

### INTRODUCTION AU LANGAGE 🔮 python



#### PYTHON EST ...

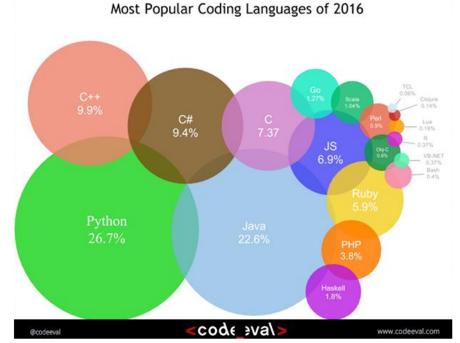
#### **Simple**

- Python est un langage simple, de haut-niveau et minimaliste par nature
- Sa nature proche du pseudo-code permet de mieux se concentrer sur le problème à résoudre plutôt que le langage

Facile à apprendre

Libre & Open source

**Portable** 

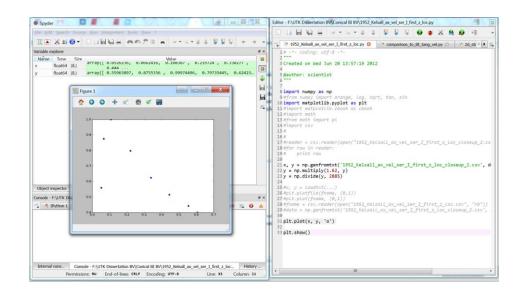


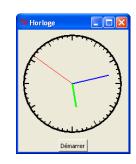
### PYTHON EST ...

#### Un langage interprété

#### **Extensible** avec de nombreuses librairies

 Réseau, image, son, cryptographie, calcul numérique – numpy, scipy, ... - etc. Mais aussi des librairies graphiques - wxPython, tkinter, kivy, ...











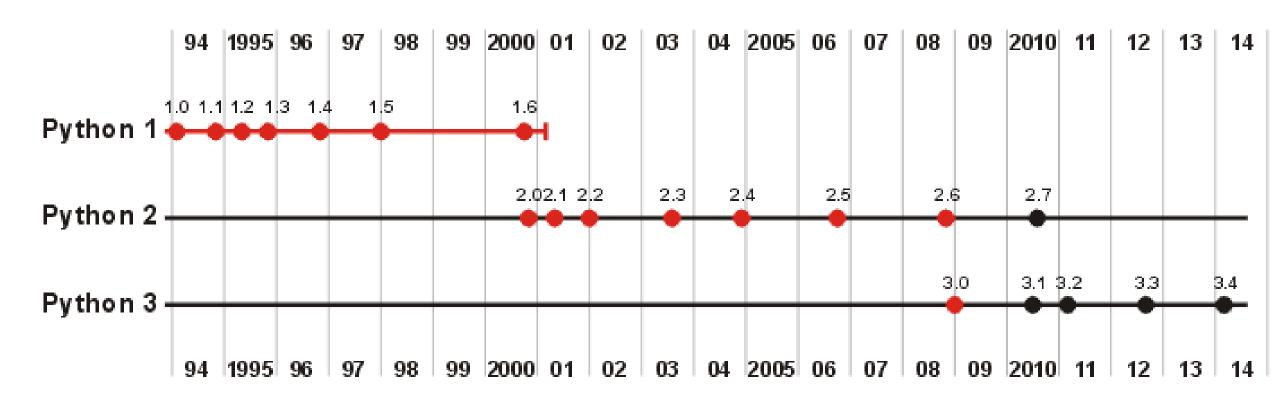
Python a été conçu fin 1989 par Guido Van Rossum (code rendu public en 1991)

En Janvier 1994 sort Python 1.0. Avec la version 1.4, Python s'enrichit de nouvelles fonctionnalités dont notamment la gestion des nombres complexes.

Lance l'initiative "Computer Programming for Everybody - CP4E" (financé par le DARPA)

• L'objectif est de rendre accessible la programmation au plus grand nombre notamment à ceux qui ne font pas de grandes études.

#### HISTOIRE DE PYTHON



#### HISTOIRE DE PYTHON

En 2008, apparition de Python 3.0 (a.k.a. "Py3k")

Incompatible avec les versions 2.x (un premier problème)

Aujourd'hui (Mars 2022): 2 branches actives distinctes

- Python 3.9.10 (fin de support en 2025) et 3.10.2 (fin de support en 2026)
- (et toujours disponible) Python 2.7.18 (fin de vie Avril 2020)

Les différentes améliorations et conventions du langage sont accessibles via les PEPs, Python Enhancement Proposals (http://legacy.python.org/dev/peps)

- PEP 8 : Style Guide for Python Code (https://www.python.org/dev/peps/pep-0008)
- PEP 20 : The Zen of Python (https://www.python.org/dev/peps/pep-0020)

• ...

# PYTHON EST UTILISÉ ... (PARTOUT)

#### Dans des projets divers comme :



- blender
- SoftBank Robotics (Nao, Pepper, ...)



SciPy.org, (mathématiques et ingénierie)







Cybersécurité et réseaux (http://www.secdev.org/projects/scapy ..., ...)

### DES SHELLS INTERACTIFS EN LIGNE

https://www.python.org

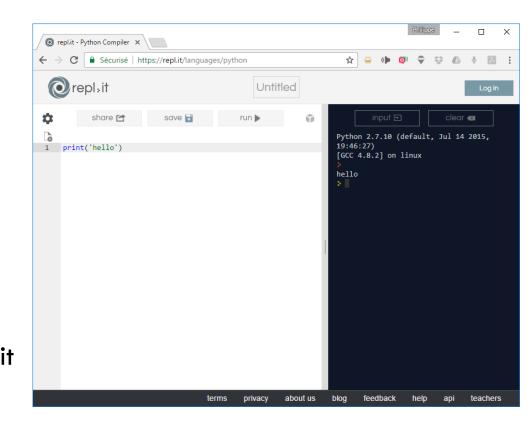
https://repl.it/languages/python

https://repl.it/languages/python3

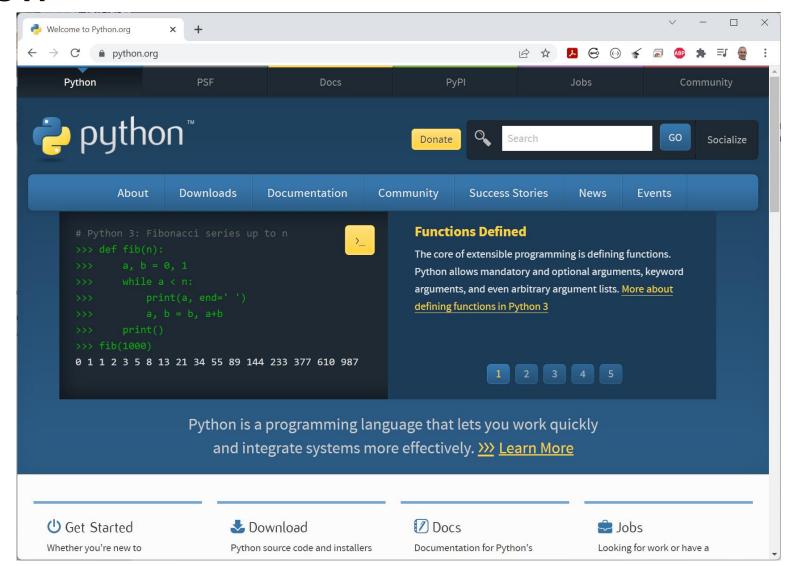
http://www.pythontutor.com/visualize.html#mode=edit

https://www.pythonanywhere.com

• • •



#### INSTALLER PYTHON



### LANCER PYTHON

Il faut juste taper « python » ou « python3 » (suivant les OS) dans un terminal

```
truillet@Enkidu: ~
ruillet@Enkidu:~$ python3
Python 3.8.10 (default, Nov 26 2021, 20:14:08)
[GCC 9.3.0] on linux
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
```

### EXERCICE 0

Ouvrir un terminal, taper « python3 »

Taper « import this » puis « touche entrée »

#### EXERCICE 0

Ouvrir un terminal, taper « python »

Taper « import this » puis « touche entrée »

Observer « l'easter egg PEP 20 »)

Taper (( exit() )) pour sortir

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - python
                                                                                                            _ _
C:\dropbox\owncloud\ UPS Campus \Formations\Maths En Fête>python
Python 2.7.12 (v2.7.12:d33e0cf91556, Jun 27 2016, 15:19:22) [MSC v.1500 32 bit (Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> import this
The Zen of Python, by Tim Peters
Beautiful is better than ugly.
Explicit is better than implicit.
 imple is better than complex.
Complex is better than complicated.
Flat is better than nested.
Sparse is better than dense.
Readability counts.
Special cases aren't special enough to break the rules.
Although practicality beats purity.
Errors should never pass silently.
Unless explicitly silenced.
In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.
There should be one-- and preferably only one --obvious way to do it.
Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.
Now is better than never.
Although never is often better than *right* now.
If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.
If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.
Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!
>>> exit()_
```

# EN RÉALITÉ ...

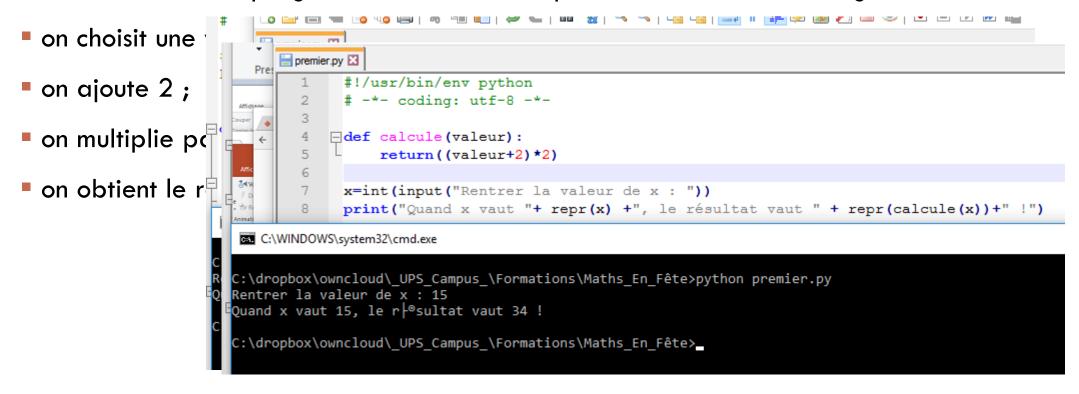
On utilise un **éditeur de texte** (intégré comme Thonny, spyder, IDLE, processing.py, Edupyter, ...) ou un éditeur « basique » (nano, notepad++, ...)

L'extension est .py (logique, non ?!)

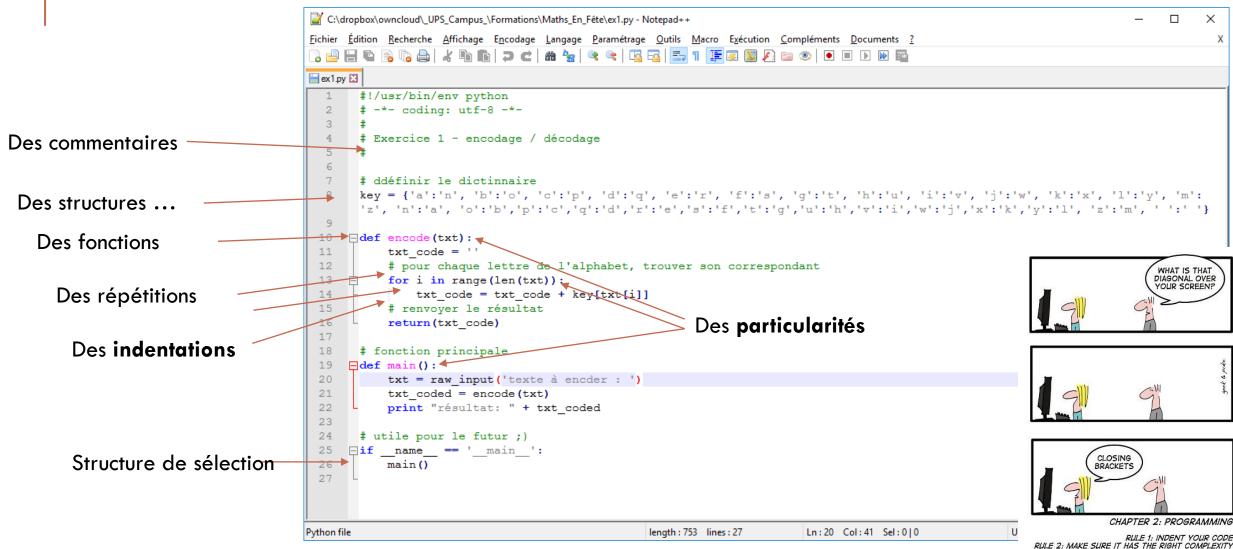
Et on lance la commande : python monfichier.py

#### UN PREMIER EXERCICE

On veut simuler un programme comme ceux que l'on rencontre au collège :



#### STRUCTURE D'UN PROGRAMME PYTHON



## UN DEUXIÈME EXERCICE

Écrire un programme qui permette d'afficher la table de multiplication de 8

```
C:\dropbox\owncloud\_UPS_Campus_\Formations\Maths_En_Fête\second.py - Notepad++
                                                                                                    X
Fichier Édition Recherche Affichage Encodage Langage Paramétrage Outils Macro Exécution Compléments Documents ?
           🕞 📭 🖶 | 🚜 📭 🖺 | 🗩 🖒 | 🗃 📞 | 🤏 👒 | 🤏 🥞 | 🚟 🖫 11 📜 🐺 💹 🔑 🗁 🧼 | 🗨 🗩 🗈
#!/usr/bin/env python
        # -*- coding: utf-8 -*-
                         # initialisation de la variable de comptage
      ∃while compteur <= 10:
            # ce bloc est exécuté tant que la condition (compteur <= 10) est vraie
            print compteur, '* 8 =', compteur*8
            compteur += 1
                               # incrémentation du compteur, compteur = compteur + 1
      □print("Et voilà !")
 10
                                                                           Windows (CR LF)
Python file
                   length: 351 lines: 10
                                           Ln:10 Col:9 Sel:0|0
                                                                                        UTF-8
                                                                                                       INS
```

## ALLER PLUS LOIN ...

Beaucoup de ressources sur le web

- http://www.info-isn.fr/page\_python.htm
- http://www.france-ioi.org/algo/chapters.php

De nombreux aspects du langage sont intéressants à étudier ... et les résultats sont spectaculaires ©