

Initiation à Python 2

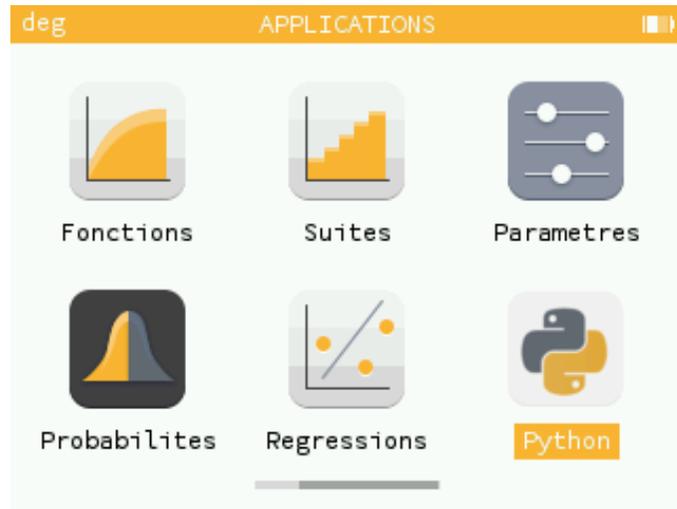
Nous allons utiliser le langage Python 3 dans le but d'écrire un algorithme utile en classe.

Utilisation du langage

Aller dans le répertoire :

S:\2GT10\Documents en consultation\Maths\numworks et ouvrir dans Firefox le fichier **simulator.html**.

Utilisez la souris et le clavier pour naviguer ou taper du texte.



Vous pouvez commencer à jouer avec les programmes syracuse (`syracuse(14)`) et conway (`conway(1, 6)`).

Vous pourrez vérifier l'algorithme suivant en testant les exercices 74 à 77 pages 258 et 259.

Nature d'un quadrilatère

Ouvrir le programme `quadriletere.py` pour le modifier.

Ce programme prend en entrée le nom et les coordonnées de quatre points et donne la nature du quadrilatère (parallélogramme, rectangle, losange, carré).

Le programme s'utilise ainsi :

`quadrilatere(("A",-4,-3), ("B",3,-4), ("C",8,1), ("D",1,2))` et il doit afficher ABCD est un losange.

Le programme est incomplet, à vous de le modifier.

La fonction `distance2` est fautive, à vous de la modifier pour qu'elle renvoie le carré de la distance entre deux points.

Modifier de même la fonction `vecteur` pour qu'elle renvoie les coordonnées du vecteur \vec{AB} .

Expliquer ce que font les lignes dans le code :

1.

2.

3.