

1. Objectif

Vous familiariser avec l'utilisation de bibliothèques de composants visuels pour construire des interfaces utilisateurs. La bibliothèque Tkinter, basée sur Tcl/Tk permet de construire des interfaces graphiques pour des applications. Cette bibliothèque est disponible dans plusieurs langage (PHP, Python, TK, Perl, C++, ...).

Elle est également disponible sur plusieurs systèmes d'exploitation (Windows, macOS, Linux, ...).

2. Installation de l'environnement de travail

Ce laboratoire utilise le langage Python et la bibliothèque de composant d'interface Tkinter. À noter que le nom de la bibliothèque diffère légèrement entre Python 2 et Python 3.

Python 2: Tkinter: <https://docs.python.org/2/library/tkinter.html>

Python 3: tkinter: <https://docs.python.org/3.7/library/tkinter.html>

Assurez-vous de bien identifier la version de Python utilisée (3) et l'architecture (32 bits "x86" ou 64 bits "i686").

3. Réalisation

L'interface utilisateur à réaliser doit contenir un bouton pour ouvrir une fenêtre de sélection de fichier pour choisir le vidéo à afficher.

L'interface doit également afficher les boutons correspondants aux actions possibles sur les vidéos. (Play, Pause, Stop, Retour au départ) et la possibilité de quitter (en fermant la fenêtre du vidéo).

La fenêtre qui joue le vidéo peut être incluse dans la fenêtre principale ou indépendante comme dans les laboratoires 1 et 2 pour la plupart d'entre vous.

4. Rapport

Placer le code SOURCE dans un répertoire Git sur Github et m'envoyer par courriel le lien vers votre répertoire. N'oubliez pas de mettre votre répertoire en mode public.

Le projet doit fonctionner sans faute simplement en compilant, 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 !!!