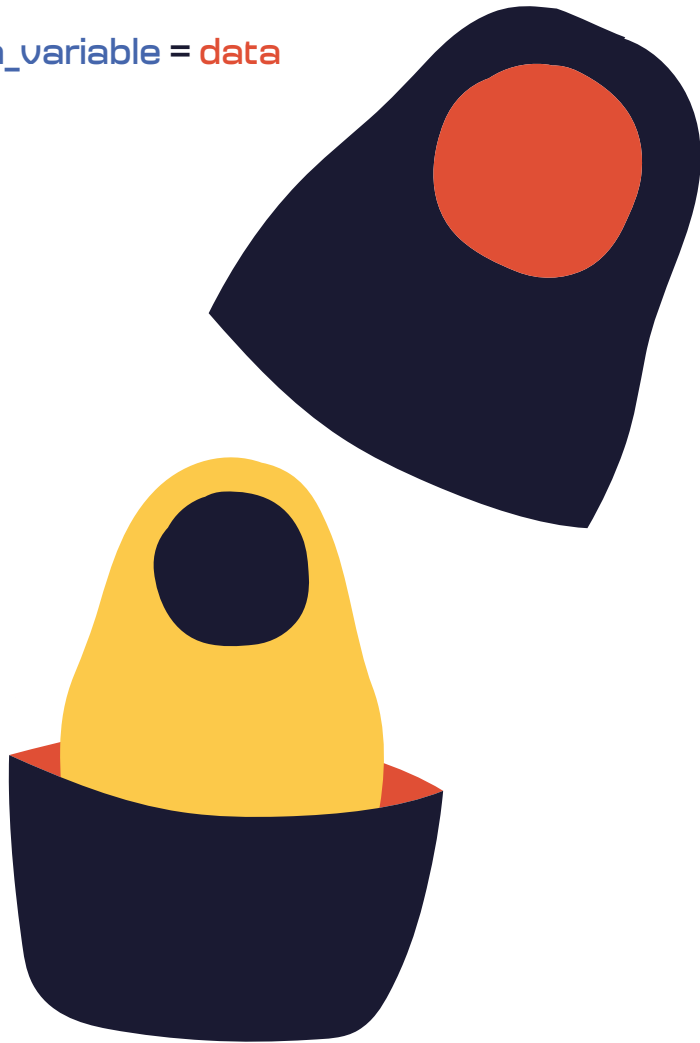


note : explication de la variable à revoir
illustration plus claire ?

VARIABLES

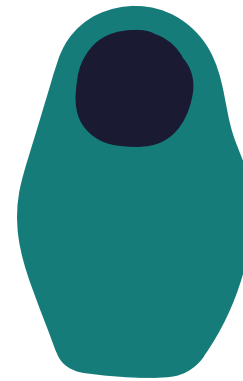
Les variables

`nom_de_la_variable = data`



Une variable est un espace pour stocker des valeurs de données [data].

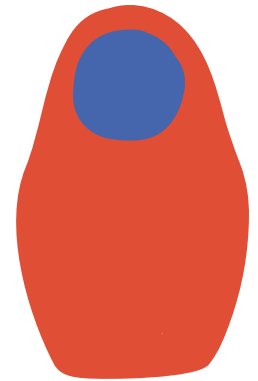
Les variables peuvent contenir plusieurs types de données :



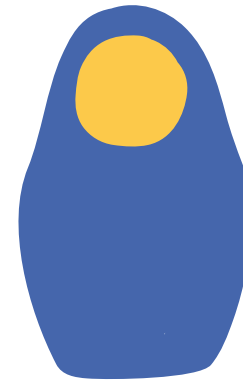
TEXTE
str



NOMBRE
int
float
complex



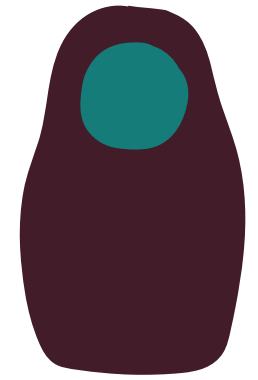
SÉQUENCE
list
tuple
range



BINAIRE
bytes
bytearray
memoryview

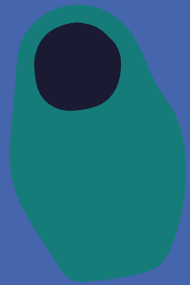


BOOLÉEN
bool



MAPPING
dict

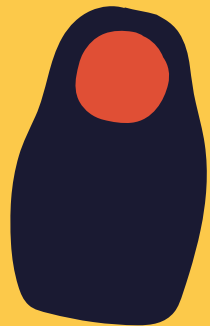
note : explication de chaque type



TEXTE
str



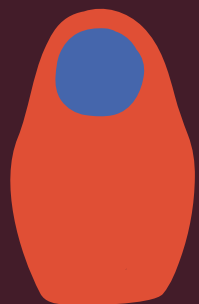
BINAIRE



NOMBRE
int
float
complex



bool



SÉQUENCE
list
tuple
range



MAPPING
dict

IF... ELSE

Le test conditionnel si



L'hydre est une créature possédant plusieurs têtes, si on coupe l'une d'elle, alors deux autres renaîtront.

Le nombre de tête est déterminé par une variable :

```
nb_de_tête = 3
```

Pour tester la variable on utilise des opérateurs mathématique :

Est égale : `nb_de_tête == 3`

N'est pas égale : `nb_de_tête != 3`

Inférieur à : `nb_de_tête < 3`

Inférieur ou égale à : `nb_de_tête <= 3`

Supérieur à : `nb_de_tête > 3`

Supérieur ou égale à : `nb_de_tête >= 3`

C'est le si :

```
if nb_de_tête == 3 :
```

```
    println («l'hydre a le même nombre de tête  
    qu'au départ»)
```

```
else :
```

```
    nb_de_tête = nb_de_tête + 2
```

```
    println («l'hydre a plus de tête qu'au  
    départ»)
```