

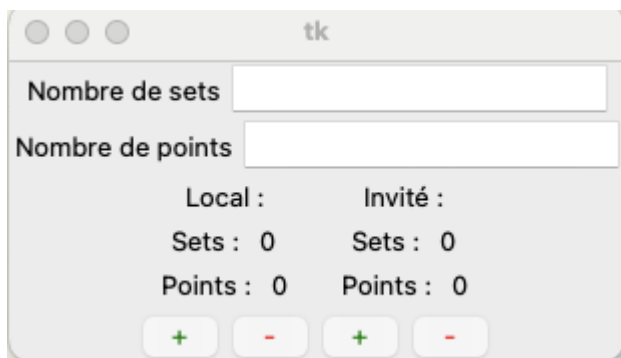
Exercice 2

But de l'exercice

Se familiariser avec Tkinter, le champ Entry, les boutons et les labels.

Spécification

L'application permettra de gérer le score d'un match se jouant sur plusieurs sets.



L'utilisateur devra définir le nombre de points par set et le nombre de set pour gagner. Tant que ces champs ne sont pas remplis, rien ne se passe. Dès qu'ils sont remplis, les bouton "+" et "-" de chaque équipe permet d'augmenter le score. Lorsqu'un équipe atteint le nombre de point pour un set. Son nombre de set gagnant est augmenter de 1. Le score sont remis à zéro.

ID	Exigence
1	La fenêtre de l'application s'intitule "Score".
2	Lorsque la fenêtre s'ouvre, le curseur se trouve dans le champ Nombre de set
3	Lorsque l'utilisateur presse la touche de tabulation, le curseur (ou le focus) se déplace au nombre de points
4	Lorsque le nombre de points définit est atteint par une équipe, son nombre de set est augmenter de 1
5	Les score sont remis à zéro
6	Lorsque le nombre de set définit est atteint par une équipe, un popup s'ouvre pour annoncé l'équipe gagnante

travail à effectuer

Implémenter l'application score.