

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  
  
nom = tk.Entry(fenetre)  
nom.pack()  
  
sleep(1)  
  
print nom.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](#)


```
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():
    reponse.config(text=bin(int(entree.get())))

bouton = tk.Button(fenetre, text='Convertir',
                   command=convertir)
bouton.pack()

fenetre.mainloop()
```