

# Introduction à Python

## Programmation - Les bases du langage

Ricco Rakotomalala

[http://eric.univ-lyon2.fr/~ricco/cours/cours\\_programmation\\_python.html](http://eric.univ-lyon2.fr/~ricco/cours/cours_programmation_python.html)

Généralités sur la programmation

# **ALGORITHMIE - PROGRAMMATION**

## Algorithmie

- Solution « informatique » relative à un problème
- Suite d'actions (instructions) appliquées sur des données
- 3 étapes principales :
  1. saisie (réception) des données
  2. Traitements
  3. restitution (application) des résultats

## Programme

- Transcription d'un algorithme avec une syntaxe prédéfinie
- **Python**
- Même principes fondamentaux que les autres langages objets (Delphi, Java, C#, etc.)
- Python s'enrichit de bibliothèques de calcul spécialisées (mathématique, bio informatique, etc.)

Langage interprété : + portabilité application ; - lenteur (R, VBA, **Python**...)

Langage compilé : + rapidité ; - pas portable

(solution possible : write once, compile anywhere ; ex. Lazarus)

Langage pseudo-compilé : + portabilité plate-forme ; - lenteur (?)

(principe : write once, run anywhere ; ex. Java et le principe JIT)



**Python** est interprété, il est irrémédiablement lent, mais... on peut lui associer des bibliothèques intégrant des fonctions compilées qui, elles, sont très rapides.

Cf. « [Why Python is Slow](#) », « [PythonSpeed – Performance Tips](#) ».

1. **Déterminer les besoins et fixer les objectifs** : que doit faire le logiciel, dans quel cadre va-t-il servir, quels seront les utilisateurs types ? On rédige un cahier des charges avec le commanditaire du logiciel (Remarque : commanditaire = **maître d'ouvrage** ; réalisateur = **maître d'œuvre**)
2. **Conception et spécifications** : quels sont les fonctionnalités du logiciel, avec quelle interface ?
3. **Programmation** : modélisation et codage
4. **Tests** : obtient-on les résultats attendus, les calculs sont corrects, y a-t-il plantage et dans quelles circonstances ? (tests unitaires, tests d'intégration, etc.)
5. **Déploiement** : installer le chez le client (vérification des configurations, installation de l'exécutable et des fichiers annexes, etc.)
6. **Maintenance** : corrective, traquer les bugs et les corriger (patches) ; évolutive (ajouter des fonctionnalités nouvelles au logiciel : soit sur l'ergonomie, soit en ajoutant de nouvelles procédures)

Mode de fonctionnement sous Python

# PROGRAMMER EN PYTHON

(1) Python est un [langage de programmation interprété](#). Il est associé à un interpréteur de commandes disponible pour différents OS (Windows, Linux, Mac OS X, etc.)

C'est un « [vrai](#) » langage c.-à-d. types de données, branchements conditionnels, boucles, organisation du code en procédures et fonctions, objets et classes, découpage en modules.

Très bien structuré, facile à appréhender, c'est un langage privilégié pour l'enseignement [1](#) [2](#).

Mode d'exécution : transmettre à l'interpréteur Python le fichier script « [.py](#) »

(2) Python est associé à de très nombreuses librairies très performantes, notamment des librairies de calcul scientifique (Numpy, SciPy, Pandas, etc.).

De fait, il est de plus en plus populaire, y compris auprès des [data scientists](#).

Il est plus généraliste que R qui est vraiment tourné vers les [statistiques](#).

**Données typées.** Python propose les types usuels de la programmation : entier, réels, booléens, chaîne de caractères.

**Structures avancées de données.** Gestion des collections de valeurs (énumérations, listes) et des objets structurés (dictionnaires, classes)

**Séquences d'instructions,** c'est la base même de la programmation, pouvoir écrire et exécuter une série de commandes sans avoir à intervenir entre les instructions.

**Structures algorithmiques** : les branchements conditionnels et les boucles.

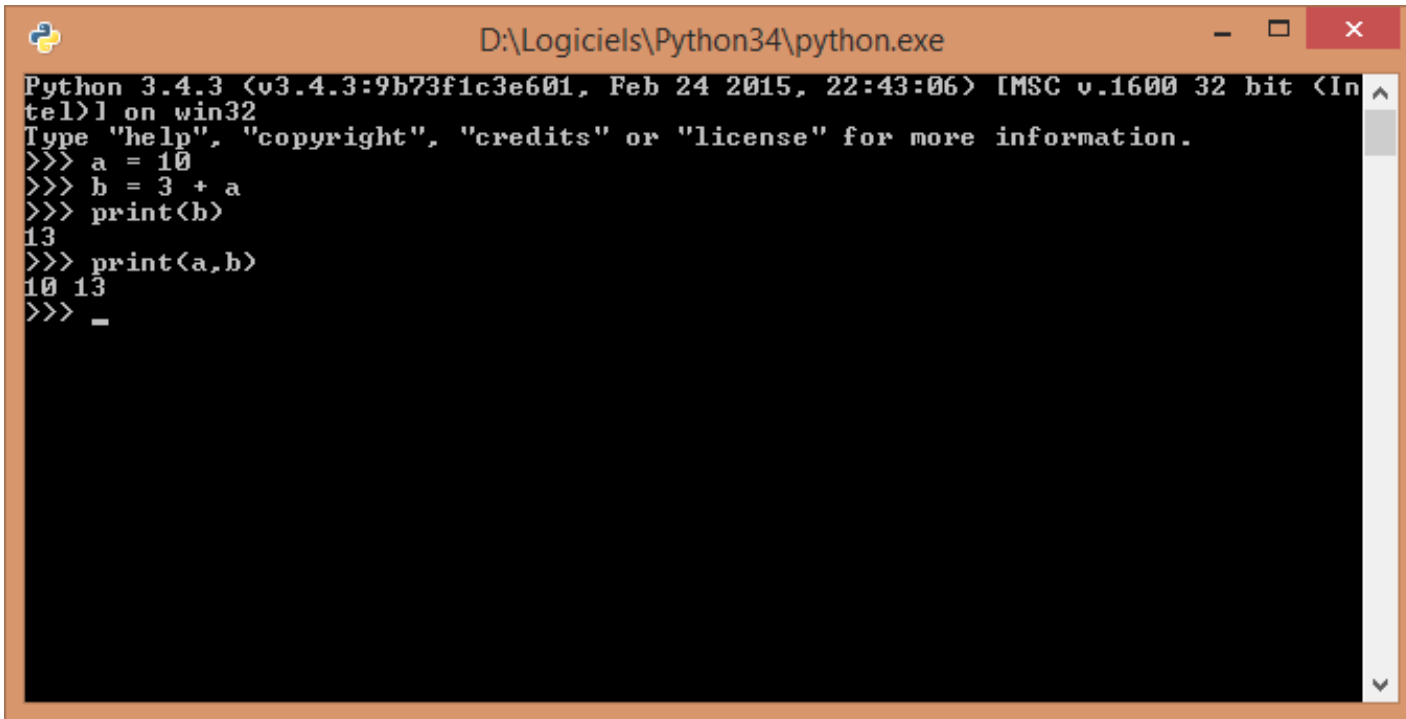


Les outils de la programmation structurée : pouvoir regrouper du code dans des **procédures** et des **fonctions**. Cela permet de ***mieux organiser*** les applications.

Organisation du code en **modules**. Fichiers « **.py** » que l'on peut appeler dans d'autres programmes avec la commande **import**

**Possibilité de distribution des modules** : soit directement les fichiers « **.py** », soit sous forme d'**extensions** prêtes à l'emploi.

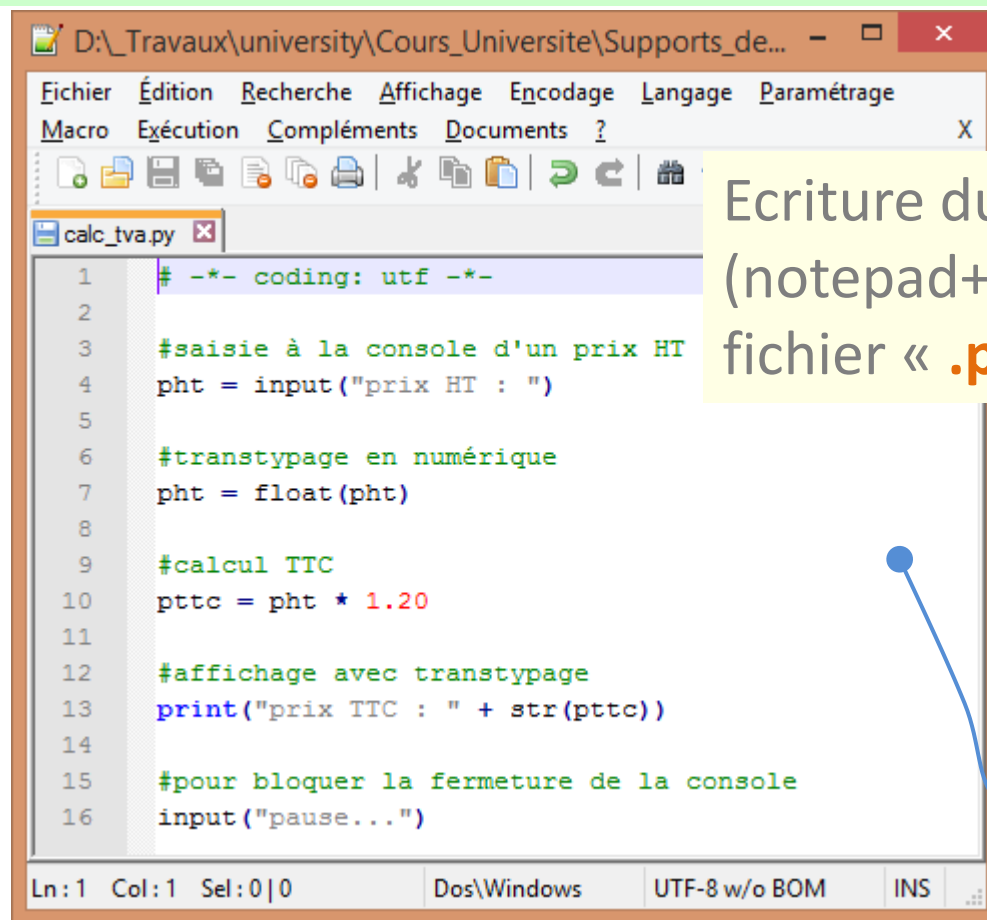
**Python est « case sensitive »**, il différencie les termes écrits en minuscule et majuscule. Des conventions de nommage existent<sup>1</sup>. Mais le plus important est d'être raccord avec l'environnement de travail dans lequel vous opérez.



```
Python 3.4.3 (v3.4.3:9b73f1c3e601, Feb 24 2015, 22:43:06) [MSC v.1600 32 bit <Intel>] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> a = 10
>>> b = 3 + a
>>> print(b)
13
>>> print(a,b)
10 13
>>> _
```

Lancer la console Python et introduire les commandes de manière interactive.

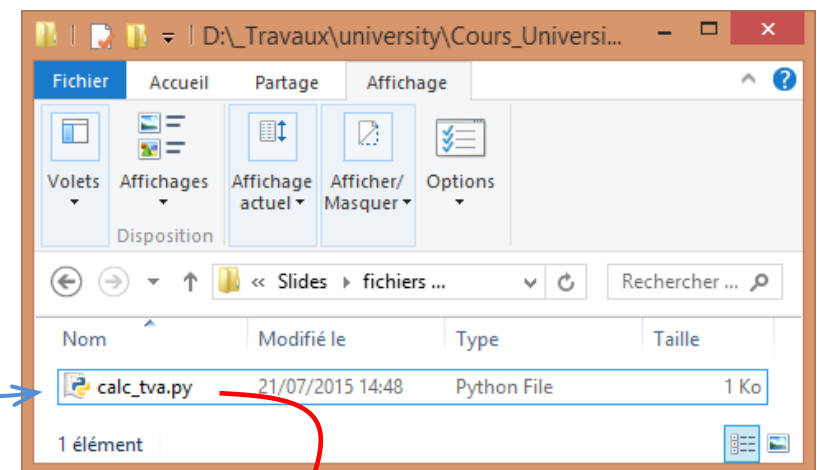
→ Ce n'est pas adapté pour nous (programmation = enchaînement automatique d'instructions)



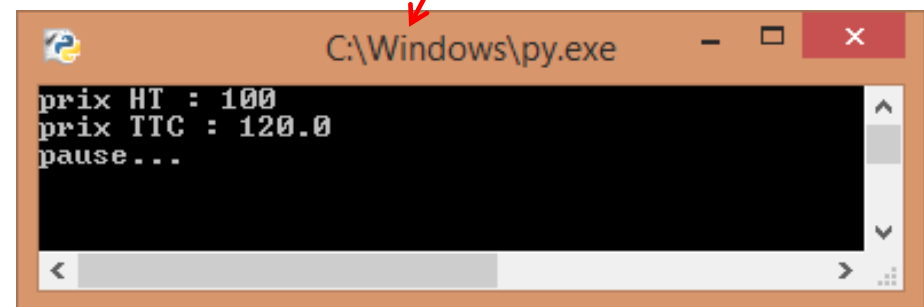
```
1 # -*- coding: utf -*-
2
3 #saisie à la console d'un prix HT
4 pht = input("prix HT : ")
5
6 #transtypage en numérique
7 pht = float(pht)
8
9 #calcul TTC
10 pttc = pht * 1.20
11
12 #affichage avec transtypage
13 print("prix TTC : " + str(pttc))
14
15 #pour bloquer la fermeture de la console
16 input("pause...")
```

Ln: 1 Col: 1 Sel: 0|0    Dos\Windows    UTF-8 w/o BOM    INS

Écriture du code dans un éditeur de code (notepad++) puis l'enregistrer dans un fichier « **.py** »



Double cliquer le fichier « **.py** » pour lancer automatiquement le programme dans la console.



Shell : fenêtre d'exécution du programme

```
Python 3.4.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.4.3 (v3.4.3:9b73f1c3e601, Feb 24 2015, 22:43:06) [MSC v.1600 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> ===== RESTART
>>>
prix HT : 100
prix TTC : 120.0
pause...
>>>
```

Editeur de code

```
calc_tva.py - D:\_Travaux\university\Cours_Universite\S...
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-
#saisie à la console d'un prix HT
pht = input("prix HT : ")
#transtypage en numérique
pht = float(pht)
#calcul TTC
pttc = pht * 1.20
#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))
#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")
```

Menu : RUN / RUN MODULE  
(ou raccourci clavier F5)

Permet de mieux suivre l'exécution du programme. Messages d'erreur accessibles, pas comme pour l'exécution console.

Pour lancer le programme

C'est le mode de fonctionnement que nous allons privilégier !

Éditeur - D:\\_Travaux\university\Cours\_University\Supports\_d\_e\_cours\Informatique/Python/Slides/exemples/A/calcul TVA

```
1 # -*- coding: utf -*-
2
3 #saisie à la console d'un prix HT
4 pht = input("prix HT : ")
5
6 #transtypage en numérique
7 pht = float(pht)
8
9 #calcul TTC
10 pttc = pht * 1.20
11
12 #affichage avec transtypage
13 print("prix TTC : " + str(pttc))
14
15 #fin du programme
16 #inutile de mettre input("pause") ici
```

**print**

**Definition :** print(value, ..., sep=' ', end='\n', file=sys.stdout, flush=False)  
**Type :** Function of builtins module

Prints the values to a stream, or to sys.stdout by default. Optional keyword arguments: file: a file-like object (stream); defaults to the current system stdout; flush: a boolean, if set to True, flush the write buffer immediately; sep: string or None; default: a space; end: string or None; default: a newline; file: a file-like object (stream); defaults to the current system stdout; flush: a boolean, if set to True, flush the write buffer immediately.

Console IPython

```
In [4]:
runfile('D:/_Travaux/university/Cours_University/Supports_d_e_cours/Informatique/Python/Slides/exemples/A/calcul TVA a.py',
wdir='D:/_Travaux/university/Cours_University/Supports_d_e_cours/Informatique/Python/Slides/exemples/A')

prix HT : 100
prix TTC : 120.0

In [5]:
```

Editeur de code

Informations, dont l'aide (CTRL+I sur les mots clés)

Console IPython  
Sorties + interaction avec l'utilisateur

Types de données, variables, opérations

# **BASES DE PYTHON**

## Affectation – Typage automatique

➤ `a = 1.2`

**a** est une variable, en interne elle a été automatiquement typée en flottant « float » parce qu'il y a un point décimal. **a** est l'identifiant de la variable (attention à ne pas utiliser les mots réservés comme identifiant), **=** est l'opérateur d'affectation

## Calcul

➤ `d = a + 3`

**d** sera un réel contenant la valeur 4.2

## Forcer le typage d'une variable (sert aussi pour le transtypage)

➤ `b = float(1)`

Même sans point décimal, **b** sera considéré comme float (**b = 1**, il aurait été int dans ce cas).

## Connaître le type d'un objet

➤ `type(nom_de_variable)`

Affiche le type interne d'une variable (ex. `type(a)` → `<class 'float'>`)

## Supprimer un objet de la mémoire

➤ `del nom_de_variable`

où `nom_de_variable` représente le nom de l'objet à supprimer.

- Numérique qui peut être **int** (entier) ou **float** (double). Les opérateurs applicables sont : + , - , \* , / (division réelle) , \*\* (puissance) , % (modulo) , // (division entière)
- **bool** correspond au type booléen, il prend deux valeurs possibles **True** et **False** (respecter la casse). Les opérateurs sont **not** (négation), **and** (ET logique), **or** (OU logique)

ex. `not(True)` → `False` ; `True and False` → `False` ; etc.

- **str** désigner les chaînes de caractères. Une constante chaîne de caractère doit être délimitée par des guillemets (ou des quotes)

ex. `a ← « tano »` affecte la valeur « tano » à l'objet **a** qui devient donc une variable de type chaîne de caractères. Une chaîne de caractère se comporte comme un vecteur : `len()` pour connaître sa longueur, `a[0]` → « t », `a[1:3]` → « an », `a[2:]` → « no », etc.

- Remarque : pour connaître la classe d'un objet i.e. le type associé à un objet, on utilise la fonction **type(nom\_objet)**

ex. `type(1.2)` → renvoie la valeur **'float'**



## Affectation simple

La seconde évite les ambiguïtés.

```
#typage automatique
a = 1.0
#typage explicite
a = float(1)
```

## Affectations multiples

Pas fondamental

```
#même valeur pour plusieurs variables
a = b = 2.5

#affectations parallèles
a, b = 2.5, 3.2
```

## La plus couramment utilisée

1 instruction = 1 ligne

```

a = 1
b = 5
d = a + b

```

## Autres possibilités

Personne n'utilise  
ces écritures

```

a = 1 ; b = 5 ; d = a + b ;

```

```

a = 1 ;
b = 5 ;
d = a + b ;

```

## Une opération particulière

Une variable ne se comporte pas  
de la même manière de part et  
d'autre du symbole d'affectation

```

a = 2
a = a + 1

```

## Principe

Utilisation du mot-clé désignant le type

> `nouveau_type` (objet)

### Conversion en numérique

`a = « 12 »` # a est de type chaîne caractère

`b = float(a)` # b est de type float

N.B. Si la conversion n'est pas possible ex. `float(« toto »)`, Python renvoie une erreur

### Conversion en logique

`a = bool(« TRUE »)` # a est de type bool est contient la valeur True

`a = bool(1)` # renvoie True également

### Conversion en chaîne de caractères

`a = str(15)` # a est de type chaîne et contient « 15 »

Les opérateurs de comparaison servent à comparer des valeurs de même type et renvoient un résultat de type booléen.

Sous Python, ces opérateurs sont `<`, `<=`, `>`, `>=`, `!=`, `==`

ex. `a = (12 == 13)` # a est de type bool, il a la valeur False

N.B. On utilisera principalement ces opérateurs dans les branchements conditionnels.

Saisie et affichage à la console

# ENTRÉES ET SORTIES

## Saisie

```
a = input (« Saisir votre valeur »)
a = float(a)
```

`input()` permet d'effectuer une saisie au clavier

Il est possible d'afficher un message d'invite

La fonction renvoie toujours une chaîne, il faut convertir

## Affichage

```
#Affichage explicite
print(a)
```

- Un affichage multiple est possible

Ex. `print(a,b)` #affiche **a** et **b**

- L'affichage direct du contenu d'un tableau (liste) est possible également.

```
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-

#saisie à la console d'un prix HT
pht = input("prix HT : ")

#transtypage en numérique
pht = float(pht)

#calcul TTC
pttc = pht * 1.20

#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")

Ln: 1 Col: 0
```

Pour gérer correctement l'affichage des caractères accentués

`print(« prix ttc : », pttc)`  
Fonctionne également

Concaténation de 2 chaînes de caractères

Branchements conditionnels et boucles

# STRUCTURES ALGORITHMIQUES



Condition est très souvent une opération de comparaison

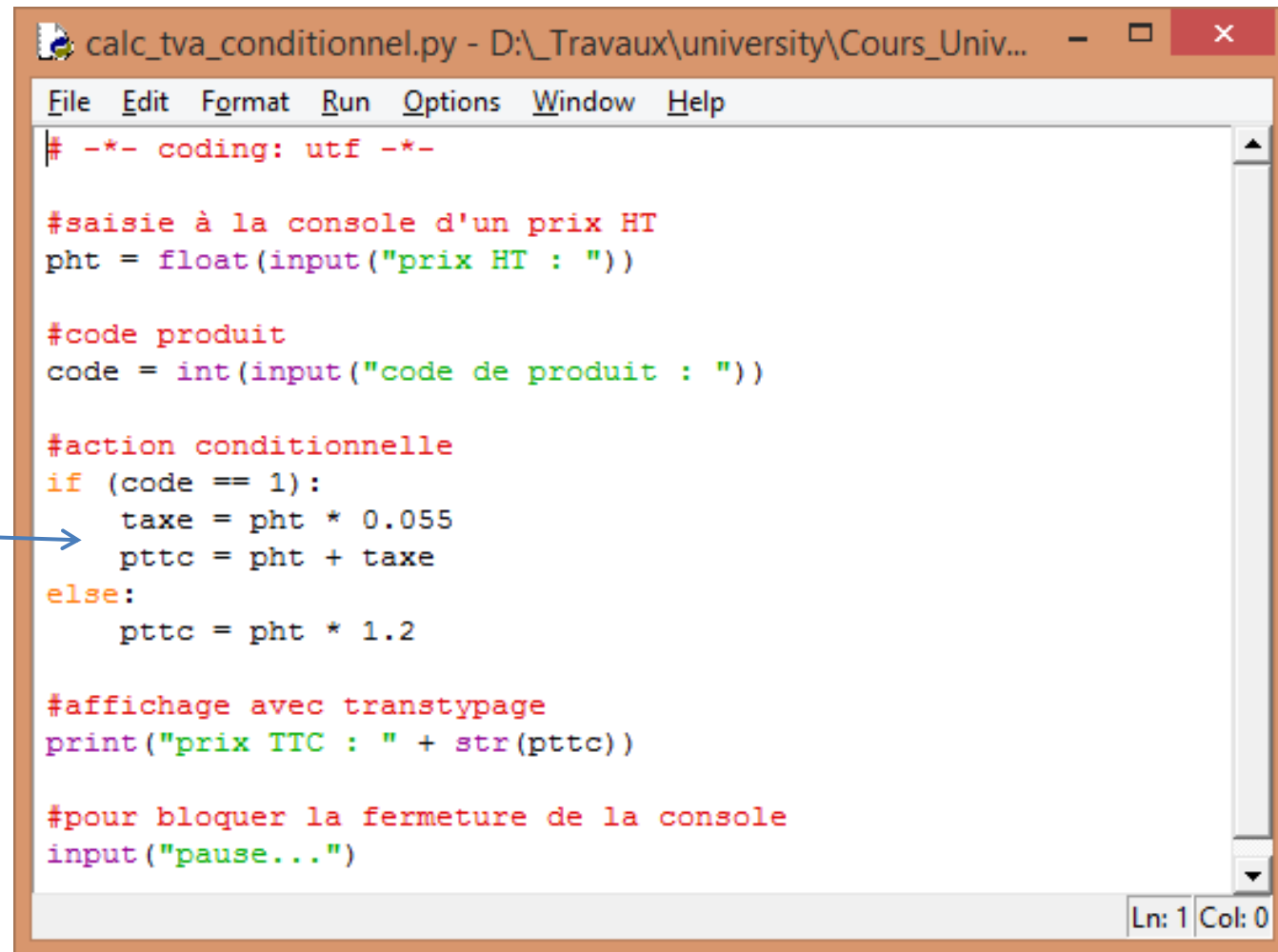


```
if condition:  
    bloc d'instructions  
else:  
    bloc d'instructions
```

- (1) Attention au **:** qui est primordial
- (2) C'est l'**indentation** (le décalage par rapport à la marge gauche) qui délimite le bloc d'instructions
- (3) La partie **else** est facultative

Noter l'imbrication des blocs.

Le code appartenant au même bloc doit être impérativement aligné sinon erreur.



```
calc_tva_conditionnel.py - D:\_Travaux\university\Cours_Univ...
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-

#saisie à la console d'un prix HT
pht = float(input("prix HT : "))

#code produit
code = int(input("code de produit : "))

#action conditionnelle
if (code == 1):
    taxe = pht * 0.055
    pttc = pht + taxe
else:
    pttc = pht * 1.2

#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")

Ln: 1 Col: 0
```

```
calc_tva_elif.py - D:\Travaux\university... - □ ×
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-

#saisie à la console d'un prix HT
pht = float(input("prix HT : "))

#code produit
code = int(input("code de produit : "))

#action conditionnelle
if (code == 1):
    pttc = pht * 1.055
elif (code == 2):
    pttc = pht * 1.1
else:
    pttc = pht * 1.2

#affichage avec transtypage
print("prix TTC : " + str(pttc))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")

Ln: 1 Col: 0
```

- **elif** n'est déclenché que si la (les) condition(s) précédente(s) a (ont) échoué.
- **elif** est situé au même niveau que **if** et **else**
- On peut en mettre autant que l'on veut



Il n'y a pas de **switch()** ou de **case...of** en Python

## Principe de la boucle for

Elle ne s'applique que sur une collection de valeurs. Ex. tuples, listes,... à voir plus tard.

## Suite arithmétique simple (séquence de valeurs entières)


On peut définir des boucles indicées en générant une collection de valeurs avec `range()`

(1) `range(4)` → 0 1 2 3

(2) `range(1, 4)` → 1 2 3

(3) `range(0, 5, 2)` → 0 2 4

Séquence est une collection de valeurs  
Peut être générée avec range()



```
for indice in séquence:  
    bloc d'instructions
```

Remarque :

- Attention à l'indentation toujours
- On peut « casser » la boucle avec **break**
- On peut passer directement à l'itération suivante avec **continue**
- Des boucles imbriquées sont possibles
- Le bloc d'instructions peut contenir des conditions

Somme totale des valeurs comprises entre 1 et **n** (inclus) et somme des valeurs paires dans le même intervalle

```
somme_paire.py - D:\_Travaux\university\Cours_Univer...
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-
#valeur limite
n = int(input("n : "))

#initialisation
sommePaire = 0
sommeTotale = 0

#effectuer la somme
for i in range(1,n+1):
    #somme si valeur paire
    if (i % 2 == 0):
        sommePaire = sommePaire + i
    #on n'est plus dans le " if " ici
    #mais on est bien dans le " for "
    sommeTotale = sommeTotale + i

#on est sorti du " for " ici
#affichage avec transtypage
print("somme des valeurs paires : " + str(sommePaire))
print("somme totale : " + str(sommeTotale))

#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")
Ln: 26 Col: 0
```

Il faut mettre **n+1** dans `range()` pour que **n** soit inclus dans la somme

Observez attentivement les indentations.

Opération de comparaison  
Attention à la boucle infinie !



```
while condition:  
    bloc d'instructions
```

Remarque :

- Attention à l'indentation toujours
- On peut « casser » la boucle avec **break**

## Boucle « while » (exemple)

```
somme_paire_while.py - D:/_Travaux/university/Co... - □ ×
File Edit Format Run Options Window Help
# -*- coding: utf -*-
#valeur limite
n = int(input("n : "))
#initialisation
sommePaire = 0
sommeTotale = 0
#effectuer la somme
i = 1
while (i <= n):
    #somme si valeur paire
    if (i % 2 == 0):
        sommePaire = sommePaire + i
    #somme toujours, paire ou pas
    sommeTotale = sommeTotale + i
    #incréméntation
    i = i + 1
#affichage avec transtypage
print("somme des valeurs paires : " + str(sommePaire))
print("somme totale : " + str(sommeTotale))
#pour bloquer la fermeture de la console
input("pause...")
|
Ln: 28 Col: 0
```

Ne pas oublier  
l'initialisation de **i**

Observez attentivement  
les indentations.



De la documentation à profusion (n'achetez pas des livres sur Python)

Site du cours

[http://eric.univ-lyon2.fr/~ricco/cours/cours\\_programmation\\_python.html](http://eric.univ-lyon2.fr/~ricco/cours/cours_programmation_python.html)

Site de Python

Welcome to Python - <https://www.python.org/>

Python 3.4.3 documentation - <https://docs.python.org/3/index.html>

Portail Python

Page Python de [Developpez.com](http://developpez.com)

Quelques cours en ligne

P. Fuchs, P. Poulain, « [Cours de Python](#) » sur Developpez.com

G. Swinnen, « [Apprendre à programmer avec Python](#) » sur Developpez.com

« [Python](#) », Cours interactif sur [Codecademy](#)

POLLS (KDnuggets)

**Data Mining / Analytics Tools Used**

Python, 4<sup>ème</sup> en [2015](#)

**What languages you used for data mining / data science?**

Python, 3<sup>ème</sup> en [2014](#) (derrière R et SAS)