

I) Introduction

- A) L'informatique dans la société
- B) Qu'est-ce qu'un ordinateur ?
- C) Matériel (hardware) : architecture d'un ordinateur
- D) Logiciel (software)
 - 1) Introduction
 - 2) Système d'exploitation (Operating System : OS)
 - a) Lancer des programmes : le multitâches
 - b) Utilisateurs
 - c) Structure des données
 - 3) Autres exemples de logiciels
 - a) Programmation : Interpréteur, compilateur, IDE
 - b) Ingénierie numérique et simulation : Scilab
 - c) Bases de données

II) Représentation des nombres et conséquences

- A) Coder les entiers
 - 1) L'écriture en base 10
 - 2) L'écriture en base N
 - 3) Dans un ordinateur
- B) Coder les réels
 - 1) Nombres à virgule flottante
 - 2) Normalisation IEEE 754
 - 3) Limites du modèle
- C) La notion de type (*TP Type*)
- D) Types de nombres en Python (*TP Type*)
 - 1) Entiers (integer : int) (*TP Type*)
 - 2) Réels (float) (*TP Type*)

III) Autres types

- A) Booléens
- B) Chaînes de caractères

IV) Expressions