

Liens

[Blog \(../blog/main_ooooo.html\)](#)

[Index \(../genindex.html\)](#)

[Module \(../py-modindex.html\)](#)

Contenu (../index.html)

[Introduction \(../introduction.html\)](#)

[Langage, variable et fonctions \(index.html\)](#)

[Classes et programmation objet \(../c_classes/index.html\)](#)

[Exceptions \(../c_exception/index.html\)](#)

[Entrées Sorties \(../c_io/index.html\)](#)

[Modules \(../c_module/index.html\)](#)

[Expression régulières \(../c_regex/index.html\)](#)

[Parallélisation \(../c_parallelisation/index.html\)](#)

[Interfaces graphiques \(../c_gui/index.html\)](#)

[Données \(../c_data/index.html\)](#)

[Exemples \(../i_examples.html\)](#)

[Précis \(../c_resume/index.html\)](#)

[Index \(../i_index.html\)](#)

Information

[FAQ \(../i_faq.html\)](#)

[Glossaire \(../glossary.html\)](#)

[README \(../README.html\)](#)

[Changements \(../filechanges.html\)](#)

[Licence \(../license.html\)](#)

- « Langage, vari... (index.html)
- Syntaxe du la... » (syntaxe.html)

Source (./_sources/c_lang/types.rst.txt)

Types et variables du langage python

- Variables
- Types immuables (ou immutable)
 - Type « rien » ou None
- Nombres réels et entiers
 - Booléen
- Chaîne de caractères
 - Création d'une chaîne de caractères - str
 - Manipulation d'une chaîne de caractères
 - Formatage d'une chaîne de caractères
 - tuple
 - Nombres complexes
 - bytes
- Types modifiables ou mutable
 - bytearray
 - Liste
 - Copie
 - Dictionnaire
 - Ensemble ou set
- Extensions
 - Fonction **print** , **repr** et conversion en chaîne de caractères
 - Fonction **eval**
 - Informations fournies par *python*
 - Affectations multiples
 - Hiérarchie des objets
 - Objets internes
- Commentaires accentués

Variables

Il est impossible d'écrire un programme sans utiliser de variable. Ce terme désigne le fait d'attribuer un nom ou identificateur à des informations : en les nommant, on peut manipuler ces informations beaucoup plus facilement. L'autre avantage est de pouvoir écrire des programmes valables pour des valeurs qui varient : on peut changer la valeur des variables, le programme s'exécutera toujours de la même manière et fera les mêmes types de calculs quelles que soient les valeurs manipulées. Les variables jouent un rôle semblable aux inconnues dans une équation mathématique.

L'ordinateur ne sait pas faire l'addition de plus de deux nombres mais cela suffit à calculer la somme de n premiers nombres entiers. Pour cela, il est nécessaire de créer une variable intermédiaire qu'on appellera par exemple `somme` de manière à conserver le résultat des sommes intermédiaires.

<<<

```
n = 11
somme = 0                # initialisation : la somme est nulle
for i in range(1, n):    # pour tous les indices de 1 à n exclu
    somme = somme + i      # on ajoute le i ème élément à somme
print(somme)
```

>>>

55

Définition D1 : variable

Une variable est caractérisée par :

- **un identificateur** : il peut contenir des lettres, des chiffres, des blancs soulignés mais il ne peut commencer par un chiffre. Minuscules et majuscules sont différenciées. Il est aussi unique.
- **un type** : c'est une information sur le contenu de la variable qui indique à l'interpréteur *python*, la manière de manipuler cette information.

Comme le typage est dynamique en *python*, le type n'est pas précisé explicitement, il est implicitement liée à l'information manipulée. Par exemple, en écrivant, `x=3.4`, on ne précise pas le type de la variable `x` mais il est implicite car `x` reçoit une valeur réelle : `x` est de type réel ou *float* en *python*. Pour leur première initialisation, une variable reçoit dans la plupart des cas une constante :

Définition D2 : constante

Les constantes sont le contraire des variables, ce sont toutes les valeurs numériques, chaînes de caractères, ..., tout ce qui n'est pas désigné par un nom. Les constantes possèdent un type mais pas d'identificateur.

Le langage *python* possède un certain nombre de types de variables déjà définis ou types fondamentaux à partir desquels il sera possible de définir ses propres types (voir chapitre Classes (../c_classes/classes.html#chap-classe)). Au contraire de langages tels que le C, il n'est pas besoin de déclarer une variable pour signifier qu'elle existe, il suffit de lui affecter une valeur. Le type de la variable sera défini par le type de la constante qui lui est affectée. Le type d'une variable peut changer, il correspond toujours au type de la dernière affectation.

```
x = 3.5                # création d'une variable nombre réel appelée x initialisée à 3.5
                        # 3.5 est un réel, la variable est de type "float"
sc = "chaîne"          # création d'une variable chaîne de caractères appelée str
                        # initialisée à "chaîne", sc est de type "str"
```

Pour tous les exemples qui suivront, le symbole `#` apparaîtra à maintes reprises. Il marque le début d'un commentaire que la fin de la ligne termine. Autrement dit, un commentaire est une information aidant à la compréhension du programme mais n'en faisant pas partie comme dans l'exemple qui suit.

```
x = 3          # affectation de la valeur entière 3 à la variable x
y = 3.0        # affectation de la valeur réelle 3.0 à la variable y
```

Le *python* impose une instruction par ligne. Il n'est pas possible d'utiliser deux lignes pour écrire une affectation à moins de conclure chaque ligne qui n'est pas la dernière par le symbole `\`. L'exemple suivant est impossible.

```
x =
    5.5
```

Il devrait être rédigé comme suit :

```
x = \
    5.5
```

Avec ce symbole, les longues instructions peuvent être écrites sur plusieurs lignes de manière plus lisibles, de sorte qu'elles apparaissent en entier à l'écran. Si le dernier caractère est une virgule, il est implicite.

Les paragraphes suivant énumèrent les types incontournables en *python*. Ils sont classés le plus souvent en deux catégories : types *immuables* ou *modifiables*. Tous les types du langage *python* sont également des objets, c'est pourquoi on retrouve dans ce chapitre certaines formes d'écriture similaires à celles présentées plus tard dans le chapitre concernant les classes (Classes ([../c_classes/classes.html#chap-classe](#))).

Types immuables (ou immutable)

Définition D3 : type immuable (ou immutable)

Une variable de type immuable ne peut être modifiée. Une opération sur une variable de ce type entraîne nécessairement la création d'une autre variable du même type, même si cette dernière est temporaire.

Autrement dit, la simple instruction `x+=3` qui consiste à ajouter à la variable `x` la valeur `3` crée une seconde variable dont la valeur est celle de `x` augmentée de `3` puis à en recopier le contenu dans celui de la variable `x`. Les nombres sont des types immuables tout comme les chaînes de caractères et les `tuple` qui sont des tableaux d'objets. Il n'est pas possible de modifier une variable de ce type, il faut en recréer une autre du même type qui intégrera la modification.

Type « rien » ou None

python propose un type `None` pour signifier qu'une variable ne contient rien. La variable est de type `None` et est égale à `None`.

```
s = None
print(s)    # affiche None
```

Certaines fonctions utilisent cette convention lorsqu'il leur est impossible de retourner un résultat. Ce n'est pas la seule option pour gérer cette impossibilité : il est possible de générer une exception ([../c_exception/exception.html#chap-exception](http://c_exception/exception.html#chap-exception)), de retourner une valeur par défaut ou encore de retourner `None`. Il n'y a pas de choix meilleur, il suffit juste de préciser la convention choisie.

Les fonctions sont définies au paragraphe Fonctions (syntaxe.html#par-fonction), plus simplement, ce sont des mini-programmes : elles permettent de découper un programme long en tâches plus petites. On les distingue des variables car leur nom est suivi d'une liste de constantes ou variables comprises entre parenthèses et séparées par une virgule.

Nombres réels et entiers

Documentation : Numeric Types — int, float, complex

(<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#numeric-types-int-float-complex>).

Il existe deux types de nombres en *python*, les nombres réels `float` et les nombres entiers `int`. L'instruction `x=3` crée une variable de type `int` initialisée à 3 tandis que `y=3.0` crée une variable de type `float` initialisée à 3.0. Le programme suivant permet de vérifier cela en affichant pour les variables `x` et `y`, leurs valeurs et leurs types respectifs grâce à la fonction `type`.

```
<<<
```

```
x = 3
y = 3.0
print("x =", x, type(x))
print("y =", y, type(y))
```

```
>>>
```

```
x = 3 <class 'int'>
y = 3.0 <class 'float'>
```

La liste des opérateurs qui s'appliquent aux nombres réels et entiers suit. Les trois premiers résultats s'expliquent en utilisant la représentation en base deux. `8 << 1` s'écrit en base deux `100 << 1 = 1000`, ce qui vaut 16 en base décimale : les bits sont décalés vers la droite ce qui équivaut à multiplier par deux. De même, `7 & 2` s'écrit `1011 & 10 = 10`, qui vaut 2 en base décimale. Les opérateurs `<<`, `>>`, `|`, `&` sont des opérateurs bit à bit, ils se comprennent à partir de la représentation binaire des nombres entiers.

opérateur	signification	exemple
<code><<</code> <code>>></code>	décalage à gauche, à droite	<code>x = 8 << 1</code>

opérateur	signification	exemple
	opérateur logique ou bit à bit	x = 8 1
&	opérateur logique et bit à bit	x = 11 & 2
+ -	addition, soustraction	x = y + z
+= -=	addition ou soustraction puis affectation	x += 3
* /	multiplication, division	x = y * z
//	division entière, le résultat est de type réel si l'un des nombres est réel	x = y // 3
%	reste d'une division entière (modulo)	x = y % 3
*= /=	multiplication ou division puis affectation	x *= 3
**	puissance (entière ou non, racine carrée = ** 0.5)	x = y ** 3

Les fonctions `int` et `float` permettent de convertir un nombre quelconque ou une chaîne de caractères respectivement en un entier (arrondi) et en un nombre réel.

```
<<<
```

```
x = int(3.5)
y = float(3)
z = int("3")
print("x:", type(x), "    y:", type(y), "    z:", type(z))
```

```
>>>
```

```
x: <class 'int'>    y: <class 'float'>    z: <class 'int'>
```

Il peut arriver que la conversion en un nombre entier ne soit pas directe. Dans l'exemple qui suit, on cherche à convertir une chaîne de caractères (voir Chaîne de caractères) en entier mais cette chaîne représente un réel. Il faut d'abord la convertir en réel puis en entier, c'est à ce moment que l'arrondi sera effectué.

```
i = int ("3.5")           # provoque une erreur
i = int (float ("3.5"))   # fonctionne
```

Les opérateurs listés par le tableau ci-dessus ont des priorités différentes, triés par ordre croissant. Toutefois, il est conseillé d'avoir recours aux parenthèses pour enlever les doutes : $3 * 2 ** 4 = 3 * (2 ** 4)$. La page Operator Precedence (<https://docs.python.org/3/reference/expressions.html#operator-precedence>) est plus complète à ce sujet.

python propose l'opérateur `//` pour les divisions entières et c'est une rare exception parmi les langages qui ne possèdent qu'un seul opérateur `/` qui retourne un entier pour une division entière excepté en *python* :

<<<

```
x = 11
y = 2
z = x // y      # le résultat est 5 et non 5.5 car la division est entière
zz = x / y      # le résultat est 5.5

print(z, zz)
```

>>>

```
5 5.5
```

Pour éviter d'écrire le type `float`, on peut également écrire `11.0` de façon à spécifier explicitement que la valeur `11.0` est réelle et non entière. L'opérateur `//` permet d'effectuer une division entière lorsque les deux nombres à diviser sont réels, le résultat est un entier mais la variable est de type réel si l'un des nombres est de type réel.

Booléen

Les booléens sont le résultat d'opérations logiques et ont deux valeurs possibles : `True` ou `False`. Voici la liste des opérateurs (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#boolean-operations-and-or-not>) qui s'appliquent aux booléens.

opérateur	signification	exemple
and or	et, ou logique	<code>x = True or False</code> (résultat = <code>True</code>)
not	négation logique	<code>x = not x</code>

<<<

```
x = 4 < 5
print(x)      # affiche True
print(not x)  # affiche False
```

>>>

```
True
False
```

Voici la liste des opérateurs de comparaisons

(<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#comparisons>) qui retournent des booléens. Ceux-ci s'applique à tout type, aux entiers, réels, chaînes de caractères, tuples... Une comparaison entre un entier et une chaîne de caractères est syntaxiquement correcte même si le résultat a peu d'intérêt.

opérateur	signification	exemple
< >	inférieur, supérieur	<code>x = 5 < 5</code>
<= >=	inférieur ou égal, supérieur ou égal	<code>x = 5 <= 5</code>
== !=	égal, différent	<code>x = 5 == 5</code>

A l'instar des nombres réels, il est préférable d'utiliser les parenthèses pour éviter les problèmes de priorités d'opérateurs dans des expressions comme : `3 < x and x < 7`. Toutefois, pour cet exemple, *python* accepte l'écriture résumée qui enchaîne des comparaisons : `3 < x and x < 7` est équivalent à `3 < x < 7`. Il existe deux autres mots-clés qui retournent un résultat de type booléen :

opérateur	signification	exemple
is	test d'identification	<code>"3" is str</code>
in	test d'appartenance	<code>3 in [3, 4, 5]</code>

Ces deux opérateurs seront utilisés ultérieurement, `in` avec les listes, les dictionnaires, les boucles (paragraphe Boucle for (syntaxe.html#boucle-for)), `is` lors de l'étude des listes (paragraphe Copie et des classes (../c_classes/classes.html#chap-classe)). Bien souvent, les booléens sont utilisés de manière implicite lors de tests (paragraphe test_test) ce qui n'empêche pas de les déclarer explicitement.

```
x = True
y = False
```

Chaîne de caractères

Création d'une chaîne de caractères - str

Définition D4 : chaîne de caractères

Le terme « chaîne de caractères » ou *string* en anglais signifie une suite finie de caractères, autrement dit, du texte.

Ce texte est compris entre deux guillemets ou deux apostrophes, ces deux symboles sont interchangeables. Le type *python* est `str` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#text-sequence-type-str>). L'exemple suivant montre comment créer une chaîne de caractères. Il ne faut

pas confondre la partie entre guillemets ou apostrophes, qui est une constante, de la variable qui la contient.

```
<<<
```

```
t = "string = texte"
print(type(t), t)
t = 'string = texte, initialisation avec apostrophes'
print(type(t), t)

t = "morceau 1" \
    "morceau 2"      # second morceau ajouté au premier par l'ajout du symbole \,
# il ne doit rien y avoir après le symbole \,
# pas d'espace ni de commentaire
print(t)

t = """première ligne
seconde ligne"""    # chaîne de caractères qui s'étend sur deux lignes
print(t)
```

```
>>>
```

```
<class 'str'> string = texte
<class 'str'> string = texte, initialisation avec apostrophes
morceau 1morceau 2
première ligne
    seconde ligne
```

La troisième chaîne de caractères créée lors de ce programme s'étend sur deux lignes. Il est parfois plus commode d'écrire du texte sur deux lignes plutôt que de le laisser caché par les limites de fenêtres d'affichage. *python* offre la possibilité de couper le texte en deux chaînes de caractères recollées à l'aide du symbole `\` à condition que ce symbole soit le dernier de la ligne sur laquelle il apparaît. De même, lorsque le texte contient plusieurs lignes, il suffit de les encadrer entre deux symboles `"""` ou `'''` pour que l'interpréteur *python* considère l'ensemble comme une chaîne de caractères et non comme une série d'instructions.

Par défaut, le *python* ne permet pas l'insertion de caractères tels que les accents dans les chaînes de caractères, le paragraphe `par_intro_accent_code` explique comment résoudre ce problème. De même, pour insérer un guillemet dans une chaîne de caractères encadrée elle-même par des guillemets, il faut le faire précéder du symbole `\`. La séquence `\` est appelée un extra-caractère (voir `table_extra_caractere`) ou un caractère d'échappement.

"	guillemet
'	apostrophe
\n	passage à la ligne
\\	insertion du symbole \

"	guillemet
\%	pourcentage, ce symbole est aussi un caractère spécial
\t	tabulation
\r	retour à la ligne, peu usité, il a surtout son importance lorsqu'on passe d'un système <i>Windows</i> à <i>Linux</i> car <i>Windows</i> l'ajoute automatiquement à tous ses fichiers textes
...	Lire String and Bytes literals (https://docs.python.org/3/reference/lexical_analysis.html#string-and-bytes-literals).

Liste des extra-caractères les plus couramment utilisés à l'intérieur d'une chaîne de caractères (voir page Lexical analysis (https://docs.python.org/3/reference/lexical_analysis.html)).

Il peut être fastidieux d'avoir à doubler tous les symboles \ d'un nom de fichier. Il est plus simple dans ce cas de préfixer la chaîne de caractères par r de façon à éviter que l'utilisation du symbole \ ne désigne un caractère spécial. Les deux lignes suivantes sont équivalentes :

```
s = "C:\\Users\\Dupre\\exemple.txt"
s = r"C:\Users\Dupre\exemple.txt"
```

Sans la lettre "r", tous les \ doivent être doublés, dans le cas contraire, *python* peut avoir des effets indésirables selon le caractère qui suit ce symbole.

Manipulation d'une chaîne de caractères

Une chaîne de caractères est semblable à un tableau et certains opérateurs qui s'appliquent aux tableaux s'appliquent également aux chaînes de caractères. Ceux-ci sont regroupés dans la table Manipulation d'une chaîne de caractères. La fonction `str` permet de convertir un nombre, un tableau, un objet (voir chapitre Classes ([../c_classes/classes.html#chap-classe](https://docs.python.org/3/tutorial/classes.html#chap-classe))) en chaîne de caractères afin de pouvoir l'afficher. La fonction `len` retourne la longueur de la chaîne de caractères.

```
<<<
```

```
x = 5.567
s = str(x)
print(type(s), s)    # <type 'str'> 5.567
print(len(s))        # affiche 5
```

```
>>>
```

```
<class 'str'> 5.567
5
```

opérateur	signification	exemple
+	concaténation de chaînes de caractères	<code>t = "abc" + "def"</code>
+=	concaténation puis affectation	<code>t += "abc"</code>
in, not in	une chaîne en contient-elle une autre ?	<code>"ed" in "med"</code>
*	répétition d'une chaîne de caractères	<code>t = "abc" * 4</code>
[n]	obtention du <i>n</i> ème caractère, le premier caractère a pour indice 0	<code>t = "abc"; print(t[0]) # donne a</code>
[i:j]	obtention des caractères compris entre les indices <i>i</i> et <i>j</i> -1 inclus, le premier caractère a pour indice 0	<code>t = "abc"; print(t [0:2]) # donne ab</code>

Il existe d'autres fonctions qui permettent de manipuler les chaînes de caractères.

```
res = s.fonction (...)
```

Où *s* est une chaîne de caractères, *fonction* est le nom de l'opération que l'on veut appliquer à *s*, *res* est le résultat de cette manipulation.

La table `string_method` présente une liste non exhaustive des fonctions disponibles dont un exemple d'utilisation suit. Cette syntaxe `variable.fonction(arguments)` est celle des classes.

<code>count(sub[, start[, end]])</code>	Retourne le nombre d'occurrences de la chaîne de caractères <i>sub</i> , les paramètres par défaut <i>start</i> et <i>end</i> permettent de réduire la recherche entre les caractères d'indice <i>start</i> et <i>end</i> exclu. Par défaut, <i>start</i> est nul tandis que <i>end</i> correspond à la fin de la chaîne de caractères.
<code>find(sub[, start[, end]])</code>	Recherche une chaîne de caractères <i>sub</i> , les paramètres par défaut <i>start</i> et <i>end</i> ont la même signification que ceux de la fonction <code>count</code> . Cette fonction retourne -1 si la recherche n'a pas abouti.
<code>isalpha()</code>	Retourne <code>True</code> si tous les caractères sont des lettres, <code>False</code> sinon.
<code>isdigit()</code>	Retourne <code>True</code> si tous les caractères sont des chiffres, <code>False</code> sinon.
<code>replace(old, new[, count])</code>	Retourne une copie de la chaîne de caractères en remplaçant toutes les occurrences de la chaîne <i>old</i> par <i>new</i> . Si le paramètre optionnel <i>count</i> est renseigné, alors seules les <i>count</i> premières occurrences seront remplacées.

<code>split([sep [,maxsplit]])</code>	Découpe la chaîne de caractères en se servant de la chaîne <code>sep</code> comme délimiteur. Si le paramètre <code>maxsplit</code> est renseigné, au plus <code>maxsplit</code> coupures seront effectuées.
<code>upper()</code>	Remplace les minuscules par des majuscules.
<code>lower()</code>	Remplace les majuscules par des minuscules.
<code>join (li)</code>	<code>li</code> est une liste, cette fonction agglutine tous les éléments d'une liste séparés par <code>sep</code> dans l'expression <code>sep.join (["un", "deux"])</code> .
<code>startswith(prefix[, start[, end]])</code>	Teste si la chaîne commence par <code>prefix</code> .
<code>endswith(suffix[, start[, end]])</code>	Teste si la chaîne se termine par <code>suffix</code> .
...	<p>Lire String Methods</p> <p>(https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#string-methods).</p>

<<<

```

st = "langage python"
st = st.upper()           # mise en lettres majuscules
i = st.find("PYTHON")     # on cherche "PYTHON" dans st
print(i)                  # affiche 8
print(st.count("PYTHON")) # affiche 1
print(st.count("PYTHON", 9)) # affiche 0

```

>>>

```

8
1
0

```

L'exemple suivant permet de retourner une chaîne de caractères contenant plusieurs éléments séparés par ";" . La chaîne "un;deux;trois" doit devenir "trois;deux;un" . On utilise pour cela les fonctionnalités `split` et `join` . L'exemple utilise également la fonctionnalité `reverse` des listes qui seront décrites plus loin dans ce chapitre. Il faut simplement retenir qu'une liste est un tableau. `reverse` retourne le tableau.

<<<

```
s = "un;deux;trois"
mots = s.split(";")          # mots est égal à ['un', 'deux', 'trois']
mots.reverse()               # retourne la liste, mots devient égal à
#                             ['trois', 'deux', 'un']
s2 = ";".join(mots)          # concaténation des éléments de mots séparés par ";"
print(s2)                    # affiche trois;deux;un
```

>>>

trois;deux;un

Formatage d'une chaîne de caractères

Syntaxe %

python (printf-style String Formatting (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#old-string-formatting>)) offre une manière plus concise de former une chaîne de caractères à l'aide de plusieurs types d'informations en évitant la conversion explicite de ces informations (type `str`) et leur concaténation. Il est particulièrement intéressant pour les nombres réels qu'il est possible d'écrire en imposant un nombre de décimales fixe. Le format est le suivant :

```
". .... %c1  ....  %c2 " % (v1,v2)
```

`c1` est un code choisi parmi ceux de la table `format_print`. Il indique le format dans lequel la variable `v1` devra être transcrite. Il en est de même pour le code `c2` associé à la variable `v2`. Les codes insérés dans la chaîne de caractères seront remplacés par les variables citées entre parenthèses après le symbole `%` suivant la fin de la chaîne de caractères. Il doit y avoir autant de codes que de variables, qui peuvent aussi être des constantes.

Voici concrètement l'utilisation de cette syntaxe :

<<<

```
x = 5.5
d = 7
s = "caractères"
res = "un nombre réel %f et un entier %d, une chaîne de %s, \n" \
      "un réel d'abord converti en chaîne de caractères %s" % (
          x, d, s, str(x + 4))
print(res)
res = "un nombre réel " + str(x) + " et un entier " + str(d) + \
      ", une chaîne de " + s + \
      ",\n un réel d'abord converti en chaîne de caractères " + str(x + 4)
print(res)
```

>>>

```
un nombre réel 5.500000 et un entier 7, une chaîne de caractères,
un réel d'abord converti en chaîne de caractères 9.5
un nombre réel 5.5 et un entier 7, une chaîne de caractères,
un réel d'abord converti en chaîne de caractères 9.5
```

La seconde affectation de la variable `res` propose une solution équivalente à la première en utilisant l'opérateur de concaténation `+`. Les deux solutions sont équivalentes, tout dépend des préférences de celui qui écrit le programme. La première option permet néanmoins un formatage plus précis des nombres réels en imposant par exemple un nombre défini de décimal. Le format est le suivant :

```
"%n.df" % x
```

`n` est le nombre de chiffres total et `d` est le nombre de décimales, `f` désigne un format réel indiqué par la présence du symbole `%`.

Exemple :

```
<<<
```

```
x = 0.123456789
print(x)           # affiche 0.123456789
print("%1.2f" % x)  # affiche 0.12
print("%06.2f" % x) # affiche 000.12
```

```
>>>
```

```
0.123456789
0.12
000.12
```

Il existe d'autres formats regroupés dans la table `format_print`. L'aide reste encore le meilleur réflexe car le langage *python* est susceptible d'évoluer et d'ajouter de nouveaux formats.

d	entier relatif
e	nombre réel au format exponentiel
f	nombre réel au format décimal
g	nombre réel, format décimal ou exponentiel si la puissance est trop grande ou trop petite
s	chaîne de caractères
...	Lire printf-style String Formatting (https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#old-string-formatting).

Méthode format

La méthode format (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#str.format>) propose plus d'options pour formater le texte et son usage est de plus en plus fréquent. La méthode interprète les accolades {} comme des codes qu'elle remplace avec les valeurs passée en argument. Le type n'importe plus. Quelques exemples :

```
<<<
```

```
print('{0}, {1}, {2}'.format('a', 'b', 'c'))    # Le format le plus simple
print('{} , {} , {}'.format('a', 'b', 'c'))    # sans numéro
print('{2}, {1}, {0}'.format('a', 'b', 'c'))    # ordre changé
print('{0}{1}{0}'.format('abra', 'cad'))        # répétition
```

```
>>>
```

```
a, b, c
a, b, c
c, b, a
abracadabra
```

La méthode accepte aussi les paramètres nommées et des expressions.

```
<<<
```

```
print('Coordinates: {latitude}, {longitude}'.format(
    latitude='37.24N', longitude='-115.81W'))
coord = (3, 5)
print('X: {0[0]}; Y: {0[1]}'.format(coord))
```

```
>>>
```

```
Coordinates: 37.24N, -115.81W
X: 3; Y: 5
```

L'alignement est plus simple :

```
<<<
```

```
print('A{:<30}B'.format('left aligned'))
print('A{:>30}B'.format('right aligned'))
print('A{:^30}B'.format('centered'))
print('A{: *^30}B'.format('centered'))
```

```
>>>
```

```

Aleft aligned                B
A                right alignedB
A                centered      B
A*****centered*****B

```

Format numérique :

```
<<<
```

```

print('{:.2%}'.format(19.0 / 22.0))
print("int: {0:d}; hex: {0:x}; oct: {0:o}; bin: {0:b}".format(42))
print("int: {0:d}; hex: {0:#x}; oct: {0:#o}; bin: {0:#b}".format(42))
print('{:,}'.format(1234567890))

```

```
>>>
```

```

86.36%
int: 42; hex: 2a; oct: 52; bin: 101010
int: 42; hex: 0x2a; oct: 0o52; bin: 0b101010
1,234,567,890

```

Dates :

```
<<<
```

```

import datetime
d = datetime.datetime.now()
print('{:%Y-%m-%d %H:%M:%S}'.format(d))

```

```
>>>
```

```
2019-09-17 06:44:40
```

Le site [pyformat \(https://pyformat.info/\)](https://pyformat.info/) recense d'autres usages de la méthode `format` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#str.format>) comme l'affichage de chaînes de caractères tronquées.

```
<<<
```

```
print('{:10.5}'.format('formatages'))
```

```
>>>
```

```
forma
```

tuple

Définition D5 : tuple

Les tuple sont un tableau d'objets qui peuvent être de tout type. Ils ne sont pas modifiables (les tuple (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#tuple>) sont *immuables* ou *immutable*).

Un tuple apparaît comme une liste d'objets comprise entre parenthèses et séparés par des virgules. Leur création reprend le même format :

```
x = (4,5)           # création d'un tuple composé de 2 entiers
x = ("un",1,"deux",2) # création d'un tuple composé de 2 chaînes de caractères
                    # et de 2 entiers, l'ordre d'écriture est important
x = (3,)           # création d'un tuple d'un élément, sans la virgule,
                    # le résultat est un entier
```

Ces objets sont des vecteurs d'objets. Etant donné que les chaînes de caractères sont également des tableaux, ces opérations reprennent en partie celles des Chaîne de caractères et décrites par le paragraphe Common Sequence Operations (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#typeseq-common>).

<code>x in s</code>	vrai si <code>x</code> est un des éléments de <code>s</code>
<code>x not in s</code>	réciproque de la ligne précédente
<code>s + t</code>	concaténation de <code>s</code> et <code>t</code>
<code>s * n</code>	concatène <code>n</code> copies de <code>s</code> les unes à la suite des autres
<code>s[i]</code>	retourne le i ème élément de <code>s</code>
<code>s[i:j]</code>	retourne un tuple contenant une copie des éléments de <code>s</code> d'indices i à j exclu
<code>s[i:j:k]</code>	retourne un tuple contenant une copie des éléments de <code>s</code> dont les indices sont compris entre i et j exclu, ces indices sont espacés de k : $i, i + k, i + 2k, i + 3k, \dots$
<code>len(s)</code>	nombre d'éléments de <code>s</code>
<code>min(s)</code>	plus petit élément de <code>s</code> , résultat difficile à prévoir lorsque les types des éléments sont différents
<code>max(s)</code>	plus grand élément de <code>s</code>
<code>sum(s)</code>	retourne la somme de tous les éléments

Les tuples ne sont pas **modifiables** (ou **mutable**), cela signifie qu'il est impossible de modifier un de leurs éléments. Par conséquent, la ligne d'affectation suivante n'est pas correcte :

```
a = (4,5)
a[0] = 3 # déclenche une erreur d'exécution
```

Le message d'erreur suivant apparaît :

```
File "<pyshell#78>", line 1, in -toplevel-
    a[0]=3
TypeError: object doesn't support item assignment
```

Pour changer cet élément, il est possible de s'y prendre de la manière suivante :

```
a = (4,5)
a = (3,) + a[1:2]  # crée un tuple d'un élément concaténé
                  # avec la partie inchangée de a
```

Nombres complexes

Il existe d'autres types comme le type `complex`

(<https://docs.python.org/3/library/functions.html#complex>) permettant de représenter les nombres complexes. Ce type numérique suit les mêmes règles et fonctionne avec les mêmes opérateurs (excepté les opérateurs de comparaisons) que ceux présentés au paragraphe Nombres réels et entiers et décrivant les nombres.

```
<<<
```

```
print(complex(1, 1))
c = complex(1, 1)
print(c * c)
```

```
>>>
```

```
(1+1j)
2j
```

Le langage *python* offre la possibilité de créer ses propres types immuables (voir `classe_slots_att`) mais ils seront définis à partir des types immuables présentés jusqu'ici.

bytes

Le type `bytes` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#bytes>) représente un tableau d'octets. Il fonctionne quasiment pareil que le type `str` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#string-methods>). Les opérations qu'on peut faire dessus sont quasiment identiques :

```
count( sub[, start[,
```

```
end]])
```

Retourne le nombre d'occurrences de la séquence d'octets `sub`, les paramètres par défaut `start` et `end` permettent de réduire la recherche entre les octets d'indice `start` et `end` exclu. Par défaut, `start` est nul tandis que `end` correspond à la fin de la séquence d'octets.

<code>find(sub[, start[, end]])</code>	Recherche une séquence d'octets <code>sub</code> , les paramètres par défaut <code>start</code> et <code>end</code> ont la même signification que ceux de la fonction <code>count</code> . Cette fonction retourne -1 si la recherche n'a pas abouti.
<code>replace(old, new[, count])</code>	Retourne une copie de la séquence d'octets en remplaçant toutes les occurrences de la séquence <code>old</code> par <code>new</code> . Si le paramètre optionnel <code>count</code> est renseigné, alors seules les <code>count</code> premières occurrences seront remplacées.
<code>partition([sep [,maxsplit]])</code>	Découpe la séquence d'octets en se servant de la séquence <code>sep</code> comme délimiteur. Si le paramètre <code>maxsplit</code> est renseigné, au plus <code>maxsplit</code> coupures seront effectuées.
<code>join (li)</code>	<code>li</code> est une liste, cette fonction agglutine tous les éléments d'une liste séparés par <code>sep</code> dans l'expression <code>sep.join (["un", "deux"])</code> .
<code>startswith(prefix[, start[, end]])</code>	Teste si la chaîne commence par <code>prefix</code> .
<code>endswith(suffix[, start[, end]])</code>	Teste si la chaîne se termine par <code>suffix</code> .
...	Lire Bytes and Bytearray Operations (https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#bytes-methods).

Pour déclarer un tableau de *bytes*, il faut préfixer une chaîne de caractères par **b** :

```
<<<
```

```
b = b"345"
print(b, type(b))

b = bytes.fromhex('2Ef0 F1f2 ')
print(b, type(b))
```

```
>>>
```

```
b'345' <class 'bytes'>
b'.\xf0\xf1\xf2' <class 'bytes'>
```

Le type *bytes* est très utilisé quand il s'agit de convertir une chaîne de caractères d'un encoding (https://fr.wikipedia.org/wiki/Codage_des_caract%C3%A8res) à l'autre.

```
<<<
```

```
b = "abc".encode("utf-8")
s = b.decode("ascii")
print(b, s)
print(type(b), type(s))
```

>>>

```
b'abc' abc
<class 'bytes'> <class 'str'>
```

Les encoding (https://fr.wikipedia.org/wiki/Codage_des_caract%C3%A8res) sont utiles dès qu'une chaîne de caractères contient un caractère non anglais (accent, sigle...). Les bytes sont aussi très utilisés pour sérialiser (<https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9rialisation>) un objet.

Types modifiables ou mutable

Les types modifiables sont des conteneurs (ou containers en anglais) : ils contiennent d'autres objets, que ce soit des nombres, des chaînes de caractères ou des objets de type modifiable. Plutôt que d'avoir dix variables pour désigner dix objets, on en n'utilise qu'une seule qui désigne ces dix objets.

Définition D6 : type modifiable (ou mutable)

Une variable de type modifiable peut être modifiée, elle conserve le même type et le même identificateur. C'est uniquement son contenu qui évolue.

On pourrait penser que les types modifiables sont plus pratiques à l'usage mais ce qu'on gagne en souplesse, on le perd en taille mémoire.

<<<

```
import sys
li = [3, 4, 5, 6, 7]
tu = (3, 4, 5, 6, 7)
print(sys.getsizeof(li), sys.getsizeof(tu))
```

>>>

```
104 88
```

bytearray

Le type bytearray (<https://docs.python.org/3/library/functions.html#bytearray>) est la version *mutable* du type bytes.

Liste

Définition et fonctions

Définition D7 : liste

Les listes sont des collections d'objets qui peuvent être de tout type. Elles sont modifiables.

Une liste apparaît comme une succession d'objets compris entre crochets et séparés par des virgules. Leur création reprend le même format :

```
x = [4,5]           # création d'une liste composée de deux entiers
x = ["un",1,"deux",2] # création d'une liste composée de
                    # deux chaînes de caractères
                    # et de deux entiers, l'ordre d'écriture est important
x = [3,]           # création d'une liste d'un élément, sans la virgule,
                    # le résultat reste une liste
x = [ ]            # crée une liste vide
x = list ()        # crée une liste vide
y = x [0]          # accède au premier élément
y = x [-1]         # accède au dernier élément
```

Ces objets sont des listes chaînées d'autres objets de type quelconque (immuable ou modifiable). Il est possible d'effectuer les opérations qui suivent. Ces opérations reprennent celles des tuple (voir opération tuple) et incluent d'autres fonctionnalités puisque les listes sont modifiables. Il est donc possible d'insérer, de supprimer des éléments, de les trier. La syntaxe des opérations sur les listes est similaire à celle des opérations qui s'appliquent sur les chaînes de caractères, elles sont présentées par la table suivante.

<code>x in l</code>	vrai si <code>x</code> est un des éléments de <code>l</code>
<code>x not in l</code>	réciproque de la ligne précédente
<code>l + t</code>	concaténation de <code>l</code> et <code>t</code>
<code>l * n</code>	concatène <code>n</code> copies de <code>l</code> les unes à la suite des autres
<code>l[i]</code>	retourne l'élément <code>l[i]</code> élément de <code>l</code> , à la différence des tuples, l'instruction <code>l[i] = "a"</code> est valide, elle remplace l'élément <code>i</code> par <code>"a"</code> . Un indice négatif correspond à la position <code>len(l)+i</code> .
<code>l[i:j]</code>	retourne une liste contenant les éléments de <code>l</code> d'indices <code>i</code> à <code>j</code> exclu. Il est possible de remplacer cette sous-liste par une autre en utilisant l'affectation <code>l[i:j] = l2</code> où <code>l2</code> est une autre liste (ou un tuple) de dimension différente ou égale.
<code>l[i:j:k]</code>	retourne une liste contenant les éléments de <code>l</code> dont les indices sont compris entre <code>i</code> et <code>j</code> exclu, ces indices sont espacés de <code>k</code> : <code>i, i + k, i + 2k, i + 3k, ...</code> . Ici encore, il est possible d'écrire l'affectation suivante : <code>l[i:j:k] = l2</code> mais <code>l2</code> doit être une liste (ou un tuple) de même dimension que <code>l[i:j:k]</code> .
<code>len(l)</code>	nombre d'éléments de <code>l</code>

<code>min(l)</code>	plus petit élément de <code>l</code> , résultat difficile à prévoir lorsque les types des éléments sont différents
<code>max(l)</code>	plus grand élément de <code>l</code>
<code>sum(l)</code>	retourne la somme de tous les éléments
<code>del l[i:j]</code>	supprime les éléments d'indices entre <code>i</code> et <code>j</code> exclu. Cette instruction est équivalente à <code>l[i:j] = []</code> .
<code>list(x)</code>	convertit <code>x</code> en une liste quand cela est possible
<code>l.count(x)</code>	Retourne le nombre d'occurrences de l'élément <code>x</code> . Cette notation suit la syntaxe des classes développée au chapitre Classes (../c_classes/classes.html#chap-classe). <code>count</code> est une méthode de la classe <code>list</code> .
<code>l.index(x)</code>	Retourne l'indice de la première occurrence de l'élément <code>x</code> dans la liste <code>l</code> . Si celle-ci n'existe pas, une exception est déclenchée (voir le paragraphe Exceptions (../c_exception/exception.html#chap-exception))
<code>l.append(x)</code>	Ajoute l'élément <code>x</code> à la fin de la liste <code>l</code> . Si <code>x</code> est une liste, cette fonction ajoute la liste <code>x</code> en tant qu'élément, au final, la liste <code>l</code> ne contiendra qu'un élément de plus.
<code>l.extend(k)</code>	Ajoute tous les éléments de la liste <code>k</code> à la liste <code>l</code> . La liste <code>l</code> aura autant d'éléments supplémentaires qu'il y en a dans la liste <code>k</code> .
<code>l.insert(i,x)</code>	Insère l'élément <code>x</code> à la position <code>i</code> dans la liste <code>l</code> .
<code>l.remove(x)</code>	Supprime la première occurrence de l'élément <code>x</code> dans la liste <code>l</code> . S'il n'y a aucune occurrence de <code>x</code> , cette méthode déclenche une exception.
<code>l.pop([i])</code>	Retourne l'élément <code>l[i]</code> et le supprime de la liste. Le paramètre <code>i</code> est facultatif, s'il n'est pas précisé, c'est le dernier élément qui est retourné puis supprimé de la liste.
<code>l.reverse(x)</code>	Retourne la liste, le premier et dernier élément échange leurs places, le second et l'avant dernier, et ainsi de suite.
<code>l.sort([key=None, reverse=False])</code>	Cette fonction trie la liste par ordre croissant. Le paramètre <code>key</code> est facultatif, il permet de préciser la fonction qui précise clé de comparaison qui doit être utilisée lors du tri. Si <code>reverse</code> est <code>True</code> , alors le tri est décroissant. Lire Sorting HOW TO (https://docs.python.org/3/howto/sorting.html#sortinghowto).

Exemples

L'exemple suivant montre une utilisation de la méthode `sort` .

<<<

```
x = [9, 0, 3, 5, 4, 7, 8]      # définition d'une liste
print(x)                     # affiche cette liste
x.sort()                     # trie la liste par ordre croissant
print(x)                     # affiche la liste triée
```

>>>

```
[9, 0, 3, 5, 4, 7, 8]
[0, 3, 4, 5, 7, 8, 9]
```

Pour classer les objets contenus par la liste mais selon un ordre différent, il faut définir une fonction qui détermine un ordre entre deux éléments de la liste. C'est la fonction `compare` de l'exemple suivant.

<<<

```
def compare_key(x):
    return -x

x = [9, 0, 3, 5, 4, 7, 8]
x.sort(key=compare_key)      # trie la liste x à l'aide de la fonction compare
# cela revient à la trier par ordre décroissant
print(x)
```

>>>

```
[9, 8, 7, 5, 4, 3, 0]
```

L'exemple suivant illustre un exemple dans lequel on essaye d'accéder à l'indice d'un élément qui n'existe pas dans la liste :

```
x = [9,0,3,5,0]
print(x.index(1))    # cherche la position de l'élément 1
```

Comme cet élément n'existe pas, on déclenche ce qu'on appelle une exception qui se traduit par l'affichage d'un message d'erreur. Le message indique le nom de l'exception générée (`ValueError`) ainsi qu'un message d'information permettant en règle générale de connaître l'événement qui en est la cause.

```
Traceback (most recent call last):
  File "c:/temp/temp", line 2, in -toplevel-
    print(x.index(1))
ValueError: list.index(x): x not in list
```

Pour éviter cela, on choisit d'intercepter l'exception (voir paragraphe Exceptions ([../c_exception/exception.html#chap-exception](http://c_exception/exception.html#chap-exception))).

```
<<<
```

```
x = [9, 0, 3, 5, 0]
try:
    print(x.index(1))
except ValueError:
    print("1 n'est pas présent dans la liste x")
else:
    print("trouvé")
```

```
>>>
```

```
1 n'est pas présent dans la liste x
```

Fonction range

Les listes sont souvent utilisées dans des boucles ou notamment par l'intermédiaire de la fonction `range` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html#func-range>). Cette fonction retourne un itérateur (<https://fr.wikipedia.org/wiki/It%C3%A9rateur>) sur des entiers. Nous verrons les itérateurs plus tard. Disons pour le moment les itérateurs ont l'apparence d'un ensemble mais ce n'en est pas un.

```
range (debut, fin [,marche])
```

Retourne une liste incluant tous les entiers compris entre `debut` et `fin` exclu. Si le paramètre facultatif `marche` est renseigné, la liste contient tous les entiers `n` compris `debut` et `fin` exclu et tels que `n - debut` soit un multiple de `marche`.

Exemple :

```
<<<
```

```
print(range(0, 10, 2))
print(list(range(0, 10, 2)))
```

```
>>>
```

```
range(0, 10, 2)
[0, 2, 4, 6, 8]
```


Cette fonction est souvent utilisée lors de boucles for (syntaxe.html#boucle-for) pour parcourir tous les éléments d'un tuple, d'une liste, d'un dictionnaire... Le programme suivant permet par exemple de calculer la somme de tous les entiers impairs compris entre 1 et 20 exclu.

```
s = 0
for n in range (1,20,2) : # ce programme est équivalent à
    s += n                # s = sum (range(1,20,2))
```

Le programme suivant permet d'afficher tous les éléments d'une liste.

```
<<<
```

```
x = ["un", 1, "deux", 2, "trois", 3]
for n in range(0, len(x)):
    print("x[%d] = %s" % (n, x[n]))
```

```
>>>
```

```
x[0] = un
x[1] = 1
x[2] = deux
x[3] = 2
x[4] = trois
x[5] = 3
```

Boucles et listes

Il est possible aussi de ne pas se servir des indices comme intermédiaires pour accéder aux éléments d'une liste quand il s'agit d'effectuer un même traitement pour tous les éléments de la liste `x`.

```
<<<
```

```
x = ["un", 1, "deux", 2]
for el in x:
    print("la liste inclut : ", el)
```

```
>>>
```

```
la liste inclut : un
la liste inclut : 1
la liste inclut : deux
la liste inclut : 2
```

L'instruction `for el in x :` se traduit littéralement par : *pour tous les éléments de la liste, faire....*

Il existe également des notations abrégées lorsqu'on cherche à construire une liste à partir d'une autre. Le programme suivant construit la liste des entiers de 1 à 5 à partir du résultat retourné par la fonction `range`.

<<<

```
y = list()
for i in range(0, 5):
    y.append(i + 1)
print(y)
```

>>>

```
[1, 2, 3, 4, 5]
```

Le langage *python* offre la possibilité de résumer cette écriture en une seule ligne. Cette syntaxe sera reprise au paragraphe Listes, boucle for, liste en extension ([syntaxe.html#liste-for-raccourci2](#)).

<<<

```
y = [i + 1 for i in range(0, 5)]
print(y)
```

>>>

```
[1, 2, 3, 4, 5]
```

Cette définition de liste peut également inclure des tests ou des boucles imbriquées.

<<<

```
y = [i for i in range(0, 5) if i % 2 == 0]    # sélection les éléments pairs
print(y)                                     # affiche [0,2,4]
z = [i + j for i in range(0, 5)
     for j in range(0, 5)]                  # construit tous les nombres i+j possibles
print(z)
```

>>>

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

Collage de séquences, fonction zip

On suppose qu'on dispose de n séquences d'éléments (tuple, liste), toutes de longueur l . La fonction `zip` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html#zip>) permet de construire une liste de tuples qui est la juxtaposition de toutes ces séquences. Le i ème tuple de la liste résultante contiendra tous les i ème éléments des séquences juxtaposées. Si les longueurs des séquences sont différentes, la liste résultante aura même taille que la plus courte des séquences.

<<<

```
a = (1, 0, 7, 0, 0, 0)
b = [2, 2, 3, 5, 5, 5]
c = ["un", "deux", "trois", "quatre"]
d = zip(a, b, c)
print(d)
```

```
>>>
```

```
<zip object at 0x7f392e72b748>
```

Concaténation de chaîne de caractères

Il arrive fréquemment de construire une chaîne de caractères petits bouts par petits bouts comme le montre le premier exemple ci-dessous. Cette construction peut s'avérer très lente lorsque le résultat est long. Dans ce cas, il est nettement plus rapide d'ajouter chaque morceau dans une liste puis de les concaténer en une seule fois grâce à la méthode `join` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#str.join>)

```
s = ""
while <condition> : s += ...
```

```
s = []
while <condition> : s.append ( ... )
s = "".join (s)
```

Copie

A l'inverse des objets de type immuable, une affectation ne signifie pas une copie. Afin d'éviter certaines opérations superflues et parfois coûteuses en temps de traitement, on doit distinguer la variable de son contenu. Une variable désigne une liste avec un mot (ou identificateur), une affectation permet de créer un second mot pour désigner la même liste. Il est alors équivalent de faire des opérations avec le premier mot ou le second comme le montre l'exemple suivant avec les listes `l1` et `l2`.

```
<<<
```

```
l1 = [4, 5, 6]
l2 = l1
print(l1)           # affiche [4,5,6]
print(l2)           # affiche [4,5,6]
l2[1] = "modif"
print(l1)           # affiche [4, 'modif', 6]
print(l2)           # affiche [4, 'modif', 6]
```

```
>>>
```

```
[4, 5, 6]
[4, 5, 6]
[4, 'modif', 6]
[4, 'modif', 6]
```

Dans cet exemple, il n'est pas utile de créer une seconde variable, dans le suivant, cela permet quelques raccourcis.

```
<<<
```

```
l = [[0, 1], [2, 3]]
l1 = l[0]
l1[0] = "modif" # ligne équivalente à : l [0][0] = "modif"
print(l, l1)
```

```
>>>
```

```
 [['modif', 1], [2, 3]] ['modif', 1]
```

Par conséquent, lorsqu'on affecte une liste à une variable, celle-ci n'est pas recopiée, la liste reçoit seulement un nom de variable. L'affectation est en fait l'association d'un nom avec un objet (voir paragraphe Copie d'instances ([../c_classes/classes.html#par-copie-objet](https://docs.python.org/3/library/copy.html#par-copie-objet))). Pour copier une liste, il faut utiliser la fonction `copy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html>?)

`highlight=copy#copy.copy`) du module `copy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html>)

```
<<<
```

```
import copy
l = [4, 5, 6]
l2 = copy.copy(l)
print(l)           # affiche [4,5,6]
print(l2)          # affiche [4,5,6]
l2[1] = "modif"
print(l)           # affiche [4,5,6]
print(l2)          # affiche [4, 'modif', 6]
```

```
>>>
```

```
[4, 5, 6]
[4, 5, 6]
[4, 5, 6]
[4, 'modif', 6]
```

Le module `copy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html>) est une extension interne. Cette syntaxe sera vue au chapitre Modules ([../c_module/module.html#chap-module](https://docs.python.org/3/library/copy.html#chap-module)). Ce point sera rappelé au paragraphe Listes et dictionnaires ([../c_classes/classes.html#classe-list-dict-ref-par](https://docs.python.org/3/library/copy.html#classe-list-dict-ref-par)). L'opérateur `==` permet de savoir si deux listes sont égales même si l'une est une copie de l'autre.

Le mot-clé `is` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#comparisons>) permet de vérifier si deux variables font référence à la même liste ou si l'une est une copie de l'autre comme le montre l'exemple suivant :

<<<

```
import copy
l = [1, 2, 3]
l2 = copy.copy(l)
l3 = l

print(l == l2) # affiche True
print(l is l2) # affiche False
print(l is l3) # affiche True
```

>>>

```
True
False
True
```

Fonction `copy` et `deepcopy`

Le comportement de la fonction `copy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html?highlight=copy#copy.copy>) peut surprendre dans le cas où une liste contient d'autres listes. Pour être sûr que chaque élément d'une liste a été correctement recopié, il faut utiliser la fonction `deepcopy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html?highlight=copy#copy.deepcopy>). La fonction est plus longue mais elle recopie toutes les listes que ce soit une liste incluse dans une liste elle-même incluse dans une autre liste elle-même incluse...

<<<

```
import copy
l = [[1, 2, 3], [4, 5, 6]]
l2 = copy.copy(l)
l3 = copy.deepcopy(l)
l[0][0] = 1111
print(l) # affiche [[1111, 2, 3], [4, 5, 6]]
print(l2) # affiche [[1111, 2, 3], [4, 5, 6]]
print(l3) # affiche [[1, 2, 3], [4, 5, 6]]
print(l is l2) # affiche False
print(l[0] is l2[0]) # affiche True
print(l[0] is l3[0]) # affiche False
```

>>>

```
[[1111, 2, 3], [4, 5, 6]]
[[1111, 2, 3], [4, 5, 6]]
[[1, 2, 3], [4, 5, 6]]
False
True
False
```

La fonction `deepcopy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html?highlight=copy#copy.deepcopy>) est plus lente à exécuter car elle prend en compte les références récursives comme celles de l'exemple suivant où deux listes se contiennent l'une l'autre.

```
<<<
```

```
l = [1, "a"]
ll = [l, 3]    # ll contient l
l[0] = ll      # l contient ll
print(l)       # affiche [[[...], 3], 'a']
print(ll)      # affiche [[[...], 'a'], 3]

import copy
z = copy.deepcopy(l)
print(z)       # affiche [[[...], 3], 'a']
```

```
>>>
```

```
[[[...], 3], 'a']
[[[...], 'a'], 3]
[[[...], 3], 'a']
```

Dictionnaire

Les dictionnaires sont des tableaux plus souples que les listes. Une liste référence les éléments en leur donnant une position : la liste associe à chaque élément une position entière comprise entre 0 et $n - 1$ si n est la longueur de la liste. Un dictionnaire permet d'associer à un élément autre chose qu'une position entière : ce peut être un entier, un réel, une chaîne de caractères, un tuple contenant des objets immuables. D'une manière générale, un dictionnaire associe à une valeur ce qu'on appelle une clé de type immuable. Cette clé permettra de retrouver la valeur associée.

L'avantage principal des dictionnaires est la recherche optimisée des clés. Par exemple, on recense les noms des employés d'une entreprise dans une liste. On souhaite ensuite savoir si une personne ayant un nom précisé à l'avance appartient à cette liste. Il faudra alors parcourir la liste jusqu'à trouver ce nom ou parcourir toute la liste si jamais celui-ci ne s'y trouve pas. Dans le cas d'un dictionnaire, cette recherche du nom sera beaucoup plus rapide à écrire et à exécuter.

Définition et fonctions

Définition D8 : dictionnaire

Les dictionnaires sont des listes de couples. Chaque couple contient une clé et une valeur. Chaque valeur est indexée par sa clé. La valeur peut-être de tout type, la clé doit être de type immuable, ce ne peut donc être ni une liste, ni un dictionnaire. Chaque clé comme chaque valeur peut avoir un type différent des autres clés ou valeurs.

Un dictionnaire apparaît comme une succession de couples d'objets comprise entre accolades et séparés par des virgules. La clé et sa valeur sont séparées par le symbole `:`. Leur création reprend le même format :

```
x = { "cle1":"valeur1", "cle2":"valeur2" }
y = { }           # crée un dictionnaire vide
z = dict()        # crée aussi un dictionnaire vide
```

Les indices ne sont plus entiers mais des chaînes de caractères pour cet exemple. Pour associer la valeur à la clé « cle1 », il suffit d'écrire :

```
<<<
```

```
x = {"cle1": "valeur1", "cle2": "valeur2"}
print(x["cle1"])
```

```
>>>
```

```
valeur1
```

La plupart des fonctions disponibles pour les listes sont interdites pour les dictionnaires comme la concaténation ou l'opération de multiplication (`*`). Il n'existe plus non plus d'indices entiers pour repérer les éléments, le seul repère est leur clé. La table suivante dresse la liste des opérations sur les dictionnaires.

<code>x in d</code>	vrai si <code>x</code> est une des clés de <code>d</code>
<code>x not in d</code>	réciproque de la ligne précédente
<code>d[i]</code>	retourne l'élément associé à la clé <code>i</code>
<code>len(d)</code>	nombre d'éléments de <code>d</code>
<code>min(d)</code>	plus petite clé
<code>max(d)</code>	plus grande clé
<code>del d [i]</code>	supprime l'élément associé à la clé <code>i</code>
<code>list (d)</code>	retourne une liste contenant toutes les clés du dictionnaire <code>d</code>
<code>dict (x)</code>	convertit <code>x</code> en un dictionnaire si cela est possible, <code>d</code> est alors égal à <code>dict (d.items ())</code>
<code>d.copy ()</code>	Retourne une copie de <code>d</code>

<code>d.items ()</code>	Retourne un itérateur sur tous les couples (clé, valeur) inclus dans le dictionnaire.
<code>d.keys ()</code>	Retourne un itérateur sur toutes les clés du dictionnaire <code>d</code>
<code>d.values ()</code>	Retourne un itérateur sur toutes les valeurs du dictionnaire <code>d</code>
<code>d.get (k[,x])</code>	Retourne <code>d[k]</code> , si la clé <code>k</code> est manquante, alors la valeur <code>None</code> est retournée à moins que le paramètre optionnel <code>x</code> soit renseigné, auquel cas, ce sera cette valeur qui sera retourné.
<code>d.clear ()</code>	Supprime tous les éléments du dictionnaire.
<code>d.update(d2)</code>	Le dictionnaire <code>d</code> reçoit le contenu de <code>d2</code> .
<code>d.setdefault(k[,x])</code>	Définit <code>d[k]</code> si la clé <code>k</code> existe, sinon, affecte <code>x</code> à <code>d[k]</code>
<code>d.pop()</code>	Retourne un élément et le supprime du dictionnaire.

Contrairement à une liste, un dictionnaire ne peut être trié car sa structure interne est optimisée pour effectuer des recherches rapides parmi les éléments. On peut aussi se demander quel est l'intérêt de la méthode `pop` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#mutable-sequence-types>) qui retourne un élément puis le supprime alors qu'il existe le mot-clé `del` . Cette méthode est simplement plus rapide car elle choisit à chaque fois l'élément le moins coûteux à supprimer, surtout lorsque le dictionnaire est volumineux.

Les itérateurs sont des objets qui permettent de parcourir rapidement un dictionnaire, ils seront décrits en détail au chapitre Classes ([./c_classes/classes.html#chap-classe](https://docs.python.org/3/tutorial/classes.html#chap-classe)) sur les classes. Un exemple de leur utilisation est présenté dans le paragraphe suivant.

Exemples

Il n'est pas possible de trier un dictionnaire. L'exemple suivant permet néanmoins d'afficher tous les éléments d'un dictionnaire selon un ordre croissant des clés. Ces exemples font appel aux paragraphes sur les boucles (voir chapitre Syntaxe du langage Python (boucles, tests, fonctions) ([syntaxe.html#chap-boucle](https://docs.python.org/3/tutorial/syntax.html#chap-boucle))).

```
<<<
```

```
d = {"un": 1, "zéro": 0, "deux": 2, "trois": 3, "quatre": 4, "cinq": 5,
     "six": 6, "sept": 1, "huit": 8, "neuf": 9, "dix": 10}
key = list(d.keys())
key.sort()
for k in key:
    print(k, d[k])
```

```
>>>
```



```

cinq 5
deux 2
dix 10
huit 8
neuf 9
quatre 4
sept 1
six 6
trois 3
un 1
zéro 0

```

L'exemple suivant montre un exemple d'utilisation des itérateurs. Il s'agit de construire un dictionnaire inversé pour lequel les valeurs seront les clés et réciproquement.

```
<<<
```

```

d = {"un": 1, "zero": 0, "deux": 2, "trois": 3, "quatre": 4, "cinq": 5,
     "six": 6, "sept": 1, "huit": 8, "neuf": 9, "dix": 10}

dinv = {}                                # création d'un dictionnaire vide, on parcourt
for key, value in d.items():             # Les éléments du dictionnaire comme si
                                         # c'était une liste de 2-uple (clé,valeur)
    dinv[value] = key                    # on retourne le dictionnaire

print(dinv)                             # affiche {0: 'zero', 1: 'un', 2: 'deux',
# 3: 'trois', 4: 'quatre', 5: 'cinq', 6: 'six',
# 8: 'huit', 9: 'neuf', 10: 'dix'}

```

```
>>>
```

```
{1: 'sept', 0: 'zero', 2: 'deux', 3: 'trois', 4: 'quatre', 5: 'cinq', 6: 'six'}
```

La méthode `items` retourne un itérateur. Cela permet de parcourir les éléments du dictionnaire sans créer de liste intermédiaire. Ceci explique ce qu'affiche le programme suivant :

```
<<<
```

```

d = {"un": 1, "zero": 0, "deux": 2, "trois": 3, "quatre": 4, "cinq": 5,
     "six": 6, "sept": 1, "huit": 8, "neuf": 9, "dix": 10}
print(d.items())
print(list(d.items()))

```

```
>>>
```

```
dict_items([('un', 1), ('zero', 0), ('deux', 2), ('trois', 3), ('quatre', 4),
            ('un', 1), ('zero', 0), ('deux', 2), ('trois', 3), ('quatre', 4), ('cinq', 5)])
```

D'une manière générale, il faut éviter d'ajouter ou de supprimer un élément dans une liste ou un dictionnaire qu'on est en train de parcourir au sein d'une boucle `for` ou `while`. Cela peut marcher mais cela peut aussi aboutir à des résultats imprévisibles surtout avec l'utilisation d'itérateurs (fonction `items`, `values`, `keys`). Il est préférable de terminer le parcours de la liste ou du dictionnaire puis de faire les modifications désirées une fois la boucle terminée. Dans le meilleur des cas, l'erreur suivante survient :

```
File "essai.py", line 6, in <module>
    for k in d :
RuntimeError: dictionary changed size during iteration
```

Copie

À l'instar des listes (voir paragraphe Copie), les dictionnaires sont des objets et une affectation n'est pas équivalente à une copie comme le montre le programme suivant.

```
<<<
```

```
d = {4: 4, 5: 5, 6: 6}
d2 = d
print(d)           # affiche {4: 4, 5: 5, 6: 6}
print(d2)          # affiche {4: 4, 5: 5, 6: 6}
d2[5] = "modif"
print(d)           # affiche {4: 4, 5: 'modif', 6: 6}
print(d2)          # affiche {4: 4, 5: 'modif', 6: 6}
```

```
>>>
```

```
{4: 4, 5: 5, 6: 6}
{4: 4, 5: 5, 6: 6}
{4: 4, 5: 'modif', 6: 6}
{4: 4, 5: 'modif', 6: 6}
```

Lorsqu'on affecte un dictionnaire à une variable, celui-ci n'est pas recopié, le dictionnaire reçoit seulement un nom de variable. L'affectation est en fait l'association d'un nom avec un objet (voir paragraphe Copie d'instances ([../c_classes/classes.html#par-copie-objet](https://www.xavierdupre.fr/app/teachpyx/helpsphinx/c_lang/types.html#par-copie-objet))). Pour copier un dictionnaire, on peut utiliser la méthode `copy` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html?highlight=copy#dict.copy>).

```
<<<
```

```
d = {4: 4, 5: 5, 6: 6}
d2 = d.copy()
print(d)           # affiche {4: 4, 5: 5, 6: 6}
print(d2)          # affiche {4: 4, 5: 5, 6: 6}
d2[5] = "modif"
print(d)           # affiche {4: 4, 5: 5, 6: 6}
print(d2)          # affiche {4: 4, 5: 'modif', 6: 6}
```

>>>

```
{4: 4, 5: 5, 6: 6}
{4: 4, 5: 5, 6: 6}
{4: 4, 5: 5, 6: 6}
{4: 4, 5: 'modif', 6: 6}
```

Le mot-clé `is` a la même signification pour les dictionnaires que pour les listes, l'exemple du paragraphe Copie est aussi valable pour les dictionnaires. Il en est de même pour la remarque concernant la fonction `deepcopy` (<https://docs.python.org/3/library/copy.html?highlight=copy#copy.deepcopy>). Cette fonction recopie les listes et les dictionnaires.

Clés de type modifiable

Ce paragraphe concerne davantage des utilisateurs avertis qui souhaitent malgré tout utiliser des clés de type modifiable. Dans l'exemple qui suit, la clé d'un dictionnaire est également un dictionnaire et cela provoque une erreur. Il en serait de même si la variable `k` utilisée comme clé était une liste.

```
k = { 1:1}
d = { }
d [k] = 0
```

La sortie :

```
Traceback (most recent call last):
  File "cledict.py", line 3, in <module>
    d [k] = 0
TypeError: dict objects are unhashable
```

Cela ne veut pas dire qu'il faille renoncer à utiliser un dictionnaire ou une liste comme clé. La fonction `id` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#id>) permet d'obtenir un entier qui identifie de manière unique tout objet. Le code suivant est parfaitement correct.

```
k = { 1:1}
d = { }
d [id (k)] = 0
```

Toutefois, ce n'est pas parce que deux dictionnaires auront des contenus identiques que leurs identifiants retournés par la fonction `id` seront égaux. C'est ce qui explique l'erreur que provoque la dernière ligne du programme suivant.

```

k = {1:1}
d = { }
d [id (k)] = 0
b = k
print(d[id(b)])  # affiche bien zéro
c = {1:1}
print(d[id(c)])  # provoque une erreur car même si k et c ont des contenus égaux,
                  # ils sont distincts, la clé id(c) n'existe pas dans d

```

Il existe un cas où on peut se passer de la fonction `id` mais il inclut la notion de classe définie au chapitre Classes ([../c_classes/classes.html#chap-classe](http://c_classes/classes.html#chap-classe)). L'exemple suivant utilise directement l'instance `k` comme clé. En affichant le dictionnaire `d`, on vérifie que la clé est liée au résultat de l'instruction `id(k)` même si ce n'est pas la clé.

```

class A : pass

k = A ()
d = { }
d [k] = 0
print(d)                # affiche {<__main__.A object at 0x0120DB90>: 0}
print(id(k), hex(id(k))) # affiche 18930576, 0x120db90
print(d[id(k)])          # provoque une erreur

```

La fonction `hex` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#hex>) convertit un entier en notation hexadécimale. Les nombres affichés changent à chaque exécution. Pour conclure, ce dernier exemple montre comment se passer de la fonction `id` dans le cas d'une clé de type dictionnaire.

```
<<<
```

```

class A (dict):
    def __hash__(self):
        return id(self)

k = A()
k["t"] = 4
d = {}
d[k] = 0
print(d)          # affiche {'t': 4}: 0}

```

```
>>>
```

```
{'t': 4}: 0}
```

Ensemble ou set

Le langage *python* définit également ce qu'on appelle un ensemble. Il est défini par les classes `set` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#set>) de type modifiable et la classe `frozenset` (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#frozenset>) de type immuable. Ils n'acceptent que des types identiques et offrent la plupart des opérations liées aux ensembles comme l'intersection, l'union.

<<<

```
print(set((1, 2, 3)) & set((2, 3, 5)))  
# construit l'intersection qui est set([2, 3])
```

>>>

{2, 3}

A faire: Compléter le paragraphe sur les set

set, frozen set

Extensions

Fonction `print`, `repr` et conversion en chaîne de caractères

La fonction `print` est déjà apparue dans les exemples présentés ci-dessus, elle permet d'afficher une ou plusieurs variables préalablement définies, séparées par des virgules. Les paragraphes qui suivent donnent quelques exemples d'utilisation. La fonction `print` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#print>) permet d'afficher n'importe quelle variable ou objet à l'écran, cet affichage suppose la conversion de cette variable ou objet en une chaîne de caractères. Deux fonctions permettent d'effectuer cette étape sans toutefois afficher le résultat à l'écran.

Point à retenir : la fonction `print` ne change pas le programme, elle affiche à l'écran le résultat d'une variable sans la modifier. Cela revient à écouter un programme avec un stéthoscope pour comprendre comment il fonctionne sans altérer son fonctionnement.

La fonction `str` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#func-str>) (voir paragraphe Manipulation d'une chaîne de caractères) permet de convertir toute variable en chaîne de caractères. Il existe cependant une autre fonction `repr` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#repr>) qui effectue cette conversion. Dans ce cas, le résultat peut être interprété par la fonction `eval` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#eval>) qui se charge de la conversion inverse. Pour les types simples comme ceux présentés dans ce chapitre, ces deux fonctions retournent des résultats identiques. Pour l'exemple, `x` désigne n'importe quelle variable.

```
x == eval (repr(x)) # est toujours vrai (True)
x == eval (str (x)) # n'est pas toujours vrai
```

Fonction eval

Comme le suggère le paragraphe précédent, la fonction `eval` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#eval>) permet d'évaluer une chaîne de caractères ou plutôt de l'interpréter comme si c'était une instruction en *python*. Le petit exemple suivant permet de tester toutes les opérations de calcul possibles entre deux entiers.

```
<<<
```

```
x = 32
y = 9
op = "+ - * / % // & | and or << >>".split()
for o in op:
    s = str(x) + " " + o + " " + str(y)
    print(s, " = ", eval(s))
```

```
>>>
```

```
32 + 9 = 41
32 - 9 = 23
32 * 9 = 288
32 / 9 = 3.5555555555555554
32 % 9 = 5
32 // 9 = 3
32 & 9 = 0
32 | 9 = 41
32 and 9 = 9
32 or 9 = 32
32 << 9 = 16384
32 >> 9 = 0
```

Le programme va créer une chaîne de caractères pour chacune des opérations et celle-ci sera évaluée grâce à la fonction `eval` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#eval>) comme si c'était une expression numérique. Il faut bien sûr que les variables que l'expression mentionne existent durant son évaluation.

Informations fournies par *python*

Bien que les fonctions ne soient définies que plus tard (paragraphe Fonctions ([syntaxe.html#par-fonction](https://docs.python.org/3/library/functions.html#par-fonction))), il peut être intéressant de mentionner la fonction `dir` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#dir>) qui retourne la liste de toutes les variables créées et accessibles à cet instant du programme. L'exemple suivant :

```
<<<
```

```
x = 3
print(dir())
```

```
>>>
```

```
['__WD__', 'x']
```

Certaines variables - des chaînes des caractères - existent déjà avant même la première instruction. Elles contiennent différentes informations concernant l'environnement dans lequel est exécuté le programme *python* :

<code>__builtins__</code>	Ce module contient tous les éléments présents dès le début d'un programme <i>python</i> , il contient entre autres les types présentés dans ce chapitre et des fonctions simples comme <code>range</code> .
<code>__doc__</code>	C'est une chaîne commentant le fichier, c'est une chaîne de caractères insérée aux premières lignes du fichiers et souvent entourée des symboles <code>"""</code> (voir chapitre Modules (../c_module/module.html#chap-module)).
<code>__file__</code>	Contient le nom du fichier où est écrit ce programme.
<code>__name__</code>	Contient le nom du module.

La fonction `dir` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#dir>) est également pratique pour afficher toutes les fonctions d'un module. L'instruction `dir(sys)` affiche la liste des fonctions du module `sys` (<https://docs.python.org/3/library/sys.html?highlight=sys#module-sys>) (voir chapitre Modules ([../c_module/module.html#chap-module](https://c_module/module.html#chap-module))).

La fonction `dir()` appelée sans argument donne la liste des fonctions et variables définies à cet endroit du programme. Ce résultat peut varier selon qu'on se trouve dans une fonction, une méthode de classe ou à l'extérieur du programme. L'instruction `dir([])` donne la liste des méthodes qui s'appliquent à une liste.

De la même manière, la fonction `type` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=id#type>) retourne une information concernant le type d'une variable.

```
<<<
```

```
x = 3
print(x, type(x))      # affiche 3 <type 'int'>
x = 3.5
print(x, type(x))      # affiche 3.5 <type 'float'>
```

```
>>>
```

```
3 <class 'int'>
3.5 <class 'float'>
```

Affectations multiples

Il est possible d'effectuer en *python* plusieurs affectations simultanément.

```
x = 5          # affecte 5 à x
y = 6          # affecte 6 à y
x,y = 5,6      # affecte en une seule instruction 5 à x et 6 à y
```

Cette particularité reviendra lorsque les fonctions seront décrites puisqu'il est possible qu'une fonction retourne plusieurs résultats comme la fonction `divmod` (<https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=divmod#divmod>) illustrée par le programme suivant.

```
<<<
```

```
x, y = divmod(17, 5)
print(x, y)                                # affiche 3 2
print("17 / 5 = 5 * ", x, " + ", y)        # affiche 17 / 5 = 5 * 3 + 2
```

```
>>>
```

```
3 2
17 / 5 = 5 * 3 + 2
```

Le langage *python* offre la possibilité d'effectuer plusieurs affectations sur la même ligne. Dans l'exemple qui suit, le couple (5,5) est affecté à la variable `point`, puis le couple `x, y` reçoit les deux valeurs du tuple `point`.

```
x,y = point = 5,5
```

Hiérarchie des objets

La page modèle de données (<https://docs.python.org/3/reference/datamodel.html#types>) décrit les différentes catégories d'objets du langage. Des objets de la même classe proposent des fonctionnalités similaires.

Objets internes

Les objets internes (<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#internal-objects>) sont à peu près tout ce qui n'existe pas dans un langage compilé. Elles sont propres au langage et laissent transparaître des informations dont l'interpréteur a besoin pour comprendre le programme. Il est déconseillé de s'en servir si jamais on souhaite un jour traduire le même code dans un autre langage.

Commentaires accentués

Les commentaires commencent par le symbole `#` et se terminent par la fin de la ligne ; ils ne sont pas interprétés, ils n'ont aucune influence sur l'exécution du programme. Lorsque les commentaires incluent des symboles exclusivement français tels que les accents, le compilateur génère l'erreur suivante :

```
SyntaxError: Non-UTF-8 code starting with '\xe9' in file f.py on line 1,  
but no encoding declared; see http://python.org/dev/peps/pep-0263/  
for details
```

Il est néanmoins possible d'utiliser des accents dans les commentaires à condition d'insérer le commentaire suivant à la première ligne du programme. Il n'est pas nécessaire de retenir cette commande si le programme est écrit dans l'éditeur de texte fourni avec *python* car ce dernier propose automatiquement d'insérer cette ligne. Ce point est abordé au paragraphe `par_intro_accent_code`. Il faut inclure la placer le texte suivant en première ligne :

```
# -*- coding: utf-8 -*-
```

Ou :

```
# coding: cp1252
```

Ou encore :

```
# coding: latin-1
```

Le premier encoding `utf-8` est le plus communément utilisé dans le monde internet. Le second est utilisé par Windows.

Source ([../_sources/c_lang/types.rst.txt](#))

[Back to top](#)

Mis à jour le 2019-09-17.