

Introduction à `tkinter`

Développement d'interfaces graphiques en Python 2

Luc Bertrand, @Suponell

Importer le module

```
import Tkinter as tk
```

Créer une fenêtre

```
FENETRE = tk.Tk()

# Configuration optionnelle
FENETRE.title('Application tkinter')
FENETRE.geometry(640, 360) # Taille de la fenêtre

# TODO: Définir les objets

FENETRE.mainloop()
```

Les widgets

Le Label

Afficher du texte

```
TITRE = tk.Label(FENETRE, text='Application tkinter')  
TITRE.pack()
```

L' Entry

Récupérer une saisie de l'utilisateur

```
from time import sleep

ENTREE = tk.Entry(FENETRE)
ENTREE.pack()

sleep(1)

print ENTREE.get()
```

Le Button

Exécuter une action

```
def calculer():  
    print 3 * 5  
  
BOUTON = Button(FENETRE, text='Calculer',  
                command=calculer)  
BOUTON.pack()
```

Exemple de programme complet

Code disponible sur mon [Github](#)


```
"""Application de conversion en binaire avec interface  
graphique.  
"""
```

```
import Tkinter as tk
```

```
FENETRE = tk.Tk()  
FENETRE.title('Convertisseur binaire')
```

```
ENTREE = tk.Entry(FENETRE)  
ENTREE.pack()
```

```
REPONSE = tk.Label(FENETRE, text='0b')  
REPONSE.pack()
```

```
def convertir():  
    """Convertir en binaire le nombre entré et afficher  
    le résultat.  
    """  
    REPONSE.config(text=bin(int(ENTREE.get())))  
  
    BOUTON = tk.Button(FENETRE, text='Convertir',  
                        command=convertir)  
    BOUTON.pack()  
  
    FENETRE.mainloop()
```

Merci !