

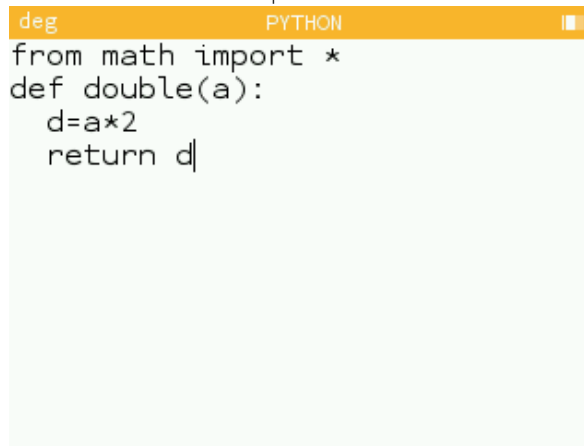
## Opérateurs et notion de fonction

### Découverte de quelques opérateurs

1. Dans la console d'exécution, saisir  $5**2$  (au clavier  $\text{5}^{\text{S}}$   $\text{x}^{\text{U}}$   $\text{x}^{\text{U}}$   $\text{2}^{\text{S}}$ ) puis  $2**3$ . A quoi correspond l'opérateur  $**$ ?
2. Dans la console d'exécution, saisir  $4//2$  (au clavier  $\text{4}^{\text{R}}$   $\text{+}^{\text{V}}$   $\text{+}^{\text{V}}$   $\text{2}^{\text{X}}$ ) puis  $9//3$  et enfin  $5//2$ . A quoi correspond l'opérateur  $//$ ? Essayez avec d'autres valeurs en cas de besoin.
3. Dans la console d'exécution, saisir  $4\%2$  (au clavier  $\text{paste}^{\text{N}}$  puis **Catalogue**, ou bien  $\text{shift}^{\text{S}}$   $\text{ALPHA}^{\text{A}}$   $\text{clear}^{\text{C}}$ ) puis  $9\%3$  et enfin  $5\%2$ . A quoi correspond l'opérateur  $\%$ ? Essayez avec d'autres valeurs en cas de besoin.

### Découverte de la notion de fonction en programmation

1. Nous allons commencer par créer notre premier script nommé **activite1.py**. Voici une fonction nommée **double** qui prend en entrée un nombre et qui renvoie son double.



```
deg PYTHON
from math import *
def double(a):
    d=a*2
    return d
```

La saisir dans le script **activite1.py** puis faire **Exécuter le script** dans le menu à droite du titre du script. La fonction ainsi créée est disponible dans le menu de la touche  $\text{copy}^{\text{V}}$ . Appeler cette fonction avec différentes valeurs, par exemple **double(2)**, **double(5)**, ...

2. Ecrire dans le même script une fonction que vous nommerez **carre** qui prend en entrée un nombre et qui renvoie sa valeur au carré.
3. Ecrire dans le même script une fonction que vous nommerez **cube** qui prend en entrée un nombre et renvoie sa valeur au cube.