

# Programmation

## GC/MX, Cours 4

14 octobre 2022

*Jean-Philippe Pellet*

```

class ProgramView(Canvas):
    def __init__(self, parent, wmax) -> None:
        Canvas.__init__(self, parent, height=2 * TOP_MARGIN + 4 * LINE_HEIGHT, highlightthickness=0, wmax)

    def redraw(
        self,
        program: Program,
        current_subprogram: List[Instruction],
        current_instruction_index: int,
    ) -> None:
        height = self.winfo_height()
        width = self.winfo_width()

        self.delete(ALL)
        self.create_rectangle(0, 0, width, height, fill=window_background_color, width=0)

        # boucle pour les 4 sous-programmes P1 à P4
        for l, subprogram in enumerate(
            [program.P1, program.P2, program.P3, program.P4]
        ):
            # dessin du titre
            instruction_center_y = TOP_MARGIN + 1 * LINE_HEIGHT + LINE_HEIGHT // 2
            self.create_text(LEFT_MARGIN // 2, instruction_center_y, text=f"P{l + 1}")

            # dessin de chaque instruction
            for j, instr in enumerate(subprogram):
                instruction_center_x = (
                    LEFT_MARGIN
                    + j * (INSTRUCTION_BOX_SPACING + INSTRUCTION_BOX_WIDTH)
                    + INSTRUCTION_BOX_WIDTH // 2
                )
                instruction_x = instruction_center_x - INSTRUCTION_BOX_WIDTH // 2
                instruction_y = instruction_center_y - INSTRUCTION_BOX_HEIGHT // 2
                instruction_width = INSTRUCTION_BOX_WIDTH
                instruction_height = INSTRUCTION_BOX_HEIGHT

```

# Previously, on Programmation...

---

- **Types** de base en Python: `int`, `float`, `str`, `bool`
- **Méthodes, fonctions et slicing** pour calculer des valeurs dérivées
- **Conditions** pour exécuter du code selon la valeur d'une expression booléenne: `if` <condition>: ... `else`: ... et ses variantes
- **Boucles** pour exécuter du code plusieurs fois:
  - Boucle `while` <condition>: ...
  - Boucle `for` `i` `in` `range(...)`: ...
- **Déclaration de fonctions** avec type de retour et paramètres:
  - `def` `calculate_area(r: float)` `->` `float`: ...
  - Mot clé `return` pour renvoyer une valeur depuis une fonction
  - Type spécial `None` pour indiquer qu'une fonction ne retourne rien

# Autre exemple de fonction I

Écrivez une méthode `is_all_upper` qui indique si un string est tout en majuscules.

```
def is_all_upper(some_string: str) -> bool:
    if some_string.upper() == some_string:
        return True
    else:
        return False

test_string = "ALLUPPERCASE"
if is_all_upper(test_string):
    print("ce string est tout en majuscules")
else:
    print("ce string n'est pas tout en majuscules")
```

*Variante plus  
concise:*

```
def is_all_upper(some_string: str) -> bool:
    return some_string.upper() == some_string
```

# Autre exemple de fonction II

Écrivez une méthode `repeat_string` qui crée un string formé de  $n$  répétitions d'un string donné.

```
def repeat_string(string: str, n: int) -> str:  
    result = ""  
    for _ in range(n):  
        result += string  
    return result
```

```
verse = repeat_string("ta ", 3) + "taaaa\n"  
fifth = repeat_string(verse, 2)  
print(fifth)
```

*Variante plus  
concise:*

```
verse = ("ta " * 3) + "taaaa\n"  
print(verse * 2)
```

«Multiplier» un string = le  
répéter ce nombre de fois



# Valeurs par défaut des paramètres

«Si ces paramètres ne sont pas précisés lors de l'appel, utilise ces valeurs»

```
def say_hello(to: str = "John", n: int = 1) -> None:  
    hello = " hello" * n  
    print(f"Oh, {hello}, {to}!")
```

```
say_hello() # valeurs pas précisée: on utilise to="John" et n=1  
say_hello("John") # le premier paramètre est précisé, et n=1  
say_hello(to = "John") # même effet ici  
# say_hello(3) # impossible, le premier paramètre est de type str  
say_hello(n = 2) # OK, car le paramètre est nommé  
say_hello(n = 3, to = "James") # on peut réordonner les paramètres nommés
```

# Cours de cette semaine

*Listes*

# Motivation

---

- **Listes:**
  - «Je veux manipuler une série de valeurs en mémoire...
  - *mais je ne sais pas forcément à l'avance combien*
  - *en y faisant référence avec le même nom de variable»*

# Listes

**Variable simple** = une valeur = *une* «case»

```
v: float = 42.5
```

```
v += 2.7
```

42.5
------

**Liste** = séquence de valeurs (en général, du même type) = *plusieurs* «cases» numérotées

# Possibilité 1: prédéfinition

```
numbers: List[float] = [10.5, 34.6, 0, -12.4, math.pi]
```

# Possibilité 2: construction dynamique

```
numbers = []
```

```
numbers.append(10.5)
```

```
numbers.append(34.6)
```

```
numbers.extend([0, -12.4, math.pi])
```

0	1	2	3	4
10.5	34.6	0.0	-12.4	3.14...

# Exemples des semaines précédentes (I)

```
analyze_string("Bonjour")
analyze_string("programmation")
analyze_string("exercice")
```

```
data: List[str] = ["Bonjour", "programmation", "exercice"]
i: int = 0
while i < len(data):
    analyze_string(data[i])
    i += 1
```

Dans cette boucle,  $i$  commence à 0 et va jusqu'à  $\text{len}(\text{data}) - 1$ , donc vaudra 0, puis 1, puis 2

Le  $i^{\text{e}}$  élément de la liste *data*

«Pour chaque valeur dans cette liste, assigne-la à la variable *elem* puis exécute le corps de la boucle»

```
for elem in ["Bonjour", "programmation", "exercice"]:
    analyze_string(elem)
```

# Exemples des semaines précédentes (II)

```
if operation == "+":  
    result = number1 + number2  
    print(f"{number1} + {number2} = {result}")
```

```
if operation == "+" or "plus": # erroné
```

```
    ...
```

```
if operation == "+" or operation == "plus":
```

OK, mais long

```
    ...
```

```
if operation in ["+", "plus"]:
```

```
    ...
```

Yes! *x in y* teste si *x* est un élément que *y* contient

# Rechercher dans une liste

---

Écrivez une fonction `find` qui recherche la première position d'un élément dans une liste, ou retourne `-1` s'il est inexistant

```
odds = [1, 3, 5, 3, 7]
```

```
print(find(odds, 3)) # doit retourner 1  
print(find(odds, 7)) # doit retourner 4  
print(find(odds, 9)) # doit retourner -1
```

*Démo*

# Rechercher dans une liste

```
def find1(values: List[int], value: int) -> int:
```

```
    i = 0
```

```
    while i < len(values):
```

```
        if values[i] == value:
```

```
            return i
```

```
        i += 1
```

```
    return -1
```

Avec une boucle classique *while* de 0 à  $n - 1$

Si la liste à la position  $i$  contient la valeur qu'on cherche, on renvoie  $i$

Si on sort de la boucle sans avoir fait de *return i*, c'est que la liste ne contient pas la valeur cherchée

```
def find2(values: List[int], value: int) -> int:
```

```
    for i, elem in enumerate(values):
```

```
        if elem == value:
```

```
            return i
```

```
    return -1
```

*enumerate()* permet de faire un *for-in* à deux variables: la première est l'index de liste, la seconde est la valeur à l'index donné

```
def find3(values: List[int], value: int) -> int:
```

```
    if value in values:
```

```
        return values.index(value)
```

```
    else:
```

```
        return -1
```

On utilise le test avec *in* et ensuite la méthode fournie *index()*, qui marche sur les listes comme sur les strings (cf. exercices d'il y a 2 semaines)

# Compter les occurrences

Écrivez une fonction qui compte les occurrences d'une certaine valeur dans une liste de int.

```
my_ints = [2, 2, 5, 6, 1, 6, 3, 2]
print(count_occurrences(2, my_ints)) # doit donner 3
print(count_occurrences(3, my_ints)) # doit donner 1
print(count_occurrences(4, my_ints)) # doit donner 0
```

```
def count_occurrences(target: int, values: List[int]) -> int:
    num = 0
    for v in values:
        if v == target:
            num += 1
    return num
```

Retourne un int (le nombre d'occurrences)

A besoin de la valeur à rechercher, *target*, et de la liste dans laquelle rechercher, *values*

Lorsqu'on trouve une valeur *v* dans la liste qui est égale à *target*, on incrémente notre compteur

On renvoie le nombre de fois qu'on a observé *target*

```
print(my_ints.count(2))
print(my_ints.count(3))
print(my_ints.count(4))
```

Désolé... :)

# Autres méthodes utiles sur les listes

---

- `mylist.append(x)` — ajouter un élément
- `mylist.extend([x, y, z])` — ajouter plusieurs éléments
- `mylist.clear()` — tout effacer
- `mylist.insert(i, x)` — ajouter `x` à la position `i`
- `mylist.remove(x)` — supprimer le premier `x`
- **Slicing**, non seulement pour faire des sous-listes (*cf. string et sous-string*), mais pour aussi modifier la liste. *On en reparle la semaine prochaine.*

# Test case: Problème des 100 prisonniers

- 100 prisonniers dans des cellules numérotées de 0 à 99
- On prend les clés qu'on cache dans des boîtes numérotées de 0 à 99
- Chaque prisonnier peut ouvrir 50 boîtes (sans savoir ce qu'on fait les autres prisonniers)
- Si tous les prisonniers trouvent leur clé, ils peuvent tous partir.
  - Quelle meilleur stratégie, pour quelle probabilité de sortie?
    - ➔ Approche **naïve**:  $1/2^{100}$
    - ➔ Approche **optimale**: environ 31%
  - <https://www.youtube.com/watch?v=iSNsgjIOCLA>

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

*Vous n'y croyez pas? Simulons ce problème!*

# Test case: Problème des 100 prisonniers

```
from random import shuffle
```

```
n_prisoners = 100
```

```
n_attempts = 50
```

```
def simulate_one() -> bool:
```

Lance une simulation, et retourne *True* si les prisonniers ont réussi à sortir

```
boxes = list(range(n_prisoners))
```

Crée une liste de 0 à 99 et la mélange aléatoirement (reproduit le fait de cacher les clés)

```
shuffle(boxes)
```

```
for p in range(n_prisoners):
```

Répète ceci pour chaque prisonnier avec  $p$  = numéro de cellule du prisonnier

```
    found_number = boxes[p]
```

On va voir le numéro derrière la boîte  $p$  et on se rappelle qu'on a le droit d'ouvrir encore 49 autres boîtes

```
    can_still_open = n_attempts - 1
```

```
    while can_still_open > 0 and found_number != p:
```

Tant qu'on n'a pas trouvé la bonne clé et qu'on a encore le droit d'ouvrir d'autres boîtes, on le fait

```
        found_number = boxes[found_number]
```

```
        can_still_open -= 1
```

```
    if found_number != p:
```

Si le prisonnier n'a pas trouvé sa clé, c'est fichu pour tout le monde: on peut faire un *return False* directement depuis la boucle

```
        return False
```

```
    return True
```

Si on arrive ici, c'est que tous les prisonniers ont trouvé leur clé!

```
n = 1000
```

```
successes = 0
```

```
for i in range(n):
```

```
    if simulate_one():
```

```
        successes += 1
```

```
print(successes / n)
```

Pour avoir une estimation de probabilité, on répète l'expérience  $n$  fois et on compte le nombre de succès

# Résumé Cours 4

---

- Les **listes** servent à stocker une série de valeurs dans une série de «cases» numérotées depuis 0
- On utilise les crochets, par exemple **[i]** pour accéder à la  $i^e$  valeur; on peut faire du slicing comme pour les strings avec la notation **[start:end]**
  - Le slicing sert aussi à **modifier** la liste
- Le *for-in* marche directement pour **itérer** sur les listes
  - Si index nécessaire: `for i, elem in enumerate(my_list): ...`
- Les listes ont une série de **méthodes prédéfinies** pratiques