

## TD4 : Application Interactive

Compétences

- Notion d'IHM
- Architecture MVC
- Le module tkinter

### Application Interactive

C'est application avec laquelle l'utilisateur peut interagir. L'application effectue des traitements en réponses aux actions de l'utilisateur. Ces interactions se font la plupart du temps à travers une interface graphique ou encore interface homme-machine (IHM).

### PARTIE A

#### IHM

Les IHM servent à rendre les programmes plus interactifs. Elles simplifient la vie des utilisateurs mais elles demandent plus de temps pour les concevoir et les développer. Un programme sans interface exécute des instructions les unes à la suite des autres. Avec une IHM le programme attend un événement - pression d'une touche du clavier, clic de souris - pour exécuter une un bout de code. C'est comme si le programme avait une multitude de points d'entrée.

Il existe plusieurs modules pour développer une interface graphique.

- **tkinter** : le plus simple mais limité. Visuellement, tkinter est moins joli que d'autres extensions mais c'est un package facile à installer et pour cette raison c'est celui que nous utiliserons.
- **wxPython** : est une librairie communautaire.
- **PyQt5** : est une librairie professionnelle bien plus fournie et bien plus complète.

La conception d'une interface graphique se déroule généralement selon deux étapes. La première consiste à dessiner l'interface, c'est-à-dire choisir une position pour les objets de la fenêtre (boutons, zone de saisie, liste déroulante, ...). C'est la partie visible par l'utilisateur, elle est généralement appelée **front**. La seconde étape définit le fonctionnement de la fenêtre, c'est-à-dire associer à chaque objet des fonctions qui seront exécutées si un tel événement se réalise (pression d'un bouton, pression d'une touche, ...). C'est la partie invisible par l'utilisateur, elle est appelée **back**.

#### Exemple : My Thermometer

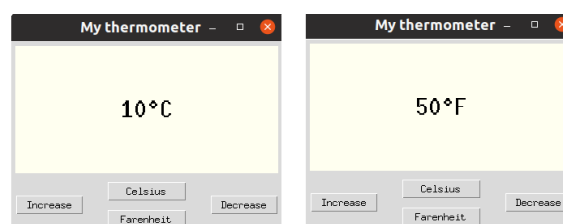
Les interfaces graphiques sont composées d'objets ou widgets ou contrôles. Voici quelques exemples de widgets :

- **Label** : A widget used to display text on the screen
- **Button** : A button that can contain text and can perform an action when clicked
- **Entry** : A text entry widget that allows only a single line of text
- **Text** : A text entry widget that allows multiline text entry
- **Frame** : A rectangular region used to group related widgets or provide padding between widgets

Ce lien <https://realpython.com/python-gui-tkinter/> donne une description détaillée et des exemples d'utilisation de ces widgets. Pour prendre un bon départ il est important d'avoir une idée précise de la structure de son IHM et des différents widgets dont vous aller avoir besoin.

Un autre lien en français (à partir de la page 49) : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02126596/document>

Pour notre premier exemple nous avons besoin d'une application qui affiche la température, permet de la modifier et de l'afficher soit en degré celsius soit en degré fahrenheit.



1. Détailler les tâches pour satisfaire à l'exigence du besoin exprimé.

2. Téléchargez l'archive `src_student.zip`
3. Créer un répertoire `thermometerV1` et décompresser l'archive dans ce répertoire.
4. À l'aide du code proposé :
  - (a) repérer les instructions qui permettent d'obtenir un widget correspondant à la fenêtre de notre application. Quel est son type?
  - (b) déterminer les différents widgets utilisés pour cette application,
  - (c) expliquer en quoi consiste la programmation événementielle d'un bouton.
5. Implémenter chacune de vos tâches.

## PARTIE B

### Architecture

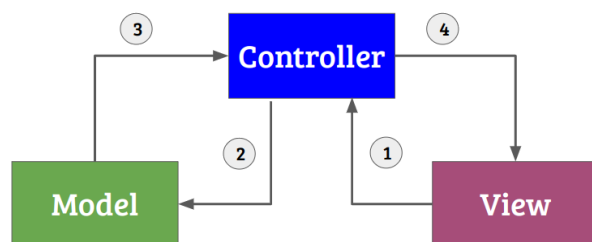
Lors de l'élaboration d'une application interactive avec IHM, les développeurs ont noté des problèmes de conception récurrents et similaires. Il devenait donc nécessaire de conceptualiser la conception de manière à réutiliser les mêmes réponses à chaque fois que les mêmes problèmes réapparaissent. En termes d'architecture d'application, c'est ici que les **design patterns (patrons de conception)** interviennent et nous permettent, avec des méthodes et des outils déjà éprouvés, d'aborder les problématiques de conception d'une application.

Un des patterns, communément utilisé, et qui comporte de nombreuses variantes, est connue sous l'acronyme **MVC** qui signifie **Model - View - Controller**. Dans cette architecture on divise le code des applications en entités distinctes (modèles, vues et contrôleurs) qui communiquent entre-elles au moyen de divers mécanismes (invocation de méthodes, génération et réception d'événements, etc.).

### Le pattern MVC

Ce pattern permet de structurer l'application en séparant :

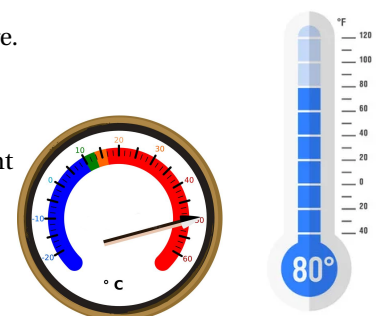
- Les données et leurs traitements : **Le Modèle**
- L'affichage des données pour l'utilisateur : **La Vue**
- Le comportement de l'application face aux actions de l'utilisateur : **Le Contrôleur**



Programmation événementielle

1. Action utilisateur
2. **Traitement** des données
3. Notification
4. **update** de la vue

1. Téléchargez l'archive `MVC_student.zip`
2. Créer un répertoire `thermometerV2` et décompresser l'archive dans ce répertoire.
3. Quelles sont les instructions qui permettent de lancer l'application?
4. À quoi correspond **la vue** de cette application?
5. Quelle méthode permet de mettre **la vue** à jour? À quelle classe appartient cette méthode?
6. Quel objet permet de mettre **la vue** à jour? Quel est le rôle de cet objet?
7. Quels sont les traitements qui justifient la mise à jour de la **la vue**?
8. Plusieurs vues peuvent-elles partager le même modèle? Justifier
9. Compléter le code pour satisfaire l'exigence de la PARTIE A.



Deux autres vues possibles