

- Mes cours se trouvent à l'adresse <https://mybinder.org/v2/gh/debimax/cours-debimax/master>
- Éditeur python en ligne : [https://repl.it/site/languages/python\\_turtle](https://repl.it/site/languages/python_turtle)

## 1 Les bases de python3

### Les types

Il y a différents types : entiers, flottants, complexes, chaînes de caractères, booléens, listes, tuples et dictionnaires.

- *entier (integer)* : 3
- *flottant (float)* : 2.3
- *chaînes de caractères (string)* : 'ISN'
- *Booléen* : True
- On aura toujours à l'esprit que  $0.2 + 0.7 = 0.8999999999999999 \neq 0.9$
- *int()* permet de convertir, un nombre ou une chaîne de caractère en un entier.
- *float()* permet de convertir, un nombre ou une chaîne de caractère en un flottant.
- On utilise le caractère # pour écrire un commentaire

### Les opérateurs

Opération	algorithmique	python
Addition	$2+3$	$2+3$
Soustraction	$12-5$	$12-5$
Multiplication	$3*6$	$3*6$
Division	$7/2$	$7/2$
Quotient de la division euclidienne	$7 \text{ div } 2$ ou $\text{div}(7,2)$	$7//2$
Reste de la division euclidienne	$7 \bmod 2$ ou $\text{mod}(7,2)$	$7\%2$
puissance	$7^2$	$7**2$
racine carrée	$\sqrt{2}$ ou $\text{sqrt}(2)$	$\text{sqrt}(2)$

### Variables

- Python utilise le symbole = pour affecter une valeur à une variable.
- Attention à ne pas confondre  $a = 12$  et  $a == 12$ .

```
A=3; B=5
C='toto'
```

### Entrées

- *input("texte")* permet de saisir du texte pour un programme.
- Il faudra éventuellement convertir ce texte dans le type voulu avec *int()* ou *float()*

```
a=input("Saisir un texte a: ")
b=int(input("Saisir un entier b: "))
c=float(input("Saisir un réel c: "))
```

### Affichage

- On utilise de préférence la méthode *format()* pour afficher du texte et des variables.

```
print("La valeur de la variable a est", a, ".")
print("La valeur de la variable a est " + str(a) + ".") # autre forme
print("La valeur de la variable a est {}".format(a)) # je préfère
print("Le produit de {} par {} est {}".format(a,b,a*b))
print("{}*{}={2} et {0}/{1}={3}".format(a,b,a*b,a/b))
```

### Connecteurs logiques

algorithmique	python
$a = b$	$a==b$
$a \neq b$	$a!=b$
$a \leq b$	$a<=b$

algorithmique	python
A et B	A and B
A ou B	A or B
non A	not(A)

Fonction

Syntaxe :

Créer la fonction affine  $f : x \mapsto 3x + 1$  et afficher les valeurs de  $f(-5)$  à  $f(5)$ .

```
def nomfonction(parametres):
    instructions
    instructions
    return valeur
```

```
def f(x):
    return 3*x+1
for i in range(-5,6):
    print(f(i))
```

Condition SI

```
if x<0:
    print(']-inf;0[')
```

```
if x<0:
    print(']-inf;0[')
else:
    print('[0;+inf[')
```

```
if x<0:
    print(']-inf;0[')
elif 0<=x<=20:
    print('[0;20[')
else:
    print(']20;+inf[')
```

Exemple :

```
print("Saisissez deux valeurs numériques")
a=float(input("Saisir a: "))
b=float(input("Saisir b: "))
if a==b :
    print("Vous avez saisi deux fois la même valeur, à savoir {}".format(a))
else :
    print("Vous avez saisi deux valeurs différentes {} et {}".format(a,b))
```

Boucle pour

```
for i in range(7):      # pour i allant de de 0 à 6
    print(i)
for i in range(1,7):    # pour i allant de de 1 à 6
    print(i)
for i in range(1,6,2):   # pour i allant de de 1 à 6 par pas de 2 donc: 1 3 5
    print(i)
```

La syntaxe générale est *for i in range(m,n,p)* :*i* prend alors toutes les valeurs de *m* à *n-1* par pas de *p*Tant que

```
i=1
while i<=5:
    print(i)
    i=i+1 #où en plus concis i+=1
# Affichage: 1 2 3 4 5
# À la sortie de la boucle i=6
```

**Turtle**

<b>reset()</b>	On efface tout et on recommence
<b>goto(x,y)</b>	Aller à l'endroit de coordonnées x et y
<b>forward(distance)</b>	Avancer d'une distance donnée
<b>backward(distance)</b>	Reculer
<b>up()</b>	Relever le crayon (pour pouvoir avancer sans dessiner)
<b>down()</b>	Abaisser le crayon (pour pouvoir recommencer à dessiner)
<b>color(couleur)</b>	Couleur peut être une chaîne prédéfinie ('red', 'blue', 'green', etc.)
<b>left(angle)</b>	Tourner à gauche d'un angle donné (exprimé en degré)
<b>right(angle)</b>	Tourner à droite
<b>width(épaisseur)</b>	Choisir l'épaisseur du tracé
<b>fill(1)</b>	Remplir un contour fermé à l'aide de la couleur sélectionnée (on termine la construction par fill(0))
<b>write(texte)</b>	texte doit être une chaîne de caractères délimitée avec des " ou des '

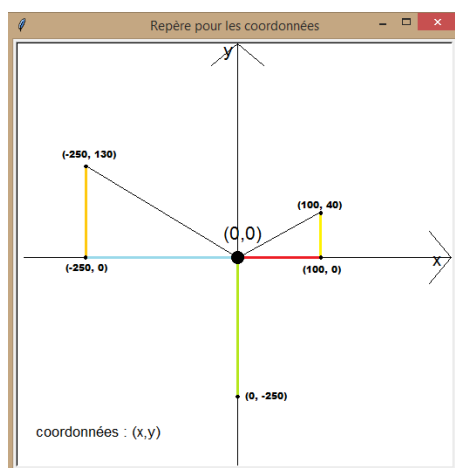
## 2 Turtle

- Importer le module **turtle**

```
import turtle
```

- Création d'une fenêtre de largeur (**width**) 600px, de hauteur (**height**) 400px,

```
turtle.setup(640, 480)
```



### 2.1 Mouvements de la tortue

- **forward(d)** : fait avancer la tortue de d (en pixel), le trait est dessiné si le crayon est baissé ;
- **backward(d)** : fait reculer la tortue de d (en pixel), le trait est dessiné si le crayon est baissé ;
- **left(a)** : fait pivoter la tortue d'un angle de a degrés vers la gauche ;
- **right(a)** : fait pivoter la tortue d'un angle de a degrés vers la droite ;
- **goto(x,y)** : la tortue va se positionner au point de coordonnées ( x ; y ) ;
- **circle(r)** : trace un cercle de rayon r , le point de départ de la tortue appartient au cercle (attention il n'est pas centré sur la position de la tortue) ;
- **circle(r,s)** : trace une portion du cercle correspondant à s degrés ;

### 2.2 Contrôle du stylo

- **up()** : lève le crayon ;
- **down()** : baisse le crayon ;
- **pensize()** ou **width()** : fixe la largeur du trait (en pixel) ;
- **reset()** : nettoie la fenêtre de dessin, réinitialise la tortue ; elle est située alors au centre de l'écran de dessin tournée vers la droite.
- **pencolor(c)** : la couleur par défaut est le noir, on peut la changer en mettant une couleur prédéfinie "red" , "green" , "blue" , "yellow" , . . . ;
- **color(c1,c2)** : modifie la couleur du trait c1 et la couleur du remplissage c2 . On peut aussi les modifier séparément avec **pencolor(c)** et **fillcolor(c)** .
- **begin\_fill()** et **end\_fill()** permettent de commencer et de terminer le remplissage d'une figure géométrique.

## 2.3 TP

### Exercice 1

1. Dessiner un triangle équilatéral de côté 100 pixel.
2. Écrire la fonction ***triangle1(cote)*** qui dessine un triangle équilatéral dont les côtés sont de longueur *cote* et qui a la pointe vers le haut.
3. Écrire la fonction ***triangle2(cote)*** qui dessine un triangle équilatéral dont les côtés sont de longueur *cote* et qui a la pointe vers le bas.
4. Écrire la fonction ***triangle3(cote,angle)*** qui dessine un triangle équilatéral dont les côtés sont de longueur *cote* et d'une orientation bien déterminée.

### Exercice 2

1. Écrire la fonction ***carre(cote)*** qui trace un carré de côté *cote* . Il est préférable que la tortue termine son dessin là où elle a démarré et avec la même orientation.
2. En déduire la fonction ***ligne\_de\_carres(n,cote)*** qui trace *n* carrés sur une ligne chaque carré étant de côté *cote* (on utilisera la fonction *carre* ).



3. Écrire la fonction ***carres\_croissants(n,cote)*** qui trace une ligne de *n* carrés, le premier carré étant de côté *cote* , le suivant de côté 1,25 fois la taille du côté du carré qui le précède ; les carrés seront espacés la première fois de *cote/4* puis cette distance sera multipliée aussi par 1,25 à chaque fois.  
Vous utiliserez la fonction *carre* mais pas ***ligne\_de\_carres*** .