
1 Les bases

1.1 Le principe

Toute programmation informatique a commencé par de l'algorithmique .
Mais qu'est-ce que l'algorithmique ?
Simplement une succession d'instructions que l'on donne avec une structure un peu formelle
On doit d'abord indiquer les variables , c'est à dire les lettres qui vont être utilisées dans
notre algorithme .
On indique également si ce sont des entiers , des réels , des listes ...
Ensuite , le traitement commence . On donne alors les valeurs initiales de certaines variables
, on demande à l'utilisateur de saisir des valeurs , on indique les calculs à faire ...
Et enfin , en sortie , on demande classiquement un affichage .



La structure d'un algorithme comprend les Variables , le Traitement et la Sortie

A retenir

1.2 Le langage naturel

Commençons par le vocabulaire utilisé pour les instructions simples .
Si l'utilisateur doit donner la valeur d'une variable , on utilise : Saisir
Pour donner une valeur à une variable , on utilise : Affecter et on le note ←
Pour demander un affichage , on utilise : Afficher .

Exemple

Dans cet algorithme , l'utilisateur doit donner une valeur pour x , l'algorithme calcule $x+8$ et affiche le résultat .

Variables

x, y : réels

Début de l'algorithme

Saisir x

 $y \leftarrow x + 8$ **Sorties :**

Afficher y

*Astuce*

Pour ne pas oublier de variables , on les liste après avoir écrit le corps de l'algorithme .

1.3 En python

*A retenir*

Saisir X réel se traduit par `X =float(input("X ="))`
 Affecter se traduit par `=`
 Afficher se traduit par `print`

Avec l'exemple précédent :

```
1 X=float(input("X="))
2 X=X+8
3 print(X)
```

2 Instruction conditionnelle

2.1 Le principe

En mathématiques , le calcul dépend parfois d'une condition . Par exemple , des forfaits de téléphonie dégressifs selon la durée choisie . Il faut donc qu'un algorithme puisse tenir compte de ces conditions .

On utilise alors une boucle conditionnelle .

*A retenir*

Quand des conditions différentes conduisent à des calculs différents , on utilise la boucle conditionnelle

2.2 Le langage naturel

La structure est simple : Si Alors ...Sinon

Le "sinon" n'apparaît pas systématiquement .

Exemple

Si un peintre achète moins de 10 litres de peinture , chaque litre lui est facturé 15 euros . S'il achète strictement plus de 10 litres de peinture , il paie chaque litre 12 euros . On obtient alors l'algorithme suivant :

Variables

x , y : réels

Début de l'algorithme

Saisir x

Si $x \leq 10$ **Alors**

| y \leftarrow 15x

Sinon

| y \leftarrow 12x

Finsi

Sorties :

Afficher y

2.3 En python



A retenir

Si A alors B sinon C se traduit par

if A :

 B

else :

 C

Avec l'exemple précédent :

```

1 X=float(input("X="))
2 if X<=10:
3     Y=15*X
4 else:
5     Y=12*X
6 print (Y)

```

3 Boucle bornée

3.1 Le principe

Nous devons souvent répéter le même calcul en mathématiques . Par exemple , si on veut déterminer les intérêts obtenus lors d'un placement . En algorithmique , pour éviter d'écrire plusieurs fois la même instruction , on utilise la boucle POUR .

Dans celle-ci , un compteur indique le nombre de fois où le bloc d'instruction doit être répété .



A retenir

Quand un bloc d'instructions doit être répété plusieurs fois , on utilise la boucle POUR

3.2 Le langage naturel

La structure est simple : Pour i allant de ... à ...

Exemple

On met dans une tirelire 30 euros et on ajoute 2 euros tous les mois. On veut savoir la somme contenue dans la tirelire pour un nombre de mois donnés . On peut utiliser l'algorithme suivant :

Variables

x : réel

n : entier

Début de l'algorithme

Saisir n

$x \leftarrow 30$

Pour i allant de 1 à n **Faire**

| $x \leftarrow x + 2$

FinPour

Sorties :

Afficher x



Attention

Le compteur , ici i , n'intervient pas dans le calcul. Il permet seulement de connaître le nombre de répétitions voulues .

3.3 En Python



A retenir

Pour i allant de 1 à n se traduit par `for i in range (1,n+1)` :
 Python n'utilise pas la dernière borne .

Avec l'exemple précédent :

```
1 N=int(input("N="))
2 X=30
3 for i in range (1,N+1):
4     X=X+2
5 print(X)
```

4 Boucle non bornée

4.1 Le principe

Comme pour la boucle `pour` , on utilise la boucle `tant que` lorsque nous devons répéter un bloc d'instructions . La différence est simple : ici , nous ne connaissons pas le nombre de répétitions à effectuer . Nous avons seulement une condition qui va arrêter le calcul .



A retenir

Quand un bloc d'instructions doit être répété jusqu'à obtention d'une condition d'arrêt , on utilise la boucle `Tant que`

4.2 Le langage naturel

La structure est simple : `Tant que ...`

Exemple

On place 150 euros sur un compte à un taux de 1,25 % par an . Au bout de combien d'années la somme dépassera t-elle 300 euros ? On peut utiliser l'algorithme suivant :



Attention

Ne pas oublier d'incrémenter n , c'est à dire de le transformer en $n + 1$

Variables

x : réel

n : entier

Début de l'algorithme $n \leftarrow 0$ $x \leftarrow 150$ **Tant que $x \leq 300$ Faire**| $x \leftarrow 1,0125x$ | $n \leftarrow n + 1$ **FinTantque****Sorties :**

Afficher n

4.3 En Python



Tant que se traduit par while ... :

A retenir

Avec l'exemple précédent :

```

1 N=0
2 X=150
3 while X<=300:
4     X=1.025*X
5     N=N+1
6 print(N)

```

5 Les fonctions en python

5.1 Le principe

Lorsqu'on doit résoudre un problème complexe en mathématiques, on le divise en plusieurs questions qu'on traite séparément, puis la solution du problème général découle des conclusions intermédiaires.

En python, on a la possibilité de créer des sous-programmes, qu'on appelle fonctions, qui ont ou non des paramètres et qui renvoient ou non un résultat.

On allège ainsi la rédaction d'un programme en faisant appel à ces fonctions.

5.2 Le langage python

*A retenir*

```
def nomfonction(paramètres) :  
    instructions  
    return(résultat)
```

Exemple

On cherche à calculer le périmètre d'un triangle rectangle dont on connaît la longueur des deux côtés de l'angle droit , a et b . On va commencer par écrire une fonction qui va calculer la longueur de l'hypoténuse , on va l'appeler hyp , puis appeler cette fonction pour calculer un périmètre .

```
1 from math import*  
2 def hyp(a,b):  
3     h= sqrt(a**2+b**2)  
4     return (h)  
5 def perimetre (a , b) :  
6     p=a+b+ hyp(a,b)  
7     return ( p)
```