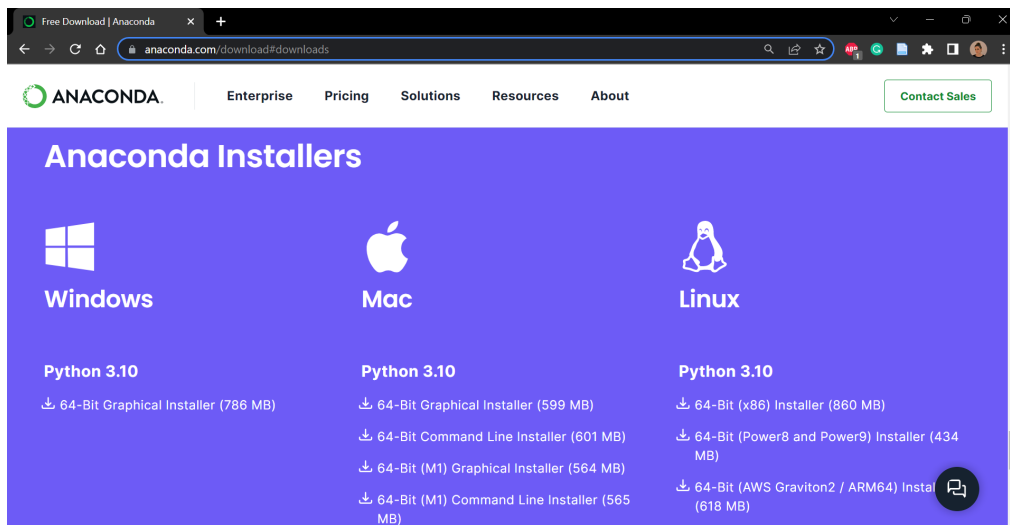


Manuel d'installation

Toutes les manipulations décrites ci-dessous ont déjà été faites sur l'ordinateur présent en salle de TP4.

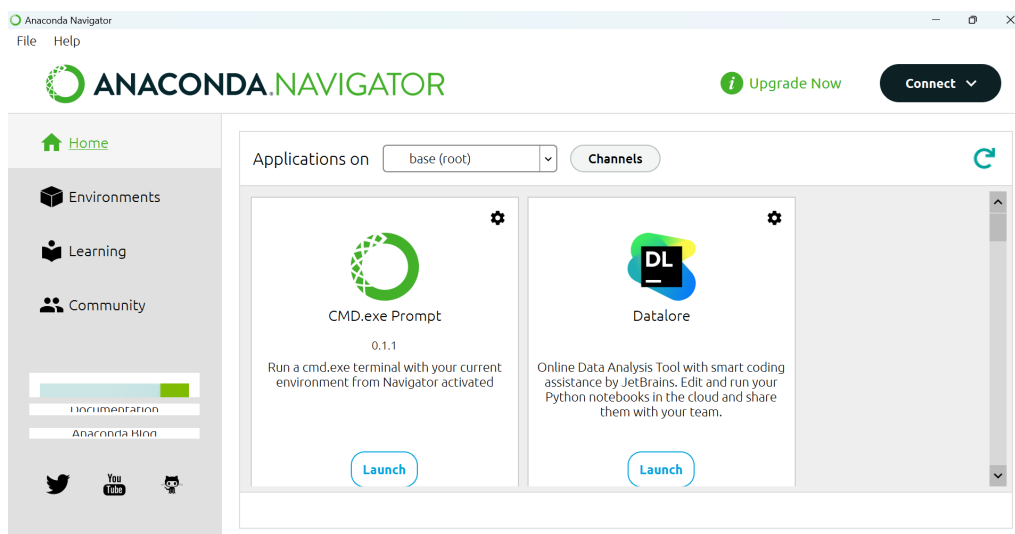
I. Environnement de développement Spyder pour Python

1. Installer Anaconda-Navigator via <https://www.anaconda.com/download#downloads> (version Windows, Mac et Linux disponibles) en lançant le fichier .exe téléchargé.



Consulter <https://docs.anaconda.com/free/anaconda/install/windows/> pour plus d'information.

2. Lancer Anaconda-Navigator (attendre quelques secondes que l'application s'ouvre). La fenêtre suivante apparaît.



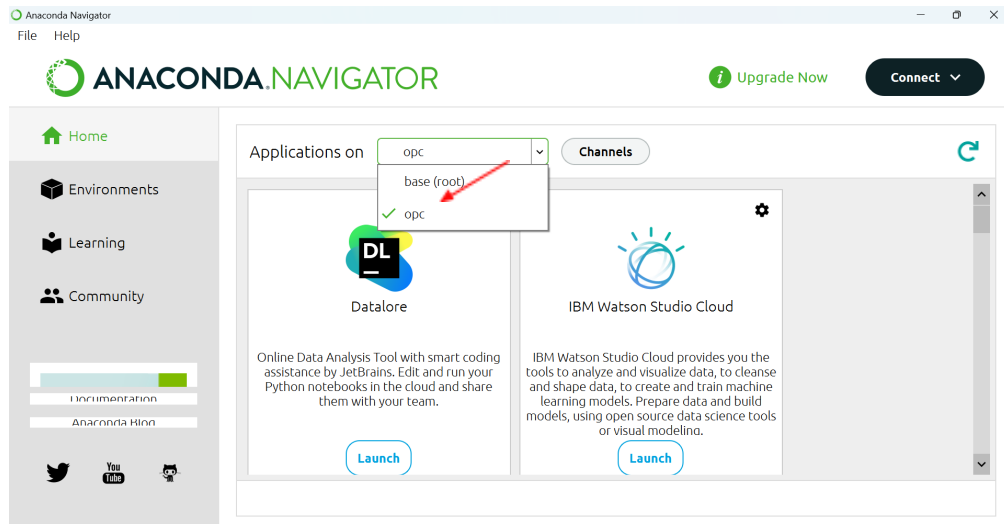
3. Ouvrir un terminal Anaconda Prompt depuis la barre de menu Windows.

4. Taper la commande `py -m venv opc`

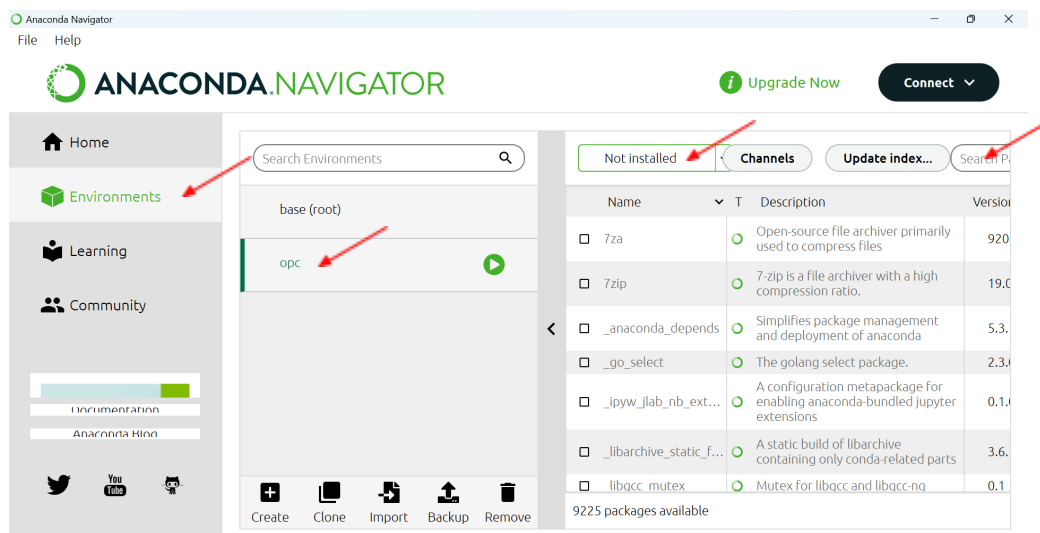
```
(base) C:\Users\tp_tp4>py -m venv opc
```

Cette commande crée un nouvel environnement travail nommé *opc* (Optique des Particules Chargées) où il est possible d'intégrer les bibliothèques souhaitées.

5. Une fois l'environnement créé, son nom apparaît dans Anaconda-Navigator.



6. Dans l'onglet 'Environnements', sélectionner 'opc', chercher les bibliothèques *pyserial* et *pyqt5* parmi les packages non installés et cliquer sur 'Install'.



7. Il est maintenant possible d'ouvrir Spyder en travaillant dans l'environnement Spyder. 2 options sont possibles.

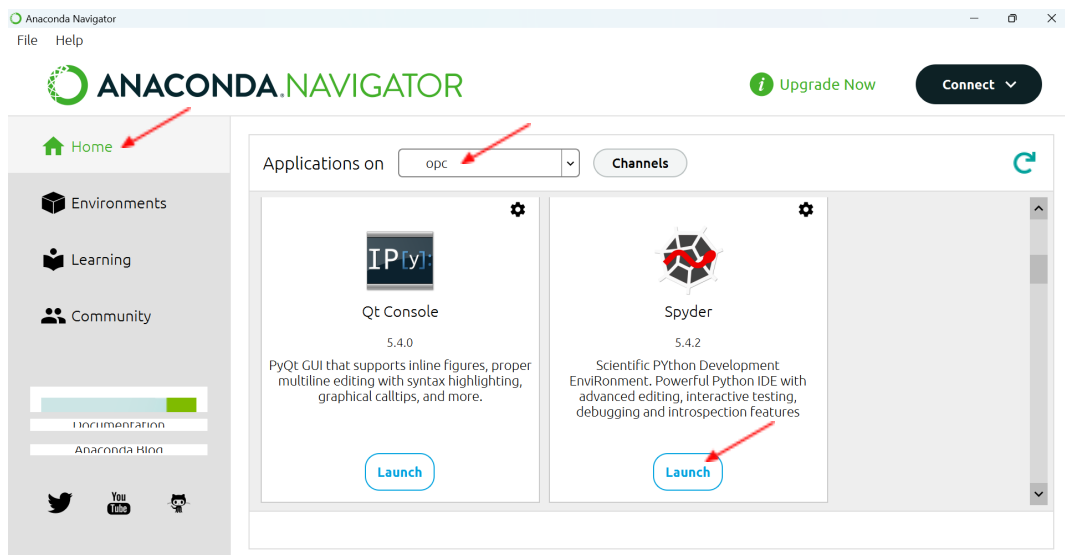
Option a

- Ouvrir un terminal Anaconda Prompt depuis la barre de menu Windows.
- Taper la commande *conda activate opc*.
- Taper la commande *Spyder*.

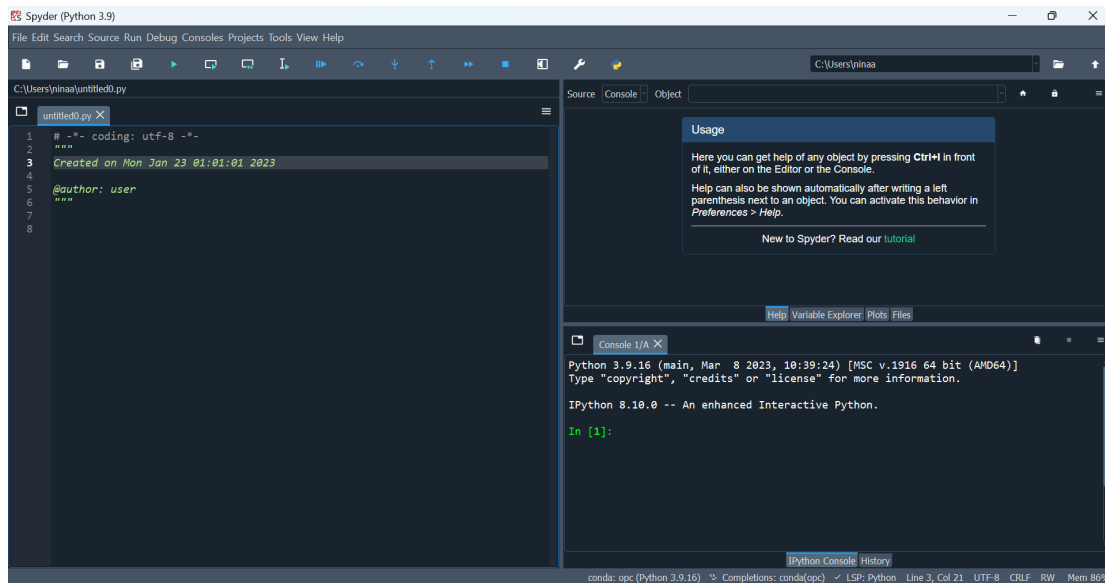
```
(base) C:\Users\tp_tp4>conda activate opc  
(opc) C:\Users\tp_tp4>spyder
```

Option b

- Dans l'onglet 'Home' de Anaconda-Navigator, sélectionner 'opc', chercher Spyder et cliquer sur 'Launch'.



Quelque soit l'option choisie, une fenêtre Spyder s'ouvrira ensuite. Les codes utiliseront les bibliothèques disponibles dans *opc*, en plus des bibliothèques par défaut.



II. Logiciel Qt Designer

1. Ouvrir un terminal Anaconda Prompt depuis la barre de menu Windows.
2. Taper la commande *designer*.

```
(base) C:\Users\tp_tp4>designer_
```

Une fenêtre Qt Designer s'ouvre et il est maintenant possible de créer une interface.

