

## Partie 1 les atouts de python

- Chapitre 1.1 : python dans le paysage informatique
- Chapitre 1.2 : présentation de python
- Chapitre 1.3 : pourquoi choisir python
- Chapitre 1.4 : installer son environnement de développement

## - Partie 2 : les fondamentaux du langage

- Chapitre 2.1 : algorithmique de base
- Chapitre 2.2 : déclarations
- Chapitre 2.3 : modèle objet
- Chapitre 2.4 : types de données et algorithmes appliqués
- Chapitre 2.5 : motif de conception
- Partie 3 : les fonctionnalités
- Chapitre 3.1 : manipulation de données
- Chapitre 3.2 : génération de contenu
- Chapitre 3.3 : programmation parallèle
- Chapitre 3.4 : programmation système et réseau
- Chapitre 3.5 : bonne pratique

## -Partie 4 mise en pratique

- Chapitre 4.1 : créer une application web en 30 minutes
  - Chapitre 4.2 : créer une application console en 10 minutes
  - Chapitre 4.3 : créer une application graphique en 20 minutes
  - Chapitre 4.4 créer un jeu en 3 minutes avec pygame
  - Annexe