

Le JEU pour REVISER les bases du PYTHON

Récapitulatif des cours présents dans le jeu • Chapitre 2

CC BY-NC-SA • <https://snt-nsi.fr/python>

Table des matières

| | |
|---|---|
| 1. Les trois étapes d'une condition | 2 |
| 2. La structure..... | 2 |
| En savoir plus sur les conditions..... | 3 |

Les conditions

Les **conditions** sont l'une des notions les plus importantes en programmation.

Elles sont utiles si l'on souhaite effectuer des instructions uniquement à certaines conditions.

1. Les trois étapes d'une condition

| | |
|-------------|---|
| if | Si une condition ou des conditions sont vraie, alors des instructions sont effectuées |
| elif | Sinon (les conditions précédentes sont fausses), si une ou d'autres conditions sont vraies, alors des instructions sont effectuées. |
| else | Sinon (les conditions précédentes sont fausses), alors des instructions sont effectuées |

Seul **if** est obligatoire dans l'écriture d'une condition, **elif** et **else** sont optionnels.

2. La structure

- **if** et **elif** sont toujours suivis de valeurs booléennes, d'opérations booléennes et/ou d'expressions booléennes (voir chapitre 1 du jeu).
- **if**, **elif** et **else** sont ensuite suivis de deux points « : ».
- Les instructions sont sous les conditions, décalées par une **tabulation**.

Exemples de codes

```
x = 5
y = 6
c = 0

if x == y:                # Si x est égale à y
    c = 10
else:                     # Sinon
    c = 20

print(c)                  # Affiche 10 ou 20 (ici, 20 car x != y)
```

3. En savoir plus sur les conditions

- <https://www.pierre-giraud.com/python-apprendre-programmer-cours/condition-if-elif-else/>
- <https://python.doctor/page-apprendre-conditions-structures-conditionnelles-if-else-python-cours-debutant>
- Ou demande à ton/ta prof de NSI :)