

Programmation d'interfaces graphiques

TP 2

2^{ème} année licence informatique et vidéoludisme

Université Paris 8

Exercice 1 : Horloge digitale

Concevez une application qui affiche l'heure dans un label (par exemple 09:10:55) et qui possède un bouton "Quitter".

1. L'heure affichée sera celle au moment du lancement de l'application.

Note: Pour « attraper » l'heure, vous pourrez utiliser la fonction `strftime()` du module `time`.

2. Ajoutez un bouton "Mettre à jour" qui met à jour le label pour afficher l'heure actuelle.

Exercice 2: Application bancaire

Le but de cet exercice est de réaliser une application qui simule le fonctionnement d'une banque. On souhaite créer une fenêtre contenant deux labels, une image placée au centre puis deux boutons en bas, un pour créer un nouveau compte et l'autre pour se connecter.

1. Créez une fenêtre principale qu'on nommera *banque* ayant comme titre "Application bancaire".
2. Ajoutez deux textes comme label. Le premier texte est "Gérez votre compte", le deuxième est "en toute simplicité !".

Note: La police à utiliser est Calibri et la taille est 15 pixels.

3. Importez l'image "imgBanque.png" et placez la après les deux labels.

Note: Utilisez la classe `PhotoImage` pour importer l'image, et puis placez-la dans un label.

4. Ajoutez deux boutons:

- Le premier bouton contient le texte : "Créer un compte".
- Le deuxième bouton contient le texte : "Se connecter".

Note: Utilisez la même police que les labels.



Exercice 3: Gestion des résultats d'examen

1. Réalisez une interface graphique pour l'exercice 2 du TP1. L'interface doit contenir un bouton "Ajouter un étudiant", un bouton "Afficher les résultats" et un bouton "Quitter".
2. En cliquant sur le bouton "Ajouter un étudiant", une nouvelle interface s'affiche. Celle-ci contient un formulaire qui permet à l'utilisateur de saisir le nom de l'étudiant ainsi que ses trois notes.
3. Un clic sur le bouton "Afficher les résultats" ouvre une nouvelle interface où les résultats de l'examen s'affiche (comme dans l'exercice 2 du TP1).
4. Ajoutez un autre bouton "Consulter les notes" qui permet d'afficher dans une autre interface la liste des étudiants avec leurs notes.