

Introduction à Python

Programmation - Les bases du langage

Généralités sur la programmation

ALGORITHMIE - PROGRAMMATION

Algorithmie

- Solution « informatique » relative à un problème
- Suite d'actions (instructions) appliquées sur des données
- 3 étapes principales :
 1. saisie (réception) des données
 2. Traitements
 3. restitution (application) des résultats

Programme

- Transcription d'un algorithme avec une syntaxe prédéfinie
- **Python**
- Même principes fondamentaux que les autres langages objets (Delphi, Java, C#, etc.)
- Python s'enrichit de bibliothèques de calcul spécialisées (mathématique, bio informatique, etc.)

Langage interprété : + portabilité application ; - lenteur (R, VBA, **Python**...)

Langage compilé : + rapidité ; - pas portable

(solution possible : write once, compile anywhere ; ex. Lazarus)

Langage pseudo-compilé : + portabilité plate-forme ; - lenteur (?)

(principe : write once, run anywhere ; ex. Java et le principe JIT)



Python est interprété, il est irrémédiablement lent, mais...
on peut lui associer des bibliothèques intégrant des fonctions
compilées qui, elles, sont très rapides.

Cf. « [Why Python is Slow](#) », « [PythonSpeed – Performance Tips](#) ».

1. **Déterminer les besoins et fixer les objectifs** : que doit faire le logiciel, dans quel cadre va-t-il servir, quels seront les utilisateurs types ? On rédige un cahier des charges avec le commanditaire du logiciel (Remarque : commanditaire = **maître d'ouvrage** ; réalisateur = **maître d'œuvre**)
2. **Conception et spécifications** : quels sont les fonctionnalités du logiciel, avec quelle interface ?
3. **Programmation** : modélisation et codage
4. **Tests** : obtient-on les résultats attendus, les calculs sont corrects, y a-t-il plantage et dans quelles circonstances ? (tests unitaires, tests d'intégration, etc.)
5. **Déploiement** : installer le chez le client (vérification des configurations, installation de l'exécutable et des fichiers annexes, etc.)
6. **Maintenance** : corrective, traquer les bugs et les corriger (patches) ; évolutive (ajouter des fonctionnalités nouvelles au logiciel : soit sur l'ergonomie, soit en ajoutant de nouvelles procédures)

Mode de fonctionnement sous Python

PROGRAMMER EN PYTHON

(1) Python est un **langage de programmation interprété**. Il est associé à un interpréteur de commandes disponible pour différents OS (Windows, Linux, Mac OS X, etc.)

C'est un « **vrai** » langage c.-à-d. types de données, branchements conditionnels, boucles, organisation du code en procédures et fonctions, objets et classes, découpage en modules.

Très bien structuré, facile à appréhender, c'est un langage privilégié pour l'enseignement [1](#) [2](#).

Mode d'exécution : transmettre à l'interpréteur Python le fichier script « **.py** »

(2) Python est associé à de très nombreuses librairies très performantes, notamment des librairies de calcul scientifique (Numpy, SciPy, Pandas, etc.).

De fait, il est de plus en plus populaire, y compris auprès des [data scientists](#).

Il est plus généraliste que R qui est vraiment tourné vers les [statistiques](#).

Données typées. Python propose les types usuels de la programmation : entier, réels, booléens, chaîne de caractères.

Structures avancées de données. Gestion des collections de valeurs (énumérations, listes) et des objets structurés (dictionnaires, classes)

Séquences d'instructions, c'est la base même de la programmation, pouvoir écrire et exécuter une série de commandes sans avoir à intervenir entre les instructions.

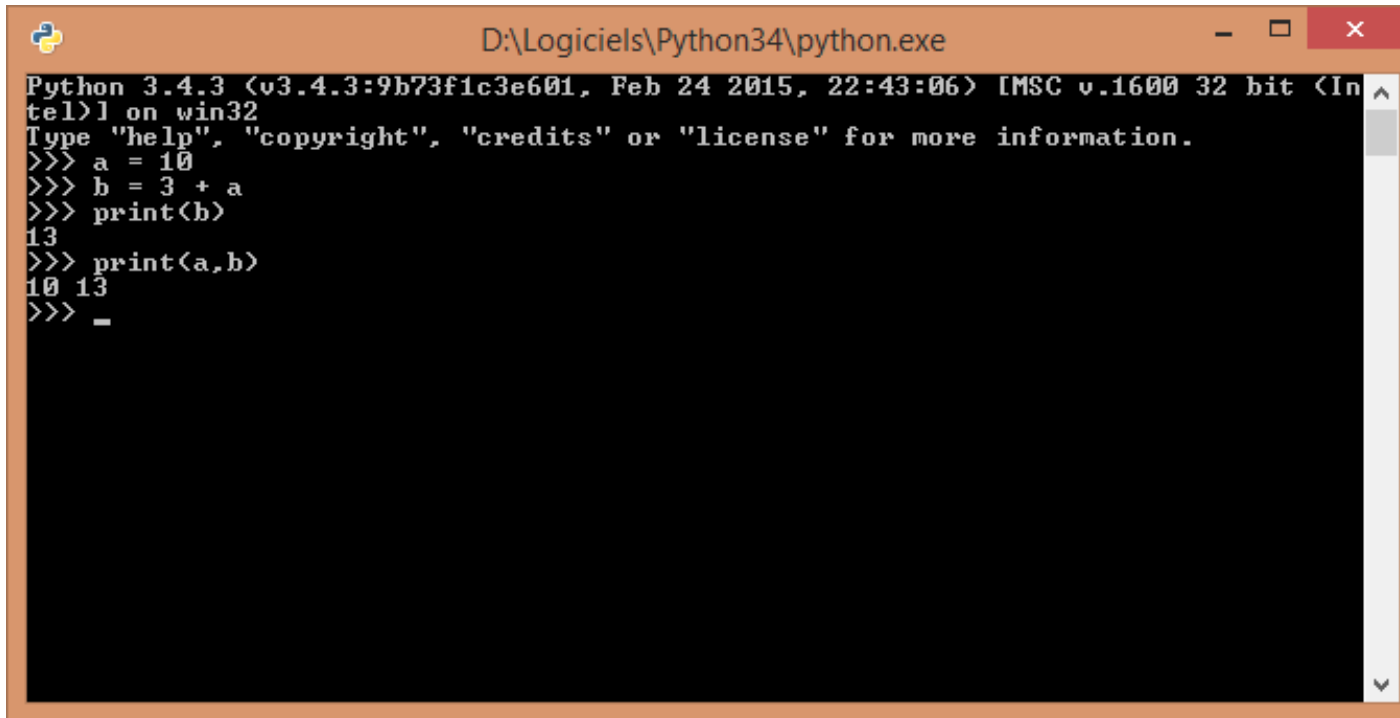
Structures algorithmiques : les branchements conditionnels et les boucles.

Les outils de la programmation structurée : pouvoir regrouper du code dans des **procédures** et des **fonctions**. Cela permet de ***mieux organiser*** les applications.

Organisation du code en **modules**. Fichiers « **.py** » que l'on peut appeler dans d'autres programmes avec la commande **import**

Possibilité de distribution des modules : soit directement les fichiers « **.py** », soit sous forme d'extensions prêtes à l'emploi.

Python est « **case sensitive** », il différencie les termes écrits en minuscule et majuscule. Des conventions de nommage existent^{[1](#)}. Mais le plus important est d'être raccord avec l'environnement de travail dans lequel vous opérez.



```
Python 3.4.3 (v3.4.3:9b73f1c3e601, Feb 24 2015, 22:43:06) [MSC v.1600 32 bit <Intel>] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> a = 10
>>> b = 3 + a
>>> print(b)
13
>>> print(a,b)
10 13
>>> -
```

Lancer la console Python et introduire les commandes de manière interactive.

→ Ce n'est pas adapté pour nous (programmation = enchaînement automatique d'instructions)

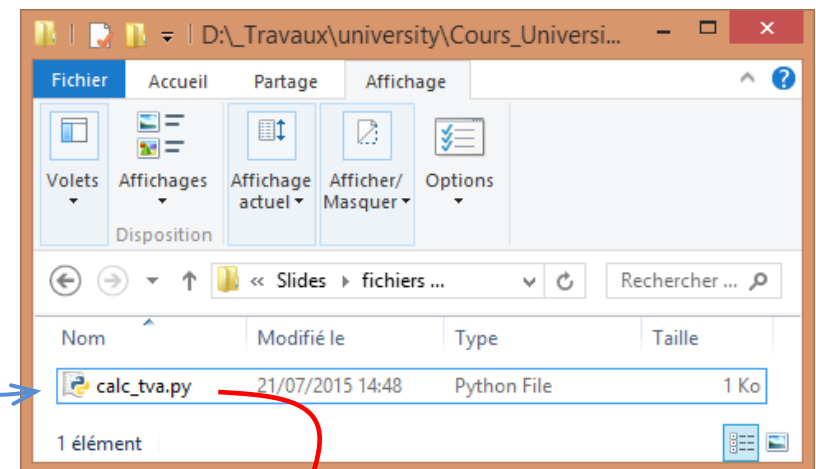
Python – Mode opératoire 2

Ecriture du code dans un éditeur de code (notepad++) puis l'enregistrer dans un fichier « .py »

```
D:\Travaux\university\Cours_Universite\Supports_de... - [X]
Fichier  Édition  Recherche  Affichage  Encodage  Langage  Paramétrage
Macro  Exécution  Compléments  Documents  ?
X

calc_tva.py [X]
1  # -*- coding: utf -*-
2
3  #saisie à la console d'un prix HT
4  pht = input("prix HT : ")
5
6  #transtypage en numérique
7  pht = float(pht)
8
9  #calcul TTC
10 pttc = pht * 1.20
11
12 #affichage avec transtypage
13 print("prix TTC : " + str(pttc))
14
15 #pour bloquer la fermeture de la console
16 input("pause...")

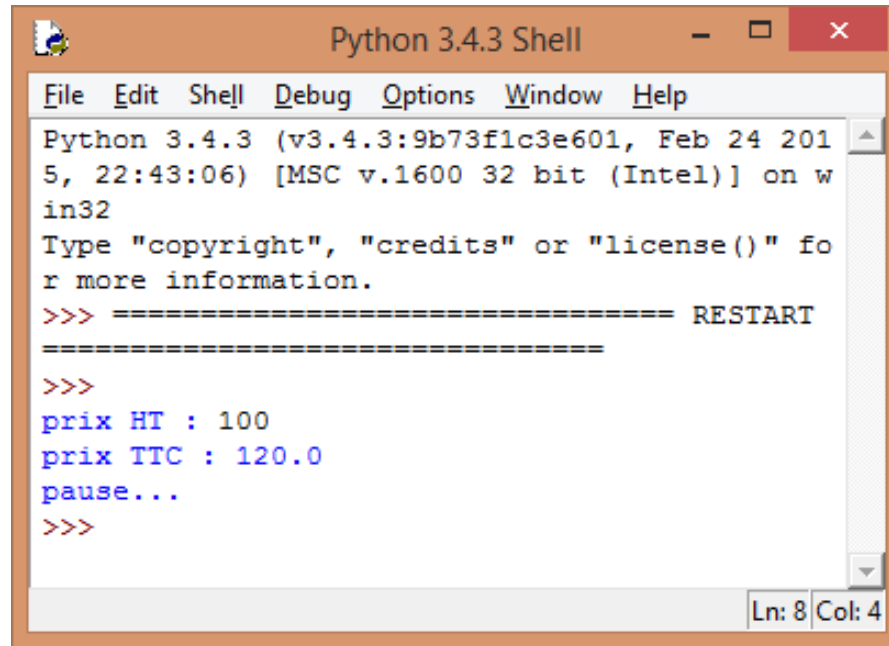
Ln: 1 Col: 1 Sel: 0|0  Dos\Windows  UTF-8 w/o BOM  INS
```



Double cliquer le fichier « .py » pour lancer automatiquement le programme dans la console.

```
C:\Windows\py.exe
prix HT : 100
prix TTC : 120.0
pause...
```

Shell : fenêtre d'exécution du programme

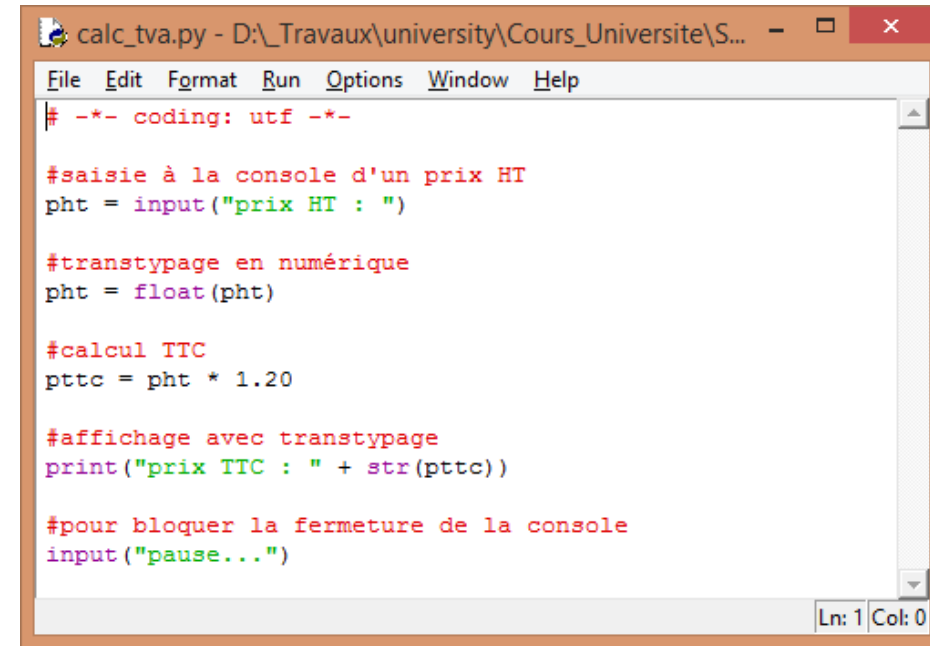


The screenshot shows the 'Python 3.4.3 Shell' window. The menu bar includes File, Edit, Shell, Debug, Options, Window, and Help. The text area displays the following content:

```
Python 3.4.3 (v3.4.3:9b73f1c3e601, Feb 24 2015, 22:43:06) [MSC v.1600 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> ===== RESTART
>>>
prix HT : 100
prix TTC : 120.0
pause...
>>>
```

The status bar at the bottom right indicates 'Ln: 8 Col: 4'.

Editeur de code



The screenshot shows the 'calc_tva.py' code editor window. The menu bar includes File, Edit, Format, Run, Options, Window, and Help. The code is as follows:

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

#saisie à la console d'un prix HT
pht = input("prix HT : ")

#transtypage en numérique
pht = float(pht)

#calcul TTC
pttc = pht * 1.20

#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")
```

The status bar at the bottom right indicates 'Ln: 1 Col: 0'.

Menu : RUN / RUN MODULE
(ou raccourci clavier F5)

Permet de mieux suivre l'exécution du programme. Messages d'erreur accessibles, pas comme pour l'exécution console.

Pour lancer le programme

C'est le mode de fonctionnement
que nous allons privilégier !

The screenshot displays the Spyder Python IDE interface. The main window is titled 'Spyder (Python 3.4)' and features a menu bar with options: Fichier, Édition, Recherche, Source, Exécution, Débogueur, Consoles, Outils, Affichage, and Aide. Below the menu is a toolbar with various icons, including a green play button for running the code. A tooltip 'Exécuter le fichier (F5)' is visible over the play button. The central pane is the 'Éditeur' (Editor), showing a Python script named 'calc_tva.py' with the following code:

```
1 # -*- coding: utf -*-
2
3 #saisie à la console d'un prix HT
4 pht = input("prix HT : ")
5
6 #transtypage en numérique
7 pht = float(pht)
8
9 #calcul TTC
10 pttc = pht * 1.20
11
12 #affichage avec transtypage
13 print("prix TTC : " + str(pttc))
14
15 #fin du programme
16 #inutile de mettre input("pause") ici
```

The right-hand side of the interface contains two panes. The top pane is the 'Inspecteur d'objets' (Object Inspector), showing the 'print' function with its definition and type. The bottom pane is the 'Console IPython', displaying the output of the code execution:

```
In [4]:
runfile('D:/_Travaux/university/Cours_Universite/Support
s_de_cours/Informatique/Python/Slides/exemples/A/calc_tv
a.py',
wdir='D:/_Travaux/university/Cours_Universite/Supports_d
e_cours/Informatique/Python/Slides/exemples/A')

prix HT : 100
prix TTC : 120.0

In [5]:
```

The status bar at the bottom of the window shows: Exécuter le fichier, Droits d'accès : RW, Fins de ligne : CRLF, Encodage : UTF, Ligne : 16, Colonne : 16, Mémoire : 34 %.

Editeur de code

Informations, dont l'aide
(CTRL+I sur les mots clés)

Console IPython
Sorties + interaction avec l'utilisateur

Types de données, variables, opérations

BASES DE PYTHON

Affectation – Typage automatique

➤ `a = 1.2`

a est une variable, en interne elle a été automatiquement typée en flottant « float » parce qu'il y a un point décimal. **a** est l'identifiant de la variable (attention à ne pas utiliser les mots réservés comme identifiant), **=** est l'opérateur d'affectation

Calcul

➤ `d = a + 3`

d sera un réel contenant la valeur 4.2

Forcer le typage d'une variable (sert aussi pour le transtypage)

➤ `b = float(1)`

Même sans point décimal, **b** sera considéré comme float (**b** = 1, il aurait été int dans ce cas).

Connaître le type d'un objet

➤ `type(nom_de_variable)`

Affiche le type interne d'une variable (ex. `type(a)` → `<class 'float'>`)

Supprimer un objet de la mémoire

➤ `del nom_de_variable`

où `nom_de_variable` représente le nom de l'objet à supprimer.

- Numérique qui peut être **int** (entier) ou **float** (double). Les opérateurs applicables sont : + , - , * , / (division réelle) , ** (puissance) , % (modulo) , // (division entière)
- **bool** correspond au type booléen, il prend deux valeurs possibles **True** et **False** (respecter la casse). Les opérateurs sont **not** (négation), **and** (ET logique), **or** (OU logique)

ex. `not(True)` → False ; `True and False` → False ; etc.

- **str** désigner les chaînes de caractères. Une constante chaîne de caractère doit être délimitée par des guillemets (ou des quotes)

ex. `a ← « tano »` affecte la valeur « tano » à l'objet **a** qui devient donc une variable de type chaîne de caractères. Une chaîne de caractère se comporte comme un vecteur : `len()` pour connaître sa longueur, `a[0]` → « t », `a[1:3]` → « ano », `a[2:]` → « no », etc.

- Remarque : pour connaître la classe d'un objet i.e. le type associé à un objet, on utilise la fonction **type(nom_objet)**

ex. `type(1.2)` → renvoie la valeur **'float'**

Affectation simple

La seconde évite les ambiguïtés.

```
#typage automatique  
a = 1.0  
#typage explicite  
a = float(1)
```

Affectations multiples

Pas fondamental

```
#même valeur pour plusieurs variables  
a = b = 2.5  
  
#affectations parallèles  
a, b = 2.5, 3.2
```

La plus couramment utilisée

1 instruction = 1 ligne

```
a = 1
b = 5
d = a + b
```

Autres possibilités

Personne n'utilise
ces écritures

```
a = 1 ; b = 5 ; d = a + b ;
```

```
a = 1 ;
b = 5 ;
d = a + b ;
```

Une opération particulière

Une variable ne se comporte pas
de la même manière de part et
d'autre du symbole d'affectation

```
a = 2
a = a + 1
```

Principe

Utilisation du mot-clé désignant le type

> **nouveau_type** (objet)

Conversion en numérique

`a = « 12 »` # a est de type chaîne caractère

`b = float(a)` # b est de type float

N.B. Si la conversion n'est pas possible ex. `float(« toto »)`, Python renvoie une erreur

Conversion en logique

`a = bool(« TRUE »)` # a est de type bool est contient la valeur True

`a = bool(1)` # renvoie True également

Conversion en chaîne de caractères

`a = str(15)` # a est de type chaîne et contient « 15 »

Les opérateurs de comparaison servent à comparer des valeurs de même type et renvoient un résultat de type booléen.

Sous Python, ces opérateurs sont `<`, `<=`, `>`, `>=`, `!=`, `==`

ex. `a = (12 == 13)` # a est de type bool, il a la valeur False

N.B. On utilisera principalement ces opérateurs dans les branchements conditionnels.

Saisie et affichage à la console

ENTRÉES ET SORTIES

Saisie

```
a = input (« Saisir votre valeur »)
a = float(a)
```

`input()` permet d'effectuer une saisie au clavier

Il est possible d'afficher un message d'invite

La fonction renvoie toujours une chaîne, il faut convertir

Affichage

```
#Affichage explicite
print(a)
```

- Un affichage multiple est possible

Ex. `print(a,b)` #affiche **a** et **b**

- L'affichage direct du contenu d'un tableau (liste) est possible également.

```
calc_tva.py - D:\_Travaux\university\Co...  
File Edit Format Run Options Window Help  
# -*- coding: utf -*-  
  
#saisie à la console d'un prix HT  
pht = input("prix HT : ")  
  
#transtypage en numérique  
pht = float(pht)  
  
#calcul TTC  
pttc = pht * 1.20  
  
#affichage avec transtypage  
print("prix TTC : " + str(pttc))  
  
#pour bloquer la fermeture de la console  
input("pause...")  
Ln: 1 Col: 0
```

Pour gérer correctement
l'affichage des caractères
accentués

`print(« prix ttc : », pttc)`
Fonctionne également

Concaténation de 2 chaînes de caractères

Branchements conditionnels et boucles

STRUCTURES ALGORITHMIQUES

Condition est très souvent une opération de comparaison



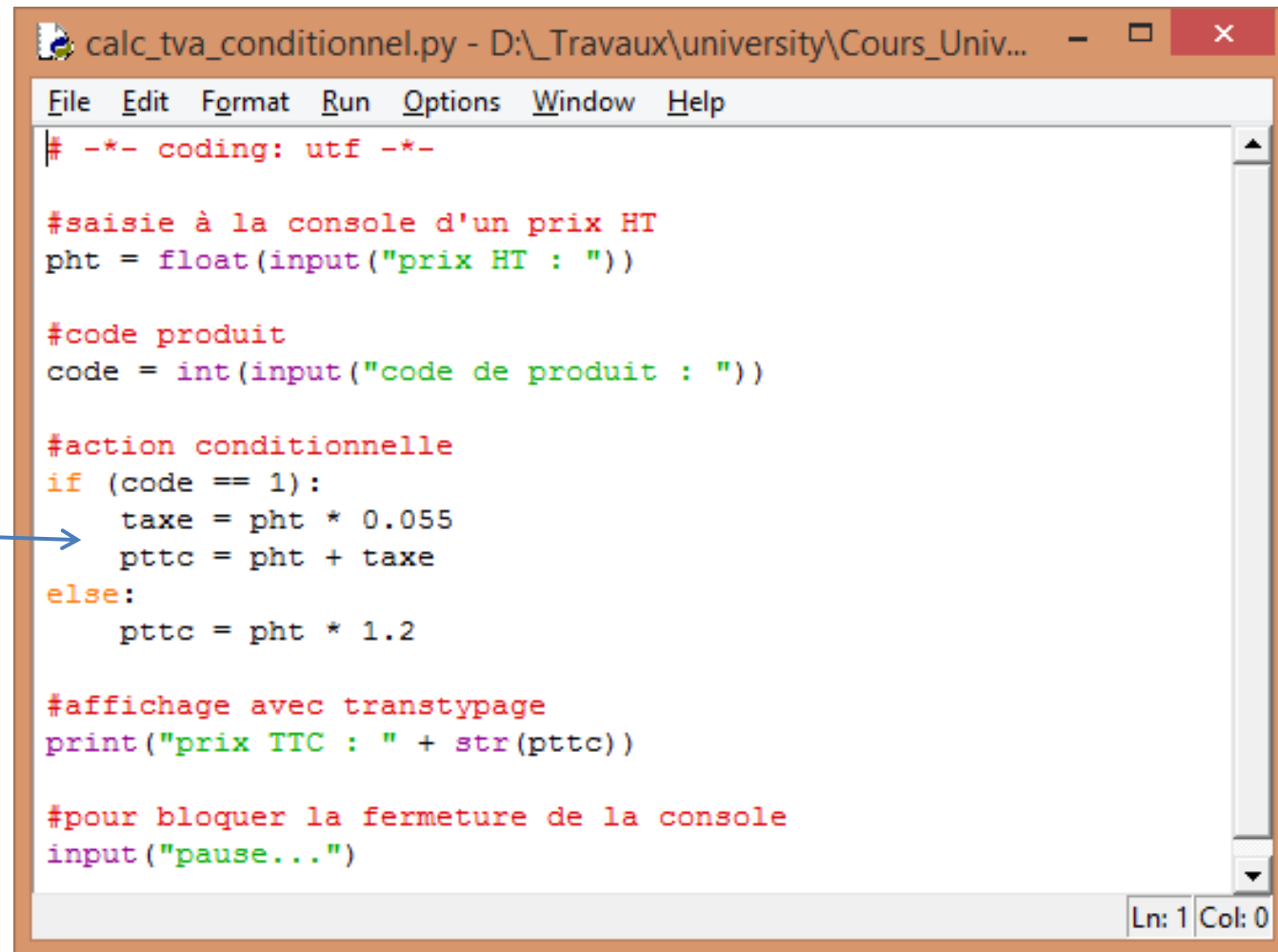
```
if condition:  
    bloc d'instructions  
else:  
    bloc d'instructions
```

- (1) Attention au **:** qui est primordial
- (2) C'est l'**indentation** (le décalage par rapport à la marge gauche) qui délimite le bloc d'instructions
- (3) La partie **else** est facultative

Branchement conditionnel « if » (exemple)

Noter l'imbrication des blocs.

Le code appartenant au même bloc doit être impérativement aligné sinon erreur.



```
calc_tva_conditionnel.py - D:\Travaux\university\Cours_Univ...
File Edit Format Run Options Window Help

# -*- coding: utf -*-

#saisie à la console d'un prix HT
pht = float(input("prix HT : "))

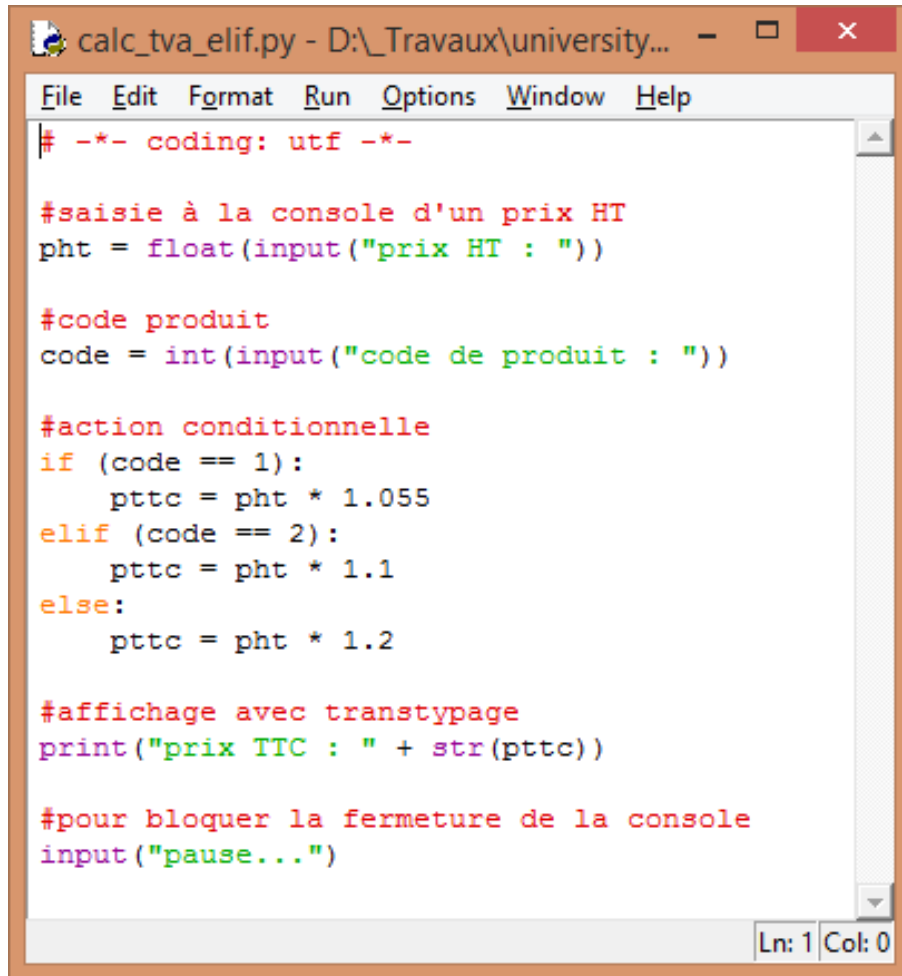
#code produit
code = int(input("code de produit : "))

#action conditionnelle
if (code == 1):
    taxe = pht * 0.055
    pttc = pht + taxe
else:
    pttc = pht * 1.2

#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")

Ln: 1 Col: 0
```



```
calc_tva_elif.py - D:\Travaux\university... - □ ×
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-

#saisie à la console d'un prix HT
pht = float(input("prix HT : "))

#code produit
code = int(input("code de produit : "))

#action conditionnelle
if (code == 1):
    pttc = pht * 1.055
elif (code == 2):
    pttc = pht * 1.1
else:
    pttc = pht * 1.2

#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")

Ln: 1 Col: 0
```

- **elif** n'est déclenché que si la (les) condition(s) précédente(s) a (ont) échoué.
- **elif** est situé au même niveau que **if** et **else**
- On peut en mettre autant que l'on veut



Il n'y a pas de **switch()** ou de **case...of** en Python

Principe de la boucle for

Elle ne s'applique que sur une collection de valeurs. Ex. tuples, listes,... à voir plus tard.

Suite arithmétique simple (séquence de valeurs entières)


On peut définir des boucles indicées en générant une collection de valeurs avec `range()`

(1) `range(4)` → 0 1 2 3

(2) `range(1, 4)` → 1 2 3

(3) `range(0, 5, 2)` → 0 2 4

Séquence est une collection de valeurs
Peut être générée avec range()



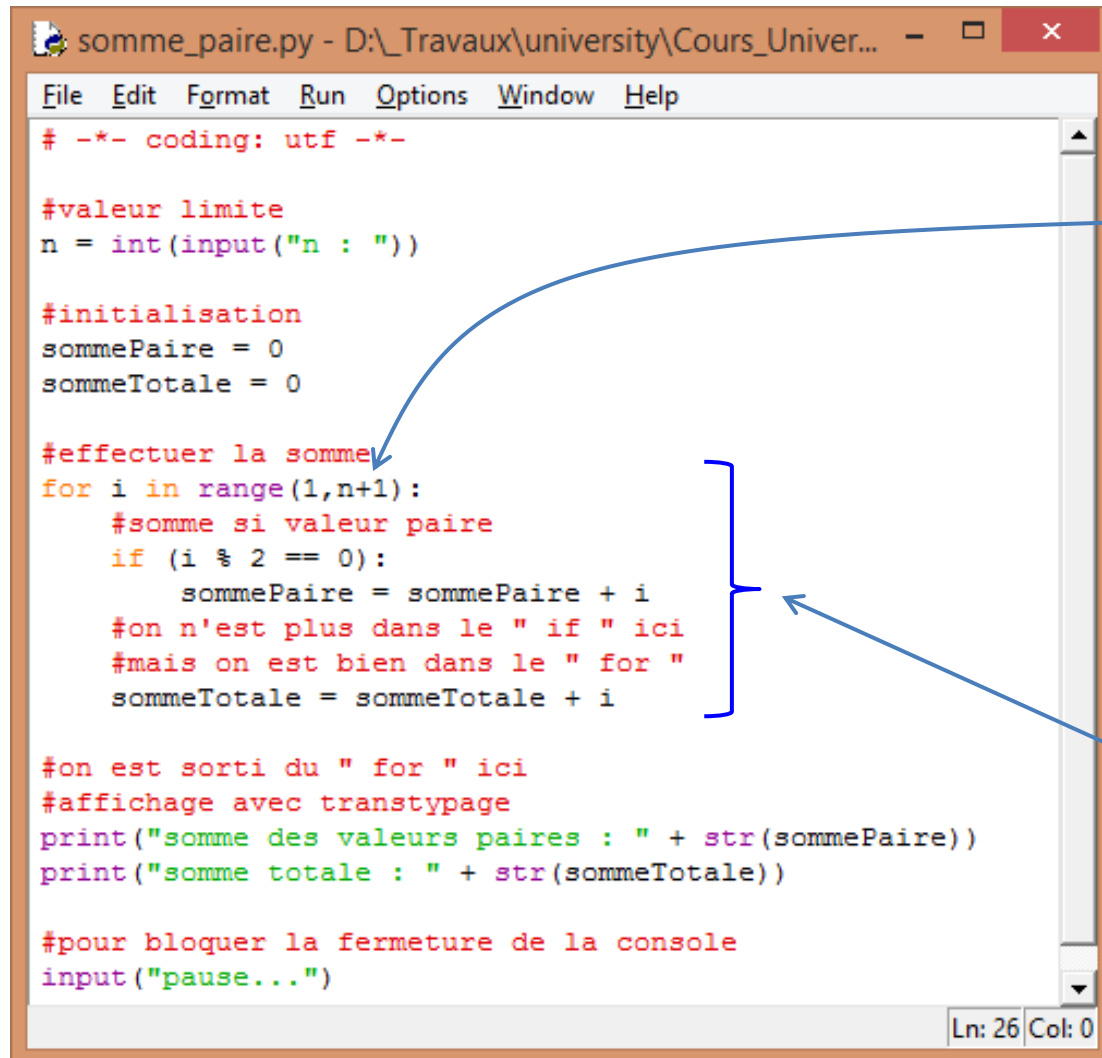
```
for indice in séquence:  
    bloc d'instructions
```

Remarque :

- Attention à l'indentation toujours
- On peut « casser » la boucle avec **break**
- On peut passer directement à l'itération suivante avec **continue**
- Des boucles imbriquées sont possibles
- Le bloc d'instructions peut contenir des conditions

Boucle « for » (exemple)

Somme totale des valeurs comprises entre 1 et **n** (inclus) et somme des valeurs paires dans le même intervalle



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

#valeur limite
n = int(input("n : "))

#initialisation
sommePaire = 0
sommeTotale = 0

#effectuer la somme
for i in range(1,n+1):
    #somme si valeur paire
    if (i % 2 == 0):
        sommePaire = sommePaire + i
    #on n'est plus dans le " if " ici
    #mais on est bien dans le " for "
    sommeTotale = sommeTotale + i

#on est sorti du " for " ici
#affichage avec transtypage
print("somme des valeurs paires : " + str(sommePaire))
print("somme totale : " + str(sommeTotale))


#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")
```

Ln: 26 Col: 0

Il faut mettre **n+1** dans `range()` pour que **n** soit inclus dans la somme

Observez attentivement les indentations.

Opération de comparaison
Attention à la boucle infinie !



```
while condition:  
    bloc d'instructions
```

Remarque :

- Attention à l'indentation toujours
- On peut « casser » la boucle avec **break**

Boucle « while » (exemple)

```
somme_paire_while.py - D:/_Travaux/university/Co... - □ ×
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-

#valeur limite
n = int(input("n : "))

#initialisation
sommePaire = 0
sommeTotale = 0

#effectuer la somme
i = 1
while (i <= n):
    #somme si valeur paire
    if (i % 2 == 0):
        sommePaire = sommePaire + i
    #somme toujours, paire ou pas
    sommeTotale = sommeTotale + i
    #incréméntation
    i = i + 1

#affichage avec transtypage
print("somme des valeurs paires : " + str(sommePaire))
print("somme totale : " + str(sommeTotale))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")
|
```

Ne pas oublier
l'initialisation de **i**

Observez attentivement
les indentations.