

```

# I:\stage_python\scripts_corrige\scripts_cours.py
001 | ## Exemples vus pendant la formation Python l'après-midi
002 |
003 |
004 | ## Nombres entiers
005 |
006 | # addition, multiplication et exponentiation
007 | 4**3 # 4 puissance 3
008 |
009 | # modulo et division entière
010 | """ convertir 4562 minutes: 3 jours 4 heures et 2 minutes """
011 | 4562 % 60 # nombre de minutes
012 |
013 | # cas du modulo 10 et du modulo 2 (décimales et test de parité)
014 |
015 |
016 | # entiers de taille arbitraire mais pas les nombres flottants:
017 | 2**5646 # OK
018 | 2.0**5646 # overflow
019 |
020 |
021 | ## Nombres flottants
022 |
023 | # attention aux nbres flottants, calcul approché
024 | 2*0.1 == 0.2
025 | 3*0.1 == 0.3
026 |
027 | #pas de test d'égalités entre les nbres flottants
028 |
029 | 1 + 2**-52 == 1
030 | 1 + 2**-53 == 1
031 |
032 | # tentative d'explication avec l'écriture scientifique
033 | """
034 | 15 ou 16 chiffres significatifs en base 10
035 | >>> 1 + 10**16 == 10**16
036 | False
037 |
038 | >>> 1.0 + 10**16 == 10**16
039 | True """
040 |
041 |
042 | ### chaînes de caractères
043 |
044 | # concaténation
045 | 'toto' + 'retour'
046 | 'retour' + 'sinju'
047 | 2*'toto'
048 |
049 | # comparaison des chaînes + notion de code ascii ou unicode
050 | 'volley' > 'football'
051 | 'Volley' > 'football'
052 |
053 | # remarque:
054 | ord('a')
055 | ord('b')
056 | ord('A')
057 |
058 | help(chr) ... # 0x10ffff est un entier écrit en hexadécimal, de moins de 3 octets
...
059 |
060 | # un peu de grec
061 | print(chr(945))
062 | print(chr(0x3B1)) # chr(945)
063 |
064 |
065 | ## affectation

```

```

066 | ·
067 | · x = 5
068 | · y = 2*x
069 | · x = x + 3
070 | · # que valent x et y? L'affectation n'est pas une égalité
071 | ·
072 | · '''EX0 :: échange de deux valeurs'''
073 | · x = 3
074 | · y = 10
075 | · temp = x
076 | · x = y
077 | · y = temp
078 | ·
079 | · ### notion de modules
080 | ·
081 | · # la fonction racine carrée
082 | ·
083 | · import math
084 | ·
085 | · sqrt(25) · # error
086 | · math.sqrt(25) · # on préfixe
087 | · # ou faire 25*0.5
088 | ·
089 | · # autre méthode d'import
090 | · from math import floor, ceil
091 | ·
092 | · floor(12.3) · # pas besoin de préfixer
093 | · ceil(12.4)
094 | ·
095 | ·
096 | · ### un peu de graphismes avec la tortue
097 | · from turtle import * · # on importe toutes les fonctions du module math
098 | ·
099 | · # dessin d'un rectangle de 60 pixels par 30 pixels
100 | · forward(60)
101 | · left(90)
102 | · forward(30)
103 | · left(90)
104 | · forward(60)
105 | · left(90)
106 | · forward(30)
107 | · left(90) · # on remet la tortue en direction initiale
108 | ·
109 | ·
110 | · # j'automatise, ma première fonction
111 | ·
112 | · def rectangle(longueur, largeur):
113 | ·     forward(longueur)
114 | ·     left(90)
115 | ·     forward(largeur)
116 | ·     left(90)
117 | ·     forward(longueur)
118 | ·     left(90)
119 | ·     forward(largeur)
120 | ·     left(90) · # on remet la tortue en direction initiale
121 | ·
122 | · reset()
123 | · rectangle(40,20)
124 | · rectangle(50,30)
125 | · rectangle(60,40)
126 | ·
127 | ·
128 | · # et pour dessiner un carré?
129 | · reset()
130 | · rectangle(40,40)
131 | ·
132 | · # puis on réautomatise

```

```

133|·
134|· """· EX0:· coder· une· fonction· carré·"""
135|· def· carre(longueur_cote):
136|· ···· rectangle(longueur_cote,· longueur_cote)
137|·
138|· #· voici· 3· carrés
139|· reset()
140|· carre(20)
141|· carre(40)
142|· carre(80)
143|·
144|· ##· Une· fonction· doit· renvoyer!!· Return· est· mon· ami
145|·
146|· def· f(x):
147|· ···· print(2*x)
148|·
149|· """· EX0:· que· résultat· après· exécution?·"""
150|·
151|· f(5),· f('to'),· f(f(5))·
152|·
153|· #· différence· entre· print· et· return:· ma_fonction(10)?
154|·
155|· def· ma_fonction(x):
156|· ···· print(x)
157|· ···· return(2*x)
158|· ···· print(3*x)
159|· ···· return(4*x)
160|·
161|· #· une· fonction· qui· prend· un· mot· et· renvoie· ce· mot· écrit· à· l'envers
162|· def· verlan(mot):
163|· ···· nouveau_mot· =· ''
164|· ···· for· lettre· in· mot:
165|· ········ nouveau_mot· =· lettre· +· nouveau_mot
166|· ···· return· nouveau_mot
167|·
168|· def· norme(x,y):
169|· ···· return· (x**2· +· y**2)**0.5
170|·
171|· ###· tests
172|· """· EX0:· qu'affiche· le· script· suivant?·"""
173|·
174|· taille· =· 80
175|· if· taille· <· 110:
176|· ···· print('trop· petit')
177|· elif· taille· >· 200:
178|· ···· print('trop· grand')
179|· else:
180|· ···· print("t'as· les· pieds· qui· touchent· le· sol")
181|·
182|·
183|· taille· =· 80
184|· if· taille· <· 110:
185|· ···· print('trop· petit')
186|· if· taille· >· 200:
187|· ···· print('trop· grand')
188|· else:
189|· ···· print("t'as· les· pieds· qui· touchent· le· sol")
190|·
191|·
192|· ###· boucles· conditionnelles
193|·
194|· #· 1· compte· à· rebours
195|·
196|· temps· =· 5
197|· while· temps· >· 0:
198|· ···· print(temps)
199|· ···· temps· =· temps· -· 1

```

```

200 | # arrivé ici temps vaut 0
201 | print("décollage")
202 |
203 |
204 | '''EX0 temps d'attente d'un double six'''
205 |
206 | from random import randint
207 | de1 = randint(1,6)
208 | de2 = randint(1,6)
209 | nbre_lancers = 1
210 |
211 | while de1 + de2 != 12:
212 |     de1 = randint(1,6)
213 |     de2 = randint(1,6)
214 |     nbre_lancers = nbre_lancers + 1
215 | print(nbre_lancers)
216 |
217 |
218 | # 2 temps d'attente d'un double six
219 | from random import randint
220 |
221 | nbre_lancers = 0
222 | pas_double_six = True
223 | while pas_double_six:
224 |     de1 = randint(1,6)
225 |     de2 = randint(1,6)
226 |     if de1 == 6 and de2 == 6:
227 |         pas_double_six = False
228 |     nbre_lancers = nbre_lancers + 1
229 | print(nbre_lancers)
230 |
231 | ## itérations
232 |
233 | # notion de liste
234 |
235 | maliste = [4,6,12,21]
236 |
237 | maliste[0] = 21 # attention, les indices démarrent à zéro
238 | maliste[0] = 're'
239 | maliste[0] = 5
240 | maliste.append(25) # méthode pour ajouter l'élément 25 en bout de la liste
appelée maliste
241 |
242 |
243 | # notion d'itérateur
244 |
245 | for nbre in liste:
246 |     print(2*nbre)
247 |
248 |
249 | # for k in range(2,20): list(range(2,20))
250 |
251 |
252 | # affichage des vingt premières lettres de l'alphabet grec
253 | for k in range(20):
254 |     print(chr(945+k))
255 |
256 | # affichage des carrés
257 |
258 | for k in range(2,10):
259 |     print(k**2)
260 |
261 |
262 | """ EX0 """ # la somme des entiers de 50 à 100
263 |
264 | s = 0
265 | for k in range(50, 101):

```

```

266|.....s = s + k
267|·
268|·
269|·# carré avec la tortue
270|·
271|·def carre(longueur_cote):
272|·.....n = longueur_cote
273|·.....for i in range(4):
274|·.....forward(n)
275|·.....left(90)
276|·
277|·
278|·# chaînes ou les listes sont itérables
279|·
280|·liste_couleurs = ['bleu', 'rouge', 'vert']
281|·for couleur in liste_couleurs:
282|·.....print(couleur)
283|·
284|·
285|·for lettre in 'bonjour':
286|·.....print(lettre.upper())
287|·
288|·## FIN.....
289|·
290|·
291|·
292|·
293|·
294|·
295|·
296|·
297|·
298|·
299|·
300|·##
301|·
302|·
303|·
304|·
305|·# 3 tables de multiplications
306|·for i in range(10):
307|·.....print("voici la table de " + str(i) + ":")
308|·.....for j in range(11):
309|·.....print(str(i) + " * " + str(j) + " = " + str(i*j))
310|·
311|·
312|·def affiche_table_multiplication(entier):
313|·.....i = entier
314|·.....print("voici la table de " + str(i) + ":")
315|·.....for j in range(11):
316|·.....print(str(i) + " * " + str(j) + " = " + str(i*j))
317|·
318|·
319|·## écrire une punition de 1000 lignes (à exécuter en mode script dans un autre
fichier)
320|·
321|·""" idée 1: avec du copier-coller. Au bout de 10 copier-coller, on obtient 2^10
= 1024 lignes!! """
322|·
323|·""" idée 2: on écrit dans un fichier """
324|·
325|·
326|·num_ligne = 1
327|·texte = "Voici la ligne n°" + str(num_ligne) + " de ma punition.\n"
328|·
329|·
330|·f = open("ma_punition.txt", 'w')

```

```
331|· for num_ligne in range(1,1001):  
332|·····texte = "Voici la ligne n°" + str(num_ligne) + " de ma punition.\n"  
333|·····f.write(texte)  
334|· f.close()  
335|·
```