

Voici quelques informations sur le cours « python » de mercredi 3 octobre

L'éditeur python en ligne est [ici](#)

Nous avons débuté par la notion de **variable**. Une variable est une zone de mémoire dans l'ordinateur repérée par son nom. Celle-ci peut changer de valeur au cours de l'exécution. On peut donner n'importe quel nom à une variable à partir du moment où il n'y a pas d'espaces, ni certains caractères spéciaux, ni certains mots-clés désignant quelque chose en python.

On peut affecter une valeur à une variable. Attention cette variable est par défaut de type chaîne de caractères. Si on veut faire un calcul, il faut l'indiquer le type de la variable, ici un type entier, on le note int en python

Nous avons pris l'exemple du singe qui mange des bananes.

Nous avons alors créé deux variables : bananes et bananesmangees

Je vous ai alors introduit la fonction **input**. Elle permet une interaction avec l'utilisateur : elle va stopper l'exécution du programme et attendre que l'utilisateur saisisse une donnée. Le programme reprend lorsque l'utilisateur appuie sur la touche entrée.

Nous avons alors écrit le programme suivant :

```
bananes=int(input(« Entrer un nombre de bananes de départ : »))  
bananesmangees=int(input(« Entrer le nombre de bananes restantes : »))  
  
print(« le petit singe a mangé », bananes-bananesmanges, « bananes »)
```