Fiche Aide Python

Table des matières

1	Exprimer une condition															1
II	Blocs conditions															2
	II.1 Syntaxe	 														2
	II.2 Exemple	 														2
	II.3 Mises en garde	 								•			•			2
II	IBoucles															2
	III.1 Les boucles tant que	 														2
	III.1.1 Syntaxe	 														2
	III.1.2 Exemple	 														2
	III.1.3 Mise en garde	 														2
	III.2 Les boucles for	 														2
	III.2.1 Syntaxe	 														2
	III.2.2 Mise en garde	 														2
	III.2.3 Exemple	 								•						2
IV	Demander à l'utilisateur															2
	IV.1 Du texte	 														2
	IV.2 Un nombre	 								•						3
\mathbf{V}	Les fonctions															3
	V.1 Syntaxe	 														3
	V.2 Mises en garde	 														3
	V.3 Exemple	 														3
VI	I Autre															3
	VI.1 Tester si a est divisible par b	 														3
	VI.2 Définir un nombre aléatoire	 								•						3
Ι	Exprimer une condition	5	. P	our	te	ste	si	a	es	tŗ	olu	s s	str	ict	em	ent
	1. Pour tester si a est égal à b : a==b		p]	lus	pet	it (ou é	éga	l à	ı b	: 8	a<:	=b			
	2. Pour tester si a est plus strictement plus grand que b : a>b															
	3. Pour tester si a est plus strictement plus petit que b : a b															
	4. Pour tester si a est plus strictement plus grand ou égal à b : a>=b	6	ь. Р а	our !=b		ste	r si	a	es	st (dif	fér	en	ıt	de	b :

II Blocs conditions

II.1 Syntaxe

Traduction:

- 1. if veut dire «si»
- 2. elif veut dire «sinon si»
- 3. else veut dire «sinon».

II.2 Exemple

II.3 Mises en garde

- On commence toujours par if, puis, si besoin, on place un bloc elif, puis, on termine par un else, là encore si besoin
- 2. Pas de condition après else, on rentre dans ce bloc dès que toutes les autres conditions données par les blocs if et elif ne sont pas vérifiées

III Boucles

III.1 Les boucles tant que

III.1.1 Syntaxe

Traduction:

1. while signifie «Tant que»

III.1.2 Exemple

```
nombre = 1
while nombre*nombre < 99 :
    nombre = nombre + 1
# â la fin de la boucle, la
    variable nombre vaut 9, car
    10*10 > 99
```

III.1.3 Mise en garde

1. Vérifier que votre condition n'est pas respectée indéfiniement, sinon vous obtenez une **boucle infinie**.

III.2 Les boucles for

III.2.1 Syntaxe

```
for <variable> in range(<nombre>):
        <code>
```

Traduction:

- 1. for signifie «Pour»
- 2. in signifie «dans»
- 3. range signifie «dans l'intervalle»

III.2.2 Mise en garde

- 1. range(9) correspond à tous les nombres entiers entre 0 et 8. Cela nous donne bien 9 répétitions de code, mais en commençant à 0.
- 2. Le nom de la variable après votre for n'importe pas, mais elle augmente toute seule de 1 entre différent passage de boucle.

III.2.3 Exemple

```
for i in range(11):
    print(i*i)
# Affiche tous les carrés
    d'entiers de 0 à 10
```

IV Demander à l'utilisateur

IV.1 Du texte

```
texte = input("message affiché")
```

IV.2 Un nombre

V Les fonctions

V.1 Syntaxe

Traduction:

- 1. def est un raccourci pour definition qui signifie «Définition»
- 2. return signifie «Retourner»

V.2 Mises en garde

- 1. Une fonction peut avoir aucun argument, un seul, ou bien plusieurs.
- 2. Le mot clé **return** est optionnel, mais si vous ne le mettez pas, vous ne pourrez pas récupérer de résultat.
- 3. Pour appeler une fonction, on a besoin de son nom, puis entre parenthèses, les arguments qu'on lui envoie (regardez les exemples).

VI.2 Définir un nombre aléatoire

```
from random import randint
```

V.3 Exemple

```
def affichage(messages):
    print("=======")
    print(message)
    print("=======")
affichage("Coucou !")
def rappel():
   print("Pas besoin d'argument")
rappel()
# Affiche : "Pas besoin d'argument"
essai = rappel()
# essai vaut None
def calcul(variable):
    if variable > 3 :
        return variable * 3
    else :
        return variable * 2
res = calcul(3)
# res vaut 9
autreRes = calcul(2)
# autreRes vaut 4
def minimun(a, b):
    if a > b :
        return b
    else :
        return a
petit = minimun(13, 193)
# petit vaut 13
```

VI Autre

VI.1 Tester si a est divisible par b

nombre = randint(1, 100)

La variable nombre contient un nombre aléatoire entre 1 et 100