

Inititation à la programmation

Bastien Gorissen & Thomas Stassin

Année 2016

Chapitre 1

Level 1

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

Un langage de programmation est une convention pour donner des ordres à un ordinateur. Ce n'est pas censé être obscur, bizarre et plein de pièges subtils. Ça, ce sont les caractéristiques de la magie.

Dave Small

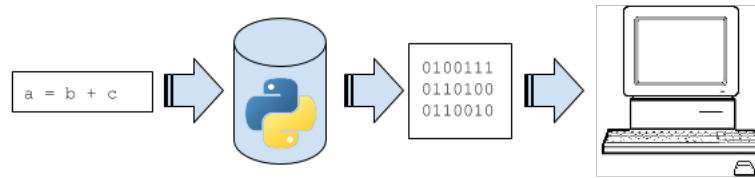
Un langage de programmation est un moyen d'interagir avec l'ordinateur afin de lui donner des instructions, le langage qui est *intelligible*, sera *interprété* afin d'être compris par la machine.

1.1.1 Stage 1

Executer le script se trouvant dans le dossier `lv1/run_game.py`

1.2 Commander à l'ordinateur

Pour “commander” l'ordinateur, on lui donne des *instructions*, le plus souvent, c'est instructions seront regroupées dans un *script*.



1.2.1 Stage 2

Dans l'exercice précédent, nous avons exécuté le script `run_game.py`, ce script est rempli d'instructions, dont celle-ci :

```
dungeon_size = (5, 5)
game = world.Game(dungeon_size)
game.run()
```

Que ce passerait t'il si on modifiait l'instruction qui définit la grandeur du donjon dans le script ? Changez les données de dimension du donjon dans le script et observez ce qu'il se passe lors de l'exécution du script.

1.2.2 À retenir

Python est un *langage sensible à la casse*¹, Ce qui veut dire qu'il fait la différence entre les majuscules et les minuscule. Autrement dit **A** sera différent de **a** et **world** différent de **World**

1. Case sensitive en anglais.

Donc si je remplace `world` par `World` dans le script précédent, il génère une erreur.

```
dungeon_size = (5, 5)
game = World.Game(dungeon_size)
game.run()
```

Vous devriez obtenir un message ressemblant à “`NameError: name 'World' is not defined`”

1.3 Les instructions de sorties

Il existe plusieurs sorte d’instruction, l’une d’elles sont les instructions de sortie. Une instruction de sortie envoie vers une “sortie” se qu’on lui donne. Une des sortie les plus couramment utilisé est la console et python, l’instruction de sortie vers la console est `print`

Et donc voici le classique, mais indémodable “Hello World” en python

```
print('Hello World!')
```

1.3.1 Stage 3

Lorsque le donjon est créé, signalez-le par un message dans la *console*.