

CI 2: ALGORITHMIQUE & PROGRAMMATION

CHAPITRE 1 – INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION

SAVOIRS:

- Variables : notion de type et de valeur d'une variable, types simples
- Expressions et instructions simples : affectation, opérateurs usuels, distinction entre expression et instruction

1	Variables	1
	1.1 Définitions	1
	1.2 Types de variables	3
2	Expressions et instructions simples	6
	2.1 Expressions	6
	2.2 Instructions	6
	2.3 L'affectation	7
	2.4 Sorties à l'écran	9
	2.5 Gestion des exceptions	. 10
3	Notions de programmation orientée objets	. 12

Ce document évolue. Merci de signaler toutes les erreurs ou coquilles rencontrées.

1 Variables

1.1 Définitions

Variables

Une variable permet de stocker des informations. Une variable est définie par :

- un identificateur;
- un type;
- une valeur;
- une référence;
- des opérations.

éfinition

Identificateur

L'identificateur correspond au nom de la variable. Il doit être explicite. Pour nommer une variable, il est possible d'utiliser:

- les lettres de l'alphabet en minuscules $(\mathbf{a} \to \mathbf{z})$ ou en majuscules $(\mathbf{A} \to \mathbf{Z})$;
- des chiffres $(0 \rightarrow 10)$;
- l'underscore_.

Le nom d'une variable commence par une lettre.

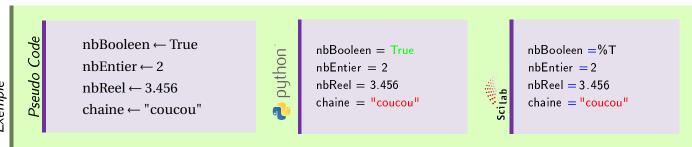
En python, les noms de variables suivants sont interdits :

```
and
       as
                  assert break
                                    class
                                           continue
                                                      def
       elif
del
                  else
                          except
                                    False
                                           finally
                                                      for
                  if
                                                      lambda
from
       global
                          import
                                    in
                                           is
       nonlocal
None
                  not
                          or
                                    pass
                                           raise
                                                      return
True
                  while
                                    yield
       try
                          with
```

Remarque

Affectation

L'affectation permet d'assigner une valeur à une variable.



Typage

Le typage correspond à la nature de la variable (booléen, nombre entier, nombre réel *etc*).

On parle de typage statique lorsqu'il est nécessaire de définir le type d'une variable lors de sa création. On parle de typage dynamique lorsque, par exemple, le type le mieux adapté est choisi automatiquement lors de l'assignation d'une variable.



Exemple

```
# type permet de determiner le type d'une variable
>>> type(nbBooleen)
        <class 'bool'>
```

Référence

La référence permet de créer un alias pointant directement vers l'adresse mémoire d'une variable.

Opérations

Une opération est une combinaison arithmétique de deux ou plusieurs variables. Le résultat dépend du type de variable.

Les principales opérations sont les suivantes :

- l'addition:+;
- la soustraction : -;
- la multiplication:*;
- l'exposant:**;
- la division:/;
- la division entière : //;
- le modulo: %;
- la valeur absolue : abs.

1.2 Types de variables

1.2.1 Types simples

- les entiers
- les réels
- les booléens
- les caractères



emple

```
>>> a = 64 # affectation d'un entier

>>> a = 64.64 # affectation d'un reel

>>> a = True # affectation d'un booleen

>>> a = "a" # affectation d'un caractere
```

```
--> a=64 // affectation d'une constante

--> a=int8(64) // aff. un entier sur 8 bits

--> a=int16(64) // aff. un entier sur 16 bits

--> a=\%T // affectation d'un booleen

--> a="a" // affectation d'un caractere
```

Remarqu

En programmation, le type entier (int – integer) désigne les entiers **relatifs**.

Il est aisé de convertir des nombres depuis une base n vers la base décimale :

🞝 python

>>> 0b1000000 # Conv. binaire>decimal
64
>>> 0x40 # Conv. hexa. > decimal
64

Exemple

1.2.2 Les chaînes de caractères

Jéfinition

Les chaînes de caractères sont une succession de caractères.

Remarque

En raison des différences d'encodages entre les différents systèmes d'exploitation, des problèmes peuvent se poser lors de l'affichage des caractères spéciaux tels les accents, les cédilles ...

Séquences d'échappements L'utilisation d'un antislash

dans une chaîne de caractère peut entraîner un comportement particulier de cette chaîne de caractère :

- **\n** provoque un retour à la ligne (retour chariot);
- \t provoque une tabulation;
- \a provoque une bip système;
- \" et \' permettent d'écrire un guillemet sans ouvrir ou fermer une chaîne de caractère ;
- \\ permet d'écrire un antislash.



```
>>> a = 64; b = "Pyrenees Atlantiques"
>>> print(a, ": \t",b)
64 Pyrenees Atlantiques
```

1.2.3 Les listes et les tableaux

Définition

Liste

Une liste est une collection de plusieurs éléments qui peuvent avoir un type différent.

```
>>> x=[1,"b",3,"coucou"] # Creer une liste
>>> print(x[0]) # Acces a une variable
>>> print(x[0:2]) # Acces de x[0] a x[1]
>>> x.append(5) # Ajouter un element en fin de liste
>>> del(x[2]) # Supprime x la valeur 3
```

1.2.4 Les dictionnaires

Définition

Les dictionnaires sont des collections de clés auxquelles sont associées des valeurs.

```
>>> dep = {"Ain":1}

>>> dep["Aisne"]=2

>>> print(dep)

{'Aisne': 2, 'Ain': 1}

>>> print(dep['Ain'])

1
```



2 Expressions et instructions simples

2.1 Expressions

Définition

Expression

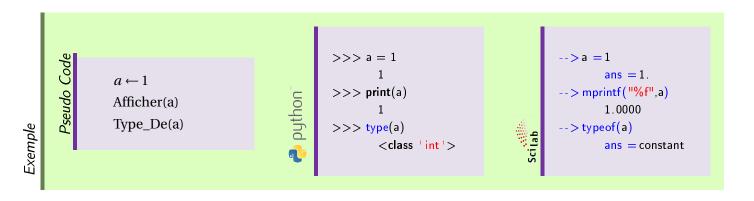
Une expression est l'évaluation d'un calcul. Un résultat est retourné.

2.2 Instructions

finition

Instruction

Une instruction est une action utilisée dans un algorithme ou dans un programme. Une instruction peut inclure une expression.



'emarque

En python, les expressions ou les instructions sont séparés par des; ou par des retours à la ligne.



2.3 L'affectation

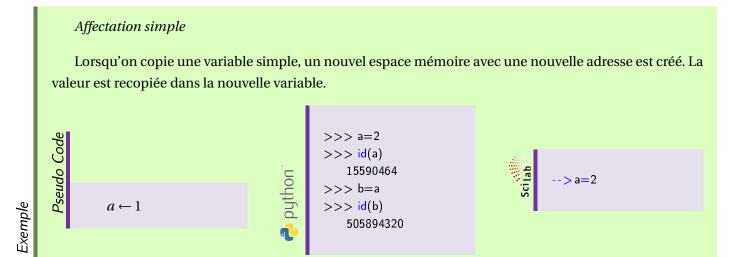
2.3.1 L'affectation simple

On a vu précédemment, qu'il était possible d'affecter assez simplement une valeur à une variable. Lors d'une affectation, un espace mémoire est réservé dans la mémoire vive ¹ de l'ordinateur. Cet espace mémoire est situé à une certaine adresse.

À cette variable on fait correspondre un identificateur (nom de la variable), une valeur, un type (booléen, entier, flottant ...) et une adresse mémoire.

Tant que la variable n'est pas réaffectée, l'adresse mémoire reste inchangée.





2.3.2 L'affectation multiple

L'affectation multiple permet l'affectation simultanément plusieurs variables.

Exemple

Affectation multiple

1. Est-ce vraiment dans la mémoire vive?



```
>>> a,b=1,2
>>> a
1
>>> b
2
```

2.3.3 Problèmes liés à l'affectation de variables composites

Copie de variables composites

Les variables comme les tableaux ne peuvent pas être copiées aussi simplement que les variables simples :

```
>>> a,b=1,2
>>> tab1=[a,b]
>>> tab2=tab1
>>> id(tab1);id(tab2)
19282320
19282320
```

Lors de la création de tab2, python n'a pas créé un nouvel espace mémoire. Il a juste créé la variable tab2 et lui a adressé le même espace mémoire que tab1. En conséquence, si on change un champ de tab1, le même champ de tab2 sera modifié. En général, ce comportement n'est pas souhaité:

```
>>> tab1;tab2

[1, 2]

[1, 2]

[1, 2]

>>> tab1[0]=0

>>> tab1;tab2

[0, 2]

[0, 2]
```

Ainsi, pour copier un tableau, une liste ou un dictionnaire, il est nécessaire d'utiliser une méthode spéciale qui permettra de recréer une nouvelle variable avec une nouvelle adresse mémoire. l

-xemple



```
>>> tab2=tab1.copy()
>>> id(tab1);id(tab2)
19282320
20335832
>>> tab1[0]=4;tab1;tab2
[4, 2]
[0, 2]
```

2.3.4 Affectation externe

Lors de l'exécution d'un programme, il est possible de demander à l'utilisateur de saisir une donnée. Pour cela il existe des instructions permettant de communiquer avec l'utilisateur.

```
Dans Python, en utilisant la fonction input, les données saisies par l'utilisateur sont converties en chaîne de caractère.

>>>a=input("Saisir un nombre : ")
```

2.4 Sorties à l'écran

Lors de l'exécution d'un programme il est souvent nécessaire que ce dernier renvoie des informations à l'utilisateur pour, par exemple, donner le résultat d'une opération ou encore donner l'avancement dans le programme.

```
>>> print("Coucou") # Afficher une chaine de caract.

Coucou
>>> i = 2
>>> print("La valeur de i est ", i ,".", sep=") # Afficher une phrase composee.

La valeur de i est 2. # sep=" permet de supprimer | espace entre 2 et le point
```



```
print (%io(2),a) // affiche le contenu de la variable a a l ecran
write (%io(2),a) // fonction similaire
disp (a) // affiche le contenu de a sans faire figurer a =
xinfo ('message') // affiche un message dans la barre d information
```

2.5 Gestion des exceptions

Certaines parties de programmes sont susceptibles de produire des erreurs. C'est par exemple le cas d'une entrée-sortie hasardeuse (saisie au clavier, lecture d'un fichier volumineux) ou bien de l'utilisation d'une opération instable dont le résultat peut provoquer un dépassement...

Pour gérer cette situation, on peut utiliser une structure : try – except en Python ou try – catch avec Scilab. except permet de spécifier une action de remplacement en cas d'erreur.

```
try :
    nombre = int(input("Sasir un nombre : "))
    print ("Le carré de", nombre, "est égale à", nombre*nombre)

except :
    print ("Vous n'avez pas donné de nombre correct, nous ne pouvons donc pas donner le carré")
```

try fonctionne toujours avec except.

Ce programme demande donc un nombre et affiche son carré. Mais s'il y a eu une erreur lors de la récupération de ce nombre, il affiche qu'il est impossible de donner le carré.

Une solution plus complète serait de redemander un nombre tant que la valeur saisie n'est pas un nombre. Pour cela on peut implémenter les lignes de code suivantes :

```
nombreIncorrect = True

while nombreIncorrect == True:

try:

nombre = int(input(" Saisir un nombre: "))

nombreIncorrect = False

except:

print ("Vous n'avez pas donné de nombre correct, nous ne pouvons donc pas donner le carré")

print ("Le carré de", nombre, "est égale à", nombre*nombre)
```

On crée ici une variable ayant la valeur True pour indiquer que la proposition effectuée est incorrecte. Tant que l'utilisateur ne saisit pas de nombre, nombreIncorrect reste égal à True; on continue donc à demander un nombre



et on spécifie l'erreur à l'utilisateur.

Comme on a initialisé la variable à True, on entre dans la boucle. Si l'utilisateur saisi réellement un un nombre, on indique avec "nombrelncorrect = False" que l'on ne doit pas refaire un tour de boucle. La question n'est donc pas reposée.

On sort donc de la boucle lorsqu'on est sûr que la variable nombre contient un nombre. On peut donc afficher le carré

On peut aussi utiliser la méthode montrée en exemple dans la documentation de python :

```
while True:

try:

nombre = int(input("Un nombre s'il vous plait: "))

break

except:

print ("Vous n'avez pas donné de nombre correct, nous ne pouvons donc pas donner le carré")

print ("Le carré de", nombre, "est égale à", nombre*nombre)
```

While True: ne s'arrête jamais, c'est une boucle infinie. On demandera toujours un nombre, sauf si on arrête la boucle avec break. Comme le break est dans le try, la boucle s'arrêtera seulement s'il n'y a pas d'erreur, c'est-à-dire que le nombre n'est pas incorrect.

Les exceptions permettent donc de gérer, dans un certaine mesure, les erreurs.

De la même manière, sous scilab:

Scilab exécute le code entre les commandes try et catch ; si aucune erreur ne se produit, il va tout de suite après le end.

Si une erreur se produit entre le try et le catch, il exécute directement les instructions entre le catch.



3 Notions de programmation orientée objets

éfinition

Classes, objets et méthodes Une classe est une structure particulière de programmation. Par instanciation d'une classe, il est alors possible de créer des objets.

Une classe définit les attributs et des méthodes qui pourront être appliquées à l'objet.

Nous allons créé une classe permettant de gérer des points dans \mathbb{R}^3 .

- Inthoc

```
class Point3d(object):
    """Creation d'un point de l'espace"""
p = Point3d()
```

éfinition

Un attribut est une donnée propre à l'objet.

Le point p a comme attribut ses 3 coordonnées. On pourrait donc créer un point à partir de ses coordonnées.

```
class Point3d(object):
    """ Point de l'espace $\mathbb{R}^3$"""

def __init__(self,coordx,coordy,coordz):
    """Creer un point a partir de 3 coordonnees x, y et z"""
    self .x = coordx
    self .y = coordy
    self .z = coordz

>>> p = Point3d(1,2,3)
>>> p.x
    3
```

emple

étinition

Méthodes



Le point p a comme attribut ses 3 coordonnées. On pourrait donc créer un point à partir de ses coordonnées.

```
import math
class Point3d(object):
    """ Creation d'un point de l'espace"""
        _{\rm init}_{\rm self,coordx,coordy,coordz}:
        """Creer un point a partir de 3 coordonnees x, y et z"""
        self.x = coordx
        self.y = coordy
        self.z = coordz
   def distance(self,pt):
        """ Calcule la distance entre 2 points"""
        dist = math.sqrt((self.x-pt.x)**2
                         +(self y-pt y)**2
                         +(self.z-pt.z)**2)
        return dist
>>> p1=Point3d(0,0,0)
>>> p2=Point3d(1,1,1)
>>> p1.distance(p2)
       1.7320508075688772
```

Références

- [1] Apprendre à programmer avec Python 3, Gérard Swinnen.
- [2] Introduction à Python 3, Robert Cordeau.