

Cours 3 : Tableaux et structures de contrôle



Ing-info — Ingénierie informatique

Christophe Gonzales

- 1 Les tableaux
- 2 Approfondissements sur les variables
- 3 Les alternatives
- 4 Les boucles

- ▶ Vecteur en maths = tableau à 1 dimension en info

maths : (3,7,4) = info :

3	7	4
---	---	---

- ▶ Vecteur en maths = tableau à 1 dimension en info

maths : (3,7,4) = info :

3	7	4
---	---	---

Tableau en informatique

- ▶ Ensemble de valeurs de **même type** placées les unes à la suite des autres en mémoire.

- ▶ Vecteur en maths = tableau à 1 dimension en info

maths : (3,7,4) = info :

3	7	4
---	---	---

↑
— valeur d'indice 0

Tableau en informatique

- ▶ Ensemble de valeurs de **même type** placées les unes à la suite des autres en mémoire.
- ▶ Accès aux valeurs via l'opérateur []
- ▶ 1er élément : `tableau[0]` — ⚠ indice = 0 !
- ▶ 2ème élément : `tableau[1]`, *etc.*

- ▶ Vecteur en maths = tableau à 1 dimension en info

maths : (3,7,4) = info :

3	7	4
---	---	---

↑
— valeur d'indice 0

Tableau en informatique

- ▶ Ensemble de valeurs de **même type** placées les unes à la suite des autres en mémoire.
 - ▶ Accès aux valeurs via l'opérateur []
 - ▶ 1er élément : `tableau[0]` — ⚠ indice = 0 !
 - ▶ 2ème élément : `tableau[1]`, *etc.*
-
- ▶ Python ne connaît pas la notion de tableau 2D !

- ▶ Vecteur en maths = tableau à 1 dimension en info

maths : (3,7,4) = info :

3	7	4
---	---	---

↑
valeur d'indice 0

Tableau en informatique

- ▶ Ensemble de valeurs de **même type** placées les unes à la suite des autres en mémoire.
 - ▶ Accès aux valeurs via l'opérateur []
 - ▶ 1er élément : `tableau[0]` — ⚠ indice = 0 !
 - ▶ 2ème élément : `tableau[1]`, *etc.*
-
- ▶ Python ne connaît pas la notion de tableau 2D !
 - ▶ Mais le package **numpy** définit les tableaux 2D



Plus fort : les tableaux à 2 dimensions !

- ▶ Matrice en maths = tableau à 2 dimensions en info

$$\text{maths : } \left(\begin{array}{c|c|c} 2 & 3 & 5 \\ \hline 4 & 1 & 8 \end{array} \right) = \text{info : } \begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 & 3 & 5 \\ \hline 4 & 1 & 8 \\ \hline \end{array}$$

Plus fort : les tableaux à 2 dimensions !

- ▶ Matrice en maths = tableau à 2 dimensions en info

$$\text{maths : } \left(\begin{array}{c|c|c} 2 & 3 & 5 \\ \hline 4 & 1 & 8 \end{array} \right) = \text{info : } \begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 & 3 & 5 \\ \hline 4 & 1 & 8 \\ \hline \end{array}$$

 matrice[1,0]

- ▶ Accès aux valeurs : matrice[i,j]
 - ▶ i = indice de ligne (commence à 0)
 - ▶ j = indice de colonne (commence à 0)

Plus fort : les tableaux à 2 dimensions !

- ▶ Matrice en maths = tableau à 2 dimensions en info

$$\text{maths : } \left(\begin{array}{c|c|c} 2 & 3 & 5 \\ \hline 4 & 1 & 8 \end{array} \right) = \text{info : } \begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 & 3 & 5 \\ \hline 4 & 1 & 8 \\ \hline \end{array}$$

 matrice[1,0]

- ▶ Accès aux valeurs : matrice[i,j]
 - ▶ i = indice de ligne (commence à 0)
 - ▶ j = indice de colonne (commence à 0)
- ▶ En mémoire, toutes les lignes se suivent

Manipulation de tableaux

- ▶ Utiliser les tableaux \implies charger le package numpy :

```
import numpy as np
```

Manipulation de tableaux

- ▶ Utiliser les tableaux \implies charger le package numpy :

```
import numpy as np
```

- ▶ Créer un tableau : plein de manières...

Manipulation de tableaux

- ▶ Utiliser les tableaux \implies charger le package numpy :

```
import numpy as np
```

- ▶ Créer un tableau : plein de manières...
- ▶ Créer un tableau de 25 entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full(25, 0)
```

Manipulation de tableaux

- ▶ Utiliser les tableaux \implies charger le package numpy :

```
import numpy as np
```

- ▶ Créer un tableau : plein de manières...
- ▶ Créer un tableau de 25 entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full(25, 0)
```

- ▶ Affecter la valeur 1 à la cellule d'indice 3 :

```
mon_tableau[3] = 1
```

Manipulation de tableaux

- ▶ Utiliser les tableaux \implies charger le package numpy :

```
import numpy as np
```

- ▶ Créer un tableau : plein de manières...
- ▶ Créer un tableau de 25 entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full(25, 0)
```

- ▶ Affecter la valeur 1 à la cellule d'indice 3 :

```
mon_tableau[3] = 1
```

- ▶ Afficher la valeur de la cellule d'indice 3 :

```
print(mon_tableau[3])
```

Manipulation de tableaux

- ▶ Utiliser les tableaux \implies charger le package numpy :

```
import numpy as np
```

- ▶ Créer un tableau : plein de manières...
- ▶ Créer un tableau de 25 entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full(25, 0)
```

- ▶ Affecter la valeur 1 à la cellule d'indice 3 :

```
mon_tableau[3] = 1
```

- ▶ Afficher la valeur de la cellule d'indice 3 :

```
print(mon_tableau[3])
```

- ▶ Afficher le contenu de tout le tableau :

```
print(mon_tableau)
```

Manipulation de tableaux à 2 dimensions

- ▶ Créer un tableau de 12 lignes \times 7 colonnes d'entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full((12, 7), 0)
```

Manipulation de tableaux à 2 dimensions

- ▶ Créer un tableau de 12 lignes \times 7 colonnes d'entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full((12, 7), 0)
```



bien mettre les dimensions 12,7 entre parenthèses !

- ▶ À quoi vont nous servir les tableaux ?

Manipulation de tableaux à 2 dimensions

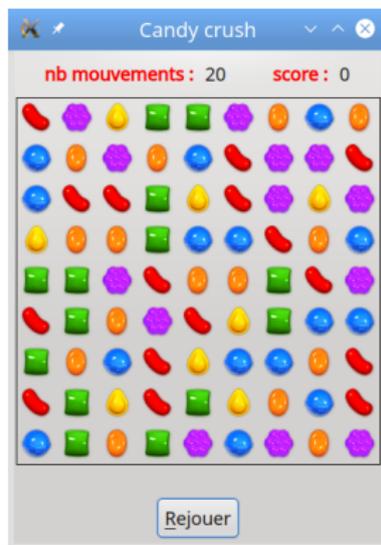
- ▶ Créer un tableau de 12 lignes \times 7 colonnes d'entiers égaux à 0 :

```
mon_tableau = np.full((12, 7), 0)
```



bien mettre les dimensions 12,7 entre parenthèses !

- ▶ À quoi vont nous servir les tableaux ?



Exemple : transposée de matrice 2x2

$$A = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{pmatrix} \implies A^T = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{10} \\ a_{01} & a_{11} \end{pmatrix}$$

Exemple : transposée de matrice 2x2

$$A = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{pmatrix} \implies A^T = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{10} \\ a_{01} & a_{11} \end{pmatrix}$$

```
def transpose(A):  
    A_T = np.full((2,2), 0)  
  
    A_T[0,0] = A[0,0]  
    A_T[0,1] = A[1,0]  
    A_T[1,0] = A[0,1]  
    A_T[1,1] = A[1,1]  
  
    return A_T
```

Exemple : transposée de matrice 2x2

$$A = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{pmatrix} \implies A^T = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{10} \\ a_{01} & a_{11} \end{pmatrix}$$

```
def transpose(A):  
    A_T = np.full((2,2), 0)  
  
    A_T[0,0] = A[0,0]  
    A_T[0,1] = A[1,0]  
    A_T[1,0] = A[0,1]  
    A_T[1,1] = A[1,1]  
  
    return A_T  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
print(A)
```

Exemple : transposée de matrice 2x2

$$A = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{pmatrix} \implies A^T = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{10} \\ a_{01} & a_{11} \end{pmatrix}$$

```
def transpose(A):  
    A_T = np.full((2,2), 0)  
  
    A_T[0,0] = A[0,0]  
    A_T[0,1] = A[1,0]  
    A_T[1,0] = A[0,1]  
    A_T[1,1] = A[1,1]  
  
    return A_T  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
print(A)
```

```
[[1 2]  
 [3 4]]
```

Exemple : transposée de matrice 2x2

$$A = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{pmatrix} \implies A^T = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{10} \\ a_{01} & a_{11} \end{pmatrix}$$

```
def transpose(A):  
    A_T = np.full((2,2), 0)  
  
    A_T[0,0] = A[0,0]  
    A_T[0,1] = A[1,0]  
    A_T[1,0] = A[0,1]  
    A_T[1,1] = A[1,1]  
  
    return A_T  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
print(A)  
print()  
print(transpose(A))
```

```
[[1 2]  
 [3 4]]
```

Exemple : transposée de matrice 2x2

$$A = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{pmatrix} \implies A^T = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{10} \\ a_{01} & a_{11} \end{pmatrix}$$

```
def transpose(A):  
    A_T = np.full((2,2), 0)  
  
    A_T[0,0] = A[0,0]  
    A_T[0,1] = A[1,0]  
    A_T[1,0] = A[0,1]  
    A_T[1,1] = A[1,1]  
  
    return A_T  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
print(A)  
print()  
print(transpose(A))
```

```
[[1 2]  
 [3 4]]  
  
[[1 3]  
 [2 4]]
```

Exemple : produit matrice-vecteur 2x2

$$\begin{bmatrix} c_0 \\ c_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0 \\ b_1 \end{bmatrix} \implies \begin{cases} c_0 = a_{00} \times b_0 + a_{01} \times b_1 \\ c_1 = a_{10} \times b_0 + a_{11} \times b_1 \end{cases}$$

Exemple : produit matrice-vecteur 2x2

$$\begin{bmatrix} c_0 \\ c_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0 \\ b_1 \end{bmatrix} \implies \begin{cases} c_0 = a_{00} \times b_0 + a_{01} \times b_1 \\ c_1 = a_{10} \times b_0 + a_{11} \times b_1 \end{cases}$$

```
def prod_mat_vect (A,b) :  
    c = np.full(2, 0)  
  
    c[0] = A[0,0] * b[0] + A[0,1] * b[1]  
    c[1] = A[1,0] * b[0] + A[1,1] * b[1]  
  
    return c
```

Exemple : produit matrice-vecteur 2x2

$$\begin{bmatrix} c_0 \\ c_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0 \\ b_1 \end{bmatrix} \implies \begin{cases} c_0 = a_{00} \times b_0 + a_{01} \times b_1 \\ c_1 = a_{10} \times b_0 + a_{11} \times b_1 \end{cases}$$

```
def prod_mat_vect (A,b) :  
    c = np.full(2, 0)  
  
    c[0] = A[0,0] * b[0] + A[0,1] * b[1]  
    c[1] = A[1,0] * b[0] + A[1,1] * b[1]  
  
    return c  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
b = np.array([2,3])  
  
print (A, "\n")  
print (b, "\n")
```

```
[[1 2]  
 [3 4]]  
  
[2 3]
```

Exemple : produit matrice-vecteur 2x2

$$\begin{bmatrix} c_0 \\ c_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0 \\ b_1 \end{bmatrix} \implies \begin{cases} c_0 = a_{00} \times b_0 + a_{01} \times b_1 \\ c_1 = a_{10} \times b_0 + a_{11} \times b_1 \end{cases}$$

```
def prod_mat_vect (A,b) :  
    c = np.full(2, 0)  
  
    c[0] = A[0,0] * b[0] + A[0,1] * b[1]  
    c[1] = A[1,0] * b[0] + A[1,1] * b[1]  
  
    return c  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
b = np.array([2,3])  
  
print (A, "\n")  
print (b, "\n")  
  
print (prod_mat_vect (A,b))
```

```
[[1 2]  
 [3 4]]  
  
[2 3]
```

Exemple : produit matrice-vecteur 2x2

$$\begin{bmatrix} c_0 \\ c_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0 \\ b_1 \end{bmatrix} \implies \begin{cases} c_0 = a_{00} \times b_0 + a_{01} \times b_1 \\ c_1 = a_{10} \times b_0 + a_{11} \times b_1 \end{cases}$$

```
def prod_mat_vect (A,b) :  
    c = np.full(2, 0)  
  
    c[0] = A[0,0] * b[0] + A[0,1] * b[1]  
    c[1] = A[1,0] * b[0] + A[1,1] * b[1]  
  
    return c  
  
A = np.array([[1,2],[3,4]])  
b = np.array([2,3])  
  
print (A, "\n")  
print (b, "\n")  
  
print (prod_mat_vect (A,b))
```

```
[[1 2]  
 [3 4]]  
  
[2 3]  
  
[ 8 18]
```

Exemple : matrice 2x2 inversible ?

$$\det \left(\begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \right) = a_{00} \times a_{11} - a_{01} \times a_{10}$$

Exemple : matrice 2x2 inversible ?

$$\det \left(\begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \right) = a_{00} \times a_{11} - a_{01} \times a_{10}$$

$$A \text{ inversible} \iff \det A \neq 0$$

Exemple : matrice 2x2 inversible ?

$$\det \left(\begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \right) = a_{00} \times a_{11} - a_{01} \times a_{10}$$

$$A \text{ inversible} \iff \det A \neq 0$$

```
def det(A):  
    return A[0,0] * A[1,1] - \  
           A[0,1] * A[1,0]  
  
def is_invertible(A):  
    return det(A) != 0
```

Exemple : matrice 2x2 inversible ?

$$\det \left(\begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \right) = a_{00} \times a_{11} - a_{01} \times a_{10}$$

$$A \text{ inversible} \iff \det A \neq 0$$

```
def det (A) :  
    return A[0,0] * A[1,1] - \  
           A[0,1] * A[1,0]  
  
def is_invertible (A) :  
    return det (A) != 0  
  
A1 = np.array([[1,2],[3,4]])  
print('A1:', is_invertible(A1))
```

A1: True

Exemple : matrice 2x2 inversible ?

$$\det \left(\begin{bmatrix} a_{00} & a_{01} \\ a_{10} & a_{11} \end{bmatrix} \right) = a_{00} \times a_{11} - a_{01} \times a_{10}$$

$$A \text{ inversible} \iff \det A \neq 0$$

```
def det (A) :  
    return A[0,0] * A[1,1] - \  
           A[0,1] * A[1,0]  
  
def is_invertible (A) :  
    return det (A) != 0  
  
A1 = np.array([[1,2],[3,4]])  
print('A1:', is_invertible(A1))  
  
A2 = np.array([[1,2],[2,4]])  
print('A2:', is_invertible(A2))
```

```
A1: True  
A2: False
```

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible
- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab):  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)
```

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab):  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)
```

```
bof : [11 11]
```

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab):
2     tab = np.full(3,0)
3
4     tab = np.full(2,11)
5     modif_bof(tab)
6     print("bof :", tab)
7
8     def modif_ok(tab):
9         tab[1] = 0
10    modif_ok(tab)
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]
ok  : [11 0]
```

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab):  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)  
7  
8     def modif_ok(tab):  
9         tab[1] = 0  
10    modif_ok(tab)  
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]  
ok  : [11 0]
```

- ▶ Dans une fonction : impossible de modifier la valeur d'un argument

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab) :  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)  
7  
8     def modif_ok(tab) :  
9         tab[1] = 0  
10    modif_ok(tab)  
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]  
ok  : [11 0]
```

- ▶ Dans une fonction : impossible de modifier la valeur d'un argument
- ▶ Mais possibilité de modifier les valeurs **contenues** dans des conteneurs **mutables**

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab):
2     tab = np.full(3,0)
3
4     tab = np.full(2,11)
5     modif_bof(tab)
6     print("bof :", tab)
7
8     def modif_ok(tab):
9         tab[1] = 0
10    modif_ok(tab)
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]
ok  : [11 0]
```

- ▶ Dans une fonction : impossible de modifier la valeur d'un argument
 - ▶ Mais possibilité de modifier les valeurs **contenues** dans des conteneurs **mutables**
- ⇒ on peut modifier les valeurs des cellules des tableaux numpy

Passage de tableaux en paramètres

- ▶ Tableau numpy : conteneur de valeurs

conteneurs mutables / non mutables

- ▶ mutable : après création, on peut modifier le **contenu**
- ▶ non mutable : après création, pas de modification possible

- ▶ **Exemples** : Chaînes de caractères : non mutables
Tableaux numpy : mutables

```
1 def modif_bof(tab):
2     tab = np.full(3,0)
3
4     tab = np.full(2,11)
5     modif_bof(tab)
6     print("bof :", tab)
7
8     def modif_ok(tab):
9         tab[1] = 0
10    modif_ok(tab)
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]
ok  : [11 0]
```

- ▶ Dans une fonction : impossible de modifier la valeur d'un argument
 - ▶ Mais possibilité de modifier les valeurs **contenues** dans des conteneurs **mutables**
- ⇒ on peut modifier les valeurs des cellules des tableaux numpy
- ⇒ animations de candy crush !

② Approfondissements sur les variables

La « vraie » notion de variable en Python (1/3)

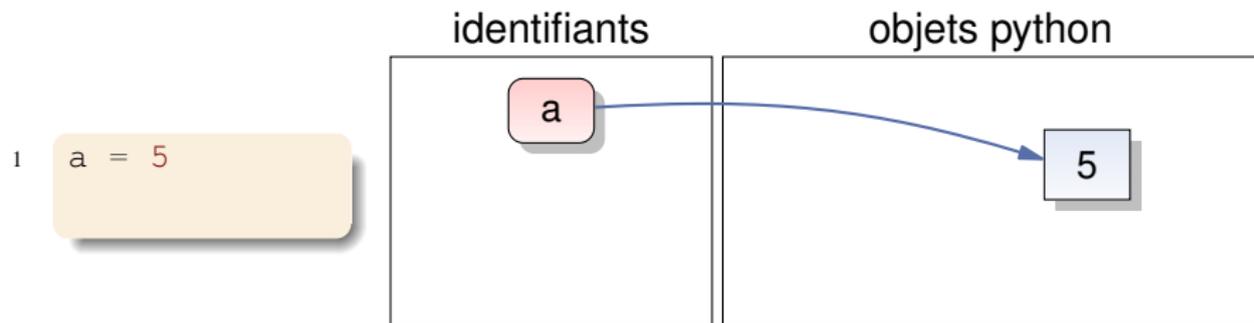
- ▶ Variable \implies nom + valeur (+ type)

La « vraie » notion de variable en Python (1/3)

- ▶ Variable \implies nom + valeur (+ type)
- ▶ **Valeur** = « objet » python
- ▶ **Nom** = identifiant pointant vers l'objet

La « vraie » notion de variable en Python (1/3)

- ▶ Variable \implies nom + valeur (+ type)
- ▶ **Valeur** = « objet » python
- ▶ **Nom** = identifiant pointant vers l'objet

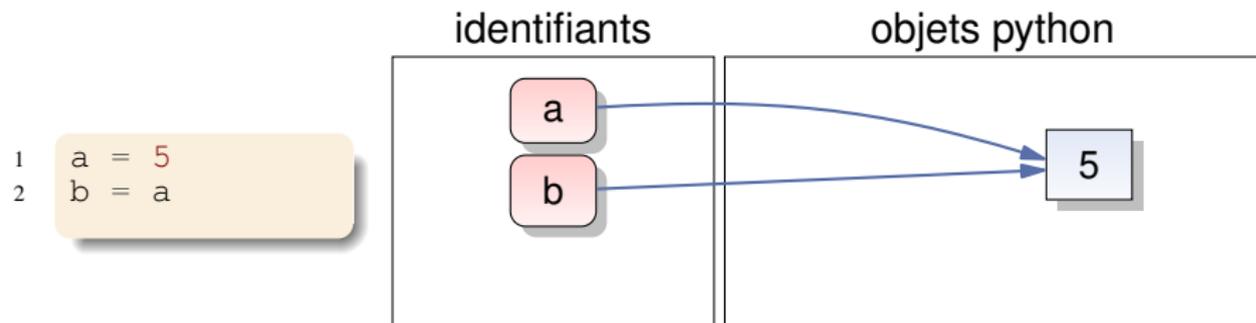


▶ Règles d'affectation en Python :

- 1 si la valeur n'est pas celle d'une autre variable alors :
on crée un nouvel objet avec cette valeur
sinon : on utilise l'objet de l'autre variable
- 2 on fait pointer le nom de variable vers l'objet

La « vraie » notion de variable en Python (1/3)

- ▶ Variable \implies nom + valeur (+ type)
- ▶ **Valeur** = « objet » python
- ▶ **Nom** = identifiant pointant vers l'objet

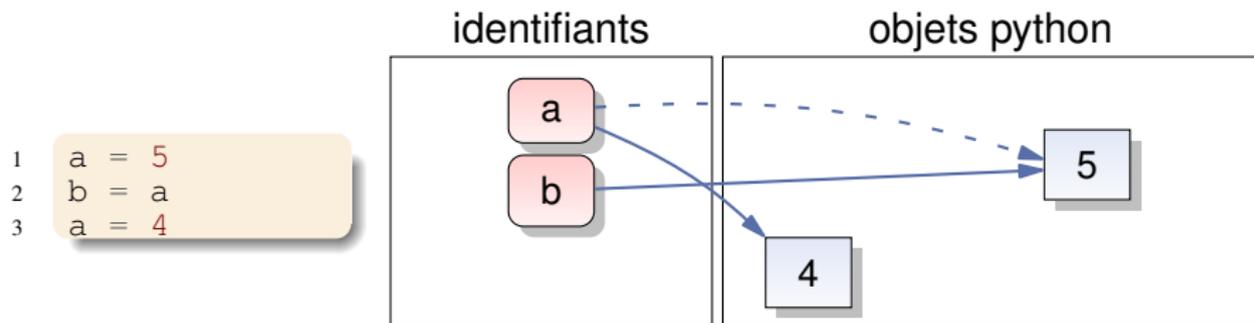


▶ Règles d'affectation en Python :

- 1 si la valeur n'est pas celle d'une autre variable alors :
on crée un nouvel objet avec cette valeur
sinon : on utilise l'objet de l'autre variable
- 2 on fait pointer le nom de variable vers l'objet

La « vraie » notion de variable en Python (1/3)

- ▶ Variable \implies nom + valeur (+ type)
- ▶ **Valeur** = « objet » python
- ▶ **Nom** = identifiant pointant vers l'objet



▶ Règles d'affectation en Python :

- 1 si la valeur n'est pas celle d'une autre variable alors :
on crée un nouvel objet avec cette valeur
sinon : on utilise l'objet de l'autre variable
- 2 on fait pointer le nom de variable vers l'objet

La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

1

```
a = 5
```

identifiants

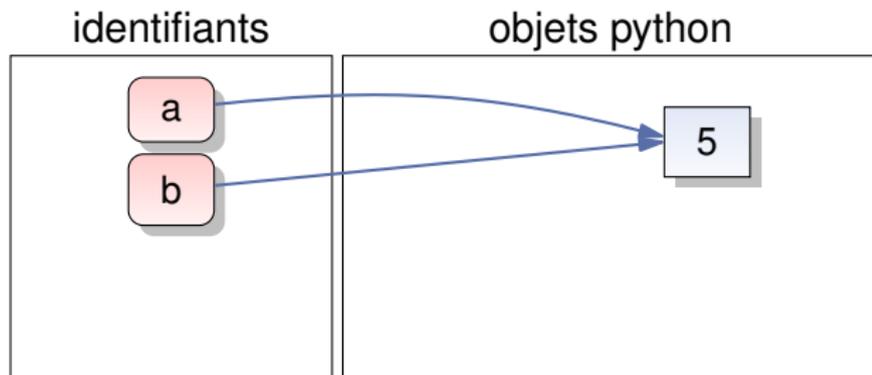
a

objets python

5

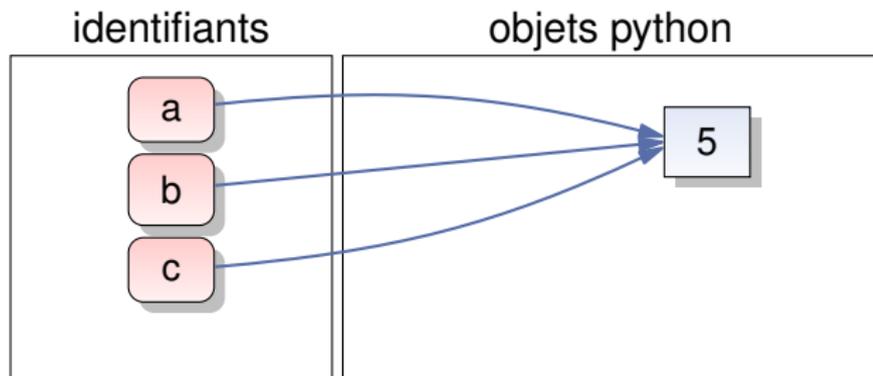
La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

```
1 a = 5  
2 b = a
```



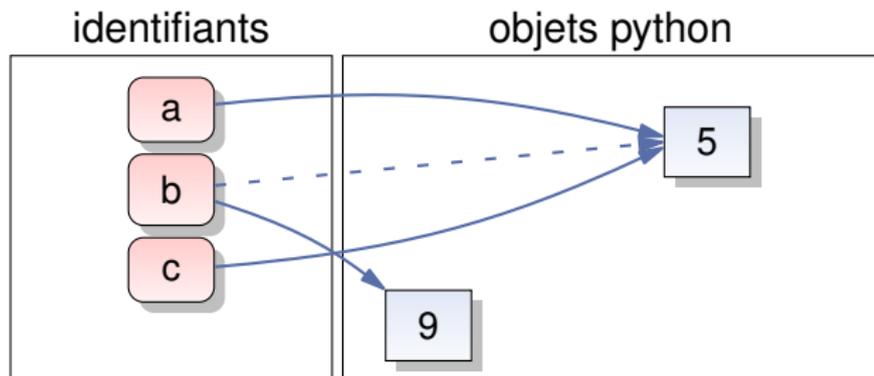
La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

```
1 a = 5  
2 b = a  
3 c = b
```



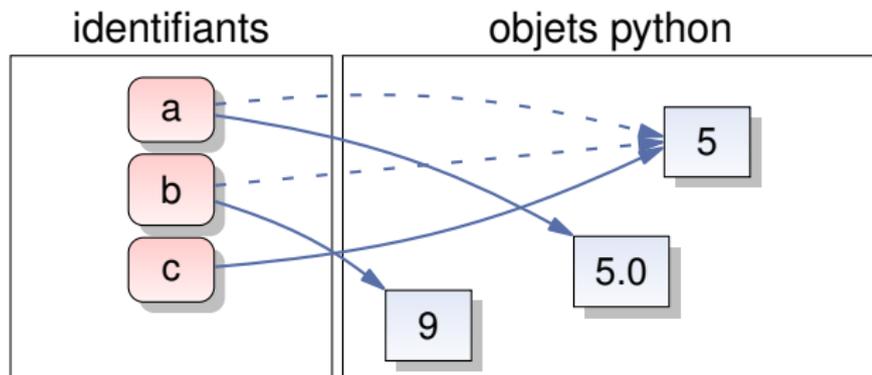
La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

```
1 a = 5
2 b = a
3 c = b
4 b = a + 4
```

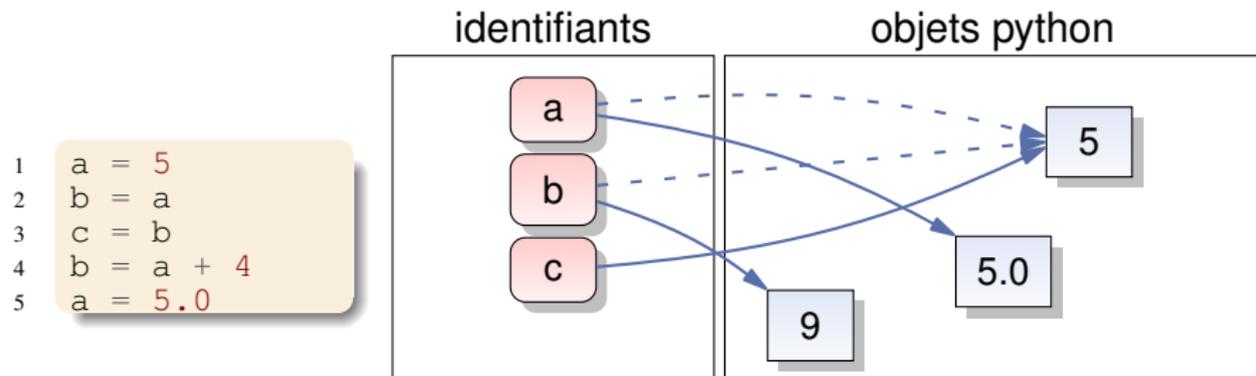


La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

```
1 a = 5
2 b = a
3 c = b
4 b = a + 4
5 a = 5.0
```

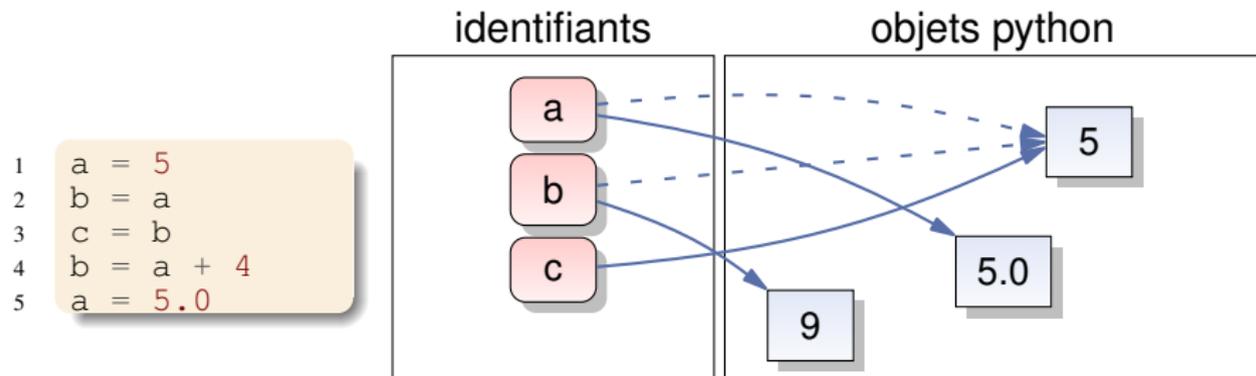


La « vraie » notion de variable en Python (2/3)



Dans d'autres langages, les règles sont différentes :
En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas

La « vraie » notion de variable en Python (2/3)



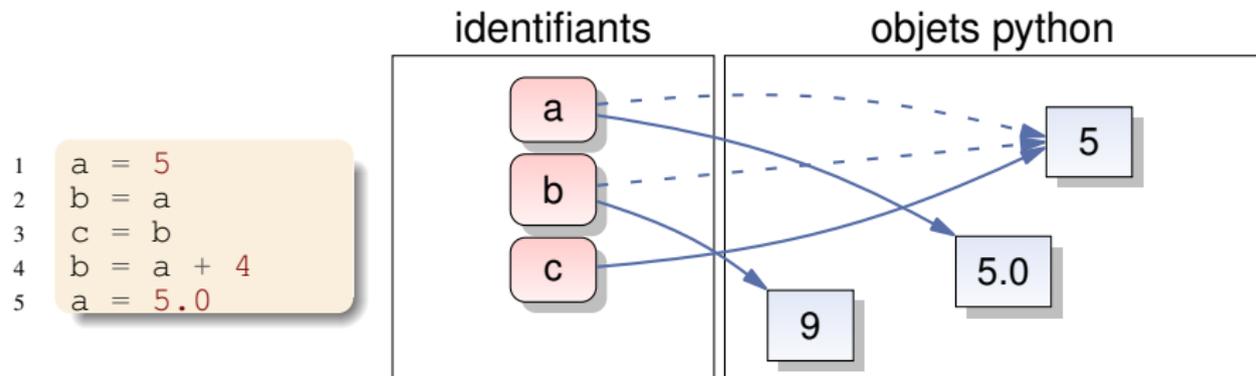
Dans d'autres langages, les règles sont différentes :

En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas
mémoire

1 int a = 5;

a : 5

La « vraie » notion de variable en Python (2/3)



Dans d'autres langages, les règles sont différentes :

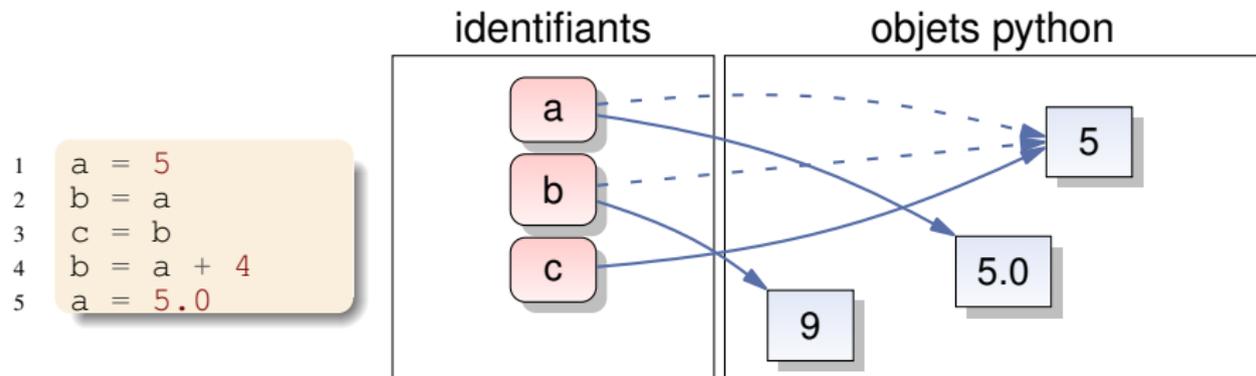
En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas
mémoire

```
1 int a = 5;
2 int b = a;
```

a : 5

b : 5

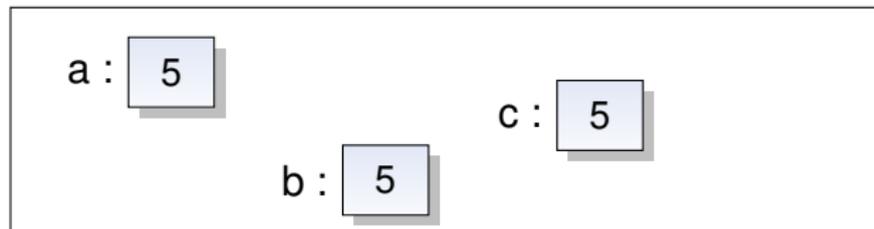
La « vraie » notion de variable en Python (2/3)



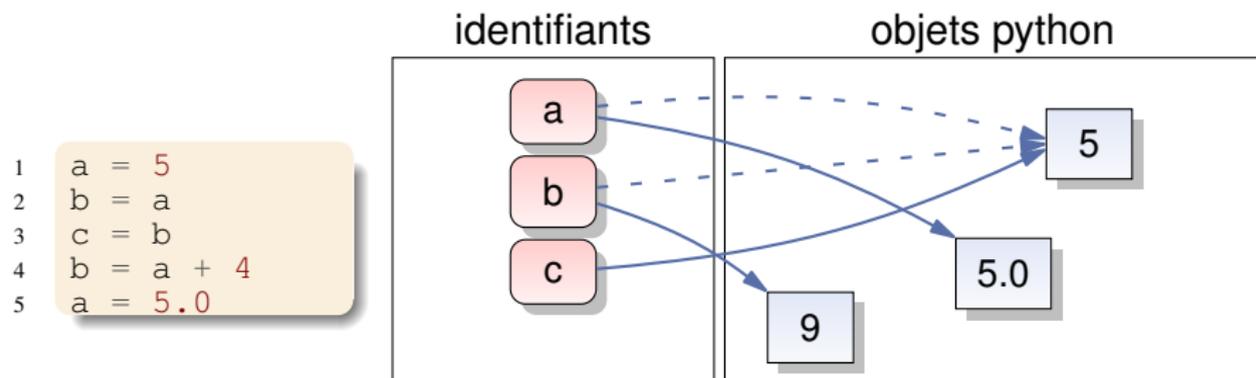
Dans d'autres langages, les règles sont différentes :

En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas
mémoire

```
1 int a = 5;
2 int b = a;
3 int c = b;
```



La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

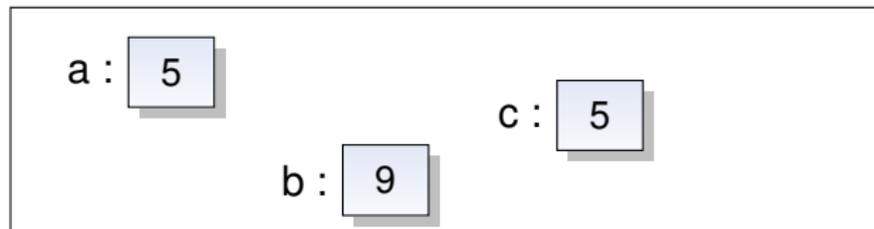


Dans d'autres langages, les règles sont différentes :

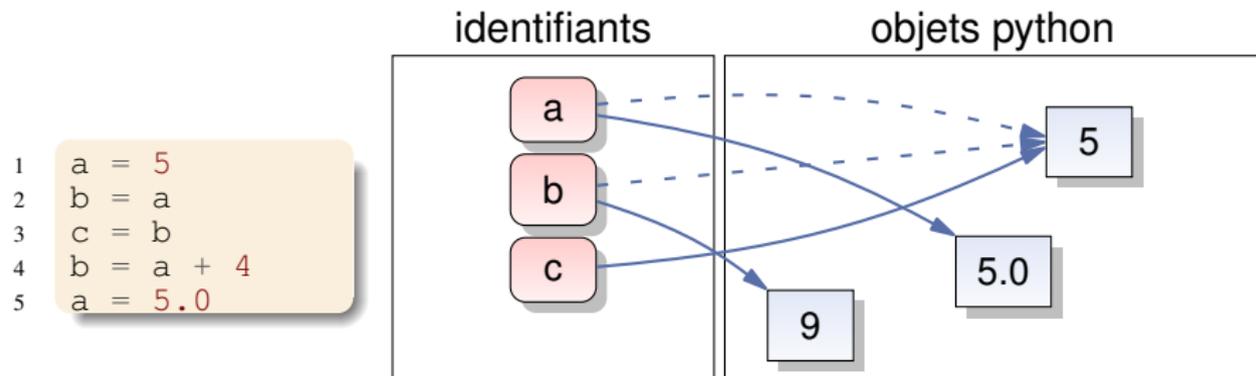
En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas

mémoire

```
1 int a = 5;  
2 int b = a;  
3 int c = b;  
4 b = a + 4;
```



La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

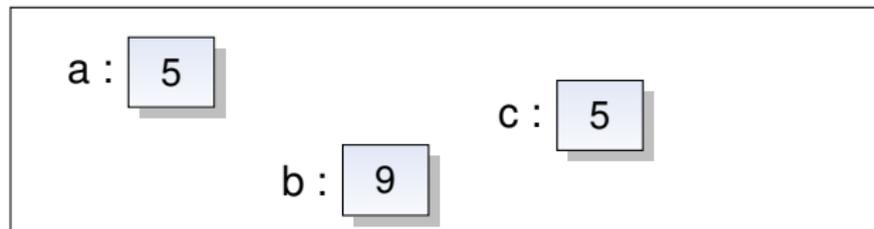


Dans d'autres langages, les règles sont différentes :

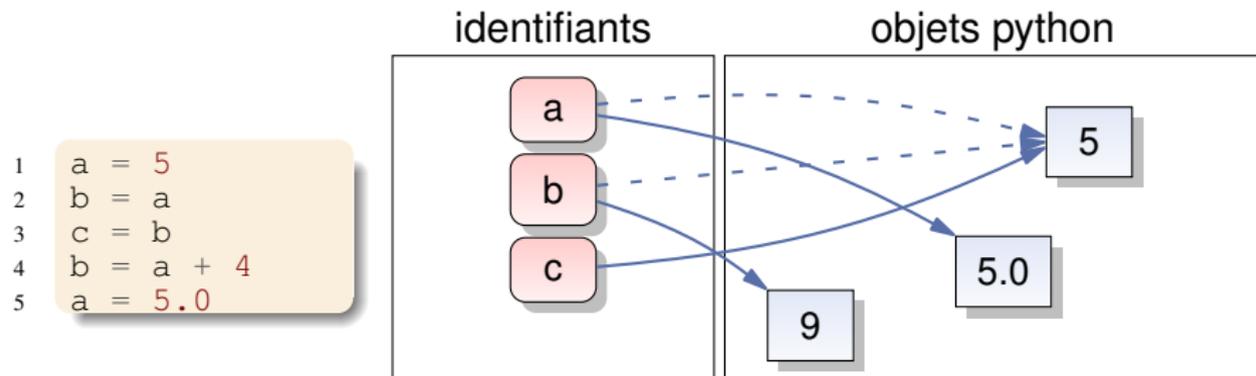
En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas

mémoire

```
1 int a = 5;  
2 int b = a;  
3 int c = b;  
4 b = a + 4;  
5 a = 5.0;
```



La « vraie » notion de variable en Python (2/3)

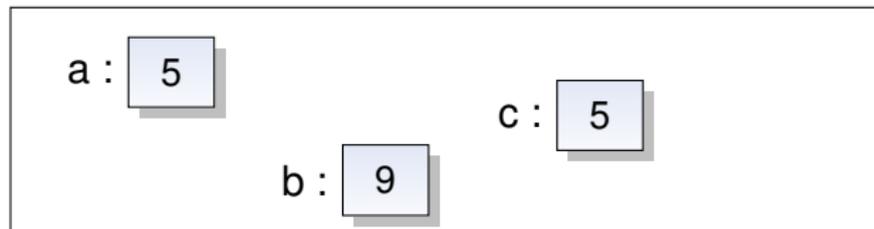


Dans d'autres langages, les règles sont différentes :

En C : variable \implies espace mémoire qui ne changera pas

mémoire

1 int a = 5;
2 int b = a;
3 int c = b;
4 b = a + 4;
5 a = 5.0;



► **Fonction id()** : entité d'un objet \approx emplacement mémoire

```
1 a = 500
2 print ("2 : id(a) =", id(a))
```

```
2 : id(a) = 140527242493392
```

► Fonction `id()` : entité d'un objet \approx emplacement mémoire

```
1 a = 500
2 print ("2 : id(a) =", id(a))
3
4 b = 500
5 print ("5 : id(b) =", id(b))
```

```
2 : id(a) = 140527242493392
5 : id(b) = 140527242493904
```

► Fonction `id()` : entité d'un objet \approx emplacement mémoire

```
1 a = 500
2 print ("2 : id(a) =", id(a))
3
4 b = 500
5 print ("5 : id(b) =", id(b))
6
7 b = a
8 print ("8 : id(b) =", id(b))
```

```
2 : id(a) = 140527242493392
5 : id(b) = 140527242493904
8 : id(b) = 140527242493392
```

► Fonction `id()` : entité d'un objet \approx emplacement mémoire

```
1 a = 500
2 print ("2 : id(a) =", id(a))
3
4 b = 500
5 print ("5 : id(b) =", id(b))
6
7 b = a
8 print ("8 : id(b) =", id(b))
9
10 a = a+1
11 print ("11: id(a) =", id(a))
12 print ("12: id(b) =", id(b))
```

```
2 : id(a) = 140527242493392
5 : id(b) = 140527242493904
8 : id(b) = 140527242493392
11: id(a) = 140527242493616
12: id(b) = 140527242493392
```

- ▶ **Rappel du cours n° 2 :**

- ▶ **Objet mutable** : après création, on peut modifier sa valeur
tableaux numpy, listes, *etc.*

Mutable vs non mutable

► Rappel du cours n° 2 :

- Objet mutable : après création, on peut modifier sa valeur
tableaux numpy, listes, *etc.*
- Objet non mutable : après création, modification impossible
entiers, flottants, chaînes de caractères, booléens, *etc.*

```
1 import numpy as np
2
3 a = np.full (3,0)
4 print ("3 : id(a) =", id(a))
```

```
3 : id(a) = 140527268693696
```

Mutable vs non mutable

► Rappel du cours n° 2 :

- Objet mutable : après création, on peut modifier sa valeur
tableaux numpy, listes, *etc.*
- Objet non mutable : après création, modification impossible
entiers, flottants, chaînes de caractères, booléens, *etc.*

```
1 import numpy as np
2
3 a = np.full (3,0)
4 print ("3 : id(a) =", id(a))
5
6 b = a
7 print ("7 : id(b) =", id(b))
```

```
3 : id(a) = 140527268693696
7 : id(b) = 140527268693696
```

Mutable vs non mutable

► Rappel du cours n° 2 :

- Objet mutable : après création, on peut modifier sa valeur
tableaux numpy, listes, *etc.*
- Objet non mutable : après création, modification impossible
entiers, flottants, chaînes de caractères, booléens, *etc.*

```
1 import numpy as np
2
3 a = np.full (3,0)
4 print ("3 : id(a) =", id(a))
5
6 b = a
7 print ("7 : id(b) =", id(b))
8
9 a[1] = 4
10 print (a)
11 print ("11: id(a) =", id(a))
```

```
3 : id(a) = 140527268693696
7 : id(b) = 140527268693696
[0 4 0]
11: id(a) = 140527268693696
```

- opérateur [] : modifie la valeur de l'objet mutable

Mutable vs non mutable

► Rappel du cours n° 2 :

- Objet mutable : après création, on peut modifier sa valeur
tableaux numpy, listes, *etc.*
- Objet non mutable : après création, modification impossible
entiers, flottants, chaînes de caractères, booléens, *etc.*

```
1 import numpy as np
2
3 a = np.full (3,0)
4 print ("3 : id(a) =", id(a))
5
6 b = a
7 print ("7 : id(b) =", id(b))
8
9 a[1] = 4
10 print (a)
11 print ("11: id(a) =", id(a))
12
13 print (b)
```

```
3 : id(a) = 140527268693696
7 : id(b) = 140527268693696
[0 4 0]
11: id(a) = 140527268693696
[0 4 0]
```

- opérateur [] : modifie la valeur de l'objet mutable

Mutable vs non mutable

► Rappel du cours n° 2 :

- Objet mutable : après création, on peut modifier sa valeur
tableaux numpy, listes, *etc.*
- Objet non mutable : après création, modification impossible
entiers, flottants, chaînes de caractères, booléens, *etc.*

```
1 import numpy as np
2
3 a = np.full (3,0)
4 print ("3 : id(a) =", id(a))
5
6 b = a
7 print ("7 : id(b) =", id(b))
8
9 a[1] = 4
10 print (a)
11 print ("11: id(a) =", id(a))
12
13 print (b)
14
15 a = np.full(3,1)
16 print ("16: id(a) =", id(a))
```

```
3 : id(a) = 140527268693696
7 : id(b) = 140527268693696
[0 4 0]
11: id(a) = 140527268693696
[0 4 0]
16: id(a) = 140527242320832
```

- opérateur [] : modifie la valeur de l'objet mutable

► Rappel du cours n° 2 : appel de fonction

- 1 Évaluation des valeurs passées en argument de la fonction
- 2 Affectation de ces valeurs aux paramètres de la fonction
- 3 Exécution du code de la fonction
- 4 Récupération de la valeur retournée

▶ Rappel du cours n° 2 : appel de fonction

- 1 Évaluation des valeurs passées en argument de la fonction
 - 2 Affectation de ces valeurs aux paramètres de la fonction
 - 3 Exécution du code de la fonction
 - 4 Récupération de la valeur retournée
-

▶ Conséquences du ② :

- ▶ Valeur passée = objet \implies copie de pointeur
- ▶ Valeur passée \neq objet \implies création d'un nouvel objet

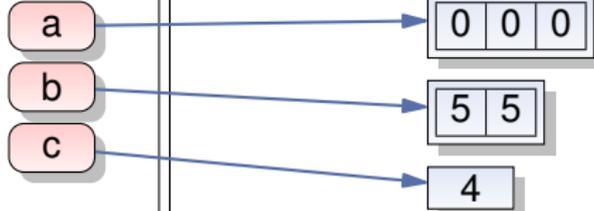
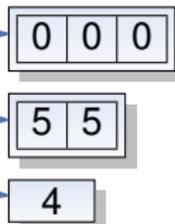
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
```

identifiants



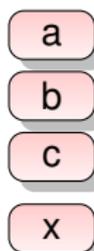
objets python



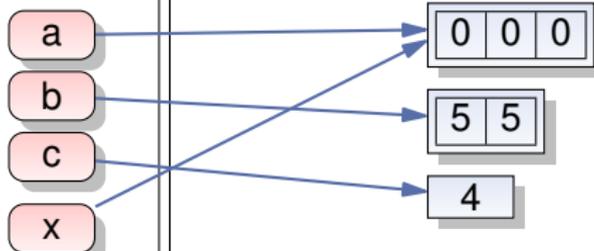
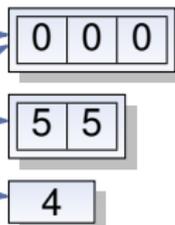
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```

identifiants

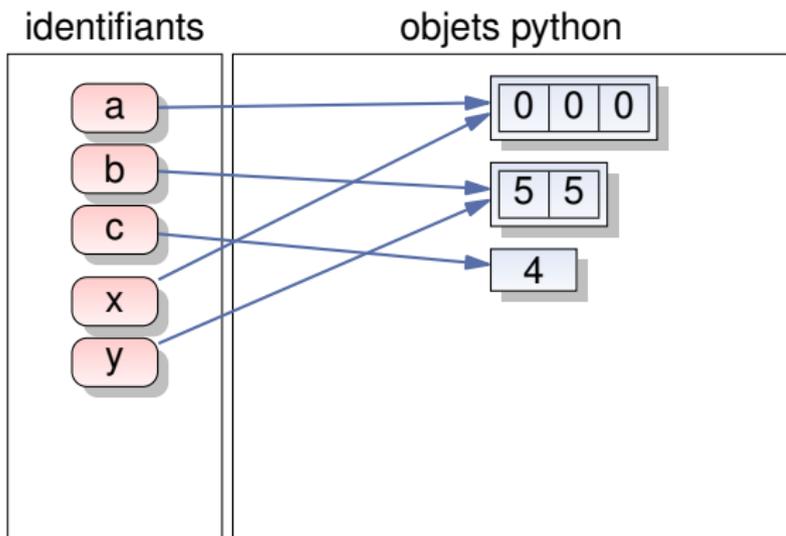


objets python



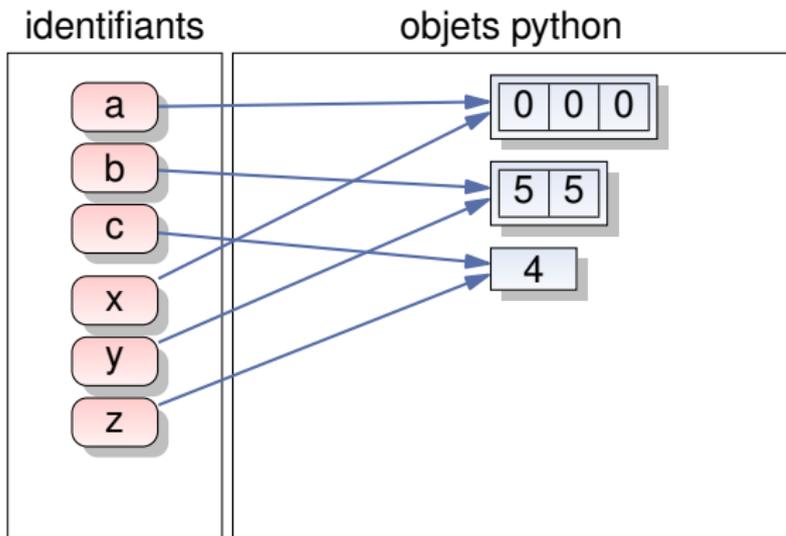
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```



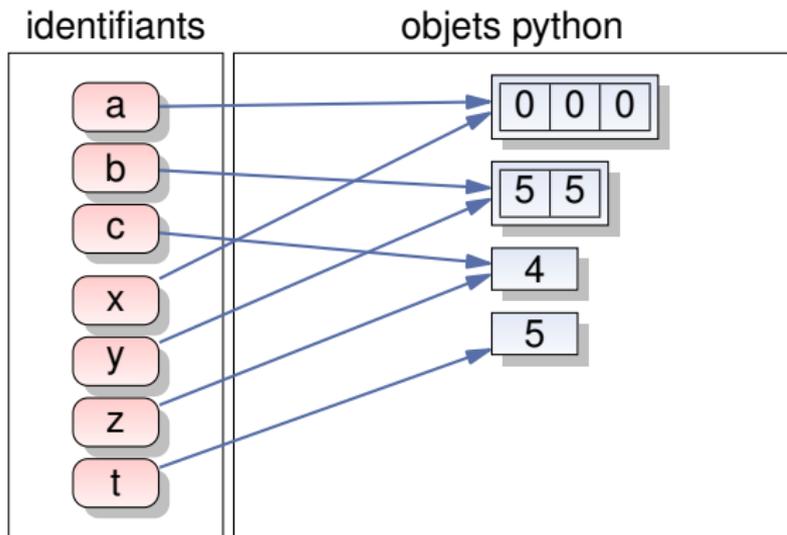
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```



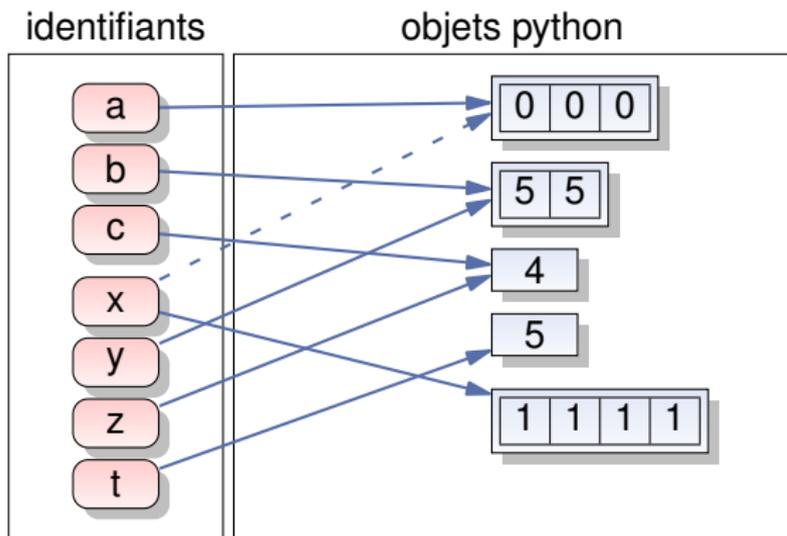
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```



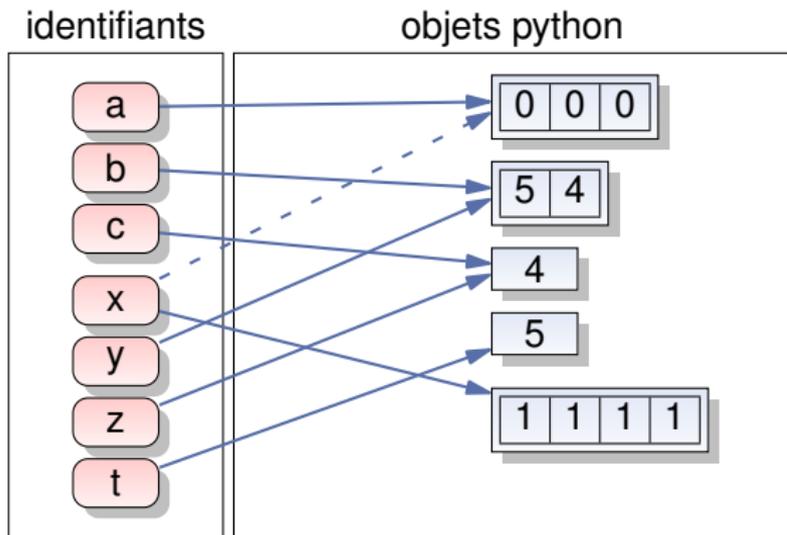
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```



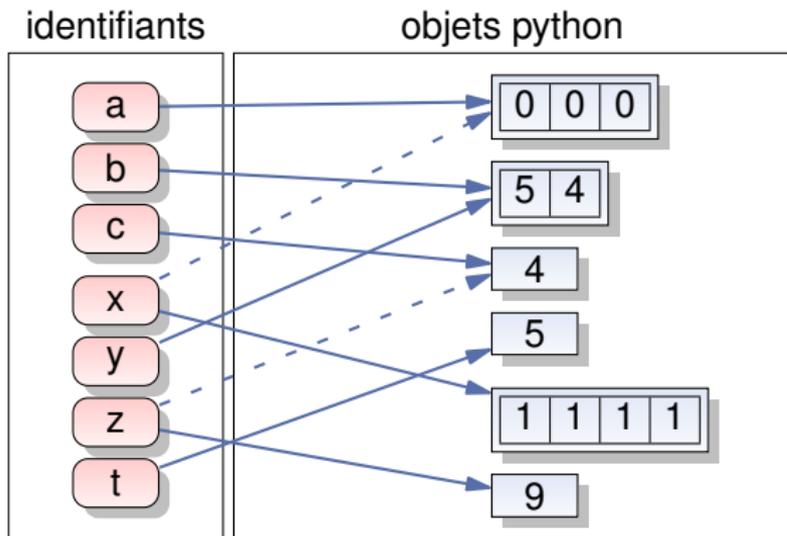
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```



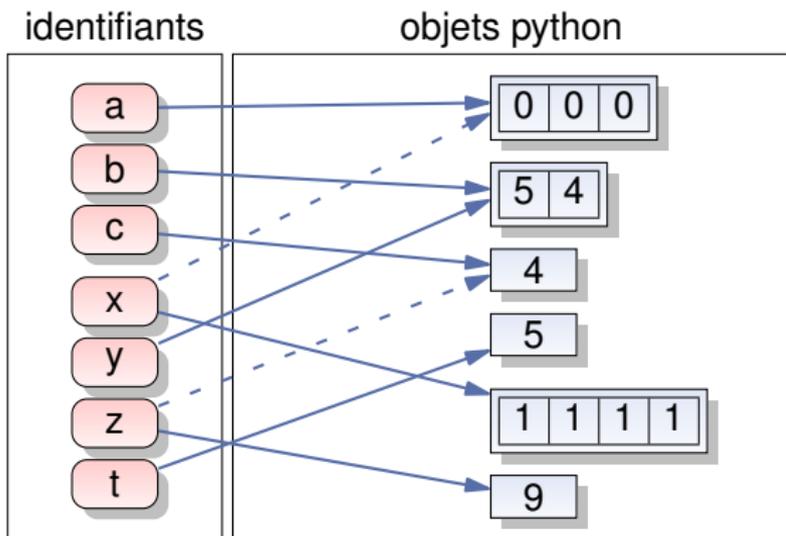
Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
```



Passage de paramètres dans les fonctions (2/2)

```
1 import numpy as np
2
3 def f(x,y,z,t) :
4     x = np.full (4,1)
5     y[1] = 4
6     z += t
7
8 a = np.full(3,0)
9 b = np.full(2,5)
10 c = 4
11
12 f(a, b, c, c+1)
13 print (a,b,c)
```



[0 0 0] [5 4] 4

Modifications du contenu d'un tableau

```
1 def modif_bof(tab):  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)
```

Modifications du contenu d'un tableau

```
1 def modif_bof(tab):  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)
```

```
bof : [11 11]
```

Modifications du contenu d'un tableau

```
1 def modif_bof(tab):
2     tab = np.full(3,0)
3
4     tab = np.full(2,11)
5     modif_bof(tab)
6     print("bof :", tab)
7
8     def modif_ok(tab):
9         tab[1] = 0
10    modif_ok(tab)
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]
ok  : [11  0]
```

Modifications du contenu d'un tableau

```
1 def modif_bof(tab):  
2     tab = np.full(3,0)  
3  
4     tab = np.full(2,11)  
5     modif_bof(tab)  
6     print("bof :", tab)  
7  
8     def modif_ok(tab):  
9         tab[1] = 0  
10    modif_ok(tab)  
11    print("ok  :", tab)
```

```
bof : [11 11]  
ok  : [11  0]
```

⇒ modifier les éléments un par un!!!

③ Alternatives

Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

Si `ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon` **alors**

`direction droite`

Sinon

`direction gauche`

Dans les 2 cas, afficher la direction

Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

Si `ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon` **alors**

direction droite

Sinon

direction gauche

Dans les 2 cas, afficher la direction

```
if condition_vraie :  
    instruction 1  
    .....  
    instruction n  
else :  
    autre instruction 1  
    .....  
    autre instruction m
```

Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

Si `ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon` **alors**

direction droite

Sinon

direction gauche

Dans les 2 cas, afficher la direction

```
→ if condition_vraie :  
    instruction 1  
    .....  
    instruction n  
→ else :  
    autre instruction 1  
    .....  
    autre instruction m
```

— mots clefs de Python

Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

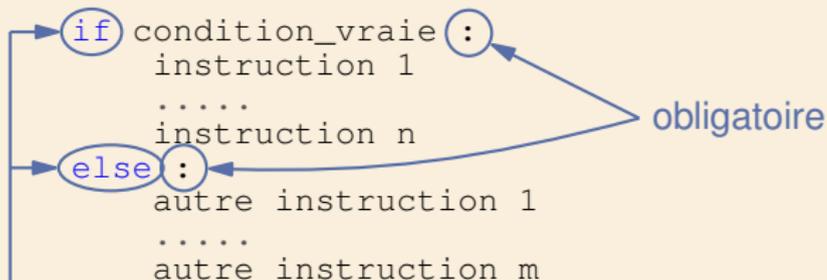
Si `ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon` **alors**

direction droite

Sinon

direction gauche

Dans les 2 cas, afficher la direction



mots clefs de Python

Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

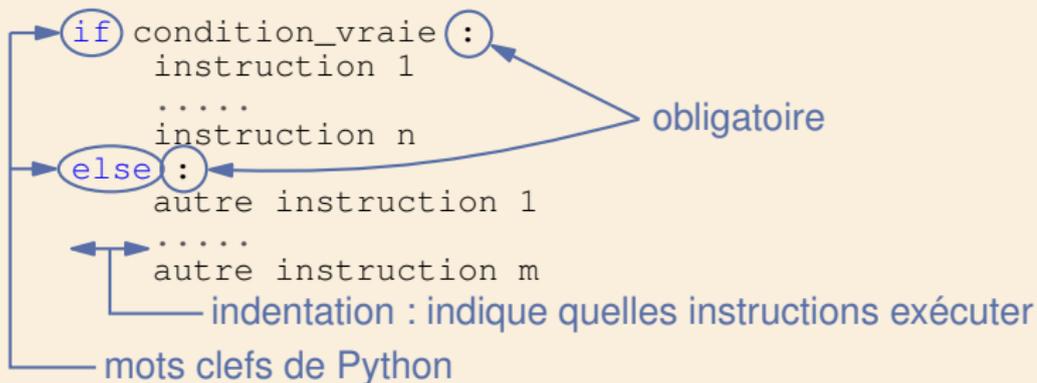
Si `ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon` **alors**

`direction droite`

Sinon

`direction gauche`

Dans les 2 cas, afficher la direction



Problème : Déplacement de bonbon : vers la droite ou la gauche ?

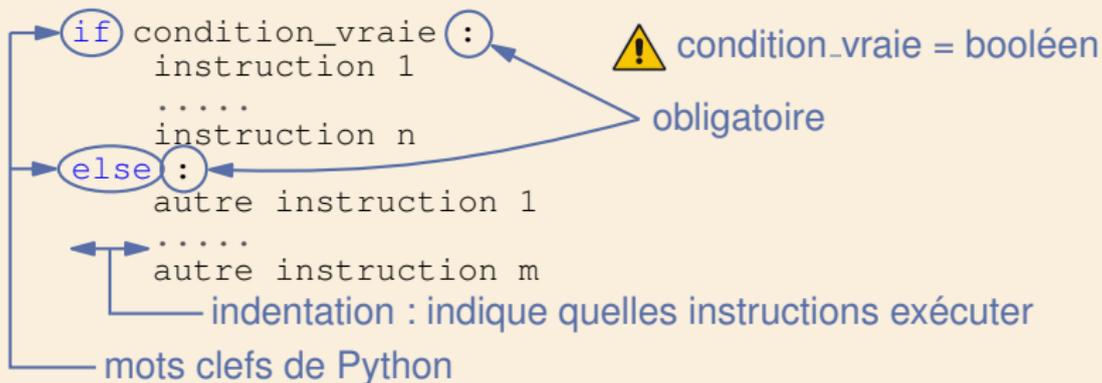
Si `ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon` **alors**

`direction droite`

Sinon

`direction gauche`

Dans les 2 cas, afficher la direction



► Déplacement bonbon :

```
if ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon :  
    direction = "droite"  
else:  
    direction = "gauche"  
  
print(direction)
```

► Déplacement bonbon :

```
if ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon :  
    direction = "droite"  
else:  
    direction = "gauche"  
  
print(direction)
```

► Fonction qui renvoie la valeur absolue de son paramètre :

```
def val_absolue(x) :  
    if x >= 0:  
        return x  
    else:  
        return -x
```

if/then/else : exemples

► Déplacement bonbon :

```
if ancien_x_bonbon < nouvel_x_bonbon :  
    direction = "droite"  
else:  
    direction = "gauche"  
  
print(direction)
```

► Fonction qui renvoie la valeur absolue de son paramètre :

```
def val_absolue(x) :  
    if x >= 0:  
        return x  
    else:  
        return -x
```

► Fonction qui affiche 1 si le nombre saisi par un utilisateur est pair :

```
def saisie_pair_impair() :  
    x = input("saisissez un nombre entier : ")  
    if x % 2 == 0:  
        print (1)
```

► Fonction qui renvoie le max de 2 éléments :

```
def max(x,y) :  
    if x >= y:  
        return x  
    else:  
        return y
```

► Fonction qui renvoie le max de 2 éléments :

```
def max(x,y) :  
    if x >= y:  
        return x  
    else:  
        return y
```

► Fonction qui renvoie le max de 3 éléments :

```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y:  
        if x >= z:  
            return x  
        else:  
            return z  
    else:  
        if y >= z:  
            return y  
        else:  
            return z
```

► Fonction qui renvoie le max de 2 éléments :

```
def max(x,y) :  
    if x >= y:  
        return x  
    else:  
        return y
```

► Fonction qui renvoie le max de 3 éléments :

```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y:  
        if x >= z:  
            return x  
        else:  
            return z  
    else:  
        if y >= z:  
            return y  
        else:  
            return z
```

```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y and x >= z:  
        return x  
    else:  
        if y >= x and y >= z:  
            return y  
        else:  
            return z
```

elif : le limiteur d'indentation

elif

▶ elif \iff else if

```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y and x >= z:  
        return x  
    else:  
        if y >= x and y >= z:  
            return y  
        else:  
            return z
```



```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y and x >= z:  
        return x  
    elif y >= x and y >= z:  
        return y  
    else:  
        return z
```

elif : le limiteur d'indentation

elif

▶ elif \iff else if

```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y and x >= z:  
        return x  
    else:  
        if y >= x and y >= z:  
            return y  
        else:  
            return z
```



```
def max3(x,y,z) :  
    if x >= y and x >= z:  
        return x  
    elif y >= x and y >= z:  
        return y  
    else:  
        return z
```

▶ On peut faire autant de elif que l'on veut!

```
if x > 1000:  
    print("très grand")  
else:  
    if x > 100:  
        print("grand")  
    else:  
        if x > 10:  
            print("moyen")  
        else:  
            print("petit")
```



```
if x > 1000:  
    print("très grand")  
elif x > 100:  
    print("grand")  
elif x > 10:  
    print("moyen")  
else:  
    print("petit")
```

4 Les boucles

Les boucles

- ▶ Servent à répéter des séquences d'instructions
- ▶ Répétition = **itération**

Des boucles ? Pour quoi faire ?

Les boucles

- ▶ Servent à répéter des séquences d'instructions
- ▶ Répétition = **itération**
- ▶ Arrêt de la boucle : un booléen
⇒ au moment où on écrit le code, on ne connaît pas forcément le nombre d'itérations

Des boucles ? Pour quoi faire ?

Les boucles

- ▶ Servent à répéter des séquences d'instructions
 - ▶ Répétition = **itération**
 - ▶ Arrêt de la boucle : un booléen
⇒ au moment où on écrit le code, on ne connaît pas forcément le nombre d'itérations
-
- ▶ **2 types de boucles en Python :**
 - ▶ les boucles **while** (en français : tant que)
 - ▶ les boucles **for**

Les boucles

- ▶ Servent à répéter des séquences d'instructions
- ▶ Répétition = **itération**
- ▶ Arrêt de la boucle : un booléen
⇒ au moment où on écrit le code, on ne connaît pas forcément le nombre d'itérations

▶ **2 types de boucles en Python :**

- ▶ les boucles **while** (en français : tant que)
- ▶ les boucles **for**



En Ing-info : pas de boucle for !

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie :  
    instruction 1  
    .....  
    instruction n
```

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie :  
    instruction 1  
    .....  
    instruction n
```

— mot clef de Python

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie :
```

```
    instruction 1
```

```
    .....
```

```
    instruction n
```

— mot clef de Python

← obligatoire

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie :  
    instruction 1  
    .....  
    instruction n
```

← obligatoire

← indentation : indique quelles instructions exécuter

← mot clef de Python

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie :  
    instruction 1  
    .....  
    instruction n
```

← obligatoire

← indentation : indique quelles instructions exécuter

← mot clef de Python

► Exemple : afficher tous les entiers de 1 à 100

```
i = 1  
while i <= 100 : # tant que i est inférieur à 100  
    print(i)  
    i = i + 1
```

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie : ← obligatoire
    instruction 1
    .....
    instruction n
    ← indentation : indique quelles instructions exécuter
← mot clef de Python
```

► **Exemple :** afficher tous les entiers de 1 à 100

```
i = 1
while i <= 100 : # tant que i est inférieur à 100
    print(i)
    i = i + 1 ← ⚠ Ne pas oublier l'incrément !
```

La boucle while

Syntaxe :

```
while condition_vraie :
    instruction 1
    .....
    instruction n
```

← obligatoire

← indentation : indique quelles instructions exécuter

← mot clef de Python

► Exemple : afficher tous les entiers de 1 à 100

```
i = 1
while i <= 100 : # tant que i est inférieure à 100
    print(i)
    i = i + 1
```

⚠ Ne pas oublier l'incrément !

- **Conseil :** Quand on écrit le while :
écrire tout de suite l'incrément
puis, entre les 2, les instructions de la boucle

▶ **Problème :**

- ▶ Demander à l'utilisateur de saisir des nombres ≥ 0
- ▶ Continuer jusqu'à saisie d'un nombre < 0
- ▶ Afficher la somme des nombres positifs saisis

► Problème :

- Demander à l'utilisateur de saisir des nombres ≥ 0
- Continuer jusqu'à saisie d'un nombre < 0
- Afficher la somme des nombres positifs saisis

```
somme = 0
fin_saisie = False

while not fin_saisie :
    nombre = input("saisissez un nombre positif ou nul")
    if nombre >= 0:
        somme += nombre
    else:
        fin_saisie = True

print("somme =", somme)
```

Quelques exemples simples (2/2)

▶ **Problème :**

- ▶ Demander à l'utilisateur de saisir des nombres ≥ 0
- ▶ Continuer jusqu'à saisie d'un nombre < 0
- ▶ Afficher la **moyenne** des nombres ≥ 0 saisis

Quelques exemples simples (2/2)

► Problème :

- Demander à l'utilisateur de saisir des nombres ≥ 0
- Continuer jusqu'à saisie d'un nombre < 0
- Afficher la **moyenne** des nombres ≥ 0 saisis

```
somme = 0
nb_nombres_saisis = 0
fin_saisie = False

while not fin_saisie :
    nombre = input("saisissez un nombre positif ou nul")
    if nombre >= 0:
        somme += nombre
        nb_nombres_saisis += 1
    else:
        fin_saisie = True

if nb_nombres_saisis > 0:
    print("somme =", somme / nb_nombres_saisis)
else:
    print("aucun nombre saisi, donc pas de moyenne")
```

Exemple : calcul de racine carrée

- ▶ $u_0 = 1, v_0 = x$
- ▶ $u_{n+1} = \frac{2}{\frac{1}{u_n} + \frac{1}{v_n}} \quad v_{n+1} = \frac{u_n + v_n}{2}$
- ▶ Convergence $\implies u_n \approx v_n \approx \sqrt{x}$

```
def racine_carree(x) :  
    u_n = 1.0  
    v_n = float(x)  
    diff = 1.0 # initialisé pour rentrer dans la boucle  
    epsilon = 1e-3 # seuil pour déterminer s'il y a  
                  # convergence  
    while diff > epsilon :  
        u_n_plus_1 = 2 / ((1/u_n) + (1/v_n)) # calcule  $u_{n+1}$   
        v_n_plus_1 = (u_n + v_n) / 2  
        if v_n_plus_1 > u_n_plus_1:  
            diff = v_n_plus_1 - u_n_plus_1  
        else:  
            diff = u_n_plus_1 - v_n_plus_1  
        u_n = u_n_plus_1 # à la prochaine itération,  
        v_n = v_n_plus_1 #  $u_{n+1}$  deviendra un  $u_n$   
  
    return u_n
```

Exemple : calcul de racine carrée

- ▶ $u_0 = 1, v_0 = x$
- ▶ $u_{n+1} = \frac{2}{\frac{1}{u_n} + \frac{1}{v_n}} \quad v_{n+1} = \frac{u_n + v_n}{2}$
- ▶ Convergence $\implies u_n \approx v_n \approx \sqrt{x}$

```
u_n =  
v_n =  
u_n_plus_1 =  
v_n_plus_1 =
```

```
def racine_carree(x) :  
    u_n = 1.0  
    v_n = float(x)  
    diff = 1.0 # initialisé pour rentrer dans la boucle  
    epsilon = 1e-3 # seuil pour déterminer s'il y a  
                  # convergence  
    while diff > epsilon :  
        u_n_plus_1 = 2 / ((1/u_n) + (1/v_n)) # calcule  $u_{n+1}$   
        v_n_plus_1 = (u_n + v_n) / 2  
        if v_n_plus_1 > u_n_plus_1:  
            diff = v_n_plus_1 - u_n_plus_1  
        else:  
            diff = u_n_plus_1 - v_n_plus_1  
        u_n = u_n_plus_1 # à la prochaine itération,  
        v_n = v_n_plus_1 # u_n_plus_1 deviendra un u_n  
    return u_n
```

Exemple : calcul de racine carrée

- ▶ $u_0 = 1, v_0 = x$
- ▶ $u_{n+1} = \frac{2}{\frac{1}{u_n} + \frac{1}{v_n}} \quad v_{n+1} = \frac{u_n + v_n}{2}$
- ▶ Convergence $\implies u_n \approx v_n \approx \sqrt{x}$

```
u_n = u_0
v_n = v_0
u_n_plus_1 =
v_n_plus_1 =
```

```
def racine_carree(x) :
    u_n = 1.0
    v_n = float(x)
    diff = 1.0 # initialisé pour rentrer dans la boucle
    epsilon = 1e-3 # seuil pour déterminer s'il y a
                  # convergence
    while diff > epsilon :
        u_n_plus_1 = 2 / ((1/u_n) + (1/v_n)) # calcule u_{n+1}
        v_n_plus_1 = (u_n + v_n) / 2
        if v_n_plus_1 > u_n_plus_1:
            diff = v_n_plus_1 - u_n_plus_1
        else:
            diff = u_n_plus_1 - v_n_plus_1
        u_n = u_n_plus_1 # à la prochaine itération,
        v_n = v_n_plus_1 # u_n_plus_1 deviendra un u_n

    return u_n
```

Exemple : calcul de racine carrée

- ▶ $u_0 = 1, v_0 = x$
- ▶ $u_{n+1} = \frac{2}{\frac{1}{u_n} + \frac{1}{v_n}} \quad v_{n+1} = \frac{u_n + v_n}{2}$
- ▶ Convergence $\implies u_n \approx v_n \approx \sqrt{x}$

$$\begin{aligned}u_n &= U_0 \\v_n &= V_0 \\u_{n_plus_1} &= U_1 \\v_{n_plus_1} &= V_1\end{aligned}$$

```
def racine_carree(x) :  
    u_n = 1.0  
    v_n = float(x)  
    diff = 1.0 # initialisé pour rentrer dans la boucle  
    epsilon = 1e-3 # seuil pour déterminer s'il y a  
                  # convergence  
    while diff > epsilon :  
        u_n_plus_1 = 2 / ((1/u_n) + (1/v_n)) # calcule  $u_{n+1}$   
        v_n_plus_1 = (u_n + v_n) / 2  
        if v_n_plus_1 > u_n_plus_1:  
            diff = v_n_plus_1 - u_n_plus_1  
        else:  
            diff = u_n_plus_1 - v_n_plus_1  
        u_n = u_n_plus_1 # à la prochaine itération,  
        v_n = v_n_plus_1 #  $u_{n\_plus\_1}$  deviendra un  $u_n$   
  
    return u_n
```

Exemple : calcul de racine carrée

- ▶ $u_0 = 1, v_0 = x$
- ▶ $u_{n+1} = \frac{2}{\frac{1}{u_n} + \frac{1}{v_n}} \quad v_{n+1} = \frac{u_n + v_n}{2}$
- ▶ Convergence $\implies u_n \approx v_n \approx \sqrt{x}$

$$\begin{aligned}u_n &= U_1 \\v_n &= V_1 \\u_{n_plus_1} &= U_1 \\v_{n_plus_1} &= V_1\end{aligned}$$

```
def racine_carree(x) :  
    u_n = 1.0  
    v_n = float(x)  
    diff = 1.0 # initialisé pour rentrer dans la boucle  
    epsilon = 1e-3 # seuil pour déterminer s'il y a  
                  # convergence  
    while diff > epsilon :  
        u_n_plus_1 = 2 / ((1/u_n) + (1/v_n)) # calcule  $u_{n+1}$   
        v_n_plus_1 = (u_n + v_n) / 2  
        if v_n_plus_1 > u_n_plus_1:  
            diff = v_n_plus_1 - u_n_plus_1  
        else:  
            diff = u_n_plus_1 - v_n_plus_1  
        u_n = u_n_plus_1 # à la prochaine itération,  
        v_n = v_n_plus_1 #  $u_{n\_plus\_1}$  deviendra un  $u_n$   
  
    return u_n
```

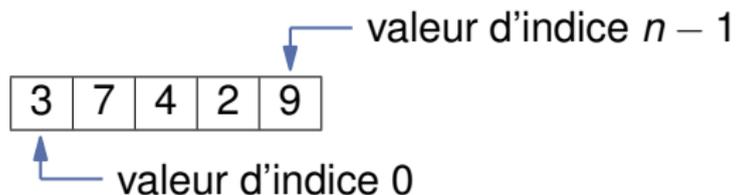
Exemple : calcul de racine carrée

- ▶ $u_0 = 1, v_0 = x$
- ▶ $u_{n+1} = \frac{2}{\frac{1}{u_n} + \frac{1}{v_n}} \quad v_{n+1} = \frac{u_n + v_n}{2}$
- ▶ Convergence $\implies u_n \approx v_n \approx \sqrt{x}$

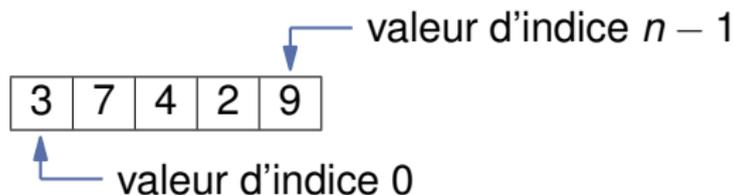
$$\begin{aligned}u_n &= U_1 \\v_n &= V_1 \\u_{n_plus_1} &= U_2 \\v_{n_plus_1} &= V_2\end{aligned}$$

```
def racine_carree(x) :  
    u_n = 1.0  
    v_n = float(x)  
    diff = 1.0 # initialisé pour rentrer dans la boucle  
    epsilon = 1e-3 # seuil pour déterminer s'il y a  
                  # convergence  
    while diff > epsilon :  
        u_n_plus_1 = 2 / ((1/u_n) + (1/v_n)) # calcule  $u_{n+1}$   
        v_n_plus_1 = (u_n + v_n) / 2  
        if v_n_plus_1 > u_n_plus_1:  
            diff = v_n_plus_1 - u_n_plus_1  
        else:  
            diff = u_n_plus_1 - v_n_plus_1  
        u_n = u_n_plus_1 # à la prochaine itération,  
        v_n = v_n_plus_1 #  $u_{n\_plus\_1}$  deviendra un  $u_n$   
  
    return u_n
```

► Affichage du contenu d'un tableau 1 dimension :

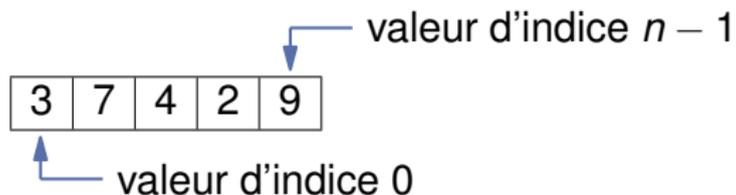


► Affichage du contenu d'un tableau 1 dimension :

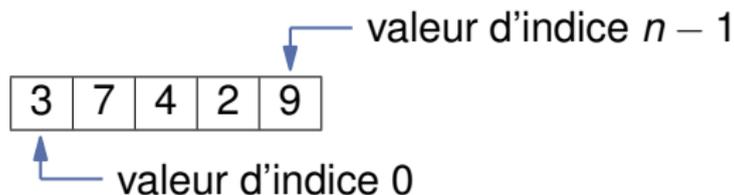


```
def affichage(tableau, n):  
    """Affichage du contenu d'un tableau  
  
    tableau: le tableau 1 dimension  
    n : nombre d'éléments du tableau  
    """  
    i = 0 # indice du premier élément  
    while i < n:  
        print(tableau[i])  
        i += 1
```

- Affichage du contenu d'un tableau de la droite vers la gauche :



► Affichage du contenu d'un tableau de la droite vers la gauche :



```
def affichage_droite_gauche(tableau, n):  
    """Affichage du contenu d'un tableau  
  
    tableau: le tableau 1 dimension  
    n : nombre d'éléments du tableau  
    """  
    i = n-1 # indice du premier élément  
    while i >= 0:  
        print(tableau[i])  
        i -= 1
```

Affichage d'une partie de tableau

- Affichage des 4 éléments d'un tableau à partir de l'indice k

3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---

↑
 k

3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---

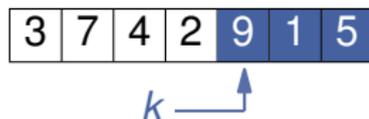
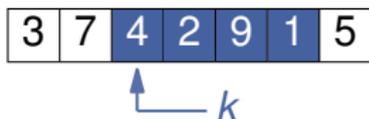
k → ↑



Ne pas dépasser la fin du tableau !

Affichage d'une partie de tableau

- Affichage des 4 éléments d'un tableau à partir de l'indice k



Ne pas dépasser la fin du tableau !

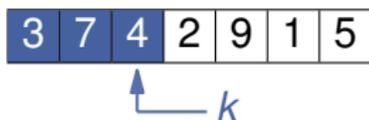
```
1 def affichage_4(tableau, n, k):  
2     i = 0 # le nombre de cellules déjà affichées  
3  
4     while k+i < n and i < 4:  
5         print(tableau[k+i])  
6         i += 1
```

- Ligne 4 :

- $k+i < n \implies$ cellule d'indice $k+i \in$ tableau
- $i < 4 \implies$ ne pas afficher plus de 4 éléments

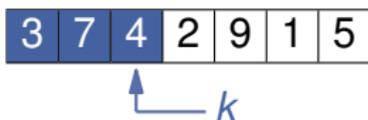
Affichage d'une partie de tableau (autre direction)

- Affichage des 4 éléments d'un tableau à partir de l'indice k de la droite vers la gauche :



Affichage d'une partie de tableau (autre direction)

- ▶ Affichage des 4 éléments d'un tableau à partir de l'indice k de la droite vers la gauche :



```
1 def affichage_4_droite_gauche(tableau, k):  
2     i = 0 # le nombre de cellules déjà affichées  
3  
4     while k-i >= 0 and i < 4:  
5         print(tableau[k-i])  
6         i += 1
```

- ▶ Ligne 4 :

- ▶ $k-i \geq 0 \implies$ cellule d'indice $k-i \in$ tableau
- ▶ $i < 4 \implies$ ne pas afficher plus de 4 éléments

Affichage d'une partie de tableau (fin)

- Affichage de tous les éléments d'un tableau jusqu'à ce qu'on rencontre un nombre x :

3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---



3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---



Ne pas dépasser la fin du tableau !

Affichage d'une partie de tableau (fin)

- Affichage de tous les éléments d'un tableau jusqu'à ce qu'on rencontre un nombre x :

3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---



3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---



Ne pas dépasser la fin du tableau !

```
1 def affichage_x(tableau, n, x) :  
2     i = 0  
3  
4     while i < n and tableau[i] != x :  
5         print (tableau[i])  
6         i += 1
```

Affichage d'une partie de tableau (fin)

- Affichage de tous les éléments d'un tableau jusqu'à ce qu'on rencontre un nombre x :

3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---



3	7	4	2	9	1	5
---	---	---	---	---	---	---



Ne pas dépasser la fin du tableau !

```
1 def affichage_x(tableau, n, x) :  
2     i = 0  
3  
4     while i < n and tableau[i] != x :  
5         print (tableau[i])  
6         i += 1
```



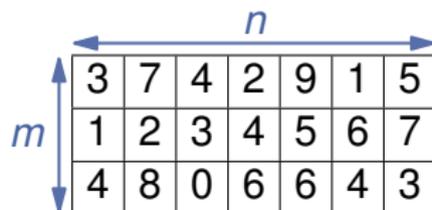
Ligne 4 : **l'ordre des tests est important !**

Booléen évalué de la gauche vers la droite

⇒ Tester l'indice i avant d'accéder à la cellule d'indice i !

Affichage d'un tableau à 2 dimensions

- Affichage de tous les éléments d'un tableau 2D :



A 3x7 grid of numbers. A horizontal double-headed arrow above the grid is labeled n , indicating the number of columns. A vertical double-headed arrow to the left of the grid is labeled m , indicating the number of rows.

3	7	4	2	9	1	5
1	2	3	4	5	6	7
4	8	0	6	6	4	3

Affichage d'un tableau à 2 dimensions

► Affichage de tous les éléments d'un tableau 2D :

	n							
	←-----→							
m	↑	3	7	4	2	9	1	5
	↓	1	2	3	4	5	6	7
		4	8	0	6	6	4	3

```
1 def affichage_x(tableau, m, n) :
2     y = 0 # indice des lignes
3
4     while y < m : # on parcourt toutes les lignes
5         x = 0 # indice de colonne
6         while x < n :
7             print(tableau[y,x])
8             x += 1
9         y += 1
```



Ligne 5 : à chaque ligne du tableau, remettre l'indice de colonne à 0 \implies doit être fait dans la boucle `while y < m`

► **Produit Matrice-Vecteur :**

► $A = (a_{ij}), v = (v_j), b = Av = (b_i)$

► $b_i = \sum_j a_{ij} \times v_j$

► Produit Matrice-Vecteur :

► $A = (a_{ij}), v = (v_j), b = Av = (b_i)$

► $b_i = \sum_j a_{ij} \times v_j$

```
def prod_matrice_vecteur (mat, vect, nb_lignes, nb_cols):  
    vect_produit = np.full(nb_lignes * nb_cols, 0)  
    i = 0  
    while i < nb_cols:  
        j = 0  
        while j < nb_lignes:  
            vect_produit[i] += mat[i,j] * vect[i]  
        return vect_produit
```

► Cette fonction est-elle correcte ?