

ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION

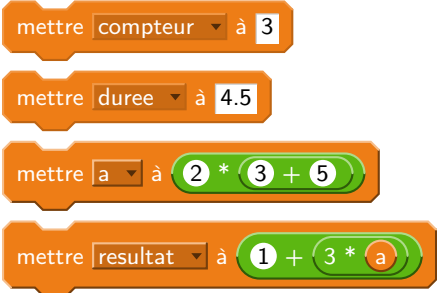



1 Instructions élémentaires

ALGORITHMIQUE

SCRATCH

PYTHON



1.1 Affecter une valeur à une variable de type numérique (*entier ou flottant*)

$compteur \leftarrow 3$		<code>compteur = 3</code>
$duree \leftarrow 4,5$		<code>duree = 4.5</code>
$a \leftarrow 2 \times (3 + 5)$		<code>a = 2 * (3 + 5)</code>
$resultat \leftarrow 1 + 3a$		<code>resultat = 1 + 3 * a</code>

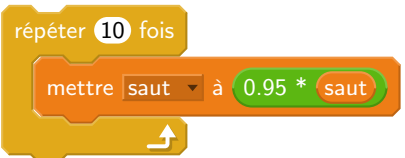
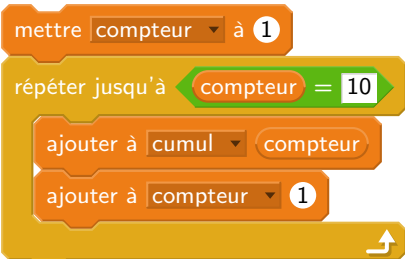
1.2 Affecter un texte à une variable de type chaîne de caractères

$message \leftarrow \text{"Bonjour"}$		<code>message = "Bonjour"</code>
---------------------------------------	---	----------------------------------

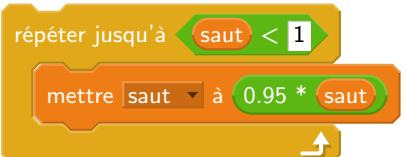
1.3 Utiliser une instruction conditionnelle

$\text{Si } compteur > 20$ alors $score \leftarrow score + 1$ (finSi)		<code>if compteur > 20 : score = score + 1</code>
$\text{Si } compteur > 20$ alors $score \leftarrow score + 1$ sinon $score \leftarrow score - 1$ (finSi)		<code>if compteur > 20 : score = score + 1 else : score = score - 1</code>

1.4 Utiliser une boucle bornée (nombre d'itérations fixé)

Répéter 10 fois $saut \leftarrow saut \times 0,95$ (finRépéter)		<code>for i in range (10) : saut = saut * 0.95</code>
Pour $compteur$ allant de 1 à 9 $cumul \leftarrow cumul + compteur$ (finPour)		<code>for compteur in range (1,10) : cumul = cumul + compteur</code>

1.5 Utiliser une boucle non bornée

Tant que $saut \geq 1$ $saut \leftarrow saut \times 0,95$ (finTantQue)		<code>while saut >= 1 : saut = saut * 0.95</code>
--	---	--

2 Instructions d'entrée-sortie

ALGORITHMIQUE

SCRATCH

PYTHON

2.1 Afficher un message et/ou la valeur d'une variable

Afficher la valeur de la variable <i>compteur</i>		<code>print(compteur)</code>
Afficher "Bonjour"		<code>print("Bonjour")</code>
Afficher "Bonjour " <i>prenom</i>		<code>print("Bonjour", prenom)</code>

2.2 Demander la valeur d'une variable de type entier

Demander la valeur de <i>age</i>		<code>age = int(input("Quel est ton âge?"))</code>
----------------------------------	--	--

2.3 Demander la valeur d'une variable de type flottant

Demander la valeur de <i>longueur</i>		<code>longueur = float(input("Longueur?"))</code>
---------------------------------------	--	---

2.4 Demander la valeur d'une variable de type chaîne de caractères

Demander la valeur de <i>nom</i>		<code>nom = input("Nom?")</code>
----------------------------------	--	----------------------------------

3 Compléments

ALGORITHMIQUE

SCRATCH

PYTHON

3.1 Tests et opérations booléennes

L'égalité $A = B$ est-elle vraie ?		<code>A==B</code>
L'inégalité $A \neq B$ est-elle vraie ?		<code>A!=B</code>
L'inégalité $A > B$ est-elle vraie ?		<code>A>B</code>
L'inégalité $A \geq B$ est-elle vraie ?		<code>A>=B</code>

3.2 Fonctions numériques usuelles

x^2		<code>x**2</code>
\sqrt{x}		<code>from math import sqrt sqrt(x)</code>
Quotient dans la division euclidienne de a par b		<code>a//b</code>
Reste dans la division euclidienne de a par b		<code>a%b</code>

3.3 Nombres aléatoires

Nombre aléatoire entier entre 1 et 6		<code>from random import randint randint(1,6)</code>
Nombre aléatoire décimal entre 0 et 1	non défini par défaut	<code>from random import uniform uniform(0,1)</code>

3.4 Constante(s) usuelle(s)

π	non défini par défaut	from math import pi pi
-------	-----------------------	---------------------------

3.5 Opérations sur des chaînes de caractères

Concaténation ¹ de A et B	regroupe A B	A + B
Longueur de A	longueur de A	len(A)
Première lettre de A	lettre 1 de A	A[0]
n-ième lettre de A	lettre n de A	A[n-1]

4 Fonctions

Il n'est pas possible actuellement de construire de véritables fonctions dans Scratch. Néanmoins le fonctionnement des blocs peut s'en rapprocher, en affectant le résultat à une variable globale (si la fonction doit renvoyer un résultat). Ici la variable globale introduite est nommée *résultat*, quel que soit son type.

ALGORITHMIQUE

SCRATCH

PYTHON

4.1 Fonction sans paramètre

4.1.1 Définition de la fonction

<p>Fonction pileOuFace() Affecter à <i>lancer</i> un nombre entier aléatoire entre 1 et 2 Si <i>lancer</i> = 1 alors renvoyer " Pile" sinon renvoyer "Face" (finSi)</p>		<pre>from random import randint def pileOuFace() : lancer = randint(1,2) if lancer == 1 : return "Pile" else : return "Face"</pre>
---	--	--

4.1.2 Appel de la fonction

pileOuFace()		pileOuFace()
--------------	--	--------------

4.2 Fonction avec paramètre(s)

4.2.1 Définition de la fonction

<p>Aire d'un disque de rayon r : Fonction Aire(r) renvoyer πr^2</p>		<pre>from math import pi def aireDisque(rayon) : return pi*rayon**2</pre>
---	--	---

4.2.2 Appel de la fonction

Aire d'un disque de rayon 5 : Aire(5)		aireDisque(5)
--	--	---------------

1. La concaténation de A = "bon" et B = "jour" donne la chaîne de caractères "bonjour"

5 Le Stylo et la Tortue

Le tracé lié à des déplacements peut être réalisé pour tout lutin dans Scratch à l'aide du Stylo et à l'aide du module *turtle* dans Python. Le chargement des fonctions de ce module se fait grâce à l'instruction : `from turtle import *`. On pourra consulter la liste des fonctions disponibles dans le module *turtle* à l'adresse <https://docs.python.org/3/library/turtle.html?highlight=turtle#module-turtle>

ALGORITHMIQUE

SCRATCH

PYTHON

5.1 Paramètres du lutin, de la tortue

Rendre le lutin visible		<code>showturtle()</code>
Rendre le lutin invisible		<code>hideturtle()</code>
Choix de la forme <i>tortue</i>	le choix d'un lutin se fait dans une fenêtre dédiée	<code>shape("turtle")</code>
Abscisse du lutin		<code>xcor()</code>
Ordonnée du lutin		<code>ycor()</code>
Direction du lutin		<code>heading()</code>

5.2 Paramètres de tracé

Placer le crayon en position d'écriture		<code>pendown()</code>
Relever le crayon		<code>penup()</code>
Mettre la taille du crayon à 4		<code>pensize(4)</code>
Prendre un stylo de couleur rouge		<code>pencolor("red")</code>
Effacer tous les tracés		<code>clear()</code>

5.3 Mouvement (relatif)

Avancer de 100		<code>forward(100)</code>
Reculer de 100		<code>backward(100)</code>
Tourner de 60° à droite		<code>right(60)</code>
Tourner de 60° à gauche		<code>left(60)</code>

5.4 Mouvement (absolu)

Aller au point de coordonnées (25; 50)		<code>goto(25,50)</code>
S'orienter vers la droite de la fenêtre		<code>setheading(0)</code>
Donner à l'abscisse la valeur 50		<code>setx(50)</code>
Ajouter 50 à l'abscisse		<code>setx(xcor()+50)</code>