



Le langage **PYTHON** est né dans les années 1970. Il permet d'écrire des programmes simples et très efficaces avec peu de symboles compliqués.

Ce langage décrit très bien la pensée. Nous allons utiliser la version 3 de PYTHON qui est installée sur l'espace numérique du collège dans **Applications – Mathématiques**. Mais si tu le veux, tu peux télécharger la même version chez toi en te connectant au site <https://www.python.org/>

Algorithme

*Si je fais cela
Alors
Il se passe ceci*

Scratch



Python

*If je fais quelque chose
Else il se passe quelque chose*

Et si tu essayais de décrypter le programme **PYTHON** présent ci-dessous ?

```
ppm = None
ppm = input('Entrez la valeur de CO2 en ppm :')
print(ppm)
if int(ppm) < 380:
    print(" C'est une bonne nouvelle pour notre sante")
else:
    if int(ppm) < 420:
        print("C'est correct")
    else:
        print("C'est trop haut")
```

*Tu peux aussi te connecter sur la plateforme **VITTASCIENCE** dans l'onglet **PROGRAMMER** puis **PYTHON** afin de reproduire le programme ci-dessous.*

Relevons les données du ballon !

