    a = 0
```

```
    for a in range (0,10):
```

```
        print(a)
```



Cantin LIOTTARD

Les modules supplémentaires

`from ... import *`

Importation d'un nouveau module. (du module ... importer * qui signifie tout le module)

`from math import *` ou `from math import sqrt`

Importation de tout le module math ou importation du module math la fonction sqrt (racine carrée)

`pip install pygame`

`from pygame import *`

Importation d'un module qui facilite le développement de jeux vidéo temps réel avec le langage de programmation Python.

`pip install Tkinter`

`from Tkinter import *`

Importation d'un module graphique libre d'origine pour le langage Python, permettant la création d'interfaces graphiques.

`pip install Requests`

`from Requests import *`

Importation d'une bibliothèque HTTP pour le langage de programmation Python. L'objectif du projet est de rendre les requêtes HTTP plus simples et plus conviviales.



Cantin LIOTTARD

Les sites de références

1. <https://docs.python.org/fr/3/>
2. <https://stackoverflow.com/questions/tagged/python>
3. <https://www.pygame.org/news>