
Python Frequently Asked Questions

Version 3.7.17

**Guido van Rossum
and the Python development team**

juin 28, 2023

**Python Software Foundation
Email : docs@python.org**

Table des matières

1	FAQ générale sur Python	1
2	FAQ de programmation	9
3	FAQ histoire et design	37
4	FAQ sur la bibliothèque et les extensions	51
5	FAQ extension/intégration	63
6	FAQ : Python et Windows	71
7	FAQ interface graphique	75
8	FAQ "Pourquoi Python est installé sur mon ordinateur?"	79
A	Glossaire	81
B	À propos de ces documents	93
C	Histoire et licence	95
D	Copyright	111
	Index	113

1.1 Informations générales

1.1.1 Qu'est-ce que Python ?

Python est un langage de programmation interprété, interactif, orienté objet. Il incorpore des modules, des exceptions, un typage dynamique et des classes. Python combine une puissance incroyable et une syntaxe très claire. Il dispose de liens avec de nombreuses interfaces de programmation pour systèmes d'exploitation et bibliothèques, ainsi que divers systèmes d'interfaces graphiques, et il peut être étendu grâce au C ou C++. Il est aussi utilisable comme langage d'extension (script) pour les logiciels qui nécessitent une interface de programmation. Enfin, Python est portable : il fonctionne sur multiples variantes Unix, sur Mac, ainsi que sur Windows 2000 et versions supérieures.

Pour en savoir plus, commencez par [tutorial-index](#). Le « [Guide des Débutants pour Python](#) » renvoie vers d'autres tutoriels et ressources d'initiation pour apprendre Python.

1.1.2 Qu'est ce que la Python Software Foundation ?

La Python Software Foundation (PSF) est une organisation indépendante à but non lucratif qui détient les droits d'auteur sur les versions Python 2.1 et plus récentes. La mission de la PSF est de faire progresser les technologies ouvertes (*open source*) relatives au langage de programmation Python et de promouvoir son utilisation. Le page d'accueil de la PSF se trouve à l'adresse suivante : <https://www.python.org/psf/>.

Si vous utilisez Python et que vous le trouvez utile, merci de contribuer par le biais de [la page de donation de la PSF](#).

1.1.3 Existe-il des restrictions liées à la propriété intellectuelle quant à l'utilisation de Python ?

Vous pouvez faire ce que vous souhaitez avec la source, tant que vous respecterez la licence d'utilisation et que vous l'afficherez dans toute documentation que vous produirez au sujet de Python. Si vous respectez ces règles, vous pouvez utiliser Python dans un cadre commercial, vendre le code source ou la forme binaire (modifiée ou non), ou vendre des produits qui incorporent Python sous une forme quelconque. Bien entendu, nous souhaiterions avoir connaissance de tous les projets commerciaux utilisant Python.

Voir [la page de licence d'utilisation de la PSF](#) pour trouver davantage d'informations et un lien vers la version intégrale de la licence d'utilisation.

Le logo de Python est une marque déposée, et dans certains cas une autorisation est nécessaire pour l'utiliser. Consultez [la politique d'utilisation de la marque](#) pour plus d'informations.

1.1.4 Pourquoi Python a été créé ?

Voici un *très* bref résumé de comment tout a commencé, écrit par Guido van Rossum (puis traduit en français) :

J'avais une expérience complète avec la mise en œuvre du langage interprété ABC au sein du CWI, et en travaillant dans ce groupe j'ai appris beaucoup à propos de la conception de langage. C'est l'origine de nombreuses fonctionnalités de Python, notamment l'utilisation de l'indentation pour le groupement et l'inclusion de types de très haut niveau (bien que dans les détails ils soient tous différents dans Python). J'avais un certain nombre de différends avec le langage ABC, mais j'aimais aussi beaucoup de ses fonctionnalités. Il était impossible d'étendre le langage ABC (ou ses implémentations) pour remédier à mes réclamations -- en vérité le manque d'extensibilité était l'un des plus gros problèmes. J'avais un peu d'expérience avec l'utilisation de Modula-2+ et j'en ai parlé avec les concepteurs de Modula-3 et j'ai lu le rapport sur Modula-3. Modula-3 est à l'origine de la syntaxe et de la sémantique utilisée pour les exceptions, et quelques autres fonctionnalités en Python.

Je travaillais sur un groupe de systèmes d'exploitation distribués Amoeba au CWI. Nous avions besoin d'un meilleur moyen pour gérer l'administration système qu'écrire un programme en C ou en script Bourne shell, puisque l'Amoeba avait sa propre interface d'appels système qui n'était pas facilement accessible depuis les scripts Bourne shell. Mon expérience avec le traitement des erreurs dans l'Amoeba m'a vraiment fait prendre conscience de l'importance des exceptions en tant que fonctionnalité d'un langage de programmation.

Il m'est venu à l'esprit qu'un langage de script avec une syntaxe comme ABC mais avec un accès aux appels systèmes d'Amoeba remplirait les besoins. J'ai réalisé que ce serait idiot d'écrire un langage spécifique à Amoeba, donc j'ai décidé que j'avais besoin d'un langage qui serait généralement extensible.

Pendant les vacances de Noël 1989, j'avais beaucoup de temps à disposition, donc j'ai décidé de faire un essai. Durant l'année suivante, j'ai encore beaucoup travaillé dessus sur mon propre temps. Python a été utilisé dans le projet Amoeba avec un succès croissant, et les retours de mes collègues m'ont permis d'ajouter beaucoup des premières améliorations.

En Février 1991, juste après un peu plus d'un an de développement, j'ai décidé de le poster sur USENET. Le reste se trouve dans le fichier « Misc/HISTORY ».

1.1.5 Pour quoi Python est-il fait ?

Python est un langage de programmation haut niveau généraliste qui peut être utilisé pour pallier à différents problèmes.

Le langage vient avec une bibliothèque standard importante qui couvre des domaines tels que le traitement des chaînes de caractères (expressions régulières, Unicode, calcul de différences entre les fichiers), les protocoles Internet (HTTP, FTP, SMTP, XML-RPC, POP, IMAP, script CGI), ingénierie logicielle (tests unitaires, enregistrement, analyse de code Python), et interfaces pour systèmes d'exploitation (appels système, système de fichiers, connecteurs TCP/IP). Regardez la table des matières [library-index](#) pour avoir une idée de ce qui est disponible. Une grande variété de greffons tiers existent aussi. Consultez [le sommaire des paquets Python](#) pour trouver les paquets qui pourraient vous intéresser.

1.1.6 Comment fonctionne le numérotage des versions de Python ?

Les versions de Python sont numérotées A.B.C ou A.B. A est une version majeure -- elle est augmentée seulement lorsqu'il y a des changements conséquents dans le langage. B est une version mineure, elle est augmentée lors de changements de moindre importance. C est un micro-niveau -- elle est augmentée à chaque sortie de correctifs de bogue.

Toutes les sorties ne concernent pas la correction de bogues. À l'approche de la sortie d'une nouvelle version majeure, une série de versions de développement sont créées, dénommées *alpha*, *beta*, *release candidate*. Les *alphas* sont des versions primaires dans lesquelles les interfaces ne sont pas encore finalisées ; ce n'est pas inattendu de voir des changements d'interface entre deux versions *alpha*. Les *betas* sont plus stables, préservent les interfaces existantes mais peuvent ajouter de nouveaux modules, les *release candidate* sont figées, elles ne font aucun changement à l'exception de ceux nécessaires pour corriger des bogues critiques.

Les versions *alpha*, *beta* et *release candidate* ont un suffixe supplémentaire. Le suffixe pour une version *alpha* est « aN » où N est un petit nombre, le suffixe pour une version *beta* est *bN* où N est un petit nombre, et le suffixe pour une *release candidate* est « cN » où N est un petit nombre. En d'autres mots, toutes les versions nommées 2.0.aN précèdent les versions 2.0.bN, qui elles-mêmes précèdent 2.0.cN, et celles-ci précèdent la version 2.0.

Vous pouvez aussi trouver des versions avec un signe « + » en suffixe, par exemple « 2.2+ ». Ces versions sont non distribuées, construites directement depuis le dépôt de développement de CPython. En pratique, après la sortie finale d'une version mineure, la version est augmentée à la prochaine version mineure, qui devient la version a0, c'est-à-dire 2.4a0.

Voir aussi la documentation pour `sys.version`, `sys.hexversion`, et `sys.version_info`.

1.1.7 Comment obtenir une copie du code source de Python ?

La dernière version du code source déployée est toujours disponible sur python.org, à <https://www.python.org/downloads/>. Le code source de la dernière version en développement peut être obtenue à <https://github.com/python/cpython/>.

Le code source est dans une archive *gzippée* au format *tar*, elle contient le code source C complet, la documentation formatée avec Sphinx, les libraires Python, des exemples de programmes, et plusieurs morceaux de code utiles distribuables librement. Le code source sera compilé et prêt à fonctionner immédiatement sur la plupart des plateformes UNIX.

Consultez la [section Premiers pas du Guide des Développeurs Python](#) pour plus d'informations sur comment obtenir le code source et le compiler.

1.1.8 Comment obtenir la documentation de Python ?

La documentation standard pour la version stable actuelle est disponible à <https://docs.python.org/3/>. Des versions aux formats PDF, texte et HTML sont aussi disponibles à <https://docs.python.org/3/download.html>.

La documentation est écrite au format *reStructuredText* et traitée par l'outil de documentation *Sphinx*. La source du *reStructuredText* pour la documentation constitue une partie des sources de Python.

1.1.9 Je n'ai jamais programmé avant. Existe-t-il un tutoriel Python ?

Il y a de nombreux tutoriels et livres disponibles. La documentation standard inclut `tutorial-index`.

Consultez le [Guide du Débutant](#) afin de trouver des informations pour les développeurs Python débutants, incluant une liste de tutoriels.

1.1.10 Y a-t-il un forum ou une liste de diffusion dédié à Python ?

Il y a un forum, `comp.lang.python` et une liste de diffusion, `python-list`. Le forum et la liste de diffusion sont des passerelles l'un vers l'autre -- si vous pouvez lire les *news* ce n'est pas inutile de souscrire à la liste de diffusion. `comp.lang.python` a beaucoup d'activité, il reçoit des centaines de messages chaque jour, et les lecteurs du réseau Usenet sont souvent plus capables de faire face à ce volume.

Les annonces pour les nouvelles versions et événements peuvent être trouvées dans `comp.lang.python.announce`, une liste diminuée peu active qui reçoit environ 5 messages par jour. C'est disponible à [liste de diffusion des annonces Python](#).

Plus d'informations à propos des autres listes de diffusion et forums peuvent être trouvées à <https://www.python.org/community/lists/>.

1.1.11 Comment obtenir une version bêta test de Python ?

Les versions alpha et bêta sont disponibles depuis <https://www.python.org/downloads/>. Toutes les versions sont annoncées sur les *newsgroups* `comp.lang.python` et `comp.lang.python.announce` ainsi que sur la page d'accueil de Python à <https://www.python.org/> ; un flux RSS d'actualités y est aussi disponible.

Vous pouvez aussi accéder aux de Python en développement grâce à Git. Voir [Le Guide du Développeur Python](#) pour plus de détails.

1.1.12 Comment soumettre un rapport de bogues ou un correctif pour Python ?

Pour reporter un bogue ou soumettre un correctif, merci d'utiliser <https://bugs.python.org/>.

Vous devez avoir un compte Roundup pour reporter des bogues ; cela nous permet de vous contacter si nous avons des questions complémentaires. Cela permettra aussi le suivi de traitement de votre bogue. Si vous avez auparavant utilisé SourceForge pour reporter des bogues sur Python, vous pouvez obtenir un mot de passe Roundup grâce à la [procédure de réinitialisation de mot de passe de Roundup](#).

Pour davantage d'informations sur comment Python est développé, consultez le [Guide du Développeur Python](#).

1.1.13 Existe-t-il des articles publiés au sujet de Python auxquels je peux me référer ?

C'est probablement mieux de vous référer à votre livre favori à propos de Python.

Le tout premier article à propos de Python a été écrit en 1991 et est maintenant obsolète.

Guido van Rossum et Jelke de Boer, « *Interactively Testing Remote Servers Using the Python Programming Language* », CWI Quarterly, Volume 4, Issue 4 (December 1991), Amsterdam, pp 283--303.

1.1.14 Y a-t-il des livres au sujet de Python ?

Oui, il y en a beaucoup, et d'autres sont en cours de publication. Voir le wiki python à <https://wiki.python.org/moin/PythonBooks> pour avoir une liste.

Vous pouvez aussi chercher chez les revendeurs de livres en ligne avec le terme « Python » et éliminer les références concernant les Monty Python, ou peut-être faire une recherche avec les termes « langage » et « Python ».

1.1.15 Où www.python.org est-il localisé dans le monde ?

L'infrastructure du projet Python est située dans le monde entier et est gérée par l'équipe de l'infrastructure Python. Plus de détails [ici](#).

1.1.16 Pourquoi le nom Python ?

Quand il a commencé à implémenter Python, Guido van Rossum a aussi lu le script publié par "Monty Python's Flying Circus", une série comique des années 1970 diffusée par la BBC. Van Rossum a pensé qu'il avait besoin d'un nom court, unique, et un peu mystérieux, donc il a décidé de l'appeler le langage Python.

1.1.17 Dois-je aimer "Monty Python's Flying Circus" ?

Non, mais ça peut aider. :)

1.2 Python c'est le monde réel

1.2.1 Quel est le niveau de stabilité de Python ?

Très stable. Les versions stables sont sorties environ tous les 6 à 18 mois depuis 1991, et il semble probable que ça continue. Actuellement il y a habituellement environ 18 mois entre deux sorties de version majeure.

Les développeurs fournissent des versions correctives d'anciennes versions, ainsi la stabilité des versions existantes s'améliore. Les versions correctives, indiquées par le troisième chiffre du numéro de version (ex. 2.5.2, 2.6.2), sont gérées pour la stabilité, seules les corrections pour les problèmes connus sont inclus dans les versions correctives, et il est garanti que les interfaces resteront les mêmes tout au long de la série de versions correctives.

Les dernières versions stables peuvent toujours être trouvées sur la [page de téléchargement Python](#). Il existe deux versions stables de Python : 2.x et 3.x, mais seule la version 3 est recommandée, c'est celle qui est compatible avec les bibliothèques les plus largement utilisées. Bien que Python 2 soit encore utilisé, [il ne sera plus maintenu après le 1er janvier 2020](#).

1.2.2 Combien de personnes utilisent Python ?

Il y a probablement des dizaines de milliers d'utilisateurs, cependant c'est difficile d'obtenir un nombre exact.

Python est disponible en téléchargement gratuit, donc il n'y a pas de chiffres de ventes, il est disponible depuis de nombreux sites différents et il est inclus avec de beaucoup de distributions Linux, donc les statistiques de téléchargement ne donnent pas la totalité non plus.

Le forum comp.lang.python est très actif, mais tous les utilisateurs de Python ne laissent pas de messages dessus ou même ne le lisent pas.

1.2.3 Y a-t-il un nombre de projets significatif réalisés en Python ?

Voir <https://www.python.org/about/success> pour avoir une liste des projets qui utilisent Python. En consultant les comptes-rendu des [conférences Python précédentes](#) il s'avère que les contributions proviennent de nombreux organismes et entreprises divers.

Les projets Python à grande visibilité incluent [Mailman mailing list manager](#) et l'application serveur [Zope](#). Plusieurs distributions Linux, notamment [Red Hat](#), qui a écrit tout ou partie de son installateur et de son logiciel d'administration système en Python. Les entreprises qui utilisent Python en interne comprennent Google, Yahoo, et Lucasfilm Ltd.

1.2.4 Quelles sont les nouveautés en développement attendues pour Python ?

Regardez les propositions d'amélioration de Python (« *Python Enhancement Proposals* », ou *PEP*) sur <https://www.python.org/dev/peps/>. Les PEP sont des documents techniques qui décrivent une nouvelle fonctionnalité qui a été suggérée pour Python, en fournissant une spécification technique concise et logique. Recherchez une PEP intitulée "Python X.Y Release Schedule", où X.Y est la version qui n'a pas encore été publiée.

Le nouveau développement est discuté sur [la liste de diffusion python-dev](#).

1.2.5 Est-il raisonnable de proposer des changements incompatibles dans Python ?

En général, non. Il y a déjà des millions de lignes de code de Python tout autour du monde, donc n'importe quel changement dans le langage qui rend invalide ne serait-ce qu'une très petite fraction du code de programmes existants doit être désapprouvé. Même si vous pouvez fournir un programme de conversion, il y a toujours des problèmes de mise à jour dans toutes les documentations, beaucoup de livres ont été écrits au sujet de Python, et nous ne voulons pas les rendre invalides soudainement.

En fournissant un rythme de mise à jour progressif qui est obligatoire si une fonctionnalité doit être changée.

1.2.6 Existe-t-il un meilleur langage de programmation pour les programmeurs débutants ?

Oui.

Il reste commun pour les étudiants de commencer avec un langage procédural et à typage statique comme le Pascal, le C, ou un sous-ensemble du C++ ou Java. Les étudiants pourraient être mieux servis en apprenant Python comme premier langage. Python a une syntaxe très simple et cohérente ainsi qu'une vaste librairie standard, plus important encore, utiliser Python dans les cours d'initiation à la programmation permet aux étudiants de se concentrer sur les compétences de programmation les cruciales comme les problèmes de découpage et d'architecture. Avec Python, les étudiants peuvent rapidement aborder des concepts fondamentaux comme les boucles et les procédures. Ils peuvent même probablement travailler avec des objets définis dans leurs premiers cours.

Pour un étudiant qui n'a jamais programmé avant, utiliser un langage à typage statique peut sembler contre-nature. Cela représente une complexité additionnelle que l'étudiant doit maîtriser ce qui ralentit le cours. Les étudiants essaient d'apprendre à penser comme un ordinateur, décomposer les problèmes, établir une architecture propre, et résumer les données. Apprendre à utiliser un langage typé statiquement est important sur le long terme, ce n'est pas nécessairement la meilleure idée pour s'adresser aux étudiants durant leur tout premier cours.

De nombreux autres aspects de Python en font un bon premier langage. Comme Java, Python a une large bibliothèque standard donc les étudiants peuvent être assigner à la programmation de projets très tôt dans leur apprentissage qui *fait* quelque chose. Les missions ne sont pas restreintes aux quatre fonction standards. En utilisant la bibliothèque standard, les étudiants peuvent ressentir de la satisfaction en travaillant sur des applications réalistes alors qu'ils apprennent les fondamentaux de la programmation. Utiliser la bibliothèque standard apprend aussi aux étudiants la réutilisation de code. Les modules tiers tels que PyGame sont aussi très utiles pour étendre les compétences des étudiants.

L'interpréteur interactif de Python permet aux étudiants de tester les fonctionnalités du langage pendant qu'ils programment. Ils peuvent garder une fenêtre avec l'interpréteur en fonctionnement pendant qu'ils rentrent la source de leur programme dans une autre fenêtre. S'ils ne peuvent pas se souvenir des méthodes pour une liste, ils peuvent faire quelque chose comme ça :

```
>>> L = []
>>> dir(L)
['__add__', '__class__', '__contains__', '__delattr__', '__delitem__',
 '__dir__', '__doc__', '__eq__', '__format__', '__ge__',
 '__getattr__', '__getitem__', '__gt__', '__hash__', '__iadd__',
 '__imul__', '__init__', '__iter__', '__le__', '__len__', '__lt__',
 '__mul__', '__ne__', '__new__', '__reduce__', '__reduce_ex__',
 '__repr__', '__reversed__', '__rmul__', '__setattr__', '__setitem__',
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
'__sizeof__', '__str__', '__subclasshook__', 'append', 'clear',
'copy', 'count', 'extend', 'index', 'insert', 'pop', 'remove',
'reverse', 'sort']
>>> [d for d in dir(L) if '__' not in d]
['append', 'clear', 'copy', 'count', 'extend', 'index', 'insert', 'pop', 'remove',
↪ 'reverse', 'sort']

>>> help(L.append)
Help on built-in function append:

append(...)
    L.append(object) -> None -- append object to end

>>> L.append(1)
>>> L
[1]
```

Avec l'interpréteur, la documentation n'est jamais loin des étudiants quand ils travaillent.

Il y a aussi de bons environnements de développement intégrés (EDIs) pour Python. IDLE est un EDI multiplateforme pour Python qui est écrit en Python en utilisant Tkinter. *PythonWin* est un IDE spécifique à Windows. Les utilisateurs d'Emacs seront heureux d'apprendre qu'il y a un très bon mode Python pour Emacs. Tous ces environnements de développement intégrés fournissent la coloration syntaxique, l'auto-indentation, et l'accès à l'interpréteur interactif durant le codage. Consultez [le wiki Python](#) pour une liste complète des environnements de développement intégrés.

Si vous voulez discuter de l'usage de Python dans l'éducation, vous devriez être intéressé pour rejoindre [la liste de diffusion pour l'enseignement](#).

2.1 Questions générales

2.1.1 Existe-t-il un débogueur de code source avec points d'arrêts, exécution pas-à-pas, etc. ?

Oui.

Plusieurs débogueurs sont décrits ci-dessous et la fonction native `breakpoint()` permet d'utiliser n'importe lequel d'entre eux.

Le module `pdb` est un débogueur console simple, mais parfaitement adapté à Python. Il fait partie de la bibliothèque standard de Python, sa documentation se trouve dans le manuel de référence. Vous pouvez vous inspirer du code de `pdb` pour écrire votre propre débogueur.

L'environnement de développement interactif IDLE, qui est fourni avec la distribution standard de Python (normalement disponible dans `Tools/scripts/idle`) contient un débogueur graphique.

PythonWin est un environnement de développement intégré (EDI) Python qui embarque un débogueur graphique basé sur `pdb`. Le débogueur *PythonWin* colore les points d'arrêts et possède quelques fonctionnalités sympathiques, comme la possibilité de déboguer des programmes développés sans *PythonWin*. *PythonWin* est disponible dans le projet [Extensions Python pour Windows](https://www.activestate.com/extensions/python/) et fait partie de la distribution ActivePython (voir <https://www.activestate.com/activepython/>).

Boa Constructor est un EDI et un constructeur d'interface homme-machine basé sur `wxWidgets`. Il propose la création et la manipulation de fenêtres, un inspecteur d'objets, de nombreuses façons de visualiser des sources comme un navigateur d'objets, les hiérarchies d'héritage, la documentation html générée par les docstrings, un débogueur avancé, une aide intégrée et la prise en charge de Zope.

Eric est un EDI basé sur PyQt et l'outil d'édition Scintilla.

Pydb est une version du débogueur standard Python `pdb`, modifié pour être utilisé avec DDD (Data Display Debugger), un célèbre débogueur graphique. *Pydb* est disponible sur <http://bashdb.sourceforge.net/pydb/> et DDD est disponible sur <https://www.gnu.org/software/ddd/>.

Il existe de nombreux EDI Python propriétaires qui embarquent un débogueur graphique. Notamment :

- Wing IDE (<https://wingware.com/>)
- Komodo IDE (<https://komodoide.com/>)
- PyCharm (<https://www.jetbrains.com/pycharm/>)

2.1.2 Existe-t-il des outils pour aider à trouver des bogues ou faire de l'analyse statique de code ?

Oui.

PyChecker est un outil d'analyse statique qui trouve les bogues dans le code source Python et émet des avertissements relatifs à la complexité et au style du code. *PyChecker* est disponible sur <http://pychecker.sourceforge.net/>.

Pylint <<https://www.pylint.org/>> est un autre outil qui vérifie si un module satisfait aux normes de développement, et qui permet en plus d'écrire des greffons pour ajouter des fonctionnalités personnalisées. En plus de la vérification des bogues effectuée par *PyChecker*, *Pylint* effectue quelques vérifications supplémentaires comme la longueur des lignes, les conventions de nommage des variables, que les interfaces déclarées sont implémentées en totalité, et plus encore. <https://docs.pylint.org/> fournit la liste complète des fonctionnalités de *Pylint*.

Les vérificateurs statiques de typage comme *Mypy*, *Pyre*, et *Pytype* peuvent vérifier les indications de type dans du code source Python.

2.1.3 Comment créer un binaire autonome à partir d'un script Python ?

Pour créer un programme autonome, c'est-à-dire un programme que n'importe qui peut télécharger et exécuter sans avoir à installer une distribution Python au préalable, il n'est pas nécessaire de compiler du code Python en code C. Il existe en effet plusieurs outils qui déterminent les modules requis par un programme et lient ces modules avec un binaire Python pour produire un seul exécutable.

Un de ces outils est *freeze*, qui se trouve dans `Tools/freeze` de l'arborescence des sources de Python. Il convertit le code intermédiaire (*bytecode*) Python en tableaux C ; un compilateur C permet d'intégrer tous vos modules dans un nouveau programme, qui est ensuite lié aux modules standards Python.

Il fonctionne en cherchant de manière récursive les instructions d'import (sous les deux formes) dans le code source et en recherchant ces modules dans le chemin Python standard ainsi que dans le répertoire source (pour les modules natifs). Il transforme ensuite le code intermédiaire des modules écrits en Python en code C (des tableaux pré-remplis qui peuvent être transformés en objets code à l'aide du module *marshal*) et crée un fichier de configuration personnalisé qui contient uniquement les modules natifs qui sont réellement utilisés dans le programme. Il compile ensuite le code C généré et le lie au reste de l'interpréteur Python pour former un binaire autonome qui fait exactement la même chose que le script.

Bien évidemment, *freeze* nécessite un compilateur C. Il existe d'autres outils qui peuvent s'en passer. Un de ceux-ci est *py2exe* de Thomas Heller (pour Windows uniquement) disponible sur

<http://www.py2exe.org/>

Un autre de ces outils est *cx_Freeze* d'Anthony Tuininga.

2.1.4 Existe-t-il des normes de développement ou un guide de style pour écrire des programmes Python ?

Oui. Le style de développement que les modules de la bibliothèque standard doivent obligatoirement respecter est documenté dans la [PEP 8](#).

2.2 Fondamentaux

2.2.1 Pourquoi une `UnboundLocalError` est levée alors qu'une variable a une valeur ?

Il est parfois surprenant d'obtenir une `UnboundLocalError` dans du code jusqu'à présent correct, quand celui-ci est modifié en ajoutant une instruction d'affectation quelque part dans le corps d'une fonction.

Le code suivant :

```
>>> x = 10
>>> def bar():
...     print(x)
>>> bar()
10
```

fonctionne, mais le suivant :

```
>>> x = 10
>>> def foo():
...     print(x)
...     x += 1
```

lève une `UnboundLocalError` :

```
>>> foo()
Traceback (most recent call last):
...
UnboundLocalError: local variable 'x' referenced before assignment
```

Cela est dû au fait que, quand une variable est affectée dans un contexte, cette variable devient locale à ce contexte et remplace toute variable du même nom du contexte appelant. Vu que la dernière instruction dans `foo` affecte une nouvelle valeur à `x`, le compilateur la traite comme une nouvelle variable. Par conséquent, quand le `print(x)` essaye d'afficher la variable non initialisée, une erreur se produit.

Dans l'exemple ci-dessus, la variable du contexte appelant reste accessible en la déclarant globale :

```
>>> x = 10
>>> def foobar():
...     global x
...     print(x)
...     x += 1
>>> foobar()
10
```

Cette déclaration explicite est obligatoire pour se rappeler que (contrairement au cas à peu près similaire avec des variables de classe et d'instance), c'est la valeur de la variable du contexte appelant qui est modifiée :

```
>>> print(x)
11
```

Une alternative dans un contexte imbriqué consiste à utiliser le mot-clé `nonlocal` :

```
>>> def foo():
...     x = 10
...     def bar():
...         nonlocal x
...         print(x)
...         x += 1
...     bar()
...     print(x)
>>> foo()
10
11
```

2.2.2 Quelles sont les règles pour les variables locales et globales en Python ?

En Python, si une variable n'est pas modifiée dans une fonction mais seulement lue, elle est implicitement considérée comme globale. Si une valeur lui est affectée, elle est considérée locale (sauf si elle est explicitement déclarée globale).

Bien que surprenant au premier abord, ce choix s'explique facilement. D'une part, exiger `global` pour des variables affectées est une protection contre des effets de bord inattendus. D'autre part, si `global` était obligatoire pour toutes les références à des objets globaux, il faudrait mettre `global` partout, car il faudrait dans ce cas déclarer globale chaque référence à une fonction native ou à un composant d'un module importé. Le codé serait alors truffé de déclarations `global`, ce qui nuirait à leur raison d'être : identifier les effets de bords.

2.2.3 Pourquoi des expressions lambda définies dans une boucle avec des valeurs différentes retournent-elles le même résultat ?

Supposons que l'on utilise une boucle itérative pour définir des expressions lambda (voire même des fonctions) différentes, par exemple :

```
>>> squares = []
>>> for x in range(5):
...     squares.append(lambda: x**2)
```

Le code précédent crée une liste de 5 expressions lambda qui calculent chacune x^2 . En les exécutant, on pourrait s'attendre à obtenir 0, 1, 4, 9 et 16. Elles renvoient en réalité toutes 16 :

```
>>> squares[2]()
16
>>> squares[4]()
16
```

Ceci s'explique par le fait que `x` n'est pas une variable locale aux expressions, mais est définie dans le contexte appelant. Elle est lue à l'appel de l'expression lambda – et non au moment où cette expression est définie. À la fin de la boucle, `x` vaut 4, donc toutes les fonctions renvoient 4^2 , i.e. 16. Ceci se vérifie également en changeant la valeur de `x` et en constatant que les résultats sont modifiés :

```
>>> x = 8
>>> squares[2]()
64
```

Pour éviter ce phénomène, les valeurs doivent être stockées dans des variables locales aux expressions lambda pour que celles-ci ne se basent plus sur la variable globale `x` :

```
>>> squares = []
>>> for x in range(5):
...     squares.append(lambda n=x: n**2)
```

Dans ce code, `n=x` crée une nouvelle variable `n`, locale à l'expression. Cette variable est évaluée quand l'expression est définie donc `n` a la même valeur que `x` à ce moment. La valeur de `n` est donc 0 dans la première lambda, 1 dans la deuxième, 2 dans la troisième et ainsi de suite. Chaque expression lambda renvoie donc le résultat correct :

```
>>> squares[2]()
4
>>> squares[4]()
16
```

Ce comportement n'est pas propre aux expressions lambda, mais s'applique aussi aux fonctions normales.

2.2.4 Comment partager des variables globales entre modules ?

La manière standard de partager des informations entre modules d'un même programme est de créer un module spécial (souvent appelé *config* ou *cfg*) et de l'importer dans tous les modules de l'application ; le module devient accessible depuis l'espace de nommage global. Vu qu'il n'y a qu'une instance de chaque module, tout changement dans l'instance est propagé partout. Par exemple :

config.py :

```
x = 0    # Default value of the 'x' configuration setting
```

mod.py :

```
import config
config.x = 1
```

main.py :

```
import config
import mod
print(config.x)
```

Pour les mêmes raisons, l'utilisation d'un module est aussi à la base de l'implémentation du patron de conception singleton.

2.2.5 Quelles sont les « bonnes pratiques » pour utiliser import dans un module ?

De manière générale, il ne faut pas faire `from modulename import *`. Ceci encombre l'espace de nommage de l'importateur et rend la détection de noms non-définis beaucoup plus ardue pour les analyseurs de code.

Les modules doivent être importés au début d'un fichier. Ceci permet d'afficher clairement de quels modules le code a besoin et évite de se demander si le module est dans le contexte. Faire un seul *import* par ligne rend l'ajout et la suppression d'une importation de module plus aisé, mais importer plusieurs modules sur une même ligne prend moins d'espace.

Il est recommandé d'importer les modules dans l'ordre suivant :

1. les modules de la bibliothèque standard — e.g. `sys`, `os`, `getopt`, `re`
2. les modules externes (tout ce qui est installé dans le dossier *site-packages* de Python) — e.g. `mx.DateTime`, `ZODB`, `PIL.Image`, etc.
3. les modules développés en local

Il est parfois nécessaire de déplacer des importations dans une fonction ou une classe pour éviter les problèmes d'importations circulaires. Comme le souligne Gordon McMillan :

Il n'y a aucun souci à faire des importations circulaires tant que les deux modules utilisent la forme `import <module>`. Ça ne pose problème que si le second module cherche à récupérer un nom du premier module ("*from module import name*") et que l'importation est dans l'espace de nommage du fichier. Les noms du premier module ne sont en effet pas encore disponibles car le premier module est occupé à importer le second.

Dans ce cas, si le second module n'est utilisé que dans une fonction, l'importation peut facilement être déplacée dans cette fonction. Au moment où l'importation sera appelée, le premier module aura fini de s'initialiser et le second pourra faire son importation.

Il peut parfois être nécessaire de déplacer des importations de modules hors de l'espace de plus haut niveau du code si certains de ces modules dépendent de la machine utilisée. Dans ce cas de figure, il est parfois impossible d'importer tous les modules au début du fichier. Dans ce cas, il est recommandé d'importer les modules adéquats dans le code spécifique à la machine.

Les imports ne devraient être déplacés dans un espace local, comme dans la définition d'une fonction, que si cela est nécessaire pour résoudre un problème comme éviter des dépendances circulaires ou réduire le temps d'initialisation

d'un module. Cette technique est particulièrement utile si la majorité des imports est superflue selon le flux d'exécution du programme. Il est également pertinent de déplacer des importations dans une fonction si le module n'est utilisé qu'au sein de cette fonction. Le premier chargement d'un module peut être coûteux à cause du coût fixe d'initialisation d'un module, mais charger un module plusieurs fois est quasiment gratuit, cela ne coûte que quelques indirections dans un dictionnaire. Même si le nom du module est sorti du contexte courant, le module est probablement disponible dans `sys.modules`.

2.2.6 Pourquoi les arguments par défaut sont-ils partagés entre les objets ?

C'est un problème que rencontrent souvent les programmeurs débutants. Examinons la fonction suivante :

```
def foo(mydict={}): # Danger: shared reference to one dict for all calls
    ... compute something ...
    mydict[key] = value
    return mydict
```

Au premier appel de cette fonction, `mydict` ne contient qu'un seul élément. Au second appel, `mydict` contient deux éléments car quand `foo()` commence son exécution, `mydict` contient déjà un élément.

On est souvent amené à croire qu'un appel de fonction crée des nouveaux objets pour les valeurs par défaut. Ce n'est pas le cas. Les valeurs par défaut ne sont créées qu'une et une seule fois, au moment où la fonction est définie. Si l'objet est modifié, comme le dictionnaire dans cet exemple, les appels suivants à cette fonction font référence à l'objet ainsi modifié.

Par définition, les objets immuables comme les nombres, les chaînes de caractères, les n-uplets et `None` ne sont pas modifiés. Les changements sur des objets muables comme les dictionnaires, les listes et les instances de classe peuvent porter à confusion.

En raison de cette fonctionnalité, il vaut mieux ne pas utiliser d'objets muables comme valeurs par défaut. Il vaut mieux utiliser `None` comme valeur par défaut et, à l'intérieur de la fonction, vérifier si le paramètre est à `None` et créer une nouvelle liste, dictionnaire ou autre, le cas échéant. Par exemple, il ne faut pas écrire :

```
def foo(mydict={}):
    ...
```

mais plutôt :

```
def foo(mydict=None):
    if mydict is None:
        mydict = {} # create a new dict for local namespace
```

Cette fonctionnalité a une utilité. Il est courant de mettre en cache les paramètres et la valeur de retour de chacun des appels d'une fonction coûteuse à exécuter, et de renvoyer la valeur stockée en cache si le même appel est ré-effectué. C'est la technique dite de « mémoïsation », qui s'implémente de la manière suivante :

```
# Callers can only provide two parameters and optionally pass _cache by keyword
def expensive(arg1, arg2, *, _cache={}):
    if (arg1, arg2) in _cache:
        return _cache[(arg1, arg2)]

    # Calculate the value
    result = ... expensive computation ...
    _cache[(arg1, arg2)] = result # Store result in the cache
    return result
```

Il est possible d'utiliser une variable globale contenant un dictionnaire à la place de la valeur par défaut ; ce n'est qu'une question de goût.

2.2.7 Comment passer des paramètres optionnels ou nommés d'une fonction à l'autre ?

Il faut récupérer les arguments en utilisant les sélecteurs `*` et `**` dans la liste des paramètres de la fonction ; ceci donne les arguments positionnels sous la forme d'un n-uplet et les arguments nommés sous forme de dictionnaire. Ces arguments peuvent être passés à une autre fonction en utilisant `*` et `**` :

```
def f(x, *args, **kwargs):
    ...
    kwargs['width'] = '14.3c'
    ...
    g(x, *args, **kwargs)
```

2.2.8 Quelle est la différence entre les arguments et les paramètres ?

Les *paramètres* sont les noms qui apparaissent dans une définition de fonction, alors que les *arguments* sont les valeurs qui sont réellement passées à une fonction lors de l'appel de celle-ci. Les paramètres définissent les types des arguments qu'une fonction accepte. Ainsi, avec la définition de fonction suivante :

```
def func(foo, bar=None, **kwargs):
    pass
```

`foo`, `bar` et `kwargs` sont des paramètres de `func`. Mais à l'appel de `func` avec, par exemple :

```
func(42, bar=314, extra=somevar)
```

les valeurs 42, 314, et `somevar` sont des arguments.

2.2.9 Pourquoi modifier la liste 'y' modifie aussi la liste 'x' ?

Si vous avez écrit du code comme :

```
>>> x = []
>>> y = x
>>> y.append(10)
>>> y
[10]
>>> x
[10]
```

vous vous demandez peut-être pourquoi l'ajout d'un élément à `y` a aussi changé `x`.

Il y a deux raisons qui conduisent à ce comportement :

- 1) Les variables ne sont que des noms qui font référence à des objets. La ligne `y = x` ne crée pas une copie de la liste — elle crée une nouvelle variable `y` qui pointe sur le même objet que `x`. Ceci signifie qu'il n'existe qu'un seul objet (la liste) auquel `x` et `y` font référence.
- 2) Les listes sont des *muable*, ce qui signifie que leur contenu peut être modifié.

Après l'appel de `append()`, le contenu de l'objet muable est passé de `[]` à `[10]`. Vu que les deux variables font référence au même objet, il est possible d'accéder à la valeur modifiée `[10]` avec chacun des noms.

Si au contraire, on affecte un objet immuable à `x` :

```
>>> x = 5 # ints are immutable
>>> y = x
>>> x = x + 1 # 5 can't be mutated, we are creating a new object here
>>> x
6
>>> y
5
```

on observe que `x` et `y` ne sont ici plus égales. Les entiers sont des immuables (*immutable*), et `x = x + 1` ne change pas l'entier 5 en incrémentant sa valeur. Au contraire, un nouvel objet est créé (l'entier 6) et affecté à `x` (c'est à dire qu'on change l'objet auquel fait référence `x`). Après cette affectation on a deux objets (les entiers 6 et 5) et deux variables qui font référence à ces deux objets (`x` fait désormais référence à 6 mais `y` fait toujours référence à 5).

Certaines opérations (par exemple, `y.append(10)` et `y.sort()`) modifient l'objet, alors que des opérations identiques en apparence (par exemple `y = y + [10]` et `sorted(y)`) créent un nouvel objet. En général, en Python, une méthode qui modifie un objet renvoie `None` (c'est même systématique dans la bibliothèque standard) pour éviter la confusion entre les deux opérations. Donc écrire par erreur `y.sort()` en pensant obtenir une copie triée de `y` donne `None`, ce qui conduit très souvent le programme à générer une erreur facile à diagnostiquer.

Il existe cependant une classe d'opérations qui se comporte différemment selon le type : les opérateurs d'affectation incrémentaux. Par exemple, `+=` modifie les listes mais pas les n-uplets ni les entiers (`a_list += [1, 2, 3]` équivaut à `a_list.extend([1, 2, 3])` et modifie `a_list`, alors que `some_tuple += (1, 2, 3)` et `some_int += 1` créent de nouveaux objets).

En d'autres termes :

- Il est possible d'appliquer des opérations qui modifient un objet muable (`list`, `dict`, `set`, etc.) et toutes les variables qui y font référence verront le changement.
- Toutes les variables qui font référence à un objet immuable (`str`, `int`, `tuple`, etc.) renvoient la même valeur, mais les opérations qui transforment cette valeur en une nouvelle valeur renvoient toujours un nouvel objet.

L'opérateur `is` ou la fonction native `id()` permettent de savoir si deux variables font référence au même objet.

2.2.10 Comment écrire une fonction qui modifie ses paramètres ? (passage par référence)

En Python, les arguments sont passés comme des affectations de variables. Vu qu'une affectation crée des références à des objets, il n'y a pas de lien entre un argument dans l'appel de la fonction et sa définition, et donc pas de passage par référence en soi. Il y a cependant plusieurs façons d'en émuler un.

- 1) En renvoyant un n-uplet de résultats :

```
def func2(a, b):
    a = 'new-value'           # a and b are local names
    b = b + 1                 # assigned to new objects
    return a, b               # return new values

x, y = 'old-value', 99
x, y = func2(x, y)
print(x, y)                  # output: new-value 100
```

C'est presque toujours la meilleure solution.

- 2) En utilisant des variables globales. Cette approche ne fonctionne pas dans des contextes à plusieurs fils d'exécution (elle n'est pas *thread-safe*), et n'est donc pas recommandée.
- 3) En passant un objet muable (modifiable sur place) :

```
def func1(a):
    a[0] = 'new-value'        # 'a' references a mutable list
    a[1] = a[1] + 1           # changes a shared object

args = ['old-value', 99]
func1(args)
print(args[0], args[1])      # output: new-value 100
```

- 4) En passant un dictionnaire, qui sera modifié :

```
def func3(args):
    args['a'] = 'new-value'    # args is a mutable dictionary
    args['b'] = args['b'] + 1  # change it in-place
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
args = {'a': 'old-value', 'b': 99}
func3(args)
print(args['a'], args['b'])
```

5) Ou regrouper les valeurs dans une instance de classe :

```
class callByRef:
    def __init__(self, **args):
        for (key, value) in args.items():
            setattr(self, key, value)

    def func4(args):
        args.a = 'new-value'           # args is a mutable callByRef
        args.b = args.b + 1           # change object in-place

args = callByRef(a='old-value', b=99)
func4(args)
print(args.a, args.b)
```

Faire quelque chose d'aussi compliqué est rarement une bonne idée.

La meilleure option reste de renvoyer un n-uplet contenant les différents résultats.

2.2.11 Comment construire une fonction d'ordre supérieur en Python ?

Deux possibilités : on peut utiliser des portées imbriquées ou bien des objets appelables. Par exemple, supposons que l'on souhaite définir `linear(a, b)` qui renvoie une fonction `f(x)` qui calcule la valeur $a \cdot x + b$. En utilisant les portées imbriquées :

```
def linear(a, b):
    def result(x):
        return a * x + b
    return result
```

Ou en utilisant un objet callable :

```
class linear:

    def __init__(self, a, b):
        self.a, self.b = a, b

    def __call__(self, x):
        return self.a * x + self.b
```

Dans les deux cas

```
taxes = linear(0.3, 2)
```

donne un objet callable où `taxes(10e6) == 0.3 * 10e6 + 2`.

L'approche par objet callable a le désavantage d'être légèrement plus lente et de produire un code légèrement plus long. Cependant, il faut noter qu'une collection d'objets callables peuvent partager leurs signatures par héritage :

```
class exponential(linear):
    # __init__ inherited
    def __call__(self, x):
        return self.a * (x ** self.b)
```

Les objets peuvent encapsuler un état pour plusieurs méthodes :

```
class counter:

    value = 0

    def set(self, x):
        self.value = x

    def up(self):
        self.value = self.value + 1

    def down(self):
        self.value = self.value - 1

count = counter()
inc, dec, reset = count.up, count.down, count.set
```

Ici `inc()`, `dec()` et `reset()` agissent comme des fonctions partageant une même variable compteur.

2.2.12 Comment copier un objet en Python ?

En général, essayez `copy.copy()` ou `copy.deepcopy()`. Tous les objets ne peuvent pas être copiés, mais la plupart le peuvent.

Certains objets peuvent être copiés plus facilement que d'autres. Les dictionnaires ont une méthode `copy()` :

```
newdict = olddict.copy()
```

Les séquences peuvent être copiées via la syntaxe des tranches :

```
new_l = l[:]
```

2.2.13 Comment récupérer les méthodes ou les attributs d'un objet ?

Pour une instance `x` d'une classe définie par un utilisateur, `dir(x)` renvoie une liste alphabétique des noms contenant les attributs de l'instance, et les attributs et méthodes définies par sa classe.

2.2.14 Comment un code peut-il obtenir le nom d'un objet ?

Generally speaking, it can't, because objects don't really have names. Essentially, assignment always binds a name to a value; the same is true of `def` and `class` statements, but in that case the value is a callable. Consider the following code :

```
>>> class A:
...     pass
...
>>> B = A
>>> a = B()
>>> b = a
>>> print(b)
<__main__.A object at 0x16D07CC>
>>> print(a)
<__main__.A object at 0x16D07CC>
```

Affirmer que la classe a un nom est discutable. Bien qu'elle soit liée à deux noms, et qu'elle soit appelée via le nom `B`, l'instance créée déclare tout de même être une instance de la classe `A`. De même, il est impossible de dire si le nom de l'instance est `a` ou `b`, les deux noms étant attachés à la même valeur.

De façon générale, une application ne devrait pas avoir besoin de « connaître le nom » d'une valeur particulière. À moins d'être délibérément en train d'écrire un programme introspectif, c'est souvent l'indication qu'un changement d'approche serait bénéfique.

Sur *comp.lang.python*, Fredrik Lundh a donné un jour une excellente analogie pour répondre à cette question :

C'est pareil que trouver le nom du chat qui traîne devant votre porte : le chat (objet) ne peut pas vous dire lui-même son nom, et il s'en moque un peu – alors le meilleur moyen de savoir comment il s'appelle est de demander à tous vos voisins (espaces de nommage) si c'est leur chat (objet)...
...et ne soyez pas surpris si vous découvrez qu'il est connu sous plusieurs noms, ou s'il n'a pas de nom du tout !

2.2.15 Qu'en est-il de la précedence de l'opérateur virgule ?

La virgule n'est pas un opérateur en Python. Observez le code suivant :

```
>>> "a" in "b", "a"
(False, 'a')
```

Comme la virgule n'est pas un opérateur, mais un séparateur entre deux expressions, l'expression ci-dessus est évaluée de la même façon que si vous aviez écrit :

```
("a" in "b"), "a"
```

et non :

```
"a" in ("b", "a")
```

Ceci est vrai pour tous les opérateurs d'affectation (=, += etc). Ce ne sont pas vraiment des opérateurs mais plutôt des délimiteurs syntaxiques dans les instructions d'affectation.

2.2.16 Existe-t-il un équivalent à l'opérateur ternaire "?:" du C ?

Oui. Sa syntaxe est la suivante :

```
[on_true] if [expression] else [on_false]

x, y = 50, 25
small = x if x < y else y
```

Avant l'introduction de cette syntaxe dans Python 2.5, il était courant d'utiliser les opérateurs de logique :

```
[expression] and [on_true] or [on_false]
```

Cet idiome est dangereux, car il donne un résultat erroné quand *on_true* a la valeur booléenne fausse. Il faut donc toujours utiliser la forme ... if ... else

2.2.17 Est-il possible d'écrire des programmes obscurcis (*obfuscated*) d'une ligne en Python ?

Oui. C'est souvent le cas en imbriquant des `lambda` dans des `lambda`. Par exemple les trois morceaux de code suivants, créés par Ulf Bartelt :

```
from functools import reduce

# Primes < 1000
print(list(filter(None, map(lambda y: y*reduce(lambda x, y: x*y!=0,
map(lambda x, y: y%x, range(2, int(pow(y, 0.5)+1))), 1), range(2, 1000)))))
```

(suite sur la page suivante)

```
# First 10 Fibonacci numbers
print(list(map(lambda x, f=lambda x, f: (f(x-1, f)+f(x-2, f)) if x>1 else 1:
f(x, f), range(10))))

# Mandelbrot set
print((lambda Ru, Ro, Iu, Io, IM, Sx, Sy: reduce(lambda x, y: x+y, map(lambda y,
Iu=Iu, Io=Io, Ru=Ru, Ro=Ro, Sy=Sy, L=lambda yc, Iu=Iu, Io=Io, Ru=Ru, Ro=Ro, i=IM,
Sx=Sx, Sy=Sy: reduce(lambda x, y: x+y, map(lambda x, xc=Ru, yc=yc, Ru=Ru, Ro=Ro,
i=i, Sx=Sx, F=lambda xc, yc, x, y, k, f=lambda xc, yc, x, y, k, f: (k<=0) or (x*x+y*y
>=4.0) or 1+f(xc, yc, x*x-y*y+xc, 2.0*x*y+yc, k-1, f): f(xc, yc, x, y, k, f): chr(
64+F(Ru+x*(Ro-Ru)/Sx, yc, 0, 0, i)), range(Sx)): L(Iu+y*(Io-Iu)/Sy), range(Sy
))))(-2.1, 0.7, -1.2, 1.2, 30, 80, 24))
#      \_____/ \_____/ | | | lines on screen
#          V          V | | columns on screen
#          |          | | maximum of "iterations"
#          |          | range on y axis
#          |          | range on x axis
```

Les enfants, ne faites pas ça chez vous !

2.2.18 Que signifie la barre oblique (/) dans la liste des paramètres d'une fonction ?

Une barre oblique dans la liste des arguments d'une fonction indique que les paramètres la précédant sont uniquement positionnels. Les paramètres uniquement positionnels ne peuvent pas être référencés par leur nom depuis l'extérieur. Lors de l'appel d'une fonction qui accepte des paramètres uniquement positionnels, les arguments sont affectés aux paramètres en fonction de leur position. Par exemple, la fonction `pow()` n'accepte que des paramètres uniquement positionnels. Sa documentation est la suivante

```
>>> help(pow)
Help on built-in function pow in module builtins:

pow(x, y, z=None, /)
    Equivalent to x**y (with two arguments) or x**y % z (with three arguments)

    Some types, such as ints, are able to use a more efficient algorithm when
    invoked using the three argument form.
```

La barre oblique à la fin de la liste des paramètres signifie que les trois paramètres sont uniquement positionnels. Et donc, appeler `pow()` avec des arguments nommés provoque une erreur

```
>>> pow(x=3, y=4)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: pow() takes no keyword arguments
```

Notez que cet exemple n'est fourni qu'à titre informatif et n'est pas une syntaxe Python valide, bien que la **PEP 570** propose une syntaxe pour les paramètres uniquement positionnels en Python.

2.3 Nombres et chaînes de caractères

2.3.1 Comment écrire des entiers hexadécimaux ou octaux ?

Pour écrire un entier octal, faites précéder la valeur octale par un zéro, puis un "o" majuscule ou minuscule. Par exemple pour affecter la valeur octale "10" (8 en décimal) à la variable "a", tapez :

```
>>> a = 0o10
>>> a
8
```

L'hexadécimal est tout aussi simple, faites précéder le nombre hexadécimal par un zéro, puis un "x" majuscule ou minuscule. Les nombres hexadécimaux peuvent être écrits en majuscules ou en minuscules. Par exemple, dans l'interpréteur Python :

```
>>> a = 0xa5
>>> a
165
>>> b = 0xB2
>>> b
178
```

2.3.2 Pourquoi `-22 // 10` donne-t-il `-3` ?

Cela est principalement dû à la volonté que `i % j` ait le même signe que `j`. Si vous voulez en plus que :

```
i == (i // j) * j + (i % j)
```

alors la division entière doit renvoyer l'entier inférieur. Le C impose également que cette égalité soit vérifiée, et donc les compilateurs qui tronquent `i // j` ont besoin que `i % j` ait le même signe que `i`.

Il y a peu de cas d'utilisation réels pour `i % j` quand `j` est négatif. Quand `j` est positif, il y en a beaucoup, et dans pratiquement tous, il est plus utile que `i % j` soit ≥ 0 . Si l'horloge affiche 10 h maintenant, qu'affichait-elle il y a 200 heures ? `-190 % 12 == 2` est utile ; `-190 % 12 == -10` est un bogue en puissance.

2.3.3 Comment convertir une chaîne de caractères en nombre ?

Pour les entiers, utilisez le constructeur natif de `int()`, par exemple `int('144') == 144`. De façon similaire, `float()` donne la valeur flottante, par exemple `float('144') == 144.0`.

Par défaut, ces fonctions interprètent les nombres comme des décimaux, de telle façon que `int('0144') == 144` et `int('0x144')` lève une `ValueError`. Le second argument (optionnel) de `int(string, base)` est la base dans laquelle convertir, donc `int('0x144', 16) == 324`. Si la base donnée est 0, le nombre est interprété selon les règles Python : un préfixe `0o` indique de l'octal et `0x` indique de l'hexadécimal.

N'utilisez pas la fonction native `eval()` pour convertir des chaînes de caractères en nombres. `eval()` est beaucoup plus lente et pose des problèmes de sécurité : quelqu'un pourrait vous envoyer une expression Python pouvant avoir des effets de bord indésirables. Par exemple, quelqu'un pourrait passer `__import__('os').system("rm -rf $HOME")` ce qui effacerait votre répertoire personnel.

`eval()` a aussi pour effet d'interpréter les nombres comme des expressions Python. Ainsi `eval('09')` produit une erreur de syntaxe, parce que Python ne permet pas les '0' en tête d'un nombre décimal (à l'exception du nombre '0').

2.3.4 Comment convertir un nombre en chaîne de caractères ?

Pour transformer, par exemple, le nombre 144 en la chaîne de caractères '144', il faut utiliser la fonction native `str()`. Pour obtenir la représentation hexadécimale ou octale, il faut utiliser les fonctions natives `hex()` ou `oct()`. Pour des représentations non-conventionnelles, se référer aux sections f-strings et formatstrings, e.g. `"{:04d}"`. `format(144)` produit `'0144'` et `"{: .3f}".format(1.0/3.0)` produit `'0.333'`.

2.3.5 Comment modifier une chaîne de caractères « sur place » ?

C'est impossible car les chaînes de caractères sont immuables. Dans la plupart des cas, il faut tout simplement construire une nouvelle chaîne à partir des morceaux de l'ancienne. Si toutefois vous avez besoin d'un objet capable de modifier de la donnée Unicode « sur place », essayez d'utiliser un objet `io.StringIO` ou le module `array` :

```
>>> import io
>>> s = "Hello, world"
>>> sio = io.StringIO(s)
>>> sio.getvalue()
'Hello, world'
>>> sio.seek(7)
7
>>> sio.write("there!")
6
>>> sio.getvalue()
'Hello, there!'

>>> import array
>>> a = array.array('u', s)
>>> print(a)
array('u', 'Hello, world')
>>> a[0] = 'y'
>>> print(a)
array('u', 'yello, world')
>>> a.tounicode()
'yello, world'
```

2.3.6 Comment utiliser des chaînes de caractères pour appeler des fonctions/méthodes ?

Il y a plusieurs façons de faire.

- La meilleure est d'utiliser un dictionnaire qui fait correspondre les chaînes de caractères à des fonctions. Le principal avantage de cette technique est que les chaînes n'ont pas besoin d'être égales aux noms de fonctions. C'est aussi la façon principale d'imiter la construction "case" :

```
def a():
    pass

def b():
    pass

dispatch = {'go': a, 'stop': b}  # Note lack of parens for funcs

dispatch[get_input()]()  # Note trailing parens to call function
```

- Utiliser la fonction `getattr()` :

```
import foo
getattr(foo, 'bar')()
```

Notez que `getattr()` marche sur n'importe quel objet, ceci inclut les classes, les instances de classes, les modules et ainsi de suite.

Ceci est utilisé à plusieurs reprises dans la bibliothèque standard, de cette façon :

```
class Foo:
    def do_foo(self):
        ...

    def do_bar(self):
        ...

f = getattr(foo_instance, 'do_' + opname)
f()
```

- Utilisez `locals()` ou `eval()` pour résoudre le nom de la fonction :

```
def myFunc():
    print("hello")

fname = "myFunc"

f = locals()[fname]
f()

f = eval(fname)
f()
```

Note : utiliser `eval()` est lent et dangereux. Si vous n'avez pas un contrôle absolu sur le contenu de la chaîne de caractères, quelqu'un pourrait passer une chaîne de caractères pouvant appeler n'importe quelle fonction.

2.3.7 Existe-t-il un équivalent à la fonction `chomp()` de Perl, pour retirer les caractères de fin de ligne d'une chaîne de caractères ?

Vous pouvez utiliser `S.rstrip("\r\n")` pour retirer toutes les occurrences de tout marqueur de fin de ligne à la fin d'une chaîne de caractère `S`, sans en enlever aucune espace. Si la chaîne `S` représente plus d'une ligne, avec plusieurs lignes vides, les marqueurs de fin de ligne de chaque ligne vide seront retirés :

```
>>> lines = ("line 1 \r\n"
...         "\r\n"
...         "\r\n")
>>> lines.rstrip("\n\r")
'line 1 '
```

Vu que cela ne sert presque qu'à lire un texte ligne à ligne, utiliser `S.rstrip()` de cette manière fonctionne correctement.

2.3.8 Existe-t-il un équivalent à `scanf()` ou `sscanf()` ?

Pas exactement.

Pour une simple analyse de chaîne, l'approche la plus simple est généralement de découper la ligne en mots délimités par des espaces, en utilisant la méthode `split()` des objets chaîne de caractères, et ensuite de convertir les chaînes de décimaux en valeurs numériques en utilisant la fonction `int()` ou `float()`. `split()` possède un paramètre optionnel "sep" qui est utile si la ligne utilise autre chose que des espaces comme séparateurs.

Pour des analyses plus compliquées, les expressions rationnelles sont plus puissantes que la fonction `sscanf()` de C et mieux adaptées à la tâche.

2.3.9 Que signifient les erreurs `UnicodeDecodeError` ou `UnicodeEncodeError` ?

Voir `unicode-howto`.

2.4 Performances

2.4.1 Mon programme est trop lent. Comment l'accélérer ?

Question difficile en général. Il faut garder en tête les points suivants avant d'aller plus loin :

- Performance characteristics vary across Python implementations. This FAQ focuses on *CPython*.
- Les comportements peuvent différer d'un système d'exploitation à l'autre, tout particulièrement quand il s'agit d'entrée/sortie ou de fils d'exécution multiples.
- Il faut toujours essayer de trouver où sont les points de contention d'un programme *avant* d'essayer d'optimiser du code (voir le module `profile`).
- Écrire des scripts d'évaluation de performances permet de progresser rapidement dans la recherche d'améliorations (voir le module `timeit`).
- Il est très fortement recommandé d'avoir une bonne couverture de code (avec des tests unitaires ou autre) avant d'ajouter des erreurs dans des optimisations sophistiquées.

Ceci étant dit, il y a beaucoup d'astuces pour accélérer du code Python. Voici quelques principes généraux qui peuvent aider à atteindre des niveaux de performance satisfaisants :

- Améliorer les algorithmes (ou en changer pour des plus performants) peut produire de bien meilleurs résultats que d'optimiser ça et là de petites portions du code.
- Utiliser les structures de données adaptées. Se référer à la documentation des builtin-types et du module `collections`.
- Quand la bibliothèque standard fournit une implémentation pour quelque chose, il y a de fortes chances (même si ce n'est pas systématique) que cette implémentation soit plus rapide que la votre. C'est d'autant plus vrai pour les routines écrites en C, comme les routines natives et certaines extensions de types. Par exemple, il faut utiliser la méthode native `list.sort()` ou la fonction `sorted()` similaire pour classer (et se référer à la section `sortinghowto` pour des exemples d'utilisation courante).
- Les abstractions ont tendance à créer des indirections et obligent l'interpréteur à faire plus d'efforts. Si le niveau d'indirection dépasse la quantité de travail effectif, le programme sera ralenti. Il faut toujours éviter trop d'indirections, en particulier sous la forme de fonctions ou méthodes trop petites (qui nuisent aussi souvent à la clarté du code).

Si vous atteignez les limites de ce que du Python « pur » permet de faire, il y a des outils qui permettent d'aller plus loin. Par exemple, *Cython* peut compiler une version légèrement modifiée de code Python en une extension C et est disponible sur de nombreuses plate-formes. *Cython* peut bénéficier de la compilation (et de l'annotation, optionnelle, des types) pour rendre votre code beaucoup plus rapide que s'il était interprété. Si vous avez confiance en vos capacités de programmation en C, vous pouvez aussi écrire un module d'extension en C vous-même.

Voir aussi :

La page wiki dédiée aux [astuces de performance](#).

2.4.2 Quelle est la manière la plus efficace de concaténer un grand nombre de chaînes de caractères ?

Les objets `str` et `bytes` sont immuables, par conséquent concaténer un grand nombre de chaînes de caractères entre elles n'est pas très efficace car chaque concaténation crée un nouvel objet. Dans le cas général, la complexité est quadratique par rapport à la taille totale de la chaîne.

Pour mettre bout-à-bout un grand nombre d'objets `str`, la technique recommandée consiste à toutes les mettre dans une liste et appeler la méthode `str.join()` à la fin :

```
chunks = []
for s in my_strings:
    chunks.append(s)
result = ''.join(chunks)
```

(une autre technique relativement efficace consiste à utiliser `io.StringIO`)

Pour concaténer un grand nombre d'objets `bytes`, la technique recommandée consiste à étendre un objet `bytearray` en utilisant la concaténation en-place (l'opérateur `+=`) :

```
result = bytearray()
for b in my_bytes_objects:
    result += b
```

2.5 Séquences (n-uplets / listes)

2.5.1 Comment convertir les listes en n-uplets et inversement ?

Le constructeur de type `tuple(seq)` convertit toute séquence (plus précisément, tout itérable) en un n-uplet avec les mêmes éléments dans le même ordre.

Par exemple `tuple([1, 2, 3])` renvoie `(1, 2, 3)` et `tuple('abc')` renvoie `('a', 'b', 'c')`. Si l'argument est un n-uplet, cela ne crée pas de copie, mais renvoie le même objet, ce qui fait de `tuple()` une fonction économique à appeler quand vous ne savez pas si votre objet est déjà un n-uplet.

Le constructeur de type `list(seq)` convertit toute séquence ou itérable en liste contenant les mêmes éléments dans le même ordre. Par exemple, `list((1, 2, 3))` renvoie `[1, 2, 3]` et `list('abc')` renvoie `['a', 'b', 'c']`. Si l'argument est une liste, il renvoie une copie, de la même façon que `seq[:]`.

2.5.2 Qu'est-ce qu'un index négatif ?

Les séquences Python sont indexées avec des nombres positifs aussi bien que négatifs. Pour les nombres positifs, 0 est le premier indice, 1 est le deuxième, et ainsi de suite. Pour les indices négatifs, -1 est le dernier index, -2 est le pénultième (avant-dernier), et ainsi de suite. On peut aussi dire que `seq[-n]` est équivalent à `seq[len(seq)-n]`.

Utiliser des indices négatifs peut être très pratique. Par exemple `S[:-1]` représente la chaîne tout entière à l'exception du dernier caractère, ce qui est pratique pour retirer un caractère de fin de ligne à la fin d'une chaîne.

2.5.3 Comment itérer à rebours sur une séquence ?

Utilisez la fonction native `reversed()`, qui a été introduite en Python 2.4 :

```
for x in reversed(sequence):
    ... # do something with x ...
```

Cela ne modifie pas la séquence initiale, mais construit à la place une copie en ordre inverse pour itérer dessus.

Avec Python 2.3 vous pouvez utiliser la syntaxe étendue de tranches :

```
for x in sequence[::-1]:
    ... # do something with x ...
```

2.5.4 Comment retirer les doublons d'une liste ?

Lisez le « livre de recettes » Python pour trouver une longue discussion sur les nombreuses approches possibles :

<https://code.activestate.com/recipes/52560/>

Si changer l'ordre de la liste ne vous dérange pas, commencez par ordonner celle-ci, puis parcourez-la d'un bout à l'autre, en supprimant les doublons trouvés en chemin :

```
if mylist:
    mylist.sort()
    last = mylist[-1]
    for i in range(len(mylist)-2, -1, -1):
        if last == mylist[i]:
            del mylist[i]
        else:
            last = mylist[i]
```

Si tous les éléments de la liste peuvent être utilisés comme des clés de dictionnaire (c'est à dire, qu'elles sont toutes *hashables*) ceci est souvent plus rapide

```
mylist = list(set(mylist))
```

Ceci convertit la liste en un ensemble, ce qui supprime automatiquement les doublons, puis la transforme à nouveau en liste.

2.5.5 Comment construire un tableau en Python ?

Utilisez une liste :

```
["this", 1, "is", "an", "array"]
```

Les listes ont un coût équivalent à celui des tableaux C ou Pascal ; la principale différence est qu'une liste Python peut contenir des objets de différents types.

Le module `array` fournit des méthodes pour créer des tableaux de types fixes dans une représentation compacte, mais ils sont plus lents à indexer que les listes. Notez aussi que l'extension `Numeric` (et d'autres) fournissent différentes structures de type tableaux, avec des caractéristiques différentes.

Pour obtenir des listes chaînées à la sauce Lisp, vous pouvez émuler les *cons cells* en utilisant des n-uplets :

```
lisp_list = ("like", ("this", ("example", None) ) )
```

Si vous voulez pouvoir modifier les éléments, utilisez une liste plutôt qu'un tuple. Ici la version équivalente du *car* de Lisp est `lisp_list[0]` et l'équivalent de *cdr* est `lisp_list[1]`. Ne faites ceci que si vous êtes réellement sûr d'en avoir besoin, cette méthode est en général bien plus lente que les listes Python.

2.5.6 Comment créer une liste à plusieurs dimensions ?

Vous avez probablement essayé de créer une liste à plusieurs dimensions de cette façon :

```
>>> A = [[None] * 2] * 3
```

Elle semble correcte si on l'affiche :

```
>>> A
[[None, None], [None, None], [None, None]]
```

Mais quand vous affectez une valeur, celle-ci apparaît à plusieurs endroits

```
>>> A[0][0] = 5
>>> A
[[5, None], [5, None], [5, None]]
```

Dupliquer une liste en utilisant `*` ne crée en réalité pas de copie mais seulement des références aux objets existants. Le `*3` crée une liste contenant trois références à la même liste de longueur deux. Un changement dans une colonne apparaîtra donc dans toutes les colonnes, ce qui n'est très probablement pas ce que vous souhaitiez.

L'approche suggérée est d'abord de créer une liste de la longueur désirée, puis de remplir tous les éléments avec une nouvelle chaîne :

```
A = [None] * 3
for i in range(3):
    A[i] = [None] * 2
```

Cela génère une liste contenant elle-même trois listes distinctes, de longueur deux. Vous pouvez aussi utiliser la syntaxe des listes en compréhension :

```
w, h = 2, 3
A = [[None] * w for i in range(h)]
```

Vous pouvez aussi utiliser une extension qui fournit un type matriciel natif ; `NumPy` est la plus répandue.

2.5.7 Comment appliquer une méthode à une séquence d'objets ?

Utilisez une liste en compréhension :

```
result = [obj.method() for obj in mylist]
```

2.5.8 Pourquoi `a_tuple[i] += ['item']` lève-t-il une exception alors que l'addition fonctionne ?

Ceci est dû à la combinaison de deux facteurs : le fait que les opérateurs d'affectation incrémentaux sont des opérateurs d'affectation et à la différence entre les objets muables et immuables en Python.

Cette discussion est valable, en général, quand des opérateurs d'affectation incrémentale sont appliqués aux éléments d'un n-uplet qui pointe sur des objets muables, mais on prendra `list` et `+=` comme exemple.

Si vous écrivez :

```
>>> a_tuple = (1, 2)
>>> a_tuple[0] += 1
Traceback (most recent call last):
...
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
```

La cause de l'exception est claire : 1 est ajouté à l'objet `a_tuple[0]` qui pointe sur (1), ce qui produit l'objet résultant 2, mais, lorsque l'on tente d'affecter le résultat du calcul, 2, à l'élément 0 du n-uplet, on obtient une erreur car il est impossible de modifier la cible sur laquelle pointe un élément d'un n-uplet.

Sous le capot, une instruction d'affectation incrémentale fait à peu près ceci :

```
>>> result = a_tuple[0] + 1
>>> a_tuple[0] = result
Traceback (most recent call last):
...
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
```

C'est la partie de l'affectation de l'opération qui génère l'erreur, vu qu'un n-uplet est immuable.

Quand vous écrivez un code du style :

```
>>> a_tuple = ('foo', 'bar')
>>> a_tuple[0] += ['item']
Traceback (most recent call last):
...
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
```

L'exception est un peu plus surprenante et, chose encore plus étrange, malgré l'erreur, l'ajout a fonctionné :

```
>>> a_tuple[0]
['foo', 'item']
```

Pour comprendre ce qui se passe, il faut savoir que, premièrement, si un objet implémente la méthode magique `c`, celle-ci est appelée quand l'affectation incrémentale `+=` est exécutée et sa valeur de retour est utilisée dans l'instruction d'affectation ; et que, deuxièmement, pour les listes, `__iadd__` équivaut à appeler `extend` sur la liste et à renvoyer celle-ci. C'est pour cette raison que l'on dit que pour les listes, `+=` est un "raccourci" pour `list.extend` :

```
>>> a_list = []
>>> a_list += [1]
>>> a_list
[1]
```

C'est équivalent à :

```
>>> result = a_list.__iadd__([1])
>>> a_list = result
```

L'objet sur lequel pointe `a_list` a été modifié et le pointeur vers l'objet modifié est réaffecté à `a_list`. *In fine*, l'affectation ne change rien, puisque c'est un pointeur vers le même objet que sur lequel pointait `a_list`, mais l'affectation a tout de même lieu.

Donc, dans notre exemple avec un n-uplet, il se passe quelque chose équivalent à :

```
>>> result = a_tuple[0].__iadd__(['item'])
>>> a_tuple[0] = result
Traceback (most recent call last):
...
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
```

L'appel à `__iadd__` réussit et la liste est étendue, mais bien que `result` pointe sur le même objet que `a_tuple[0]`, l'affectation finale échoue car les n-uplets ne sont pas muables.

2.5.9 Je souhaite faire un classement compliqué : peut-on faire une transformation de Schwartz en Python ?

Cette technique, attribuée à Randal Schwartz de la communauté Perl, ordonne les éléments d'une liste à l'aide d'une transformation qui fait correspondre chaque élément à sa "valeur de tri". En Python, ceci est géré par l'argument `key` de la méthode `list.sort()` :

```
Isorted = L[:]
Isorted.sort(key=lambda s: int(s[10:15]))
```


2.5.10 Comment ordonner une liste en fonction des valeurs d'une autre liste ?

Fusionnez-les dans un itérateur de n-uplets, ordonnez la liste obtenue, puis choisissez l'élément que vous voulez

```
>>> list1 = ["what", "I'm", "sorting", "by"]
>>> list2 = ["something", "else", "to", "sort"]
>>> pairs = zip(list1, list2)
>>> pairs = sorted(pairs)
>>> pairs
[('I'm', 'else'), ('by', 'sort'), ('sorting', 'to'), ('what', 'something')]
>>> result = [x[1] for x in pairs]
>>> result
['else', 'sort', 'to', 'something']
```

Vous pouvez remplacer la dernière étape par :

```
>>> result = []
>>> for p in pairs: result.append(p[1])
```

Si cela vous semble plus lisible, vous pouvez utiliser cette forme plutôt qu'une liste en compréhension. Toutefois, ce code est presque deux fois plus lent pour une liste de grande taille. Pourquoi ? Tout d'abord, parce que `append()` doit ré-allouer de la mémoire et, même si elle utilise quelques astuces pour éviter d'effectuer la ré-allocation à chaque appel, elle doit tout de même le faire de temps en temps, ce qui coûte assez cher. Deuxièmement, parce que l'expression `result.append` fait un accès supplémentaire à un attribut et, enfin, parce que tous ces appels de fonctions réduisent la vitesse d'exécution.

2.6 Objets

2.6.1 Qu'est-ce qu'une classe ?

Une classe est le type d'objet particulier créé par l'exécution d'une déclaration de classe. Les objets de classe sont utilisés comme modèles pour créer des objets, qui incarnent à la fois les données (attributs) et le code (méthodes) spécifiques à un type de données.

Une classe peut être fondée sur une ou plusieurs autres classes, appelée sa (ou ses) classe(s) de base. Elle hérite alors des attributs et des méthodes de ses classes de base. Cela permet à un modèle d'objet d'être successivement raffiné par héritage. Vous pourriez avoir une classe générique `Mailbox`, qui fournit des méthodes d'accès de base pour une boîte aux lettres, et des sous-classes telles que `MboxMailbox`, `MaildirMailbox`, `OutlookMailbox` qui gèrent les plusieurs formats spécifiques de boîtes aux lettres.

2.6.2 Qu'est-ce qu'une méthode ?

Une méthode est une fonction sur un objet `x` qu'on appelle de manière générale sous la forme `x.name(arguments...)`. Les méthodes sont définies comme des fonctions à l'intérieur de la définition de classe :

```
class C:
    def meth(self, arg):
        return arg * 2 + self.attribute
```

2.6.3 Qu'est-ce que self ?

Par convention, le premier argument d'une méthode est appelé `self`. Une méthode `meth(self, a, b, c)` doit être appelée sous la forme `x.meth(a, b, c)` où `x` est une instance de la classe dans laquelle cette méthode est définie ; tout se passe comme si la méthode était appelée comme `meth(x, a, b, c)`.

Voir aussi *Pourquoi "self" doit-il être explicitement utilisé dans les définitions et les appels de méthode ?*.

2.6.4 Comment vérifier si un objet est une instance d'une classe donnée ou d'une sous-classe de celle-ci ?

Utilisez la fonction native `isinstance(obj, cls)`. Vous pouvez vérifier qu'un objet est une instance de plusieurs classes à la fois en fournissant un n-uplet à la place d'une seule classe, par exemple, `isinstance(obj, (class1, class2, ...))`. Vous pouvez également vérifier qu'un objet est l'un des types natifs de Python, par exemple `isinstance(obj, str)` ou `isinstance(obj, (int, float, complex))`.

Notez que la plupart des programmes n'utilisent que rarement `isinstance()` sur les classes définies par l'utilisateur. Si vous développez vous-même des classes, une approche plus orientée-objet consiste à définir des méthodes sur les classes qui sont porteuses d'un comportement particulier, plutôt que de vérifier la classe de l'objet et de faire un traitement ad-hoc. Par exemple, si vous avez une fonction qui fait quelque chose :

```
def search(obj):
    if isinstance(obj, Mailbox):
        ... # code to search a mailbox
    elif isinstance(obj, Document):
        ... # code to search a document
    elif ...
```

Une meilleure approche est de définir une méthode `search()` dans toutes les classes et qu'il suffit d'appeler de la manière suivante :

```
class Mailbox:
    def search(self):
        ... # code to search a mailbox

class Document:
    def search(self):
        ... # code to search a document

obj.search()
```

2.6.5 Qu'est-ce que la délégation ?

La délégation est une technique orientée objet (aussi appelée « patron de conception »). Prenons un objet `x` dont on souhaite modifier le comportement d'une seule de ses méthodes. On peut créer une nouvelle classe qui fournit une nouvelle implémentation de la méthode qui nous intéresse dans l'évolution et qui délègue toute autre méthode à la méthode correspondante de `x`.

Les programmeurs Python peuvent facilement mettre en œuvre la délégation. Par exemple, la classe suivante implémente une classe qui se comporte comme un fichier, mais convertit toutes les données écrites en majuscules :

```
class UpperOut:

    def __init__(self, outfile):
        self._outfile = outfile

    def write(self, s):
        self._outfile.write(s.upper())
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
def __getattr__(self, name):
    return getattr(self._outfile, name)
```

Here the `UpperOut` class redefines the `write()` method to convert the argument string to uppercase before calling the underlying `self._outfile.write()` method. All other methods are delegated to the underlying `self._outfile` object. The delegation is accomplished via the `__getattr__` method; consult the language reference for more information about controlling attribute access.

Notez que pour une utilisation plus générale de la délégation, les choses peuvent se compliquer. Lorsque les attributs doivent être définis aussi bien que récupérés, la classe doit définir une méthode `__setattr__()` aussi, et il doit le faire avec soin. La mise en œuvre basique de la méthode `__setattr__()` est à peu près équivalent à ce qui suit :

```
class X:
    ...
    def __setattr__(self, name, value):
        self.__dict__[name] = value
    ...
```

La plupart des implémentations de `__setattr__()` doivent modifier `self.__dict__` pour stocker l'état local de `self` sans provoquer une récursion infinie.

2.6.6 Comment appeler une méthode définie dans une classe de base depuis une classe dérivée qui la surcharge ?

Utilisez la fonction native `super()` :

```
class Derived(Base):
    def meth(self):
        super(Derived, self).meth()
```

Pour les versions antérieures à 3.0, vous pouvez utiliser des classes classiques : pour une définition de classe comme `class Derived(Base): ...` vous pouvez appeler la méthode `meth()` définie dans `Base` (ou l'une des classes de base de `Base`) en faisant `Base.meth(self, arguments...)`. Ici, `Base.meth` est une méthode non liée, il faut donc fournir l'argument `self`.

2.6.7 Comment organiser un code pour permettre de changer la classe de base plus facilement ?

Vous pouvez définir un alias pour la classe de base, lui attribuer la classe de base réelle avant la définition de classe, et utiliser l'alias au long de votre classe. Ensuite, tout ce que vous devez changer est la valeur attribuée à l'alias. Accessoirement, cette astuce est également utile si vous voulez déterminer dynamiquement (par exemple en fonction de la disponibilité des ressources) la classe de base à utiliser. Exemple :

```
BaseAlias = <real base class>

class Derived(BaseAlias):
    def meth(self):
        BaseAlias.meth(self)
    ...
```

2.6.8 Comment créer des données statiques de classe et des méthodes statiques de classe ?

Les données statiques et les méthodes statiques (au sens C++ ou Java) sont prises en charge en Python.

Pour les données statiques, il suffit de définir un attribut de classe. Pour attribuer une nouvelle valeur à l'attribut, vous devez explicitement utiliser le nom de classe dans l'affectation :

```
class C:
    count = 0    # number of times C.__init__ called

    def __init__(self):
        C.count = C.count + 1

    def getcount(self):
        return C.count    # or return self.count
```

`c.count` se réfère également à `C.count` pour tout `c` tel que `isInstance(c, C)` est vrai, sauf remplacement par `c` lui-même ou par une classe sur le chemin de recherche de classe de base de `c.__class__` jusqu'à `C`.

Attention : dans une méthode de `C`, une affectation comme `self.count = 42` crée une nouvelle instance sans rapport avec le nom `count` dans le dictionnaire de données de `self`. La redéfinition d'une donnée statique de classe doit toujours spécifier la classe, que l'on soit à l'intérieur d'une méthode ou non :

```
C.count = 314
```

Il est possible d'utiliser des méthodes statiques :

```
class C:
    @staticmethod
    def static(arg1, arg2, arg3):
        # No 'self' parameter!
        ...
```

Cependant, d'une manière beaucoup plus simple pour obtenir l'effet d'une méthode statique se fait par une simple fonction au niveau du module :

```
def getcount():
    return C.count
```

Si votre code est structuré de manière à définir une classe (ou bien la hiérarchie des classes connexes) par module, ceci fournira l'encapsulation souhaitée.

2.6.9 Comment surcharger les constructeurs (ou méthodes) en Python ?

Cette réponse s'applique en fait à toutes les méthodes, mais la question se pose généralement dans le contexte des constructeurs.

En C++, on écrirait

```
class C {
    C() { cout << "No arguments\n"; }
    C(int i) { cout << "Argument is " << i << "\n"; }
}
```

En Python, vous devez écrire un constructeur unique qui considère tous les cas en utilisant des arguments par défaut. Par exemple :

```
class C:
    def __init__(self, i=None):
        if i is None:
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
print("No arguments")
else:
    print("Argument is", i)
```

Ce n'est pas tout à fait équivalent, mais suffisamment proche dans la pratique.

Vous pouvez aussi utiliser une liste d'arguments de longueur variable, par exemple

```
def __init__(self, *args):
    ...
```

La même approche fonctionne pour toutes les définitions de méthode.

2.6.10 J'essaie d'utiliser `__spam` et j'obtiens une erreur à propos de `__SomeClassName__spam`.

Les noms de variables commençant avec deux tirets bas sont « déformés », c'est un moyen simple mais efficace de définir des variables privées à une classe. Tout identifiant de la forme `__spam` (commençant par au moins deux tirets bas et se terminant par au plus un tiret bas) est textuellement remplacé par `__classname__spam`, où `classname` est le nom de la classe en cours sans les éventuels tirets bas du début.

Cela ne garantit aucune protection : un utilisateur extérieur peut encore délibérément accéder à l'attribut `__classname__spam` et les valeurs privées sont visibles dans l'objet `__dict__`. De nombreux programmeurs Python ne prennent jamais la peine d'utiliser des noms de variable privés.

2.6.11 Ma classe définit `__del__` mais elle n'est pas appelée lorsque je supprime l'objet.

Il y a plusieurs explications possibles.

La commande `del` n'appelle pas forcément `__del__()` — elle décrémente simplement le compteur de références de l'objet et, si celui-ci arrive à zéro, `__del__()` est appelée.

Si la structure de données contient des références circulaires (e.g. un arbre dans lequel chaque fils référence son père, et chaque père garde une liste de ses fils), le compteur de références n'arrivera jamais à zéro. Python exécute périodiquement un algorithme pour détecter ce genre de cycles, mais il peut se passer un certain temps entre le moment où la structure est référencée pour la dernière fois et l'appel du ramasse-miettes, donc la méthode `__del__()` peut être appelée à un moment aléatoire et pas opportun. C'est gênant pour essayer reproduire un problème. Pire, l'ordre dans lequel les méthodes `__del__()` des objets sont appelées est arbitraire. Il est possible de forcer l'appel du ramasse-miettes avec la fonction `gc.collect()`, mais il existe certains cas où les objets ne seront jamais nettoyés.

Bien que le ramasse-miette de cycles existe, il est tout de même recommandé de définir une méthode `close()` explicite sur des objets, et de l'appeler quand leur cycle de vie s'achève. Cette méthode `close()` peut alors supprimer les attributs qui référencent des sous-objets. Il vaut mieux ne pas appeler la méthode `__del__()` directement, mais la méthode `__del__()` devrait appeler la méthode `close()` et `close()` doit pouvoir être appelée plusieurs fois sur le même objet.

Une alternative pour éviter les références cycliques consiste à utiliser le module `weakref`, qui permet de faire référence à des objets sans incrémenter leur compteur de références. Par exemple, les structures d'arbres devraient utiliser des références faibles entre pères et fils (si nécessaire !).

Enfin, si la méthode `__del__()` lève une exception, un message d'avertissement s'affiche dans `sys.stderr`.

2.6.12 Comment obtenir toutes les instances d'une classe ?

Python ne tient pas de registre de toutes les instances d'une classe (ni de n'importe quel type natif). Il est cependant possible de programmer le constructeur de la classe de façon à tenir un tel registre, en maintenant une liste de références faibles vers chaque instance.

2.6.13 Pourquoi le résultat de `id()` peut-il être le même pour deux objets différents ?

La fonction native `id()` renvoie un entier dont l'unicité est garantie durant toute la vie de l'objet. Vu qu'en CPython cet entier est en réalité l'adresse mémoire de l'objet, il est fréquent qu'un nouvel objet soit alloué à une adresse mémoire identique à celle d'un objet venant d'être supprimé. Comme l'illustre le code suivant :

```
>>> id(1000)
13901272
>>> id(2000)
13901272
```

Les deux identifiants appartiennent à des objets entiers créés juste avant l'appel à `id()` et détruits immédiatement après. Pour s'assurer que les objets dont on veut examiner les identifiants sont toujours en vie, créons une nouvelle référence à l'objet :

```
>>> a = 1000; b = 2000
>>> id(a)
13901272
>>> id(b)
13891296
```

2.7 Modules

2.7.1 Comment créer des fichiers `.pyc` ?

Quand un module est importé pour la première fois (ou si le fichier source a été modifié depuis la création du fichier compilé), un fichier `.pyc` contenant le code précompilé est créé dans un sous-dossier `__pycache__` du dossier contenant le fichier `.py`. Le nom du fichier `.pyc` est identique au fichier `.py` et se termine par `.pyc`, avec une partie centrale qui dépend du binaire `python` qui l'a créé (voir la [PEP 3147](#) pour de plus amples précisions).

Une des raisons pour lesquelles un fichier `.pyc` peut ne pas être créé est un problème de droits sur le dossier qui contient le fichier source, ce qui veut dire qu'il est impossible de créer le sous-dossier `__pycache__`. Ceci peut arriver, par exemple, si vous développez en tant qu'un certain utilisateur, mais que le code est exécuté en tant qu'un autre utilisateur, par exemple pour tester un serveur Web.

La création du fichier `.pyc` est automatique durant l'import d'un module si Python est capable (en termes de droits, d'espace disque, etc) de créer un sous-dossier `__pycache__` et d'écrire le module ainsi compilé dans ce sous-répertoire, à moins que la variable d'environnement `PYTHONDONTWRITEBYTECODE` soit définie.

Exécuter du Python dans un script de plus haut niveau n'est pas considéré comme un import et le fichier `.pyc` n'est pas créé. Par exemple, si un module de plus haut niveau `foo.py` importe un autre module `xyz.py`, alors à l'exécution de `foo` (en tapant `python foo.py` dans la console), un fichier `.pyc` est créé pour `xyz` mais pas pour `foo` car `foo.py` n'est pas importé.

Pour créer un fichier `.pyc` pour `foo` — c'est-à-dire créer un fichier `.pyc` pour un module qui n'est pas importé — il existe les modules `py_compile` et `compileall`.

Le module `py_compile` peut compiler n'importe quel module manuellement. Il est ainsi possible d'appeler la fonction `compile()` de manière interactive :

```
>>> import py_compile
>>> py_compile.compile('foo.py')
```

Ces lignes écrivent le `.pyc` dans un sous-dossier `__pycache__` à côté de `foo.py` (le paramètre optionnel `cfile` permet de changer ce comportement).

Tous les fichiers d'un ou plusieurs dossiers peuvent aussi être compilés avec le module `compileall`. C'est possible depuis l'invite de commande en exécutant `compileall.py` avec le chemin du dossier contenant les fichiers Python à compiler :

```
python -m compileall .
```

2.7.2 Comment obtenir le nom du module actuel ?

Un module peut déterminer son propre nom en examinant la variable globale prédéfinie `__name__`. Si celle-ci vaut `'__main__'`, c'est que le programme est exécuté comme un script. Beaucoup de modules qui doivent normalement être importés pour pouvoir être utilisés fournissent aussi une interface en ligne de commande ou un test automatique. Ils n'exécutent cette portion du code qu'après avoir vérifié la valeur de `__name__` :

```
def main():
    print('Running test...')
    ...

if __name__ == '__main__':
    main()
```

2.7.3 Comment avoir des modules qui s'importent mutuellement ?

Considérons les modules suivants :

foo.py :

```
from bar import bar_var
foo_var = 1
```

bar.py :

```
from foo import foo_var
bar_var = 2
```

Le problème réside dans les étapes que l'interpréteur va réaliser :

- *main* importe *foo*
- Les variables globales (vides) de *foo* sont créées
- *foo* est compilé et commence à s'exécuter
- *foo* importe *bar*
- Les variables globales (vides) de *bar* sont créées
- *bar* est compilé et commence à s'exécuter
- *bar* importe *foo* (en réalité, rien ne passe car il y a déjà un module appelé *foo*)
- *bar.foo_var = foo.foo_var*

La dernière étape échoue car Python n'a pas fini d'interpréter *foo* et le dictionnaire global des symboles de *foo* est encore vide.

Le même phénomène arrive quand on utilise `import foo`, et qu'on essaye ensuite d'accéder à `foo.foo_var` dans le code global.

Il y a (au moins) trois façons de contourner ce problème.

Guido van Rossum déconseille d'utiliser `from <module> import ...` et de mettre tout le code dans des fonctions. L'initialisation des variables globales et des variables de classe ne doit utiliser que des constantes ou des fonctions natives. Ceci implique que tout ce qui est fourni par un module soit référencé par `<module>.<nom>`.

Jim Roskind recommande d'effectuer les étapes suivantes dans cet ordre dans chaque module :

- les exportations (variables globales, fonctions et les classes qui ne nécessitent d'importer des classes de base)
- les instructions `import`
- le code (avec les variables globales qui sont initialisées à partir de valeurs importées).

van Rossum désapprouve cette approche car les importations se trouvent à un endroit bizarre, mais cela fonctionne.

Matthias Urlichs conseille de restructurer le code pour éviter les importations récursives.

Ces solutions peuvent être combinées.

2.7.4 `__import__('x.y.z')` renvoie `<module 'x'>`; comment accéder à `z` ?

Utilisez plutôt la fonction `import_module()` de `importlib` :

```
z = importlib.import_module('x.y.z')
```

2.7.5 Quand j'édite un module et que je le réimporte, je ne vois pas les changements. Pourquoi ?

Pour des raisons de performance et de cohérence, Python ne lit le fichier d'un module que la première fois où celui-ci est importé. Si ce n'était pas le cas, dans un programme composé d'un très grand nombre de modules qui importent tous le même module de base, ce module de base serait analysé et ré-analysé un très grand nombre de fois. Pour forcer la relecture d'un module, il faut faire :

```
import importlib
import modname
importlib.reload(modname)
```

Attention, cette technique ne marche pas systématiquement. En particulier, les modules qui contiennent des instructions comme

```
from modname import some_objects
```

continuent de fonctionner avec l'ancienne version des objets importés. Si le module contient une définition de classe, les instances déjà existantes de celle-ci ne sont *pas* mises à jour avec la nouvelle définition de la classe. Ceci peut conduire au comportement paradoxal suivant :

```
>>> import importlib
>>> import cls
>>> c = cls.C()                                # Create an instance of C
>>> importlib.reload(cls)
<module 'cls' from 'cls.py'>
>>> isinstance(c, cls.C)                       # isinstance is false?!?
False
```

La nature du problème apparaît clairement en affichant « l'identité » des objets de la classe :

```
>>> hex(id(c.__class__))
'0x7352a0'
>>> hex(id(cls.C))
'0x4198d0'
```


3.1 Pourquoi Python utilise-t-il l'indentation pour grouper les instructions ?

Guido van Rossum considère que l'usage de l'indentation pour regrouper les blocs d'instruction est élégant et contribue énormément à la clarté globale du programme Python. La plupart des gens finissent par aimer cette particularité au bout d'un moment.

Comme il n'y a pas d'accolades de début/fin, il ne peut y avoir de différence entre le bloc perçu par l'analyseur syntaxique et le lecteur humain. Parfois les programmeurs C pourront trouver un morceau de code comme celui-ci :

```
if (x <= y)
    x++;
    y--;
z++;
```

Seule l'instruction `x++` sera exécutée si la condition est vraie, mais l'indentation pourrait vous faire penser le contraire. Même des développeurs C expérimentés resteront pendant un moment à se demander pourquoi `y` est décrémenté même si `x > y`.

Comme il n'y a pas d'accolades de début/fin, Python est moins sujet aux conflits de style de code. En C, on peut placer les accolades de nombreuses façons. Si vous êtes habitués à lire et écrire selon un style particulier, vous pourriez vous sentir perturbé en lisant (ou en devant écrire) avec un autre style.

Nombre de styles de programmation utilisent des accolades de début/fin sur une ligne à part. Cela rend les programmes beaucoup plus longs et fait perdre une bonne partie de l'espace visible sur l'écran, empêchant un peu d'avoir une vue globale du programme. Idéalement, une fonction doit être visible sur un écran (environ 20 ou 30 lignes). 20 lignes de Python peuvent faire beaucoup plus que 20 lignes de C. Ce n'est pas seulement dû à l'absence d'accolades de début/fin -- l'absence de déclarations et la présence de types de haut-niveau en sont également responsables -- mais la syntaxe basée sur l'indentation aide sûrement.

3.2 Pourquoi ai-je d'étranges résultats suite à de simples opérations arithmétiques ?

Voir la question suivante.

3.3 Pourquoi les calculs à virgules flottantes sont si imprécis ?

Les gens sont très souvent surpris par des résultats comme celui-ci :

```
>>> 1.2 - 1.0
0.19999999999999996
```

et pensent que c'est un *bug* dans Python. Ça ne l'est pas. Ceci n'a d'ailleurs que peu à voir avec Python, mais avec la manière dont la plateforme sous-jacente gère les nombres à virgule flottante.

La classe `float` dans CPython utilise le type double du langage C comme stockage. La valeur d'un objet `float` est stockée dans un format binaire à virgule flottante avec une précision fixe (généralement 53 bits). Python utilise des opérations qui proviennent du langage C qui à leur tour reposent sur l'implémentation au niveau du processeur afin d'effectuer des opérations en virgule flottante. Cela signifie que dans le cadre des opérations sur les nombres à virgule flottante, Python se comporte comme beaucoup de langages populaires dont C et Java.

Beaucoup de nombres pouvant être écrits facilement en notation décimale ne peuvent pas s'exprimer de manière exacte en binaire à virgule flottante. Par exemple, après :

```
>>> x = 1.2
```

la valeur stockée pour `x` est une (très bonne) approximation de la valeur décimale `1.2`, mais cette valeur n'est pas exacte. Sur une machine typique, la valeur stockée est en fait :

```
1.0011001100110011001100110011001100110011001100110011001100110011 (binary)
```

qui est, exactement :

```
1.1999999999999999555910790149937383830547332763671875 (decimal)
```

La précision typique de 53 bits des *floats* Python permet une précision de 15--16 décimales.

Veuillez vous référer au chapitre sur floating point arithmetic du tutoriel python pour de plus amples informations.

3.4 Pourquoi les chaînes de caractères Python sont-elles immuables ?

Il y a plusieurs avantages.

La première concerne la performance : savoir qu'une chaîne de caractères est immuable signifie que l'allocation mémoire allouée lors de la création de cette chaîne est fixe et figée. C'est aussi l'une des raisons pour lesquelles on fait la distinction entre les *tuples* et les listes.

Un autre avantage est que les chaînes en Python sont considérées aussi "élémentaires" que les nombres. Aucun processus ne changera la valeur du nombre 8 en autre chose, et en Python, aucun processus changera la chaîne de caractère "huit" en autre chose.

3.5 Pourquoi "self" doit-il être explicitement utilisé dans les définitions et les appels de méthode ?

L'idée a été empruntée à Modula-3. Il s'avère être très utile, pour diverses raisons.

Tout d'abord, il est plus évident d'utiliser une méthode ou un attribut d'instance par exemple au lieu d'une variable locale. Lire `self.x` ou `self.meth()` est sans ambiguïté sur le fait que c'est une variable d'instance ou une méthode qui est utilisée, même si vous ne connaissez pas la définition de classe par cœur. En C++, vous pouvez les reconnaître par l'absence d'une déclaration de variable locale (en supposant que les variables globales sont rares ou facilement reconnaissables) -- mais en Python, il n'y a pas de déclarations de variables locales, de sorte que vous devez chercher la définition de classe pour être sûr. Certaines normes de programmation C++ et Java préfixent les attributs d'instance par `m_`. Cette syntaxe explicite est ainsi utile également pour ces langages.

Ensuite, ça veut dire qu'aucune syntaxe spéciale n'est nécessaire si vous souhaitez explicitement référencer ou appeler la méthode depuis une classe en particulier. En C++, si vous utilisez la méthode d'une classe de base elle-même surchargée par une classe dérivée, vous devez utiliser l'opérateur `::` -- en Python vous pouvez écrire `baseclass.methodname(self, <argument list>)`. C'est particulièrement utile pour les méthodes `__init__()`, et de manière générale dans les cas où une classe dérivée veut étendre la méthode du même nom de la classe de base, devant ainsi appeler la méthode de la classe de base d'une certaine manière.

Enfin, pour des variables d'instance, ça résout un problème syntaxique pour l'assignation : puisque les variables locales en Python sont (par définition !) ces variables auxquelles les valeurs sont assignées dans le corps d'une fonction (et n'étant pas déclarées explicitement globales), il doit y avoir un moyen de dire à l'interpréteur qu'une assignation est censée assigner une variable d'instance plutôt qu'une variable locale, et doit de préférence être syntaxique (pour des raisons d'efficacité). C++ fait ça au travers de déclarations, mais Python n'a pas de déclarations et ça serait dommage d'avoir à les introduire juste pour cette raison. Utiliser explicitement `self.var` résout ça avec élégance. Pareillement, pour utiliser des variables d'instance, avoir à écrire `self.var` signifie que les références vers des noms non-qualifiés au sein d'une méthode n'ont pas à être cherchés dans l'annuaire d'instances. En d'autres termes, les variables locales et les variables d'instance vivent dans deux différents espaces de nommage, et vous devez dire à Python quel espace de nommage utiliser.

3.6 Pourquoi ne puis-je pas utiliser d'assignation dans une expression ?

De nombreuses personnes habituées à C ou Perl se plaignent de vouloir utiliser cet idiome C :

```
while (line = readline(f)) {
    // do something with line
}
```

où en Python vous êtes forcé à écrire ceci :

```
while True:
    line = f.readline()
    if not line:
        break
    ... # do something with line
```

La raison pour ne pas autoriser l'assignation dans les expressions en Python est un bug fréquent, et difficile à trouver dans ces autres langages, causé par cette construction :

```
if (x = 0) {
    // error handling
}
else {
    // code that only works for nonzero x
}
```

Cette erreur est une simple coquille : `x = 0`, qui assigne 0 à la variable `x`, a été écrit alors que la comparaison `x == 0` est certainement ce qui était souhaité.

De nombreuses alternatives ont été proposées. La plupart économisaient quelques touches mais utilisaient des mots clefs ou des syntaxes arbitraires ou cryptiques, et manquaient à la règle que toute proposition de changement de langage devrait respecter : elle doit intuitivement suggérer la bonne signification au lecteur qui n'a pas encore été introduit à cette syntaxe.

Un phénomène intéressant est que la plupart des programmeurs Python expérimentés reconnaissent l'idiome `while True` et ne semblent pas manquer l'assignation dans la construction de l'expression ; seuls les nouveaux-venus expriment un fort désir d'ajouter ceci au langage.

Il y a une manière alternative de faire ça qui semble attrayante mais elle est généralement moins robuste que la solution `while True` :

```
line = f.readline()
while line:
    ... # do something with line...
    line = f.readline()
```

Le problème avec ceci est que si vous changez d'avis sur la manière dont vous allez récupérer la prochaine ligne (ex : vous voulez changer en `sys.stdin.readline()`) vous devez vous souvenir de le changer à deux endroits dans votre programme -- la deuxième occurrence est cachée en bas de la boucle.

La meilleure approche est d'utiliser les itérateurs, rendant possible de parcourir des objets en utilisant l'instruction `for`. Par exemple, les *objets fichiers* gèrent le protocole d'itération, donc vous pouvez simplement écrire :

```
for line in f:
    ... # do something with line...
```

3.7 Pourquoi Python utilise des méthodes pour certaines fonctionnalités (ex : `list.index()`) mais des fonctions pour d'autres (ex : `len(list)`) ?

Comme l'a dit Guido :

(a) Pour certaines opérations, la notation préfixe se lit mieux que celle suffixe -- les opérations préfixe (et infixe !) sont une longue tradition en mathématique, où on apprécie les notations qui aident visuellement le mathématicien à réfléchir sur un problème. Comparez la facilité avec laquelle nous réécrivons une formule comme `x*(a+b)` en `x*a + x*b` à la lourdeur de faire la même chose avec une notation orientée objet brute.

(b) Quand je lis du code qui dit `len(x)` je sais qu'il demande la longueur de quelque chose. Cela me dit deux choses : le résultat est un entier, et l'argument est une sorte de conteneur. Au contraire, quand je lis `x.len()`, je dois déjà savoir que `x` est une sorte de conteneur implémentant une interface ou héritant d'une classe qui a un `len()` standard. Voyez la confusion qui arrive parfois quand une classe qui n'implémente pas une interface de dictionnaire a une méthode `get()` ou `key()`, ou quand un objet qui n'est pas un fichier implémente une méthode `write()`.

—<https://mail.python.org/pipermail/python-3000/2006-November/004643.html>

3.8 Pourquoi `join()` est une méthode de chaîne plutôt qu'une de liste ou de tuple ?

Les chaînes sont devenues bien plus comme d'autres types standards à partir de Python 1.6, lorsque les méthodes ont été ajoutées fournissant ainsi les mêmes fonctionnalités que celles qui étaient déjà disponibles en utilisant les fonctions du module `string`. La plupart de ces nouvelles méthodes ont été largement acceptées, mais celle qui semble rendre certains programmeurs inconfortables est :

```
"", ".join(['1', '2', '4', '8', '16'])
```

qui donne le résultat :

```
"1, 2, 4, 8, 16"
```

Il y a deux arguments fréquents contre cet usage.

Le premier se caractérise par les lignes suivantes : "C'est vraiment moche d'utiliser une méthode de chaîne littérale (chaîne constante)", à laquelle la réponse est qu'il se peut, mais une chaîne littérale est juste une valeur fixe. Si la méthode est autorisée sur des noms liés à des chaînes, il n'y a pas de raison logique à les rendre indisponibles sur des chaînes littérales.

La deuxième objection se réfère typiquement à : "Je suis réellement en train de dire à une séquence de joindre ses membres avec une constante de chaîne". Malheureusement, vous ne l'êtes pas. Pour quelque raison, il semble être bien moins difficile d'avoir `split()` en tant que méthode de chaîne, puisque dans ce cas il est facile de voir que

```
"1, 2, 4, 8, 16".split(", ")
```

est une instruction à une chaîne littérale de renvoyer les sous-chaînes délimitées par le séparateur fournit (ou, par défaut, les espaces, ou groupes d'espaces).

`join()` est une méthode de chaîne parce qu'en l'utilisant vous dites au séparateur de chaîne d'itérer une séquence de chaînes et de s'insérer entre les éléments adjacents. Cette méthode peut être utilisée avec n'importe quel argument qui obéit aux règles d'objets séquence, incluant n'importe quelles nouvelles classes que vous pourriez définir vous-même. Des méthodes similaires existent pour des objets `bytes` et `bytearray`.

3.9 À quel point les exceptions sont-elles rapides ?

Un bloc `try / except` est extrêmement efficace tant qu'aucune exception ne sont levée. En effet, intercepter une exception s'avère coûteux. Dans les versions de précédant Python 2.0, il était courant d'utiliser cette pratique :

```
try:
    value = mydict[key]
except KeyError:
    mydict[key] = getvalue(key)
    value = mydict[key]
```

Cela n'a de sens que si vous vous attendez à ce que le dictionnaire ait la clé presque tout le temps. Si ce n'était pas le cas, vous l'auriez codé comme suit :

```
if key in mydict:
    value = mydict[key]
else:
    value = mydict[key] = getvalue(key)
```

Pour ce cas, vous pouvez également utiliser `value = dict.setdefault(key, getvalue(key))`, mais seulement si l'appel à `getvalue()` est suffisamment peu coûteux car il est évalué dans tous les cas.

3.10 Pourquoi n'y a-t-il pas une instruction *switch* ou une structure similaire à *switch* / *case* en Python ?

Vous pouvez le faire assez facilement avec une séquence de `if... elif... elif... else`. Il y a eu quelques propositions pour la syntaxe de l'instruction `switch`, mais il n'y a pas (encore) de consensus sur le cas des intervalles. Voir la [PEP 275](#) pour tous les détails et l'état actuel.

Dans les cas où vous devez choisir parmi un très grand nombre de possibilités, vous pouvez créer un dictionnaire faisant correspondre des valeurs à des fonctions à appeler. Par exemple :

```
def function_1(...):
    ...

functions = {'a': function_1,
            'b': function_2,
            'c': self.method_1, ...}

func = functions[value]
func()
```

Pour appeler les méthodes sur des objets, vous pouvez simplifier davantage en utilisant la fonction native `getattr()` pour récupérer les méthodes avec un nom donné :

```
def visit_a(self, ...):
    ...

...

def dispatch(self, value):
    method_name = 'visit_' + str(value)
    method = getattr(self, method_name)
    method()
```

Il est suggéré que vous utilisiez un préfixe pour les noms de méthodes, telles que `visit_` dans cet exemple. Sans ce préfixe, si les valeurs proviennent d'une source non fiable, un attaquant serait en mesure d'appeler n'importe quelle méthode sur votre objet.

3.11 Est-il possible d'émuler des fils d'exécution dans l'interpréteur plutôt que se baser sur les implémentations spécifique aux OS ?

Réponse 1 : Malheureusement, l'interpréteur pousse au moins un bloc de pile C (*stack frame*) pour chaque bloc de pile de Python. Aussi, les extensions peuvent rappeler dans Python à presque n'importe quel moment. Par conséquent, une implémentation complète des fils d'exécution nécessiterait un support complet en C.

Réponse 2 : heureusement, il existe [Stackless Python](#), qui a complètement ré-architecturé la boucle principale de l'interpréteur afin de ne pas utiliser la pile C.

3.12 Pourquoi les expressions lambda ne peuvent pas contenir d'instructions ?

Les expressions lambda de Python ne peuvent pas contenir d'instructions parce que le cadre syntaxique de Python ne peut pas gérer les instructions imbriquées à l'intérieur d'expressions. Cependant, en Python, ce n'est pas vraiment un problème. Contrairement aux formes lambda dans d'autres langages, où elles ajoutent des fonctionnalités, les expressions lambda de Python sont seulement une notation concise si vous êtes trop paresseux pour définir une fonction.

Les fonctions sont déjà des objets de première classe en Python et peuvent être déclarées dans une portée locale. L'unique avantage d'utiliser une fonction lambda au lieu d'une fonction définie localement est que vous n'avez nullement besoin d'un nom pour la fonction -- Mais c'est juste une variable locale à laquelle est affecté l'objet fonction (qui est exactement le même type d'objet qui donne une expression lambda) !

3.13 Python peut-il être compilé en code machine, en C ou dans un autre langage ?

[Cython](#) compile une version modifiée de Python avec des annotations optionnelles en extensions C. [Nuitka](#) est un nouveau compilateur de Python vers C++, visant à supporter le langage Python entièrement. Pour compiler en Java, vous pouvez regarder [VOC](#).

3.14 Comment Python gère la mémoire ?

Les détails de la gestion de la mémoire en Python dépendent de l'implémentation. En effet, l'implémentation standard de Python, *CPython*, utilise des compteurs de références afin de détecter des objets inaccessibles et un autre mécanisme pour collecter les références circulaires, exécutant périodiquement un algorithme de détection de cycles qui recherche les cycles inaccessibles et supprime les objets impliqués. Le module `gc` fournit des fonctions pour lancer le ramasse-miettes, d'obtenir des statistiques de débogage et ajuster ses paramètres.

Cependant, d'autres implémentations (par exemple *Jython* ou *PyPy*) peuvent compter sur un mécanisme différent comme un véritable ramasse-miette. Cette différence peut causer de subtils problèmes de portabilité si votre code Python dépend du comportement de l'implémentation du compteur de références.

Dans certaines implémentations de Python, le code suivant (qui marche parfaitement avec *CPython*) aurait probablement manqué de descripteurs de fichiers :

```
for file in very_long_list_of_files:
    f = open(file)
    c = f.read(1)
```

En effet, à l'aide du comptage de références et du destructeur d'objets de *CPython*, chaque nouvelle affectation à `f` ferme le fichier précédent. Cependant, avec un GC classique, ces objets seront seulement recueillies (et fermés) à intervalles variables et possiblement avec de longs intervalles.

Si vous souhaitez écrire du code qui fonctionne avec n'importe quelle implémentation de Python, vous devez explicitement fermer le fichier ou utiliser l'instruction `with` ; ceci fonctionnera indépendamment du système de gestion de la mémoire :

```
for file in very_long_list_of_files:
    with open(file) as f:
        c = f.read(1)
```

3.15 Pourquoi CPython n'utilise-il pas un ramasse-miette plus traditionnel ?

D'une part, ce n'est pas une caractéristique normalisée en C et par conséquent ce n'est pas portable. (Oui, nous connaissons la bibliothèque *GC Boehm*. Elle contient du code assembleur pour la plupart des plates-formes classiques, mais pas toutes, et bien qu'elle soit le plus souvent transparent, c'est loin d'être le cas, des correctifs sont nécessaires afin que Python fonctionne correctement avec.)

Le GC classique devient également un problème lorsque Python est incorporé dans d'autres applications. Bien que dans une application Python, il ne soit pas gênant de remplacer les fonctions `malloc()` et `free()` avec les versions fournies par la bibliothèque `*GC*`, une application incluant Python peut vouloir avoir ses propres implémentations de `malloc()` et `free()` et peut ne pas vouloir celles de Python. À l'heure actuelle, CPython fonctionne avec n'importe quelle implémentation correcte de `malloc()` et `free()`.

3.16 Pourquoi toute la mémoire n'est pas libérée lorsque CPython s'arrête ?

Les objets référencés depuis les espaces de nommage globaux des modules Python ne sont pas toujours désalloués lorsque Python s'arrête. Cela peut se produire s'il y a des références circulaires. Il y a aussi certaines parties de mémoire qui sont allouées par la bibliothèque C qui sont impossibles à libérer (par exemple un outil comme *Purify* s'en plaindra). Python est, cependant, agressif sur le nettoyage de la mémoire en quittant et cherche à détruire chaque objet.

Si vous voulez forcer Python à désallouer certains objets en quittant, utilisez le module `textit` pour exécuter une fonction qui va forcer ces destructions.

3.17 Pourquoi les *tuples* et les *list* sont deux types de données séparés ?

Les listes et les *tuples*, bien que semblable à bien des égards, sont généralement utilisés de façons fondamentalement différentes. Les *tuples* peuvent être considérés comme étant similaires aux dossiers en Pascal ou aux structures en C ; Ce sont de petites collections de données associées qui peuvent être de différents types qui sont utilisées ensemble. Par exemple, un repère cartésien est correctement représenté comme un *tuple* de deux ou trois nombres.

Les listes, ressemblent davantage à des tableaux dans d'autres langues. Elles ont tendance à contenir un nombre variable d'objets de même type manipulés individuellement. Par exemple, `os.listdir('.')` renvoie une liste de chaînes représentant les fichiers dans le dossier courant. Les fonctions travaillant sur cette sortie accepteraient généralement sans aucun problème que vous ajoutiez un ou deux fichiers supplémentaire dans le dossier.

Les *tuples* sont immuables, ce qui signifie que lorsqu'un *tuple* a été créé, vous ne pouvez remplacer aucun de ses éléments par une nouvelle valeur. Les listes sont muables, ce qui signifie que vous pouvez toujours modifier les éléments d'une liste. Seuls des éléments immuables peuvent être utilisés comme clés de dictionnaires, et donc de `tuple` et `list` seul des *tuples* peuvent être utilisés comme clés.

3.18 Comment les listes sont-elles implémentées dans CPython ?

Les listes en CPython sont de vrais tableaux de longueur variable contrairement à des listes orientées *Lisp* (i.e des listes chaînées). L'implémentation utilise un tableau contigu de références à d'autres objets. Elle conserve également un pointeur vers ce tableau et la longueur du tableau dans une structure de tête de liste.

Cela rend l'indexation d'une liste `a[i]` une opération dont le coût est indépendant de la taille de la liste ou de la valeur de l'indice.

Lorsque des éléments sont ajoutés ou insérés, le tableau de références est redimensionné. Un savoir-faire ingénieux permet l'amélioration des performances lors de l'ajout fréquent d'éléments ; Lorsque le tableau doit être étendu, un certain espace supplémentaire est alloué de sorte que pour la prochaine fois, ceci ne nécessite plus un redimensionnement effectif.

3.19 Comment les dictionnaires sont-ils implémentés dans CPython ?

Les dictionnaires CPython sont implémentés sous forme de tables de hachage redimensionnables. Par rapport aux *B-trees*, cela donne de meilleures performances pour la recherche (l'opération la plus courante de loin) dans la plupart des circonstances, et leur implémentation est plus simple.

Les dictionnaires fonctionnent en calculant un code de hachage pour chaque clé stockée dans le dictionnaire en utilisant la fonction `hash()`. Le code de hachage varie grandement selon la clé et du nombre de processus utilisés ; Par exemple, la chaîne de caractère "Python" pourrait avoir comme code de hachage une valeur allant jusqu'à -539294296 tandis que la chaîne "python", qui se distingue de la première par un seul bit, pourrait avoir comme code de hachage une valeur allant jusqu'à 1142331976. Le code de hachage est ensuite utilisé pour calculer un emplacement dans un tableau interne où la valeur est stockée. Dans l'hypothèse où vous stockez les clés qui ont toutes des valeurs de hachage différentes, cela signifie que le temps pour récupérer une clé est constant -- $O(1)$, en notation grand O de Landau.

3.20 Pourquoi les clés du dictionnaire sont immuables ?

L'implémentation de la table de hachage des dictionnaires utilise une valeur de hachage calculée à partir de la valeur de la clé pour trouver la clé elle-même. Si la clé était un objet muable, sa valeur peut changer, et donc son hachage pourrait également changer. Mais toute personne modifiant l'objet clé ne peut pas dire qu'elle a été utilisée comme une clé de dictionnaire. Il ne peut déplacer l'entrée dans le dictionnaire. Ainsi, lorsque vous essayez de rechercher le même objet dans le dictionnaire, il ne sera pas disponible parce que sa valeur de hachage est différente. Si vous essayez de chercher l'ancienne valeur, elle serait également introuvable car la valeur de l'objet trouvé dans cet emplacement de hachage serait différente.

Si vous voulez un dictionnaire indexé avec une liste, il faut simplement convertir la liste en un *tuple* ; la fonction `tuple(L)` crée un *tuple* avec les mêmes entrées que la liste `L`. Les *tuples* sont immuables et peuvent donc être utilisés comme clés du dictionnaire.

Certaines solutions insatisfaisantes qui ont été proposées :

- Les listes de hachage par leur adresse (*ID* de l'objet). Cela ne fonctionne pas parce que si vous créez une nouvelle liste avec la même valeur, elle ne sera pas retrouvée ; par exemple :

```
mydict = {[1, 2]: '12'}
print(mydict[[1, 2]])
```

cela lèverait une exception `KeyError` car l'*ID* de `[1, 2]` utilisé dans la deuxième ligne diffère de celle de la première ligne. En d'autres termes, les clés de dictionnaire doivent être comparées à l'aide du comparateur `==` et non à l'aide du mot clé `is`.

- Faire une copie lors de l'utilisation d'une liste en tant que clé. Cela ne fonctionne pas puisque la liste, étant un objet muable, pourrait contenir une référence à elle-même ou avoir une boucle infinie au niveau du code copié.

- Autoriser les listes en tant que clés, mais indiquer à l'utilisateur de ne pas les modifier. Cela permettrait un ensemble de bogues difficiles à suivre dans les programmes lorsque vous avez oublié ou modifié une liste par accident. Cela casse également un impératif important des dictionnaires : chaque valeur de `d.keys()` est utilisable comme clé du dictionnaire.
- Marquer les listes comme étant en lecture seule une fois qu'elles sont utilisées comme clé de dictionnaire. Le problème est que ce n'est pas seulement l'objet de niveau supérieur qui pourrait changer sa valeur ; vous pourriez utiliser un tuple contenant une liste comme clé. Utiliser n'importe quoi comme une clé dans un dictionnaire nécessiterait de marquer tous les objets accessibles à partir de là comme en lecture seule -- et encore une fois, les objets se faisant référence pourraient provoquer une boucle infinie.

Il y a un truc pour contourner ceci si vous en avez besoin, mais utilisez-le à vos risques et périls. Vous pouvez encapsuler une structure mutable à l'intérieur d'une instance de classe qui a à la fois une méthode `__eq__()` et `__hash__()`. Vous devez ensuite vous assurer que la valeur de hachage pour tous ces objets *wrapper* qui résident dans un dictionnaire (ou une autre structure basée sur le hachage), restent fixes pendant que l'objet est dans le dictionnaire (ou une autre structure).

```
class ListWrapper:
    def __init__(self, the_list):
        self.the_list = the_list

    def __eq__(self, other):
        return self.the_list == other.the_list

    def __hash__(self):
        l = self.the_list
        result = 98767 - len(l)*555
        for i, el in enumerate(l):
            try:
                result = result + (hash(el) % 9999999) * 1001 + i
            except Exception:
                result = (result % 7777777) + i * 333
        return result
```

Notez que le calcul de hachage peut être compliqué car il est possible que certains membres de la liste peuvent être impossible à hacher et aussi par la possibilité de débordement arithmétique.

De plus, il faut toujours que, si `o1 == o2` (par exemple `o1.__eq__(o2)` vaut `True`) alors `hash(o1) == hash(o2)` (par exemple, `o1.__hash__() == o2.__hash__()`), que l'objet se trouve dans un dictionnaire ou pas. Si vous ne remplissez pas ces conditions, les dictionnaires et autres structures basées sur le hachage se comporteront mal.

Dans le cas de *ListWrapper*, chaque fois que l'objet *wrapper* est dans un dictionnaire, la liste encapsulée ne doit pas changer pour éviter les anomalies. Ne faites pas cela à moins que vous n'ayez pensé aux potentielles conséquences de ne pas satisfaire entièrement ces conditions. Vous avez été prévenus.

3.21 Pourquoi `list.sort()` ne renvoie pas la liste triée ?

Dans les situations où la performance est importante, faire une copie de la liste juste pour la trier serait un gaspillage. Par conséquent, `list.sort()` trie la liste en place. Afin de vous le rappeler, il ne retourne pas la liste triée. De cette façon, vous ne serez pas dupés en écrasant accidentellement une liste lorsque vous avez besoin d'une copie triée, mais vous devrez également garder sous la main la version non triée.

Si vous souhaitez retourner une nouvelle liste, utilisez plutôt la fonction native `sorted()`. Cette fonction crée une nouvelle liste à partir d'un itérable fourni, la trie et la retourne. Par exemple, voici comment itérer sur les clefs d'un dictionnaire dans l'ordre trié :

```
for key in sorted(mydict):
    ... # do whatever with mydict[key]...
```

3.22 Comment spécifiez-vous et appliquez-vous une spécification d'interface en Python ?

Une spécification d'interface pour un module fourni par des langages tels que C++ et Java décrit les prototypes pour les méthodes et les fonctions du module. Beaucoup estiment que la vérification au moment de la compilation des spécifications d'interface aide à la construction de grands programmes.

Python 2.6 ajoute un module `abc` qui vous permet de définir des classes de base abstraites (ABCs). Vous pouvez ensuite utiliser `isinstance()` et `issubclass()` pour vérifier si une instance ou une classe implémente une ABC particulière. Le module `collections.abc` définit un ensemble d'ABCs utiles telles que `Iterable`, `Container` et `collections.abc.MutableMapping`.

Pour Python, la plupart des avantages des spécifications d'interface peuvent être obtenus par une discipline de test appropriée pour les composants. Il existe aussi un outil, `PyChecker`, qui peut être utilisé pour trouver des problèmes d'héritage.

Une bonne suite de tests pour un module peut à la fois fournir un test de non régression et servir de spécification d'interface de module ainsi qu'un ensemble d'exemples. De nombreux modules Python peuvent être exécutés en tant que script pour fournir un simple « auto-test ». Même les modules qui utilisent des interfaces externes complexes peuvent souvent être testés isolément à l'aide d'émulations triviales embryonnaires de l'interface externe. Les modules `doctest` et `UnitTest` ou des frameworks de test tiers peuvent être utilisés pour construire des suites de tests exhaustives qui éprouvent chaque ligne de code dans un module.

Une discipline de test appropriée peut aider à construire des applications complexes de grande taille en Python aussi bien que le feraient des spécifications d'interface. En fait, c'est peut-être même mieux parce qu'une spécification d'interface ne peut pas tester certaines propriétés d'un programme. Par exemple, la méthode `Append()` est censée ajouter de nouveaux éléments à la fin d'une liste « sur place » ; une spécification d'interface ne peut pas tester que votre implémentation de `append()` va réellement le faire correctement, mais il est trivial de vérifier cette propriété dans une suite de tests.

L'écriture des suites de tests est très utile, et vous voudrez peut-être concevoir votre code de manière à le rendre facilement testable. Une technique de plus en plus populaire, le développement dirigé par les tests, requiert d'écire d'abord des éléments de la suite de tests, avant d'écrire le code réel. Bien sûr, Python vous permet d'être laxiste et de ne pas écrire de test du tout.

3.23 Pourquoi n'y a-t-il pas de `goto` en Python ?

Vous pouvez utiliser les exceptions afin de mettre en place un "goto structuré" qui fonctionne même avec les appels de fonctions. Beaucoup de personnes estiment que les exceptions peuvent émuler idéalement tout utilisation raisonnable des constructions `go` ou `goto` en C, en Fortran ou autres langages de programmation. Par exemple :

```
class label(Exception): pass # declare a label

try:
    ...
    if condition: raise label() # goto label
    ...
except label: # where to goto
    pass
...
```

Cela ne vous permet pas de sauter au milieu d'une boucle. Néanmoins, dans tous les cas cela est généralement considéré comme un abus de `goto`. À Utiliser avec parcimonie.

3.24 Pourquoi les chaînes de caractères brutes (r-strings) ne peuvent-elles pas se terminer par un *backslash* ?

Plus précisément, elles ne peuvent pas se terminer par un nombre impair de *backslashes* : le *backslash* non appairé à la fin échappe le caractère de guillemet final, laissant une chaîne non terminée.

Les chaînes brutes ont été conçues pour faciliter la création de données pour les processeurs de texte (principalement les moteurs d'expressions régulières) qui veulent faire leur propre traitement d'échappement d'*antislashes*. Ces processeurs considèrent un *antislash* de fin non-appairé comme une erreur, alors les chaînes brutes ne le permettent pas. En retour, elles vous permettent de transmettre le caractère de citation de la chaîne en l'échappant avec un *antislash*. Ces règles fonctionnent bien lorsque les chaînes brutes sont utilisées pour leur but premier.

Si vous essayez de construire des chemins d'accès Windows, notez que tous les appels système Windows acceptent également les *slashes* "classiques" :

```
f = open("/mydir/file.txt") # works fine!
```

Si vous essayez de construire un chemin d'accès pour une commande DOS, essayez par exemple l'un de ceux-là

```
dir = r"\this\is\my\dos\dir" "\\\"
dir = r"\this\is\my\dos\dir\" "[:-1]
dir = "\\this\\is\\my\\dos\\dir\\"
```

3.25 Pourquoi la déclaration *with* pour les assignations d'attributs n'existe pas en Python ?

Python a une instruction *with* qui encapsule l'exécution d'un bloc, en appelant le code sur l'entrée et la sortie du bloc. Certains langages possèdent une construction qui ressemble à ceci :

```
with obj:
    a = 1                # equivalent to obj.a = 1
    total = total + 1    # obj.total = obj.total + 1
```

En Python, une telle construction serait ambiguë.

Les autres langages, tels que le Pascal, le Delphi et le C++ utilisent des types statiques, il est donc possible de savoir d'une manière claire et directe ce à quoi est attribué un membre. C'est le point principal du typage statique --le compilateur connaît *toujours* la portée de toutes les variables au moment de la compilation.

Python utilise le typage dynamique. Il est impossible de savoir à l'avance quel attribut est utilisé comme référence lors de l'exécution. Les attributs membres peuvent être ajoutés ou retirés des objets à la volée. Il est donc impossible de savoir, d'une simple lecture, quel attribut est référencé : s'il est local, global ou un attribut membre ?

Prenons par exemple l'extrait incomplet suivant :

```
def foo(a):
    with a:
        print(x)
```

L'extrait suppose que "a" doit avoir un attribut membre appelé "x". Néanmoins, il n'y a rien en Python qui en informe l'interpréteur. Que se passe-t-il si "a" est, disons, un entier ? Si une variable globale nommée "x" existe, sera-t-elle utilisée dans le bloc *with* ? Comme vous voyez, la nature dynamique du Python rend ces choix beaucoup plus difficiles.

L'avantage principal de *with* et des fonctionnalités de langage similaires (réduction du volume de code) peut, cependant, être facilement réalisé en Python par assignation. Au lieu de :

```
function(args).mydict[index][index].a = 21
function(args).mydict[index][index].b = 42
function(args).mydict[index][index].c = 63
```

écrivez ceci :

```
ref = function(args).mydict[index][index]
ref.a = 21
ref.b = 42
ref.c = 63
```

Cela a également pour effet secondaire d'augmenter la vitesse d'exécution car les liaisons de noms sont résolues au moment de l'exécution en Python, et la deuxième version n'a besoin d'exécuter la résolution qu'une seule fois.

3.26 Pourquoi les deux-points sont-ils nécessaires pour les déclarations `if/while/def/class` ?

Le deux-points est principalement nécessaires pour améliorer la lisibilité (l'un des résultats du langage expérimental ABC). Considérez ceci :

```
if a == b
    print(a)
```

versus

```
if a == b:
    print(a)
```

Remarquez comment le deuxième est un peu plus facile à lire. Remarquez aussi comment un deux-points introduit l'exemple dans cette réponse à la FAQ ; c'est un usage standard en anglais.

Une autre raison mineure est que les deux-points facilitent la tâche des éditeurs avec coloration syntaxique ; ils peuvent rechercher les deux-points pour décider quand l'indentation doit être augmentée au lieu d'avoir à faire une analyse plus élaborée du texte du programme.

3.27 Pourquoi Python permet-il les virgules à la fin des listes et des tuples ?

Python vous permet d'ajouter une virgule à la fin des listes, des tuples et des dictionnaires :

```
[1, 2, 3,]
('a', 'b', 'c',)
d = {
    "A": [1, 5],
    "B": [6, 7], # last trailing comma is optional but good style
}
```

Il y a plusieurs raisons d'accepter cela.

Lorsque vous avez une valeur littérale pour une liste, un tuple ou un dictionnaire réparti sur plusieurs lignes, il est plus facile d'ajouter plus d'éléments parce que vous n'avez pas besoin de vous rappeler d'ajouter une virgule à la ligne précédente. Les lignes peuvent aussi être réorganisées sans créer une erreur de syntaxe.

L'omission accidentelle de la virgule peut entraîner des erreurs difficiles à diagnostiquer, par exemple :

```
x = [  
    "fee",  
    "fie"  
    "foo",  
    "fum"  
]
```

Cette liste a l'air d'avoir quatre éléments, mais elle en contient en fait trois : *"fee"*, *"fiefoo"* et *"fum"*. Toujours ajouter la virgule permet d'éviter cette source d'erreur.

Permettre la virgule de fin peut également faciliter la génération de code.

FAQ sur la bibliothèque et les extensions

4.1 Questions générales sur la bibliothèque

4.1.1 Comment trouver un module ou une application pour effectuer la tâche X ?

Regardez si la bibliothèque standard contient un module approprié (avec l'expérience, vous connaîtrez le contenu de la bibliothèque standard et pourrez sauter cette étape).

Pour des paquets tiers, regardez dans [l'index des paquets Python](#) ou essayez [Google](#) ou un autre moteur de recherche (NDT : comme le moteur français [Qwant](#)). Rechercher « Python » accompagné d'un ou deux mots-clés se rapportant à ce qui vous intéresse donne souvent de bons résultats.

4.1.2 Où sont stockés les fichiers sources *math.py*, *socket.py*, *regex.py*, etc ?

Si vous ne parvenez pas à trouver le fichier source d'un module, c'est peut-être parce que celui-ci est un module natif ou bien un module implémenté en C, C++, ou autre langage compilé, qui est chargé dynamiquement. Dans ce cas, vous ne possédez peut-être pas le fichier source ou celui-ci est en réalité stocké quelque part dans un dossier de fichiers source C (qui ne sera pas dans le chemin Python), comme par exemple `mathmodule.c`.

Il y a (au moins) trois types de modules dans Python :

- 1) les modules écrits en Python (*.py*) ;
- 2) les modules écrits en C et chargés dynamiquement (*.dll*, *.pyd*, *.so*, *.sl*, etc.) ;
- 3) les modules écrits en C et liés à l'interpréteur ; pour obtenir leur liste, entrez :

```
import sys
print(sys.builtin_module_names)
```

4.1.3 Comment rendre un script Python exécutable sous Unix ?

Deux conditions doivent être remplies : les droits d'accès au fichier doivent permettre son exécution et la première ligne du script doit commencer par `#!` suivi du chemin vers l'interpréteur Python.

La première condition est remplie en exécutant `chmod +x scriptfile` ou `chmod 755 scriptfile`.

Il y a plusieurs façons de remplir la seconde. La plus simple consiste à écrire au tout début du fichier

```
#!/usr/local/bin/python
```

en utilisant le chemin de l'interpréteur Python sur votre machine.

Pour rendre ce script indépendant de la localisation de l'interpréteur Python, il faut utiliser le programme `env`. La ligne ci-dessous fonctionne sur la quasi-totalité des dérivés de Unix, à condition que l'interpréteur Python soit dans un dossier référencé dans la variable `PATH` de l'utilisateur :

```
#!/usr/bin/env python
```

Ne faites *pas* ceci pour des scripts CGI. La variable `PATH` des scripts CGI est souvent très succincte, il faut par conséquent préciser le chemin absolu réel de l'interpréteur.

Il peut arriver que l'environnement d'un utilisateur soit si chargé que le programme `/usr/bin/env` échoue ; ou que le programme `env` n'existe pas du tout. Dans ce cas, vous pouvez utiliser l'astuce suivante, élaborée par Alex Rezinsky :

```
#!/bin/sh
""" : """
exec python $0 ${1+"$@"}
"""
```

Le léger inconvénient est que cela définit la variable `__doc__` du script. Cependant, il est possible de corriger cela en ajoutant

```
__doc__ = "...Whatever..."
```

4.1.4 Existe-t'il un module *curses* ou *termcap* en Python ?

Pour les dérivés d'Unix : la distribution standard de Python contient un module `curses` dans le sous-dossier [Modules](#), bien qu'il ne soit pas compilé par défaut. Il n'est pas disponible en Windows — le module `curses` n'existant pas en Windows.

Le module `curses` comprend les fonctionnalités de base de `curses` et beaucoup de fonctionnalités supplémentaires provenant de `ncurses` et de `SVSVCurses` comme la couleur, la gestion des ensembles de caractères alternatifs, la prise en charge du pavé tactile et de la souris. Cela implique que le module n'est pas compatible avec des systèmes d'exploitation qui n'ont que le `curses` de BSD mais, de nos jours, de tels systèmes d'exploitation ne semblent plus exister ou être maintenus.

Pour Windows : utilisez le module [consolelib](#).

4.1.5 Existe-t'il un équivalent à la fonction C `onexit()` en Python ?

Le module `atexit` fournit une fonction d'enregistrement similaire à la fonction C `onexit()`.

4.1.6 Pourquoi mes gestionnaires de signaux ne fonctionnent-ils pas ?

Le problème le plus courant est d'appeler le gestionnaire de signaux avec les mauvais arguments. Un gestionnaire est appelé de la façon suivante

```
handler(signum, frame)
```

donc il doit être déclaré avec deux paramètres :

```
def handler(signum, frame):
    ...
```

4.2 Tâches fréquentes

4.2.1 Comment tester un programme ou un composant Python ?

Python fournit deux cadres de test. Le module `doctest` cherche des exemples dans les *docstrings* d'un module et les exécute. Il compare alors la sortie avec la sortie attendue, telle que définie dans la *docstring*.

Le module `unittest` est un cadre un peu plus élaboré basé sur les cadres de test de Java et de Smalltalk.

Pour rendre le test plus aisé, il est nécessaire de bien découper le code d'un programme. Votre programme doit avoir la quasi-totalité des fonctionnalités dans des fonctions ou des classes — et ceci a parfois l'avantage aussi plaisant qu'inattendu de rendre le programme plus rapide, les accès aux variables locales étant en effet plus rapides que les accès aux variables globales. De plus le programme doit éviter au maximum de manipuler des variables globales, car ceci rend le test beaucoup plus difficile.

La « logique générale » d'un programme devrait être aussi simple que

```
if __name__ == "__main__":
    main_logic()
```

à la fin du module principal du programme.

Une fois que la logique du programme est implémentée par un ensemble de fonctions et de comportements de classes, il faut écrire des fonctions de test qui vont éprouver cette logique. À chaque module, il est possible d'associer une suite de tests qui joue de manière automatique un ensemble de tests. Au premier abord, il semble qu'il faille fournir un effort conséquent, mais comme Python est un langage concis et flexible, c'est surprenamment aisé. Écrire simultanément le code « de production » et les fonctions de test associées rend le développement plus agréable et plus amusant, car ceci permet de trouver des bogues, voire des défauts de conception, plus facilement.

Les « modules auxiliaires » qui n'ont pas vocation à être le module principal du programme peuvent inclure un test pour se vérifier eux-mêmes.

```
if __name__ == "__main__":
    self_test()
```

Les programmes qui interagissent avec des interfaces externes complexes peuvent être testés même quand ces interfaces ne sont pas disponibles, en utilisant des interfaces « simulacres » implémentées en Python.

4.2.2 Comment générer la documentation à partir des *docstrings* ?

Le module `pydoc` peut générer du HTML à partir des *docstrings* du code source Python. Il est aussi possible de documenter une API uniquement à partir des *docstrings* à l'aide de `epydoc`. `Sphinx` peut également inclure du contenu provenant de *docstrings*.

4.2.3 Comment détecter qu'une touche est pressée ?

Pour les dérivés d'Unix, plusieurs solutions s'offrent à vous. C'est facile en utilisant le module `curses`, mais `curses` est un module assez conséquent à apprendre.

4.3 Fils d'exécution

4.3.1 Comment programmer avec des fils d'exécution ?

Veillez à bien utiliser le module `threading` et non le module `_thread`. Le module `threading` fournit une abstraction plus facile à manipuler que les primitives de bas-niveau du module `_thread`.

Un ensemble de diapositives issues du didacticiel de Aahz sur les fils d'exécution est disponible à <http://www.pythoncraft.com/OSCON2001/>.

4.3.2 Aucun de mes fils ne semble s'exécuter : pourquoi ?

Dès que le fil d'exécution principal se termine, tous les fils sont tués. Le fil principal s'exécute trop rapidement, sans laisser le temps aux autres fils de faire quoi que ce soit.

Une correction simple consiste à ajouter un temps d'attente suffisamment long à la fin du programme pour que tous les fils puissent se terminer :

```
import threading, time

def thread_task(name, n):
    for i in range(n):
        print(name, i)

for i in range(10):
    T = threading.Thread(target=thread_task, args=(str(i), i))
    T.start()

time.sleep(10) # <-----! 
```

Mais à présent, sur beaucoup de plates-formes, les fils ne s'exécutent pas en parallèle, mais semblent s'exécuter de manière séquentielle, l'un après l'autre ! En réalité, l'ordonnanceur de fils du système d'exploitation ne démarre pas de nouveau fil avant que le précédent ne soit bloqué.

Une correction simple consiste à ajouter un petit temps d'attente au début de la fonction :

```
def thread_task(name, n):
    time.sleep(0.001) # <-----!
    for i in range(n):
        print(name, i)

for i in range(10):
    T = threading.Thread(target=thread_task, args=(str(i), i))
    T.start()

time.sleep(10)
```

Au lieu d'essayer de trouver une bonne valeur d'attente pour la fonction `time.sleep()`, il vaut mieux utiliser un mécanisme basé sur les sémaphores. Une solution consiste à utiliser le module `queue` pour créer un objet file, faire en sorte que chaque fil ajoute un jeton à la file quand il se termine, et que le fil principal retire autant de jetons de la file qu'il y a de fils.

4.3.3 Comment découper et répartir une tâche au sein d'un ensemble de fils d'exécutions ?

La manière la plus simple est d'utiliser le nouveau module `concurrent.futures`, en particulier la classe `ThreadPoolExecutor`.

Ou bien, si vous désirez contrôler plus finement l'algorithme de distribution, vous pouvez écrire votre propre logique « à la main ». Utilisez le module `queue` pour créer une file de tâches ; la classe `Queue` gère une liste d'objets et a une méthode `.put(objet)` pour ajouter un élément à la file, et une méthode `.get()` pour les récupérer. La classe s'occupe de gérer les verrous pour que chaque tâche soit exécutée une et une seule fois.

Voici un exemple trivial :

```
import threading, queue, time

# The worker thread gets jobs off the queue. When the queue is empty, it
# assumes there will be no more work and exits.
# (Realistically workers will run until terminated.)
def worker():
    print('Running worker')
    time.sleep(0.1)
    while True:
        try:
            arg = q.get(block=False)
        except queue.Empty:
            print('Worker', threading.currentThread(), end=' ')
            print('queue empty')
            break
        else:
            print('Worker', threading.currentThread(), end=' ')
            print('running with argument', arg)
            time.sleep(0.5)

# Create queue
q = queue.Queue()

# Start a pool of 5 workers
for i in range(5):
    t = threading.Thread(target=worker, name='worker %i' % (i+1))
    t.start()

# Begin adding work to the queue
for i in range(50):
    q.put(i)

# Give threads time to run
print('Main thread sleeping')
time.sleep(5)
```

Quand celui-ci est exécuté, il produit la sortie suivante :

```
Running worker
Running worker
Running worker
Running worker
Running worker
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
Main thread sleeping
Worker <Thread(worker 1, started 130283832797456)> running with argument 0
Worker <Thread(worker 2, started 130283824404752)> running with argument 1
Worker <Thread(worker 3, started 130283816012048)> running with argument 2
Worker <Thread(worker 4, started 130283807619344)> running with argument 3
Worker <Thread(worker 5, started 130283799226640)> running with argument 4
Worker <Thread(worker 1, started 130283832797456)> running with argument 5
...
```

Consultez la documentation du module pour plus de détails ; la classe `Queue` fournit une interface pleine de fonctionnalités.

4.3.4 Quels types de mutations sur des variables globales sont compatibles avec les programmes à fils d'exécution multiples ? sécurisé ?

Le *verrou global de l'interpréteur* (GIL pour *global interpreter lock*) est utilisé en interne pour s'assurer que la machine virtuelle Python (MVP) n'exécute qu'un seul fil à la fois. De manière générale, Python ne change de fil qu'entre les instructions du code intermédiaire ; `sys.setswitchinterval()` permet de contrôler la fréquence de bascule entre les fils. Chaque instruction du code intermédiaire, et, par conséquent, tout le code C appelé par cette instruction est donc atomique du point de vue d'un programme Python.

En théorie, cela veut dire qu'un décompte exact nécessite une connaissance parfaite de l'implémentation de la MVP. En pratique, cela veut dire que les opérations sur des variables partagées de type natif (les entier, les listes, les dictionnaires etc.) qui « semblent atomiques » le sont réellement.

Par exemple, les opérations suivantes sont toutes atomiques (*L*, *L1* et *L2* sont des listes, *D*, *D1* et *D2* sont des dictionnaires, *x* et *y* sont des objets, *i* et *j* des entiers) :

```
L.append(x)
L1.extend(L2)
x = L[i]
x = L.pop()
L1[i:j] = L2
L.sort()
x = y
x.field = y
D[x] = y
D1.update(D2)
D.keys()
```

Les suivantes ne le sont pas :

```
i = i+1
L.append(L[-1])
L[i] = L[j]
D[x] = D[x] + 1
```

Les opérations qui remplacent d'autres objets peuvent invoquer la méthode `__del__()` de ces objets quand leur compteur de référence passe à zéro, et cela peut avoir de l'impact. C'est tout particulièrement vrai pour les changements massifs sur des dictionnaires ou des listes. En cas de doute, il vaut mieux utiliser un mutex.

4.3.5 Pourquoi ne pas se débarrasser du verrou global de l'interpréteur ?

Le *verrou global de l'interpréteur* (GIL) est souvent vu comme un obstacle au déploiement de code Python sur des serveurs puissants avec de nombreux processeurs, car un programme Python à fils d'exécutions multiples n'utilise en réalité qu'un seul processeur. Presque tout le code Python ne peut en effet être exécuté qu'avec le GIL acquis.

À l'époque de Python 1.5, Greg Stein a bien implémenté un ensemble complet de correctifs (les correctifs « fils d'exécution libres ») qui remplaçaient le GIL par des verrous plus granulaires. Adam Olsen a conduit une expérience similaire dans son projet `python-safethread`. Malheureusement, ces deux tentatives ont induit une baisse significative (d'au moins 30%) des performances du code à un seul fil d'exécution, à cause de la quantité de verrouillage plus granulaire nécessaire pour contrebalancer la suppression du GIL.

Cela ne signifie pas qu'il est impossible de tirer profit de Python sur des machines à plusieurs cœurs ! Il faut seulement être malin et diviser le travail à faire entre plusieurs *processus* plutôt qu'entre plusieurs *fils d'exécution*. La classe `ProcessPoolExecutor` du nouveau module `concurrent.futures` permet de faire cela facilement ; le module `multiprocessing` fournit une API de plus bas-niveau pour un meilleur contrôle sur la distribution des tâches.

Des extensions C appropriées peuvent aussi aider ; en utilisant une extension C pour effectuer une tâche longue, l'extension peut relâcher le GIL pendant que le fil est en train d'exécuter ce code et laisser les autres fils travailler. Des modules de la bibliothèque standard comme `zlib` ou `hashlib` utilisent cette technique.

On a déjà proposé de restreindre le GIL par interpréteur, et non plus d'être complètement global ; les interpréteurs ne seraient plus en mesure de partager des objets. Malheureusement, cela n'a pas beaucoup de chance non plus d'arriver. Cela nécessiterait un travail considérable, car la façon dont beaucoup d'objets sont implémentés rend leur état global. Par exemple, les entiers et les chaînes de caractères courts sont mis en cache ; ces caches devraient être déplacés au niveau de l'interpréteur. D'autres objets ont leur propre liste de suppression, ces listes devraient être déplacées au niveau de l'interpréteur et ainsi de suite.

C'est une tâche sans fin, car les extensions tierces ont le même problème, et il est probable que les extensions tierces soient développées plus vite qu'il ne soit possible de les corriger pour les faire stocker leur état au niveau de l'interpréteur et non plus au niveau global.

Et enfin, quel intérêt y-a-t'il à avoir plusieurs interpréteurs qui ne partagent pas d'état, par rapport à faire tourner chaque interpréteur dans un processus différent ?

4.4 Les entrées/sorties

4.4.1 Comment supprimer un fichier ? (et autres questions sur les fichiers...)

Utilisez `os.remove(filename)` ou `os.unlink(filename)` ; pour la documentation, référez-vous au module `os`. Ces deux fonctions sont identiques, `unlink()` n'est tout simplement que le nom de l'appel système à cette fonction sous Unix.

Utilisez `os.rmdir()` pour supprimer un dossier et `os.mkdir()` pour en créer un nouveau. `os.makedirs(chemin)` crée les dossiers intermédiaires de `chemin` qui n'existent pas et `os.removedirs(chemin)` supprime les dossiers intermédiaires si ceux-ci sont vides. Pour supprimer une arborescence et tout son contenu, utilisez `shutil.rmtree()`.

`os.rename(ancien_chemin, nouveau_chemin)` permet de renommer un fichier.

Pour supprimer le contenu d'un fichier, ouvrez celui-ci avec `f = open(nom_du_fichier, "rb+")`, puis exécutez `f.truncate(décalage)` où *décalage* est par défaut la position actuelle de la tête de lecture. Il existe aussi `os.ftruncate(df, décalage)` pour les fichiers ouverts avec `os.open()`, où *df* est le descripteur de fichier (un entier court).

Le module `shutil` propose aussi un grand nombre de fonctions pour effectuer des opérations sur des fichiers comme `copyfile()`, `copytree()` et `rmtree()`.

4.4.2 Comment copier un fichier ?

Le module `shutil` fournit la fonction `copyfile()`. Sous MacOS 9, celle-ci ne copie pas le clonage de ressources ni les informations du chercheur.

4.4.3 Comment lire (ou écrire) des données binaires ?

Pour lire ou écrire des formats de données complexes en binaire, il est recommandé d'utiliser le module `struct`. Celui-ci permet de convertir une chaîne de caractères qui contient des données binaires, souvent des nombres, en objets Python, et vice-versa.

Par exemple, le code suivant lit, depuis un fichier, deux entiers codés sur 2 octets et un entier codé sur 4 octets, en format gros-boutiste :

```
import struct

with open(filename, "rb") as f:
    s = f.read(8)
    x, y, z = struct.unpack(">hhI", s)
```

« > » dans la chaîne de formatage indique que la donnée doit être lue en mode gros-boutiste, la lettre « h » indique un entier court (2 octets) et la lettre « l » indique un entier long (4 octets).

Pour une donnée plus régulière (p. ex. une liste homogène d'entiers ou de nombres à virgule flottante), il est possible d'utiliser le module `array`.

Note : Pour lire et écrire de la donnée binaire, il est obligatoire d'ouvrir le fichier en mode binaire également (ici, en passant "rb" à `open()`). En utilisant "r" (valeur par défaut), le fichier est ouvert en mode textuel et `f.read()` renvoie des objets `str` au lieu d'objets `bytes`.

4.4.4 Il me semble impossible d'utiliser `os.read()` sur un tube créé avec `os.popen()` ; pourquoi ?

`os.read()` est une fonction de bas niveau qui prend en paramètre un descripteur de fichier — un entier court qui représente le fichier ouvert. `os.popen()` crée un objet fichier de haut niveau, du même type que celui renvoyé par la fonction native `open()`. Par conséquent, pour lire *n* octets d'un tube *p* créé avec `os.popen()`, il faut utiliser `p.read(n)`.

4.4.5 Comment accéder au port de transmission en série (RS-232) ?

Pour Win32, POSIX (Linux, BSD, etc.) et Jython :

<http://pyserial.sourceforge.net>

Pour Unix, référez-vous à une publication sur Usenet de Mitch Chapman :

<https://groups.google.com/groups?selm=34A04430.CF9@ohioee.com>

4.4.6 Pourquoi fermer *sys.stdout*, *sys.stdin*, *sys.stderr* ne les ferme pas réellement ?

Les *objets fichiers* en Python sont des abstractions de haut niveau sur les descripteurs de fichier C de bas niveau.

Pour la plupart des objets fichiers créés en Python avec la fonction native `open()`, `f.close()` marque le fichier comme fermé du point de vue de Python et ferme aussi le descripteur C sous-jacent. Le même mécanisme est enclenché automatiquement dans le destructeur de `f`, lorsque `f` est recyclé.

Mais *stdin*, *stdout* et *stderr* ont droit à un traitement spécial en Python, car leur statut en C est lui-aussi spécial. Exécuter `sys.stdout.close()` marque l'objet fichier comme fermé du point de vue de Python, mais le descripteur de fichier C associé n'est *pas* fermé.

Pour fermer le descripteur de fichier sous-jacent C de l'une de ces trois sorties, demandez-vous avant tout si vous êtes sûr de vous (cela peut, par exemple, perturber le bon fonctionnement de modules qui font des opérations d'entrée-sortie). Si c'est le cas, utilisez `os.close()` :

```
os.close(stdin.fileno())
os.close(stdout.fileno())
os.close(stderr.fileno())
```

Il est aussi possible de fermer respectivement les constantes numériques 0, 1 ou 2.

4.5 Programmation réseau et Internet

4.5.1 Quels sont les outils Python dédiés à la Toile ?

Référez-vous aux chapitres intitulés *internet* et *netdata* dans le manuel de référence de la bibliothèque. Python a de nombreux modules pour construire des applications de Toile côté client comme côté serveur.

Un résumé des cadriciels disponibles est maintenu par Paul Boddie à l'adresse <https://wiki.python.org/moin/WebProgramming>.

Cameron Laird maintient un ensemble intéressant d'articles sur les technologies Python dédiées à la Toile à l'adresse http://phaseit.net/claird/comp.lang.python/web_python.

4.5.2 Comment reproduire un envoi de formulaire CGI (METHOD=POST) ?

J'aimerais récupérer la page de retour d'un envoi de formulaire sur la Toile. Existe-t'il déjà du code qui pourrait m'aider à le faire facilement ?

Oui. Voici un exemple simple d'utilisation de *urllib.request* :

```
#!/usr/local/bin/python

import urllib.request

# build the query string
qs = "First=Josephine&MI=Q&Last=Public"

# connect and send the server a path
req = urllib.request.urlopen('http://www.some-server.out-there'
                              '/cgi-bin/some-cgi-script', data=qs)

with req:
    msg, hdrs = req.read(), req.info()
```

Remarquez qu'en général, la chaîne de caractères d'une requête POST encodée avec des signes « % » doit être mise entre guillemets à l'aide de `urllib.parse.urlencode()`. Par exemple pour envoyer `name=Guy Steele, Jr.` :

```
>>> import urllib.parse
>>> urllib.parse.urlencode({'name': 'Guy Steele, Jr.'})
'name=Guy+Steele%2C+Jr.'
```

Voir aussi :

[urllib-howto](#) pour des exemples complets.

4.5.3 Quel module utiliser pour générer du HTML ?

La [page wiki de la programmation Toile](#) (en anglais) répertorie un ensemble de liens pertinents.

4.5.4 Comment envoyer un courriel avec un script Python ?

Utilisez le module `smtplib` de la bibliothèque standard.

Voici un exemple très simple d'un expéditeur de courriel qui l'utilise. Cette méthode fonctionne sur tous les serveurs qui implémentent SMTP.

```
import sys, smtplib

fromaddr = input("From: ")
toaddrs = input("To: ").split(',')
print("Enter message, end with ^D:")
msg = ''
while True:
    line = sys.stdin.readline()
    if not line:
        break
    msg += line

# The actual mail send
server = smtplib.SMTP('localhost')
server.sendmail(fromaddr, toaddrs, msg)
server.quit()
```

Sous Unix, il est possible d'utiliser *sendmail*. La localisation de l'exécutable *sendmail* dépend du système ; cela peut-être `/usr/lib/sendmail` ou `/usr/sbin/sendmail`, la page de manuel de *sendmail* peut vous aider. Par exemple :

```
import os

SENDMAIL = "/usr/sbin/sendmail" # sendmail location
p = os.popen("%s -t -i" % SENDMAIL, "w")
p.write("To: receiver@example.com\n")
p.write("Subject: test\n")
p.write("\n") # blank line separating headers from body
p.write("Some text\n")
p.write("some more text\n")
sts = p.close()
if sts != 0:
    print("Sendmail exit status", sts)
```


4.5.5 Comment éviter de bloquer dans la méthode `connect()` d'un connecteur réseau ?

Le module `select` est fréquemment utilisé pour effectuer des entrées-sorties asynchrones sur des connecteurs réseaux.

Pour empêcher une connexion TCP de se bloquer, il est possible de mettre le connecteur en mode lecture seule. Avec cela, au moment du `connect()`, la connexion pourra être immédiate (peu probable) ou bien vous obtiendrez une exception qui contient le numéro d'erreur dans `.errno`. `errno.EINPROGRESS` indique que la connexion est en cours, mais qu'elle n'a pas encore aboutie. La valeur dépend du système d'exploitation, donc renseignez-vous sur la valeur utilisée par votre système.

`connect_ex()` permet d'éviter la création de l'exception, et de ne renvoyer que la valeur de `errno`. Pour vérifier l'état de la connexion, utilisez encore une fois `connect_ex()` — 0 ou `errno.EISCONN` indiquent que la connexion est active — ou passez le connecteur en argument de `select()` pour vérifier si le connecteur est prêt à recevoir des entrées.

Note : Le module `asyncore` propose une approche en cadriciel pour écrire du code réseau non-bloquant. La bibliothèque tierce `Twisted` en est une alternative plébiscitée, avec un grand nombre de fonctionnalités.

4.6 Bases de données

4.6.1 Existe-t'il des modules Python pour s'interfacer avec des bases de données ?

Oui.

La distribution standard de Python fournit aussi des interfaces à des bases de données comme DBM ou GDBM. Il existe aussi le module `sqlite3` qui implémente une base de données relationnelle légère sur disque.

La gestion de la plupart des bases de données relationnelles est assurée. Voir la page wiki [DatabaseProgramming](#) pour plus de détails.

4.6.2 Comment implémenter la persistance d'objets en Python ?

Le module `pickle` répond à cela de manière large (bien qu'il ne soit pas possible de stocker des fichiers ouverts, des connecteurs ou des fenêtres par exemple), et le module `shelve` de la bibliothèque utilise `pickle` et `(g)dbm` pour créer des liens persistants vers des objets Python.

4.7 Mathématiques et calcul numérique

4.7.1 Comment générer des nombres aléatoires en Python ?

Le module `random` de la bibliothèque standard comprend un générateur de nombres aléatoires. Son utilisation est simple :

```
import random
random.random()
```

Le code précédent renvoie un nombre à virgule flottante aléatoire dans l'intervalle `[0, 1[`.

Ce module fournit beaucoup d'autres générateurs spécialisés comme :

- `randrange(a, b)` génère un entier dans l'intervalle `[a, b[`.
- `uniform(a, b)` génère un nombre à virgule flottante aléatoire dans l'intervalle `[a, b[`.

- `normalvariate(mean, sdev)` simule la loi normale (Gaussienne).

Des fonctions de haut niveau opèrent directement sur des séquences comme :

- `choice(S)` sélectionne au hasard un élément d'une séquence donnée
- `shuffle(L)` mélange une liste en-place, c-à-d lui applique une permutation aléatoire

Il existe aussi une classe `Random` qu'il est possible d'instancier pour créer des générateurs aléatoires indépendants.

5.1 Puis-je créer mes propres fonctions en C ?

Oui, vous pouvez créer des modules intégrés contenant des fonctions, des variables, des exceptions et même de nouveaux types en C. Ceci est expliqué dans le document `extending-index`.

La plupart des livres Python intermédiaires ou avancés couvrent également ce sujet.

5.2 Puis-je créer mes propres fonctions en C++ ?

Oui, en utilisant les fonctionnalités de compatibilité C existantes en C++. Placez `extern "C" { ... }` autour des fichiers Python inclus et mettez `extern "C"` avant chaque fonction qui va être appelée par l'interpréteur Python. Les objets C++ globaux ou statiques avec les constructeurs ne sont probablement pas une bonne idée.

5.3 Écrire directement en C est difficile; existe-t-il des alternatives ?

Il y a un certain nombre de solutions existantes qui vous permettent d'écrire vos propres extensions C, selon ce que vous essayez de faire.

[Cython](#) et son cousin [Pyrex](#) sont des compilateurs qui acceptent une forme légèrement modifiée de Python et produisent du code C correspondant. Cython et Pyrex permettent d'écrire une extension sans avoir à connaître l'API C de Python.

Si vous avez besoin d'accéder à l'interface d'une bibliothèque C ou C++ pour laquelle aucune extension Python n'existe à ce jour, vous pouvez essayer d'encapsuler les types de données et fonctions de la bibliothèque avec un outil tel que [SWIG](#). [SIP](#), [CXX](#), [Boost](#) ou [Weave](#) sont également des alternatives pour encapsuler des bibliothèques C++.

5.4 Comment puis-je exécuter des instructions quelconques Python à partir de C ?

La fonction de plus haut niveau pour ce faire est `PyRun_SimpleStringString()` qui prend une chaîne pour seul argument afin de l'exécuter dans le contexte du module `__main__` et renvoie 0 en cas de succès et -1 quand une exception se produit (incluant `SyntaxError`). Pour une meilleure maîtrise, utilisez `PyRun_String()` ; voir le code source pour `PyRun_SimpleString()` dans `Python/pythonrun.c`.

5.5 Comment puis-je évaluer une expression quelconque de Python à partir de C ?

Appelez la fonction `PyRun_String()` de la question précédente avec le symbole de départ `Py_eval_input` ; il analyse une expression, l'évalue et renvoie sa valeur.

5.6 Comment puis-je extraire des données en C d'un objet Python ?

Cela dépend du type d'objet. Si c'est un tuple, `PyTuple_Size()` renvoie sa longueur et `PyTuple_GetItem()` renvoie l'élément à l'index spécifié. Les listes ont des fonctions similaires, `PyListSize()` et `PyList_GetItem()`.

Pour les bytes, `PyBytes_Size()` renvoie sa longueur et `PyBytes_AsStringAndSize()` fournit un pointeur vers sa valeur et sa longueur. Notez que les objets bytes en Python peuvent contenir des valeurs nulles, c'est pourquoi il ne faut pas utiliser la fonction C `strlen()`.

To test the type of an object, first make sure it isn't NULL, and then use `PyBytes_Check()`, `PyTuple_Check()`, `PyList_Check()`, etc.

Il y a aussi une API de haut niveau pour les objets Python qui est fournie par l'interface dite « abstraite » — voir `Include/abstract.h` pour plus de détails. Elle permet l'interfaçage avec tout type de séquence Python en utilisant des appels tels que `PySequence_Length()`, `PySequence_GetItem()`, etc. ainsi que de nombreux autres protocoles utiles tels que les nombres (`PyNumber_Index()` et autres) et les correspondances dans les APIs `PyMapping`.

5.7 Comment utiliser `Py_BuildValue()` pour créer un tuple de longueur définie ?

Vous ne pouvez pas. Utilisez `PyTuple_Pack()` à la place.

5.8 Comment puis-je appeler la méthode d'un objet à partir de C ?

La fonction `PyObject_CallMethod()` peut être utilisée pour appeler la méthode d'un objet. Les paramètres sont l'objet, le nom de la méthode à appeler, une chaîne de caractères comme celle utilisée pour `Py_BuildValue()` et les valeurs des arguments :

```
PyObject *
PyObject_CallMethod(PyObject *object, const char *method_name,
                    const char *arg_format, ...);
```

Cela fonctionne pour tous les objets qui ont des méthodes — qu'elles soient intégrées ou définies par l'utilisateur. Vous êtes responsable de « `Py_DECREF()` » la valeur de retour à la fin.

Pour appeler, p. ex., la méthode *seek* d'un objet *file* avec les arguments 10, 0 (en supposant que le pointeur de l'objet fichier est *f*) :

```
res = PyObject_CallMethod(f, "seek", "(ii)", 10, 0);
if (res == NULL) {
    ... an exception occurred ...
}
else {
    Py_DECREF(res);
}
```

Notez que `PyObject_CallObject()` veut *toujours* un tuple comme liste d'arguments. Aussi, pour appeler une fonction sans arguments, utilisez `()` pour être conforme au type et, pour appeler une fonction avec un paramètre, entourez-le de parenthèses, p. ex. `"(i)"`.

5.9 Comment puis-je récupérer la sortie de `PyErr_Print()` (ou tout ce qui s'affiche sur *stdout/stderr*) ?

Dans le code Python, définissez un objet qui possède la méthode `write()`. Affectez cet objet à `sys.stdout` et `sys.stderr`. Appelez `print_error` ou faites simplement en sorte que le mécanisme standard de remontée des erreurs fonctionne. Ensuite, la sortie sera dirigée vers l'endroit où votre méthode `write()` écrit.

La façon la plus simple consiste à utiliser la classe `io.StringIO` :

```
>>> import io, sys
>>> sys.stdout = io.StringIO()
>>> print('foo')
>>> print('hello world!')
>>> sys.stderr.write(sys.stdout.getvalue())
foo
hello world!
```

Le code d'un objet à la fonctionnalité similaire ressemblerait à ceci :

```
>>> import io, sys
>>> class StdoutCatcher(io.TextIOBase):
...     def __init__(self):
...         self.data = []
...     def write(self, stuff):
...         self.data.append(stuff)
...
>>> import sys
>>> sys.stdout = StdoutCatcher()
>>> print('foo')
>>> print('hello world!')
>>> sys.stderr.write(''.join(sys.stdout.data))
foo
hello world!
```

5.10 Comment accéder à un module écrit en Python à partir de C ?

Vous pouvez obtenir un pointeur sur l'objet module comme suit :

```
module = PyImport_ImportModule("<modulename>");
```

Si le module n'a pas encore été importé (c.-à-d. qu'il n'est pas encore présent dans `sys.modules`), cela initialise le module ; sinon il renvoie simplement la valeur de `sys.modules["<modulename>"]`. Notez qu'il n'inscrit le module dans aucun espace de nommage — il s'assure seulement qu'il a été initialisé et qu'il est stocké dans `sys.modules`.

Vous pouvez alors accéder aux attributs du module (c.-à-d. à tout nom défini dans le module) comme suit :

```
attr = PyObject_GetAttrString(module, "<attrname>");
```

Appeler `PyObject_SetAttrString()` pour assigner des valeurs aux variables du module fonctionne également.

5.11 Comment s'interfacer avec les objets C++ depuis Python ?

Selon vos besoins, de nombreuses approches sont possibles. Pour le faire manuellement, commencez par lire le document "Extension et intégration". Sachez que pour le système d'exécution Python, il n'y a pas beaucoup de différence entre C et C++ — donc la méthode pour construire un nouveau type Python à partir d'une structure C (pointeur) fonctionne également avec des objets en C++.

Pour les bibliothèques C++, voir *Écrire directement en C est difficile ; existe-t-il des alternatives ?*.

5.12 J'ai ajouté un module en utilisant le fichier *Setup* et la compilation échoue ; pourquoi ?

Le fichier *Setup* doit se terminer par une ligne vide, s'il n'y a pas de ligne vide, le processus de compilation échoue (ce problème peut se régler en bidouillant un script shell, et ce bogue est si mineur qu'il ne mérite pas qu'on s'y attarde).

5.13 Comment déboguer une extension ?

Lorsque vous utilisez GDB avec des extensions chargées dynamiquement, vous ne pouvez pas placer de point d'arrêt dans votre extension tant que celle-ci n'est pas chargée.

Dans votre fichier `.gdbinit` (ou manuellement), ajoutez la commande :

```
br _PyImport_LoadDynamicModule
```

Ensuite, lorsque vous exécutez GDB :

```
$ gdb /local/bin/python
gdb) run myscript.py
gdb) continue # repeat until your extension is loaded
gdb) finish # so that your extension is loaded
gdb) br myfunction.c:50
gdb) continue
```

5.14 Je veux compiler un module Python sur mon système Linux, mais il manque certains fichiers. Pourquoi ?

La plupart des versions pré-compilées de Python n'incluent pas le répertoire `/usr/lib/python2.x/config/`, qui contient les différents fichiers nécessaires à la compilation des extensions Python.

Pour Red Hat, installez le RPM `python-devel` pour obtenir les fichiers nécessaires.

Pour Debian, exécutez `apt-get install python-dev`.

5.15 Comment distinguer une « entrée incomplète » (*incomplete input*) d'une « entrée invalide » (*invalid input*) ?

Parfois vous souhaitez émuler le comportement de l'interpréteur interactif Python, quand il vous donne une invite de continuation lorsque l'entrée est incomplète (par exemple, vous avez tapé le début d'une instruction "if" ou vous n'avez pas fermé vos parenthèses ou triple guillemets) mais il vous renvoie immédiatement une erreur syntaxique quand la saisie est incorrecte.

En Python, vous pouvez utiliser le module `codeop`, qui se rapproche assez du comportement de l'analyseur. Par exemple, IDLE l'utilise.

La façon la plus simple de le faire en C est d'appeler `PyRun_InteractiveLoop()` (peut-être dans un autre fil d'exécution) et laisser l'interpréteur Python gérer l'entrée pour vous. Vous pouvez également définir `PyOS_ReadlineFunctionPointer()` pour pointer vers votre fonction d'entrée personnalisée. Voir `Modules/readline.c` et `Parser/myreadline.c` pour plus de conseils.

Cependant, vous devez parfois exécuter l'interpréteur Python intégré dans le même fil d'exécution que le reste de votre application et vous ne pouvez pas laisser `PyRun_InteractiveLoop()` attendre les entrées utilisateur. La seule solution est alors d'appeler `PyParser_ParseString()` et de tester si `e.error` égale `E_EOF`, ce qui signifie que l'entrée est incomplète. Voici un exemple de code, non testé, inspiré d'un code écrit par Alex Farber :

```
#define PY_SSIZE_T_CLEAN
#include <Python.h>
#include <node.h>
#include <errcode.h>
#include <grammar.h>
#include <parsetok.h>
#include <compile.h>

int testcomplete(char *code)
/* code should end in \n */
/* return -1 for error, 0 for incomplete, 1 for complete */
{
    node *n;
    perrdetail e;

    n = PyParser_ParseString(code, &_PyParser_Grammar,
                             Py_file_input, &e);
    if (n == NULL) {
        if (e.error == E_EOF)
            return 0;
        return -1;
    }

    PyNode_Free(n);
    return 1;
}
```

Une autre solution est d'essayer de compiler la chaîne reçue avec `Py_CompileString()`. Si cela se compile sans erreur, essayez d'exécuter l'objet code renvoyé en appelant `PyEval_EvalCode()`. Sinon, enregistrez l'entrée pour

plus tard. Si la compilation échoue, vérifiez s'il s'agit d'une erreur ou s'il faut juste plus de données — en extrayant la chaîne de message du tuple d'exception et en la comparant à la chaîne *"unexpected EOF while parsing"*. Voici un exemple complet d'utilisation de la bibliothèque *readline* de GNU (il vous est possible d'ignorer **SIGINT** lors de l'appel à `readline()`):

```
#include <stdio.h>
#include <readline.h>

#define PY_SSIZE_T_CLEAN
#include <Python.h>
#include <object.h>
#include <compile.h>
#include <eval.h>

int main (int argc, char* argv[])
{
    int i, j, done = 0;                                /* lengths of line, code */
    char ps1[] = ">>> ";
    char ps2[] = "... ";
    char *prompt = ps1;
    char *msg, *line, *code = NULL;
    PyObject *src, *glb, *loc;
    PyObject *exc, *val, *trb, *obj, *dum;

    Py_Initialize ();
    loc = PyDict_New ();
    glb = PyDict_New ();
    PyDict_SetItemString (glb, "__builtins__", PyEval_GetBuiltins ());

    while (!done)
    {
        line = readline (prompt);

        if (NULL == line)                                /* Ctrl-D pressed */
        {
            done = 1;
        }
        else
        {
            i = strlen (line);

            if (i > 0)
                add_history (line);                        /* save non-empty lines */

            if (NULL == code)                            /* nothing in code yet */
                j = 0;
            else
                j = strlen (code);

            code = realloc (code, i + j + 2);
            if (NULL == code)                            /* out of memory */
                exit (1);

            if (0 == j)                                /* code was empty, so */
                code[0] = '\0';                          /* keep strncat happy */

            strncat (code, line, i);                    /* append line to code */
            code[i + j] = '\n';                        /* append '\n' to code */
            code[i + j + 1] = '\0';

            src = Py_CompileString (code, "<stdin>", Py_single_input);
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```

if (NULL != src)                                /* compiled just fine - */
{
    if (ps1 == prompt ||                        /* ">>> " or */
        '\n' == code[i + j - 1])              /* "... " and double '\n' */
    {                                           /* so execute it */
        dum = PyEval_EvalCode (src, glb, loc);
        Py_XDECREF (dum);
        Py_XDECREF (src);
        free (code);
        code = NULL;
        if (PyErr_Occurred ())
            PyErr_Print ();
        prompt = ps1;
    }
}
else if (PyErr_ExceptionMatches (PyExc_SyntaxError)) /* syntax error or E_EOF? */
{
    PyErr_Fetch (&exc, &val, &trb);          /* clears exception! */

    if (PyArg_ParseTuple (val, "sO", &msg, &obj) &&
        !strcmp (msg, "unexpected EOF while parsing")) /* E_EOF */
    {
        Py_XDECREF (exc);
        Py_XDECREF (val);
        Py_XDECREF (trb);
        prompt = ps2;
    }
    else                                       /* some other syntax error */
    {
        PyErr_Restore (exc, val, trb);
        PyErr_Print ();
        free (code);
        code = NULL;
        prompt = ps1;
    }
}
else                                       /* some non-syntax error */
{
    PyErr_Print ();
    free (code);
    code = NULL;
    prompt = ps1;
}

free (line);
}

Py_XDECREF (glb);
Py_XDECREF (loc);
Py_Finalize();
exit(0);
}

```

5.16 Comment puis-je trouver les symboles g++ indéfinis `__builtin_new` ou `__pure_virtual` ?

Pour charger dynamiquement les modules d'extension g++, vous devez recompiler Python, effectuer l'édition de liens en utilisant g++ (modifiez *LINKCC* dans le *Python Modules Makefile*), et effectuer l'édition de liens de votre module d'extension avec g++ (par exemple, `g++ -shared -o mymodule.so mymodule.o`).

5.17 Puis-je créer une classe d'objets avec certaines méthodes implémentées en C et d'autres en Python (p. ex. en utilisant l'héritage) ?

Oui, vous pouvez hériter de classes intégrées telles que `int`, `list`, `dict`, etc.

La bibliothèque *Boost Python Library* (BPL, <http://www.boost.org/libs/python/doc/index.html>) fournit un moyen de le faire depuis C++ (c.-à-d. que vous pouvez hériter d'une classe d'extension écrite en C++ en utilisant BPL).

FAQ : Python et Windows

6.1 Comment exécuter un programme Python sous Windows ?

Ce n'est pas forcément une question simple. Si vous êtes déjà familier avec le lancement de programmes depuis la ligne de commande de Windows alors tout semblera évident ; sinon, vous pourriez avoir besoin d'être un peu guidé.

À moins que vous n'utilisiez une sorte d'environnement de développement, vous finirez par *taper* des commandes Windows dans ce qui est diversement appelé une "fenêtre DOS" ou "invite de commande Windows". En général vous pouvez ouvrir un telle fenêtre depuis votre barre de recherche en cherchant `cmd`. Vous devriez être capable de reconnaître quand vous avez lancé une telle fenêtre parce que vous verrez une invite de commande Windows, qui en en général ressemble à ça :

```
C:\>
```

La lettre peut être différente, et il peut y avoir d'autres choses à la suite, alors il se peut que ça ressemble également à ça :

```
D:\YourName\Projects\Python>
```

selon la configuration de votre ordinateur et ce que vous avez récemment fait avec. Une fois que vous avez ouvert cette fenêtre, vous êtes bien partis pour pouvoir lancer des programmes Python.

Retenez que vos scripts Python doivent être traités par un autre programme appelé "l'interpréteur" Python. L'interpréteur lit votre script, le compile en *bytecode*, et exécute le *bytecode* pour faire tourner votre programme. Alors, comment faire pour donner votre code Python à l'interpréteur ?

Tout d'abord, vous devez vous assurer que votre fenêtre d'invite de commande reconnaît le mot "python" comme une instruction pour démarrer l'interpréteur. Si vous avez ouvert une invite de commande, entrez la commande `py`, puis appuyez sur entrée :

```
C:\Users\YourName> py
```

Vous devez voir quelque chose comme ça :

```
Python 3.6.4 (v3.6.4:d48eceb, Dec 19 2017, 06:04:45) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] >
>>> on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
```

Vous avez lancé l'interpréteur dans son "mode interactif". Cela signifie que vous pouvez entrer des instructions ou des expressions Python de manière interactive pour qu'elles soient exécutées. Il s'agit là d'une des plus puissantes fonctionnalités de Python. Vous pouvez le vérifier en entrant quelques commandes de votre choix et en regardant le résultat :

```
>>> print("Hello")
Hello
>>> "Hello" * 3
'HelloHelloHello'
```

Beaucoup de gens utilisent le mode interactif comme une calculatrice pratique mais néanmoins hautement programmable. Lorsque vous souhaitez mettre fin à votre session Python interactive, appelez la fonction `exit()` ou maintenez la touche `Ctrl` enfoncée pendant que vous entrez un `Z`, puis appuyez sur la touche "Enter" pour revenir à votre invite de commande Windows.

Peut-être avez-vous remarqué une nouvelle entrée dans votre menu Démarrer telle que *Démarrer ▸ Programmes ▸ Python 3.x ▸ Python (ligne de commande)* qui a pour résultat que vous voyez l'invite `>>>` dans une nouvelle fenêtre. Si oui, la fenêtre va disparaître quand vous appellerez la fonction `exit()` ou entrez le caractère `Ctrl-Z`; Windows exécute une commande "python" dans la fenêtre et ferme celle-ci lorsque vous fermez l'interpréteur.

Maintenant que nous savons que la commande `py` est reconnue, vous pouvez lui donner votre script Python. Vous devez donner le chemin absolu ou relatif du script Python. Disons que votre script Python est situé sur votre bureau et est nommé `hello.py`, et votre invite de commande est bien ouvert dans votre répertoire d'accueil, alors vous voyez quelque chose comme :

```
C:\Users\YourName>
```

Alors maintenant, vous demanderez à la commande `py` de donner votre script à Python en tapant `py` suivi de votre chemin de script :

```
C:\Users\YourName> py Desktop\hello.py
hello
```

6.2 Comment rendre des scripts Python exécutables ?

Sous Windows, l'installateur Python associe l'extension `.py` avec un type de fichier (Python.File) et une commande qui lance l'interpréteur (`D:\Program Files\Python\python.exe "%1" %*`). Cela suffit pour pouvoir exécuter les scripts Python depuis la ligne de commande en saisissant `foo.py`. Si vous souhaitez pouvoir exécuter les scripts en saisissant simplement `foo` sans l'extension, vous devez ajouter `.py` au paramètre d'environnement `PATHEXT`.

6.3 Pourquoi Python met-il du temps à démarrer ?

Normalement, sous Windows, Python se lance très rapidement, mais parfois des rapports d'erreurs indiquent que Python commence soudain à prendre beaucoup de temps pour démarrer. C'est d'autant plus intrigant que Python fonctionne correctement avec d'autres Windows configurés de façon similaire.

Le problème peut venir d'un antivirus mal configuré. Certains antivirus sont connus pour doubler le temps de démarrage lorsqu'ils sont configurés pour surveiller toutes les lectures du système de fichiers. Essayez de regarder si les antivirus des deux machines sont bien paramétrés à l'identique. *McAfee* est particulièrement problématique lorsqu'il est paramétré pour surveiller toutes les lectures du système de fichiers.

6.4 Comment construire un exécutable depuis un script Python ?

Regardez `cx_Freeze` pour une extension *distutils* qui permet de créer des exécutables console et IUG à partir de code Python. `py2exe` est l'extension la plus populaire pour construire des exécutables basés sur Python 2.x mais l'implémentation en Python 3 est en cours de développement.

6.5 Est-ce qu'un fichier *.pyd est la même chose qu'une DLL ?

Oui, les fichiers *.pyd* sont des fichiers *dll*, mais il y a quelques différences. Si vous avez une *DLL foo.pyd*, celle-ci doit posséder une fonction `PyInit_foo()`. Vous pouvez alors écrire en Python « `import foo` » et Python recherchera le fichier *foo.pyd* (ainsi que *foo.py* et *foo.pyc*) ; s'il le trouve, il tentera d'appeler `PyInit_foo()` pour l'initialiser. Ne liez pas votre *.exe* avec *foo.lib* car dans ce cas Windows aura besoin de la *DLL*.

Notez que le chemin de recherche pour *foo.pyd* est *PYTHONPATH*, il est différent de celui qu'utilise Windows pour rechercher *foo.dll*. De plus, *foo.pyd* n'a pas besoin d'être présent pour que votre programme s'exécute alors que si vous avez lié votre programme avec une *dll* celle-ci est requise. Bien sûr *foo.pyd* est nécessaire si vous écrivez `import foo`. Dans une *DLL* le lien est déclaré dans le code source avec `__declspec(dllexport)`. Dans un *.pyd* la liaison est définie dans une liste de fonctions disponibles.

6.6 Comment puis-je intégrer Python dans une application Windows ?

L'intégration de l'interpréteur Python dans une application Windows peut se résumer comme suit :

1. Ne compilez **pas** Python directement dans votre fichier *.exe*. Sous Windows, Python doit être une *DLL* pour pouvoir importer des modules qui sont eux-mêmes des *DLL* (ceci constitue une information de première importance non documentée). Au lieu de cela faites un lien vers *pythonNN.dll* qui est généralement placé dans `C:\Windows\System`. *NN* étant la version Python, par exemple « 33 » pour Python 3.3.

Vous pouvez créer un lien vers Python de deux manières différentes. Un lien au moment du chargement signifie pointer vers *pythonNN.lib*, tandis qu'un lien au moment de l'exécution signifie pointer vers *pythonNN.dll*. (Note générale : *pythonNN.lib* est le soi-disant « *import lib* » correspondant à *pythonNN.dll*. Il définit simplement des liens symboliques pour l'éditeur de liens.)

La liaison en temps réel simplifie grandement les options de liaison ; tout se passe au moment de l'exécution. Votre code doit charger *pythonNN.dll* en utilisant la routine `Windows LoadLibraryEx()`. Le code doit aussi utiliser des routines d'accès et des données dans *pythonNN.dll* (c'est-à-dire les API C de Python) en utilisant des pointeurs obtenus par la routine `Windows GetProcAddress()`. Les macros peuvent rendre l'utilisation de ces pointeurs transparente à tout code C qui appelle des routines dans l'API C de Python.

Note Borland : convertir *pythonNN.lib* au format OMF en utilisant *Coff2Omf.exe* en premier.

2. Si vous utilisez SWIG, il est facile de créer un « module d'extension » Python qui rendra les données et les méthodes de l'application disponibles pour Python. SWIG s'occupera de tous les détails ennuyeux pour vous. Le résultat est du code C que vous liez *dans* votre *fichier.exe* (!) Vous n'avez **pas** besoin de créer un fichier *DLL*, et cela simplifie également la liaison.
3. SWIG va créer une fonction d'initialisation (fonction en C) dont le nom dépend du nom du module d'extension. Par exemple, si le nom du module est *leo*, la fonction *init* sera appelée *initleo()*. Si vous utilisez des classes *shadow* SWIG, comme vous le devriez, la fonction *init* sera appelée *initleoec()*. Ceci initialise une classe auxiliaire invisible utilisée par la classe *shadow*.

La raison pour laquelle vous pouvez lier le code C à l'étape 2 dans votre *fichier.exe* est que l'appel de la fonction d'initialisation équivaut à importer le module dans Python ! (C'est le deuxième fait clé non documenté.)

4. En bref, vous pouvez utiliser le code suivant pour initialiser l'interpréteur Python avec votre module d'extension.

```
#include "python.h"
...
Py_Initialize(); // Initialize Python.
initmyAppc(); // Initialize (import) the helper class.
PyRun_SimpleString("import myApp"); // Import the shadow class.
```

5. Il y a deux problèmes avec l'API C de Python qui apparaîtront si vous utilisez un compilateur autre que MSVC, le compilateur utilisé pour construire *pythonNN.dll*.

Problème 1 : Les fonctions dites de "Très Haut Niveau" qui prennent les arguments FILE * ne fonctionneront pas dans un environnement multi-compilateur car chaque compilateur aura une notion différente de la structure de FILE. Du point de vue de l'implémentation, il s'agit de fonctions de très bas niveau.

Problème 2 : SWIG génère le code suivant lors de la génération d'encapsuleurs pour annuler les fonctions :

```
Py_INCREF(Py_None);
_resultobj = Py_None;
return _resultobj;
```

Hélas, *Py_None* est une macro qui se développe en référence à une structure de données complexe appelée *_Py_NoneStruct* dans *pythonNN.dll*. Encore une fois, ce code échouera dans un environnement multi-compilateur. Remplacez ce code par :

```
return Py_BuildValue("");
```

Il est possible d'utiliser la commande `%typemap` de SWIG pour effectuer le changement automatiquement, bien que je n'ai pas réussi à le faire fonctionner (je suis un débutant complet avec SWIG).

6. Utiliser un script shell Python pour créer une fenêtre d'interpréteur Python depuis votre application Windows n'est pas une bonne idée ; la fenêtre résultante sera indépendante du système de fenêtrage de votre application. Vous (ou la classe *wxPythonWindow*) devriez plutôt créer une fenêtre d'interpréteur « native ». Il est facile de connecter cette fenêtre à l'interpréteur Python. Vous pouvez rediriger l'entrée/sortie de Python vers *n'importe quel* objet qui supporte la lecture et l'écriture, donc tout ce dont vous avez besoin est un objet Python (défini dans votre module d'extension) qui contient les méthodes *read()* et *write()*.

6.7 Comment empêcher mon éditeur d'utiliser des tabulations dans mes fichiers Python ?

La FAQ ne recommande pas l'utilisation des indentations et le guide stylistique de Python, la **PEP 8**, recommande l'utilisation de 4 espaces dans les codes Python. C'est aussi le comportement par défaut d'Emacs avec Python.

Quel que soit votre éditeur, mélanger des tabulations et des espaces est une mauvaise idée. *Visual C++*, par exemple, peut être facilement configuré pour utiliser des espaces : allez dans *Tools ▶ Options ▶ Tabs* et pour le type de fichier par défaut, vous devez mettre *Tab size* et *Indent size* à 4, puis sélectionner *Insert spaces*.

Python va lever *IndentationError* ou *TabError* si un mélange de tabulation et d'indentation pose problème en début de ligne. Vous pouvez aussi utiliser le module *tabnanny* pour détecter ces erreurs.

6.8 Comment puis-je vérifier de manière non bloquante qu'une touche a été pressée ?

Utilisez le module *msvcrt*. C'est une extension standard spécifique à Windows, qui définit une fonction *kbhit()* qui vérifie si une pression de touche s'est produite, et *getch()* qui récupère le caractère sans l'afficher.

7.1 Questions générales sur l'interface graphique

7.2 Quelles bibliothèques d'interfaces graphiques multi-plateformes existent en Python ?

Selon les plateformes que vous comptez utiliser, il en existe plusieurs. Certaines ne sont cependant pas encore disponibles en Python 3. A minima, *Tkinter* et *Qt* sont connus pour être compatibles avec Python 3.

7.2.1 Tkinter

Les versions standards de Python incluent une interface orientée objet pour le jeu d'objets graphiques *Tcl/Tk*, appelée *tkinter*. C'est probablement la plus facile à installer (puisque'elle est incluse avec la plupart des distributions binaires de Python) et à utiliser. Pour plus d'informations sur *Tk*, y compris les liens vers les sources, voir la page d'accueil *Tcl/Tk*. *Tcl/Tk* est entièrement portable sur les plates-formes Mac OS X, Windows et Unix.

7.2.2 wxWidgets

wxWidgets (<https://www.wxwidgets.org>) est une librairie de classe IUG portable et gratuite écrite en C++ qui fournit une apparence native sur un certain nombre de plates-formes, elle est notamment en version stable pour Windows, Mac OS X, GTK et X11. Des clients sont disponibles pour un certain nombre de langages, y compris Python, Perl, Ruby, etc.

wxPython est le portage Python de *wxWidgets*. Bien qu'il soit légèrement en retard sur les versions officielles de *wxWidgets*, il offre également des fonctionnalités propres à Python qui ne sont pas disponibles pour les clients d'autres langages. *WxPython* dispose de plus, d'une communauté d'utilisateurs et de développeurs active.

wxWidgets et *wxPython* sont tous deux des logiciels libres, open source, avec des licences permissives qui permettent leur utilisation dans des produits commerciaux ainsi que dans des logiciels gratuits ou contributifs (*shareware*).

7.2.3 Qt

Il existe des liens disponibles pour la boîte à outils *Qt* (en utilisant soit *PyQt* ou *PySide*) et pour *KDE* (*PyKDE4*). *PyQt* est actuellement plus mûre que *PySide*, mais *PyQt* nécessite d'acheter une licence de *Riverbank Computing* si vous voulez écrire des applications propriétaires. *PySide* est gratuit pour toutes les applications.

Qt >= 4.5 est sous licence LGPL ; de plus, des licences commerciales sont disponibles auprès de *The Qt Company*.

7.2.4 Gtk+

Les *GObject introspection bindings* pour Python vous permettent d'écrire des applications GTK+ 3. Il y a aussi un tutoriel *Python GTK+ 3*.

Les anciennes versions de *PyGtk* pour le *Gtk+ 2 toolkit* ont été implémentées par James Henstridge ; voir <<http://www.pygtk.org>>.

7.2.5 Kivy

Kivy est une bibliothèque GUI multi-plateformes disponible à la fois sur les systèmes d'exploitation de bureau (Windows, MacOS, Linux) et les appareils mobiles (Android, iOS). Elle est écrite en Python et Cython, et peut utiliser une série de fenêtres de *backends*.

Kivy est un logiciel libre et open source distribué sous licence MIT.

7.2.6 FLTK

Les liaisons Python pour the *FLTK toolkit*, un système de fenêtrage multi-plateformes simple mais puissant et mûr, sont disponibles auprès de the *PyFLTK project*.

7.2.7 OpenGL

Pour les clients OpenGL, voir *PyOpenGL*.

7.3 Quelles boîtes à outils IUG spécifiques à la plate-forme existent pour Python ?

En installant le *PyObjc Objective-C bridge*, les programmes Python peuvent utiliser les bibliothèques Cocoa de Mac OS X.

Pythonwin de Mark Hammond inclut une interface vers les classes *Microsoft Foundation Classes* et un environnement de programmation Python qui est écrit principalement en Python utilisant les classes *MFC*.

7.4 Questions à propos de Tkinter

7.4.1 Comment puis-je geler (*freezer*) les applications Tkinter ?

Freeze est un outil pour créer des applications autonomes. Lors du *freezing* des applications Tkinter, les applications ne seront pas vraiment autonomes, car l'application aura toujours besoin des bibliothèques Tcl et Tk.

Une solution consiste à emballer les bibliothèques *Tcl* et *Tk* dans l'application et de les retrouver à l'exécution en utilisant les variables d'environnement `TCL_LIBRARY` et `TK_LIBRARY`.

Pour obtenir des applications vraiment autonomes, les scripts *Tcl* qui forment la bibliothèque doivent également être intégrés dans l'application. Un outil supportant cela est *SAM* (modules autonomes), qui fait partie de la distribution *Tix* (<http://tix.sourceforge.net/>).

Compilez Tix avec SAM activé, exécutez l'appel approprié à `Tclsam_init()`, etc. dans le fichier `Modules/tkappinit.c` de Python, et liez avec *libtclsam* et *libtkSAM* (il est également possible d'inclure les bibliothèques *Tix*).

7.4.2 Puis-je modifier des événements *Tk* pendant l'écoute des *E/S* ?

Sur d'autres plates-formes que Windows, oui, et vous n'avez même pas besoin de fils d'exécution multiples ! Mais vous devrez restructurer un peu votre code *E/S*. *Tk* possède l'équivalent de l'appel `XtAddInput()` de *Xt*, qui vous permet d'enregistrer une fonction de *callback* qui sera appelée par la boucle principale *Tk* lorsque des *E/S* sont disponibles sur un descripteur de fichier. Voir `tkinter-file-handlers`.

7.4.3 Je n'arrive pas à faire fonctionner les raccourcis clavier dans *Tkinter* : pourquoi ?

Une raison récurrente est que les gestionnaires d'événements liés à des événements avec la méthode `bind()` ne sont pas pris en charge même lorsque la touche appropriée est activée.

La cause la plus fréquente est que l'objet graphique auquel s'applique la liaison n'a pas de « focus clavier ». Consultez la documentation *Tk* pour la commande *focus*. Habituellement, un objet graphique reçoit le focus du clavier en cliquant dessus (mais pas pour les étiquettes ; voir l'option *takefocus*).

FAQ "Pourquoi Python est installé sur mon ordinateur ?"

8.1 Qu'est-ce que Python ?

Python est un langage de programmation. Il est utilisé dans de nombreuses applications. Souvent utilisé dans les lycées et universités comme langage d'introduction à la programmation pour sa simplicité d'apprentissage, il est aussi utilisé par des développeurs professionnels appartenant à des grands groupes comme Google, la NASA, Lucasfilm etc.

Si vous voulez en apprendre plus sur Python, vous pouvez commencer par le [Guide des Débutants pour Python](#).

8.2 Pourquoi Python est installé sur ma machine ?

Si Python est installé sur votre système mais que vous ne vous rappelez pas l'avoir installé, il y a plusieurs raisons possibles à sa présence.

- Peut être qu'un autre utilisateur de l'ordinateur voulait apprendre la programmation et l'a installé, dans ce cas vous allez devoir trouver qui a utilisé votre machine et aurait pu l'installer.
- Une application tierce installée sur votre machine écrite en Python installera Python. Il existe de nombreuses applications de ce type, allant de programme avec interface graphique, jusqu'aux scripts d'administration, en passant par les serveurs.
- Certaines machines fonctionnant avec le système d'exploitation Windows possèdent une installation de Python. À ce jour, les ordinateurs des marques Hewlett-Packard et Compaq incluent nativement Python. Certains outils d'administration de ces marques sont écrits en Python.
- Python est installé par défaut et à l'installation par de nombreux systèmes Unix, comme Mac OS X et certaines distributions Linux.

8.3 Puis-je supprimer Python ?

Cela dépend de l'origine de Python.

Si Python a été installé délibérément par une personne tierce ou vous même, vous pouvez le supprimer sans causer de dommage. Sous Windows, vous pouvez simplement utiliser l'icône d'Ajout / Suppression de programmes du Panneau de configuration.

Si Python a été installé par une application tierce, Python peut être désinstallé, l'application l'ayant installé cessera alors de fonctionner. Dans ce cas, désinstallez l'application en utilisant son outil de désinstallation est plus indiqué que supprimer Python.

Si Python a été installé avec votre système d'exploitation, le supprimer n'est pas recommandé. Si vous choisissez tout de même de le supprimer, tous les outils écrits en python cesseront alors de fonctionner, certains outils pouvant être importants. La réinstallation intégrale du système pourrait être nécessaire pour résoudre les problèmes suite à la désinstallation de Python.

>>> L'invite de commande utilisée par défaut dans l'interpréteur interactif. On la voit souvent dans des exemples de code qui peuvent être exécutés interactivement dans l'interpréteur.

... L'invite de commande utilisée par défaut dans l'interpréteur interactif lorsqu'on entre un bloc de code indenté, dans des délimiteurs fonctionnant par paires (parenthèses, crochets, accolades, triple guillemets), ou après un avoir spécifié un décorateur.

2to3 Outil qui essaie de convertir du code pour Python 2.x en code pour Python 3.x en gérant la plupart des incompatibilités qui peuvent être détectées en analysant la source et parcourant son arbre syntaxique.

2to3 est disponible dans la bibliothèque standard sous le nom de `lib2to3`; un point d'entrée indépendant est fourni via `Tools/scripts/2to3`. Cf. 2to3-reference.

classe de base abstraite Les classes de base abstraites (ABC, suivant l'abréviation anglaise *Abstract Base Class*) complètent le *duck-typing* en fournissant un moyen de définir des interfaces pour les cas où d'autres techniques comme `hasattr()` seraient inélégantes ou subtilement fausses (par exemple avec les méthodes magiques). Les ABC introduisent des sous-classes virtuelles qui n'héritent pas d'une classe mais qui sont quand même reconnues par `isinstance()` ou `issubclass()` (voir la documentation du module `abc`). Python contient de nombreuses ABC pour les structures de données (dans le module `collections.abc`), les nombres (dans le module `numbers`), les flux (dans le module `io`) et les chercheurs-chargeurs du système d'importation (dans le module `importlib.abc`). Vous pouvez créer vos propres ABC avec le module `abc`.

annotation Étiquette associée à une variable, un attribut de classe, un paramètre de fonction ou une valeur de retour. Elle est utilisée par convention comme *type hint*.

Les annotations de variables locales ne sont pas accessibles au moment de l'exécution, mais les annotations de variables globales, d'attributs de classe et de fonctions sont stockées dans l'attribut spécial `__annotations__` des modules, classes et fonctions, respectivement.

Voir *variable annotation*, *function annotation*, **PEP 484** et **PEP 526**, qui décrivent cette fonctionnalité.

argument Valeur, donnée à une *fonction* ou à une *méthode* lors de son appel. Il existe deux types d'arguments :

- *argument nommé* : un argument précédé d'un identifiant (comme `name=`) ou un dictionnaire précédé de `**`, lors d'un appel de fonction. Par exemple, 3 et 5 sont tous les deux des arguments nommés dans l'appel à `complex()` ici :

```
complex(real=3, imag=5)
complex(**{'real': 3, 'imag': 5})
```

- *argument positionnel* : un argument qui n'est pas nommé. Les arguments positionnels apparaissent au début de la liste des arguments, ou donnés sous forme d'un *itérable* précédé par `*`. Par exemple, 3 et 5 sont tous les deux des arguments positionnels dans les appels suivants :

```
complex(3, 5)
complex(*(3, 5))
```

Les arguments se retrouvent dans le corps de la fonction appelée parmi les variables locales. Voir la section [calls](#) à propos des règles dictant cette affectation. Syntaxiquement, toute expression est acceptée comme argument, et c'est la valeur résultante de l'expression qui sera affectée à la variable locale.

Voir aussi [parameter](#) dans le glossaire, la question [Différence entre argument et paramètre](#) de la FAQ et la [PEP 362](#).

gestionnaire de contexte asynchrone (*asynchronous context manager* en anglais) Objet contrôlant l'environnement à l'intérieur d'une instruction `with` en définissant les méthodes `__aenter__()` et `__aexit__()`. A été introduit par la [PEP 492](#).

générateur asynchrone Fonction qui renvoie un *asynchronous generator iterator*. Cela ressemble à une coroutine définie par `async def`, sauf qu'elle contient une ou des expressions `yield` produisant ainsi une série de valeurs utilisables dans une boucle `async for`.

Générateur asynchrone fait généralement référence à une fonction, mais peut faire référence à un *itérateur de générateur asynchrone* dans certains contextes. Dans les cas où le sens voulu n'est pas clair, utiliser l'ensemble des termes lève l'ambiguïté.

Un générateur asynchrone peut contenir des expressions `await` ainsi que des instructions `async for`, et `async with`.

itérateur de générateur asynchrone Objet créé par une fonction *asynchronous generator*.

C'est un *asynchronous iterator* qui, lorsqu'il est appelé via la méthode `__anext__()` renvoie un objet *awaitable* qui exécute le corps de la fonction du générateur asynchrone jusqu'au prochain `yield`.

Chaque `yield` suspend temporairement l'exécution, en gardant en mémoire l'endroit et l'état de l'exécution (ce qui inclut les variables locales et les `try` en cours). Lorsque l'exécution de l'itérateur de générateur asynchrone reprend avec un nouvel *awaitable* renvoyé par `__anext__()`, elle repart de là où elle s'était arrêtée. Voir la [PEP 492](#) et la [PEP 525](#).

itérable asynchrone Objet qui peut être utilisé dans une instruction `async for`. Sa méthode `__aiter__()` doit renvoyer un *asynchronous iterator*. A été introduit par la [PEP 492](#).

itérateur asynchrone Objet qui implémente les méthodes `__aiter__()` et `__anext__()`. `__anext__()` doit renvoyer un objet *awaitable*. Tant que la méthode `__anext__()` produit des objets *awaitable*, le `async for` appelant les consomme. L'itérateur asynchrone lève une exception `StopAsyncIteration` pour signifier la fin de l'itération. A été introduit par la [PEP 492](#).

attribut Valeur associée à un objet et désignée par son nom via une notation utilisant des points. Par exemple, si un objet `o` possède un attribut `a`, il sera référencé par `o.a`.

awaitable Objet pouvant être utilisé dans une expression `await`. Ce peut être une *coroutine* ou un objet avec une méthode `__await__()`. Voir aussi la [PEP 492](#).

BDFL Dictateur bienveillant à vie (*Benevolent Dictator For Life* en anglais). Pseudonyme de [Guido van Rossum](#), le créateur de Python.

fichier binaire Un *file object* capable de lire et d'écrire des *bytes-like objects*. Des fichiers binaires sont, par exemple, les fichiers ouverts en mode binaire (`'rb'`, `'wb'`, ou `'rb+'`), `sys.stdin.buffer`, `sys.stdout.buffer`, les instances de `io.BytesIO` ou de `gzip.GzipFile`.

Consultez *fichier texte*, un objet fichier capable de lire et d'écrire des objets `str`.

objet octet-compatible Un objet gérant les *bufferobjects* et pouvant exporter un tampon (*buffer* en anglais) *C-contiguous*. Cela inclut les objets `bytes`, `bytearray` et `array.array`, ainsi que beaucoup d'objets `memoryview`. Les objets *bytes-compatibles* peuvent être utilisés pour diverses opérations sur des données binaires, comme la compression, la sauvegarde dans un fichier binaire ou l'envoi sur le réseau.

Certaines opérations nécessitent de travailler sur des données binaires variables. La documentation parle de ceux-ci comme des *read-write bytes-like objects*. Par exemple, `bytearray` ou une `memoryview` d'un `bytearray` en font partie. D'autres opérations nécessitent de travailler sur des données binaires stockées dans des objets immuables (*"read-only bytes-like objects"*), par exemples `bytes` ou `memoryview` d'un objet `byte`.

code intermédiaire (bytecode) Le code source, en Python, est compilé en un code intermédiaire (*bytecode* en anglais), la représentation interne à CPython d'un programme Python. Le code intermédiaire est mis en cache dans un fichier `.pyc` de manière à ce qu'une seconde exécution soit plus rapide (la compilation en code intermédiaire a déjà été faite). On dit que ce *langage intermédiaire* est exécuté sur une *virtual machine* qui exécute

des instructions machine pour chaque instruction du code intermédiaire. Notez que le code intermédiaire n'a pas vocation à fonctionner sur différentes machines virtuelles Python ou à être stable entre différentes versions de Python.

La documentation du module `dis` fournit une liste des instructions du code intermédiaire.

classe Modèle pour créer des objets définis par l'utilisateur. Une définition de classe (*class*) contient normalement des définitions de méthodes qui agissent sur les instances de la classe.

variable de classe Une variable définie dans une classe et destinée à être modifiée uniquement au niveau de la classe (c'est-à-dire, pas dans une instance de la classe).

coercition Conversion implicite d'une instance d'un type vers un autre lors d'une opération dont les deux opérandes doivent être de même type. Par exemple `int(3.15)` convertit explicitement le nombre à virgule flottante en nombre entier 3. Mais dans l'opération `3 + 4.5`, les deux opérandes sont d'un type différent (un entier et un nombre à virgule flottante), alors qu'ils doivent avoir le même type pour être additionnés (sinon une exception `TypeError` serait levée). Sans coercition, tous les opérandes, même de types compatibles, devraient être convertis (on parle aussi de *cast*) explicitement par le développeur, par exemple : `float(3) + 4.5` au lieu du simple `3 + 4.5`.

nombre complexe Extension des nombres réels familiers, dans laquelle tous les nombres sont exprimés sous la forme d'une somme d'une partie réelle et d'une partie imaginaire. Les nombres imaginaires sont les nombres réels multipliés par l'unité imaginaire (la racine carrée de -1 , souvent écrite *i* en mathématiques ou *j* par les ingénieurs). Python comprend nativement les nombres complexes, écrits avec cette dernière notation : la partie imaginaire est écrite avec un suffixe *j*, exemple, `3+1j`. Pour utiliser les équivalents complexes de `math`, utilisez `cmath`. Les nombres complexes sont un concept assez avancé en mathématiques. Si vous ne connaissez pas ce concept, vous pouvez tranquillement les ignorer.

gestionnaire de contexte Objet contrôlant l'environnement à l'intérieur d'un bloc `with` en définissant les méthodes `__enter__()` et `__exit__()`. Consultez la [PEP 343](#).

variable de contexte Une variable qui peut avoir des valeurs différentes en fonction de son contexte. Cela est similaire au stockage par fil d'exécution (*Thread Local Storage* en anglais) dans lequel chaque fil d'exécution peut avoir une valeur différente pour une variable. Toutefois, avec les variables de contexte, il peut y avoir plusieurs contextes dans un fil d'exécution et l'utilisation principale pour les variables de contexte est de garder une trace des variables dans les tâches asynchrones concourantes. Voir `contextvars`.

contigu Un tampon (*buffer* en anglais) est considéré comme contigu s'il est soit *C-contigu* soit *Fortran-contigu*. Les tampons de dimension zéro sont C-contigus et Fortran-contigus. Pour un tableau à une dimension, ses éléments doivent être placés en mémoire l'un à côté de l'autre, dans l'ordre croissant de leur indice, en commençant à zéro. Pour qu'un tableau multidimensionnel soit C-contigu, le dernier indice doit être celui qui varie le plus rapidement lors du parcours de ses éléments dans l'ordre de leur adresse mémoire. À l'inverse, dans les tableaux Fortran-contigu, c'est le premier indice qui doit varier le plus rapidement.

coroutine Coroutines are a more generalized form of subroutines. Subroutines are entered at one point and exited at another point. Coroutines can be entered, exited, and resumed at many different points. They can be implemented with the `async def` statement. See also [PEP 492](#).

fonction coroutine Fonction qui renvoie un objet *coroutine*. Une fonction coroutine peut être définie par l'instruction `async def` et peut contenir les mots clés `await`, `async for` ainsi que `async with`. A été introduit par la [PEP 492](#).

CPython L'implémentation canonique du langage de programmation Python, tel que distribué sur python.org. Le terme "CPython" est utilisé dans certains contextes lorsqu'il est nécessaire de distinguer cette implémentation des autres comme *Jython* ou *IronPython*.

décorateur Fonction dont la valeur de retour est une autre fonction. Un décorateur est habituellement utilisé pour transformer une fonction via la syntaxe `@wrapper`, dont les exemples typiques sont : `classmethod()` et `staticmethod()`.

La syntaxe des décorateurs est simplement du sucre syntaxique, les définitions des deux fonctions suivantes sont sémantiquement équivalentes :

```
def f(...):
    ...
f = staticmethod(f)

@staticmethod
```

(suite sur la page suivante)

```
def f(...):
    ...
```

Quoique moins fréquemment utilisé, le même concept existe pour les classes. Consultez la documentation définitions de fonctions et définitions de classes pour en savoir plus sur les décorateurs.

descripteur N'importe quel objet définissant les méthodes `__get__()`, `__set__()`, ou `__delete__()`. Lorsque l'attribut d'une classe est un descripteur, son comportement spécial est déclenché lors de la recherche des attributs. Normalement, lorsque vous écrivez `a.b` pour obtenir, affecter ou effacer un attribut, Python recherche l'objet nommé `b` dans le dictionnaire de la classe de `a`. Mais si `b` est un descripteur, c'est la méthode de ce descripteur qui est alors appelée. Comprendre les descripteurs est requis pour avoir une compréhension approfondie de Python, ils sont la base de nombre de ses caractéristiques notamment les fonctions, méthodes, propriétés, méthodes de classes, méthodes statiques et les références aux classes parentes.

Pour plus d'informations sur les méthodes des descripteurs, consultez `descriptors`.

dictionnaire Structure de donnée associant des clés à des valeurs. Les clés peuvent être n'importe quel objet possédant les méthodes `__hash__()` et `__eq__()`. En Perl, les dictionnaires sont appelés "hash".

vue de dictionnaire Objets retournés par les méthodes `dict.keys()`, `dict.values()` et `dict.items()`. Ils fournissent des vues dynamiques des entrées du dictionnaire, ce qui signifie que lorsque le dictionnaire change, la vue change. Pour transformer une vue en vraie liste, utilisez `list(dictview)`. Voir `dict-views`.

docstring (chaîne de documentation) Première chaîne littérale qui apparaît dans l'expression d'une classe, fonction, ou module. Bien qu'ignorée à l'exécution, elle est reconnue par le compilateur et placée dans l'attribut `__doc__` de la classe, de la fonction ou du module. Comme cette chaîne est disponible par introspection, c'est l'endroit idéal pour documenter l'objet.

duck-typing Style de programmation qui ne prend pas en compte le type d'un objet pour déterminer s'il respecte une interface, mais qui appelle simplement la méthode ou l'attribut (*Si ça a un bec et que ça cancanne, ça doit être un canard*, *duck* signifie canard en anglais). En se concentrant sur les interfaces plutôt que les types, du code bien construit améliore sa flexibilité en autorisant des substitutions polymorphiques. Le *duck-typing* évite de vérifier les types via `type()` ou `isinstance()`, Notez cependant que le *duck-typing* peut travailler de pair avec les *classes de base abstraites*. À la place, le *duck-typing* utilise plutôt `hasattr()` ou la programmation *EAFP*.

EAFP Il est plus simple de demander pardon que demander la permission (*Easier to Ask for Forgiveness than Permission* en anglais). Ce style de développement Python fait l'hypothèse que le code est valide et traite les exceptions si cette hypothèse s'avère fausse. Ce style, propre et efficace, est caractérisé par la présence de beaucoup de mots clés `try` et `except`. Cette technique de programmation contraste avec le style *LBYL* utilisé couramment dans les langages tels que C.

expression Suite logique de termes et chiffres conformes à la syntaxe Python dont l'évaluation fournit une valeur. En d'autres termes, une expression est une suite d'éléments tels que des noms, opérateurs, littéraux, accès d'attributs, méthodes ou fonctions qui aboutissent à une valeur. Contrairement à beaucoup d'autres langages, les différentes constructions du langage ne sont pas toutes des expressions. On trouve également des *instructions* qui ne peuvent pas être utilisées comme expressions, tel que `while`. Les affectations sont également des instructions et non des expressions.

module d'extension Module écrit en C ou C++, utilisant l'API C de Python pour interagir avec Python et le code de l'utilisateur.

f-string Chaîne littérale préfixée de 'f' ou 'F'. Les "f-strings" sont un raccourci pour formatted string literals. Voir la [PEP 498](#).

objet fichier Objet exposant une ressource via une API orientée fichier (avec les méthodes `read()` ou `write()`). En fonction de la manière dont il a été créé, un objet fichier peut interfacer l'accès à un fichier sur le disque ou à un autre type de stockage ou de communication (typiquement l'entrée standard, la sortie standard, un tampon en mémoire, un connecteur réseau...). Les objets fichiers sont aussi appelés *file-like-objects* ou *streams*.

Il existe en réalité trois catégories de fichiers objets : les *fichiers binaires* bruts, les *fichiers binaires* avec tampon (*buffer*) et les *fichiers textes*. Leurs interfaces sont définies dans le module `io`. Le moyen le plus simple et direct de créer un objet fichier est d'utiliser la fonction `open()`.

objet fichier-compatible Synonyme de *objet fichier*.

chercheur Objet qui essaie de trouver un *chargeur* pour le module en cours d'importation.

Depuis Python 3.3, il existe deux types de chercheurs : les *chercheurs dans les méta-chemins* à utiliser avec `sys.meta_path`; les *chercheurs d'entrée dans path* à utiliser avec `sys.path_hooks`.

Voir les [PEP 302](#), [PEP 420](#) et [PEP 451](#) pour plus de détails.

division entière Division mathématique arrondissant à l'entier inférieur. L'opérateur de la division entière est `//`. Par exemple l'expression `11 // 4` vaut 2, contrairement à `11 / 4` qui vaut 2.75. Notez que `(-11) // 4` vaut -3 car l'arrondi se fait à l'entier inférieur. Voir la [PEP 328](#).

fonction Suite d'instructions qui renvoie une valeur à son appelant. On peut lui passer des *arguments* qui pourront être utilisés dans le corps de la fonction. Voir aussi *paramètre*, *méthode* et *fonction*.

annotation de fonction *annotation* d'un paramètre de fonction ou valeur de retour.

Les annotations de fonctions sont généralement utilisées pour des *indications de types* : par exemple, cette fonction devrait prendre deux arguments `int` et devrait également avoir une valeur de retour de type `int` :

```
def sum_two_numbers(a: int, b: int) -> int:
    return a + b
```

L'annotation syntaxique de la fonction est expliquée dans la section *fonction*.

Voir *variable annotation* et [PEP 484](#), qui décrivent cette fonctionnalité.

__future__ Pseudo-module que les développeurs peuvent utiliser pour activer de nouvelles fonctionnalités du langage qui ne sont pas compatibles avec l'interpréteur utilisé.

En important le module `__future__` et en affichant ses variables, vous pouvez voir à quel moment une nouvelle fonctionnalité a été rajoutée dans le langage et quand elle devient le comportement par défaut :

```
>>> import __future__
>>> __future__.division
_Feature((2, 2, 0, 'alpha', 2), (3, 0, 0, 'alpha', 0), 8192)
```

ramasse-miettes (*garbage collection* en anglais) Mécanisme permettant de libérer de la mémoire lorsqu'elle n'est plus utilisée. Python utilise un ramasse-miettes par comptage de référence et un ramasse-miettes cyclique capable de détecter et casser les références circulaires. Le ramasse-miettes peut être contrôlé en utilisant le module `gc`.

générateur Fonction qui renvoie un *itérateur de générateur*. Cela ressemble à une fonction normale, en dehors du fait qu'elle contient une ou des expressions `yield` produisant une série de valeurs utilisable dans une boucle `for` ou récupérées une à une via la fonction `next()`.

Fait généralement référence à une fonction générateur mais peut faire référence à un *itérateur de générateur* dans certains contextes. Dans les cas où le sens voulu n'est pas clair, utiliser les termes complets lève l'ambiguïté.

itérateur de générateur Objet créé par une fonction *générateur*.

Chaque `yield` suspend temporairement l'exécution, en se rappelant l'endroit et l'état de l'exécution (y compris les variables locales et les `try` en cours). Lorsque l'itérateur de générateur reprend, il repart là où il en était (contrairement à une fonction qui prendrait un nouveau départ à chaque invocation).

expression génératrice Expression qui donne un itérateur. Elle ressemble à une expression normale, suivie d'une clause `for` définissant une variable de boucle, un intervalle et une clause `if` optionnelle. Toute cette expression génère des valeurs pour la fonction qui l'entoure :

```
>>> sum(i*i for i in range(10))           # sum of squares 0, 1, 4, ... 81
285
```

fonction générique Fonction composée de plusieurs fonctions implémentant les mêmes opérations pour différents types. L'implémentation à utiliser est déterminée lors de l'appel par l'algorithme de répartition.

Voir aussi *single dispatch*, le décorateur `functools singledispatch()` et la [PEP 443](#).

GIL Voir *global interpreter lock*.

verrou global de l'interpréteur (*global interpreter lock* en anglais) Mécanisme utilisé par l'interpréteur *CPython* pour s'assurer qu'un seul fil d'exécution (*thread* en anglais) n'exécute le *bytecode* à la fois. Cela simplifie l'implémentation de CPython en rendant le modèle objet (incluant des parties critiques comme la classe native `dict`) implicitement protégé contre les accès concourants. Verrouiller l'interpréteur entier rend plus facile

l'implémentation de multiples fils d'exécution (*multi-thread* en anglais), au détriment malheureusement de beaucoup du parallélisme possible sur les machines ayant plusieurs processeurs.

Cependant, certains modules d'extension, standards ou non, sont conçus de manière à libérer le GIL lorsqu'ils effectuent des tâches lourdes tel que la compression ou le hachage. De la même manière, le GIL est toujours libéré lors des entrées / sorties.

Les tentatives précédentes d'implémenter un interpréteur Python avec une granularité de verrouillage plus fine ont toutes échouées, à cause de leurs mauvaises performances dans le cas d'un processeur unique. Il est admis que corriger ce problème de performance induit mènerait à une implémentation beaucoup plus compliquée et donc plus coûteuse à maintenir.

pyc utilisant le hachage Un fichier de cache de code intermédiaire (*bytecode* en anglais) qui utilise le hachage plutôt que l'heure de dernière modification du fichier source correspondant pour déterminer sa validité. Voir `pyc-invalidation`.

hachable Un objet est *hachable* s'il a une empreinte (*hash*) qui ne change jamais (il doit donc implémenter une méthode `__hash__()`) et s'il peut être comparé à d'autres objets (avec la méthode `__eq__()`). Les objets hachables dont la comparaison par `__eq__` est vraie doivent avoir la même empreinte.

La hachabilité permet à un objet d'être utilisé comme clé de dictionnaire ou en tant que membre d'un ensemble (type *set*), car ces structures de données utilisent ce *hash*.

La plupart des types immuables natifs de Python sont hachables, mais les conteneurs muables (comme les listes ou les dictionnaires) ne le sont pas ; les conteneurs immuables (comme les *n*-uplets ou les ensembles gelés) ne sont hachables que si leurs éléments sont hachables. Les instances de classes définies par les utilisateurs sont hachables par défaut. Elles sont toutes considérées différentes (sauf avec elles-mêmes) et leur valeur de hachage est calculée à partir de leur `id()`.

IDLE Environnement de développement intégré pour Python. IDLE est un éditeur basique et un interpréteur livré avec la distribution standard de Python.

immuable Objet dont la valeur ne change pas. Les nombres, les chaînes et les *n*-uplets sont immuables. Ils ne peuvent être modifiés. Un nouvel objet doit être créé si une valeur différente doit être stockée. Ils jouent un rôle important quand une valeur de *hash* constante est requise, typiquement en clé de dictionnaire.

chemin des importations Liste de *entrées* dans lesquelles le *chercheur basé sur les chemins* cherche les modules à importer. Typiquement, lors d'une importation, cette liste vient de `sys.path` ; pour les sous-paquets, elle peut aussi venir de l'attribut `__path__` du paquet parent.

importer Processus rendant le code Python d'un module disponible dans un autre.

importateur Objet qui trouve et charge un module, en même temps un *chercheur* et un *chargeur*.

interactif Python a un interpréteur interactif, ce qui signifie que vous pouvez écrire des expressions et des instructions à l'invite de l'interpréteur. L'interpréteur Python va les exécuter immédiatement et vous en présenter le résultat. Démarrez juste `python` (probablement depuis le menu principal de votre ordinateur). C'est un moyen puissant pour tester de nouvelles idées ou étudier de nouveaux modules (souvenez-vous de `help(x)`).

interprété Python est un langage interprété, en opposition aux langages compilés, bien que la frontière soit floue en raison de la présence d'un compilateur en code intermédiaire. Cela signifie que les fichiers sources peuvent être exécutés directement, sans avoir à compiler un fichier exécutable intermédiaire. Les langages interprétés ont généralement un cycle de développement / débogage plus court que les langages compilés. Cependant, ils s'exécutent généralement plus lentement. Voir aussi *interactif*.

arrêt de l'interpréteur Lorsqu'on lui demande de s'arrêter, l'interpréteur Python entre dans une phase spéciale où il libère graduellement les ressources allouées, comme les modules ou quelques structures de données internes. Il fait aussi quelques appels au *ramasse-miettes*. Cela peut déclencher l'exécution de code dans des destructeurs ou des fonctions de rappels de *weakrefs*. Le code exécuté lors de l'arrêt peut rencontrer des exceptions puisque les ressources auxquelles il fait appel sont susceptibles de ne plus fonctionner, (typiquement les modules des bibliothèques ou le mécanisme de *warning*).

La principale raison d'arrêt de l'interpréteur est que le module `__main__` ou le script en cours d'exécution a terminé de s'exécuter.

itérable Objet capable de renvoyer ses éléments un à un. Par exemple, tous les types séquence (comme `list`, `str`, et `tuple`), quelques autres types comme `dict`, *objets fichiers* ou tout objet d'une classe ayant une méthode `__iter__()` ou `__getitem__()` qui implémente la sémantique d'une *Sequence*.

Les itérables peuvent être utilisés dans des boucles `for` et à beaucoup d'autres endroits où une séquence est requise (`zip()`, `map()`...). Lorsqu'un itérable est passé comme argument à la fonction native `iter()`,

celle-ci fournit en retour un itérateur sur cet itérable. Cet itérateur n'est valable que pour une seule passe sur le jeu de valeurs. Lors de l'utilisation d'itérables, il n'est habituellement pas nécessaire d'appeler `iter()` ou de s'occuper soi-même des objets itérateurs. L'instruction `for` le fait automatiquement pour vous, créant une variable temporaire anonyme pour garder l'itérateur durant la boucle. Voir aussi *itérateur*, *séquence* et *générateur*.

itérateur Objet représentant un flux de donnée. Des appels successifs à la méthode `__next__()` de l'itérateur (ou le passer à la fonction native `next()`) donne successivement les objets du flux. Lorsque plus aucune donnée n'est disponible, une exception `StopIteration` est levée. À ce point, l'itérateur est épuisé et tous les appels suivants à sa méthode `__next__()` lèveront encore une exception `StopIteration`. Les itérateurs doivent avoir une méthode `__iter__()` qui renvoie l'objet itérateur lui-même, de façon à ce que chaque itérateur soit aussi itérable et puisse être utilisé dans la plupart des endroits où d'autres itérables sont attendus. Une exception notable est un code qui tente plusieurs itérations complètes. Un objet conteneur, (tel que `list`) produit un nouvel itérateur neuf à chaque fois qu'il est passé à la fonction `iter()` ou s'il est utilisé dans une boucle `for`. Faire ceci sur un itérateur donnerait simplement le même objet itérateur épuisé utilisé dans son itération précédente, le faisant ressembler à un conteneur vide.

Vous trouverez davantage d'informations dans `typeiter`.

fonction clé Une fonction clé est un objet callable qui renvoie une valeur à fins de tri ou de classement. Par exemple, la fonction locale `locale.strxfrm()` est utilisée pour générer une clé de classement prenant en compte les conventions de classement spécifiques aux paramètres régionaux courants.

Plusieurs outils dans Python acceptent des fonctions clés pour déterminer comment les éléments sont classés ou groupés. On peut citer les fonctions `min()`, `max()`, `sorted()`, `list.sort()`, `heapq.merge()`, `heapq.nsmallest()`, `heapq.nlargest()` et `itertools.groupby()`.

Il existe plusieurs moyens de créer une fonction clé. Par exemple, la méthode `str.lower()` peut servir de fonction clé pour effectuer des recherches insensibles à la casse. Aussi, il est possible de créer des fonctions clés avec des expressions `lambda`, comme `lambda r: (r[0], r[2])`. Vous noterez que le module `operator` propose des constructeurs de fonctions clefs : `attrgetter()`, `itemgetter()` et `methodcaller()`. Voir *Comment Trier* pour des exemples de création et d'utilisation de fonctions clefs.

argument nommé Voir *argument*.

lambda Fonction anonyme sous la forme d'une *expression* et ne contenant qu'une seule expression, exécutée lorsque la fonction est appelée. La syntaxe pour créer des fonctions `lambda` est : `lambda [parameters] : expression`

LBYL Regarde avant de sauter, (*Look before you leap* en anglais). Ce style de programmation consiste à vérifier des conditions avant d'effectuer des appels ou des accès. Ce style contraste avec le style *EAFP* et se caractérise par la présence de beaucoup d'instructions `if`.

Dans un environnement avec plusieurs fils d'exécution (*multi-threaded* en anglais), le style *LBYL* peut engendrer un séquençement critique (*race condition* en anglais) entre le "regarder" et le "sauter". Par exemple, le code `if key in mapping: return mapping[key]` peut échouer si un autre fil d'exécution supprime la clé `key` du `mapping` après le test mais avant l'accès. Ce problème peut être résolu avec des verrous (*locks*) ou avec l'approche *EAFP*.

list Un type natif de *séquence* dans Python. En dépit de son nom, une `list` ressemble plus à un tableau (*array* dans la plupart des langages) qu'à une liste chaînée puisque les accès se font en $O(1)$.

liste en compréhension (ou liste en intension) Écriture concise pour manipuler tout ou partie des éléments d'une séquence et renvoyer une liste contenant les résultats. `result = ['{: #04x}'.format(x) for x in range(256) if x % 2 == 0]` génère la liste composée des nombres pairs de 0 à 255 écrits sous formes de chaînes de caractères et en hexadécimal (`0x...`). La clause `if` est optionnelle. Si elle est omise, tous les éléments du `range(256)` seront utilisés.

chargeur Objet qui charge un module. Il doit définir une méthode nommée `load_module()`. Un chargeur est typiquement donné par un *chercheur*. Voir la **PEP 302** pour plus de détails et `importlib.ABC.Loader` pour sa *classe de base abstraite*.

méthode magique Un synonyme informel de *special method*.

tableau de correspondances (*mapping* en anglais) Conteneur permettant de rechercher des éléments à partir de clés et implémentant les méthodes spécifiées dans les classes de base abstraites `collections.abc.Mapping` ou `collections.abc.MutableMapping`. Les classes suivantes sont des exemples de tableaux de correspondances : `dict`, `collections.defaultdict`, `collections.OrderedDict` et `collections.Counter`.

chercheur dans les méta-chemins Un *chercheur* renvoyé par une recherche dans `sys.meta_path`. Les chercheurs dans les méta-chemins ressemblent, mais sont différents des *chercheurs d'entrée dans path*.

Voir `importlib.abc.MetaPathFinder` pour les méthodes que les chercheurs dans les méta-chemins doivent implémenter.

métaclasse Classe d'une classe. Les définitions de classe créent un nom pour la classe, un dictionnaire de classe et une liste de classes parentes. La métaclasse a pour rôle de réunir ces trois paramètres pour construire la classe. La plupart des langages orientés objet fournissent une implémentation par défaut. La particularité de Python est la possibilité de créer des métaclasses personnalisées. La plupart des utilisateurs n'auront jamais besoin de cet outil, mais lorsque le besoin survient, les métaclasses offrent des solutions élégantes et puissantes. Elles sont utilisées pour journaliser les accès à des propriétés, rendre sûrs les environnements *multi-threads*, suivre la création d'objets, implémenter des singletons et bien d'autres tâches.

Plus d'informations sont disponibles dans : *metaclasses*.

méthode Fonction définie à l'intérieur d'une classe. Lorsqu'elle est appelée comme un attribut d'une instance de cette classe, la méthode reçoit l'instance en premier *argument* (qui, par convention, est habituellement nommé `self`). Voir *function* et *nested scope*.

ordre de résolution des méthodes L'ordre de résolution des méthodes (*MRO* pour *Method Resolution Order* en anglais) est, lors de la recherche d'un attribut dans les classes parentes, la façon dont l'interpréteur Python classe ces classes parentes. Voir [The Python 2.3 Method Resolution Order](#) pour plus de détails sur l'algorithme utilisé par l'interpréteur Python depuis la version 2.3.

module Objet utilisé pour organiser une portion unitaire de code en Python. Les modules ont un espace de nommage et peuvent contenir n'importe quels objets Python. Charger des modules est appelé *importer*.

Voir aussi *paquet*.

spécificateur de module Espace de nommage contenant les informations, relatives à l'importation, utilisées pour charger un module. C'est une instance de la classe `importlib.machinery.ModuleSpec`.

MRO Voir *ordre de résolution des méthodes*.

muable Un objet muable peut changer de valeur tout en gardant le même `id()`. Voir aussi *immuable*.

n-uplet nommé The term "named tuple" applies to any type or class that inherits from tuple and whose indexable elements are also accessible using named attributes. The type or class may have other features as well.

Several built-in types are named tuples, including the values returned by `time.localtime()` and `os.stat()`. Another example is `sys.float_info`:

```
>>> sys.float_info[1]           # indexed access
1024
>>> sys.float_info.max_exp      # named field access
1024
>>> isinstance(sys.float_info, tuple) # kind of tuple
True
```

Some named tuples are built-in types (such as the above examples). Alternatively, a named tuple can be created from a regular class definition that inherits from `tuple` and that defines named fields. Such a class can be written by hand or it can be created with the factory function `collections.namedtuple()`. The latter technique also adds some extra methods that may not be found in hand-written or built-in named tuples.

espace de nommage L'endroit où une variable est stockée. Les espaces de nommage sont implémentés avec des dictionnaires. Il existe des espaces de nommage globaux, natifs ou imbriqués dans les objets (dans les méthodes). Les espaces de nommage favorisent la modularité car ils permettent d'éviter les conflits de noms. Par exemple, les fonctions `builtins.open` et `os.open()` sont différenciées par leurs espaces de nom. Les espaces de nommage aident aussi à la lisibilité et la maintenabilité en rendant clair quel module implémente une fonction. Par exemple, écrire `random.seed()` ou `itertools.islice()` affiche clairement que ces fonctions sont implémentées respectivement dans les modules `random` et `itertools`.

paquet-espace de nommage Un *paquet* tel que défini dans la [PEP 421](#) qui ne sert qu'à contenir des sous-paquets. Les paquets-espace de nommage peuvent n'avoir aucune représentation physique et, plus spécifiquement, ne sont pas comme un *paquet classique* puisqu'ils n'ont pas de fichier `__init__.py`.

Voir aussi *module*.

portée imbriquée Possibilité de faire référence à une variable déclarée dans une définition englobante. Typiquement, une fonction définie à l'intérieur d'une autre fonction a accès aux variables de cette dernière. Souvenez-vous cependant que cela ne fonctionne que pour accéder à des variables, pas pour les assigner. Les variables locales sont lues et assignées dans l'espace de nommage le plus proche. Tout comme les variables globales qui sont stockés dans l'espace de nommage global, le mot clef `nonlocal` permet d'écrire dans l'espace de nommage dans lequel est déclarée la variable.

nouvelle classe Ancien nom pour l'implémentation actuelle des classes, pour tous les objets. Dans les anciennes versions de Python, seules les nouvelles classes pouvaient utiliser les nouvelles fonctionnalités telles que `__slots__`, les descripteurs, les propriétés, `__getattr__()`, les méthodes de classe et les méthodes statiques.

objet N'importe quelle donnée comportant des états (sous forme d'attributs ou d'une valeur) et un comportement (des méthodes). C'est aussi (`object`) l'ancêtre commun à absolument toutes les *nouvelles classes*.

paquet *module* Python qui peut contenir des sous-modules ou des sous-paquets. Techniquement, un paquet est un module qui possède un attribut `__path__`.

Voir aussi *paquet classique* et *namespace package*.

paramètre Entité nommée dans la définition d'une *fonction* (ou méthode), décrivant un *argument* (ou dans certains cas des arguments) que la fonction accepte. Il existe cinq sortes de paramètres :

- *positional-or-keyword* : l'argument peut être passé soit par sa *position*, soit en tant que *argument nommé*. C'est le type de paramètre par défaut. Par exemple, *foo* et *bar* dans l'exemple suivant :

```
def func(foo, bar=None): ...
```

- *positional-only* : l'argument ne peut être donné que par sa position. Python n'a pas de syntaxe pour déclarer de tels paramètres, cependant des fonctions natives, comme `abs()`, en utilisent.
- *keyword-only* : l'argument ne peut être fourni que nommé. Les paramètres *keyword-only* peuvent être définis en utilisant un seul paramètre *var-positional*, ou en ajoutant une étoile (*) seule dans la liste des paramètres avant eux. Par exemple, *kw_only1* et *kw_only2* dans le code suivant :

```
def func(arg, *, kw_only1, kw_only2): ...
```

- *var-positional* : une séquence d'arguments positionnels peut être fournie (en plus de tous les arguments positionnels déjà acceptés par d'autres paramètres). Un tel paramètre peut être défini en préfixant son nom par une *. Par exemple *args* ci-après :

```
def func(*args, **kwargs): ...
```

- *var-keyword* : une quantité arbitraire d'arguments peut être passée, chacun étant nommé (en plus de tous les arguments nommés déjà acceptés par d'autres paramètres). Un tel paramètre est défini en préfixant le nom du paramètre par **. Par exemple, *kwargs* ci-dessus.

Les paramètres peuvent spécifier des arguments obligatoires ou optionnels, ainsi que des valeurs par défaut pour les arguments optionnels.

Voir aussi *argument* dans le glossaire, la question sur *la différence entre les arguments et les paramètres* dans la FAQ, la classe `inspect.Parameter`, la section *function* et la **PEP 362**.

entrée de chemin Emplacement dans le *chemin des importations* (`import path` en anglais, d'où le *path*) que le *chercheur basé sur les chemins* consulte pour trouver des modules à importer.

chercheur de chemins *chercheur* renvoyé par un appelable sur un `sys.path_hooks` (c'est-à-dire un *point d'entrée pour la recherche dans path*) qui sait où trouver des modules lorsqu'on lui donne une *entrée de path*.

Voir `importlib.abc.PathEntryFinder` pour les méthodes qu'un chercheur d'entrée dans *path* doit implémenter.

point d'entrée pour la recherche dans path Appelable dans la liste `sys.path_hook` qui donne un *chercheur d'entrée dans path* s'il sait où trouver des modules pour une *entrée dans path* donnée.

chercheur basé sur les chemins L'un des *chercheurs dans les méta-chemins* par défaut qui cherche des modules dans un *chemin des importations*.

objet simili-chemin Objet représentant un chemin du système de fichiers. Un objet simili-chemin est un objet `str` ou un objet `bytes` représentant un chemin ou un objet implémentant le protocole `os.PathLike`. Un objet qui accepte le protocole `os.PathLike` peut être converti en un chemin `str` ou `bytes` du système de fichiers en appelant la fonction `os.fspath()`. `os.fsdecode()` et `os.fsencode()` peuvent être utilisées, respectivement, pour garantir un résultat de type `str` ou `bytes` à la place. A été Introduit par la **PEP 519**.

PEP *Python Enhancement Proposal* (Proposition d'amélioration Python). Un PEP est un document de conception fournissant des informations à la communauté Python ou décrivant une nouvelle fonctionnalité pour Python, ses processus ou son environnement. Les PEP doivent fournir une spécification technique concise et une justification des fonctionnalités proposées.

Les PEPs sont censés être les principaux mécanismes pour proposer de nouvelles fonctionnalités majeures, pour recueillir les commentaires de la communauté sur une question et pour documenter les décisions de conception qui sont intégrées en Python. L'auteur du PEP est responsable de l'établissement d'un consensus au sein de la communauté et de documenter les opinions contradictoires.

Voir [PEP 1](#).

portion Jeu de fichiers dans un seul dossier (pouvant être stocké sous forme de fichier zip) qui contribue à l'espace de nommage d'un paquet, tel que défini dans la [PEP 420](#).

argument positionnel Voir *argument*.

API provisoire Une API provisoire est une API qui n'offre aucune garantie de rétrocompatibilité (la bibliothèque standard exige la rétrocompatibilité). Bien que des changements majeurs d'une telle interface ne soient pas attendus, tant qu'elle est étiquetée provisoire, des changements cassant la rétrocompatibilité (y compris sa suppression complète) peuvent survenir si les développeurs principaux le jugent nécessaire. Ces modifications ne surviendront que si de sérieux problèmes sont découverts et qu'ils n'avaient pas été identifiés avant l'ajout de l'API.

Même pour les API provisoires, les changements cassant la rétrocompatibilité sont considérés comme des "solutions de dernier recours". Tout ce qui est possible sera fait pour tenter de résoudre les problèmes en conservant la rétrocompatibilité.

Ce processus permet à la bibliothèque standard de continuer à évoluer avec le temps, sans se bloquer longtemps sur des erreurs d'architecture. Voir la [PEP 411](#) pour plus de détails.

paquet provisoire Voir *provisional API*.

Python 3000 Surnom donné à la série des Python 3.x (très vieux surnom donné à l'époque où Python 3 représentait un futur lointain). Aussi abrégé *Py3k*.

Pythonique Idée, ou bout de code, qui colle aux idiomes de Python plutôt qu'aux concepts communs rencontrés dans d'autres langages. Par exemple, il est idiomatique en Python de parcourir les éléments d'un itérable en utilisant `for`. Beaucoup d'autres langages n'ont pas cette possibilité, donc les gens qui ne sont pas habitués à Python utilisent parfois un compteur numérique à la place :

```
for i in range(len(food)) :  
    print(food[i])
```

Plutôt qu'utiliser la méthode, plus propre et élégante, donc *Pythonique* :

```
for piece in food:  
    print(piece)
```

nom qualifié Nom, comprenant des points, montrant le "chemin" de l'espace de nommage global d'un module vers une classe, fonction ou méthode définie dans ce module, tel que défini dans la [PEP 3155](#). Pour les fonctions et classes de premier niveau, le nom qualifié est le même que le nom de l'objet :

```
>>> class C:  
...     class D:  
...         def meth(self):  
...             pass  
...  
>>> C.__qualname__  
'C'  
>>> C.D.__qualname__  
'C.D'  
>>> C.D.meth.__qualname__  
'C.D.meth'
```

Lorsqu'il est utilisé pour nommer des modules, le *nom qualifié complet* (*fully qualified name - FQN* en anglais) signifie le chemin complet (séparé par des points) vers le module, incluant tous les paquets parents. Par exemple : `email.mime.text` :

```
>>> import email.mime.text
>>> email.mime.text.__name__
'email.mime.text'
```

nombre de références Nombre de références à un objet. Lorsque le nombre de références à un objet descend à zéro, l'objet est désalloué. Le comptage de référence n'est généralement pas visible dans le code Python, mais c'est un élément clé de l'implémentation *CPython*. Le module `sys` définit une fonction `getrefcount()` que les développeurs peuvent utiliser pour obtenir le nombre de références à un objet donné.

paquet classique *paquet* traditionnel, tel qu'un dossier contenant un fichier `__init__.py`.

Voir aussi *paquet-espace de nommage*.

__slots__ Déclaration dans une classe qui économise de la mémoire en pré-allouant de l'espace pour les attributs des instances et qui élimine le dictionnaire (des attributs) des instances. Bien que populaire, cette technique est difficile à maîtriser et devrait être réservée à de rares cas où un grand nombre d'instances dans une application devient un sujet critique pour la mémoire.

séquence *itérable* qui offre un accès efficace à ses éléments par un indice sous forme de nombre entier via la méthode spéciale `__getitem__()` et qui définit une méthode `__len__()` donnant sa taille. Voici quelques séquences natives : `list`, `str`, `tuple`, et `bytes`. Notez que `dict` possède aussi une méthode `__getitem__()` et une méthode `__len__()`, mais il est considéré comme un *mapping* plutôt qu'une séquence, car ses accès se font par une clé arbitraire *immuable* plutôt qu'un nombre entier.

La classe abstraite de base `collections.abc.Sequence` définit une interface plus riche qui va au-delà des simples `__getitem__()` et `__len__()`, en ajoutant `count()`, `index()`, `__contains__()` et `__reversed__()`. Les types qui implémentent cette interface étendue peuvent s'enregistrer explicitement en utilisant `register()`.

distribution simple Forme de distribution, comme les *fonction génériques*, où l'implémentation est choisie en fonction du type d'un seul argument.

tranche (*slice* en anglais), un objet contenant habituellement une portion de *séquence*. Une tranche est créée en utilisant la notation `[]` avec des `:` entre les nombres lorsque plusieurs sont fournis, comme dans `variable_name[1:3:5]`. Cette notation utilise des objets `slice` en interne.

méthode spéciale (*special method* en anglais) Méthode appelée implicitement par Python pour exécuter une opération sur un type, comme une addition. De telles méthodes ont des noms commençant et terminant par des doubles tirets bas. Les méthodes spéciales sont documentées dans `specialnames`.

instruction Une instruction (*statement* en anglais) est un composant d'un "bloc" de code. Une instruction est soit une *expression*, soit une ou plusieurs constructions basées sur un mot-clé, comme `if`, `while` ou `for`.

encodage de texte Codec (codeur-décodeur) qui convertit des chaînes de caractères Unicode en octets (classe `bytes`).

fichier texte *file object* capable de lire et d'écrire des objets `str`. Souvent, un fichier texte (*text file* en anglais) accède en fait à un flux de donnée en octets et gère l'*text encoding* automatiquement. Des exemples de fichiers textes sont les fichiers ouverts en mode texte ('r' ou 'w'), `sys.stdin`, `sys.stdout` et les instances de `io.StringIO`.

Voir aussi *binary file* pour un objet fichier capable de lire et d'écrire *bytes-like objects*.

chaîne entre triple guillemets Chaîne qui est délimitée par trois guillemets simples (') ou trois guillemets doubles ("). Bien qu'elle ne fournisse aucune fonctionnalité qui ne soit pas disponible avec une chaîne entre guillemets, elle est utile pour de nombreuses raisons. Elle vous autorise à insérer des guillemets simples et doubles dans une chaîne sans avoir à les protéger et elle peut s'étendre sur plusieurs lignes sans avoir à terminer chaque ligne par un `\`. Elle est ainsi particulièrement utile pour les chaînes de documentation (*docstrings*).

type Le type d'un objet Python détermine quel genre d'objet c'est. Tous les objets ont un type. Le type d'un objet peut être obtenu via son attribut `__class__` ou via `type(obj)`.

alias de type Synonyme d'un type, créé en affectant le type à un identifiant.

Les alias de types sont utiles pour simplifier les *indications de types*. Par exemple :

```
from typing import List, Tuple

def remove_gray_shades(
    colors: List[Tuple[int, int, int]]) -> List[Tuple[int, int, int]]:
    pass
```

pourrait être rendu plus lisible comme ceci :

```
from typing import List, Tuple

Color = Tuple[int, int, int]

def remove_gray_shades(colors: List[Color]) -> List[Color]:
    pass
```

Voir `typing` et [PEP 484](#), qui décrivent cette fonctionnalité.

indication de type Le *annotation* qui spécifie le type attendu pour une variable, un attribut de classe, un paramètre de fonction ou une valeur de retour.

Les indications de type sont facultatives et ne sont pas indispensables à l'interpréteur Python, mais elles sont utiles aux outils d'analyse de type statique et aident les IDE à compléter et à réusiner (*code refactoring* en anglais) le code.

Les indicateurs de type de variables globales, d'attributs de classe et de fonctions, mais pas de variables locales, peuvent être consultés en utilisant `typing.get_type_hints()`.

Voir `typing` et [PEP 484](#), qui décrivent cette fonctionnalité.

retours à la ligne universels Une manière d'interpréter des flux de texte dans lesquels sont reconnues toutes les fins de ligne suivantes : la convention Unix `'\n'`, la convention Windows `'\r\n'` et l'ancienne convention Macintosh `'\r'`. Voir la [PEP 278](#) et la [PEP 3116](#), ainsi que la fonction `bytes.splitlines()` pour d'autres usages.

annotation de variable *annotation* d'une variable ou d'un attribut de classe.

Lorsque vous annotez une variable ou un attribut de classe, l'affectation est facultative :

```
class C:
    field: 'annotation'
```

Les annotations de variables sont généralement utilisées pour des *indications de types* : par exemple, cette variable devrait prendre des valeurs de type `int` :

```
count: int = 0
```

La syntaxe d'annotation de la variable est expliquée dans la section `annassign`.

Reportez-vous à *function annotation*, à la [PEP 484](#) et à la [PEP 526](#) qui décrivent cette fonctionnalité.

environnement virtuel Environnement d'exécution isolé (en mode coopératif) qui permet aux utilisateurs de Python et aux applications d'installer et de mettre à jour des paquets sans interférer avec d'autres applications Python fonctionnant sur le même système.

Voir aussi `venv`.

machine virtuelle Ordinateur défini entièrement par du logiciel. La machine virtuelle (*virtual machine*) de Python exécute le *bytecode* produit par le compilateur de *bytecode*.

Le zen de Python Liste de principes et de préceptes utiles pour comprendre et utiliser le langage. Cette liste peut être obtenue en tapant `"import this"` dans une invite Python interactive.

À propos de ces documents

Ces documents sont générés à partir de sources en [reStructuredText](#) par [Sphinx](#), un analyseur de documents spécialement conçu pour la documentation Python.

Le développement de la documentation et de ses outils est entièrement basé sur le volontariat, tout comme Python. Si vous voulez contribuer, allez voir la page [reporting-bugs](#) qui contient des informations pour vous y aider. Les nouveaux volontaires sont toujours les bienvenus !

Merci beaucoup à :

- Fred L. Drake, Jr., créateur des outils originaux de la documentation Python et rédacteur de la plupart de son contenu ;
- le projet [Docutils](#) pour avoir créé *reStructuredText* et la suite d'outils *Docutils* ;
- Fredrik Lundh pour son projet [Alternative Python Reference](#), dont Sphinx a pris beaucoup de bonnes idées.

B.1 Contributeurs de la documentation Python

De nombreuses personnes ont contribué au langage Python, à sa bibliothèque standard et à sa documentation. Consultez [Misc/ACKS](#) dans les sources de la distribution Python pour avoir une liste partielle des contributeurs.

Ce n'est que grâce aux suggestions et contributions de la communauté Python que Python a une documentation si merveilleuse — Merci !

Histoire et licence

C.1 Histoire du logiciel

Python a été créé au début des années 1990 par Guido van Rossum, au Stichting Mathematisch Centrum (CWI, voir <https://www.cwi.nl/>) au Pays-Bas en tant que successeur d'un langage appelé ABC. Guido est l'auteur principal de Python, bien qu'il inclut de nombreuses contributions de la part d'autres personnes.

En 1995, Guido continua son travail sur Python au Corporation for National Research Initiatives (CNRI, voir <https://www.cnri.reston.va.us/>) de Reston, en Virginie, d'où il diffusa plusieurs versions du logiciel.

In May 2000, Guido and the Python core development team moved to BeOpen.com to form the BeOpen Python-Labs team. In October of the same year, the PythonLabs team moved to Digital Creations (now Zope Corporation; see <https://www.zope.org/>). In 2001, the Python Software Foundation (PSF, see <https://www.python.org/psf/>) was formed, a non-profit organization created specifically to own Python-related Intellectual Property. Zope Corporation is a sponsoring member of the PSF.

Toutes les versions de Python sont Open Source (voir <https://www.opensource.org/> pour la définition d'Open Source). Historiquement, la plupart, mais pas toutes, des versions de Python ont également été compatible avec la GPL, le tableau ci-dessous résume les différentes versions.

Version	Dérivé de	Année	Propriétaire	Compatible avec la GPL ?
0.9.0 à 1.2	n/a	1991-1995	CWI	oui
1.3 à 1.5.2	1.2	1995-1999	CNRI	oui
1.6	1.5.2	2000	CNRI	non
2.0	1.6	2000	BeOpen.com	non
1.6.1	1.6	2001	CNRI	non
2.1	2.0+1.6.1	2001	PSF	non
2.0.1	2.0+1.6.1	2001	PSF	oui
2.1.1	2.1+2.0.1	2001	PSF	oui
2.1.2	2.1.1	2002	PSF	oui
2.1.3	2.1.2	2002	PSF	oui
2.2 et ultérieure	2.1.1	2001-maintenant	PSF	oui

Note : Compatible GPL ne signifie pas que nous distribuons Python sous licence GPL. Toutes les licences Python, excepté la licence GPL, vous permettent la distribution d'une version modifiée sans rendre open source ces change-

ments. La licence « compatible GPL » rend possible la diffusion de Python avec un autre logiciel qui est lui, diffusé sous la licence GPL ; les licences « non-compatibles GPL » ne le peuvent pas.

Merci aux nombreux bénévoles qui ont travaillé sous la direction de Guido pour rendre ces versions possibles.

C.2 Conditions générales pour accéder à, ou utiliser, Python

C.2.1 PSF LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 3.7.17

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Python Software Foundation
→ ("PSF"), and
the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise
→ using Python
3.7.17 software in source or binary form and its associated
→ documentation.
2. Subject to the terms and conditions of this License Agreement, PSF
→ hereby
grants Licensee a nonexclusive, royalty-free, world-wide license to
→ reproduce,
analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative
→ works,
distribute, and otherwise use Python 3.7.17 alone or in any derivative
version, provided, however, that PSF's License Agreement and PSF's
→ notice of
copyright, i.e., "Copyright © 2001-2023 Python Software Foundation; All
→ Rights
Reserved" are retained in Python 3.7.17 alone or in any derivative
→ version
prepared by Licensee.
3. In the event Licensee prepares a derivative work that is based on or
incorporates Python 3.7.17 or any part thereof, and wants to make the
derivative work available to others as provided herein, then Licensee
→ hereby
agrees to include in any such work a brief summary of the changes made
→ to Python
3.7.17.
4. PSF is making Python 3.7.17 available to Licensee on an "AS IS" basis.
PSF MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY
→ OF
EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, PSF MAKES NO AND DISCLAIMS ANY
→ REPRESENTATION OR
WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR
→ THAT THE
USE OF PYTHON 3.7.17 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. PSF SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 3.7.17
FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A
→ RESULT OF
MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 3.7.17, OR ANY
→ DERIVATIVE
THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.

6. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
7. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between PSF and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use PSF trademarks or trade name in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party.
8. By copying, installing or otherwise using Python 3.7.17, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.2 LICENCE D'UTILISATION BEOPEN.COM POUR PYTHON 2.0

LICENCE D'UTILISATION LIBRE BEOPEN PYTHON VERSION 1

1. This LICENSE AGREEMENT is between BeOpen.com ("BeOpen"), having an office at 160 Saratoga Avenue, Santa Clara, CA 95051, and the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise using this software in source or binary form and its associated documentation ("the Software").
2. Subject to the terms and conditions of this BeOpen Python License Agreement, BeOpen hereby grants Licensee a non-exclusive, royalty-free, world-wide license to reproduce, analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative works, distribute, and otherwise use the Software alone or in any derivative version, provided, however, that the BeOpen Python License is retained in the Software, alone or in any derivative version prepared by Licensee.
3. BeOpen is making the Software available to Licensee on an "AS IS" basis. BEOPEN MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, BEOPEN MAKES NO AND DISCLAIMS ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR THAT THE USE OF THE SOFTWARE WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
4. BEOPEN SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF THE SOFTWARE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A RESULT OF USING, MODIFYING OR DISTRIBUTING THE SOFTWARE, OR ANY DERIVATIVE THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
5. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
6. This License Agreement shall be governed by and interpreted in all respects by the law of the State of California, excluding conflict of law provisions. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between BeOpen and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use BeOpen trademarks or trade names in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party. As an exception, the "BeOpen Python" logos available at <http://www.pythonlabs.com/logos.html> may be used according to the permissions granted on that web page.
7. By copying, installing or otherwise using the software, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.3 LICENCE D'UTILISATION CNRI POUR PYTHON 1.6.1

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Corporation for National Research Initiatives, having an office at 1895 Preston White Drive, Reston, VA 20191 ("CNRI"), and the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise using Python 1.6.1 software in source or binary form and its associated documentation.
2. Subject to the terms and conditions of this License Agreement, CNRI hereby grants Licensee a nonexclusive, royalty-free, world-wide license to reproduce, analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative works, distribute, and otherwise use Python 1.6.1 alone or in any derivative version, provided, however, that CNRI's License Agreement and CNRI's notice of copyright, i.e., "Copyright © 1995-2001 Corporation for National Research Initiatives; All Rights Reserved" are retained in Python 1.6.1 alone or in any derivative version prepared by Licensee. Alternately, in lieu of CNRI's License Agreement, Licensee may substitute the following text (omitting the quotes): "Python 1.6.1 is made available subject to the terms and conditions in CNRI's License Agreement. This Agreement together with Python 1.6.1 may be located on the Internet using the following unique, persistent identifier (known as a handle): 1895.22/1013. This Agreement may also be obtained from a proxy server on the Internet using the following URL: <http://hdl.handle.net/1895.22/1013>."
3. In the event Licensee prepares a derivative work that is based on or incorporates Python 1.6.1 or any part thereof, and wants to make the derivative work available to others as provided herein, then Licensee hereby agrees to include in any such work a brief summary of the changes made to Python 1.6.1.
4. CNRI is making Python 1.6.1 available to Licensee on an "AS IS" basis. CNRI MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, CNRI MAKES NO AND DISCLAIMS ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR THAT THE USE OF PYTHON 1.6.1 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. CNRI SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 1.6.1 FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A RESULT OF MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 1.6.1, OR ANY DERIVATIVE THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
6. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
7. This License Agreement shall be governed by the federal intellectual property law of the United States, including without limitation the federal copyright law, and, to the extent such U.S. federal law does not apply, by the law of the Commonwealth of Virginia, excluding Virginia's conflict of law provisions. Notwithstanding the foregoing, with regard to derivative works based on Python 1.6.1 that incorporate non-separable material that was previously distributed under the GNU General Public License (GPL), the law of the Commonwealth of Virginia shall govern this License Agreement only as to issues arising under or with respect to Paragraphs 4, 5, and 7 of this License Agreement. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between CNRI and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use CNRI trademarks or trade name in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party.
8. By clicking on the "ACCEPT" button where indicated, or by copying, installing or otherwise using Python 1.6.1, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.4 LICENCE D'UTILISATION CWI POUR PYTHON 0.9.0 à 1.2

Copyright © 1991 – 1995, Stichting Mathematisch Centrum Amsterdam, The Netherlands. All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Stichting Mathematisch Centrum or CWI not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

STICHTING MATHEMATISCH CENTRUM DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL STICHTING MATHEMATISCH CENTRUM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3 Licences et remerciements pour les logiciels tiers

Cette section est une liste incomplète mais grandissante de licences et remerciements pour les logiciels tiers incorporés dans la distribution de Python.

C.3.1 Mersenne twister

Le module `_random` inclut du code construit à partir d'un téléchargement depuis <http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/MT2002/emt19937ar.html>. Voici mot pour mot les commentaires du code original :

```
A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.
Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using init_genrand(seed)
or init_by_array(init_key, key_length).

Copyright (C) 1997 – 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright
   notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
   notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
   documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote
   products derived from this software without specific prior written
   permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR
CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
```

Any feedback is very welcome.

<http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/emt.html>

email: m-mat @ math.sci.hiroshima-u.ac.jp (remove space)

C.3.2 Interfaces de connexion (sockets)

Le module `socket` utilise les fonctions `getaddrinfo()` et `getnameinfo()` codées dans des fichiers source séparés et provenant du projet WIDE : <http://www.wide.ad.jp/>.

```
Copyright (C) 1995, 1996, 1997, and 1998 WIDE Project.
All rights reserved.
```

```
Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:
```

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

```
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND
ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE PROJECT OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.
```

C.3.3 Interfaces de connexion asynchrones

Les modules `asyncio` et `asynchat` contiennent la note suivante :

```
Copyright 1996 by Sam Rushing
```

```
All Rights Reserved
```

```
Permission to use, copy, modify, and distribute this software and
its documentation for any purpose and without fee is hereby
granted, provided that the above copyright notice appear in all
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Sam Rushing not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

SAM RUSHING DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL SAM RUSHING BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3.4 Gestion de témoin (*cookie*)

Le module `http.cookies` contient la note suivante :

Copyright 2000 by Timothy O'Malley <timo@alum.mit.edu>

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Timothy O'Malley not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

Timothy O'Malley DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL Timothy O'Malley BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3.5 Traçage d'exécution

Le module `trace` contient la note suivante :

portions copyright 2001, Autonomous Zones Industries, Inc., all rights...
err... reserved and offered to the public under the terms of the
Python 2.2 license.

Author: Zooko O'Whielacronx
<http://zooko.com/>
<mailto:zooko@zooko.com>

Copyright 2000, Mojam Media, Inc., all rights reserved.
Author: Skip Montanaro

Copyright 1999, Bioreason, Inc., all rights reserved.
Author: Andrew Dalke

Copyright 1995-1997, Automatrix, Inc., all rights reserved.

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

Author: Skip Montanaro

Copyright 1991-1995, Stichting Mathematisch Centrum, all rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this Python software and its associated documentation for any purpose without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appears in all copies, and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of neither Automatrix, Bioreason or Mojam Media be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

C.3.6 Les fonctions UUencode et UUdecode

Le module uu contient la note suivante :

Copyright 1994 by Lance Ellinghouse
Cathedral City, California Republic, United States of America.

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Lance Ellinghouse not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LANCE ELLINGHOUSE DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL LANCE ELLINGHOUSE CENTRUM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Modified by Jack Jansen, CWI, July 1995:

- Use binascii module to do the actual line-by-line conversion between ascii and binary. This results in a 1000-fold speedup. The C version is still 5 times faster, though.
- Arguments more compliant with Python standard

C.3.7 Appel de procédures distantes en XML (*RPC*, pour *Remote Procedure Call*)

Le module xmlrpc.client contient la note suivante :

The XML-RPC client interface is

Copyright (c) 1999-2002 by Secret Labs AB
Copyright (c) 1999-2002 by Fredrik Lundh

By obtaining, using, and/or copying this software and/or its associated documentation, you agree that you have read, understood, and will comply with the following terms and conditions:

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its associated documentation for any purpose and without fee is

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

hereby granted, provided that the above copyright notice appears in all copies, and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Secret Labs AB or the author not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

SECRET LABS AB AND THE AUTHOR DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL SECRET LABS AB OR THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3.8 test_epoll

Le module `test_epoll` contient la note suivante :

Copyright (c) 2001-2006 Twisted Matrix Laboratories.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

C.3.9 Select kqueue

Le module `select` contient la note suivante pour l'interface *kqueue* :

Copyright (c) 2000 Doug White, 2006 James Knight, 2007 Christian Heimes
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
ARE DISCLAIMED.  IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.
```

C.3.10 SipHash24

Le fichier `Python/pyhash.c` contient une implémentation par Marek Majkowski de l'algorithme *SipHash24* de Dan Bernstein. Il contient la note suivante :

```
<MIT License>
Copyright (c) 2013  Marek Majkowski <marek@popcount.org>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy
of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal
in the Software without restriction, including without limitation the rights
to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell
copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is
furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in
all copies or substantial portions of the Software.
</MIT License>

Original location:
  https://github.com/majek/csiphash/

Solution inspired by code from:
  Samuel Neves (supercop/crypto_auth/siphash24/little)
  djb (supercop/crypto_auth/siphash24/little2)
  Jean-Philippe Aumasson (https://131002.net/siphash/siphash24.c)
```

C.3.11 strtod et dtoa

Le fichier `Python/dtoa.c`, qui fournit les fonctions `dtoa` et `strtod` pour la conversion de *double* C vers et depuis les chaînes, est tiré d'un fichier du même nom par David M. Gay, actuellement disponible sur <http://www.netlib.org/fp/>. Le fichier original, tel que récupéré le 16 mars 2009, contient la licence suivante :

```
/*****
 *
 * The author of this software is David M. Gay.
 *
 * Copyright (c) 1991, 2000, 2001 by Lucent Technologies.
 *
 * Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any
 * purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice
 * is included in all copies of any software which is or includes a copy
 * or modification of this software and in all copies of the supporting
 * documentation for such software.
 *
 * THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
* WARRANTY.  IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR LUCENT MAKES ANY
* REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY
* OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.
*
*****/
```

C.3.12 OpenSSL

Les modules `hashlib`, `posix`, `ssl`, et `crypt` utilisent la bibliothèque OpenSSL pour améliorer les performances, si elle est disponible via le système d'exploitation. Aussi les outils d'installation sur Windows et Mac OS X peuvent inclure une copie des bibliothèques d'OpenSSL, donc on colle une copie de la licence d'OpenSSL ici :

```
LICENSE ISSUES
=====
```

```
The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of
the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.
See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style
Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL
please contact openssl-core@openssl.org.
```

```
OpenSSL License
-----
```

```
/* =====
 * Copyright (c) 1998-2008 The OpenSSL Project.  All rights reserved.
 *
 * Redistribution and use in source and binary forms, with or without
 * modification, are permitted provided that the following conditions
 * are met:
 *
 * 1. Redistributions of source code must retain the above copyright
 *    notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 *
 * 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
 *    notice, this list of conditions and the following disclaimer in
 *    the documentation and/or other materials provided with the
 *    distribution.
 *
 * 3. All advertising materials mentioning features or use of this
 *    software must display the following acknowledgment:
 *    "This product includes software developed by the OpenSSL Project
 *    for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
 *
 * 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to
 *    endorse or promote products derived from this software without
 *    prior written permission. For written permission, please contact
 *    openssl-core@openssl.org.
 *
 * 5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL"
 *    nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written
 *    permission of the OpenSSL Project.
 *
 * 6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following
 *    acknowledgment:
 *    "This product includes software developed by the OpenSSL Project
 *    for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)"
 *
 * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT ``AS IS'' AND ANY
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```

* EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR
* PURPOSE ARE DISCLAIMED.  IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR
* ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT
* NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;
* LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
* STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
* ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
* OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
*
* =====
*
* This product includes cryptographic software written by Eric Young
* (eay@cryptsoft.com).  This product includes software written by Tim
* Hudson (tjh@cryptsoft.com).
*
*/

```

Original SSLeay License

```

/* Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com)
 * All rights reserved.
 *
 * This package is an SSL implementation written
 * by Eric Young (eay@cryptsoft.com).
 * The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.
 *
 * This library is free for commercial and non-commercial use as long as
 * the following conditions are aheared to.  The following conditions
 * apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA,
 * lhash, DES, etc., code; not just the SSL code.  The SSL documentation
 * included with this distribution is covered by the same copyright terms
 * except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).
 *
 * Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in
 * the code are not to be removed.
 * If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution
 * as the author of the parts of the library used.
 * This can be in the form of a textual message at program startup or
 * in documentation (online or textual) provided with the package.
 *
 * Redistribution and use in source and binary forms, with or without
 * modification, are permitted provided that the following conditions
 * are met:
 * 1. Redistributions of source code must retain the copyright
 *    notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 * 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
 *    notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
 *    documentation and/or other materials provided with the distribution.
 * 3. All advertising materials mentioning features or use of this software
 *    must display the following acknowledgement:
 *    "This product includes cryptographic software written by
 *     Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
 *    The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library
 *    being used are not cryptographic related :-).
 * 4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from
 *    the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:
 *    "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"
 *

```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS'' AND
* ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
* ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
* FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
* DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
* OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
* LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
* OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
* SUCH DAMAGE.
*
* The licence and distribution terms for any publically available version or
* derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be
* copied and put under another distribution licence
* [including the GNU Public Licence.]
*/
```

C.3.13 expat

Le module `pyexpat` est compilé avec une copie des sources d'*expat*, sauf si la compilation est configurée avec `--with-system-expat` :

```
Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd
and Clark Cooper

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining
a copy of this software and associated documentation files (the
"Software"), to deal in the Software without restriction, including
without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to
the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included
in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,
EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.
IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY
CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

C.3.14 libffi

Le module `_ctypes` est compilé en utilisant une copie des sources de la *libffi*, sauf si la compilation est configurée avec `--with-system-libffi` :

```
Copyright (c) 1996-2008 Red Hat, Inc and others.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining
a copy of this software and associated documentation files (the
``Software''), to deal in the Software without restriction, including
without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED ``AS IS'', WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

C.3.15 zlib

Le module `zlib` est compilé en utilisant une copie du code source de *zlib* si la version de *zlib* trouvée sur le système est trop vieille pour être utilisée :

Copyright (C) 1995-2011 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

C.3.16 cfuhash

L'implémentation des dictionnaires, utilisée par le module `tracemalloc` est basée sur le projet *cfuhash* :

Copyright (c) 2005 Don Owens
All rights reserved.

This code is released under the BSD license:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the author nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

C.3.17 libmpdec

Le module `_decimal` est construit en incluant une copie de la bibliothèque *libmpdec*, sauf si elle est compilée avec `--with-system-libmpdec`:

Copyright (c) 2008-2016 Stefan Krah. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ANNEXE D

Copyright

Python et cette documentation sont :

Copyright © 2001-2023 Python Software Foundation. All rights reserved.

Copyright © 2000 *BeOpen.com*. Tous droits réservés.

Copyright © 1995-2000 *Corporation for National Research Initiatives*. Tous droits réservés.

Copyright © 1991-1995 *Stichting Mathematisch Centrum*. Tous droits réservés.

Voir [Histoire et licence](#) pour des informations complètes concernant la licence et les permissions.

Non alphabétique

..., [81](#)
 2to3, [81](#)
 >>>, [81](#)
 __future__, [85](#)
 __slots__, [91](#)

A

alias de type, [91](#)
 annotation, [81](#)
 annotation de fonction, [85](#)
 annotation de variable, [92](#)
 API provisoire, [90](#)
 argument, [81](#)
 difference from parameter, [15](#)
 argument nommé, [87](#)
 argument positionnel, [90](#)
 arrêt de l'interpréteur, [86](#)
 attribut, [82](#)
 awaitable, [82](#)

B

BDFL, [82](#)

C

C-contiguous, [83](#)
 chaîne entre triple guillemets, [91](#)
 chargeur, [87](#)
 chemin des importations, [86](#)
 chercheur, [85](#)
 chercheur basé sur les chemins, [89](#)
 chercheur dans les méta-chemins, [88](#)
 chercheur de chemins, [89](#)
 classe, [83](#)
 classe de base abstraite, [81](#)
 code intermédiaire (*bytecode*), [82](#)
 coercion, [83](#)
 contigu, [83](#)
 coroutine, [83](#)
 CPython, [83](#)

D

décorateur, [83](#)

descripteur, [84](#)
 dictionnaire, [84](#)
 distribution simple, [91](#)
 division entière, [85](#)
 docstring (*chaîne de documentation*), [84](#)
 duck-typing, [84](#)

E

EAFP, [84](#)
 encodage de texte, [91](#)
 entrée de chemin, [89](#)
 environnement virtuel, [92](#)
 espace de nommage, [88](#)
 expression, [84](#)
 expression génératrice, [85](#)

F

f-string, [84](#)
 fichier binaire, [82](#)
 fichier texte, [91](#)
 fonction, [85](#)
 fonction clé, [87](#)
 fonction coroutine, [83](#)
 fonction générique, [85](#)
 Fortran contiguous, [83](#)

G

générateur, [85](#)
 générateur asynchrone, [82](#)
 generator, [85](#)
 generator expression, [85](#)
 gestionnaire de contexte, [83](#)
 gestionnaire de contexte asynchrone,
 [82](#)
 GIL, [85](#)

H

hachable, [86](#)

I

IDLE, [86](#)
 immuable, [86](#)
 importateur, [86](#)

importer, [86](#)
 indication de type, [92](#)
 instruction, [91](#)
 interactif, [86](#)
 interprété, [86](#)
 itérable, [86](#)
 itérable asynchrone, [82](#)
 itérateur, [87](#)
 itérateur asynchrone, [82](#)
 itérateur de générateur, [85](#)
 itérateur de générateur asynchrone, [82](#)

L

lambda, [87](#)
 LBYL, [87](#)
 Le zen de Python, [92](#)
 list, [87](#)
 liste en compréhension (*ou liste en intension*),
[87](#)

M

machine virtuelle, [92](#)
 magic
 method, [87](#)
 métaclasse, [88](#)
 method
 magic, [87](#)
 special, [91](#)
 méthode, [88](#)
 méthode magique, [87](#)
 méthode spéciale, [91](#)
 module, [88](#)
 module d'extension, [84](#)
 MRO, [88](#)
 muable, [88](#)

N

n-uplet nommé, [88](#)
 nom qualifié, [90](#)
 nombre complexe, [83](#)
 nombre de références, [91](#)
 nouvelle classe, [89](#)

O

objet, [89](#)
 objet fichier, [84](#)
 objet fichier-compatible, [84](#)
 objet octet-compatible, [82](#)
 objet simili-chemin, [89](#)
 ordre de résolution des méthodes, [88](#)

P

paquet, [89](#)
 paquet classique, [91](#)
 paquet provisoire, [90](#)
 paquet-espace de nommage, [88](#)
 parameter
 difference from argument, [15](#)

paramètre, [89](#)
 PATH, [52](#)
 PEP, [90](#)
 point d'entrée pour la recherche
 dans path, [89](#)
 portée imbriquée, [89](#)
 portion, [90](#)
 pyc utilisant le hachage, [86](#)
 Python 3000, [90](#)
 Python Enhancement Proposals

 PEP 1, [90](#)
 PEP 8, [10](#), [74](#)
 PEP 275, [42](#)
 PEP 278, [92](#)
 PEP 302, [85](#), [87](#)
 PEP 328, [85](#)
 PEP 343, [83](#)
 PEP 362, [82](#), [89](#)
 PEP 411, [90](#)
 PEP 420, [85](#), [90](#)
 PEP 421, [88](#)
 PEP 443, [85](#)
 PEP 451, [85](#)
 PEP 484, [81](#), [85](#), [92](#)
 PEP 492, [82](#), [83](#)
 PEP 498, [84](#)
 PEP 519, [89](#)
 PEP 525, [82](#)
 PEP 526, [81](#), [92](#)
 PEP 570, [20](#)
 PEP 3116, [92](#)
 PEP 3147, [34](#)
 PEP 3155, [90](#)

PYTHONDONTWRITEBYTECODE, [34](#)
 Pythonique, [90](#)

R

ramasse-miettes, [85](#)
 retours à la ligne universels, [92](#)

S

séquence, [91](#)
 special
 method, [91](#)
 spécificateur de module, [88](#)

T

tableau de correspondances, [87](#)
 TCL_LIBRARY, [76](#)
 TK_LIBRARY, [76](#)
 tranche, [91](#)
 type, [91](#)

V

variable de classe, [83](#)
 variable de contexte, [83](#)
 variable d'environnement
 PATH, [52](#)

PYTHONDONTWRITEBYTECODE, [34](#)
TCL_LIBRARY, [76](#)
TK_LIBRARY, [76](#)
verrou global de l'interpréteur, [85](#)
vue de dictionnaire, [84](#)