

Créer un nouveau programme	On saisit le programme dans l'éditeur IDLE On va à la ligne après chaque instruction.	
Affecter à b la valeur 10	b=10	Une variable est désignée par un nom.
Affecter à b la valeur de a	b=a	
Comparer deux valeurs a égal à b a différent de b a supérieur ou égal à b a inférieur ou égal à b	a==b a!=b a>=b a<=b	Une variable contient une donnée d'un certain type. En seconde, on utilise trois types de variables : int qui est un entier relatif float qui est un nombre réel str une chaîne de caractères (chiffre, lettre, symbole...)
Opérations sur les booléens <i>condition1</i> et <i>condition2</i> <i>condition1</i> ou <i>condition2</i>	<i>condition1</i> and <i>condition2</i> <i>condition1</i> or <i>condition2</i>	
Si <i>conditions</i> Alors <i>instruction 1</i> Sinon <i>instruction 2</i> Fin Si	if <i>conditions</i> : <i>instruction 1</i> else : <i>instruction 2</i>	Il n'y a pas d'instruction de fin, c'est l'indentation (décalage vers la droite) qui indique les instructions faisant partie de la structure conditionnelle.
Boucle pour i variant de 1 à n <i>instruction 1</i> <i>instruction 2</i> Fin Pour	for i in range (1,n+1) : <i>instruction 1</i> <i>instruction 2</i>	for i in range (<i>n</i>) fait parcourir à i tous les entiers de 0 à $n - 1$ for i in range (n_0, n) fait parcourir à i tous les entiers de n_0 à $n - 1$ for i in range (n_0, n, p) fait parcourir à i tous les entiers de n_0 jusqu'à l'entier immédiatement inférieur ou égal à $n - 1$ avec un pas de p C'est l'indentation qui délimite les instructions faisant partie de la boucle.
Tant que <i>conditions</i> <i>instruction 1</i> <i>instruction 2</i> Fin Tant que	while <i>conditions</i> : <i>instruction 1</i> <i>instruction 2</i>	On utilise l'indentation pour indiquer les instructions dans la boucle.
Definition d'une fonction f	def f (paramètres) : ... return y	On utilise l'indentation pour indiquer les instructions dans la fonction. return permet de renvoyer une variable dont la valeur dépend des paramètres entrés dans la fonction. Il existe des fonctions qui ne renvoient pas de variable mais qui effectuent une tâche donnée. Dans ce cas return n'est pas obligatoire.
Racine carrée de x x à la puissance n $\sin(x)$ $\cos(x)$ π	sqrt (x) $x^{**}n$ sin (x) cos (x) pi	Pour importer le module math, en première ligne du programme écrire : from math import *
Reste de la division euclidienne de a par b Quotient de la division euclidienne de a par b	a%b a//b	
Nombre réel aléatoire dans $[0; 1[$ Entier aléatoire compris entre a et b	random () randint (a, b)	Pour importer le module random, en première ligne du programme écrire : from random import *
Valeur arrondie de a	round (a)	round (80.23456, 2) renvoie 80.23 et round (80.23456, 4) renvoie 80.2346
Saisir a	a= int (input ("a= ")) si la variable a est un entier a= float (input ("a= ")) si la variable a est un réel a= input ("a= ") si la variable a est une chaîne de caractères	
Afficher a	print (a)	
Afficher un texte	print ("texte")	
Ecrire des commentaires	On écrit les commentaires sur une ligne, précédés de #	