



**En Javascool :**

```
int ahmes ( int a , int b) {
    int x = a ;
    int y = b ;
    int z = 0 ;
    while ( x != 0) {
        if ( x%2 == 1) {
            z = z + y ;
        }
        x = x / 2 ;
        y = y * 2 ;
    }
    return z ;
}
void main ( ) {
print ( ahmes (50 , 64) )
}
```

**En Python :**

```
def ahmes ( a , b ) :
    x = a
    y = b
    z = 0
    while x != 0 :
        if x%2 == 1 :
            z = z+y
            x = int ( x /2)
            y = y*2
    return z
print ( ahmes ( 50 , 64 ) )
```

**En C :**

```
int ahmes(int a, int b) {
    int x = a ;
    int y = b ;
    int z = 0 ;
    while (x != 0) {
        if (2*(x/2) != x)
            z = z+y ;
        x = x/2 ;
        y = y*2 ;
    }
}
main() {
    printf("%d",
           ahmes(50,64)) ;
}
```

**En Ada :**

```
with Ada.Text_IO ; use Ada.Text_IO ;
with Ada.Integer_Text_IO ; use
Ada.Integer_Text_IO ;

procedure TestFctnAhmes i s
function Ahmes ( a , b : in integer )
return integer is
    x , y , z : integer ;
begin -- Ahmes
    x := a ;
    y := b ;
    z := 0 ;
    while x/=0 loop
        if x mod 2 = 1 then
            z := z + y ;
        end if ;
        x := x / 2 ;
        y := y * 2 ;
    end loop ;
    return z ;
end Ahmes ;

begin
    put (Ahmes ( 5 0 , 6 4 ) ) ;
    end TestFctnAhmes ;
```

Caractéristiques communes et différences :

### III Rappels (en théorie) sur l'algorithmique.

Les instructions autorisées sont :

- Affectation de variables (symbolisées par ←, →, :=, voire =)
- Instruction itérative :
  - **Tant que condition faire... fin tant que.**
  - Instructions complémentaires  
**Pour variable de valeur de début à valeur de fin faire... fin pour**  
**Répéter... jusqu'à condition**
- Instruction conditionnelle :
  - **Si condition alors... (sinon...) fin si**
  - Instruction complémentaire (aiguillage traduit en switch, case, elif):  
**Si condition1 alors ... sinon si condition2 alors... etc... (sinon...) fin aiguillage**
- Entrée/sortie :
  - Lire au clavier
  - Afficher/imprimer à l'écran

Pour chaque conditionnelle, chaque répétitive, les instructions doivent être décalées, et un trait doit limiter la séquence d'instructions à effectuer à l'intérieur de cette conditionnelle/répétitive.

### IV Quelques notions de base sur la programmation.

#### 1. Qu'est-ce que programmer ?

Programmer, c'est résoudre des problèmes, puis les traduire en une suite d'ordres donnés à l'ordinateur.

Un ordinateur sans programme ne sait rien faire : *Windows* est un programme, les jeux sont des programmes.

#### 2. Les différents types de langage de programmation

Le seul langage de programmation directement utilisable par un ordinateur est le langage machine, sous forme binaire (formé uniquement de 0 et de 1).

Personne ne programme en langage machine car c'est trop compliqué. Ainsi, les informaticiens ont inventé de nombreux langages qui utilisent des instructions au lieu d'une suite de 0 et de 1. Ces instructions, une fois écrites par le programmeur, sont traduites en langage machine, à l'aide d'un programme destiné à cet effet. Ce système de traduction s'appelle interpréteur ou bien compilateur, suivant la méthode utilisée pour effectuer la traduction.

Il existe 2 types de langages de programmation :

- ▲ les langages de bas niveau : très complexes à utiliser (car très éloignés du langage naturel), on dit que ce sont des langages « proches de la machine ». Ils permettent en contrepartie de faire des programmes très rapides à l'exécution.
- ▲ Les langages de haut niveau : ils sont plus faciles à utiliser car plus proches du langage naturel.

#### 3. Compilation et interprétation

Le programme tel que nous l'écrivons est appelé programme source (ou code source). Comme déjà signalé plus haut, il existe deux techniques principales pour effectuer la traduction d'un programme source en langage machine : l'interprétation et la compilation.

##### a *L'interprétation*

Dans cette technique, le logiciel interpréteur doit être utilisé chaque fois que l'on veut faire fonctionner le programme. Chaque ligne du programme source analysé est traduite au fur et à mesure en quelques instructions du langage machine, qui sont ensuite directement exécutées. Python, Javascript, par exemple, sont des langages interprétés.

##### b *La compilation*

La compilation consiste à traduire la totalité du code source en une seule fois. Le logiciel compilateur lit toutes les lignes du programme source et produit une nouvelle suite de codes, écrits en langage machine, que l'on appelle programme objet (ou code objet). Celui-ci peut désormais être exécuté indépendamment du compilateur et être conservé tel quel dans un fichier appelé fichier

exécutable. Le C++, par exemple, est un langage compilé.

*c Avantages et inconvénients de l'interprétation*

L'interprétation est idéale lorsque l'on est en phase d'apprentissage d'un langage, ou en cours d'expérimentation sur un projet. Avec cette technique, on peut en effet tester immédiatement toute modification apportée au programme source, sans passer par une longue phase de compilation qui peut durer des heures pour de très gros programmes.

Par contre, traduire les instructions à la volée ralentit l'exécution du programme. Les programmes en langage interprété sont toujours plus lents à l'exécution que les programmes en langage compilé.

*d Choix du langage Python*

Il existe un très grand nombre de langages de programmation, chacun ayant ses avantages et ses inconvénients.

Parmi les langages libres<sup>1</sup> et gratuits il existe des interpréteurs et des compilateurs pour toute une série de langages, mais surtout ces langages sont modernes, performants, portables (c'est-à-dire utilisables sur différents systèmes d'exploitation tels que *Windows*, *Linux*, *Mac OS* ...), et fort bien documentés.

Le langage dominant est sans conteste le C/C++ et ses variantes. Ce langage s'impose comme une référence absolue, et tout informaticien sérieux doit s'y frotter tôt ou tard. Il est assez proche de la machine donc sa syntaxe est peu lisible (la remarque sur la lisibilité vaut aussi dans une large mesure pour le langage *Java*, très répandu également).

Pour les débuts dans l'étude de la programmation, il est préférable d'utiliser un langage de plus haut niveau, moins contraignant, à la syntaxe plus lisible. Nous avons décidé d'adopter *Python*, langage couramment utilisé, notamment en IA. C'est maintenant le langage le plus utilisé, si on regroupe pas le C avec ses variantes.

*Pourcentages des programmes écrits dans différents langages :*

C, Objective-C, C++, C# : à peu près 25 % des programmes (50 % en 2012)

Python : 18% (seulement 4 % en 2012 !)

Java : 10% (17 % en 2012)

Php (pour le web) : 1,5% (6% en 2012, reste un langage important)

Javascript (pour le web) : 4 %

Étonnamment, de très vieux langages comme le Fortran ou Delphi/Pascal Objet figurent toujours dans le top 20 de Tiobe, qui fait un palmarès tous les ans. Encore plus surprenant, Scratch figure dans ce classement ! En 20<sup>ème</sup> position certes. Enfin, un ancêtre est toujours très utilisé : SQL, que l'on verra en terminale.

Vous pouvez en apprendre plus sur les usages des différents langages dans cet article : <https://www.codeur.com/blog/top-langages-de-programmation/>

---

<sup>1</sup> Un **logiciel libre** (*Free Software*) est avant tout un logiciel dont le code source est accessible à tous (*Open Source*). Souvent gratuit (ou presque), copiable et modifiable librement au gré de son acquéreur, il est généralement le produit de la collaboration bénévole de centaines de développeurs dispersés dans le monde entier. Des exemples de logiciels libres : le système d'exploitation *GNU/Linux*, la suite *Open Office*. Un logiciel non libre est dit **propriétaire**. Des exemples de logiciels propriétaires : le système d'exploitation *Windows*, la suite *Microsoft Office*.

## Évolution des classements des langages :

Langage	2024	2014	1999
Python	1	8	26
C	2	4	1
C++	3	4	2
C#	5	5	2
Java	4	5	16
JavaScript	6	9	18
SQL	8	/	92 en 2004
PHP	10	6	6 en 2004

## V Comment utiliser Python

Les outils dont vous aurez besoin peuvent se limiter à Python et un environnement de développement. Je vous conseille très fortement (très très fortement) (très très très fortement) d'installer de quoi lire les notebooks (cf 2. Jupyter). Dans l'académie de Montpellier, les ordinateurs fournis par la région ont déjà tout le nécessaire installé.

### 1. Installation de Python (pour : exercices, devoirs, projet)

La première chose à faire pour utiliser Python est de l'installer, si nécessaire...

Si vous utilisez *Linux* sur votre machine, vous avez certainement déjà *Python 3*. Les distributions récentes de *GNU/Linux*, ainsi que *Mac OsX*, installent par défaut *Python 3*, dans sa dernière version. Les autres systèmes d'exploitation comme *Windows* ne sont fournis avec aucune version de Python.

Si Python est installé sur votre machine, assurez vous qu'il s'agit de la version 3. Si tel n'est pas le cas, installez de préférence *Anaconda* (cf. § suivant). Sinon vous pouvez télécharger Python à : <http://www.python.org/download/>. Veillez à télécharger la dernière version (Python 3.x) correspondant à votre environnement (*Windows*, *Macintosh*, etc.).

### 2. Intallationde VSCodium.

Cf. le document fourni

### 3. Installation de Jupyter : uniquement si VSCodium ne vous plaît pas !

Le plus simple est de télécharger la distribution *Anaconda* et son *Navigator* à <https://www.anaconda.com/download/> . Choisir la version correspondante à votre système d'exploitation.

Puis « upload » le fichier à utiliser, et double-clic pour le lancer.

### 4. L'environnement de développement (IDE)

Avant de commencer à écrire des programmes *Python* dans des fichiers sources, nous avons besoin d'un éditeur de texte. Le choix de l'éditeur est très important. L'un des besoins de base est la coloration syntaxique. Ainsi les différentes parties de votre programme sont coloriées de différentes couleurs afin d'en faciliter la lecture et d'éviter les erreurs.

On utilisera *VSCodium*.

Au cas où, vous disposez dans l'application MCNL de l'ordinateur de la région Occitanie de deux éditeurs *Edupython* et *Mu*.

Lorsque vous avez installé Python, vous disposez de *IDLE*, qui est le plus simple des IDE. Il est suffisant. En plus de la coloration syntaxique, *IDLE* offre la possibilité de lancer votre programme à l'intérieur de *IDLE*.

*Spyder* (dans *Anaconda*) est plus complexe ; il présente l'avantage d'avoir le terminal et le code source dans une même fenêtre. Il a aussi de nombreuses options que vous n'utiliserez pas.

Enfin, l'IDE favori de votre professeur est *Spyder*, sur *Ananconda Navigator*. Il arrive que la version de Python utilisé dans *Spyder* ne soit pas la dernière. De plus *Spyder* possède en plus des bibliothèques scientifiques spécialisées, qui sont très pratiques d'usage. Ces bibliothèques ne seront utilisées qu'en fin d'année, et je vous donnerai le code nécessaire : vous n'aurez pas à en comprendre l'usage.

Il existe des environnements de développement bien plus complexes, comme *Eclipse* par exemple. Ceci

au cas où vous souhaiteriez programmer le prochain Call Of Duty tout(e) seul(e).

### 5. Un manuel

Qui offre l'avantage d'être gratuit (en téléchargement légal), assez complet, et pas mal fichu, malgré un index parfois défaillant. Il s'agit de G.Swinen : Apprendre à programmer avec Python 3. Téléchargeable gratuitement à cette adresse : <http://inforef.be/swi/python.htm>.

### 6. Remarque sur les noms de fichier

Je vous conseille, lorsque vous faites un exercice, de mettre comme nom de fichier : *Chapitre1\_Ex1\_VotrePrénom.py*, et de mettre à nouveau en première ligne de commentaire le numéro de l'exercice, ainsi que votre prénom. Ainsi vous pourrez réviser comme vous le faites en mathématiques ou en physique.

## VI Les bases du Python.

### 1. Commentaires.

Les commentaires sur une ligne, ou en fin de ligne, commencent par # ; ils sont indispensables pour la compréhension, la réutilisation ultérieure et la relecture d'un programme.

On peut mettre des commentaires de plusieurs lignes entre triples guillemets : `"""..."""`

Pour des raisons de compatibilité sur les différents systèmes, évitez les accents ainsi que tous les caractères spéciaux dans les noms de variables (cf. ci dessous). Vous pouvez en mettre dans les commentaires.

### 2. Expressions.

*Outre les opérations arithmétiques standard, on dispose des opérateurs suivants:*

- // division entière (quotient de la division euclidienne pour les entiers)
- % reste de la division euclidienne, « modulo » (14 heures est congru à 2 heures modulo 12)
- \*\* puissance

*Remarque importante :*

- une **expression** ressemble à un calcul mathématique, c'est la notation d'un calcul à réaliser. Une expression ne fait rien (elle ne modifie pas l'état de la machine).
- une **instruction** ordonne à l'ordinateur de faire quelque chose, comme de calculer une expression et de la ranger dans une variable. L'instruction va modifier l'état de la machine.

### 3. Variables

Le nom des variables suit quelques règles de base :

- un nom de variable est une suite de lettres ( $a \rightarrow z, A \rightarrow Z$ ) et/ou de chiffres ( $0 \rightarrow 9$ ), qui doit toujours commencer par une lettre ;
- seules les lettres ordinaires sont autorisées. Les lettres accentuées, les cédilles, les espaces, les caractères spéciaux tels que \$, #, @, etc. sont à proscrire, à l'exception du caractère \_ (tiret bas ou underscore) ;
- la casse est significative (les caractères majuscules et minuscules sont distingués). Par exemple, Nombre, nombre, NOMBRE sont des variables différentes. Soyez attentifs !
- prenez l'habitude d'écrire l'essentiel des noms de variables en caractères minuscules (y compris la première lettre). Il s'agit d'une simple convention, mais elle est largement respectée. N'utilisez les majuscules qu'à l'intérieur même du nom, pour en augmenter éventuellement la lisibilité, comme dans nomDeFamille. Ceci dit, la convention standard en Python est nom\_de\_famille. Par contre, si vous utilisez le nombre  $\pi$  souvent, c'est une constante ; on écrira alors la variable correspondante en majuscules `PI = 3.14159`.
- N'hésitez pas à donner des noms clairs à vos variables. Par exemple, nom\_de\_famille est plus clair que nf.
- De plus, les variables ne peuvent pas être un des « mots réservés<sup>2</sup> » suivant utilisés par le

<sup>2</sup> La liste est variable suivant les versions de Python

langage lui-même :

```
and as assert break class continue def del
elif else except exec False finally for from global
if import in is lambda None nonlocal not or pass
print raise return True try while with yield
```

#### 4. Booléens

Les booléens sont des variables qui ne prennent que deux valeurs : vrai ou faux (True et False respectivement en Python, avec des majuscules)

Les variables booléennes sont utilisées pour les tests lors des boucles ou des conditionnelles. On peut les combiner à l'aide des connecteurs logiques : et, ou, non qui sont en Python and, or, not.

*Opérateurs de comparaison :*

```
x == y          # x est égal à y
x != y          # x est différent de y
x > y           # x est plus grand que y
x < y           # x est plus petit que y
x >= y          # x est plus grand que, ou égal à y
x <= y          # x est plus petit que, ou égal à y
```

*Attention : pas d'encadrement en programmation<sup>3</sup>*

*Opérateurs logiques :*

```
a and b        # « et » mathématique
a or b         # « ou » mathématique
not(a)         # « non » mathématique
```

*Ils correspondent aux notions vues en probabilité sur les événements.*

#### 5. Typage

Au paragraphe précédent, on a vu les variables de type « booléen ». Toutes les variables ont un type ; voici ci-dessous les types simples :

- `int` : nombre entier
- `float` : nombre décimal (nombre à virgule « qui se finit »). On ne peut pas représenter en machines des nombres réels « compliqués » comme  $\pi$  ou  $\sqrt{2}$ , on en a juste des approximations
- `str` : chaîne de caractères, comme « bonjour le monde ». Les chaînes de caractère sont entre guillemets simples ou doubles "bonjour le monde" ou 'bonjour le monde'
- `bool` : booléens

Le type d'une variable est obtenu avec l'instruction `type(var)`.

*Exemple :*

```
>>> a = "coucou"
>>> type(a)
<type 'str'>
```

On peut forcer une variable d'un type à devenir une variable d'un autre type ; attention cela peut causer des erreurs ! Pour changer le type d'une variable, on utilise le type que l'on veut affecter :

*Exemple :*

```
>>> a = 23.1
>>> type(a)
<type 'float'>
>>> a = str(a)
>>> a
'23.1'
>>> b = 23.1
>>> b = int(b)
>>>b
23
```

---

<sup>3</sup> Python le permet mais pas la majorité des langages, c'est une très mauvaise idée.

```
>>> c = "bonjour"
>>> int(c)
Traceback (most recent call last):
  File "<ipython-input-20-089eb950f64f>", line 1, in <module>
    int(c)
ValueError: invalid literal for int() with base 10: 'bonjour'
```

*Quelques opérations sur les chaînes de caractères données par des exemples :*

Les chaînes de caractères sont un type particulier de liste, que l'on verra ultérieurement plus en détail.

- *La concaténation et la répétition :*

```
>>> a = "j'aime "
>>> b = "pas "
>>> c = "les mathématiques"
>>> print(a+c)          # concaténation
j'aime les mathématiques
>>> print(3*b)         # répétition
paspaspas
```

- *Longueur d'une chaîne de caractères :*

```
>>> len("j'aime ")
7          # Comptez bien tous les caractères !
```

- *Obtenir un caractère ou un morceau d'une chaîne de caractères :*

```
>>> a = "bonjour"
>>> len(a)
7
>>> a[0]
'b'
>>> a[6]
'r'
>>> a[7]
Traceback (most recent call last):
  File "<ipython-input-7-9cf13ba20553>", line 1, in <module>
    a[7]
IndexError: string index out of range
Comment fonctionne le comptage des caractères ?
>>> a[1:3]
'on'
```

*Quels sont les indices (numéros) des caractères affichés dans cette commande ?*

## 6. Instructions conditionnelles

Le « *si condition alors instruction (sinon instruction)* » se traduit par :

```
if condition :
    instruction 1
    (else :)
    instruction 2
suite du programme
```

Vous remarquez l'indentation, c'est à dire le fait que l'instruction est décalée vers la droite (en général de 4 espaces). Ceci traduit le fait que l'instruction 1 sera exécutée uniquement si la condition dans le « si » est vraie, l'instruction 2 étant exécutée uniquement si la condition est fausse. Bien sûr, l'instruction 1 peut être formée de plusieurs instructions élémentaires. Si l'on imbrique plusieurs « si », alors on indentera à chaque fois les instructions. N'oubliez pas les « : ».

L'ensemble *if condition : instruction 1* forme une instruction composée.



La condition évalue un booléen, cf. notebook nsi\_1\_2\_controle.ipynb.

L'instruction « `if...elif...elif...etc...(else :)` » permet de choisir entre plusieurs alternatives (`elif` est la contraction de `else if`)

## 7. Instructions répétitives

Le « tant que » est traduit par :

```
while condition :  
    instruction  
suite du programme
```

Même remarque sur l'indentation, ainsi que sur la condition qui est un booléen, qu'au paragraphe précédent

Le « pour » est traduit par :

```
for variable in séquence :  
    instruction 1  
suite du programme
```

Par exemple, « `for i in range(10) :` » exécutera l'instruction 1 pour les valeurs de *i* respectivement de 0 à 9 (0 inclus, 10 exclu).

Séquences avec range :

- `range(10)` : donne tous les nombres de 0 à 9 (0 inclus, 10 exclu).
- `range(10, 100)` : donne tous les nombres de 10 à 99 (10 inclus, 100 exclu).
- `range(1, 10, 3)` : compte de 3 en 3 à partir de 1, et jusqu'à 9. On obtient donc 1, 4, 7. 3 est appelé le *pas*.

Lorsque l'on a une condition compliquée à tester pour sortir d'une boucle par exemple, il est souvent pratique d'utiliser un booléen (exemple : un jeu que l'on peut finir de plusieurs manières à l'intérieur de la boucle, cf. exercice « deviner un nombre »). Dans ce cas, si « continuer » est le nom de la variable booléenne, on écrit « `while continuer` », et non « `while continuer == True` » qui est un pléonasme informatique !

Remarque : de nombreux programmes utilisent l'instruction `break` pour sortir d'une boucle, voire d'un test. Cette instruction est à éviter lorsque l'on débute, pour des raisons de bonnes pratiques de programmation. En effet elle rend les programmes moins lisibles, et est source d'erreurs difficilement corrigibles. Au lycée, sans interface graphique, il n'y a aucune utilisation nécessaire de cette instruction. En conséquence, elle vous est interdite d'usage (du moins en début de 1<sup>ère</sup>). Vous devez néanmoins savoir qu'elle existe. Quel que soit le niveau, l'utiliser avec un `for` ou un `if` peut rendre la programmation moins lisible. Avec un `while`, on voit des exemples comme suit :

<pre>while True :     if condition :         break ...</pre>	à remplacer par :	<pre>var_bool = True while var_bool :     if condition :         var_bool = False     else :         ...</pre>
--	-------------------	--

## 8. Modules

Une bibliothèque (ou un module) est un ensemble de fonctions préprogrammées, ainsi le programmeur n'a pas à les refaire.

On inclut une bibliothèque dans un programme à l'aide de la commande « `import` ».

Nous utiliserons la bibliothèque « `math` », qui permet de calculer des cosinus, des racines carrées, des valeurs absolues... et la bibliothèque « `random` », qui permet d'obtenir des nombres aléatoires.

Ultérieurement, nous utiliserons également des bibliothèques graphiques pour les interfaces.

On tape si nécessaire en début de programme :

```
from math import sin
from random import randint
```

Si on veut toute la bibliothèque, on écrit :

```
import random as rd (rd permet d'avoir un nom plus court)
import math
```

Puis dans les programmes, on écrit :

```
nombre_hasard = rd.randint(0,10)
sinus_presque_pi = math.sin(3,14)
```

## 9. Lisibilité des programmes et fonctions

Pour être lisible, un programme doit être structuré en fonctions, que l'on écrira au début du programme. Lorsque l'on réfléchit à un problème que l'on veut programmer, il faut le faire en termes de fonctions : « je veux d'abord une fonction qui me permet de rentrer mes données », « je veux une fonction qui teste si une variable est positive et dans ce cas calcule sa racine carrée » etc...

Les fonctions ressemblent à ce que vous utilisez en mathématiques quand vous écrivez  $y = f(x)$ . Vous avez en *paramètre d'entrée* un nombre  $x$ , une fonction qui fait « un truc », et en *paramètre de retour ou de sortie* un nombre  $y$ , résultat de la fonction. En informatique on peut avoir 0, 1 ou plusieurs paramètres d'entrée, et de même en sortie.

La syntaxe pour les fonctions est :

```
def nom_de_fonction (variables passées en paramètre, à utiliser dans la fonction) :
    instructions
    return (variable)
```

L'appel dans le programme se fait par :

```
variable_resultat = nom_de_fonction (variables à passer en paramètre)
```

Exemple : le programme suivant teste vos capacités en calcul mental

```
# F. Mandon
#
# Programme de test de connaissance sur les tables de multiplication

# bibliotheques
from random import *
#####
# Fonctions
#
#####
def alea10():
    """
    Choix d'un nombre aléatoire entre 2 et 10
    @param : aucun paramètre d'entrée
    @return n : entier n ≥ 2 et n ≤ 10
    """
    n = randint(2,10)
    return (n)

def test_table(x,y,z):
    """
    Teste si le produit de deux nombres est égal à un troisième
    @param x, y, z : trois nombres (a priori de type entier, mais ce n'est pas
    obligatoire)
    @return gagne : booleen, qui vaut Vrai si z = x*y et Faux sinon
    """
    if z == x*y:
        gagne = True
    else:
```

```

        gagne = False
        return(gagne)

#####
#
#   Programme principal
#
#####
a = alea10()
b = alea10()
print("Que vaut le produit de ",a," par ",b," ?")
c = int(input())
juste = test_table(a,b,c)
if juste:
    print("Bravo !")
else:
    print("Lamentable...")

```

Dans le code, on met tous les `import` en premier, puis toutes les fonctions, puis le programme principal.

Vous remarquez que les fonctions sont commentées (on dit **spécifiées**), on indique d'abord leur nom, puis les noms et types des variables passées en paramètre (avec d'éventuelles restrictions), et enfin le(s) nom(s) et type(s) de la/des variable(s) renvoyée(s). Les spécifications sont mises entre triples guillemets. On peut préciser dans les commentaires la « stratégie » de la fonction, si elle est un peu compliquée. La spécification est **indispensable**. Il est préférable de taper les commentaires au fur et à mesure, pendant que l'on sait ce que l'on vient de faire... Il est même fréquent de le faire avant de construire la fonction, en laissant cette dernière vide si elle est compliquée à faire !

A terme, vous devez dans les spécifications :

- Définir l'objectif de la fonction
- Identifier les paramètres de la fonction : ce qui est en entrée, ce qui est en sortie
- Choisir un nom de fonction clair
- Choisir des noms de variables clairs
- Donner les types des paramètres, et préciser s'il y a des conditions dessus (on parle de préconditions pour les paramètres d'entrée et de postconditions pour les paramètres de sortie).

Les variables créées à l'intérieur des fonctions sont *locales*, c'est-à-dire qu'elles n'existent pas en dehors des fonctions. Si dans le programme précédent donné en exemple, vous faites un `print(z)` dans le programme principal, il y aura une erreur.

*Remarque* : évitez les petites blagues qui consiste à donner des noms rigolos, mais ne facilitent pas la compréhension

`def ensedelephant (var icelle)...` pour une fonction qui calculerait l'écart entre deux dates ne rend pas les choses très claires !

# EXERCICES PROGRAMMATION

## INTRODUCTION

Ex 1. On dispose de la formule suivante pour convertir les degrés Fahrenheit en degrés Celsius :

$C = 0,55556 \times (F - 32)$ , où  $F$  est une température en degrés Fahrenheit et  $C$  la température correspondante en degrés Celsius.

1. Ecrire une fonction qui convertit en degrés Celsius une température passée en paramètre, en degrés Fahrenheit.
2. Même question pour la conversion inverse.

Ex 2. Écrire un programme qui permute et affiche les valeurs de trois variables  $a, b, c$  qui sont entrées au clavier :  $a \Rightarrow b, b \Rightarrow c, c \Rightarrow a$ .

## BOUCLES ET CONDITIONS

Ex 3. (pour ceux qui l'ont fait en spécialité mathématiques) Ecrire une fonction qui donne le nombre de solutions réelles de l'équation du second degré, ainsi que leur valeur. Les coefficients  $a, b$  et  $c$  seront rentrés au clavier.

Ex 4. Ecrire une fonction qui, étant donnée une valeur passée en paramètre, affiche sa table de multiplication (on se limitera aux 12 premiers termes)  
Ecrire une deuxième fonction qui appelle la précédente pour afficher la table de multiplication de tous les chiffres compris entre 2 et 9 (inclus).  
Remarque : Pensez à laisser un espace entre deux tables de multiplication (`print()`) imprime une ligne vide).

Ex 5. Écrire une fonction qui affiche un triangle rempli d'étoiles (\*) sur un nombre de lignes donné passé en paramètre, exemple :

- 1<sup>ère</sup> version : à l'aide de deux boucles `for`, en imprimant les \* une par une. On remarquera que, par défaut dans l'instruction « `print` », figure `end = '\n'`, qui fait passer à la ligne. `print(..., end='')` ne fera donc pas passer à la ligne. De même, `end = ' lol '` vous fera passer pour utilisateur standard de facebook
- 2<sup>ème</sup> version : avec une seule boucle `for`, et une chaîne de caractères où vous accumulerez des étoiles (pour ceux qui vont un peu plus vite, `print(« machin » end='')` évite de passer à la ligne.

```
*
**
***
****
*****
*****
*****
*****
```

Ex 6. Ecrire un programme qui teste si un nombre  $a$  est divisible par un nombre  $b$ , les deux étant rentrés au clavier. Le programme retournera un message signalant la divisibilité ou non, et éventuellement le reste dans le cas où  $a$  n'est pas divisible par  $b$ .

Ex 7. Programmation d'un petit jeu de devinette. L'ordinateur choisit au hasard un nombre compris entre 1 et 100. Le but du jeu est de le deviner en un nombre d'essai minimal. À chaque tentative, l'ordinateur, indique « gagné », « trop petit » ou « trop grand ». L'utilisateur dispose d'un nombre d'essais limités. Écrire l'algorithme en « langage naturel ». Programmer le jeu avec des fonctions, et le tester.  
Remarque : on utilisera la bibliothèque *random*.

Pour cela, on écrit « `import random` » en début de programme.

`nombre = random.randint(a, b)` renverra un nombre aléatoire tel que  $a \leq \text{Nombre} \leq b$

Pour plus d'informations sur la bibliothèque *random* et de possibilités : <https://docs.python.org/3.5/library/random.html>

Ex 8. Écrire une fonction qui retourne la factorielle d'un nombre (exemple  $6! = 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$ ).

Déduire de la solution précédente, une fonction qui permet le calcul du nombre de combinaisons de  $p$

éléments parmi  $q$  définie par : 
$$\binom{n}{p} = \frac{n!}{p!(n-p)!}$$

Ex 9. Nombres parfaits

Un nombre entier est parfait s'il est égal à la somme de ses diviseurs (sauf lui-même).

Ex :  $6 = 1 + 2 + 3$  est parfait.

Écrire une fonction `somme_div` qui retourne la somme des diviseurs d'un nombre passé en paramètre.

Écrire une fonction `parfait` qui teste si un nombre passé en paramètre est parfait et qui retourne `True` s'il l'est et `False` sinon. Écrire un programme principal qui affiche tous les nombres parfaits inférieurs à une certaine limite.

Dans un deuxième temps, optimiser la fonction `somme_div`

Ex 10. Nombres amicaux.

Deux nombres  $M$  et  $N$  sont appelés nombres amis si la somme des diviseurs propres (sauf  $M$ ) de  $M$  est égale à  $N$  et la somme des diviseurs propres de  $N$  est égale à  $M$

Écrire une fonction `amis` qui teste si deux nombres passés en paramètre sont amis. Cette fonction utilise la fonction `somme_div` de l'exercice 8.

Écrire un programme principal qui affiche tous les nombres amis inférieurs à une certaine limite.

*TYPAGE*

Ex 11. Trouver les chiffres  $a$  et  $b$  tels que le nombre  $32a1b$  soit divisible par 156

Ex 12. Trouver sans calculatrice le plus petit nombre divisible par 999 qui ne contienne pas de 9 parmi ses chiffres.

Ex 13. Combien de chiffres a le plus petit nombre entier qui se termine par 2, tel que si l'on déplace le chiffre 2 en tête du nombre, on obtient un nombre deux fois plus grand ? *Remarque : écrivez le code, et laissez mijoter quelques heures si vous partez de 0... le nombre est très grand (on peut prendre comme valeur initiale pour rechercher : 105 263 157 894 736 002)*

Contact et site du professeur

email prof : [frederic.mandon@ac-montpellier.fr](mailto:frederic.mandon@ac-montpellier.fr)

Site prof : <http://www.maths-info-lycee.fr/>