

- 1 Présentation du cours ✓
- 2 Le système Unix ✓
- 3 Python (1)
  - 3.1 Langages de programmation
  - 3.2 Le langage Python
  - 3.3 Types simples
  - 3.4 Instructions

### Définitions

Un *langage* est un système de communication **structuré**. Il permet **d'exprimer une pensée** et de **communiquer** au moyen d'un système de signes (vocaux, gestuel, graphiques, ...) doté **d'une sémantique**, et le plus souvent **d'une syntaxe**.

Un *langage de programmation* est un système de communication **structuré**. Il permet **d'exprimer un algorithme** de façon à ce qu'il soit **réalisable par un ordinateur**. Il est doté **d'une sémantique**, et **d'une syntaxe**.

### Syntaxe et sémantique

La *syntaxe* est l'ensemble des **règles de bonne formation du langage**.

Exemple avec du code Python:

```
1 + 4          # est syntaxiquement correct
1 / 'Bonjour' # est syntaxiquement correct
1 +           # est syntaxiquement incorrect
```

La *sémantique* est l'ensemble des règles qui donne le **sens** des programmes **bien formés**

```
1 + 4          # est sémantiquement correct
1 / "Bonjour" # est sémantiquement incorrect
```

## Quels langages de programmation ?



La tour de Babel, Pieter Brueghel l'Ancien, 156

5 / 44

## Est-ce une bonne chose ?

Oui !

- ◆ Il n'y a pas un unique langage de programmation qui soit le meilleur
- ◆ Un bon programmeur ou une bonne programmeuse se doit de connaître **plusieurs** langages
- ◆ Connaître plusieurs langages permet d'aborder des problèmes de façon différentes
- ◆ Cela permet aussi de choisir le meilleur outil pour résoudre son problème

Sur le cycle de Licence, au moins 5 langages

- ◆ C++ (programmation impérative)
- ◆ **Python** (programmation impérative et objet)
- ◆ Java (programmation Orientée Objet)
- ◆ OCaml (programmation fonctionnelle)
- ◆ SQL (interrogation de bases de données)

7 / 44

## Quels sont les caractéristiques des langages de programmation ?

- ◆ Généralistes ou dédiés : certains langages ont un but spécifique (par exemple SQL pour interroger les bases de données) d'autres sont généralistes (comme C++, Python ou Java)
- ◆ Compilés ou interprétés : des langages compilés sont traduits par un **compilateur** en instructions machines (C, C++, Java, ...). Les langages interprétés disposent d'un **interprète** qui permet d'évaluer des phrases du langage (le Shell, Python, JavaScript, ...).
- ◆ Typés dynamiquement ou statiquement
- ◆ Impératifs, fonctionnels, orienté objets, logiques, ...
- ◆ ...

6 / 44

## Plan

- 1 Présentation du cours ✓
- 2 Le système Unix ✓
- 3 Python (1)
  - 3.1 Langages de programmation ✓
  - 3.2 Le langage Python**
  - 3.3 Types simples
  - 3.4 Instructions

- ◆ Créé par Guido van Rossum en 1991
- ◆ 1991 : Python 1.0
- ◆ 2000 : Python 2.0
- ◆ 2008 : Python 3.0
- ◆ 2020 : Python 2.0 n'est plus supporté, version actuelle 3.8

Dans ce cours, on utilisera exclusivement la version 3 du langage

C'est aussi cette version qui est maintenant au programme de 1<sup>ère</sup> et T<sup>ale</sup>

- ◆ Langage généraliste : traitement de données, interfaces graphiques, réseau, jeux, calcul scientifique, intelligence artificielle, ...
- ◆ Langage interprété : la commande `python3` permet d'exécuter des scripts Python
- ◆ (et bien d'autres qu'on va découvrir au fur et à mesure)

9 / 44

## Un premier programme

On considère le fichier `salut.py`

```
LIMIT=40 #On définit une variable globale
entree = input("Quel est votre age ?") #On lit une entrée de l'utilisateur
age = int(entree) #On la convertit en nombre

if age >= LIMIT: #On teste la valeur et on affiche
    print ('Salut, vieux !')
else:
    print ('Salut, toi !')
```

On peut exécuter ce programme dans un terminal :

```
$ python3 salut.py
Quel est votre age ? 38
Salut, toi !
$
```

11 / 44

10 / 44

## Qu'y a t'il dans ce programme ?

- ◆ Définition de variables
- ◆ Entrées (de l'utilisateur) et affichages (dans la console)
- ◆ Manipulation de constantes (nombres, textes, ...)
- ◆ Tests de valeurs

On va se familiariser avec ses aspects, ainsi qu'avec le programme `python3` et ses différents modes d'utilisation.

12 / 44

On privilégie pour les TPs un mode minimal

1. Ouvrir un terminal
2. Créer et se placer dans un répertoire pour le TP (par exemple `IntroInfo/TP3`)
3. Lancer un éditeur de texte sur un fichier Python :

```
$ gedit exo1.py &  
$
```

4. Éditer le code, sauver le fichier
5. Tester le programme :

```
$ python3 exo1.py
```

13 / 44

## Mode programme et mode interactif

Le mode interactif attend des instructions Python et les exécute au fur et à mesure. Il peut être utilisé pour tester des petits morceaux de programmes.

Le mode programme : `python3` interprète les lignes du fichier passé en argument.

15 / 44

Le programme `python3` possède aussi un **mode interactif** qui permet d'évaluer des instructions, comme un shell.

Il suffit de lancer la commande `python3` sans argument.

```
$ python3  
Python 3.6.9 (default, Apr 18 2020, 01:56:04)  
[GCC 8.4.0] on linux  
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.  
>>> 1 + 1  
2  
>>> 3 * 10  
30  
>>> x = 42  
>>> x + 10  
52  
>>>
```

On peut quitter avec `CTRL-d`

14 / 44

## Plan

- 1 Présentation du cours ✓
- 2 Le système Unix ✓
- 3 Python (1)
  - 3.1 Langages de programmation ✓
  - 3.2 Le langage Python ✓
  - 3.3 Types simples
  - 3.4 Instructions





- 1 Présentation du cours ✓
- 2 Le système Unix ✓
- 3 Python (1)
  - 3.1 Langages de programmation ✓
  - 3.2 Le langage Python ✓
  - 3.3 Types simples ✓
  - 3.4 Instructions

Une **variable** est un moyen de donner un **nom** au résultat d'un calcul.

En Python, une variable est une suite de caractères qui commence par une lettre ou un « \_ » et contient des lettres, des chiffres ou des « \_ ».

On définit une variable avec le symbole « = ».

```
>>> x = 314
>>> y = 2500 * 2
>>> x
314
>>> y
5000
>>> x + y
5314
>>> toto_A1 = x + y
>>> toto_A1 + 10
5324
```

Le but d'un programme est de **lire des données**, calculer des résultats et les **afficher**. Les entrées peuvent être de plusieurs sortes (lecture de fichiers, connexions réseaux, clics de souris, ...). Les sorties peuvent être de plusieurs sortes (écriture dans des fichiers, connexions réseaux, affichage graphique, ...).

On commence par deux opérations simples

- ◆ Lire une chaîne de caractères au clavier (entrée)
- ◆ Afficher un message dans le terminal (sortie)

En mode interactif, l'interpréteur affiche les résultats intermédiaires entre chaque instruction.

En mode programme (liste d'instructions dans un fichier `.py`) il faut utiliser des instructions pour effectuer des affichages et saisir des données.

## input()

La fonction prédéfinie `input()` bloque le programme et attend que l'utilisateur saisisse du texte et valide avec la touche **entrée**.

La fonction renvoie le texte comme une chaîne de caractères.

On peut donner en argument à `input()` une chaîne de caractères qui sera affichée comme message.

```
nom = input('Entrez votre nom : ')
```

(suite sur le transparent suivant)

## print()

La fonction prédéfinie `print(s)` affiche la chaîne de caractères `s` passée en paramètre.

```
nom = input('Entrez votre nom : ')
print ('Bonjour, ' + nom + ' !')
```

Les lignes ci-dessus sont écrites dans un fichier `bonjour.py`

```
$ python3 bonjour.py
Entrez votre nom : Kim
Bonjour, Kim !
$
```

29 / 44

## Conversions

Considérons le programme suivant, écrit dans un fichier `age.py` :

```
annee = input('Entrez votre année de naissance : ')
age = 2020 - annee
print ('Vous avez ' + age + ' ans !')
```

```
$ python3 age.py
Entrez votre année de naissance : 1981
Traceback (most recent call last):
  File "age.py", line 2, in
    age = 2020 - annee
TypeError: unsupported operand type(s) for -: 'int' and 'str'
$
```

Ici l'opération `2020 - age` est incorrect : on essaye de soustraire une **chaîne de caractères** d'un nombre.

31 / 44

30 / 44

## int()

La fonction prédéfinie `int(s)` permet de convertir une chaîne de caractères numériques en nombre. On essaye de corriger le programme `age.py` :

```
annee = input('Entrez votre année de naissance : ')
age = 2020 - int(annee)
print ('Vous avez ' + age + ' ans !')
```

```
$ python3 age.py
Entrez votre année de naissance : 1981
Traceback (most recent call last):
  File "age.py", line 3, in
    print ('Vous avez ' + age + ' ans !')
TypeError: can only concatenate str (not "int") to str
Traceback (most recent ca
$
```

Il y a une autre erreur. On essaye de concaténer (« coller ») des chaînes de caractères et un nombre.

32 / 44

La fonction prédéfinie `str(v)` permet de convertir une valeur `v` en chaîne de caractères. On peut corriger complètement le programme `age.py` :

```
annee = input('Entrez votre année de naissance : ')
age = 2020 - int(annee)
print ('Vous avez ' + str(age) + ' ans !')
```

```
$ python3 age.py
Entrez votre année de naissance : 1981
Vous avez 39 ans !
```

Attention cependant, la fonction `int()` peut déclencher une erreur :

```
$ python3 age.py
Entrez votre année de naissance : Toto
Traceback (most recent call last):
File "age.py", line 2, in
age = 2020 - int(annee)
ValueError: invalid literal for int() with base 10: 'Toto'
```

33 / 44

## Tests

Les tests sont des instructions fondamentales en programmation. Ils permettent de donner au programme un **comportement différent** selon le résultat du test.

De manière simplifiée, un test est composé de trois éléments :

1. Une expression **booléenne** (la condition)
2. Une suite d'instructions à exécuter si la condition est vraie
3. Optionnellement, une suite d'instructions à exécuter si la condition est fausse.

35 / 44

Lorsqu'une erreur se produit en mode programme, le programme Python s'interrompt. Le message d'erreur indique la ligne où se situe l'erreur et la raison de cette dernière.

En mode interactif, la ligne n'est pas affichée (c'est forcément la dernière ligne saisie), et l'invite attend de nouvelles instructions Python.

34 / 44

## Les booléens

L'algèbre de Boole (George Boole, 1847) est une branche de l'algèbre dans laquelle on ne considère que deux valeurs : **True** et **False**.

Les opérations sur ces valeurs sont la négation (**not**), le « ou logique » (**or**) et le « et logique » (**and**).

On peut manipuler ces objets en Python, comme on le fait avec des entiers, des nombres à virgule ou des chaînes de caractères.

```
>>> True
True
>>> False
False
>>> not (True)
False
>>> True or False
True
>>> True and False
False
```

36 / 44

## Les comparaisons

Les booléens servent à exprimer le résultat d'un **test**. Un cas particulier de test sont les comparaisons. Les opérateurs de comparaisons en Python sont :

Symbole	Description
==	égal
!=	différent
<	inférieur
>	supérieur
<=	inférieur ou égal
>=	supérieur ou égal

**Attention** : dans les premiers cours on ne comparera que des nombres. Les comparaisons d'autres types (chaînes de caractères par exemple) seront expliquée plus tard.

37 / 44

## Instruction if/else

La syntaxe de l'instruction **if** est :

```
if e:  
    i1  
    i2  
    ...  
else:  
    j1  
    j2  
    ...  
suite
```

- ◆ **e** est une expression booléenne (dont le résultat est **True** ou **False**)
- ◆ Les instructions **i<sub>n</sub>** sont exécutée si **e** vaut **True**
- ◆ Les instructions **j<sub>n</sub>** sont exécutée si **e** vaut **False**
- ◆ La partie **else:** est optionnelle
- ◆ Suite est exécuté après la dernière instruction **i<sub>n</sub>** ou **j<sub>n</sub>**
- ◆ Les instructions **i<sub>n</sub>** et **j<sub>n</sub>** **doivent être décalées de 4 espaces**.

39 / 44

## Les comparaisons (exemples)

Le résultat d'une comparaison est toujours un booléens (**True** ou **False**) :

```
>>> 2 == 1 + 1  
True  
>>> 3 <= 10  
True  
>>> x = 4  
>>> x > 3 and x < 8  
True  
>>> not (x == 4)  
False
```

**Attention** : ne pas confondre « = » (affectation d'une variable) et « == » (égalité).

38 / 44

## Blocs d'instructions

Python est un langage dans lequel l'indentation est **significative**. C'est à dire qu'on ne peut pas mettre des retours à la ligne ou des espaces n'importe où.

L'indentation indique des **blocs** d'instructions qui appartiennent au même contexte.

Exemple :

```
x = 45  
if x < 10:  
    print ("on a testé x")  
    print ("x est plus petit que 10")
```

Le code ci-dessus n'affiche rien.

```
x = 45  
if x < 10:  
    print ("on a testé x")  
print ("x est plus petit que 10")
```

Le code ci-dessus affiche « **x est plus petit que 10** ». L'absence d'indentation mets le deuxième **print** en dehors du **if**

40 / 44

En Python, l'indentation joue le même rôle que les accolades en C++

```
int x = 45
if (x < 10) {
    print ("on a testé x");
    print ("x est plus petit que 10");
}
```

```
int x = 45
if (x < 10) {
    print ("on a testé x");
}
print ("x est plus petit que 10");
```

(attention, il n'y a pas de fonction `print` prédéfinie en C++, c'est juste pour l'exemple)

41 / 44

## Retour sur notre exemple

```
LIMIT=40 #On définit une variable globale
entree = input("Quel est votre age ?") #On lit une entrée de l'utilisateur
age = int(entree) #On la convertit en nombre

if age >= LIMIT: #On teste la valeur et on affiche
    print ('Salut, vieux !')
else:
    print ('Salut, toi !')
```

43 / 44

On peut ajouter des commentaires dans un fichier Python.

Un commentaire est toute séquence de caractères qui commence par « # » jusqu'à la fin de la ligne.

Les commentaires sont **ignorés** par l'interpréteur Python.

Ils sont là pour aider les personnes qui écrivent le code ou qui le lisent.

Il est **très important de commenter judicieusement** son code.

```
if x > 10 and x < 100:
    # x est dans les bonnes bornes de température
    y = x * 10
else:
    # trop froid ou trop chaud, on réinitialise y
    y = 0
```

C'est particulièrement important pour faire le lien entre les objets manipulés par les langages et les concepts « humains » qu'ils représentent.

42 / 44

## Après un survol de Python...

- ◆ Fonctionne en mode interactif (« commandes ») ou programme (« dans un fichier »)
- ◆ Permet de manipuler des nombres (entiers, à virgule), du texte, des booléens
- ◆ La construction `if/else` permet d'exécuter du code en fonction du résultat d'un `test`
- ◆ Les instructions peuvent être regroupées en blocs.
- ◆ L'indentation (le décalage) marque les blocs.

44 / 44