

# Programmation Python pour les scientifiques - Premier contact -

**Cours avec exercices corrigés**

Par Jean-Philippe PREAUX

Date de publication : 1 août 2014

Dernière mise à jour : 26 septembre 2014

DÉBUTANT

Ce cours a été préparé pour le niveau CPGE MPSI, il est enseigné au Lycée Thiers. Retrouvez les exercices corrigés accompagnant ce cours à la fin de chaque partie.

Les commentaires et les suggestions d'amélioration sont les bienvenus, alors, après votre lecture, n'hésitez pas. .

## I - Introduction

### I-A - Le langage Python, kesako ?

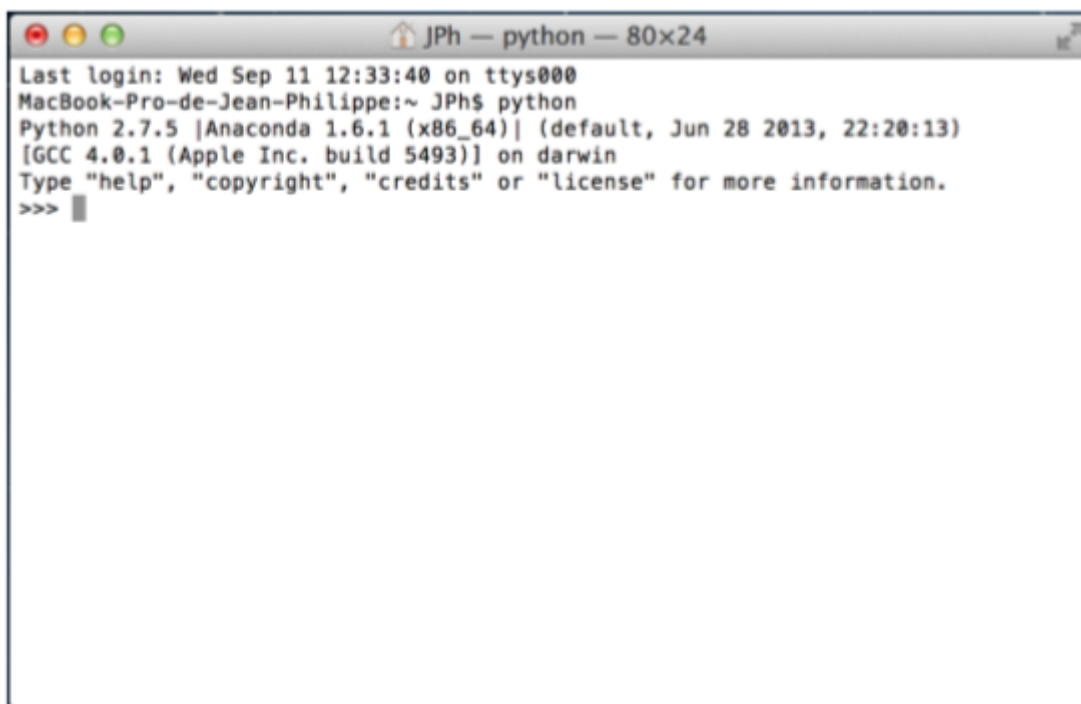
Python est un langage multiparadigme permettant la programmation impérative, structurée, orientée objet, de haut niveau. Il présente les avantages suivants :

- Sa syntaxe est très simple et concise : « on code comme on pense ». Donc facile à apprendre. Proche du *langage algorithmique*.
- Moderne. Très largement répandu dans l'industrie, l'enseignement et la recherche, notamment pour ses applications scientifiques. Une large communauté participe à son développement.
- Puissant, muni de nombreuses bibliothèques de fonctions dont de très bonnes bibliothèques scientifiques.
- Pratique pour travailler sur des objets mathématiques. Assez proche du langage mathématique.
- Gratuit, disponible sur la plupart des plates-formes (Windows, Mac, Linux).

## II - Utilisation en mode console

### II-A - Lancement en mode console

Python est un langage interprété qui peut être utilisé en **mode console**, c'est-à-dire avec une interface en ligne de commande. Lancer une fenêtre de console et simplement taper la commande 'python' à l'invite, suivie de la touche <Entrée>.



```

JPh — python — 80x24
Last login: Wed Sep 11 12:33:40 on ttys000
MacBook-Pro-de-Jean-Philippe:~ JPh$ python
Python 2.7.5 [Anaconda 1.6.1 (x86_64)] (default, Jun 28 2013, 22:20:13)
[GCC 4.0.1 (Apple Inc. build 5493)] on darwin
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
  
```

Une invite de commande (ou *prompt*), symbolisée ici par : >>>, apparaît. On peut y saisir tout type de commandes Python :

```
>>> print ('bonjour !')
```

Une commande saisie au *prompt* est passée à l'interpréteur Python lorsque l'on presse la touche <Entrée> :

```
>>> print ('bonjour !')
```

```
bonjour !  
>>>
```

La commande `print()` écrit à l'écran une chaîne de caractères, c'est-à-dire une suite de caractères alphanumériques compris entre apostrophes `' '` ou guillemets anglais doubles `" "` :

```
>>> print ('bonjour ! \nMPSI1')  
bonjour !  
MPSI1  
>>>
```

Le caractère spécial `\n` permet un saut de ligne.

## II-B - Calculatrice

Python peut se comporter comme une calculatrice :

```
>>> 2*3 - 1  
5  
>>>
```

Il respecte l'ordre usuel des opérations :

```
>>> 2*(3 - 1)  
4  
>>>
```

Et comprend les opérations sur les nombres à virgule flottante de type *float* :

```
>>> 3*(-1.5)  
-4.5  
>>>
```

La mise en puissance s'obtient grâce à l'opérateur `**` :

```
>>> 3**2  
9  
>>>
```

L'exposant peut être *réel*. Ainsi, l'opérateur `**0.5` extrait la racine carrée :

```
>>> 2**0.5  
1.4142135623730951  
>>> 2**-0.5  
0.7071067811865476  
>>>
```

Lorsque  $y$  n'est pas entier,  $x^y$  n'est défini que pour  $x > 0$  :

```
>>> (-2)**0.5
```

```
Traceback (most recent call last) :  
  file "<stdin>", line 1, in <module>  
ValueError: negative number can't be raised to a fractionnal power
```

Attention, sous Python 2 le symbole de division `/` a une signification ambiguë, selon que les opérandes sont de type *int* (entier), ou de type *float* (nombre à virgule flottante).

Si au moins un des deux opérandes est un nombre réel à virgule flottante, la division avec le symbole `/` fonctionne comme la « vraie » division :

```
>>> 3.0 / 2
1.5
>>> 3 / 2.0
1.5
>>> 3. / 2
1.5
>>> 3 / 2.
1.5
>>>
```

Dans les deux derniers cas précédents, on force le type d'un des deux opérandes en *float* en ajoutant un point décimal :

```
>>> type(3)
<type 'int'>
>>> type(3.)
<type 'float'>
>>>
```

Par contre :

```
>>> 3 / 2
1
>>>
```

Les deux opérandes sont des entiers (*int*), la division avec `/` retourne alors le quotient entier de la division euclidienne. **Ce comportement (déroutant a priori) est propre aux versions 2.x de Python.**

Il faudra prendre en compte ce comportement particulier de Python 2 qui peut conduire à des erreurs si votre programme s'attend à des opérandes de type *float*, mais que les valeurs entières sont aussi possibles.

```
>>> a = 10
>>> b = 6
>>> a / b
1
>>> (a*1.)/b      # le numérateur forcé en float
1.6666666666666667
>>>
```

*Note : les commentaires sont placés après un croisillon # . Tout ce qui est placé après le caractère # sur une ligne est ignoré par l'interpréteur. Il est essentiel de les utiliser lors de l'écriture d'un programme.*

Si vous voulez éviter ce genre de contorsion dans vos programmes, vous importez la classe **division** du module `__future__` une fois pour toute en début de programme pour obtenir de « vraies » divisions dans tous les cas :

```
>>> from __future__ import division
>>> 10 / 6
1.6666666666666667
```

On utilisera l'opérateur spécifique `//` pour obtenir le quotient entier de la division euclidienne. Alors qu'avec l'opérateur *modulo* `%`, on obtient le reste de la division euclidienne :

$n = [n/m] \times m + n \% m$

```
>>> 10 // 6
1
>>> 10 % 6
4
```

## II-C - Le module math

Par défaut, Python dispose bien de quelques fonctions natives pour faire des maths, mais il n'est pas très doué dans ce domaine :

```
>>> # Sans bibliothèque, Python est ignorant en trigo par exemple
>>> cos(0)
```

```
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
    cos(0)
NameError: name 'cos' is not defined
```

```
>>> pi
```

```
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
    pi
NameError: name 'pi' is not defined
```

Pas de trigonométrie avec les fonctions natives de Python ! Vous pouvez voir la liste des fonctions intégrées (*built-in Functions*) dans la [documentation officielle](#).

Pour aller plus loin, il suffit de faire appel au module standard <https://docs.python.org/2/library/math.html> de fonctions mathématiques prédéfinies :

```
>>> from math import * # importation de toutes les fonctionnalités du module
>>> pi
3.141592653589793
>>> cos(pi)
-1.0
>>> acos(-1)
3.141592653589793
>>>
```

```
>>> sqrt(2) # racine carrée (sqrt = square root)
1.4142135623730951
>>> e
2.718281828459045
>>> log(e) # logarithme népérien
1.0
>>> exp(1) # exponentielle
2.718281828459045
>>> log(256,2) # logarithme base 2
8.0
>>> log(1000,10) # logarithme base 10
2.9999999999999996
>>> # lui préférer :
>>> log10(1000) # logarithme base 10 plus précis
3.0
>>> fabs(-3) # valeur absolue de type float
3.0
>>> floor(pi) # Retourne l'entier le plus proche (en float), inférieur ou égal au réel passé en paramètre
3.0
>>> floor(-pi) # alors que int(-pi)=-3
-4.0
```

## II-D - Le module fractions

Le module **fractions** permet le calcul sur les fractions.

Cet exemple se passe de commentaires :

```
>>> # le module fraction
>>> 1/3 + 2/5
0.7333333333333334
>>> from fractions import Fraction
>>> Fraction(1, 3) + Fraction(2, 5)
Fraction(11, 15)
>>>
```

Ici l'instruction `from fractions import Fraction` n'importe que la classe **Fraction** du module **fractions**. On peut aussi importer toutes les fonctionnalités d'un module en écrivant : `from fractions import *`.

## II-E - Définition d'une fonction

L'utilisateur peut définir ses propres fonctions :

### Définition d'une fonction

```
>>> def ma_fonction(x):
    return x**2 - 2*x + 1

>>> ma_fonction(1)
0
>>> ma_fonction(0)
1
>>>
```

Ici l'appel de `ma_fonction(x)` retourne  $x^2 - 2x + 1$  grâce à l'instruction `return`. On peut ne pas mentionner de valeur de retour dans une fonction, implicitement elle retourne `None` et on peut alors parler de *procédure* :

```
>>> # Définition d'une procédure (pour Python c'est une fonction qui retourne None)
>>> def ma_procedure(x):
    print ("L'image par ma_fonction de", x , "est", ma_fonction(x))
```

In:

```
>>> ma_procedure(1)
```

Out:

```
L'image par ma_fonction de 1, est 0
```

In:

```
>>> ma_procedure(0)
```

Out:

```
L'image par ma_fonction de 0, est 1
```

In:

```
>>> ma_procedure(10)
```

Out:

```
L'image par ma_fonction de 10, est 81
```

Notez qu'une fonction peut être appelée dans la définition d'une autre fonction.

Syntaxe pour la définition d'une fonction :

```
def nom_fonction(parametre1, parametre2, ...) :
    .... Instruction 1
```

```
.... Instruction 2
.... ...
.... Instruction n
```

L'instruction `def` permet de définir une **fonction informatique**. Elle est suivie du nom de la fonction, suivi d'une liste de paramètres entre parenthèses. La parenthèse fermante est suivie de deux points `:` et d'un bloc d'instructions. Elles doivent toutes être décalées du même nombre d'espaces (**en général, 4**). Appuyer sur <Entrée> à l'invite de commande pour achever la définition.

**Note :** dans le langage Python, chaque fois que vous terminez une ligne d'instruction par le signe deux-points (`:`), le retour à la ligne suivante implique l'écriture d'un bloc d'instructions. En Python, un bloc d'instructions se caractérise toujours par le même niveau d'indentation (nombre d'espaces blanches ou de tabulations en début de ligne). Le simple fait de changer de niveau d'indentation signifie que vous sortez d'un bloc d'instructions donné. Exemple :

```
if mon_parametre is None:
    # bloc d'instructions
    print("mon paramètre est None")
    # le bloc continue ici
    mon_parametre = 0
# ici, on change d'indentation
# donc on sort du bloc précédent
print("ce code ne fait pas partie de la condition précédente.")
```

## II-F - Variables

- La notion de variable est essentielle en programmation.
- Elle permet de stocker en mémoire des valeurs, de les utiliser et de les modifier à volonté au sein d'un programme.
- La valeur d'une variable évolue au cours de l'exécution d'un programme, en fonction du déroulement du programme et selon ses instructions.

Quelques exemples de variables de types entier *int*, réel à virgule flottante *float* et chaîne de caractères *str*.

```
>>> # exemple de variables
>>> rayon_cercle = 12                # variable rayon_cercle de type entier
>>> pi = 3.14159                    # variable pi de type float
>>> mon_texte = "calcul de l'aire d'un disque" # variable mon_texte de type str
```

Avec l'instruction `print()`, il n'est pas nécessaire de convertir les expressions et/ou les variables en chaînes de caractères, cette conversion est implicite, elle s'effectue de manière totalement transparente pour l'utilisateur. Il suffit donc d'utiliser l'expression et/ou la variable dans `print()` telle quelle, sans autre forme de procès.

```
>>> print rayon_cercle
12
>>> print mon_texte
calcul de l'aire d'un disque
>>> print "Aire du disque :", pi*rayon_cercle**2
Aire du disque : 452.38896
>>>
```

L'opération principale pour une variable est l'affectation représentée par le symbole `=`.

```
>>> rayon_cercle = 12.
>>> print rayon_cercle
12.0
>>> diametre_cercle = 2.*rayon_cercle
>>> print diametre_cercle
24.0
>>>
```

Une **variable** est une donnée que l'ordinateur va stocker dans un espace mémoire. Elle est caractérisée par :

- un **identificateur** : pour nous c'est son nom, qui permet de manipuler la variable au sein d'un programme ou d'une instruction (en mode console). C'est une chaîne de caractères alphanumériques, c.-à-d. composée de lettres et de chiffres, qui ne doit pas débiter par un chiffre. Évitez les lettres majuscules et les caractères accentués. Préférez des noms de variable explicites en lettres minuscules, les mots séparés par un caractère *underscore* '\_' (voir les recommandations de la [documentation officielle](#)).
- un **type** : entier *int*, réel à virgule flottante *float*, chaîne de caractères *str*, booléen, etc.
- un **contenu** : c'est sa valeur. Elle est stockée dans la mémoire centrale sous forme d'un nombre en écriture binaire.

En Python la définition (déclaration) d'une variable se fait à l'aide d'une affectation :

```
>>> # Définition et affectation d'une variable nombre_vies
>>> nombre_vies = 3
>>> type(nombre_vies) # type de la variable nombre_vies
<type 'int'>
```

Python pratique le *typage dynamique* : il n'est pas utile (contrairement à d'autres langages) de déclarer le type de la variable, Python s'en charge.

```
>>> temperature = 23. # le point décimal force le type à float
>>> type(temperature)
<type 'float'>
```

Le type d'une variable peut être modifié en cours de route... C'est toutefois une pratique à déconseiller vivement !

## II-G - Une particularité de l'affectation de variables sous Python

Python permet en une seule affectation ('=') de déclarer plusieurs variables :

```
>>> # Affectation multiple
>>> temperature, texte_intro = 12.5, "bonjour"
>>> temperature
12.5
>>> texte_intro
'bonjour'
>>>
```

Les variables à gauche de l'opérateur d'affectation ('=') sont séparées par des virgules, de même que les valeurs à droite de '=', et sont affectées de gauche à droite.

Exemple : calcul des premiers termes de la suite de Fibonacci :

$$u_0 = 0, \quad u_1 = 1, \quad \forall n \in \mathbb{N}, \quad u_{n+2} = u_{n+1} + u_n$$

```
>>> # Calcul des premiers termes de la suite de Fibonacci
>>> u, v = 0, 1
>>> print u, v
0 1
```

```
>>> u, v = u+v, u+2*v
>>> print u, v
1 2
>>> u, v = u+v, u+2*v
>>> print u, v
3 5
>>> u, v = u+v, u+2*v
>>> print u, v
8 13
>>> u, v = u+v, u+2*v
>>> print u, v
```



```
21 34
>>>
```

La touche ▲ du clavier (déplacement vers le haut) permet de naviguer dans l'historique de commandes et de relancer une ligne d'instruction précédente.

Bien noter que durant une affectation multiple les valeurs (à droite du =) sont celles avant l'appel de l'instruction.

Ainsi l'instruction `a, b = b, a` échange les valeurs de deux variables `a` et `b` :

```
>>> # Échange des valeurs de deux variables
>>> a, b = 1, 2
>>> print a, b
1 2
>>> a, b = b, a
>>> print a, b
2 1
>>>
```

Dans d'autres langages pour échanger les valeurs de deux variables, il faut faire appel à une fonction prédéfinie (souvent `swap(..)`), ou procéder en plusieurs affectations.

À l'aide d'une variable temporaire :

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

Sans variable temporaire :

```
>>> a, b = 1, 2
>>> a = a + b
>>> b = a - b
>>> a = a - b
>>> print a, b
2 1
>>>
```

Il faut tout de même trois affectations, et le code n'est pas facilement lisible...

### III - Annexes : écriture d'un nombre en base 2

**Rappel : division euclidienne.**  $\forall n \in \mathbb{N}, \forall m \in \mathbb{N}^*$  :

$$\exists! (q, r) \in \mathbb{N}^2 \begin{cases} n = q \times m + r \\ 0 \leq r < m \end{cases}$$

**Corollaire.**  $\forall m \in \mathbb{N} \setminus \{0, 1\}, \forall n \in \mathbb{N}$ , il existe une unique suite finie  $(u_n)_{n \in [[0, N]]}$  d'entiers compris entre 0 et  $m - 1$ , tels que :

$$n = \sum_{i=0}^N u_i \times m^i$$

et si  $N > 0$ ,  $u_n \neq 0$ . L'écriture en base  $m$  de  $n$  est  $u_N u_{N-1} \dots u_1 u_0$ .

### III-A - Preuve

**Existence :** par division euclidienne  $\exists! (q_0, u_0) \in \mathbb{N}^2$  avec  $n = q_0 \times m + u_0$  et  $0 \leq u_0 < m$ . Si  $q_0 = 0$  la suite convient puisque  $n = u_0 \times m^0$ .

Si  $q_0 \neq 0$  alors par la division euclidienne  $\exists! (q_1, u_1) \in \mathbb{N}^2$  avec  $q_0 = q_1 \times m + u_1$  et  $0 \leq u_1 < m$ .

Remarquer que  $n > q_0 > q_1$  puisque  $m > 1$ . Ainsi en poursuivant ce procédé on construit une suite finie  $(u_0, u_1, \dots, u_N)$  avec  $0 \leq u_i < m$ ,  $q_N = 0$  et :

$$\begin{aligned} n &= q_0 \times m + u_0 = (q_1 \times m + u_1) \times m + u_0 \\ &= ((\dots ((0 \times m + u_N) \times m + u_{N-1}) \dots) \times m + u_1) \times m + u_0 \\ &= \sum_{i=0}^N u_i \times m^i \end{aligned}$$

**Unicité.** Elle provient de l'unicité du quotient et du reste dans la division euclidienne : si  $n = \sum_{i=0}^N u_i \times m^i$  alors le procédé précédent produit la suite  $(u_0, u_1, \dots, u_N)$ .

**Exemple :** écriture de 72 en base 2 :

$72 = 2 \times 36 + 0$	$u_0 = 0$
$36 = 2 \times 18 + 0$	$u_1 = 0$
$18 = 2 \times 9 + 0$	$u_2 = 0$
$9 = 2 \times 4 + 1$	$u_3 = 1$
$4 = 2 \times 2 + 0$	$u_4 = 0$
$2 = 2 \times 1 + 0$	$u_5 = 0$
$1 = 2 \times 0 + 1$	$u_6 = 1$

72 s'écrit 1001000 en base 2 (binaire).

**En Python :**

Python dispose d'une fonction intégrée **bin(x)** qui règle le problème :

```
>>> bin(72)
'0b1001000'
```

À titre d'exercice, on peut tenter une solution à partir d'une boucle `while` :

```
a=72
>>> while a>0 :
    print a%2
    a=a//2 # division entière
0
0
0
1
0
0
1
```

L'instruction `while` répète en boucle le bloc d'instructions qui lui est rattaché tant que l'expression conditionnelle vaut `True` (évaluation booléenne de l'expression à vrai).

**Exemple** : écriture de 72 en base 16 :

$$\begin{aligned} 72 &= 16 \times 4 + 8 & u_0 &= 8 \\ 4 &= 16 \times 0 + 4 & u_1 &= 4 \end{aligned}$$

72 s'écrit 48 en base 16 (ou hexadécimal).

**En Python :**

là aussi, Python dispose d'une fonction intégrée `hex(x)` performante et qui règle le problème :

```
>>> hex(72)
'0x48'
```

Mais pour le *fun*, on peut débiter l'aventure avec `while` :

```
a = 72
>>> while a :
    print a%16
    a = a//16 # division entière
8
4
```

Pour écrire un nombre en base 16 on utilise les « chiffres » de 0 à 9 et A=10, B=11, C=12, D=13, E=14, F=15.

En 2 chiffres on écrit tous les nombres de 0 à FF = 15 + 15 x 16 =  $16^2 - 1 = 255$ . Autant qu'en binaire avec 8 bits (ou chiffre 0,1), puisque  $11111111 = 2^8 - 1 = 255$ .

Puisque  $2^4 = 16$  on a la conversion binaire/hexadécimal :

- 0000=0, 0001=1, 0010=2, 0011=3, 0100=4, 0101=5, 0110=6, 0111=7, 1000=8, 1001=9, 1010=A, 1011=B, 1100=C, 1101=D, 1110=E, 1111=F.

**Exemple** :  $72_{10} = 0100\ 1000_2 = 48_{16}$ .

## IV - Exercices

### IV-A - Exercice 1

Quel est le chiffre des centièmes dans la notation décimale de  $\frac{5^{12}}{7}$  ?

### IV-B - Exercice 2

Le nombre  $2^{23} - 7$  est-il un multiple de 9 ? Est-il un multiple de 13 ?

### IV-C - Exercice 3

Pour convertir un nombre décimal en binaire, Python dispose de la fonction native **bin(x)** :

```
>>> bin(55)
'0b110111'
```

En ligne de commande, comment pourrait-on faire une telle conversion sans utiliser la fonction `bin()` ?

Exemple d'application : quelle est l'écriture en base 2 du nombre s'écrivant 103 en base 10 ?

### IV-D - Exercice 4

Quel est le PGCD des nombres 1407 et 8388601 ?