

A savoir par cœur

Français	Python
Saisir un réel x	<code>x = float(input("x="))</code>
Saisir un entier	<code>x = int(input("x="))</code>
Affecter à x la valeur 3	<code>x = 3</code>
Si	<code>if :</code>
Sinon	<code>else :</code>
Pour k allant de 1 à n	<code>for k in range(1,n+1) :</code>
Tant que	<code>while ... :</code>
Afficher x	<code>print(x)</code>
Définir une fonction somme de paramètres x et y	<code>def somme(x,y) :</code>
Donner le résultat x d'une fonction	<code>return(x)</code>
x est égal à y	<code>x==y</code>

A savoir par cœur

Français	Python
$x \times 3$	<code>x*3</code>
x^2	<code>x**2</code>
$\sqrt{5}$	<code>sqrt(5)</code>
$x \leq 5$	<code>x<=5</code>
$x \geq 5$	<code>x>=5</code>
Reste de la division de a par b	<code>a%b</code>
Entier aléatoire entre 1 et 6	<code>randint(1,6)</code>
Réel aléatoire de [0;1[<code>random()</code>

On doit indiquer les « bibliothèques » nécessaires au début d'un algorithme en python :

Pour des symboles mathématiques : `from math import *`

Pour des nombres aléatoires : `from random import *`