

Programmation Orientée Objet en Python

#1 Fondamentaux

par David Albert



2023

Table des matières

01 L'interpréteur python

Langage compilé vs interprété. Présentation de l'interpréteur python.

02 Le typage en python

Typage dynamique. Bibliothèque *typing*. PEP 8.

03 La gestion de paquets

Description et utilisation du gestionnaire de paquet pip.

04 Les environnements virtuels

A quoi ça sert ? Quelques outils utiles.

05 Le paradigme de la POO

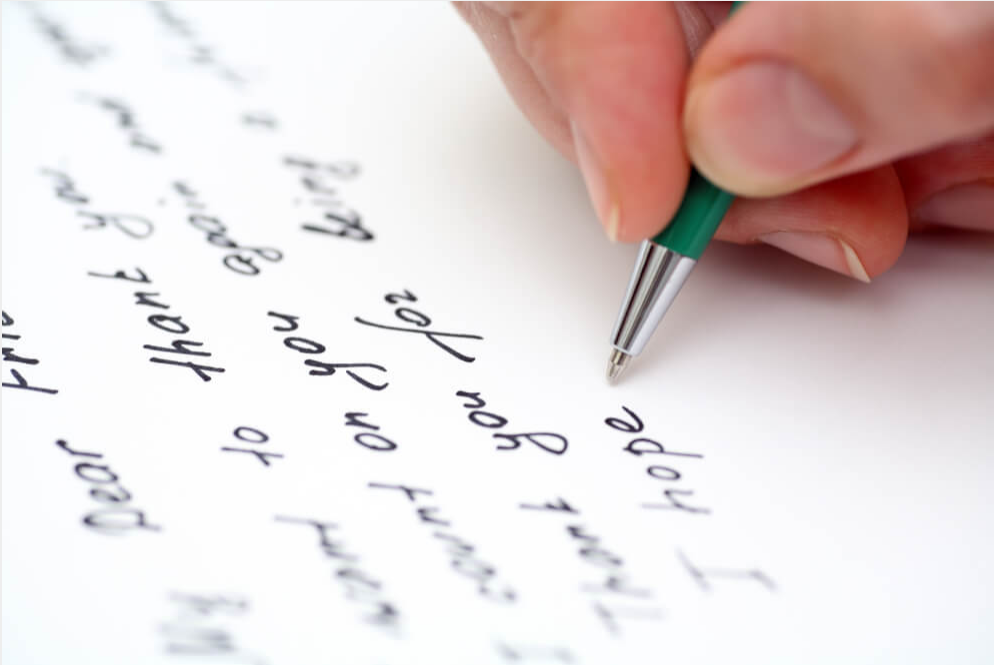
Principales caractéristiques du paradigme orienté objet.
Comparaison avec les autres paradigmes de programmation.

01

L'interpréteur python

Rappel

Langage humain...



Langage machine...



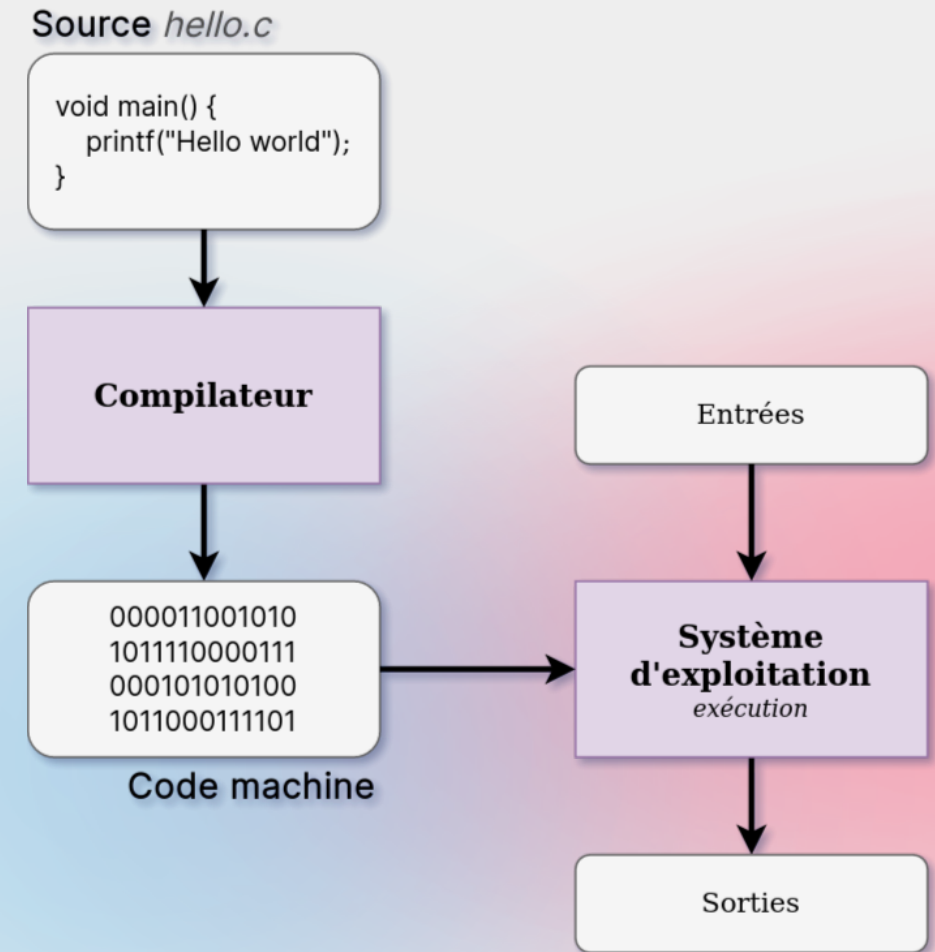
Les langages compilés...

Dans les langages compilés, le code source (le votre) est traduit en code binaire (celui compris par l'ordinateur) grâce à un logiciel (le **compilateur**).

Le résultat de la compilation est le programme exécutable.

```
./monProg # on peut l'exécuter directement
```

Exemples : C, C++, Pascal, Ocaml



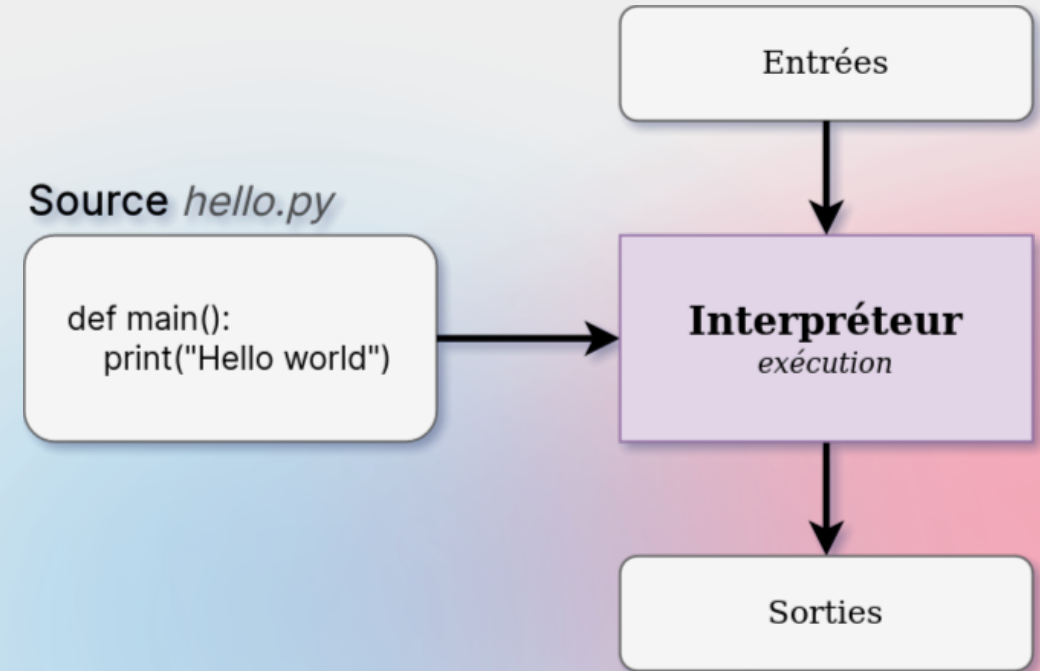
... et les langages interprétés...

Dans les langages interprétés, le code source (le votre) est interprété par un logiciel (l'**interpréteur**).

Pour exécuter notre programme, on appelle l'interpréteur.

```
python monProg.py # c'est l'interpréteur qui s'occupe  
# de l'exécution du programme
```

Exemples: Java, **Python**, Bash



L'interpréteur python

Il existe différentes versions de l'interpréteur python. Quand on parle d'installer python, c'est un abus de langage, on parle en vérité d'installer l'interpréteur python (= le programme qui permet d'exécuter les fichiers écrits avec le langage python).

- Afficher les options : `python -h`
- Lancer le mode interactif : `python`
- Afficher la version : `python -V`
- Afficher la version : `python monProg.py`
- Créer un environnement virtuel : `python -m venv .env`

On peut ensuite activer l'environnement `source .env/bin/activate`
Puis le désactiver `deactivate`

02

Le typage en python

Type dynamique

Python → **typage dynamique**.

- pas besoin de déclarer les variables avant de pouvoir leur affecter une valeur
- les types sont portés par les valeurs et non les variables
- permet aux variables de changer de type en cours d'exécution

```
a = 23  
a = "hello"
```



Contrairement au C++, quand on assigne une variable en utilisant une autre, on ne copie pas la valeur mais une référence vers cette valeur.

Quand on modifie une valeur:

- si **type primitif** alors la **référence change**
- si **type composé** alors la **référence reste la même**

Référence

Déclarer les types

PEP 483

PEP 483 (Python Enhancement Proposals - Article 483) contient tout ce qu'il faut savoir pour déclarer nos types dans le code python. L'objectif étant de rendre le code plus compréhensible.

→ Cela n'affecte pas le fonctionnement du code.

1. Types primitifs et fonctions

```
# Déclaration typée d'une variable
ma_var : str = "Ceci est un string"

# Déclaration typée d'une fonction
def ma_function(arg1: int, arg2: float) -> bool
ma_var : str = "Ceci est un string"
```

i

En python, il existe 4 types primitifs:
bool, **int**, **float** et **str**

2. Types composites

Avant python3.10:

```
from typing import List, Dict

ma_liste = List[int] = [3, 5, 7]
mon_dict = Dict[str, float] = {'pressure': 4.1}
```

Après python3.10:

Plus de `typing` pour les types composites standard: **list**, **dict**, **set**, ...

```
ma_liste = list[int] = [3, 5, 7]
mon_dict = dict[str, float] = {'pressure': 4.1}
```

Déclarer les types

PEP 483

3. Alias

```
Vector = list[float]

def scale(scalar: float, vector: Vector) -> Vector:
    return [scalar * num for num in vector]

# passes type checking; a list of floats qualifies as a Vector.
new_vector = scale(2.0, [1.0, -4.2, 5.4])
```

4. Union

Avant 3.10:

```
from typing import Union

ma-var: Union[str, int] = 4
```

Après 3.10

```
ma-var: str | int = 4
```

5. Généricité

```
from collections.abc import Sequence
from typing import TypeVar

T = TypeVar('T') # Declare type variable "T"

def first(l: Sequence[T]) -> T: # Function is generic over the TypeVar "T"
    return l[0]
```

6. Any

Peut être de n'importe quel type

Avant 3.11:

```
from typing import Any

ma-var: Any = 4
```

Après 3.11

```
ma-var: Any = 4
```

03

Le gestionnaire de paquets

Le gestionnaire de paquets **pip**

Pip (package installer for Python) c'est:

- un utilitaire en ligne de commande
- permet d'installer facilement des paquets python depuis
 - le dépôt PyPi - <https://pypi.org/>
 - un système de contrôle de versions tel que github
 - un projet local
 - etc
- permet d'afficher les paquets python installés:
 - sur un système
 - dans un environnement virtuel

Quelques commandes utiles

- Afficher les options : `pip -h`
- Installer un paquet : `pip install nomPaquet`
- Désinstaller un paquet : `pip uninstall nomPaquet`
- Afficher l'aide d'une commande : `pip <command> -h`
- Afficher la version de pip : `pip -V`
- Afficher les paquets installés : `pip list`
- Créer un fichier d'installation : `pip freeze > requirements.txt`
- Afficher les détails d'un paquet : `pip show nomPaquet`

03

Environnements virtuels

Les environnements virtuels python

Un environnement virtuel est un **environnement d'exécution isolé**.

Il va nous permettre de **gérer plusieurs projets** sur une même machine. Certains utilisant des modules de versions différentes, voir même des versions différentes de Python.

En général, on crée un environnement virtuel pour chaque nouveau projet => il sera ainsi plus simple de gérer ses dépendances.

😊 **Avantages**

- Environnement d'exécution commun à tous les développeurs
- Maintenance simplifiée
- Versions de paquets spécifique au projet

😡 **Inconvénients**

- Prend plus d'espace mémoire
- Nécessite l'installation de chaque paquet à chaque nouveau projet

Création et utilisation

Pour créer un environnement virtuel

Cas concret

"Il y a un mois, j'ai réalisé un projet "PredictNBA" qui utilise Pytorch v1.4, Numpy v1.25 et Flask v2.3.

Aujourd'hui, je me lance dans un nouveau projet qui utilise une nouvelle fonctionnalité de Pytorch (disponible depuis la version 2.0). Je mets donc à jour la bibliothèque Pythorch (de v1.4 à v2.0) sur mon ordinateur. Tout se passe bien, je peux désormais utiliser la nouvelle fonctionnalité.

Quelques jours plus tard, je retourne sur mon ancien projet "PredictNBA" et, catastrophe, plus rien ne fonctionne. C'est étrange, je n'ai rien changé à mon code. Je me rend rapidement compte que certaines fonctionnalités que j'utilisais dans la version 1.4 de pytorch ne sont plus disponibles dans la version 2.0.

Pour maintenir mon ancien projet, je crée donc un environnement virtuel dans lequel je réinstalle la version 1.4 de pytorch. C'est bon, tout fonctionne à nouveau."

04

Qu'est-ce que la POO ?

Rappel : La programmation impérative

Définition

La **programmation impérative** décrit les opérations d'un programme comme des séquences d'instructions exécutées par l'ordinateur pour modifier l'état du programme.

Concept associés

- assignation
- condition
- boucle
- branchement
- séquence d'instructions

Langages : C, Python, PHP, Javascript

Exemple

```
pTomatoes = 2.80
pPotatoes = 3.68

def addition(a, b):
    return a + b

pTotal = addition(pTomatoes, pPotatoes)

if (pTotal > 10):
    print("C'est cher")
else:
    print("C'est pas cher")
```

La programmation orientée objet

Définition

La **programmation orientée objet (POO)** décrit les opérations d'un programme grâce à la définition et l'interaction de briques logicielles appelées *objets*. En POO, on cherche à représenter ces objets et leurs relations.

Concept associés

- classes et instances
- encapsulation
- abstraction
- héritage
- polymorphisme

Intérêts

- Modularité et réutilisabilité
- Facilité de compréhension
 - plus proche du langage parlé
- Code flexible et extensible

Langages : Java, Python, C++

La programmation orientée objet

Exemple

1. Instanciation et appel de méthodes

```
cart = ShoppingCart(max=10)
cart.addItem(Item('tomatoes', 2.80))
cart.addItem(Item('potatoes', 3.68))

if (cart.isExpensive()):
    print("C'est cher")
else:
    print("C'est pas cher")
```

2. Déclaration de la classe `Item`

```
class Item:
    def __init__(self, name, price):
        self.name = name
        self.price = price

    def getPrice(self):
        return self.price
```

3. Déclaration de la classe `ShoppingCart`

```
class ShoppingCart:
    def __init__(self, max):
        self.cart = []
        self.maxPrice = max

    def addItem(self, item):
        self.cart.append(item)

    def getPrice(self):
        tot = 0.
        for item in self.cart:
            tot += item.getPrice()
        return tot

    def isExpensive(self):
        return self.getPrice() > self.maxPrice
```

Autres : La programmation fonctionnelle

Définition

La **programmation fonctionnelle** décrit les opérations d'un programme exclusivement à l'aide de *fonctions*. Les données du programme sont ainsi immutables (elles ne sont pas modifiées après leur création).

Concept associés

- immuabilité des données
- fonctions pures
- fonctions d'ordre supérieur
- récursivité
- map, filter & reduce

Intérêts

- Prévisible et simple à tester
- Parrallélisme : Pas de risque de conflits de données

Langages : Ocaml, LISP

Encore plus de paradigmes

Programmation logique

Décrit les opérations d'un programme à l'aide de faits et les règles logiques. Cela permet de déduire des conclusions à partir d'un ensemble de faits et de requêtes.

Langages: Prolog

Programmation descriptive

Décrit une application et/ou des structures de données sans état interne.

Langages: HTML, LaTeX

i

Notes

La plupart des langages sont **multi-paradigmes**, c'est-à-dire qu'ils supportent simultanément plusieurs paradigmes: impératif, orienté objet, fonctionnel, etc.

C'est notamment le cas du **Python**.

Comparaison paradigmes de programmation

	prog. impérative	prog. orientée objet	prog. fonctionnelle
Popularité	le plus courant et le plus vieux	le plus flexible et lisible	le plus sûr
Le développeur	décrit de façon séquentielle comment un programme doit travailler	décrit des concepts et les relations entre ces concepts	décrit le programme exclusivement à l'aide de fonctions
Mots clés	assignation, condition, boucle, branchement, séquence d'instructions	classe, instance, constructeur, encapsulation, abstraction, héritage, polymorphisme	immuable, fonctions pures, fonctions d'ordres supérieur
Langages	C, Python, PHP, Javascript	Java, Python, C++	OCaml, LISP, ML