

# CHAPITRE 3 : Algorithmique 1

---

1	Les notions de base en algorithmique et en programmation .....	2
2	Type d'une variable .....	2
3	Affectation d'une valeur à une variable .....	2
4	La structure conditionnelle Si alors Sinon .....	3
5	La boucle bornée Pour .....	3
6	La boucle non bornée Tant que.....	4
7	Les fonctions.....	5
8	La programmation sur un environnement Python.....	6
8.1	Les variables .....	6
8.2	Les fonctions.....	8
8.3	La structure if else .....	13
8.4	La boucle for .....	14
8.5	La boucle while.....	14

# CHAPITRE 3 : Algorithmique 1

---

## 1 Les notions de base en algorithmique et en programmation

- Un **algorithme** est constitué de commandes nommées **instructions**.
- Une **instruction** peut contenir :
  - des **mots clés** par exemple `si`
  - des **variables** qui contiennent des valeurs par exemple `i`, `nombre_boutons`.
  - des **connecteurs de la logique** par exemple `et`, `ou`, `non`.
- Un **algorithme** peut s'écrire :
  - en **langage naturel** par exemple `si nombre_boutons > 4 alors`
  - en **langage informatique** par exemple `if nombre_boutons > 4:`
- La **programmation** est la traduction dans un langage informatique (par exemple Python, Java) d'un algorithme pour qu'il soit compris par une machine (ordinateur, téléphone portable ...).

## 2 Type d'une variable

- Le type d'une variable renseigne sur ce qu'elle contient.

**Exemples :**

Nom de la variable	Contenu	Type de variable
<code>article</code>	'Ramette de papier A4'	<i>Chaîne de caractères</i>
<code>nombre_invites</code>	24	<i>Entier</i>
<code>poids</code>	27.812	<i>A virgule flottante (on dit parfois flottant)</i>

## 3 Affectation d'une valeur à une variable

Pour qu'une variable puisse contenir une valeur, on utilise l'affectation de valeur. Le symbole est une flèche vers la gauche et se lit "prend la valeur".

**Exemple :**

`nombre_boutons ← 4`

signifie "nombre\_boutons **prend la valeur** 4".

## 4 La structure conditionnelle Si alors Sinon

Pour aiguiller dans différentes directions la suite du déroulement du programme selon la réalisation ou non d'une condition, on utilise des instructions conditionnelles.

*Exemple en langage naturel :*

**Si** nombre\_boutons > 10 **alors**

prix ← nombre\_boutons × 0,40

**Sinon si** nombre\_boutons > 5 **alors**

prix ← nombre\_boutons × 0,50

**Sinon**

prix ← nombre\_boutons × 0,60

**Fin Si**

## 5 La boucle bornée Pour

Faire une boucle bornée signifie faire un nombre de tours de boucle déterminé à l'avance.

*Exemple en langage naturel avec un compteur i :*

somme ← 0

**Pour** i allant de 3 à 6

somme ← somme + 50 + i

**Fin Pour**

### Méthode pour dresser un tableau d'évolution des variables

1. On dresse un tableau ayant, en **en-tête des lignes, le nom des variables utilisées** autres que le compteur.
2. La **première colonne contient l'initialisation** c'est-à-dire la valeur donnée aux variables au départ
3. Les **colonnes suivantes sont appelées i = ...** pour chaque tour de boucle Pour.

Dans cet exemple le tableau d'évolution des variables est :

	initialisation	i = 3	i = 4	i = 5	i = 6
somme	0	0 + 50 + 3 = 53	53 + 50 + 4 = 107	107 + 50 + 5 = 162	162 + 50 + 6 = 218

A la sortie de la boucle Pour la variable somme contient la valeur 218.

Il y a 4 tours de boucle.

Ce nombre est déterminé par i allant de 3 à 6 puisque i prend successivement les valeurs 3, 4, 5, 6.

## 6 La boucle non bornée Tant que

Programmer une boucle non bornée signifie programmer de faire des tours de boucle tant qu'une condition est vraie. Dès que la condition devient fausse, il n'y a plus de nouveau tour et on sort de la boucle. On n'a donc pas besoin prévoir un compteur de tours de boucle.

*Exemple en langage naturel :*

```
somme ← 10
Tant que somme > 0
    somme ← somme - 3
Fin Tant que
```

### Méthode pour dresser un tableau d'évolution des variables

1. On dresse un tableau ayant, en **en-tête des lignes, le nom des variables utilisées.**
2. La **première colonne contient l'initialisation** c'est-à-dire la valeur donnée aux variables au départ
3. La **dernière ligne contient la condition de maintien** dans la boucle Tant que.

Quand la condition est fausse, on sort de la boucle.

Dans cet exemple le tableau d'évolution des variables est :

	initialisation				
somme	10	$10 - 3 = 7$	$7 - 3 = 4$	$4 - 3 = 1$	$1 - 3 = -2$
Somme > 0	Vrai	Vrai	Vrai	Vrai	Faux

Après le moment où somme prend la valeur -2, la condition  $\text{somme} > 0$  de maintien dans la boucle devient fausse. Donc il n'y a pas de nouveau tour de boucle.

A la sortie de la boucle Tant que la variable somme contient donc la valeur -2.

Au total, il y a 4 tours de boucle. Mais ce nombre n'est pas déterminé à l'avance.

On exprime le fait que le nombre de tours n'est pas déterminé à l'avance en disant que la boucle *Tant que* est une "boucle non bornée".

Au contraire la boucle *Pour* est une "boucle bornée".

## 7 Les fonctions

Programmer une fonction signifie regrouper un bloc d'instructions en lui donnant un nom de fonction. Dès lors, chaque fois qu'on aura besoin d'exécuter ce bloc d'instructions, il suffira de faire appel à la fonction par son nom et en indiquant pour quelles valeurs des paramètres on veut l'exécuter.

**Exemple en langage naturel d'une fonction ayant comme paramètres x et y :**

```
fonction calcul_produit(x,y)
    produit ← x * y
    Retourner produit
```

**Remarque :**

Les variables x et y dont les valeurs sont communiquées à la fonction pour qu'elle effectue son travail sont les **paramètres** de la fonction. On dit aussi que x et y sont les **arguments** de la fonction.

### Méthode pour écrire une fonction

1. On identifie les paramètres de la fonction c'est-à-dire les variables qu'elle a besoin de connaître pour effectuer son travail.
2. On identifie la valeur de retour c'est-à-dire quelle variable la fonction doit renvoyer.
3. On écrit la fonction.

Utilisation : Une fois la fonction écrite, on peut lui faire appel.

**Exemple :**

```
fonction calcul_produit(x,y)
    produit ← x * y
    Retourner produit
```

```
a ← 5
```

```
b ← 8
```

```
c ← 3 + calcul_produit(a,b)
```

Quelle est la valeur de c après l'exécution de ce programme ?

**Réponse :**

- `calcul_produit(a,b)` fait appel à la fonction `calcul_produit`.

Plus précisément, l'appel `calcul_produit(a,b)` est équivalent à `calcul_produit(5,8)` car au moment de l'appel, a vaut 5 et b vaut 8.

- `calcul_produit` calcule la variable `produit` qui vaut  $x * y = 40$ .
- `calcul_produit` renvoie la valeur 40

La variable c prend alors la valeur  $3 + 40$  c'est à dire 43.

## 8 La programmation sur un environnement Python

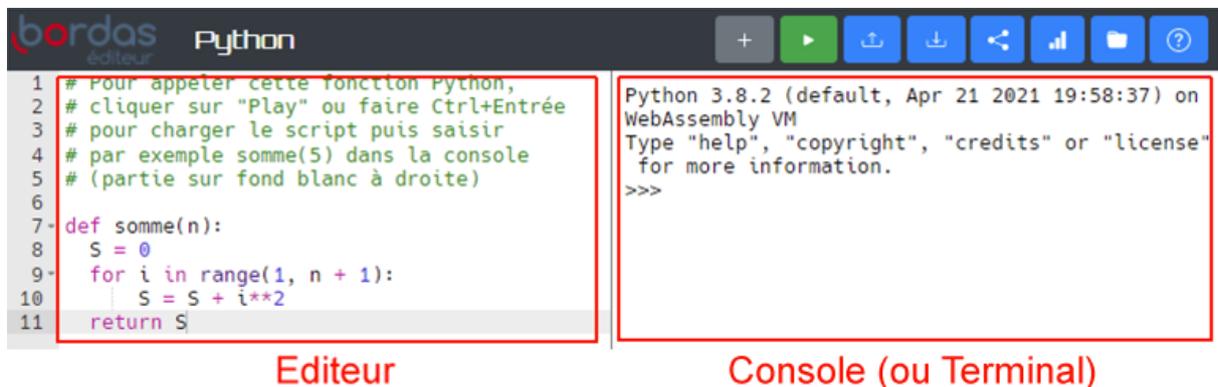
### 8.1 Les variables

*Syntaxe : Affectation d'une nouvelle valeur à une variable*

<p><b>En langage naturel :</b> nombre_boutons ← 4</p> <p>On peut affecter l'ancienne valeur additionnée de 1 :</p> <p>a ← a + 1</p> <p>ou en lui soustrayant 1 :</p> <p>b ← b - 1</p>	<p><b>En Python :</b> nombre_boutons = 4</p> <p>a=a+1 <u>ou</u> avec le <b>raccourci</b> += : a+=1</p> <p>b=b-1 <u>ou</u> avec le <b>raccourci</b> -= : a-=1</p>
---	--

### TRAVAIL A FAIRE

1. Ouvrez le navigateur Firefox et saisissez dans la barre d'adresses [cahier-nsi.fr/webpython](http://cahier-nsi.fr/webpython)  
A l'ouverture, l'environnement webpython affiche ceci :



- **A gauche** se trouve la fenêtre "**éditeur**" c'est-à-dire une fenêtre où nous pouvons écrire des programmes et les enregistrer sur notre ordinateur.
- **A droite** se trouve une fenêtre "**console**" c'est-à-dire une fenêtre où nous pouvons exécuter un programme que nous venons juste d'écrire ou que nous venons juste de charger dans l'éditeur depuis notre ordinateur.

#### Remarques :

L'éditeur contient un programme de démonstration. On ne s'en occupe pas ici.

La console contient une dernière ligne qui commence par trois chevrons >>>

Les trois chevrons indiquent que la console est prête à recevoir des commandes en Python et à les exécuter.

2. Dans la console juste après les trois chevrons >>> saisissez a=22 puis appuyez sur la touche Entrée de votre clavier.

Une nouvelle ligne avec trois chevrons apparaît.

3. Sur la nouvelle ligne commençant par >>> saisissez b=6 puis appuyez sur la touche Entrée .

4. Sur la nouvelle ligne commençant par >>> saisissez a+b puis appuyez sur la touche Entrée.

Une ligne avec le résultat de l'addition des variables a et b apparaît.

Le résultat est bien celui de l'addition 22+6

**Le signe = est le symbole d'affectation d'une valeur à une variable. a=22 affecte la valeur 22 à la variable a et b=6 affecte la valeur 6 à la variable b.**

5. Sur la nouvelle ligne commençant par >>> saisissez a-b puis appuyez sur la touche Entrée.

6. Sur la nouvelle ligne commençant par >>> saisissez `a*b` puis appuyez sur la touche Entrée.  
**L'étoile \* est le symbole de la multiplication.**

7. Sur la nouvelle ligne commençant par >>> saisissez `a/b` puis appuyez sur la touche Entrée.  
**La barre de fraction / est le symbole de la division ordinaire c'est-à-dire qu'elle donne un quotient généralement sous la forme d'un nombre à virgule flottante.**

8. Sur la nouvelle ligne commençant par >>> saisissez `a**3` puis appuyez sur la touche Entrée.  
**Les deux étoiles \*\* est le symbole de la mise à la puissance. `a**3` signifie  $a*a*a$ . En mathématiques cela s'écrit  $a^3$ .**

9. Saisissez les deux lignes  
>>> `from math import sqrt`  
>>> `sqrt(a)`

**La fonction `sqrt` (*square root* c'est-à-dire *racine carrée*) n'existe pas dans Python. C'est pourquoi on doit écrire d'abord la ligne :**

**`from math import sqrt` qui importe de la bibliothèque `math` la fonction `sqrt`.**

**Une bibliothèque est un fichier qui contient des fonctions préfabriquées. La bibliothèque `math` contient la fonction `sqrt`**

10. Saisissez la ligne  
>>> `a//b`

**La double barre de fraction // est le symbole de la division euclidienne (appelée aussi division entière). Le quotient est toujours un entier. Ici le quotient de 22 divisé par 6 est 3.**

11. Saisissez la ligne  
>>> `a%b`

**Le pourcent % est le symbole du reste de la division euclidienne. Le reste est toujours un entier positif. Ici le reste de 22 divisé par 6 est 4. En effet  $22 = 6 \times 3 + 4$ .**

12. Saisissez la ligne  
>>> `longueur, largeur=4,3`  
>>> `longueur*largeur`

On voit s'afficher 12 qui est le produit  $4*3$ .

**La virgule permet d'affecter des valeurs à plusieurs variables en une seule ligne.**

13. Dans la console juste après les trois chevrons >>> saisissez `longueur` puis appuyez sur la touche Entrée de votre clavier.  
La valeur 4 de la variable `longueur` s'affiche.

14. Saisissez les lignes  
>>> `longueur, largeur=largeur, longueur`  
>>> `longueur`

La valeur 3 de la variable `longueur` s'affiche.

**La virgule permet d'échanger plusieurs variables en une seule ligne.**

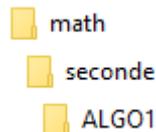
## 8.2 Les fonctions

En langage naturel	En Python
<pre>fonction calcul_produit(x,y)     produit ← x * y     Retourner produit</pre>	<pre>def calcul_produit(x,y):     produit=x*y     return produit</pre>

### TRAVAIL A FAIRE : Partie 1 Créer le script ALGO1 et envoyer le lien par messagerie

0. Créer le dossier ALGO1 pour y enregistrer toutes les fonctions de ce chapitre

- Sur le réseau du lycée, sur votre lecteur personnel P: qui porte votre nom, créez l'arborescence :



1. Préparer l'environnement

- Ouvrez le navigateur Firefox et saisissez l'adresse de l'environnement [cahier-nsi.fr/webpython](http://cahier-nsi.fr/webpython)

```

1 # Pour appeler cette fonction Python,
2 # cliquer sur "Play" ou faire Ctrl+Entrée
3 # pour charger le script puis saisir
4 # par exemple somme(5) dans la console
5 # (partie sur fond blanc à droite)
6
7 def somme(n):
8     S = 0
9     for i in range(1, n + 1):
10         S = S + i**2
11     return S
  
```

Editeur

```

Python 3.8.2 (default, Apr 21 2021 19:58:37) on
WebAssembly VM
Type "help", "copyright", "credits" or "license"
for more information.
>>>
  
```

Console (ou Terminal)

- Sélectionnez tout le programme déjà présent dans l'éditeur et appuyez sur la touche **suppr** pour le supprimer.

- Vous obtenez un éditeur vierge :

## 2. Écrire le programme en Python

- Commencez à écrire ceci :

```
# Script ALG01
# Auteur: <ICI VOTRE Prénom Nom>
def calcul_produit(x,y):
    produit=x*y
    return produit
```



### Remarques :

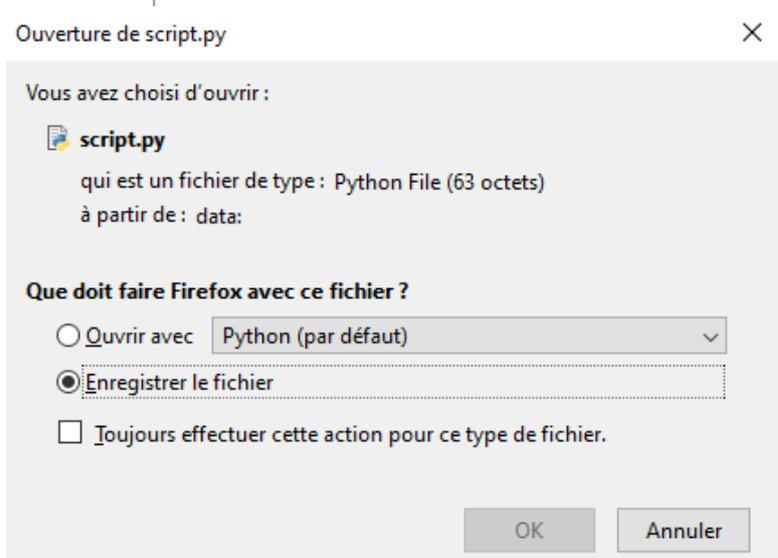
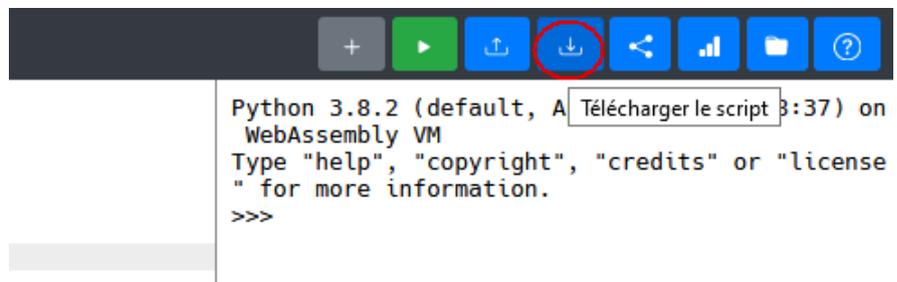
- Un **commentaire** en Python commence toujours par le symbole # (dièse). Ce dièse indique à l'interpréteur Python qu'il ne faut pas prendre ce commentaire pour une instruction.
- Lorsqu'un nom de fonction ou un nom de variable contient plusieurs mots, on les sépare avec \_ (trait de soulignement dit "underscore"). De plus on ne met pas d'accent.

## 3. Enregistrer sur le disque dur le programme

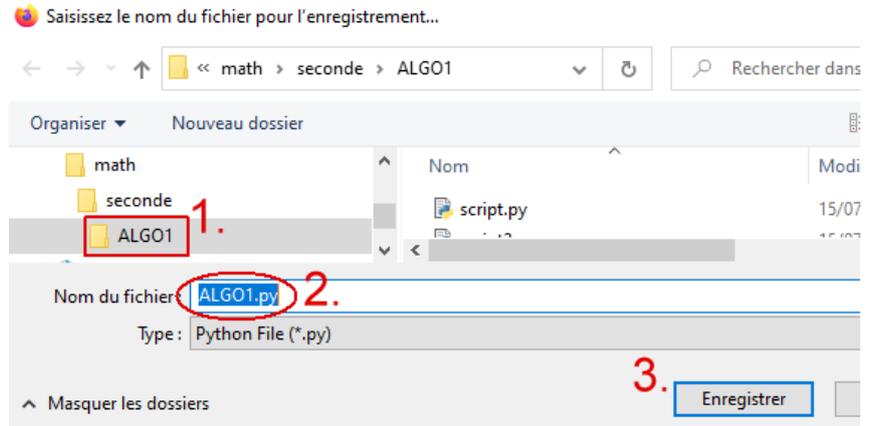
- Cliquez sur le bouton bleu avec une flèche vers le bas "Télécharger le script".

**Télécharger** signifie **Récupérer sur le site de l'éditeur Python en ligne.**

- Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cochez "Enregistrer le fichier" et cliquez sur le bouton "OK"

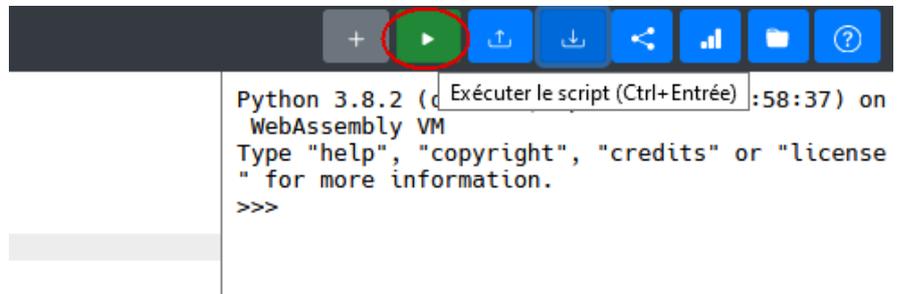


- 1. Sélectionnez le dossier préalablement créé math/seconde/ALGO1
- 2. Renommez script.py en ALGO1.py
- 3. Cliquez sur le bouton "Enregistrer"

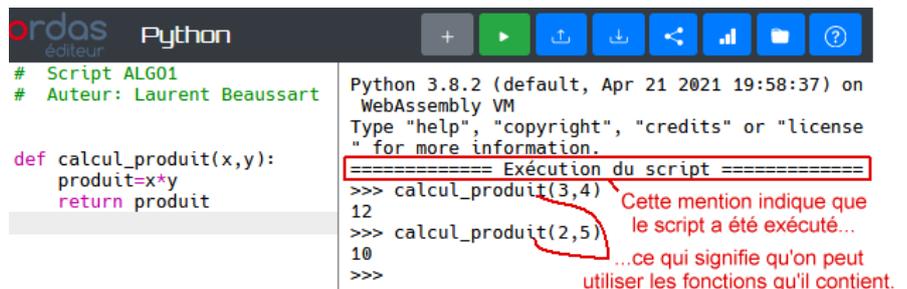


#### 4. Exécuter le programme

Exécutez ce script **ALGO1.py** en cliquant sur la flèche verte "Exécuter".



- La mention **=== Exécution du script ===** dans la console signale que le script a été exécuté.
- Les **trois chevrons** qui suivent indiquent que la console est prête à prendre des commandes Python utilisant le script ALGO1 et les fonctions qu'il contient.



- Par exemple, essayez `>>>calcul_produit(3,4)` et appuyez sur Entrée.

#### Remarque :

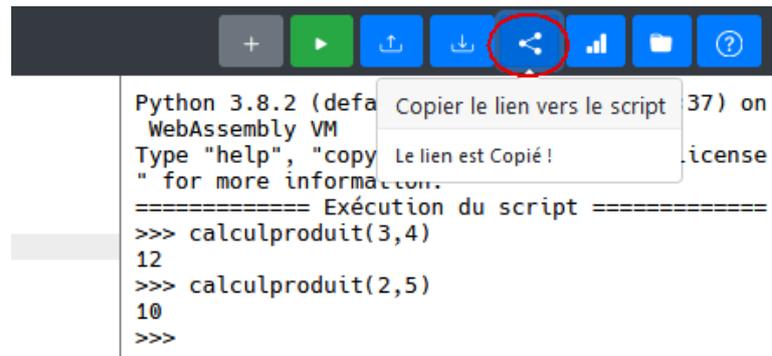
Si le programme ne fonctionne pas, modifiez-le puis cliquez sur la flèche verte "Exécuter".

Lorsque le programme est correct, réenregistrez-le sur math/seconde/ALGO1 en tant que **ALGO1.py**

## 5. Envoyer le lien sur Ecole Directe

- Cliquez sur le bouton "copie du lien".

Ceci a pour effet de copier dans le presse-papier un lien vers votre programme pour pouvoir le partager.



- Allez dans la messagerie d'Ecole Directe.
- Cliquez sur Nouveau message
- Remplissez les champs :  
A M. BEAUSSART  
Sujet Lien vers le script ALGO1
- Dans le corps du message écrivez *Voici le lien* et Collez avec un clic droit le contenu du presse papier. A ce moment un lien assez long apparait dans le message.

**Exemple :**

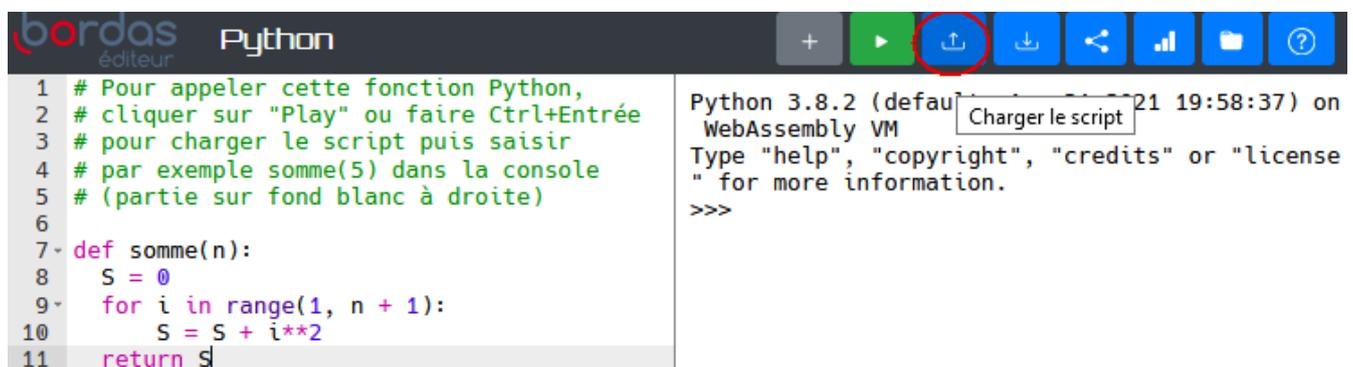
Voici le lien  
<https://www.cahier-nsi.fr/webpython/#eJxTVIAITi7KLChRcPRx9zfkUIZQcCwtSS0tslLwSSwtSs0rUXBK7>

- Cliquez sur le bouton bleu en bas de la page "Envoyer".
- Fermez le navigateur Firefox.

## TRAVAIL A FAIRE : Partie 2 Rouvrir le script ALGO1, le compléter et envoyer le lien

### 1. Charger le script algo1.py

- Ouvrez le navigateur Firefox et saisissez l'adresse de l'environnement [cahier-nsi.fr/webpython](https://www.cahier-nsi.fr/webpython)
- Cliquez sur le bouton "Charger le script":





- Puisque ALGO1.py existe déjà, il faut confirmer l'enregistrement

Confirmer l'enregistrement



ALGO1.py existe déjà.  
Voulez-vous le remplacer ?

Oui

Non

#### 4. Exécuter le programme

Exécutez ce script **ALGO1.py** en cliquant sur la flèche verte "Exécuter".

- La **mention** **=== Exécution du script ===** dans la console signale que le script a été exécuté.
- Testez la fonction `distance` pour quelques valeurs de coordonnées.
- Par exemple pour les points  $A(1; 1)$  et  $B(2; 2)$   $AB \approx 1,414$ .

```
Python 3.8.2 (default, Apr 21 2021 19:58:37) on
WebAssembly VM
Type "help", "copyright", "credits" or "license"
for more information.
===== Exécution du script =====
>>> distance(1,1,2,2)
1.4142135623730951
>>> █
```

#### Remarque :

Si le programme ne fonctionne pas, modifiez-le puis cliquez sur la flèche verte "Exécuter".

Lorsque le programme est correct, réenregistrez-le sur math/seconde/ALGO1 en tant que **ALGO1.py**

#### 5. Envoyer le lien sur Ecole Directe

- Cliquez sur le bouton "copie du lien".
- Allez dans la messagerie d'Ecole Directe.
- Cliquez sur Nouveau message
- Remplissez les champs :  
**A** M. BEAUSSART  
**Sujet** Lien vers le script ALGO1
- Dans le corps du message écrivez *Voici le lien* et Collez avec un clic droit le contenu du presse papier. A ce moment un lien assez long apparait dans le message.
- Cliquez sur le bouton bleu en bas de la page "Envoyer".

### 8.3 La structure if else

#### Syntaxe

##### En langage naturel

```
fonction prix_boutons(nombre_boutons)
    Si nombre_boutons < 5 alors
        prix ← 0.60 * nombre_boutons
    Sinon si 5 <= nombre_boutons < 10 alors
        prix ← 0.50 * nombre_boutons
    Sinon
        prix ← 0.40 * nombre_boutons
    Retourner prix
```

##### En Python

```
def prix_boutons(nombre_boutons):
    if nombre_boutons < 5:
        prix = 0.60*nombre_boutons
    elif 5 <= nombre_boutons < 10:
        prix = 0.50*nombre_boutons
    else:
        prix = 0.40*nombre_boutons
    return prix
```

## 8.4 La boucle for

### Syntaxe

<i>En langage naturel</i>	<i>En Python</i>
somme ← 0 <b>Pour</b> i allant de 3 à 6 somme ← somme + 50 + i <b>Fin Pour</b>	somme=0 <b>for</b> i <b>in</b> range(3,7): somme=somme+50+i

### Remarques :

La fonction range() permet d'énumérer le nombre de tours de boucles for. Elle peut être appelée de plusieurs façons :

- range(n) où n est un entier fait prendre à la variable les valeurs entières de 0 à n - 1, donc n valeurs.
- range(n, m) où n et m sont des entiers fait prendre à la variable les valeurs entières de n à m - 1.
- range(n, m, k) où n, m et k sont des entiers fait prendre à la variable les valeurs entières de n à m - 1 avec un pas de k

### Exemple :

<pre>for i in range(9):     print(i)</pre>	affiche 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (9 valeurs donc 9 tours de boucle).
<pre>for i in range(3, 9):     print(i)</pre>	affiche 3, 4, 5, 6, 7, 8.
<pre>for i in range(3, 9, 2):     print(i)</pre>	affiche 3, 5, 7.

## 8.5 La boucle while

### Syntaxe

<i>En langage naturel</i>	<i>En Python</i>
somme ← 10 <b>Tant que</b> somme > 0 somme ← somme - 3 <b>Fin Tant que</b>	somme=10 <b>while</b> somme>0: somme=somme-3

### Remarque :

La condition de maintien dans la boucle (dans l'exemple c'est **somme>0**) doit être modifiée dans la boucle jusqu'à devenir fausse à un moment donné. Sinon la boucle est infinie et l'exécution du programme reste "bloquée dans la boucle while".