

fois.

1. "Écrire un module réalisant cela.
2. Une des quatre fonction de l'interface ne correspond pas exactement à l'opération équivalente sur les dictionnaires de Python. Laquelle ?
3. Corriger la description pour se rapprocher de celle de Python et adapter l'implémentation.

## Chap. 2 – Modularité (pa.dilla.fr/10 )

### 1.1 – Un exemple : le paradoxe des anniversaires

#### Exemple

```
[ ] : # Programme 1 -- https://pa.dilla.fr/11
def contient_doublon(t):
    """le tableau t contient-il un doublon ?"""
    s = set()
    for x in t:
        if x in s:
            return True
        s.add(x)
    return False
```

#### Exemple

```
[ ] : # Programme 2 -- https://pa.dilla.fr/12
def contient_doublon(t):
    """le tableau t contient-il un doublon ?"""
    s = []
    for x in t:
        if x in s:
            return True
        s.append(x)
    return False
```

#### Exemple

```
[ ] : # Programme 3 -- https://pa.dilla.fr/13
def contient_doublon(t):
    """le tableau t contient-il un doublon ?"""
    s = [False] * 366
    for x in t:
        if s[x]:
            return True
        s[x] = True
    return False
```

### 1.2 – Factorisation du code

Les trois programmes précédents se ressemblent beaucoup car ils font la même chose (mais avec des stratégies complètement différentes) et tous les trois ont

la même structure :

- *s* représente d'une manière ou d'une autre un ensemble de dates qu'il faut créer.
- Il faut vérifier si *s* contient l'élément *x*.
- Il faut être capable d'ajouter l'élément *x* à *s* si besoin.

Ce qui donne, en déléguant ces trois aspects aux fonctions `cree()`, `contient()` et `ajoute()` :

```
def contient_doublon(t):
    """le tableau t contient-il un doublon ?"""
    s = cree()
    for x in t:
        if contient(s,x):
            return True
        ajoute(s,x)
    return False
```

### REMARQUE

Cette factorisation du code a de nombreux avantages :

- pour **changer le mode de représentation** des dates, il ne faut plus changer `contient_doublon()`
- l'ensemble de dates peut être **réutilisés** dans d'autres programmes
- il y a **séparation** entre le programme qui utilise les dates et les programmes qui définissent comment sont programmées en interne ces dates.

Ces trois fonctions représentent l'**interface** entre le programme qui utilise l'ensemble de dates et les programmes qui définissent d'une façon ou d'une autre cet ensemble.

3. Avant d'écrire la fonction `ajoute` :

1. **Écrire** une fonction `ajoute_aux(tr,x)` qui ajoute *x* à la fin du tableau redimensionnable *tr* en supposant que sa capacité est suffisante.
2. **Écrire** une fonction `_double(tr)` qui double la capacité du tableau redimensionnable *tr* en conservant ses éléments.
3. **En déduire** la fonction `ajoute(tr,x)`. Lorsque le tableau redimensionnable ne peut accueillir de nouvel élément, sa capacité doit doubler.

Voici l'interface minimale pour une structure de dictionnaire.

fonction	description
<code>cree()</code>	crée et renvoie un dictionnaire vide
<code>cle(d,k)</code>	renvoie True si et seulement si le dictionnaire <i>d</i> contient la clé <i>k</i>
<code>lit(d,k)</code>	renvoie la valeur associée à la clé <i>k</i> dans le dictionnaire <i>d</i> , et None si la clé <i>k</i> n'apparaît pas
<code>ecrit(d,k,v)</code>	ajoute au dictionnaire <i>d</i> l'association entre la clé <i>k</i> et la valeur <i>v</i> , en remplaçant une éventuelle association déjà présente pour <i>k</i>

### ACTIVITÉ

On propose de réaliser cette interface de dictionnaire avec un tableau de couples clé-valeur, en faisant en sorte qu'aucune clé n'apparaisse deux

## 2.1 – Modules

Une des clés du développement à grande échelle consiste à séparer proprement les différentes parties d'un programme.

### Exemple

Par exemple on peut séparer la définition d'une structure de données (comme l'ensemble de dates) et son utilisation.

On peut aussi séparer la partie interface graphique d'une application de sa partie logique qui en constitue le cœur.

Chaque morceau de code peut être placé dans un fichier différent appelé **module**.

Pour importer les fonctions définies dans un module et les utiliser, il faut utiliser le mot clé `import`

### Exemple

Par exemple, pour importer le module permettant de gérer les valeurs aléatoires, on importe `random` grâce à l'instruction `import random`. Au-quel cas, pour utiliser la fonction `randint()` du module, il faut écrire `random.randint()`. Mais sous cette forme, cette façon d'importer est à éviter car ce sont *toutes* les fonctions du module qui sont importées.

Il est préférable de n'importer que la ou les fonctions utiles. Par exemple `from random import randint` ne va importer que la fonction `randint(a, b)` qui permet de choisir aléatoirement un nombre entier compris entre `a` et `b` inclus.

(sinon c'est pas drôle et tu n'apprendras pas grand chose...).

Voici l'interface minimale pour une structure de tableau redimensionnable :

fonction	description
<code>creer()</code>	crée et renvoie un tableau vide
<code>litt(tr, i)</code>	(équivalent à <code>[]</code> ) renvoie l'élément de <code>tr</code> à l'indice <code>i</code>
<code>ecrit(tr, i, x)</code>	(équivalent à <code>tr[i]</code> ) place la valeur <code>x</code> dans la case d'indice <code>i</code> du tableau <code>tr</code> (équivalent à <code>tr[i] = x</code> )
<code>ajoute(tr, x)</code>	ajoute le nouvel élément <code>x</code> au tableau <code>tr</code> , après ses éléments actuels (équivalent à <code>tr.append(x)</code> )

### ACTIVITÉ

On décide de représenter un tableau redimensionnable `tr` de  $n$  éléments par un dictionnaire contenant (1) d'une part le nombre '`n`' appelé *taille* et (2) d'autre part un tableau '`t`' de longueur supérieure ou égale à  $n$  appelée *capacité*.

Les  $n$  éléments sont stockés dans les cases d'indices 0 à  $n - 1$ . Les autres cases de `t` contiennent `None`.

1. Écrire une fonction `creer()` créant et renvoyant un tableau redimensionnable de taille 0 et de capacité 8.
2. Écrire les deux fonctions `litt(tr, i)` et `ecrit(tr, i, x)` en supposant que l'indice `i` est compris entre 0 (inclus) et taille de `tr` exclue.

### Exemple

Par exemple, pour créer son propre module, il suffit de sauvegarder dans un fichier `monModule.py` les fonctions.

Pour importer les fonctionnalités d'un module, il faut que le fichier `monModule.py` soit dans le même répertoire puis alors il suffit d'utiliser le mot clé `import` en écrivant : `from monModule import ...`

### Exemple

Par exemple, les fonctions `cree()`, `ajoute()` et `contient()` peuvent être sauvegarder dans le fichier `dates.py`.

```
def cree():
    return [False] * 366

def contient(s,x):
    return s[x]

def ajoute(s,x):
    s[x] = True
```

Ensuite, si l'on souhaite utiliser notre ensemble de date dans un programme, il suffit d'écrire `from date import cree, ajoute, contient` en ayant préalablement placé le fichier `date.py` dans le même répertoire que le fichier de travail `anniversaire.py` :

```
from dates import cree, contient, ajoute
def contient_doublon(t):
    """le tableau t contient-il un doublon ?"""
    s = cree()
    for x in t:
        if contient(s,x):
```

### ACTIVITÉ

Réaliser un module réalisant l'interface du cours suivant la stratégie du programme 2.

Dans l'exercice suivant, tu vas tenter de réaliser toi-même des fonctions bien pratiques sur les tableaux...

### ACTIVITÉ

Sans utiliser les opérations `+` et `t[i:j]`, **écrire** un module réalisant l'interface suivante :

fonction	description
<code>tranche(t,i,j)</code>	renvoie un nouveau tableau contenant les éléments de <code>t</code> de l'indice <code>i</code> inclus à l'indice <code>j</code> exclu (et le tableau vide si <code>j ≤ i</code> )
<code>concatenation(t1,t2)</code>	renvoie un nouveau tableau contenant, dans l'ordre, les éléments de <code>t1</code> puis les éléments de <code>t2</code>

Attention, il ne faut pas que ces fonctions modifient les tableaux passés en paramètres.

Les tableaux de Python sont redimensionnables : leurs nombres d'éléments peut augmenter au fil du temps (par exemple avec des opérations comme `append()`). L'activité suivante te propose de réaliser une interface de tableau redimensionnable, mais *sans utiliser les capacités natives des tableaux Python*

## CORRECTION

```
[ ] : while True:
    try:
        x = int(input("Saisir une date"))
    except ValueError:
        print("Il faut saisir un nombre entier entre 1 et 365")
```

### À retenir

Un grand programme est décomposé en plusieurs **modules**, dont chacun est dédié à la réalisation d'une **tâche précise**. **L'interface** d'un module décrit l'ensemble des fonctions offertes par ce module.

Avec le principe d'**encapsulation** :

1. il suffit de connaître l'interface pour utiliser convenablement un module,
2. le développeur du module possède un cadre pour modifier, corriger, améliorer son programme sans nuire aux autres programmes utilisant ce module.

On complète l'encapsulation d'un module en gérant explicitement à l'aide d'**exceptions** les utilisations non conformes de son interface.

## 4 – Applications

Deux applications directes du cours.

### ACTIVITÉ

Réaliser un module réalisant l'interface du cours suivant la stratégie du programme 1.

### ACTIVITÉ

Après avoir écrit votre module `date.py`, **écrire** un programme permettant de savoir combien d'élève il faut en moyenne dans une école pour qu'un anniversaire soit fêté chaque jour.

Pour cela, tirer au hasard des dates et les stocker dans un ensemble jusqu'à ce que toutes les dates aient été obtenues au moins une fois.

Répéter cette expérience 1000 fois et afficher une valeur moyenne.

```
return True
ajoute(s,x)
return False
```

## CORRECTION

```
[ ] : from dates import cree, contient, ajoute
from random import randint

def fete_continue():
    compteur = 0
    nombre_dates = 0
    s = cree()
    while nombre_dates < 365:
        compteur += 1
        x = randint(1,365)
        if not contient(s,x):
            nombre_dates += 1
            ajoute(s,x)
        return compteur

n = 0
for i in range(1000):
    n += fete_continue()

print("En moyenne", n/1000, "élèves")
```

## 2.2 – Interfaces

Pour chaque module, on distingue :

- son **implémentation** : c'est-à-dire le code lui même et
- son **interface**, consistant en une énumération des fonctions définies dans le module qui sont destinées à être utilisées dans la réalisation d'autres modules, appelés *clients*.

L'interface doit expliciter ce qu'un utilisateur a besoin de connaître des fonctions proposées : *comment* et *pourquoi* les utiliser.

L'objectif est que :

1. ces fonctions soient suffisantes pour permettre à un utilisateur de faire appel aux fonctionnalités du module et
2. que ces fonctions soient utilisées sans avoir besoin d'aller consulter le code du module.

Pour chaque fonction il faut :

- un nom
- la liste des paramètres
- sa spécification, c'est-à-dire les conditions auxquelles la fonction peut être appliquée et les résultats à attendre.

### REMARQUE

La documentation de l'interface peut être vue comme un **contrat** entre l'auteur du module et ses utilisateurs.

C'est mieux si le nombre de choses à lire est limité, facile à comprendre et à mémoriser.

### CORRECTION

La fonction `int()` lève une exception `ValueError`.

Pour rattraper une exception, on va utiliser les mots-clés `try` et `except`.

### Exemple

Pour rattraper une exception `ValueError`, on va utiliser le mot clé `try` suivi du symbole `:` et d'un *premier bloc*. Ensuite, le mot-clé `except` suivi du nom de l'exception et du symbole `:` précède un *deuxième bloc* de code.

```
try:
    x = int(input("Entrer une date"))
except ValueError:
    print("Prière de saisir un entier valide")
```

Le premier bloc est le bloc *normal*. Si son exécution s'achève normalement (sans lever d'exception) le second bloc est ignoré.

Le second bloc est le bloc *alternatif*. Si une exception est levée dans le bloc normal, alors l'exception est comparée avec le nom précisé à la ligne `except`. Si les noms correspondent, l'exception est **rattrapée** et le bloc alternatif est exécuté **avant** de passer à la suite. Sinon, le programme s'interrompt (sauf si le tout est inclu dans une autre construction `try/except`).

### ACTIVITÉ

**Proposer** un code demandant à l'utilisateur une date à l'utilisateur tant que la date saisie est invalide.

ACTIVITÉ

Dans le module `date`, **modifier** la fonction `ajoute` afin de lever une exception si la date n'est pas dans l'intervalle 1..365.

**Justifier** le type d'exception choisi.

```
def ecri(t, i, v):
    if i < 0:
        raise IndexError('Index négatif')
    t[i] = v
```

CORRECTION

```
def ajoute(s, x):
    if x < 1 or x > 365:
        raise ValueError("date", str(x), "Invalide")
    s[x] = True
```

Si des exceptions sont prévisibles et correspondent à des situations connues, il est parfois préférable de ne pas interrompre le programme.

Par exemple en demandant à un utilisateur une date, il est tout à fait possible qu'il ne saisisse pas un nombre entier.

### 3.3 – Rattraper une exception

ACTIVITÉ

**Relayer** l'exception levée lorsque l'utilisateur ne saisit pas un nombre entier lors de l'exécution du code ci-dessous

```
x = int(input("Entrer une date"))
```

Exemple

Par exemple, voici l'interface de l'ensemble de dates.

fonction	description
<code>cree()</code>	crée et renvoie un ensemble de dates vide
<code>contient(s, x)</code>	renvoie <code>True</code> si et seulement si l'ensemble <code>s</code> contient la date <code>x</code>
<code>ajoute(s, x)</code>	ajoute la date <code>x</code> à l'ensemble <code>s</code>

### 2.3 – Encapsulation

Comme l'auteur d'un module est libre de s'y prendre comme il le souhaite pour respecter l'interface, il peut donc utiliser toute une série de fonctions ou d'objets annexes. Ces éléments *internes* ne doivent pas être utilisés par les modules clients.

Ces éléments *hors interface* sont qualifiés de **privés** et on parle d'**encapsulation** pour dire qu'ils sont enfermés et que l'utilisateur n'a pas à connaître le contenu.

Exemple

En Python, pour indiquer que certains éléments (variables, fonctions) sont privés, on fait précéder leur nom par le symbole `_`. Cette écriture n'est une *convention* qu'il vaut mieux respecter. Mais rien n'empêche l'accès aux éléments privés d'un module.

D'autres langages mieux adaptés aux projets à grande échelle introduisent un contrôle stricte de l'encapsulation.

### 3.1 – Les exceptions

Selon l'implémentation d'un module, une mauvaise utilisation des fonctions de l'interface risque d'engendrer des erreurs ou des effets qui ne peuvent pas être compris et anticipés facilement. Il faudrait alors que l'utilisateur étudie le code du module ce qui contredit le principe de l'encapsulation.

Une bonne pratique est de renvoyer à l'utilisateur des **erreurs explicites** et de pratiquer une **programmation défensive**.

Lorsqu'un programme s'interrompt à cause d'une *erreur*, il affiche des messages variés. En programmation, ces *erreurs* sont appelées des **exceptions**.

Lorsqu'une exception est levée (c'est-à-dire détectée par l'interprète Python), l'exécution du programme s'interrompt **sauf si** une prise en charge spécifique a été prévue par le développeur.

#### Exemple

Par exemple, voici les exceptions classiques en Python :

	<u>exception</u>	<u>contexte</u>
NameError		accès à une variable inexistante
IndexError		accès à un indice invalide dans un tableau
KeyError		accès à une clé inexistante d'un dictionnaire
ZeroDivisionError		division par zéro
TypeError		opération appliquée à des valeurs incompatibles

#### ACTIVITÉ

Tester le code ci-dessous et indiquer le nom de l'**exception** levée.

```
t = [1,1,2,5,14,42,132]
print (t[12])
```

#### CORRECTION

Exception `IndexError` car l'indice 12 n'existe pas dans le tableau. Il y a 7 valeurs donc les indices appartiennent ici à 0..6.

### 3.2 – Signaler un problème avec un exception

Il est possible de lever manuellement toutes ces exceptions en faisant suivre le mot clé `raise` du nom de l'exception, lui-même suivi d'une chaîne de caractère donnant l'information sur l'erreur signalée.

```
raise IndexError('Indice trop grand')
```

#### ACTIVITÉ

**Définir** une fonction `ecrit(t,i,v)` qui affecte la valeur `v` à l'emplacement `t[i]` d'un tableau **et** qui lève une exception si l'indice est négatif.

**Pourquoi** n'y a-t-il pas besoin de l'instruction `else` ?

#### CORRECTION