

Introduction à l'algorithmique et à la programmation en Python

Sommaire (cliquable)

1. Instruction If else
2. Booléens et chaînes de caractères
3. Boucles while
4. Fonctions (bases)
5. Fonctions (avancé)
6. Listes
7. Boucles For
8. Dictionnaires
9. Lecture/Écriture dans un fichier

THÈME 1: VARIABLES, AFFECTATIONS, ENTREES/SORTIES

Notions du thème:

- Introduction :
 - algorithme, programme
 - Interpréteur, compilateur
- Variables et expressions
- Entrées / Sorties

Compilation et interprétation

- L'ordinateur permet d'**automatiser** des tâches
- Mais il faut utiliser un **programme**
 - syntaxe précise dans un langage donné lisible par l'humain
 - doit être transformé en un texte lisible par la machine (suite d'octets) → compilateur ou interpréteur
- **compilateur** : traduit une fois pour toute le code source en exécutable
- **interpréteur** : traduit au fur et à mesure à chaque lancement du programme interprété
- **Python** est un langage **interprété**

Algorithme vs Programme

- Problème complexe: travail en 2 temps
 1. Résolution du problème
en s'autorisant syntaxe approximative, fautes d'orthographe, abréviations (et en s'aidant avant avec des schémas) => **algorithme (souvent en pseudo-code)**
 2. Rédaction de la solution finale
produire le **programme** qui permettra de faire faire ce qui est demandé à l'ordinateur
- Notion d'algorithme est plus générale : cuisine, protocole expérimental, indications routières...

Exercice

- Donner l'algorithme pour faire une omelette (un seul œuf)
- Préciser
 - les ingrédients nécessaires,
 - les ustensiles nécessaires,
 - les actions à mener (dans l'ordre)



Exercice 1 : faire une omelette

Algo Omelette_Elémentaire

Début

{ingrédients}

1 œuf, sel poivre, beurre

{ustensiles}

1 saladier, une fourchette, une poêle, une spatule

{procédure}

Casser l'œuf dans un saladier

Saler et poivrer

Battre l'œuf à la fourchette

Dans une poêle, faire chauffer le beurre,

Verser l'œuf battu dans la poêle,

Cuire doucement jusqu'à l'obtention de la texture souhaitée

(baveuse à bien cuite)

Servir

Fin



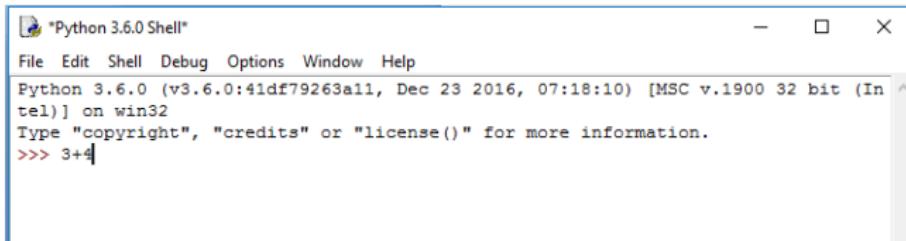
declarations
variables



instructions
commentaires

Programmes en Python

- Deux modes d'exécution d'un code Python
 - utiliser l'interpréteur Python, instruction par instruction, un peu à la façon d'une calculatrice

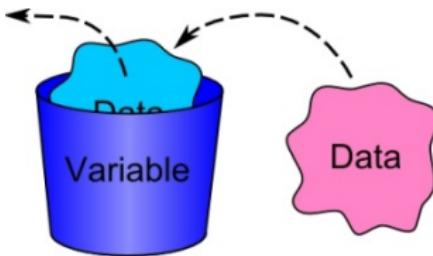


The screenshot shows a window titled "Python 3.6.0 Shell". The menu bar includes File, Edit, Shell, Debug, Options, Window, and Help. The main window displays the Python version information: "Python 3.6.0 (v3.6.0:41df79263a11, Dec 23 2016, 07:18:10) [MSC v.1900 32 bit (In tel)] on win32". It also shows the copyright message: "Type \"copyright\", \"credits\" or \"license()\" for more information." A command prompt line shows the input "3+4".

- écrire un ensemble d'instructions dans un fichier puis on l'exécute (via un interpréteur Python)

Variables

- Conteneur d'information
- Identifié par un nom = un **identificateur**
- Ayant un « contenu »



Identificateurs en Python

(identificateur = nom de variable)

- **Pas besoin de déclarer les variables en Python**
- **Suite non vide de caractères**
 - commençant par un lettre ou le caractère _
 - contenant seulement des lettres, des chiffres et/ou le caractère _
 - Ne peut pas être un mot réservé de Python
- **Exemples** d'identificateurs
 - **valides** : toto, proch_val, max1, MA_VALEUR, r2d2, bb8, _mavar
 - **non valides** : 2be, C-3PO, ma var
- Les identificateurs sont **sensibles à la casse** : ma_var != Ma_Var
- **Conventions** pour les variables en Python :
 - utiliser des minuscules
 - pas d'accents

Affectation

- Pour mémoriser une valeur dans une variable, on fait une affectation en utilisant le signe =
- **Exemples :**

`n = 33`

`a = 42 + 25`

`ch = "bonjour"`

`euro = 6.55957`

- L'identificateur (à gauche de =) reçoit la valeur (à droite du =; l'expression doit d'abord être évaluée).
- La première affectation d'une variable est aussi appelée **initialisation**

Exemple

```
Python 3.6.0 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.0 (v3.6.0:41df79263a11, Dec 23 2016, 07:18:1
Type "copyright", "credits" or "license()" for more in:
>>> a = 3 * 7
>>> a
21
>>> b = 7.3 # séparateur decimal est un point
>>> b
7.3
>>> a = b + 5
>>> a
12.3
>>> a = a * 3
>>> a
36.900000000000006
>>>
```

La valeur d'une variable peut changer
au cours de l'exécution d'un programme
La valeur antérieure est perdue.

Sur ce slide et dans la suite, on utilisera >>> en début de ligne pour indiquer que l'on écrit nos tests dans l'interpréteur Python.

Affectation vs Condition en Python

- Le signe “=” sert seulement à faire une affectation.
- Pour savoir si 2 nombres sont égaux, on utilise “==”

Exemples :

```
>>> a = 6
>>> a
6
>>> b = 9
>>> a == b
False
```

Notion de typage

- Les valeurs des variables sont de **nature** différente
 - entier
 - réel
 - chaîne de caractères
- En programmation, on parle de **type**
- Selon les langages de programme, le type des variables
 - est déclaré dans le programme : typage **statique**
 - est déterminé par le compilateur/interprète : type **dynamique**
- En Python, le typage est **dynamique**
 - Pour connaître le type d'une variable: `type(ma_var)`

```
n = 33  
a = 42 + 25  
euro = 6.55957  
ch = "bonjour"
```

Exemples

```
>>> a = 17  
>>> type(a)  
<class 'int'>  
>>> a = "salut"  
>>> type(a)  
<class 'str'>  
>>> a = 3.14  
>>> type(a)  
<class 'float'>  
>>> type(21==7*3)  
<class 'bool'>
```

Expression

- C'est une formule qui peut être évaluée
- Exemples :

42 + 2 * 5.3

3*2.0 - 5

"bonjour"

20 / 3

- Expression : des **opérandes** et des **opérateurs**.
- Les opérateurs que l'on peut utiliser **dépendent du type** des valeurs qu'on manipule
- Une expression qui ne peut prendre que les valeurs True ou False est appelée **expression booléenne**

Quelques opérateurs

- **arithmétiques** (sur des nombres) :
 - +, -, * → classique
 - ** → puissance
 - / → division en gardant les décimales
 - % → modulo: reste de la division euclidienne
 - // → division entière : tronque les décimales
- **de comparaison** (résultat booléen) :
 - == → test "est égal?"
 - != → test "est différent ?"
 - <, > → strictement plus petit, strictement plus grand
 - <=, >= → inférieur ou égal, supérieur ou égal
- **logiques** (entre des booléens, résultat booléen) : or, and, not

Exercice

Quelle est la réponse de l'interpréteur après chaque expression ?

>>> 2 + 3

>>> 2*3

>>> 2**3

>>> 20/3

>>> 20//3

>>> 20%3

>>> 2 > 8

>>> (2 <= 8) and (8 < 15)

>>> 2 <= 8 < 15

>>> (x % 2 == 0) or (x >= 0)

>>> x = 3

>>> (x % 2 == 0) or (x >= 0)

Entrées / Sorties

- On a généralement besoin de pouvoir **interagir** avec un programme :
- pour lui fournir les données à traiter, par exemple au clavier : **entrées**
- pour pouvoir connaître le résultat d'exécution ou pour que le programme puisse écrire ce qu'il attend de l'utilisateur, par exemple, texte écrit à l'écran : **sorties**

Les entrées : fonction `input()`

- A l'exécution, l'ordinateur :
 - interrompt l'exécution du programme
 - affiche éventuellement un message à l'écran
 - attend que l'utilisateur entre une donnée au clavier et appuie Entrée.
- C'est une saisie en **mode texte**
 - valeur saisie vue comme une **chaîne de caractères**
 - on peut ensuite changer le type

Les entrées

```
>>> texte = input()
123
>>> texte + 1 # provoque une erreur
>>> val = int(texte)
>>> val + 1 # ok
124
>>> x = float(input("Entrez un nombre :"))
Entrez un nombre :
12.3
>>> x + 2
14.3
```

Les sorties : la fonction print()

- affiche la **représentation textuelle** de n'importe quel nombre de valeurs fournies entre les parenthèses et séparées par des virgules
- à l'affichage, ces valeurs sont séparées par un **espace**
- l'ensemble se termine par un **retour à la ligne**
- ces deux prop. sont modifiables en utilisant **sep** et/ou **end**, exemple:

```
print(3, 5, "ok", sep="-", end=".")
```

Affichage: 3-5-ok.

- Possibilité d'insérer
 - des **sauts de ligne** en utilisant \n et
 - des **tabulations** avec \t

Exemples de sorties

```
>>> a = 20
>>> b = 13
>>> print("La somme de", a, "et", b, "vaut",
      a+b, ".")
La somme de 20 et 13 vaut 33.
>>> print(a,b,sep= ";")
20;13
>>> print("a=",a, "b=",b, sep="\n")
a=
20
b=
13
```

THÈME 2:

INSTRUCTION CONDITIONNELLE

IF ELIF ... ELSE

Instructions conditionnelles : if

- **Objectif** : effectuer des actions seulement si une certaine condition est vérifiée
- **Syntaxe en Python** :

```
if condition :  
    instructions à exécuter si vrai
```

La condition est une **expression booléenne**

- **Attention à l'indentation ! (= tabulation en début de ligne)**
 - Indique dans quel bloc se trouve une instruction.
 - obligatoire en Python.

Instructions conditionnelles : if . . . else

- **Objectif** : effectuer des actions **différentes** selon qu'une certaine condition est vérifiée ou pas
- **Syntaxe en Python**

```
if condition :  
    instructions à exécuter si vrai  
else :  
    instructions à exécuter si faux
```

Attention : le **else** n'est pas suivi d'une condition

Exemple d'instruction conditionnelle

```
x = float(input("Entrez un nombre :"))

if x > 0 :
    print(x, "est plus grand que 0")
    print("il est strictement positif")

else :
    print(x, "est négatif ou nul")

print("Fin")
```

Instructions conditionnelles : avec elif

- **Objectif** : enchaîner plusieurs conditions
- **Exemple** : calculer le nombre de racines réelles d'un polynôme du second degré

Soit une équation au second degré : $f(x) = a x^2 + b x + c$
Les racines : valeurs de x telle que l'équation $f(x) = 0$

On calcule le discriminant : $\Delta = b^2 - 4 * a * c$

$\Delta > 0$: 2 solutions

$\Delta = 0$: 1 solution

$\Delta < 0$: 0 solution

Instructions conditionnelles : avec elif

```
a = 3.2    # coefficient du monôme de degré 2
b = 5      # coefficient du monôme de degré 1
c = -7.9   # coefficient du monôme de degré 0
d = b**2 - 4*a*c  # delta

if d>0 :
    print("Deux racines réelles distinctes")
elif d==0 :
    print("Une seule racine réelle")
else :          # ici on a forcément d < 0
    print("Aucune racine réelle")
```

On utilise autant de blocs **elif** que nécessaire.

THÈME 3: BOOLÉENS ET CHAINES DE CARACTÈRES

Notions du thème:

- Chaîne de caractères : format et opérateurs
- Expressions booléennes

Précisions sur les chaînes de caractères

On a déjà utilisé les chaînes de caractères, notamment dans les fonctions `print()` et `input()`.

En Python, il existe 3 syntaxes pour les chaînes de caractères :

- avec des guillemets :

```
print("toto")
```

- avec des apostrophes :

```
Print('toto')
```

- avec des guillemets triples :

```
print("""toto""")
```

Intérêt de ces syntaxes

- On peut utiliser " dans une chaîne délimitée par ' ... '
- On peut utiliser ' dans une chaîne délimitée par "..."
- On peut utiliser " et ' dans une chaîne délimitée par """..."""
- """...""" permet aussi d'écrire des chaînes de caractères sur plusieurs lignes (on y reviendra plus tard)

Exemples

```
>>> print("C'est toto")
C'est toto
>>> print('C'est toto')
SyntaxError : invalid syntax
>>> print("Il a dit "hello" !")
SyntaxError : invalid syntax
>>> print('Il a dit "hello" !')
Il a dit "hello"
>>> print("""C'est toto qui a dit "hello" !""")
C'est toto qui a dit "hello" !
>>> print("""C'est toto qui a dit "hello"""""
SyntaxError : ...
```

Opérations sur les chaînes de caractères

- Longueur :

```
>>> s = "abcde"
```

```
>>> len(s)
```

5

- Concaténation :

```
>>> "abc" + "def"
```

'abcdef'

- Répétition :

```
>>> "ta" * 4
```

'ta ta ta ta'

Expressions booléennes

« ou » logique : or

- `expr1 or expr2` vaut vrai si et seulement si au moins une des deux expressions `expr1` et `expr2` est vraie.
- En Python, le « ou » est fainéant, c'est-à-dire que si la 1^{ère} expression vaut vrai, la deuxième n'est pas évaluée
`(2 == 1 + 1) or (a >= 5)`
ne provoque pas d'erreur même si `a` n'existe pas, le résultat vaut vrai
`(3 == 1 + 1) or (a >= 5)`
provoque une erreur si `a` n'existe pas.

Expressions booléennes

« et » logique : and

- `expr1 and expr2` vaut vrai si et seulement si les deux expressions `expr1` et `expr2` sont vraies.
- En Python, le « et » est fainéant, c'est-à-dire que si la 1^{ère} expression vaut **faux**, la deuxième n'est pas évaluée
`(2 > 8) and (a > = 5)`
ne provoque pas d'erreur même si `a` n'existe pas, le résultat vaut faux
`(2 < 8) and (a > = 5)`
provoque une erreur si `a` n'existe pas.

Lois de De Morgan

not(expr1 or expr2) = not(expr1) and not(expr2)

Exemple :

`not(a > 2 or b <= 4)` équivaut à
`(a <= 2) and (b > 4)`

not(expr1 and expr2) = not(expr1) or not(expr2)

Exemple :

`not(a > 2 and b <= 4)` équivaut à
`(a <= 2) or (b > 4)`

THÈME 4: BOUCLES WHILE

Notion du thème:

- Boucle **while** :
 - Fonctionnement et syntaxe
 - Compteur de boucle
 - Accumulateur et drapeau
 - Boucles imbriquées

Fonctionnement et syntaxe

- But: **répéter** des instructions jusqu'à ce qu'une condition change.
- Syntaxe:

```
while condition:  
    instructions  
suite_du_programme
```

- Les **instructions** seront répétées tant que **condition** est **vraie**.
Lorsque que **condition** devient **fausse**, on exécute **suite_du_programme**.

Exemple: division de A par B

Un programme qui demande un entier A, puis un entier B jusqu'à ce que celui-ci soit non-nul, puis qui calcule le quotient de A par B.

```
a = int(input("Donnez la valeur de A : " ))  
b = int(input("Donnez la valeur de B : " ))  
while b == 0 :  
    b = int(input("B est nul ! Recommencez : " ))  
print("A / B = ", a // b)
```

Note: si b est non-nul dès le premier essai, on n'entre pas dans le while.

Attention aux boucles infinies!

Si la condition de la boucle while ne devient jamais fausse,
le programme boucle **indéfiniment**:

Exemple 1:

n=5

```
while n<10 :  
    print("n vaut :", n)  
print("Fin")
```

Exemple 2:

```
while True :  
    print("Je boucle.")  
print("Fin")
```

Compteur de boucle

- Sert à compter **combien de fois l'on passe** dans la boucle (ou un nombre qui dépend de cela)

```
b = int(input("Donnez un entier b non-nul:"))
n = 0 # n est le compteur de boucle
while b==0:
    n=n+1
    b=int(input("Incorrect, recommencez: "))
print("Merci, il vous a fallu ", n , "essais supplémentaires.")
```

Important: Toujours pensez à initialiser le compteur!

Compteur de boucle: exemples

- On peut se servir du compteur dans la condition.

```
i = 0 # variable compteur  
while i<10:  
    print( 2 ** i ) # 2 puissance i  
    i = i + 1 # incrémenter notre compteur  
print("Fin")
```

Le **pas** = augmentation du compteur à chaque étape
Ici le pas est égal à 1.

Compteur de boucle: exemples

- On peut utiliser un pas différent de 1 (même négatif)

```
i = 0 # variable compteur
while i<100:
    print(i)
    i = i + 2
print("Fin")
```

Ici le pas = 2

Compteur de boucle: exemples

- On peut utiliser un pas différent de 1 (même négatif)

```
i = 10 # variable compteur
while i>0:
    print(i)
    i = i - 1
print("Fin")
```

Ici, pas: -1

Variable "accumulateur"

- Pour stocker des informations sur les valeurs parcourues, par exemple la somme:

```
i=1
somme = 0 # initialement, la somme est égale à 0
while i <= 10 :
    somme = somme + i
    # chaque valeur de i est rajoutée à la somme
    # (accumulation)
    i = i + 1
    # ne jamais oublier de mettre à jour le compteur
print("La somme des 10 premiers entiers est : ", somme)
```

Initialisation de « l'accumulateur »

1. Attention à ne pas l'oublier
2. Utiliser l'élément neutre de l'opération
 - Pour l'**addition** entre nombres: **0** (car $x+0=x$)
 - Pour la **multiplication** entre nombres: **1** (car $x*1=x$)
 - Pour la **concaténation** entre str: **""** (chaîne vide)
(car **""+"bonjour"="bonjour"**)

Variable « drapeau »

- Un accumulateur booléen est appelé **drapeau**.
- Exemple: lire 10 entiers et vérifier qu'ils sont tous impairs:

```
i=0
tous_impairs = True
while i < 10:
    x = int(input("Entrez un entier:"))
    tous_impairs = tous_impairs and (x % 2 != 0)
    i=i+1
if tous_impairs:
    print("Tous les nombres entrés sont impairs")
else:
    print("Au moins un nombre entré n'était pas impair")
```

Initialisation d'un « drapeau »

- Utiliser l'élément neutre des opérations booléennes

- Pour un **ET: True**

car True and b vaut b

- Pour un **OU : False**

car False or b vaut b

Boucles imbriquées

- Un instruction d'une boucle **while** peut être une boucle **while**

Ex : résultat produit par ce programme ?

```
i = 1
while i <= 3 :
    j = 1
    while j <= 2 :
        print(i, ", ", j)
        j = j + 1
    i = i + 1
```

Résultat :

1, 1

1, 2

2, 1

2, 2

3, 1

3, 2

Exemple d'application

On veut écrire un programme qui affiche un « carré » de $n \times n$ fois le caractère ‘*’. L’utilisateur choisit le côté n du carré.

Exemple de résultat :

```
Entrez la valeur de n : 5
```

```
*****
```

```
*****
```

```
*****
```

```
*****
```

```
*****
```

Correction

```
n = int(input("Entrez la valeur de n : "))

num_lig = 0 # compteur de ligne
while num_lig < n :

    num_col = 0 #cpt nb étoiles de la ligne

    while num_col < n :
        print("*", end="")
        num_col = num_col + 1
    print() # saut de ligne

    num_lig = num_lig + 1 # passer ligne suivante
```

THÈME 5: FONCTIONS (BASES)

Notion du thème:

- Fonctions:
 - Principe
 - Syntaxe
 - Portée des variables

Fonctions : pourquoi ?

But: **structurer** son code lorsque l'on fait plusieurs fois la même chose (ou presque)

- Pour qu'il soit plus **lisible** (plusieurs morceaux)
- Pour qu'il soit plus **facilement modifiable**
- Pour qu'il soit plus **facile à tester**

Un exemple

```
import turtle\n\ndef carre(cote) :\n    # trace un carre de taille égale à cote\n    i = 1 # compteur du nb de cotés\n    while i <= 4 :\n        turtle.forward(cote)\n        turtle.right(90)\n        i=i+1
```

Un exemple

```
# programme principal
```

```
carre(100)
```

```
turtle.up()
```

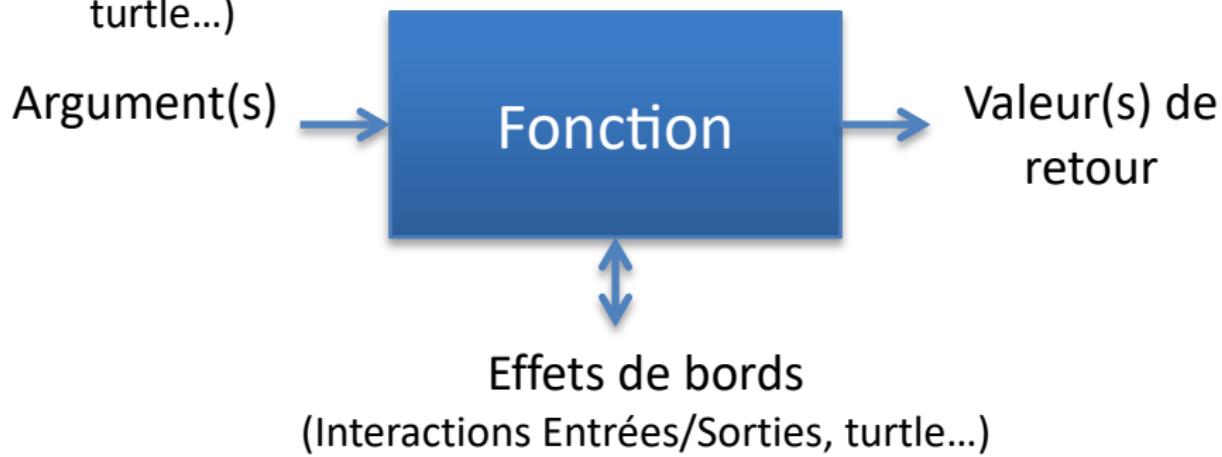
```
turtle.forward(130)
```

```
turtle.down()
```

```
carre(50)
```

Principe

- Une suite d'instructions encapsulées dans une « boîte »
- Qui prend zéro, un ou des **arguments**
- Qui retourne zéro, une ou plusieurs **valeurs de retour**
- Et qui contient éventuellement des "**effets de bord**" qui modifient l'environnement (interactions entrées/sorties, turtle...)

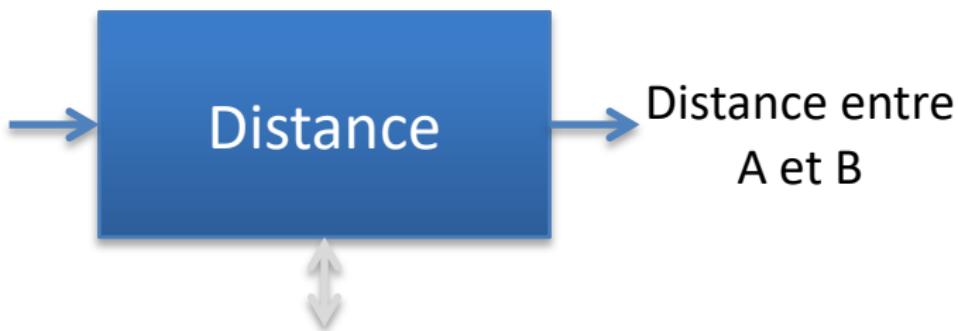


Exemple

Dans un exercice de géométrie, on doit souvent calculer la distance entre deux points.

$$\sqrt{(x_B - x_A)^2 + (y_B - y_A)^2}$$

Abscisse A,
Ordonnée A,
Abscisse B,
Ordonnée B



Effets de bords (ici:aucun)
(Interactions Entrées/Sorties, turtle...)

Exemple de la distance

Fonction à définir au dessus de votre programme principal:

```
def distance (absA, ordA, absB, ordB ) :  
    d=(absB-absA)**2 + (ordB-ordA)**2  
    d=d** (1/2)  
return d
```

4 arguments: absA, ordA, absB, ordB

1 valeur de retour de type float (d)

Pas d'effets de bord

Exemple de la distance

```
if __name__=="__main__": # prog. principal  
  
    print(distance(1, 2, 1, 5))  
    xA=2  
    yA=3  
    z=distance(xA, yA, 0, 0)  
    print("Distance de (0,0) à A :", z)
```

Ou directement dans l'interpréteur:

```
>>> distance(0, 1, 3, 5)  
5.0
```

Python Tutor

[Start shared session](#)[What are shared sessions?](#)

Python 3.6

```
1 def distance(absA, ordA, absB, ordB) :
2     d=(ordB-ordA)**2+ (absB-absA)**2
3     d=d**(1/2)
4     return d
5
6 # prog. principal
7 if __name__=="__main__":
8     xA=2
9     yA=3
10    z=distance(xA, yA, 0, 0)
11    print("Distance de (0,0) à A :", z)
```

[Edit code](#) | [Live programming](#)

➡ line that has just executed

➡ next line to execute

NEW! Click on a line of code to set a breakpoint. Then use the Forward and Back buttons to jump there.

<< First < Back Step 10 of 11 Forward > Last >>

Print output (drag lower right corner to resize)

Frames

Objects

Global frame

distance	2
xA	2
yA	3

function

`distance(absA, ordA, absB, ordB)`

distance

absA	2
ordA	3
absB	0
ordB	0
d	3.6056
Return value	3.6056

Syntaxe d'une nouvelle fonction

```
def nom_fonction(argument1,..., argumentN) :  
    instructions à exécuter  
    return valeur de retour
```

Note : le `return` est facultatif, ainsi que les arguments (mais pas les parenthèses!)

Programme principal

À placer en-dessous de la définition des fonctions.

```
if __name__ == '__main__': # programme principal  
    instructions à exécuter
```

Note : cette ligne est facultative dans les TD/TP mais
obligatoire dans Caseine.

Appel d'une fonction

nom_fonction(argument1, argument2, ...)

→ vaut la valeur de retour de la fonction (s'il y en a)

Exemple, en supposant que les fonctions `distance` et `carre` ont été définies au-dessus.

```
z=distance(2, 3, 4, 5)
print(z)
carre(50)  # pas de valeur de retour,
            # mais des effets de bord (turtle)
```

Note: un appel de fonction peut se faire **dans le programme principal** mais aussi à l'intérieur **d'une autre fonction**.

Appel d'une fonction depuis une autre fonction

En supposant que la fonction `carre` a été définie au-dessus et le package `turtle` importé.

```
def deplace_sans_tracer(distance):
    turtle.up()
    turtle.forward(distance)
    turtle.down()

def ligne_carres(nb_carres, cote):
    i=0 # compte le nb de carres déjà tracés
    while i<nb_carres:
        carre(cote) # appel a la fonction carre
        deplace_sans_tracer(cote+10) # appel
        i=i+1
```

Fonction sans argument

```
import turtle  
  
def carre_standard():  
    i = 1 # compteur du nb de cotes  
    while i <= 4 :  
        turtle.forward(100)  
        turtle.right(90)  
        i=i+1
```

```
def demander_nom():  
    nom=input("Quel est ton nom?")  
    return nom
```

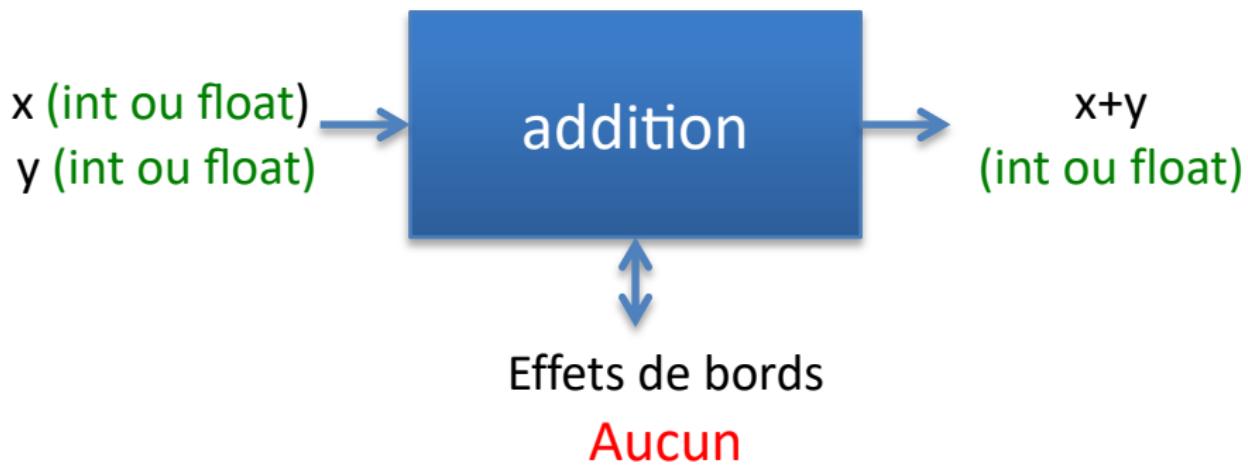
Exemple d'appels:

```
name=demander_nom() # pas d'argument  
carre_standard() # pas d'argument ni valeur de retour
```

Différence

Effets de bord vs. Valeur de retour

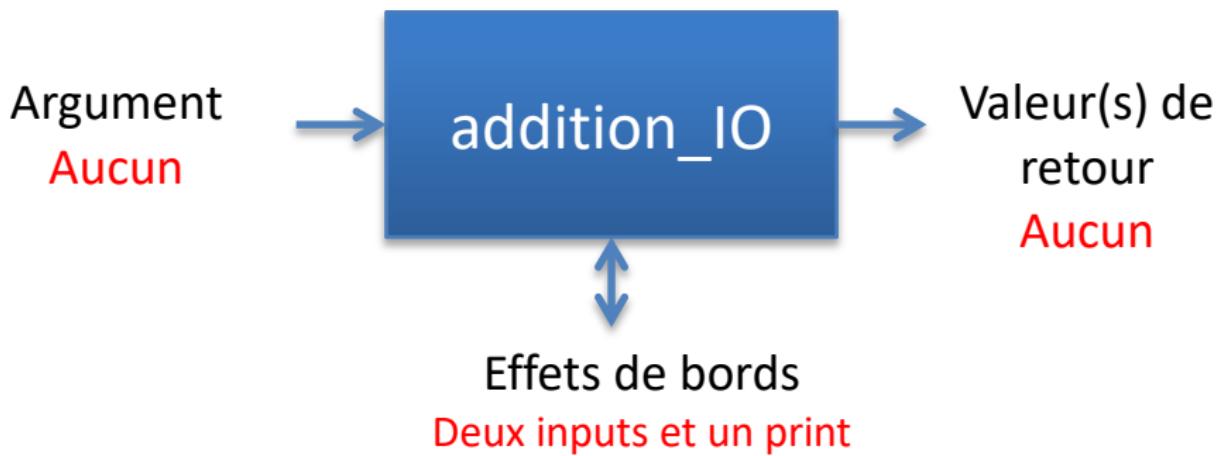
```
def addition(x, y):  
    return x+y
```



Différence

Effets de bord vs. Valeur de retour

```
def addition_IO():
    x=float(input("x ?"))
    y=float(input("y ?"))
    print(x+y)
```



Mise en situation

Trois équipes:

- Une équipe fonction moyenne
- Une équipe fonction ecart_plus_grand_que
- Une équipe programme principal
- Communication entre les équipes par
 - Appel de fonction (avec les arguments)
 - Valeur de retour
(modélisée par des papiers)
- Le tableau sert uniquement pour les print et input

Fonctions utilisées

```
def moyenne(x,y):  
    # renvoie la moyenne de x et y  
    resultat=(x+y)/2  
    return resultat  
  
def ecart_plus_grand_que(x,y,seuil):  
    # calcule l'ecart entre x et y  
    # et renvoie True si l'ecart est plus grand que seuil, False  
    sinon  
    if x>y:  
        ecart=x-y  
    else:  
        ecart=y-x  
    # ecart contient la valeur absolue de x-y  
    # on aurait pu faire: ecart=abs(x-y)  
    if ecart>=seuil:  
        return True  
    else:  
        return False
```

Prog. Principal utilisé

```
if __name__=="__main__": # prog. principal
    # demande deux nombres, affiche leur moyenne,
    # et recommence si les nombres étaient proches
    seuil=2
    continuer=True
    while continuer:
        a=float(input("a=?"))
        b=float(input("b=?"))
        m=moyenne(a,b) # appel de la fonction
        print("Moyenne :", m)
        if ecart_plus_grand_que(a,b,seuil): # appel de la
            fonction
            continuer=False
        else:
            print("Ecart plus petit que", seuil)
    print("Fin car l'écart était plus grand que", seuil)
```

Portée des variables

Chaque fonction a son propre "lot" de variables auquel elle a le droit d'accéder (cf Python Tutor).

Une variable

- **créée ou modifiée** dans le corps d'une fonction ,
 - ou qui contient un **argument** de la fonction
- est dite **locale**, et ne sera pas accessible depuis le programme principal, ni depuis une autre fonction.

Variable locale: exemple

```
def moyenne(x,y):  
    # renvoie la moyenne de x et y  
    resultat=(x+y)/2  
    return resultat  
  
if __name__=="__main__": # prog. principal  
    a=5  
    b=6  
    m=moyenne(a,b)  
    print(m) # affiche 5.5  
    print(resultat) # provoque une erreur  
→ NameError: name 'resultat' is not defined
```

Portée des variables

Une variable (de type int, float, bool ou str) définie dans le programme principal **ne peut pas être modifiée** par une instruction qui se trouve **à l'intérieur d'une fonction***.

Cela ne provoque pas d'erreur mais cela **crée une nouvelle variable locale** portant le **même identificateur (nom)** que l'autre variable.

- *1. Sauf si le mot-clé global est utilisé, mais nous ne le ferons pas.
- 2. Il y aura des subtilités lorsque nous verrons les listes.

Portée des variables: exemple

```
def moyenne(x,y):  
    # renvoie la moyenne de x et y  
    resultat=(x+y)/2  
    test=resultat # crée une nouvelle variable test  
    return resultat  
  
if __name__=="__main__": # prog. principal  
    a=5  
    b=6  
    test=0  
    m=moyenne(a,b)  
    print("m =", m) # affiche "m=5.5"  
    print("test =", test) # affiche "test=0"  
    # car test n'est pas modifié par l'appel de fonction
```

Portée des variables

*Les variables définies dans le programme principal sont accessibles en lecture seule depuis l'intérieur d'une fonction mais ce comportement est **dangeureux** car très subtil.*

On ne l'utilisera donc pas (sauf éventuellement pour des variables " constantes ", initialisées une fois au début du programme et jamais modifiées ensuite.)

On préférera passer en arguments toutes les valeurs nécessaires.

À ne pas faire: exemple

```
def decalage(s):  
    # renvoie la chaîne s préfixée de n tirets  
    espaces = "-" * n  
    résultat = espaces + s  
    return résultat  
  
if __name__ == "__main__": # prog. principal  
    n = 5  
    test = decalage("toto")  
    print(test)  
    n = 10  
    test = decalage("maison")  
    print(test)
```

Il vaut mieux passer **n** en argument

Correction de l'exemple

```
def decalage(s, n):  
    # renvoie la chaîne s préfixée de n tirets  
    espaces = "-" * n  
    résultat = espaces + s  
    return résultat
```

n est maintenant un argument
(donc une variable locale)

```
if __name__ == "__main__": # prog. principal  
    n = 5  
    test = decalage("toto", n)  
    print(test)  
    n = 10  
    test = decalage("maison", n)  
    print(test)
```

Portée des variables

Résumé:

- Une variable créée ou modifiée **dans une fonction** est **locale** (= elle n'existe que dans la fonction).
- Une variable (de type int, float, str ou bool) du **programme principal** ne peut **pas être modifiée** à l'intérieur d'une fonction.
- On passera en **argument** de la fonction toutes les **valeurs nécessaires**.

THÈME 6: FONCTIONS (AVANCÉ)

Notions du thème :

- Fonctions:
 - Plusieurs valeurs de retour
 - Docstring
 - Arguments optionnels
- Le mot-clé **None**

Plusieurs valeurs de retour: Un exemple

```
def division(a,b) :  
    # renvoie le quotient et le reste  
    # de la division de a par b  
    quotient=a//b  
    reste= a%b  
    return quotient, reste  
  
# programme principal  
q,r = division(22,5)  
print("q=", q, "et r=", r)
```

Plusieurs valeurs de retour

Syntaxe (dans le corps de la fonction):

return valeur1, valeur2, ... , valeurN

Pour récupérer toutes les valeurs de retour lors d'un appel:

var1, var2,..., varN = nom_fonction(arguments)

Docstring: Un exemple

```
def division(a,b) :  
    """ Renvoie le quotient et le reste  
    de la division de a par b """  
    quotient=a//b  
    reste= a%b  
    return quotient, reste
```

Dans l'interpréteur (ou dans un programme):

```
>>> help(division)  
Help on function division in module __main__:
```

```
division(a, b)  
    Renvoie le quotient et le reste  
    de la division de a par b
```

Docstring

Une **docstring** est une **chaîne de caractères** (encadrée par des triple guillemets) placée au tout **début d'une fonction**, qui permet de **décrire** la fonction.

```
def nom_fonction(argument1, argument2, ...):  
    """ docstring  
    """  
    instructions de la fonction
```

On peut l'afficher grâce à **help(nom_fonction)**:

Help on function nom_fonction in module:

nom_fonction(argument1, argument2, ...)

docstring de la fonction affichée ici

/!\ Pas de parenthèses après nom_fonction dans help(...)

Docstring sur une fonction existante

```
>>> import random
```

```
>>> help(random.randint)
```

Help on method randint in module random:

randint(a, b) method of random.Random instance

 Return random integer in range [a, b],
 including both end points.

Définir une fonction avec des arguments optionnels: exemple

La carte de MisterPizza comporte de multiples saveurs de pizzas, chacune pouvant être commandée en taille normale au prix de 9€, ou en taille maxi au prix de 12€. La très grande majorité des clients choisit des pizzas de taille normale.

```
def affiche_pizza(saveur, taille="normale"):  
    """ Affiche saveur, taille et prix de la pizza  
    """  
  
    print("Pizza", saveur, "taille:", taille)  
    if taille=="normale":  
        prix=9  
    elif taille=="maxi":  
        prix=12  
    print("Prix", prix, "euros.")
```

→taille est un argument optionnel ayant comme valeur par défaut "normale".

Définir une fonction avec des arguments optionnels

Pour rendre un argument **optionnel** lors de la définition d'une fonction, il faut ajouter après le nom de l'argument le signe = suivi de la valeur par défaut.

```
def nom_fonc(arg1, arg_opt=valeur_par_defaut) :  
    instructions
```

→ **arg_opt** **est** un argument optionnel de la fonction

Mais **arg1** **n'est pas** un argument optionnel de la fonction

Appeler une fonction avec des arguments optionnels

```
>>> affiche_pizza("4 fromages")
Pizza 4 fromages taille: normale
Prix 9 euros.

>>> affiche_pizza("4 fromages", "maxi")
Pizza 4 fromages taille: maxi
Prix 12 euros.

>>> affiche_pizza("Reine", "normale")
Pizza Reine taille: normale
Prix 9 euros.
```

Help et Docstring sur une fonction avec arguments optionnels

```
>>> help(affiche_pizza)
Help on function affiche_pizza in module __main__:

affiche_pizza(saveur, taille='normale')
    Affiche saveur, taille et prix de la pizza
```

Plusieurs arguments optionnels

MisterPizza souhaite parfois afficher le prix en Francs (lorsque le client est âgé, mais il s'agit d'une situation peu fréquente).

```
def affiche_pizza(saveur, taille="normale", afficheF=False):
    """ Affiche saveur, taille et prix de la pizza
    """
    print("Pizza", saveur, ", taille: ", taille)
    if taille=="normale":
        prix=9
    elif taille=="maxi":
        prix=12
    if afficheF:
        prixFrancs=round(prix*6.55957, 2)
        print("Prix", prix, "euros (", prixFrancs, " F).")
    else:
        print("Prix", prix, "euros.")
```

Appel avec plusieurs arguments optionnels

```
>>> affiche_pizza("4 fromages")
```

```
Pizza 4 fromages taille: normale  
Prix 9 euros.
```

```
>>> affiche_pizza("4 fromages", "maxi")
```

```
Pizza 4 fromages taille: maxi  
Prix 12 euros.
```

```
>>> affiche_pizza("Reine", "maxi", True)
```

```
Pizza Reine , taille: maxi  
Prix 12 euros ( 78.71 francs).
```

```
>>> affiche_pizza("4 saisons", True)
```

```
Erreur car True est pris pour la taille (2eme arg.)
```

Comment faire pour préciser le 3^{ème} argument mais pas le 2^{ème}?

Arguments nommés

Lors d'un appel de fonction, on peut préciser le nom de l'argument concerné :

```
>>> affiche_pizza("4 fromages", afficheF=True)
```



Argument non-nommé
(argument positionnel)

Argument
nommé

Les **arguments non-nommés** doivent toujours être **tous avant** les **arguments nommés** dans l'appel.
L'ordre des **arguments nommés** peut être fait selon votre préférence.

Appel de fonction

Arguments non-nommés puis Arguments nommés

```
>>> affiche_pizza("4 fromages", afficheF=True)
```

```
Pizza 4 fromages , taille: normale
```

```
Prix 9 euros ( 59.04 francs).
```

```
>>> affiche_pizza("4 fromages", taille="maxi", afficheF=True)
```

```
Pizza 4 fromages , taille: maxi
```

```
Prix 12 euros ( 78.71 francs).
```

```
>>> affiche_pizza("Chorizo", taille="maxi", True)
```

Erreur: il y a un argument non-nommé après un argument nommé

```
>>> affiche_pizza("Reine", afficheF=True, taille="maxi")
```

```
Pizza Reine , taille: maxi
```

```
Prix 12 euros ( 78.71 francs).
```

```
>>> affiche_pizza("Chorizo", True, taille="maxi")
```

Erreur car taille est définie deux fois (True est pris pour taille car 2eme argument non-nommé)

Arguments optionnels de print

En fait, nous avions déjà rencontré une fonction avec des arguments optionnels: `print`

```
>>> print("Mon age est", 18)
>>> print("Mon age est", 18, sep="égal à")
>>> print("Mon age est", 18, end=". ")
>>> print("Mon age est", 18, sep=":", end=". ")
```

`sep` et `end` sont des arguments optionnels de `print`. Par défaut, `sep` vaut " " (espace) et `end` vaut "\n" (retour à la ligne).

Note: `sep` et `end` doivent toujours être nommés car la fonction `print` a un nombre variable d'arguments.

Le mot-clé **None**

Il existe une valeur constante en Python qui s'appelle **None**. Cela correspond à "rien", "aucune".

Lorsqu'une fonction n'a pas d'instruction `return`, elle renvoie la valeur `None`.

```
def dit_bonjour():
    print("Bonjour!")
    print("Bienvenue")
    # pas de return

# prog. Principal
test=dit_bonjour()
print("Test vaut", test)
```

Affichage lorsque l'on lance le module:
`Bonjour!`
`Bienvenue.`
`Test vaut None`

Le mot-clé **None**

Le mot-clé `None` peut aussi servir à initialiser une variable lorsque l'on ne sait pas encore précisément quelle valeur on souhaite lui attribuer.

```
reponse=None # on n'a pas encore de reponse
while reponse!="non":
    x=float(input("Veuillez entrer un nombre:"))
    print("Le carré de ce nombre est:", x*x)
    reponse=input("Voulez-vous recommencer?")
print("Terminé")
```

!\\ None n'est pas une chaîne de caractères en Python, donc il ne faut pas de guillemets.

THÈME 7: LISTES

Notions du thème:

- Listes:
 - Structure de données
 - Opérateurs sur les listes
 - Effets de bord sur les listes

Types simples et types complexes

```
>>> a = 6  
>>> type(a)  
<class 'int'>  
  
>>> type(3.5)  
<class 'float'>  
  
>>> type(True)  
<class 'bool'>
```

- Types simples
- Une seule valeur
- Besoin de manipuler des « structures de données » plus complexes
 - Liste
 - Ensemble
 - Tableaux multi-dimensions
 - ...

Type Python « Liste »

- Ensemble **ordonné** d'éléments (objets)
- Associée à un identificateur
- Peut grandir (ou se réduire) dynamiquement
- Les éléments peuvent être de types différents
- Exemples:

```
Weekend= ["Samedi", "Dimanche"]
```

```
Multiple3 = [3, 6, 9, 12]
```

```
Romain = [[1, 'I'], [2, 'II'], [3, 'III'], [4, 'IV']]
```

```
iv = 4
```

```
FourreTout = ["Un", 2, 3.0, iv]
```

```
Vide = []
```

Type Python « Liste » (suite)

```
>>> Weekend
['Samedi', 'Dimanche']
>>> Multiple3
[3, 6, 9, 12]
>>> FourreTout
['Un', 2, 3.0, 4]
>>> Romain
[[1, 'I'], [2, 'II'], [3, 'III'], [4, 'IV']]
```

Des opérateurs sur les listes

- **Liste[index]**

obtenir l'élément à l'index **i**

Les éléments sont indexés à partir de 0

- **Liste.append(element)**

ajout d'un seul élément à la fin de la liste

```
>> Multiple3 = [3, 6, 9]
```

```
>> Multiple3[0]
```

```
3
```

```
>> Multiple3.append(21)
```

```
>> Multiple3
```

```
[3, 6, 9, 21]
```

Exercice : remplir les trous :

```
>> Multiple3 = [3, 6, 9, 15, 21]  
>> Multiple3[2]
```

```
>> Multiple3[____]
```

21

```
>> Multiple3._____
```

```
>> Multiple3
```

[3, 6, 9, 15, 21, 24]

Des opérateurs sur les listes

- **len(Liste)**

Pour avoir la taille d'une liste

```
>> Multiple3 = [3, 6, 9, 15, 21, 24, 27]  
>> len(Multiple3)
```

7

```
>> Rom = [[1,"I"], [2,"II"], [3,"III"], [4,"IV"]]  
>> len(Rom)
```

4

Opérateurs utiles : Utiliser vs Réécrire

Dans la suite : des opérateurs utiles, que vous devez aussi savoir ré-écrire vous-mêmes (à part `pop`) car grands classiques d'algorithme.

Exemple : afficher une liste

```
>>> l1=[1,2,3]
>>> print(l1)
[1,2,3]
```

Fonction affiche "maison"
(avec des espaces et sans
virgule, pour simplifier un
peu)

```
def affiche(l):
    print("[", end="")
    i=0
    while i<len(l): # rq*
        print(l[i], end=" ")
        i=i+1
    print("]", end="")
```

*ou avec une boucle `for`

Tester si un élément est dans une liste: mot-clé **in**

```
def cherche(elem, l):          équivalent à:  
    return elem in l            if elem in l:  
                                return True  
                                else:  
                                return False  
  
# prog. principal  
ma_liste=[2,5,8,12,17,25]  
trouve=cherche(12,ma_liste)  
print(trouve) # affiche True  
trouve=cherche(6, ma_liste)  
print(trouve) # affiche False
```

Des opérateurs sur les listes

- **Liste.insert(index,element)**
Ajout d'un seul élément à l'index i
- **Liste.extend(liste2)**
Ajout d'une liste à la fin de la liste

```
>> Multiple3 = [3, 6, 9, 21]
>> Multiple3.insert(3,15)
>> Multiple3
[3, 6, 9, 15, 21]
>> Multiple3[3]
15

>> Multiple3.extend([24,27])
>> Multiple3
[3, 6, 9, 15, 21, 24, 27]
```

Exercice : remplir les trous :

```
>> Multiple3 = [3, 6, 9, 15, 21, 24, 27]
```

```
>> Multiple3.insert( ___, 12)
```

```
>> Multiple3.insert( ___, 18)
```

```
>> Multiple3
```

```
[3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27]
```

```
>> Multiple3._____([30,33])
```

```
>> Multiple3
```

```
[3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33]
```

```
>> Multiple3._____
```

```
>> Multiple3
```

```
[3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36]
```



Des opérateurs sur les listes

- **Liste.pop(index)**
retire l'élément présent à la position `index` et le renvoie
- **Liste.remove(element)**
retire l'élément donné (le premier trouvé)

```
>> Multiple3 = [3, 6, 9, 15, 21, 24, 27, 24, 24]
>> a = Multiple3.pop(0)
>> a
3
>> Multiple3
[6, 9, 15, 21, 24, 27, 24, 24]
>> Multiple3.remove(24)
>> Multiple3
[6, 9, 15, 21, 27, 24, 24]
```

Exercice : remplir les trous :

```
>> EhEh = ["tra", "la", "la", "la", "lère"]
```

```
>> EhEh._____
```

```
>> EhEh
```

```
["tra", "la", "la", "la"]
```

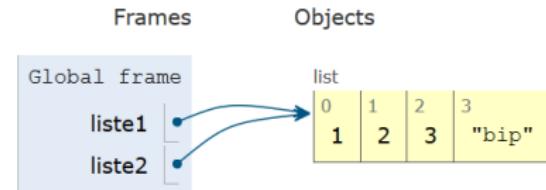
```
>> EhEh._____
```

```
>> EhEh
```

```
["tra", "la", "la"]
```

L'opérateur = sur les listes

```
liste1=[1,2,3]
liste2=liste1
liste2.append("bip")
```



**ATTENTION
ZONE
PIÉGÉE**

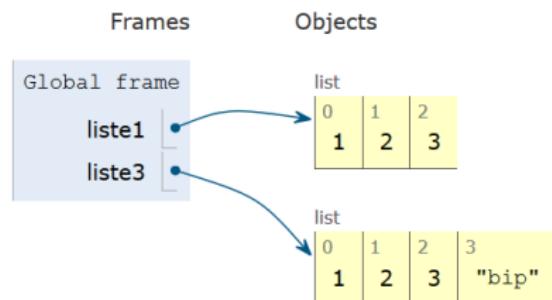
L'égalité permet de donner 2 noms
à la même liste !

Les modifications apportées à une des listes après la copie **s'appliquent également** à l'autre liste.

Copie de listes

- Pour copier une liste, on peut utiliser
 - la fonction `list()`
 - l'opération générique `copy.deepcopy()` (`import copy`)

```
liste1=[1,2,3]
liste3=list(liste1)
liste3.append("bip")
```

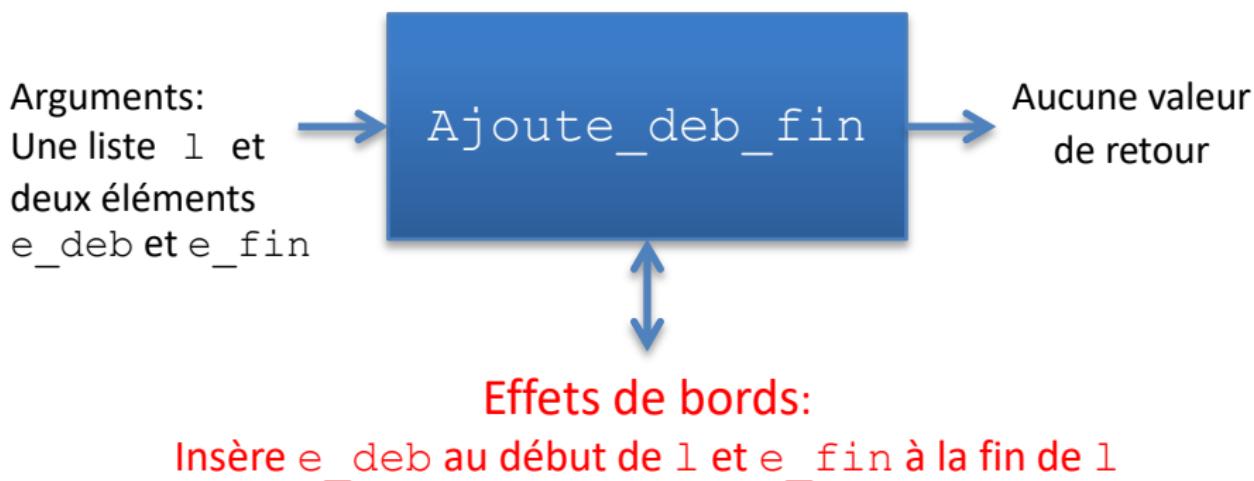


Les modifications apportées à une des listes après la copie **n'affectent pas** l'autre liste.

Effets de bord qui modifient une liste

Une fonction peut **modifier** une liste passée en argument,
indépendamment de sa valeur de retour.

C'est une nouvelle forme **d'effet de bord** (jusqu'ici: print, input, turtle).



Effets de bord qui modifient une liste

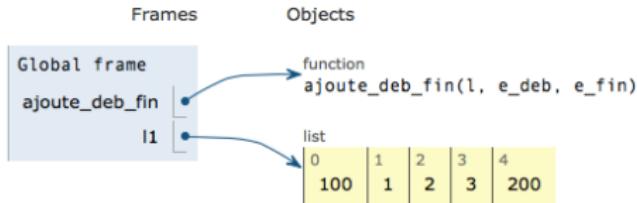
Python 3.6

```
1 def ajoute_deb_fin(l, e_deb, e_fin):
2     l.append(e_fin)
3     l.insert(0, e_deb)
4
5
6 l1=[1,2,3]
7 ajoute_deb_fin(l1, 100, 200)
8 print(l1)
```

[Edit code](#) | [Live programming](#)

Print output (drag lower right corner to resize)

[100, 1, 2, 3, 200]



Les modifications apportées à la liste dans la fonction sont conservées après la sortie de la fonction.

Attention aux effets de bord non désirés!

Il faut bien **penser à copier** la liste passée en argument si **on ne souhaite pas qu'elle soit modifiée** par la fonction.

Exemple **avec oubli** de la copie:

```
import random

def ajoute_random(l) :
    """ Renvoie une liste obtenue a partir de l en
    ajoutant un entier aleatoire entre 5 et 10"""
    x=random.randint(5,10)
    l.append(x)
    return l
```

Exemple avec oubli de la copie

La liste argument `l` est modifiée dans la fonction.

Python 3.6

```

1 import random
2
3 def ajoute_random(l):
4     x=random.randint(5,9)
5     l.append(x)
6     return l
7
8 l1=[1,2,3]
9 l2=ajoute_random(l1)
10 print(l2)

```

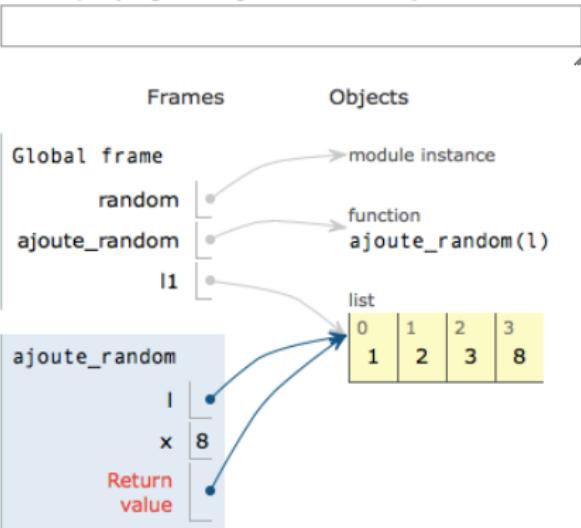
[Edit code](#) | [Live programming](#)

t executed

:ute

set a breakpoint; use the Back and Forward buttons to jump there.

Print output (drag lower right corner to resize)



Exemple (suite)

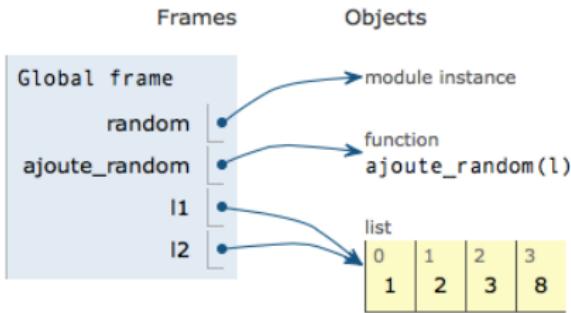
Python 3.6

```
1 import random
2
3 def ajoute_random(l):
4     x=random.randint(5,9)
5     l.append(x)
6     return l
7
8 l1=[1,2,3]
9 l2=ajoute_random(l1)
10 print(l2)
```

[Edit code | live programming](#)

Print output (drag lower right corner to resize)

[1, 2, 3, 8]



La liste `l1` a été modifiée alors que l'on ne le souhaitait pas.

Sans effets de bord non désirés

Exemple corrigé: copie de la liste avec `list(...)`

```
import random

def ajoute_random(l):
    """ Renvoie une liste obtenue a partir de l en
    ajoutant un entier aleatoire entre 5 et 10"""
    x=random.randint(5,10)
    ma_liste=list(l)
    ma_liste.append(x)
    return ma_liste
```

Sans effets de bord non désirés

Python 3.6

```

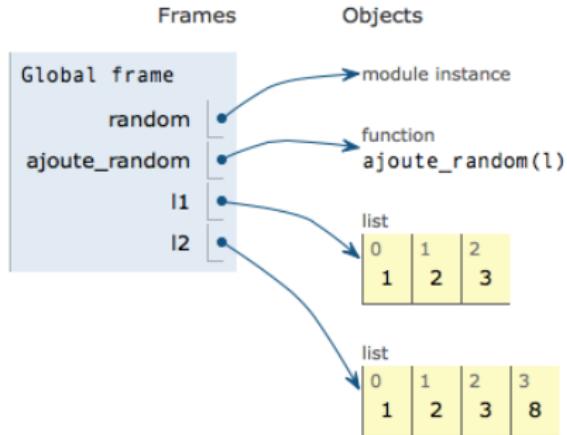
1 import random
2
3 def ajoute_random(l):
4     x=random.randint(5,10)
5     ma_liste=list(l)
6     ma_liste.append(x)
7     return ma_liste
8
9 l1=[1,2,3]
10 l2=ajoute_random(l1)
→ 11 print(l1, l2)
```

[Edit code](#) | [Live programming](#)

t executed
:ute

Print output (drag lower right corner to resize)

[1, 2, 3] [1, 2, 3, 8]



l2 est créée correctement et l1 n'est pas modifiée.

Erreur classique

Erreur à ne pas commettre:

```
import random

def ajoute_random(l):
    """ Renvoie une liste obtenue a partir de l en
    ajoutant un entier aleatoire entre 5 et 10"""
    x=random.randint(5,10)
    ma_liste=l
    ma_liste.append(x)
    return ma_liste
```

Avec effets de bord non désirés

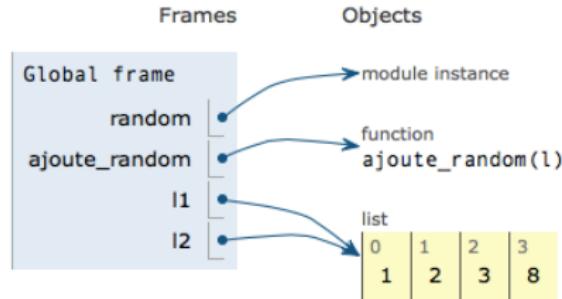
Python 3.6

```
1 import random
2
3 def ajoute_random(l):
4     x=random.randint(5,10)
5     ma_liste=l
6     ma_liste.append(x)
7     return ma_liste
8
9 l1=[1,2,3]
10 l2=ajoute_random(l1)
→ 11 print(l1, l2)
```

[Edit code](#) | [Live programming](#)

Print output (drag lower right corner to resize)

[1, 2, 3, 8] [1, 2, 3, 8]



Le symbole **=** n'a **pas créé une copie** de l'argument **l**, donc la liste **l1** est **modifiée involontairement**.

THÈME 8: BOUCLES FOR

Notions du thème:

- Boucles For
 - Sur les structures de données
 - Avec range

Itération

- Boucle while : la condition détermine le nombre de fois que la boucle est exécutée
boucle conditionnelle
- Si on connaît ce nombre à l'avance, on peut utiliser le for...
boucle inconditionnelle

La boucle for

- Permet de parcourir des structures :
Listes de nombres, d'objets, lettres d'un mots

```
for e in [1, 4, 5, 0, 9, 1] :  
    print(e)
```

```
for e in ["a", "e", "i", "o", "u", "y"] :  
    print(e)
```

```
for e in "python":  
    print(e)
```

e prend successivement
les valeurs de la liste parcourue
ou les lettres du mot parcouru

```
for i in range(1,6) :  
    print (i,end=",")
```



1, 2, 3, 4, 5,

- **range** (*deb, fin, pas*)
 - Fonction qui prend des arguments entiers
 - génère une séquence d'entiers entre $[deb, fin[$ avec le *pas* choisi.
- Les paramètres *deb* et *pas* sont **optionnels**
 - range (a)** : séquence des entiers dans $[0, a[$, c'est-à-dire dans $[0, a-1]$
 - range (b, c)** : séquence des valeurs $[b, c[$, c'est-à-dire dans $[b, c-1]$
 - range (e, f, g)** : séquence des valeurs $[e, f[$ avec un pas de *g*
- **for var in range (deb, fin, pas) :**
instructions

A noter

- En cas d'**incohérence**, la boucle est **ignorée** et l'on passe aux instructions suivantes :

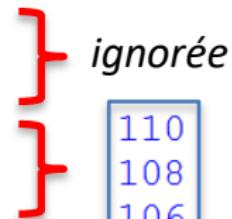
```
for k in range(200, 210, -2) :
```

```
    print(k)
```

```
for k in range(110, 100, -2) :
```

```
    print(k)
```

ignorée



- Quoi qu'il arrive** dans le corps de la boucle, la variable du compteur prend la **valeur suivante** de *range* ou de la liste à chaque nouvelle étape de la boucle

```
for i in range(1, 5) :
```

```
    print(i)
```

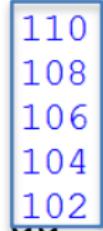
```
    i = i*2
```

1

2

3

4



110
108
106
104
102

Exercice

- Pour les cas suivants, indiquer les valeurs successives affichées sur la console

```
for i in range(4) :  
    print(i)  
  
for j in range(2,5):  
    print(j)  
  
for k in range(3,12,3):  
    print(k)  
  
for l in range(12, 3):  
    print(l)  
  
for m in range(12,3,-2):  
    print(m)
```

```
# la liste en arg. doit ne contenir que des nb  
def somme_des_positifs(liste) :  
    s=0  
    for e in liste:  
        if e>0:  
            s=s+e  
    return s  
  
# prog. principal  
ma_liste = [2,-4,6,0,-5,1]  
for e in ma_liste:  
    print(e+1)  
t=somme_des_positifs(ma_liste)  
print(t)
```

Précision pour les str

En particulier, pour les chaînes de caractères:

- On peut faire une boucle `for` directement sur les lettres d'un mot

```
mot="lundi"
```

```
for lettre in mot:
```

```
    print("La lettre est:", lettre)
```

- On peut accéder à la i -ème lettre d'un mot comme au i -ème élément d'une liste:

```
mot="mardi"
```

```
for i in range(len(mot)):
```

```
    print("La lettre est:", mot[i])
```

- *Attention: par contre, on ne peut pas modifier la i -ème lettre d'un mot de manière analogue au i -ème élément d'une liste:*

```
mot="mardi"
```

```
mot[3]="D" # provoque une erreur
```

THÈME 9: DICTIONNAIRES

Dictionnaire

- ***Tout comme une liste***, un dictionnaire permet de sauvegarder en mémoire plusieurs valeurs de types quelconques.
- ***Contrairement à une liste***, les valeurs d'un dictionnaire ne sont pas stockées dans un ordre particulier.

Création et utilisation d'un dictionnaire

- Déclarer un dictionnaire D:

D = { cle1: valeur1, cle2: valeur2, ..., cleN: valeurN }

- Exemple:

```
>>> notes = { 'quentin': 15.5, 'nathan': 12.0}
```

- La variable *notes* est un dictionnaire contenant les notes de deux étudiants.

- Les chaînes de caractères ‘nathan’ et ‘quentin’ sont les **clés** du dictionnaire. 12.0 et 15.5 sont les **valeurs** du dictionnaire.

- Les éléments du dictionnaire ne sont pas ordonnés:

```
>>> notes
```

```
{'nathan': 12.0, 'quentin': 15.5}
```

Création et utilisation d'un dictionnaire

- L'accès à une valeur du dictionnaire se fait non pas par sa position (indice), mais grâce à sa **clé**.
- Exemple:

```
>>> notes = {'nathan': 12.0, 'quentin': 15.5}  
>>> notes['quentin']  
15.5
```

- Ici, la chaîne de caractères ‘quentin’ est la clé, et la valeur qui y est associée dans le dictionnaire *notes* est 15.5
- Les dictionnaires sont aussi appelés « listes associatives », car ils permettent d'associer à chaque clé une valeur de type quelconque.

Ajouter une nouvelle entrée dans un dictionnaire

- Pour **rajouter** une nouvelle entrée (clé+valeur) dans un dictionnaire existant, il suffit d'utiliser l'opérateur = en spécifiant la clé comme suit:

```
>>> D = {} # crée un dictionnaire vide  
>>> D  
{}  
>>> D['a'] = 1 # ajout de la nouvelle entrée  
>>> D  
{'a': 1}
```

- Si la clé existe déjà, elle prend la nouvelle valeur:

```
>>> D['a'] = 3  
>>> D  
{'a': 3}
```

Supprimer une entrée d'un dictionnaire

- L'opérateur **del** permet de **supprimer** une association d'un dictionnaire:

```
>>> D = {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}  
>>> del D['a']  
>>> D  
{'b': 2, 'c': 3}
```

Vérifier l'existence d'une entrée dans un dictionnaire

- Pour vérifier s'il existe une valeur associée à une clé donnée, on utilise l'opérateur **in** comme dans le cas des listes:

```
>>> prix = {'asus': 450, 'alienware': 1200, 'lenovo': 680}
```

```
>>> 'asus' in prix
```

True

```
>>> 'toshiba' in prix
```

False

ATTENTION ! L'opérateur **in** vérifie l'existence d'une clé, et non pas d'une valeur. Exemple:

```
>>> 1200 in prix
```

False

KeyError: Clé introuvable

- Si on tente d'accéder à une **entrée qui n'existe pas** dans le dictionnaire, le programme renvoie une **erreur de clé (KeyError)**, exemple:

```
>>> lettres = {'a': 103, 'b': 8, 'e': 150}  
>>> lettres['k']  
KeyError: 'k'  
>>> lettres['u'] = lettres['u'] + 1  
KeyError: 'u'  
>>> del lettres['j']  
KeyError: 'j'
```

- Avant d'accéder à une valeur, on prendra l'habitude de toujours vérifier l'existence de la clé:

```
if 'u' in lettres:  
    lettres['u'] = lettres['u'] + 1  
else:  
    lettres['u']=1
```

Parcourir un dictionnaire

- La boucle for peut être utilisée pour parcourir toutes les clés d'un dictionnaire:

```
for key in D:  
    print('La clé', key, 'a pour valeur: ', D[key])
```

- Exemple:

```
dates_naissance=  
{'ingrid':[12,6,1995], 'marc':[27,8,1996], 'brice':[11,10,1995]}  
for nom in dates_naissance :  
    date = dates_naissance[nom]  
    print(nom, 'fetera son anniversaire le ',  
          date[0], '/', date[1], '/2017')
```

→ Affiche:

ingrid fetera son anniversaire le 12/6/2017

marc fetera son anniversaire le 27/8/2017

brice fetera son anniversaire le 11/10/2017

Quels types pour les clés et valeurs ?

- Comme dans le cas des listes, les valeurs dans un dictionnaire peuvent être de n'importe quel type, y compris le type dictionnaire.

```
>>> mon_pc = {  
    'ram': 16,  
    'cpu': 3.5,  
    'portable': False,  
    'os': 'windows',  
    'ports': ['usb3.0', 'jack', 'ethernet', 'hdmi'],  
    'carte_graphique': {  
        'vram': 4,  
        'nom': 'gtx970',  
        'bus': 256  
    }  
}
```

- En revanche, seuls certains types peuvent être utilisés comme **clés**. Dans ce cours on se limitera aux **entiers** et aux **chaines de caractères**.

Copie de dictionnaires

- Comme dans le cas des listes, l'affectation d'un dictionnaire vers une variable ne fait que référencer le même dictionnaire, exemple:

```
>>> D = {1: 10, 2: 20, 3: 30}  
>>> E = D  
>>> E[5] = 50  
>>> E  
{1: 10, 2: 20, 3: 30, 5: 50}  
>>> D  
{1: 10, 2: 20, 3: 30, 5: 50}
```

- Pour créer une copie d'un dictionnaire, on utilise `dict()`:

```
>>> F = dict(D)  
>>> F[6] = 60  
>>> F  
{1: 10, 2: 20, 3: 30, 5: 50, 6: 60}  
>>> D  
{1: 10, 2: 20, 3: 30, 5: 50}
```

THÈME 10:

LECTURE/ÉCRITURE

DANS UN FICHIER

Introduction aux fichiers

- Jusqu'à présent, nous avons utilisé `input()` et `print()` pour lire les entrées du programme, et afficher les résultats obtenus.
- Parfois, les données d'entrée sont stockées dans un fichier et on aimerait pouvoir y accéder directement, sans les saisir manuellement au clavier.
- Il est aussi souvent utile de sauvegarder nos résultats dans des fichiers afin de pouvoir y accéder plus tard. Exemple: Sauvegarde d'une partie dans un jeu vidéo.
- En python, il est très facile de lire et d'écrire des données dans des fichiers.

Accès à un fichier texte

- Avant de commencer la lecture d'un fichier, il faut d'abord **'ouvrir'**. Ouvrir un fichier veut simplement dire que l'on crée une variable qui permet de le manipuler.
- La fonction **open()** est utilisée pour ouvrir un fichier. Par exemple, pour ouvrir le fichier appelé « data.txt », il suffit de faire:

```
>>> f=open('data.txt')
```

- Par défaut, open() ouvre un fichier en mode **« lecture »**, c'est-à-dire qu'on ne peut pas modifier son contenu.
- Si on tente d'ouvrir un fichier inexistant en mode « lecture », on reçoit une erreur:

```
>>> f = open('toto') # le fichier 'toto' n'existe pas
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
IOError: [Errno 2] No such file or directory: 'toto'
```

Lecture d'un fichier texte

- Une fois notre fichier texte ouvert, il existe plusieurs manières de lire son contenu:
 - Lire en une fois tout le contenu dans une chaîne de caractères:

```
texte = f.read() # la chaîne texte contient tout le  
texte du fichier
```
 - Lire en une fois toutes les lignes du fichier dans une liste de chaînes de caractères:

```
lignes = f.readlines() # Lignes est une liste qui  
contient les lignes du fichier: Lignes[0] contient la  
première ligne, etc.
```
 - Lire le fichier ligne par ligne dans une boucle **for**:

```
for ligne in f:  
    print(ligne) # affiche une ligne du fichier
```

Écriture dans un fichier texte

- Pour pouvoir écrire dans un fichier, il faut l'ouvrir en mode écriture:
`f = open('fichier.txt', 'w')`
- Si le fichier ouvert en mode « écriture » n'existe pas, il sera créé. S'il existe déjà, tout son contenu sera effacé.
- La fonction permettant d'écrire dans un fichier texte est **write()**.
`f.write('ce texte sera écrit dans le fichier')`
- Contrairement à `print()`, la fonction `write()` ne saute pas de ligne automatiquement. Pour sauter de ligne dans le fichier, il faut écrire un saut de ligne manuellement:
`f.write('\n') # ceci permet de sauter la ligne`
- L'argument passé à `write()` doit obligatoirement être une chaîne de caractères. Pour écrire un entier ou un autre type, il faut le convertir en chaîne de caractères en utilisant **`str()`**.

Fin de la manipulation

- Une fois la lecture/écriture terminée, il faut *fermer* le fichier en utilisant la fonction **close()**.

```
f = open('fichier.txt')
for ligne in f:
    print('une ligne lue :', ligne)
f.close()
```

Exemple de lecture

- Soit le fichier « nombres.txt » ci-contre qui contient des entiers (un par ligne).
- On veut calculer la somme de ces entiers:

```
fichier = open('nombres.txt')
somme = 0
for nombre in fichier:
    # nombre est une chaîne, ne pas
    # oublier de la convertir en entier !
    somme = somme + int(nombre)
print(somme)
fichier.close()
```

nombres.txt
15
18
30
55
16
3
12
13

Exemple d'écriture

- On veut sauvegarder les 10 premières puissances de 2 dans un fichier « puis.txt »:

```
fichier = open('puis.txt', 'w')
for i in range(0,10):
    # ne pas oublier de convertir en chaîne
    # de caractères et de sauter de ligne!
    fichier.write(str(2 ** i) + '\n')
fichier.close()
```

puis.txt
1
2
4
8
16
32
64
128
256
512

- Ces slides ont été réalisés par:
 - Amir Charif
 - Lydie Du Bousquet
 - Aurélie Lagoutte
 - Julie Peyre
- Leur contenu est placé sous les termes de la licence **Creative Commons CC BY-NC-SA**

