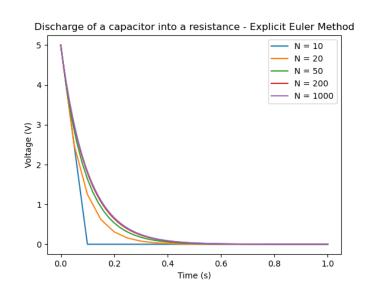


## Outils numériques, pour quoi faire?

## Outils numériques, intérêts

- Résolution d'équations / de systèmes d'équations
  - Symbolique
  - Numérique
- Simulation de modèles physiques / mathématiques

- Affichage et mise en forme de données
- Traitement de données





## Outils numériques, intérêts

Ajouter exemples





## Outils Numériques pour l'Ingénieur.e

 Construire une boite à outils de méthodes numériques pour de futur.es ingénieur.es en physique

Méthodes Numériques

**Programmation / Concepts** 

**Programmation / Outils** 

#### Méthodes Numériques (1/2)

- Outils numériques pour l'ingénieur.e en science
  - produire un graphique pertinent (axes, titre, légende) à partir de données expérimentales
  - générer un ensemble de données de test pour valider un modèle numérique
  - utiliser l'écriture matricielle/vectorielle pour stocker et traiter des données

#### Méthodes Numériques (2/2)

- Outils numériques pour l'ingénieur.e en science
  - choisir une méthode de résolution numérique adaptée à la problématique et en comprendre ses limites
  - analyser les résultats d'une modélisation physique simple et valider le modèle utilisé

#### **Programmation / Concepts**

- Concepts pour l'ingénieur.e en science
  - décrire les éléments internes d'un système à processeurs et mémoire
  - décrire les différences de codage des informations numériques
  - décrire les zones de **stockage des données** et lister les conséquences de chacun des types de support en termes d'impact sur les ressources (performances, énergie...)
  - organiser la résolution d'un problème en **actions élémentaires**, décrire les tests de validation et en évaluer l'impact sur les ressources

#### **Programmation / Concepts**

- Concepts pour l'ingénieur.e en science (BONUS)
  - écrire et valider une classe dans un langage de haut niveau
  - écrire une bibliothèque dans un langage de haut niveau et la documenter

#### **Programmation / Outils**

- Outils numériques pour l'ingénieur.e en science
  - utiliser, écrire, documenter et valider des **fonctions** / **modules** dans un langage de haut niveau (type Python ou Matlab)
  - utiliser une **bibliothèque** / un **module** dans un langage de haut niveau
  - organiser les informations à manipuler/générer
  - gérer les versions de ses codes

#### Déroulement du module

#### 3 blocs de 4 séances (2h/séance)

- Sur machine
- En binôme ou seul
- 2 encadrant.es par séance

#### Déroulement de chaque bloc

Séance 1 : problématique

Séance 2 : mise en œuvre numérique

Séance 3 : mise en forme des résultats

Séance 4 : synthèse

#### Méthodes numériques

Intro / Langage haut niveau

Problème 1 : circuit RC

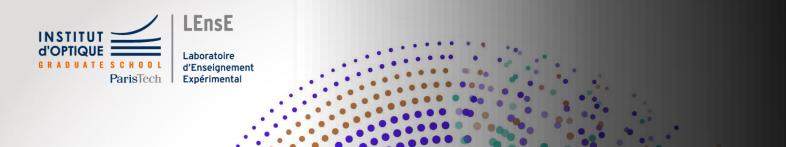
#### Traitement de données 2D

**Problème 2** : images d'un faisceau LASER en différents points d'un chemin optique

#### Traitement de données 1D

**Problème 3** : signal modulé en amplitude / acquisition numérique





# Outils de travail

## Outils numériques

- Utilisation de Python
  - Anaconda 3
  - Python 3.9 (ou supérieur)
  - Spyder 5







- Exemples en C/C++
  - GCC / MingW
  - CodeBlocks 17 (ou sup.)







#### Ressources en ligne

#### Site du LEnsE

- lense.institutoptique.fr/python/
- lense.institutoptique.fr/outils\_nums/

#### GitHUB

• github.com/IOGS-Digital-Methods







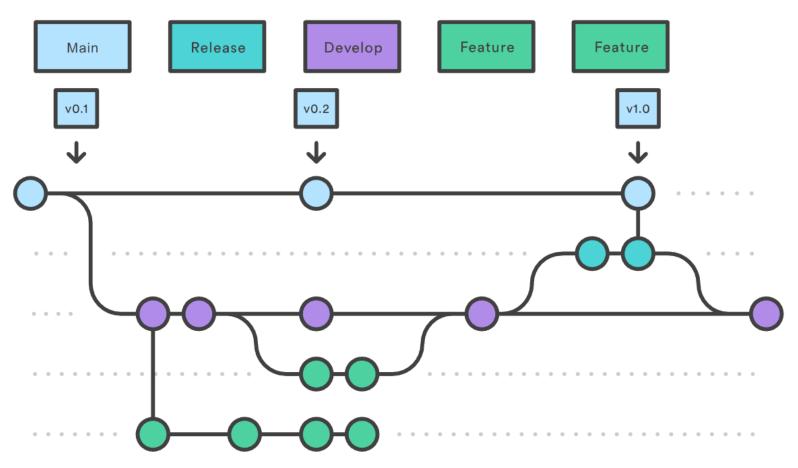


# GIT et versionning

## Git / Versionning



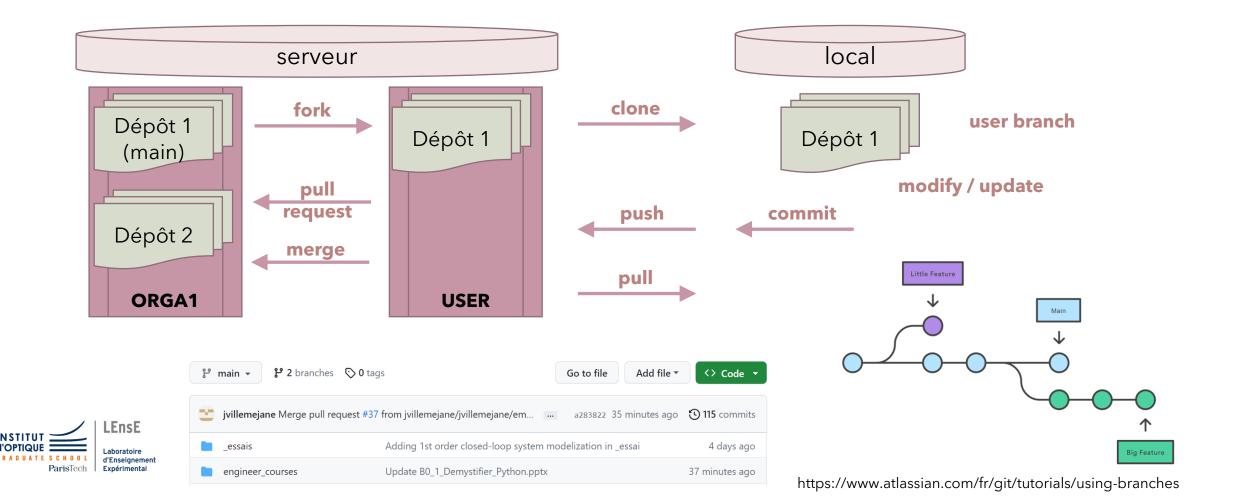
- Gestion de versions
- Dépôts de fichiers





## Git / Versionning

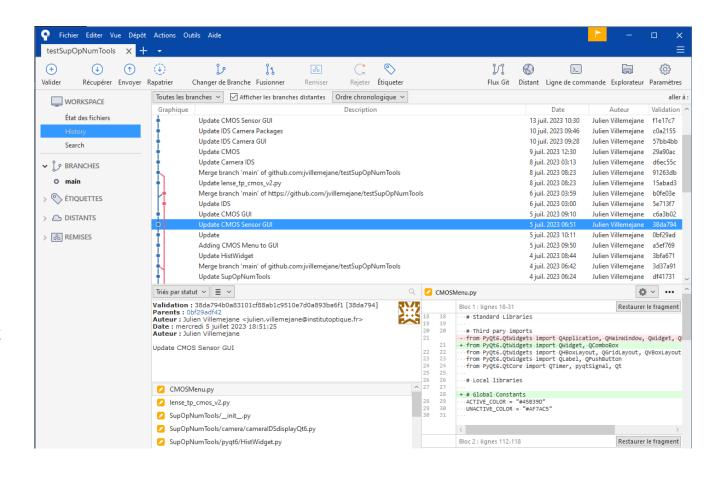




## Git / Versionning

- Accès aux versions précédentes
  - SourceTree (par exemple)
  - Possibilité de voir les modifications et les différentes branches
  - Possibilité de restaurer des versions précédentes

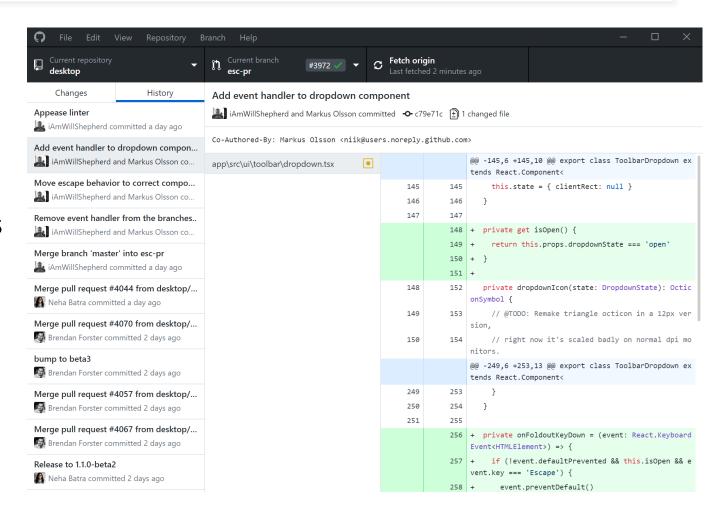




## GitHub DeskTop

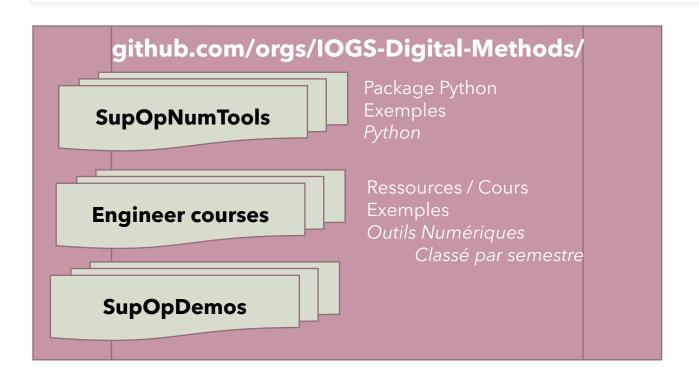
- Gestionnaire graphique
  - Affichage des fichiers modifiés
  - Possibilité de faire toutes les actions git (commit, pull, push...)
     graphiquement





## GitHub / Dépôts de SupOp



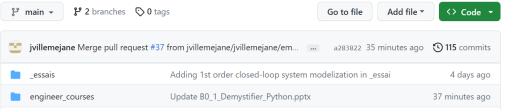


#### **IOGS-LEnsE-embedded/**

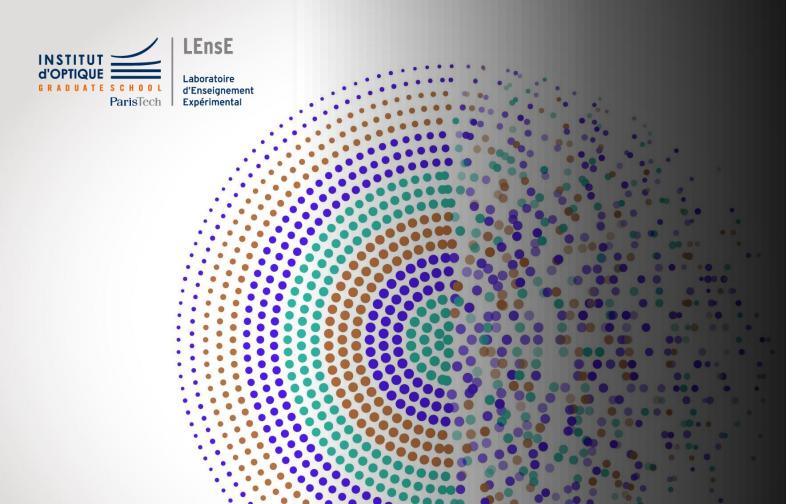
Librairies pour l'embarque Systèmes électroniques

#### **IOGS-LEnsE-interface-projects/**

Dépôts des projets de 1A et 2A







# Méthodes de travail

#### Méthode de travail / Bonnes pratiques

- Développement sous Python 3.9 (min) / Anaconda 3 / Spyder 5
  - Style de code selon le guide PEP 8
     https://peps.python.org/pep-0008/
  - Style de commentaires et de documentation selon le guide PEP 257 https://peps.python.org/pep-0257/
- Utilisation de bibliothèques standards (Numpy, Matplotlib, Scipy...)
- Découpage en fonctions simples (fichiers .py séparés)



#### Méthode de travail / Bloc 1

- Démystifier les langages de haut niveau
  - Quelques notions théoriques
  - Des exemples pratiques en Python (ou C/C++)
- Calcul scientifique / Plusieurs méthodes de résolution







## Phases d'apprentissage



**S'ENTRAINER** 

#### Travail à réaliser

- Résultats à faire valider par un e encadrant la séance
  - Bonnes pratiques en programmation :
    - Code propre / documenté
    - Utilisation de fonctions
  - Présentation des résultats
  - Analyse et critiques des résultats (aspect physique/mathématique)







#### Approfondissement



**ALLER PLUS LOIN** 

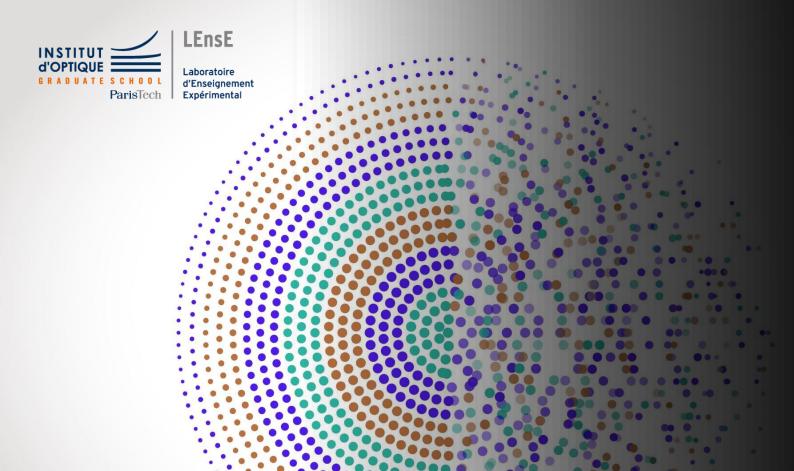
#### Travail pour approfondir les notions / Valider ses acquis

- Résultats que vous pouvez soumettre par mail
  - Bonnes pratiques en programmation :
    - Code propre / documenté
    - Utilisation de fonctions
  - Présentation des résultats
  - Analyse et critiques des résultats (aspect physique/mathématique)



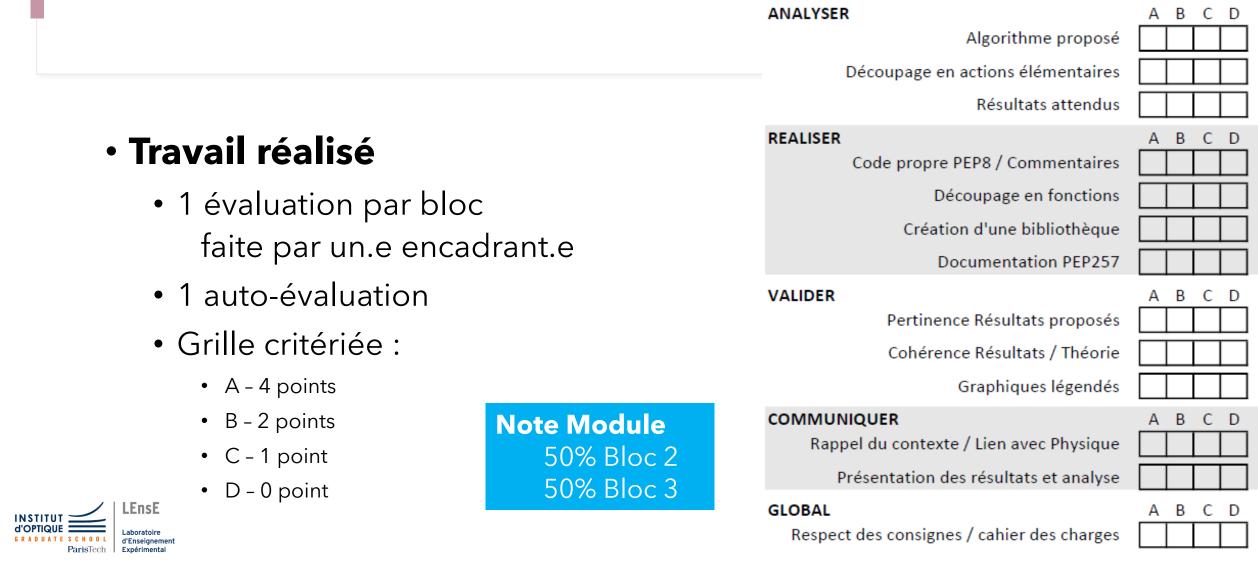






## **Evaluations**

#### **Evaluations**



S'APPROPRIER

BLOC 1

ABCD

Compréhension du sujet

Principe physique / Mathématique