Editions ENI

Algorithmique

Techniques fondamentales de programmation

Exemples en Python (nombreux exercices corrigés) BTS, DUT informatique

(2e édition)

Collection
Ressources Informatiques

Table des matières

Table des matières

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
http://www.editions-eni.fr
Saisissez la référence de l'ouvrage **RI2PYALG** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Chapitre 2
Les variables et opérateurs

Chapitre 3
Tests et logique booléenne

Chapitre 4
Les boucles

Chapitre 5
Les tableaux et structures

Chapitre 6
Les sous-programmes

Chapitre 7
Les fichiers

Chapitre 8
Notions avancées

Chapitre 9

Une approche de l'objet

Chapitre 10
Corrigés des exercices

Editions ENI

Python 3
Les fondamentaux du langage

(2e édition)

Collection
Ressources Informatiques

Table des matières

Table des matières

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
http://www.editions-eni.fr
Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **RI23PYT** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Chapitre 1.2
Présentation de Python

Chapitre 1.3
Pourquoi choisir Python

Chapitre 1.4
Installer son environnement de travail

Partie 2 : Guide Python

Chapitre 2.1
Les premiers pas

Chapitre 2.2
Fonctions et modules

Chapitre 2.3
Les principaux types

Chapitre 3.2
Déclarations

Chapitre 3.3
Modèle objet

Chapitre 3.4
Types de données et algorithmes appliqués

Chapitre 3.5
Motifs de conception

Partie 4 : Les fonctionnalités

Chapitre 4.1
Manipulation de données

Chapitre 4.2
Génération de contenu

Chapitre 4.3
Programmation parallèle

Chapitre 4.4
Programmation système et réseau

Chapitre 4.5
Programmation asynchrone

Chapitre 4.6
Programmation scientifique

Chapitre 4.7
Bonnes pratiques

Partie 5 : Mise en pratique

Chapitre 5.1
Créer une application web en 30 minutes

Chapitre 5.2
Créer une application console en 10 minutes

Chapitre 5.3
Créer une application graphique en 20 minutes

Chapitre 5.4
Créer un jeu en 30 minutes avec PyGame

Annexes