

# **Algorithme initial du programme principal du projet ABR**

**Nom : ArbreBinairedeRecherche**

**Entrée :**

- Nombres entiers saisis par l'utilisateur (compris entre 1 et 99).

**Sortie :**

- Affichage d'un arbre binaire de recherche sous forme graphique.

Début

Importer le module tkinter

Définir les fonctions pour gérer les événements :

- Réinitialiser l'affichage
- Ajouter des valeurs et dessiner l'arbre
- Afficher une fenêtre "À propos"
- Quitter l'application

Créer la fenêtre principale de l'application ABR

Déclarer les variables nécessaires :

- Une variable pour stocker l'arbre binaire
- Une variable pour afficher l'arbre binaire

Créer les widgets :

- Une entrée pour la saisie des valeurs
- Un canevas pour afficher l'arbre
- Boutons : "Réinitialiser", "Dessiner", "À propos", "Quitter"

Placer les widgets dans la fenêtre

Tant que l'application est en cours d'exécution :

Attendre une action utilisateur

- Si "Réinitialiser" est cliqué exécuter la fonction de réinitialisation
- Si "Dessiner" est cliqué dessiner l'arbre
- Si "À propos" est cliqué ouvrir la page "A propos"
- Si "Quitter" est cliqué fermer l'application

Fin tant que

Fin