

Les classes

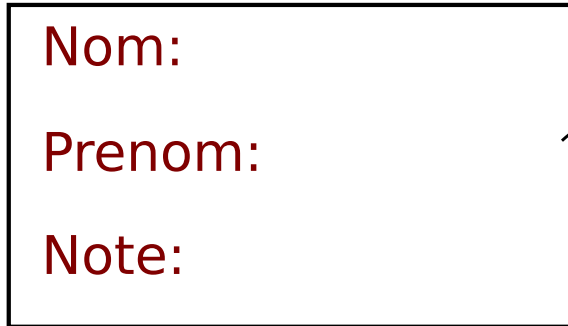
Les classes

Classe ~ Des données et des fonctionnalités qui modélisent une abstraction

- un "objet" réel canard, voiture, lampe, vecteur, ...
- un concept acheteur, afficheur, compositeur, solveur équation, ...

Classe d'étudiant

Etudiant



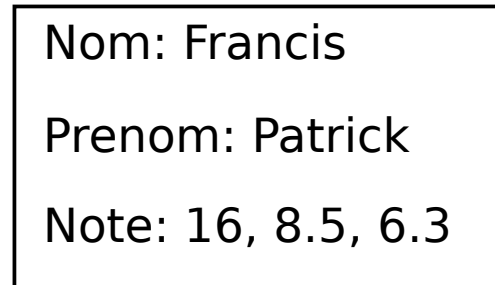
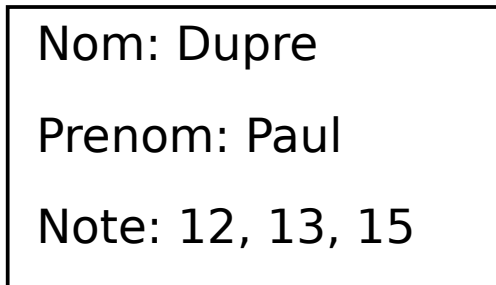
moyenne



Données

Fonction

ex.



Classe d'étudiant

Nom: Dupre

Prenom: Paul

Note: 12, 13, 15

Nom: Francis

Prenom: Patrick

Note: 16, 8.5, 6.3

```
e0=etudiant("Dupre", "Paul")
e1=etudiant("Francis", "Patrick")

e0.note=[12, 13, 15]
e1.note=[16, 8.5, 6.3]

liste_etudiants=[e0, e1]

for e in liste_etudiants:
    print(e.nom, e.prenom, round(e.moyenne(), 2))
```

Classe d'étudiant

```
e0=etudiant("Dupre","Paul")
e1=etudiant("Francis","Patrick")

e0.note=[12,13,15]
e1.note=[16,8.5,6.3]

liste_etudiants=[e0,e1]

for e in liste_etudiants:
    print(e.nom,e.prenom,round(e.moyenne(),2))
```

constructeur

```
class etudiant:
    def __init__(self,nom,prenom):
        self.nom=nom
        self.prenom=prenom
        self.note=[]
    def moyenne(self):
        if len(self.note)==0:
            return -1
        else:
            return sum(self.note)/len(self.note)
```

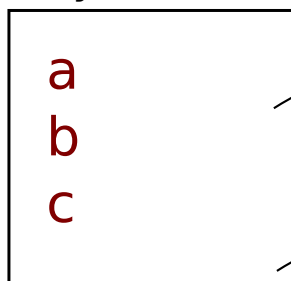
la classe courante

Classe de polynome

Construire une classe gérant un polynome d'ordre 2

$$p(x) = ax^2 + bx + c$$

Polynome



evaluation(x)

Calcule pour x donné $ax^2 + bx + c$

racine()

Renvoie les racines du polynome dans R
(ou pas de racine si elles n'existent pas)

ex.

```
p0=polynome(1,4,3)
p1=polynome(1,0,1)

print(p0.evaluation(1.0))
print(p0.evaluation(1.5))

print(p0.racine())
print(p1.racine())
```

Classe de vecteur

Surcharge d'opérateur

On peut écrire $c=a+b$

```
class vecteur:  
    def __init__(self,x,y):  
        self.x=x  
        self.y=y  
    def __add__(self,vec):  
        return vecteur(self.x+vec.x,self.y+vec.y)
```

mot clé Python
`__add__`: opérateur +

```
a=vecteur(x=4,y=6)  
b=vecteur(y=7,x=2)
```

```
c=a+b
```

```
print(c.x,c.y)
```

Classe de vecteur

Surcharge d'opérateur

On peut afficher un vecteur avec print()

```
class vecteur:
    def __init__(self, x, y):
        self.x=x
        self.y=y
    def __add__(self, vec):
        return vecteur(self.x+vec.x, self.y+vec.y)
    def __str__(self):
        return "["+str(self.x)+", "+str(self.y)+"]"

a=vecteur(x=4, y=6)
b=vecteur(y=7, x=2)
c=a+b
print(c)
```

mot clé Python

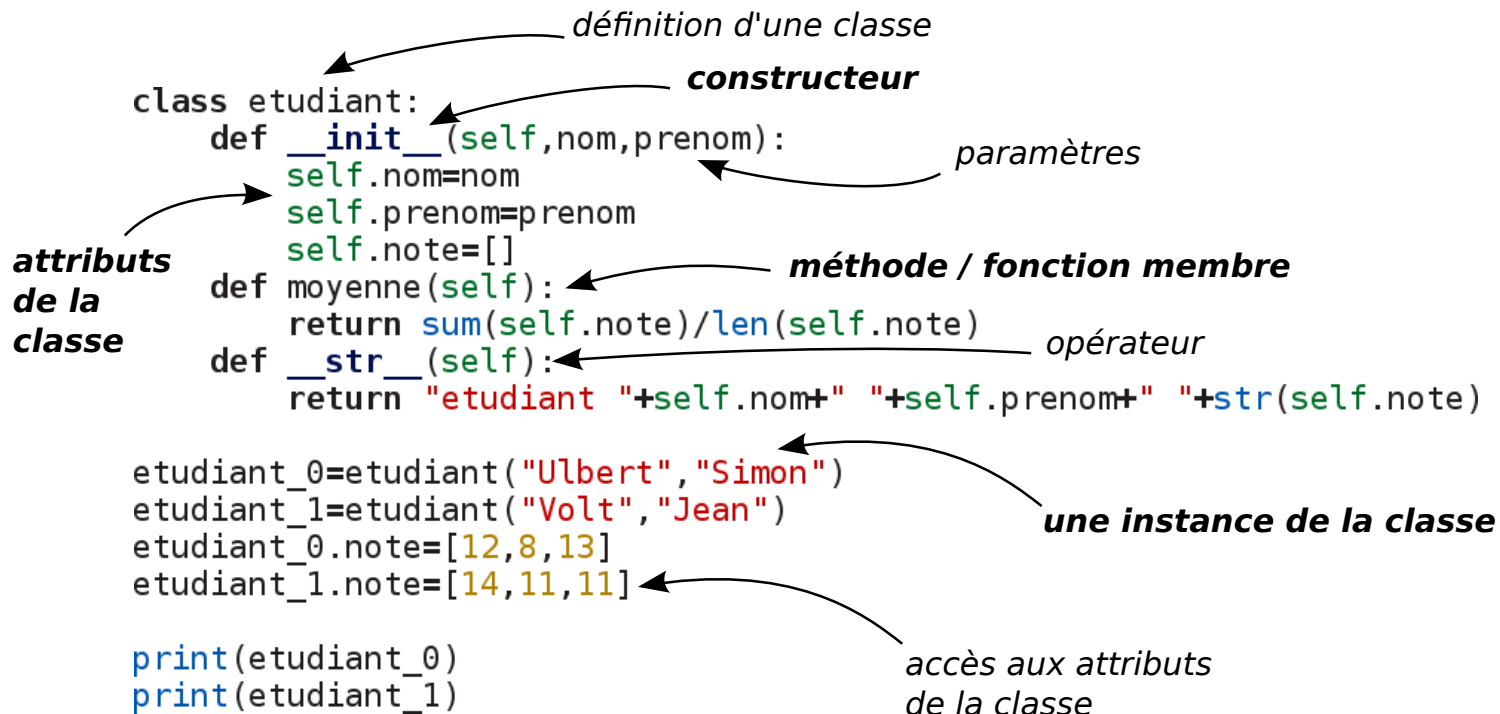
`__str__`: conversion en string

Application polynome

Faire en sorte que la classe polynome de degré 2 puisse

- additionner 2 polynomes (somme des coefficients)
- soustraire 2 polynomes (différence des coefficients)
- multiplier un polynome avec un scalaire
- afficher un polynome avec `print()`
On affichera alors: ax^2+bx+c avec les valeurs de (a,b,c)

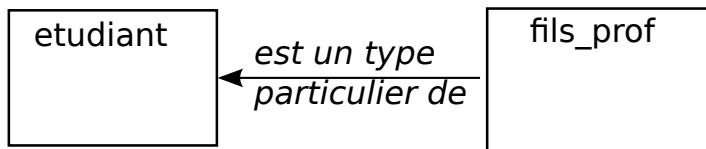
Vocabulaire



Héritage

```
class etudiant:
    def __init__(self, nom, prenom):
        self.nom=nom
        self.prenom=prenom
        self.note=[]
    def moyenne(self):
        return sum(self.note)/len(self.note)
    def grade(self):
        m=self.moyenne()
        if m>15:
            return "A"
        elif m>12:
            return "B"
        elif m>10:
            return "C"
        else:
            return "E"
    def __str__(self):
        return "etudiant "+self.nom+" "+self.prenom+" "+str(self.moyenne())+"/"+self.grade()

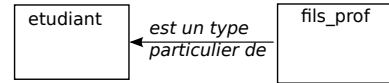
class fils_prof(etudiant):
    def moyenne(self):
        return 18
```



Héritage

```
class etudiant:
    def __init__(self,nom,prenom):
        self.nom=nom
        self.prenom=prenom
        self.note=[]
    def moyenne(self):
        return sum(self.note)/len(self.note)
    def grade(self):
        m=self.moyenne()
        if m>15:
            return "A"
        elif m>12:
            return "B"
        elif m>10:
            return "C"
        else:
            return "E"
    def __str__(self):
        return "etudiant "+self.nom+" "+self.prenom+" "+str(self.moyenne())+"/"+self.grade()

class fils_prof(etudiant):
    def moyenne(self):
        return 18
```



```
etudiant_0=etudiant("Ulbert", "Simon")
etudiant_1=etudiant("Alu", "Joris")
etudiant_2=fils_prof("Volt", "Jean")
etudiant_0.note=[12,8,13]
etudiant_1.note=[14,11,11]
etudiant_2.note=[3,6,7]
```

```
list_etudiant=[etudiant_0,etudiant_1,etudiant_2]
```

```
for e in list_etudiant:
    print(e)
```

Duck Typing

```
class oiseau:
    def __init__(self):
        self.pattes=2
    def parle(self):
        return "cuicui"

class canard(oiseau):
    def parle(self):
        return "coincoin"

class cochon:
    def __init__(self):
        self.pattes=4
    def parle(self):
        return "ronron"

class laurent_gerard:
    def __init__(self):
        self.pattes=2
    def parle(self):
        return "coincoin"
```

```
def communique(animal):
    print("J'ai", animal.pattes, "pattes et je fais", animal.parle())

ferme=[oiseau(), canard(), cochon(), oiseau(), laurent_gerard()]

for animal in ferme:
    communique(animal)
```

Duck Typing="Philosophie Python"

*Si j'agit comme un canard,
alors je "suis" un canard*

=> Puissance du polymorphisme
Sans nécessiter relation héritage

Application: fraction

Construire une classe pouvant gérer des nombres fractionnaires de manière exacte.

Les attributs de la classes seront le numérateur et le dénominateur. Ceci seront stockés de manière à ce que la fraction soit sous forme simplifiée.

On pourra par exemple écrire

```
a=fraction(4,8)
b=fraction(4,5)
print(a,"*",b,"=",a*b) #doit afficher 2/5
print(a,"+",b,"=",a+b) #doit afficher 13/10
```

On définira les opérateurs +, -, *

```
Aide: fonction de pgcd:  pgcd(a,b)
                        Tant que b!=0:
                            a=b
                            b=a%b
                        return a
```