

## **1. Objectif**

Apprendre la conception de modules pour d'autres langages.

## **2. Découverte de Python**

Vous devrez installer Python 3 sur votre ordinateur. Vous pouvez le télécharger à l'adresse: <https://www.python.org>. Par défaut il s'installe dans C:\python39\.. Notez le répertoire d'installation pour référence future.

## **3. Conception d'un module pour Python en C/C++**

À l'aide du tutoriel (premier lien ci-dessous) créer un premier module pour Python et assurez-vous qu'il fonctionne.

<http://spyhce.com/blog/how-write-python-c-extensions-under-windows>

<https://docs.python.org/3/extending/windows.html>

## **4. Par la suite, modifier votre module pour utiliser les fonctionnalités de DirectX tel qu'utilisé dans le laboratoire 1**

À la fin, à partir de Python vous devriez être en mesure de charger votre module, lui passer un nom de fichier et déclencher le visionnement du vidéo correspondant.

## **5. Rapport**

Placer le code SOURCE dans un répertoire Git sur Github ou sur Gitlab et placer le lien de votre répertoire dans la case de remise sur Moodle. N'oubliez pas de mettre votre répertoire en mode public.

VEUILLEZ INDIQUER COMMENT COMPILER. Si votre projet utilise un Makefile, dites-le-moi dans un README. S'il est compilé directement dans Visual Studio, veuillez me l'indiquer également.

Le projet doit fonctionner sans faute simplement en compilant, en enregistrant la dll et l'exécutant, autrement le projet n'est pas corrigé. La qualité du code et de la documentation, ainsi que le respect des normes seront ensuite évaluées.

**Bon travail !!!**