

1^{ère} NSI – Thème « #3 »

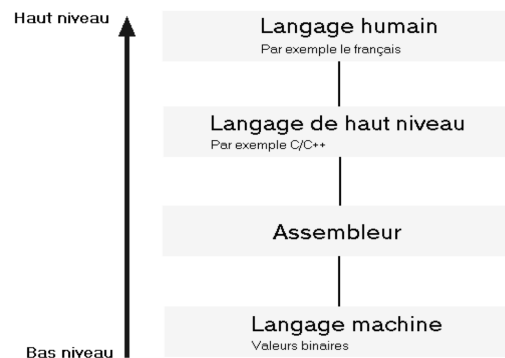
Introduction à la Programmation *(en Python)*

Marc Biver, Septembre 2023

Lycée Fustel de Coulanges, Massy

Qu'est-ce qu'un langage de programmation ?

- Programmer = demander à un ordinateur d'effectuer des actions.
- Exemple : « calcule-moi la valeur de $6 + 7$ ».
- Problème : un ordinateur ne « parle » que le binaire ; nous, les humains, pas du tout...
- Solution : on a créé des langages dits « évolués » ou « haut niveau » qui nous permettent d'exprimer de manière naturelle ce que l'on veut que l'ordinateur réalise.



- Un langage de programmation...
 - Comporte une syntaxe, du vocabulaire, une grammaire... comme une langue humaine.
 - A l'inverse d'une langue humaine ils n'ont qu'une vocation très étroite : écrire des algorithmes de manière à ce qu'un ordinateur puisse les exécuter.
 - La « traduction » vers le langage machine que comprend l'ordinateur peut se faire de deux manières :
 - La compilation : l'équivalent de la traduction d'un livre – cela produit un nouveau fichier, appelé « exécutable » qui peut être directement exécuté par l'ordinateur (comme un livre traduit peut être directement lu).

- L'interprétation : comme « dans la vraie vie » c'est une traduction au fur et à mesure que le code est écrit, sans enregistrement du code traduit dans un nouveau fichier.
- Exemples :
 - Le langage C utilise un compilateur – on dit que c'est un langage compilé.
 - Le langage Python utilise un interpréteur – on dit que c'est un langage interprété.

Le langage Python

Pourquoi l'avoir choisi ?

- A notre niveau, pour commencer :
 - Il est « open source » - gratuit et utilisable par tous.
 - Il est « portable » - utilisable sous Linux, MacOS, Windows.
 - Il a une syntaxe simple (si ! si !).
- Il a d'autres caractéristiques dont nous parlerons quand nous aborderons les thèmes qui y correspondent :
 - Il gère lui-même ses ressources mémoire.
 - Il est multi-paradigmes : impératif, fonctionnel, orienté objet.

Comment l'utiliser ?


On le comprend – taper du code dans un fichier texte ne suffit pas à créer un programme (même dans le cas du HTML qu'on a vu la semaine passée, il y avait un interpréteur – le navigateur).

On va utiliser ce qu'on appelle un IDE (« *integrated development environment* ») – il en existe littéralement des dizaines. On peut citer, pour les plus proches de nous :

- IDLE – qui est installé sur les machines NSI et que l'on va utiliser pour découvrir la console ;
- Basthon – outil en ligne sur lequel s'appuie l'application Capytale que nous allons utiliser bientôt également.
- EduPython – qui est installé sur les machines qui vous ont été fournies par la Région Ile-de-France ;
- Google Decal – outil en ligne que l'on utilisera sans doute plus tard dans l'année ;

Initiation – activités dans la console

Opérations de base

- Lancer IDLE () .
- Testez dans la console les opérations usuelles : (+ - * /) :

```
Python 3.6.1 Shell
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information
>>> 3+2
5
>>> 9/5
1.8
>>> |
```

- Testez les opérations : // % ** Devinez-vous ce qu'elles font ?

Entrées – Sorties / Affectations

Une variable est une manière de stocker une information dans la machine en la nommant.

Faire « l'affectation » d'une variable c'est en modifier la valeur – soit en la créant si elle n'existe pas encore, soit en la changeant.

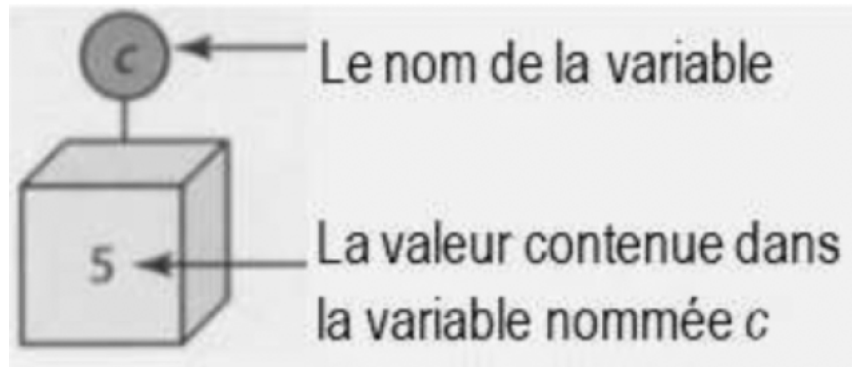
Considérons l'algorithme suivant :

1. **Saisir** a
 2. **Saisir** b
 3. $c = a + 2 \times b$
 4. $c = c + 1$
 5. **Ecrire** c
-

On a ici :

- Trois variables ;
- Deux entrées ;
- Quatre affectations (deux sur des valeurs demandées à l'utilisateur, deux calculées par l'ordinateur) ;
- Une sortie, par écriture à l'écran.

Une variable est caractérisée en premier lieu par un nom (qui permet de la localiser en mémoire) et une valeur ; elle peut être vue comme une boîte étiquetée (son nom) qui peut contenir différentes informations – dans le cas précédent, des nombres entiers. Affecter une variable, c’est modifier ce que contient la boîte.



Une variable a également un type – nombre entier, nombre réel, chaîne de caractères... – mais à l’inverse d’autres langages, il est *implicite* : il n’y a pas besoin de le déclarer.

Pour affecter une valeur à une variable en Python, on utilise le symbole =, le membre de gauche prenant la valeur de celui de droite :

```
# La ligne suivante affecte la valeur 3 à 'a'
a = 3
```

(on notera ici la syntaxe des commentaires en Python)

ATTENTION à ne pas confondre avec les maths :

- « Variable » n’a pas le même sens ;
- Le symbole « = » n’a pas le même sens.

Pour nommer une variable, il faut respecter certaines règles : caractères alphanumériques, ne pas commencer par un chiffre, aucun caractère spécial hormis l’underscore « _ » (et on évite les accents), et ne doit pas être un mot clé – int, and, break... (on y reviendra)

- Créez plusieurs variables et affectez-y différentes valeurs, cette fois de différents types (entiers, réels, texte...). (vous pouvez utiliser les exemples ci-dessous – mais inventez-en d'autres !)

```
marc = 5
```

```
Fustel = 6.578
```

```
accueil = "bonjour"
```

- Affichez la valeur de ces variables au moyen de la fonction

```
print()
```

- Demandez à l'utilisateur de renseigner certaines variables au moyen de la fonction input :

```
>>> age_prof = input("Quel age as-tu? ")
Quel age as-tu? |
```

- Vérifiez le type des variables que vous avez créé au moyen de la commande :

```
print(type(NOM_VARIABLE))
```

- On rappelle les opérations usuelles :

Instructions	Signification
$a + b$	addition
$a - b$	soustraction
$a * b$	multiplication
$a ** b$	puissance a^b
a / b	division
$a // b$	quotient de la division euclidienne de a par b
$a \% b$	reste de la division euclidienne de a par b

- Faites des tests d'opérations usuelles avec ces différentes variables – rencontrez-vous des erreurs ? Lesquelles ?

Exercices :

On considère le programme Python suivant :

```
a = 7
b = 3
c = a + b
c = c + 1
b = a - c
```

Sur une feuille copiez le tableau suivant et complétez-le :

Contenu des variables	a	b	c
Ligne 1			
Ligne 2			
Ligne 3			
Ligne 4			
Ligne 5			

➔ QCM « Affectation de variables » sur ProNote.

Scripts

Un script n'est rien de plus qu'une succession d'instructions qui sont exécutées à la suite – dans une console chaque instruction est exécutée lorsque vous passez à la ligne suivante tandis que dans un script elles le sont toutes sans que vous n'ayez rien à faire pour passer de l'une à la suivante.

Un script peut être enregistré pour être exécuté plusieurs fois ou dans plusieurs contextes – c'est, au sens où il contient une suite d'instructions mettant en œuvre un algorithme, réellement un « programme informatique ».

- Depuis votre ENT, lancez l'application « Capytale ».
- Avant de vous lancer n'oubliez pas qu'avec Python on peut convertir (quand c'est possible) des variables d'un type à un autre :

```
# Mettre un nombre au format chaîne
a = 1984
b = str(a)
c = "Roman d'Orwell: " + b
# Ou l'inverse...
a = input("Quel est votre âge? ")
b = int(a)
print(b + 10)
# Ou encore en float...
a = input("Que vaut pi avec deux decimales?")
b = float(a)
aire2 = b * 2 ** 2
```

- Rejoignez l'activité que j'ai préparée pour la séance avec le code :

d00f-1846631

Introduction aux notebooks Jupyter

- ➔ Les notebooks Jupyter sont des **cahiers électroniques** qui, dans le même document, peuvent rassembler du **texte**, des **images**, des **formules mathématiques** et du **code informatique exécutable**. Ils sont manipulables interactivement dans un navigateur web.
- ➔ Ces notebooks sont organisés en cellules qui peuvent être soit du texte (auquel cas on peut y inclure des images ou des formules également) soit du code Python (pour ce cours en tous cas).
- ➔ Ces notebooks sont facilement convertibles au format PDF en ligne – ce qui permet de réellement s'en servir comme d'un bloc-notes.

Ceci est une cellule de texte

On peut y mettre des titres, des sous-titres...

Des sous-sous-titres etc... Un peu comme en HTML.

C'est d'ailleurs aussi un langage balisé, mais beaucoup plus simple, appelé "markdown" - on y reviendra.

```
In [7]: 1 # Ici on met une cellule de code – dans laquelle on peut mettre des commentaires
        2 a = 3.1416
        3 # Cette cellule ne renvoie rien – elle ne fait qu'une affectation
```

```
In [8]: 1 # Celle-ci, en revanche, envoie quelque chose à la sortie
        2 print(a * 2 ** 2)

12.5664
```

Dans la cellule précédente on a utilisé la formule de l'aire d'un cercle πR^2

```
In [3]: 1 # Celle-ci afficherait quelque chose si on l'effectuait dans la console
        2 # Dans les notebooks, ceci s'affiche sous forme de "Out"
        3 5+2
```

Out[3]: 7

- ➔ Tout se passe comme si les cellules de code étaient dans des terminaux les uns à la suite des autres – mais entre elles je peux mettre des instructions et vous pouvez prendre des notes !

- Depuis votre ENT, lancez l'application « Capytale ».
- Rejoignez le notebook que j'ai préparé pour la séance avec le code :
`ab1d-1883830`

➔ A partir de maintenant nous allons régulièrement utiliser ce format pour les TPs – alors prenez-soin de bien vous y habituer !

Les fonctions Python – une brève introduction

Présentation

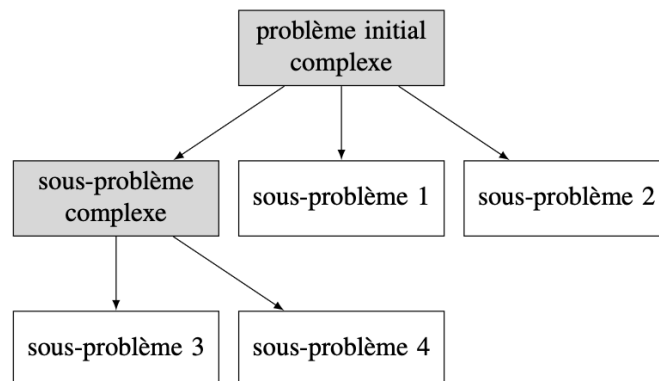
Attention pour commencer : comme pour le « = » et pour la notion de variable, le mot « fonction » n'a pas le même sens en **mathématiques** et en **informatique** : dans le premier cas c'est une **relation entre deux ensembles**, dans le second un **procédé de calcul**.

Une **fonction** :

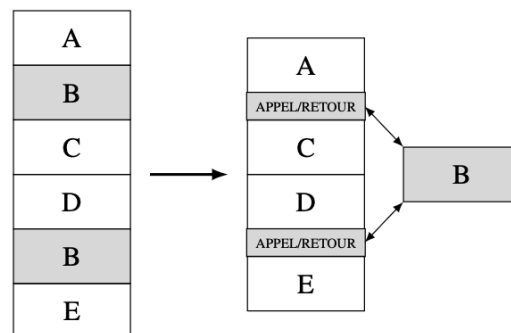
- Est définie par **un nom** ;
- Correspond à une **séquence d'instructions** réalisant **une tâche précise** ;
- Utilise aucun, un, ou plusieurs arguments. Ces arguments sont les paramètres de la fonction.
- La fonction renvoie généralement un résultat ; si elle ne le fait pas, on parle **d'une procédure**.

Les fonctions ont plusieurs utilités :

- Décomposition d'une tâche complexe :



- Réutilisation de code / éviter les répétitions :



- En conséquence : rendre le code plus court et lisible.

Syntaxe en Python

```
# Définition de la fonction
def nom_fonction(liste_paramètres):
    bloc d'instructions
    return resultat # Si fonction
```

```
# Appel d'une fonction dans le corps du programme
resultat = nom_fonction(paramètres)
```

```
# Appel d'une procédure dans le corps du programme
nom_procedure(paramètres)
```

*Attention à
l'indentation !!*

```
def conv_minutes(heures, minutes):  
    minutes = minutes + heures * 60  
    return minutes  
  
resultat = conv_minutes(2, 30)  
  
print("2 heures 30 font ", resultat, " minutes.")
```

```
>>> # script executed  
2 heures 30 font 150 minutes.
```

Note : Lorsqu'une fonction est appelée, Python réserve pour elle (dans la mémoire de l'ordinateur) un **espace de noms**. Cet espace de noms local à la fonction est différent de l'espace de noms global où se trouvent les variables du programme principal. Dans l'espace de noms local, nous aurons des variables qui ne sont accessibles qu'au sein de la fonction – on parle alors de **variables locales**.

- Rendez-vous sur <https://pythontutor.com>

- Cliquer sur « Python ».

- Écrire le code suivant

```
def conv_minutes(heures, minutes):  
    minutes = minutes + heures * 60  
    return minutes
```

```
heures = 2  
minutes = 30  
resultat = conv_minutes(heures, minutes)
```

```
print("2 heures 30 font ", resultat, " minutes.")
```

- Cliquer sur Visualize Execution et exécuter la fonction pas à pas.

- Ouvrez IDLE.

- Écrivez une fonction `perimetre_rectangle` qui prend en argument deux paramètres – une longueur et une largeur – et qui renvoie le périmètre du rectangle.

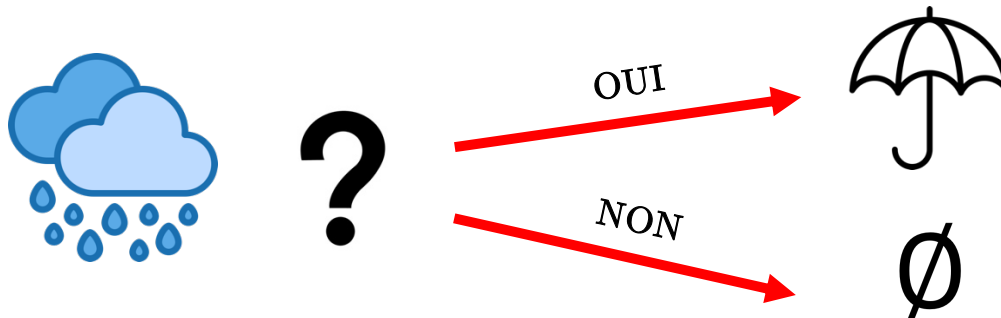
- Exécutez-là plusieurs fois et observez les sorties :

```
perimetre_rectangle  
perimetre_rectangle()  
perimetre_rectangle(3, 5)  
perimetre_rectangle(10, 2)  
perimetre_rectangle(6)
```

Conditions & Embranchements

Introduction

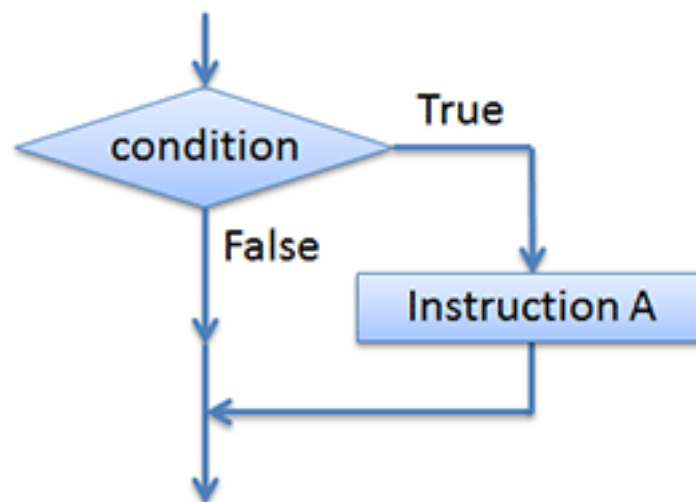
Situations classiques de la vie courante – *je dois sortir...*



On a mis en place une condition (« s'il pleut ») et une structure d'embranchement (ce que je fais dans un cas ; ce que je fais sinon).

Remarque : une structure d'embranchement, dans la vie courante comme en programmation, une fois résolue, revient à la poursuite « normale » des actions. Ici :

- S'il pleut – *alors* je prends mon parapluie, *puis* je sors.
- S'il ne pleut pas – *alors* je ne fais rien de spécial, *puis* je sors.



Conditions et tests

Une condition est :

- Un énoncé qui peut prendre deux valeurs et seulement deux valeurs : Vrai ou Faux.
- Sa résolution est donc une variable booléenne (True / False).
- Une combinaison de tests reliés par des opérateurs logiques.

Ces tests sont la plupart du temps réalisés à l'aide d'opérateurs de comparaison dont les plus fréquents sont :

```
== (égal)
!= (différent de)
<= (inférieur ou égal)
>= (supérieur ou égal)
< (strictement inférieur)
> (strictement supérieur)
```

Les opérateurs logiques classiques quant à eux sont :

```
not (non – négation d'une condition)
or (ou – vrai si une de deux conditions au moins est vraie, faux sinon)
and (et – vrai si les deux conditions sont vraies, faux sinon)
```



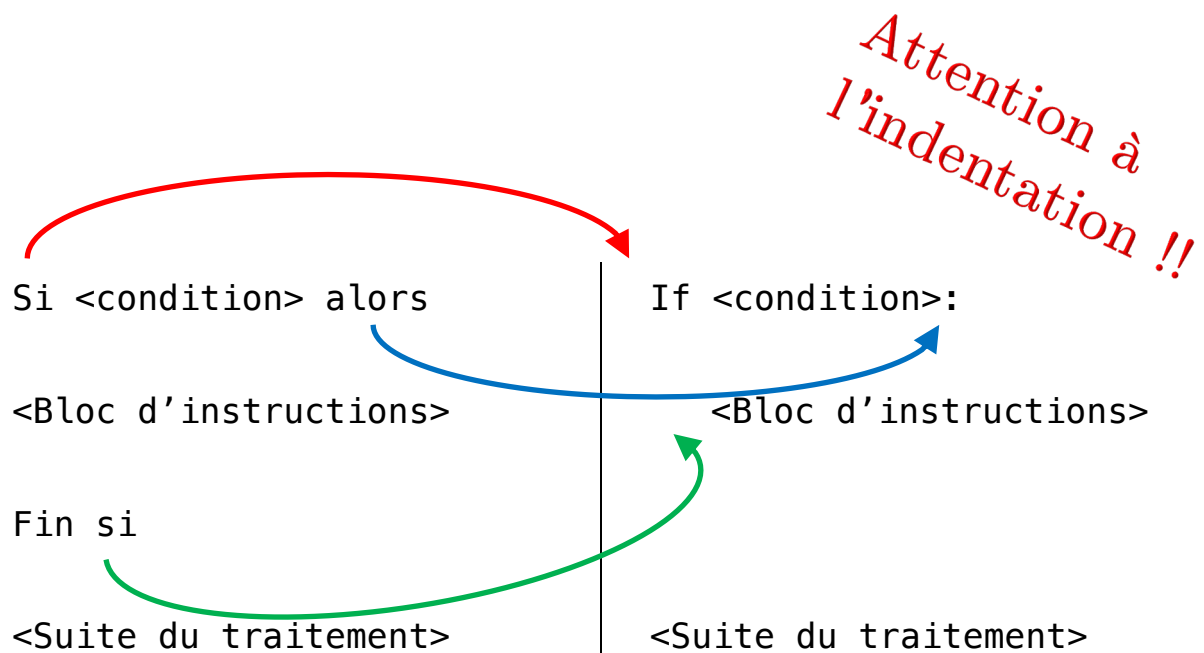
```

>>> a = 4
>>> b = 5
>>> a == 4
True
>>> a == 4 or b == 5
True
>>> a == 4 and b == 5
True
>>> a == 4 or b == 6
True
>>> a == 4 and b == 6
False
>>> not b == 5
False

```

Embranchements

La syntaxe en python pour réaliser un **embranchement** simple (tel que l'exemple de la pluie plus haut) est la suivante :



```
a = -2

if a <= 0:
    print("a négatif")
print("Fin premier test")

if a >= 0:
    print("a positif")
print("Fin second test")
```

```
>>> # script executed
a négatif
Fin premier test
Fin second test
>>>
```

Python permet également de réaliser des **embranchements** avec **alternatives** :

Attention à l'indentation !!

```
Si <condition> alors  
  
<Bloc d'instructions1>  
  
Sinon  
  
<Bloc d'instructions2>  
  
Fin si  
  
<Suite du traitement>
```

```
If <condition>:  
  
    <Bloc d'instructions1>  
  
Else:  
  
    <Bloc d'instructions2>  
  
<Suite du traitement>
```

```
a = -2  
  
if a >= 0:  
    print("a positif")  
else:  
    print("a négatif")  
print("Fin du test")
```

```
>>> # script executed  
a négatif  
Fin du test  
>>>
```

- Depuis votre ENT, lancez l'application « Capytale ».
- Rejoignez le notebook que j'ai préparé pour la séance avec le code :
5dc2-1885289

- Une fois que vous avez fini cette activité je vous propose deux exercices supplémentaires facultatifs :

d80d-1885381

ATTENTION !!!!

Comme on l'a vu dans l'activité, les calculs algébriques et les tests avec les nombres entiers (type `int`) sont tous exacts. En revanche, **il n'en est pas de même avec les nombres flottants (type `float`)** : certains calculs sont exacts et d'autres non, de même pour les tests. Nous verrons plus loin dans le programme pourquoi il en est ainsi (c'est dû à la façon dont les nombres flottants sont représentés en binaire dans l'ordinateur). Ce qu'il faut retenir ici, c'est qu'il ne faut pas faire des tests d'égalités brutaux entre deux nombres flottants.

Boucles

Boucles itératives

Il nous arrive souvent de devoir répéter plusieurs fois la même opération – dans la vie courante on peut penser à des exercices physiques (des pompes par exemple) ou des actes élémentaires comme mettre un article dans un caddie au supermarché ou encore arroser toutes les plantes d'un jardin. Dans tous ces cas on a une action de base identique qu'on va répéter – soit dans exactement le même contexte (les pompes) soit en le faisant varier légèrement (le supermarché où on ne prend a priori pas n fois le même article).

La même chose se produit en calculs et donc en programmation – par exemple : on place une somme de 1000 euros sur un compte rémunéré à 2% (on multiplie donc chaque année la somme disponible sur le compte par 1,02) et on aimerait savoir la somme dont on disposerait dans 10 ans.

L'approche « brutale » consisterait à procéder ainsi :

somme0 = 1000

```
somme1 = somme0 * 1.02
somme2 = somme1 * 1.02
somme3 = somme2 * 1.02
...
```

On pourrait l'améliorer légèrement en limitant le nombre de variables utilisées :

```
somme = 1000 # somme déposée
somme = somme * 1.02 # somme au bout d'une année
somme = somme * 1.02 # somme au bout de deux années
somme = somme * 1.02 # somme au bout de trois années
...
```

Mais dans les deux cas on ferait 11 fois rigoureusement le même calcul – et si soudain on nous demandait combien ça ferait au bout de 100 ans, on devrait le faire 101 fois !

Solution pour éviter cet écueil : les **boucles itératives** ou **boucle pour** qui permet de répéter une séquence d'instructions un nombre fixé de fois :

Pour *compteur* allant de *valeur_init* à *valeur_finale*

<Bloc d'instructions>

Fin pour

<Suite du traitement>

Ce qui, en syntaxe Python, s'écrit :

```
For compteur in range(valeur_init, valeur_finale + 1):
    <Bloc d'instructions>
<Suite du traitement>
```

*Attention à
l'indentation !!*

Quelques remarques au sujet de cette syntaxe :

- Si `valeur_finale < valeur_init`, il n'y a pas d'erreur : la boucle ne s'exécute simplement pas et on passe directement à la suite du traitement.-
- En Python, l'instruction `range(valeur_init, valeur_finale + 1)` définit une plage de valeurs entières consécutives commençant à `valeur_init` et se terminant à `valeur_finale` (cette plage contient donc $(valeur_finale - valeur_init + 1)$ valeurs – ce qui explique le « +1 » dans la syntaxe. Ainsi :
 - L'instruction `range(1,6)` correspond à la plage de valeurs {1, 2, 3, 4, 5}.
 - L'instruction `range(0,3)` correspond à la plage de valeurs {0, 1, 2}.
 - Dans le cas précédent où la valeur initiale est égale à 0, on peut l'omettre en n'écrivant que `range(valeur_finale + 1)` soit, dans ce cas : `range(3)`.

Pour revenir à notre problème des 1000 euros placés sur un compte rémunéré, la fonction suivante va renvoyer la somme demandée :

```
def Calc_Interet():
    somme = 1000
    for i in range(1, 11):
        somme = somme * 1.02
    return somme
```

*Attention à la
double
indentation !!*

- Depuis votre ENT, lancez l'application « Capytale ».
- Rejoignez le notebook de la séance avec le code :

1a11-1938165

ATTENTION : à partir de maintenant les exercices vont relever de la réelle programmation – au sens « résolution d'un problème au moyen d'un programme » ce que vous allez trouver significativement plus difficile que ce que l'on a fait jusqu'à présent. Conseils, si vous avez du mal :

- Prenez le temps de réfléchir mais ne restez pas bloqué·e – n’hésitez pas à demander de l’aide (à moi, à vos camarades...).
- Il n’y a aucun secret : « plus on code, meilleur on sera ». Entraînez-vous le plus possible en utilisant les notebooks fournis en séance, mais aussi France IOI (que je regarderai de temps en temps).

Boucles conditionnelles

Reprenons l’exemple de la section précédente du placement de 1000 euros sur un compte rémunéré à 2% (on multiplie donc chaque année la somme disponible sur le compte par 1,02). Cette fois, au lieu de déterminer la somme disponible après un certain nombre d’années, on cherche à calculer le nombre d’années qu’il faudrait attendre avant de disposer d’au moins 2000 euros.

On va donc de nouveau effectuer une boucle sur le calcul « **somme = somme * 1.02** » sauf que cette fois on ne sait pas à l’avance combien de fois on va faire le calcul – ce nombre de fois est même précisément ce que l’on cherche à calculer. Nous allons donc répéter l’opération jusqu’à ce qu’une condition (« **somme >= 2000** ») soit remplie. En algorithmique, cette démarche s’appelle **boucle conditionnelle** ou encore **boucle tant que** :

Tant que <condition vraie>

<Bloc d’instructions>

Fin pour

<Suite du traitement>

Ce qui, en syntaxe Python, s’écrit :

```
while <condition vraie>:  
    <Bloc d’instructions>  
<Suite du traitement>
```

*Attention à
l’indentation !!*

Pour revenir à notre problème des 1000 euros placés sur un compte rémunéré, la fonction suivante va renvoyer le nombre d'années :

```
def Calc_Annees():
    annee = 0
    somme = 1000
    while somme < 2000:
        somme = somme * 1.02
        annee = annee + 1
    return annee
```

*Attention à la
double
indentation !!*

ATTENTION à la définition des boucles tant que – considérez la fonction ci-dessous :

```
def essai_boucle():
    i = 1
    while i != 100:
        i = i + 2
    print("fonction terminée")
```

➔ Que va-t-il se passer si je fais un appel à cette fonction `essai_boucle` ?

La condition $i = 100$ ne sera ***jamais*** remplie (puisque i ne prendra que des valeurs impaires), donc la condition « **$i \neq 100$** » sera toujours vrai, et on a donc défini **une boucle infinie** – qui soit ne terminera jamais, soit va faire

planter le programme. Il faut donc toujours bien vérifier que la condition du « tant que » va, à un moment donné, devenir fausse.

- Depuis votre ENT, lancez l'application « Capytale ».
- Rejoignez le notebook de la séance avec le code :

88a7–1939474