

Programmes Python3 de tests

[Programme python proposé par Xavier](#)

[menu_prenom_option_devinette_calcullette_0000.py.zip](#)

[Modification du programme python proposé par Xavier modifié par GL](#)

[menu_prenom_option_devinette_calcullette_0003.py.zip](#)

[python_prog-test_mouv_lum_son.zip](#)

[rectangleentourcercle.py.zip](#)

[python:neopixel](#)

[bonjour en python dans rectangle](#)

[Balle rebondit avec pygame](#)

[Cercle en mode blocs en python](#)

Programme Bonjour

[bonjour001.py](#)

```
import time

print('Bonjour à tous !')
time.sleep(2)

message = "Bonjour à tous!"
print(message)
time.sleep(2)

salutation = "Bonjour"
nom = "à tous "
print(salutation + ", " + nom + "!")
time.sleep(2)

nom = "à tous "
print(f"Bonjour, {nom}!")
time.sleep(2)

print("Bonjour,")
print("à tous")
```

```
time.sleep(2)

print("Bonjour,\nà tous!")
time.sleep(2)
```

Menu 1 en mode texte tres simple Python3

[py menu002.py](#)

```
menu_options = {
    1: 'Option 1',
    2: 'Option 2',
    3: 'Option 3',
    4: 'Exit',
}

def print_menu():
    for key in menu_options.keys():
        print (key, '--', menu_options[key] )

def option1():
    print('Handle option \'Option 1\'')

def option2():
    print('Handle option \'Option 2\'')

def option3():
    print('Handle option \'Option 3\'')

if __name__=='__main__':
    while(True):
        print_menu()
        option = ''
        try:
            option = int(input('Enter your choice: '))
        except:
            print('Wrong input. Please enter a number ...')
        #Check what choice was entered and act accordingly
        if option == 1:
            option1()
        elif option == 2:
            option2()
        elif option == 3:
            option3()
        elif option == 4:
            print('Thanks message before exiting')
```

```
        exit()
    else:
        print('Invalid option. Please enter a number between 1 and
4.')
```

Menu en mode texte python3



```
Essais de menu
sous menu

1 - Menu 1
2 - Menu 2
3 - Demarrer une console de commande
4 - Sous Menu item
5 - Exit

>> █
```

[doc console-menu](#)

[py menu001.py](#)

```
# Import the necessary packages
# pip install console-menu
# Modifier par GL le 15/01/2022
#####

from consolemenu import *
from consolemenu.items import *

# Create the menu
menu = ConsoleMenu("Essais de menu", "sous menu")

# Create some items

# MenuItem is the base class for all items, it doesn't do anything when
selected
menu_item = MenuItem("Menu 1")

# A FunctionItem runs a Python function when selected
function_item = FunctionItem("Menu 2", input, ["Entrer une donnee "])

# A CommandItem runs a console command
command_item = CommandItem("Demarrer une console de commande", "touch
hello.txt")

# A SelectionMenu constructs a menu from a list of strings
selection_menu = SelectionMenu(["item1", "item2", "item3"])
```

```
# A SubmenuItem lets you add a menu (the selection_menu above, for
example)
# as a submenu of another menu
submenu_item = SubmenuItem("Sous Menu item", selection_menu, menu)

# Once we're done creating them, we just add the items to the menu
menu.append_item(menu_item)
menu.append_item(function_item)
menu.append_item(command_item)
menu.append_item(submenu_item)

# Finally, we call show to show the menu and allow the user to interact
menu.show()
```

calculatrice python3 menu texte

[py calc3.py](#)

```
## Programme de calculatrice tres simple pour demarrer en python
## Modifier par GL 01/2022
#####

def calculate():
    operation = input('
SVP , Entrez le type d operation desire:
+ pour l addition
- pour la soustraction
* pour la multiplication
/ pour la division
')

    number_1 = int(input('SVP entrer le premier nombre: '))
    number_2 = int(input('SVP entrer le deuxieme nombre: '))

    if operation == '+':
        print('{} + {} = '.format(number_1, number_2))
        print(number_1 + number_2)

    elif operation == '-':
        print('{} - {} = '.format(number_1, number_2))
        print(number_1 - number_2)

    elif operation == '*':
        print('{} * {} = '.format(number_1, number_2))
        print(number_1 * number_2)
```

```
elif operation == '/':
    print('{} / {} = {}'.format(number_1, number_2))
    print(number_1 / number_2)

else:
    print('Vous n avez pas chois une operation valide , veuillez recommencer .')

# Add again() function to calculate() function

def again():
    calc_again = input('''
Voulez vous calculer a nouveau?
SVP taper 0 pour Oui , et N pour Non.
''')

    if calc_again.upper() == '0':
        calculate()
    elif calc_again.upper() == 'N':
        print('Merci, au revoir...')
    else:
        again()

calculate()
```

Une calculatrice en python3 mode graphique



py calc10.py

```
#####  
#####  
#####  
#  
CALCULATRICE (GRAPHIQUE)  
#\#####  
  
#-----  
#IMPORTATION :  
#-----  
from tkinter import * # Tkinter  
  
#-----  
# CLASSE :  
#-----  
class Calculator():  
    def __init__(self): # Construction  
        self.phase1 = 0 # Premier nombre  
        self.phase2 = 0 # Deuxième nombre  
        self.final = 0 # Valeur finale  
        self.entry = StringVar() # Capte les valeurs écrit  
        self.text = "" # Nombre écrit par l'utilisateur  
        self.sign = "" # Type d'opération  
        self.entry.set("Create by DeltaK v1.00 06/06/18")  
  
    def init(self): # Initialisation
```

```
self.phase1 = 0 # Premier nombre
self.phase2 = 0 # Deuxième nombre
self.final = 0 # Valeur finale
self.text = "" # Nombre écrit par l'utilisateur
self.signe = "" # Type d'opération

def afficher_Nb(self): # Afficher les nombre sur écran
    self.entry.set(self.text)

def operation(self): # Vérification du type d'opération
    try :
        if "+" in self.text:
            self.Plus()
        elif "-" in self.text:
            self.Sous()
        elif "/" in self.text:
            self.Div()
        elif "X" in self.text:
            self.Mult()
    except:
        self.entry.set("ERROR")
        self.init()

def Plus(self): # Addition
    nb = self.text.split("+")
    self.phase1 = float(nb[0])
    self.phase2 = float(nb[1])
    self.final = self.phase1 + self.phase2
    self.entry.set(str(self.final))
    self.init()

def Sous(self): # Soustraction
    nb = self.text.split("-")
    self.phase1 = float(nb[0])
    self.phase2 = float(nb[1])
    self.final = self.phase1 - self.phase2
    self.entry.set(str(self.final))
    self.init()

def Div(self): # Division
    nb = self.text.split("/")
    self.phase1 = float(nb[0])
    self.phase2 = float(nb[1])
    self.final = self.phase1 / self.phase2
    self.entry.set(str(self.final))
    self.init()

def Mult(self): # Multiplication
    nb = self.text.split("X")
    self.phase1 = float(nb[0])
    self.phase2 = float(nb[1])
```

```
        self.final = self.phase1 * self.phase2
        self.entry.set(str(self.final))
        self.init()

#-----
# FONCTIONS :
#-----
def Button1 (): # Actionnerle bouton 1
    calculatrice.text += "1"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button2 (): # Actionnerle bouton 2
    calculatrice.text += "2"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button3 (): # Actionnerle bouton 3
    calculatrice.text += "3"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button4 (): # Actionnerle bouton 4
    calculatrice.text += "4"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button5 (): # Actionnerle bouton 5
    calculatrice.text += "5"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button6 (): # Actionnerle bouton 6
    calculatrice.text += "6"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button7 (): # Actionnerle bouton 7
    calculatrice.text += "7"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button8 (): # Actionnerle bouton 8
    calculatrice.text += "8"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button9 (): # Actionnerle bouton 9
    calculatrice.text += "9"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def Button0 (): # Actionnerle bouton 0
    calculatrice.text += "0"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def ButtonF(): # Actionnerle bouton F
    calculatrice.text += "."
```

```

    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def ButtonP (): # Actionnerle bouton P
    calculatrice.text += "+"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def ButtonS (): # Actionnerle bouton S
    calculatrice.text += "-"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def ButtonD (): # Actionnerle bouton D
    calculatrice.text += "/"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def ButtonM (): # Actionnerle bouton M
    calculatrice.text += "X"
    calculatrice.entry.set(calculatrice.text)

def ButtonE (): # Actionnerle bouton E
    calculatrice.operation()

def ButtonC (): # Actionnerle bouton c
    calculatrice.entry.set("")
    calculatrice.init()

#-----
# FENETRE :
#-----
fen = Tk() # Création de a fenêtr le
fen.geometry("200x240") # Définition de la fenêtre
fen.title("Calculatrice v1.0") # Titre de la calculatrice
fen["bg"] = "SkyBlue2" # Couleur de la fenêtre
fen["relief"] = "raised" # Profondeur de la fenêtre
#-----
# PROGRAMME :
#-----
# Création instance
calculatrice = Calculator()

# ATTRIBUTS DE LA FENETRE
#####
# // Ecran calculatrice //
ECRAN = Entry(fen, width=28, textvariable=calculatrice.entry, bg
="black", fg="white", relief=SUNKEN, bd=5).place(x=9, y=8)

# // Bouttons //
B1 = Button(fen, text="1", command=Button1, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=10, y=40) # Boutton 1
B2 = Button(fen, text="2", command=Button2, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=50, y=40) # Boutton 2
B3 = Button(fen, text="3", command=Button3, width=3, height=2,

```

```
bg="grey", fg="white").place(x=90, y=40) # Boutton 3
B4 = Button(fen, text="4", command=Button4, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=10, y=90) # Boutton 4
B5 = Button(fen, text="5", command=Button5, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=50, y=90) # Boutton 5
B6 = Button(fen, text="6", command=Button6, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=90, y=90) # Boutton 6
B7 = Button(fen, text="7", command=Button7, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=10, y=140) # Boutton 7
B8 = Button(fen, text="8", command=Button8, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=50, y=140) # Boutton 8
B9 = Button(fen, text="9", command=Button9, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=90, y=140) # Boutton 9
BC = Button(fen, text="C", command=ButtonC, width=3, height=2,
bg="gold", fg="red", relief=RIDGE).place(x=10, y=190) # Boutton C
(Clear)
B0 = Button(fen, text="0", command=Button0, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=50, y=190) # Boutton 0
BF = Button(fen, text=".", command=ButtonF, width=3, height=2,
bg="grey", fg="white").place(x=90, y=190) # Boutton = (égale)

BP = Button(fen, text="+", command=ButtonP, width=4, height=2,
bg="gold", fg="black", relief=GR00VE).place(x=150, y=40) # Boutton +
(addition)
BS = Button(fen, text="-", command=ButtonS, width=4, height=2,
bg="gold", fg="black", relief=GR00VE).place(x=150, y=80) # Boutton -
(soustacrction)
BD = Button(fen, text="/", command=ButtonD, width=4, height=2,
bg="gold", fg="black", relief=GR00VE).place(x=150, y=120) # Boutton /
(division)
BM = Button(fen, text="X", command=ButtonM, width=4, height=2,
bg="gold", fg="black", relief=GR00VE).place(x=150, y=160) # Boutton X
(multiplication)
BE = Button(fen, text="=", command=ButtonE, width=4, height=1,
bg="blue", fg="white", relief=RIDGE).place(x=150, y=205) # Button =
(égale)

fen.mainloop() # Gestion de la fenêtre
```

lire un fichier texte

[py testfich001.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# coding: utf-8
```

```
menu_options = {
    1: 'Option 1',
    2: 'Option 2',
    3: 'Aide -- 3',
    4: 'Exit',
}

def print_menu():
    for key in menu_options.keys():
        print (key, '--', menu_options[key] )

def option1():
    print('Handle option \'Option 1\'')

def option2():
    print('Handle option \'Option 2\'')

def option3():
    f = open('aide001.txt', 'r')
    data = f.read()
    f.close
    print(data)

if __name__=='__main__':
    while(True):
        print_menu()
        option = ''
        try:
            option = int(input('Enter your choice: '))
        except:
            print('Wrong input. Please enter a number ...')
        #Check what choice was entered and act accordingly
        if option == 1:
            option1()
        elif option == 2:
            option2()
        elif option == 3:
            option3()
        elif option == 4:
            print('Thanks message before exiting')
            exit()
        else:
            print('Invalid option. Please enter a number between 1 and 4.')
```

Inserer le fichier texte “aide001.txt” dans le meme repertoire que le programme ci-dessus

[aide001.txt](#)

Ceci est un fichier d aide à completer suivant les besoins :

une introduction :

Python (prononcé /pi.tɔ̃/) est un langage de programmation interprété, multi-paradigme et multiplateformes.

Il favorise la programmation impérative structurée, fonctionnelle et orientée objet.

Il est doté d'un typage dynamique fort, d'une gestion automatique de la mémoire par ramasse-miettes et d'un système de gestion d'exceptions ;

il est ainsi similaire à Perl, Ruby, Scheme, Smalltalk et Tcl.

Le langage Python est placé sous une licence libre proche de la licence BSD3 et fonctionne sur la plupart des plates-formes informatiques, des smartphones aux ordinateurs centraux⁴, de Windows à Unix avec notamment GNU/Linux en passant par macOS, ou encore Android, iOS, et peut aussi être traduit en Java ou .NET. Il est conçu pour optimiser la productivité des programmeurs en offrant des outils de haut niveau et une syntaxe simple à utiliser.

Il est également apprécié par certains pédagogues qui y trouvent un langage où la syntaxe, clairement séparée des mécanismes de bas niveau, permet une initiation aisée aux concepts de base de la programmation⁵.

Balle qui rebondit avec pygame

[ballerebondit001.mp4](#)

[exemple001.py](#)

```
import sys, pygame
pygame.init()
import time

size = width, height = 1280, 960
speed = [5, 5]
black = 0, 0, 0

screen = pygame.display.set_mode(size)

ball = pygame.image.load("intro_ball.gif")
#ball = pygame.image.load("bird-animated-gif-26-665736874.gif")
#ball = pygame.image.load("oiseau001.gif")
```

```
ballrect = ball.get_rect()

while True:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT: sys.exit()

    ballrect = ballrect.move(speed)
    if ballrect.left < 0 or ballrect.right > width:
        speed[0] = -speed[0]
        time.sleep(0.2)
    if ballrect.top < 0 or ballrect.bottom > height:
        speed[1] = -speed[1]
        time.sleep(0.2)

    screen.fill(black)
    screen.blit(ball, ballrect)
    pygame.display.flip()
```

Images à télécharger dans le meme repertoire que le fichier python



Installer Pygame

Avant d'installer Pygame, nous devons avoir Python sur notre machine. Sur quelques systèmes d'exploitation, Python est installé par défaut. Ainsi, Pygame devrait être compatible avec toutes les versions de Python et il est importants à mentionner que nous aurons également besoin de la librairie NumPy.

Installation sur linux

- Sur linux, installez pygame en utilisant cette commande:

```
sudo apt-get install python-pygame
```

- Pygame peut être trouvé dans les archives Debian

```
https://installati.one/install-python3-pygame-sdl2-debian-12/
```

Nous pouvons installer NumPy avec la commande suivante:

```
sudo apt-get install python-numpy
```

Installation sur Windows

Le programme d'installation de Windows Python se trouve sur www.python.org/download. Sur ce site, nous pouvons également trouver un outil d'installation pour Mac OS X et archives tar sources pour Linux, Unix et Mac OS X.

- Depuis le site Web de Pygame :

Accédez à <http://www.pygame.org/download.shtml>, vous pouvez télécharger l'installateur binaire approprié pour la version Python que nous utilisons.

- Téléchargez un programme d'installation NumPy pour Windows à partir du site web SourceForge <http://sourceforge.net/projects/numpy/files/>.

Depuis cmd

```
Pip install pygame
Pip install numpy
```

Python 3.9 possède 36 mots réservés.

On ne peut pas nommer une variable avec un mot réservé (levée d'une erreur).

```
ma_var = 2300 print("contenu de la variable ma_var = ", ma_var)
```

```
global ma_var ma_var = 2300 print("contenu de la variable ma_var = ", ma_var)
```

```
help("keywords")
```

```
import keyword print("nombre de mots-clés = ", len(keyword.kwlist)) print(keyword.kwlist)
```

```
ch = "" for nn in range(len(keyword.kwlist)):
```

```
    ch += keyword.kwlist[nn]
    if nn < len(keyword.kwlist) - 1:
        ch += ", "
```

```
print(ch)
```

nombre de mots-clés = 35

```
['False', 'None', 'True', 'and', 'as', 'assert', 'async', 'await', 'break', 'class', 'continue', 'def', 'del', 'elif', 'else', 'except', 'finally', 'for', 'from', 'global', 'if', 'import', 'in', 'is', 'lambda', 'nonlocal', 'not', 'or', 'pass', 'raise', 'return', 'try', 'while', 'with', 'yield']
```

Comment créer un jeu de devinettes de nombres en Python

Dans ce projet, vous allez créer un simple jeu de devinettes qui permet à l'utilisateur de deviner un nombre aléatoire compris entre 1 et 100. Le programme donnera des indices à l'utilisateur après chaque supposition, indiquant si sa supposition était trop élevée ou trop faible, jusqu'à ce que l'utilisateur devine le bon numéro.

[exe0001.py](#)

```
import random

secret_number = random.randint(1, 100)

while True:
    guess = int(input("Guess the number between 1 and 100: "))

    if guess == secret_number:
        print("Congratulations! You guessed the number!")
        break
    elif guess < secret_number:
        print("Too low! Try again.")
    else:
        print("Too high! Try again.")
```

Explication :

- Commencez par importer le module random, qui vous permettra de générer un nombre aléatoire.
- Générez un nombre aléatoire entre 1 et 100 à l'aide de la fonction randint() du module random, et affectez-le à une variable.
- Créez une boucle qui permet à l'utilisateur de deviner le nombre jusqu'à ce qu'il devine correctement. À l'intérieur de la boucle, invitez l'utilisateur à saisir sa supposition à l'aide de la fonction input() et convertissez son entrée en un entier à l'aide de la fonction int().
- Ajoutez une instruction conditionnelle à l'intérieur de la boucle qui vérifie si la supposition de l'utilisateur est correcte, trop élevée ou trop faible. Si la supposition est correcte, imprimez un message de félicitations et sortez de la boucle. Si la supposition est trop élevée ou trop faible, imprimez un message d'indice pour aider l'utilisateur à deviner correctement le nombre.
- Exécutez le programme et jouez au jeu de devinettes !

From:

<https://chanterie37.fr/fablab37110/> - **Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault**

Permanent link:

<https://chanterie37.fr/fablab37110/doku.php?id=start:preparationpython:progtest&rev=1741536995>

Last update: **2025/03/09 17:16**

