

## **Project Application Desktop-Tkinter Python**

### **2024-2025**

- Le projet constitue 50 pour cent de la note finale
- Chaque Projet Non réalisé, Non finalise en tant qu'application Desktop .exe entrainera une orientation vers le rattrapage

#### **Etape 1 -**

Tout d'abord il faut s'habituer à l'interface graphique, comment ca se passe exactement,

L'environnement -Soit on travaille sur l'environnement de Spyder Anaconda ou on installe le logiciel python.

[Comment installer Pip pour Python sur Windows ? - WayToLearnX](https://waytolearnx.com/2020/07/comment-effacer-le-contenu-dun-widget-text-tkinter-python.html)

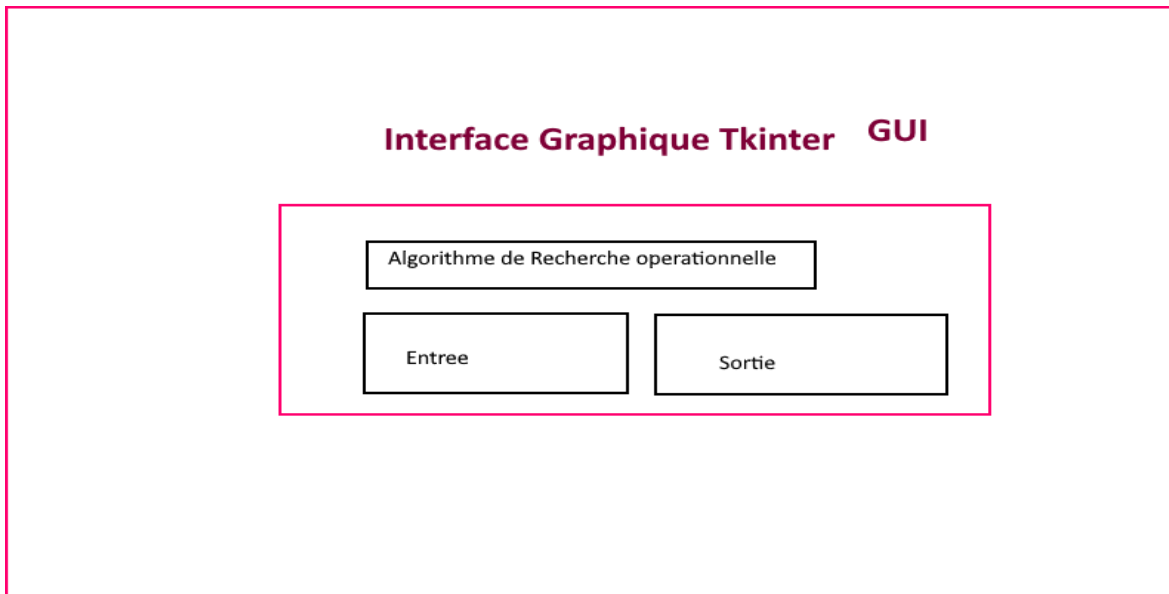
Rendez-vous sur le site et exécuter les différents codes de l'interface graphique.

<https://waytolearnx.com/2020/07/comment-effacer-le-contenu-dun-widget-text-tkinter-python.html>

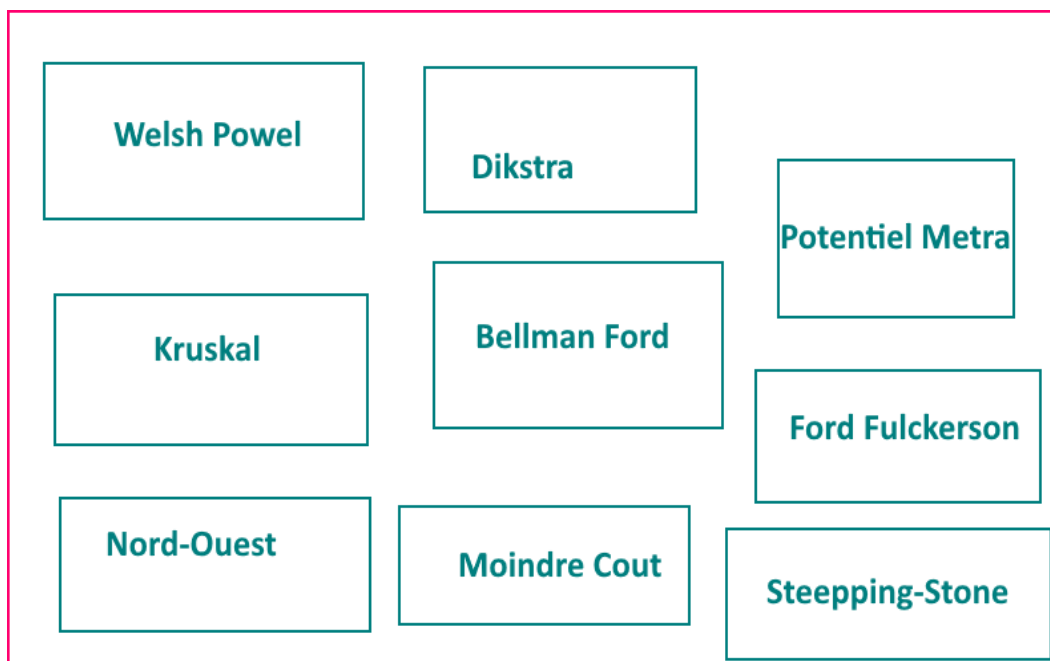
- Interface graphique avec Tkinter | Python 3
- Button Tkinter | Python 3
- Label Tkinter | Python 3
- Text Tkinter | Python 3
- Entry Tkinter | Python 3
- Message Tkinter | Python 3
- Checkbutton Tkinter | Python 3
- Radiobutton Tkinter | Python 3
- Menu Tkinter | Python 3
- Menubutton Tkinter | Python 3
- Frame Tkinter | Python 3
- Scrollbar Tkinter | Python 3
- Spinbox Tkinter | Python 3
- Listbox Tkinter | Python 3
- Canvas Tkinter | Python 3
- tkMessageBox Tkinter | Python 3
- LabelFrame Tkinter | Python 3
- Scale Tkinter | Python 3
- Toplevel Tkinter | Python 3
- PanedWindow Tkinter | Python 3

## Etape2

Après avoir été familiarisé avec les différents syntaxes de l'interface graphique, on commence à créer notre interface graphique qui contient tous les algorithmes que nous avons exécuté ce semestre.



Si on clique sur l'interface graphique on doit afficher les algorithmes dans une deuxième fenêtre,



Si on clique sur l'un des algorithmes il y aura les codes que nous avons exécuté auparavant à propos de ces lesdits algorithmes.

Vous allez choisir un Thème que vous voulez, le bouton de chaque algorithme doit être lié à la fonction Main de l'Algorithme, exemple Kruskal doit être lié au bouton Main de Kruskal

### Code de chaque Algorithme


Rédigez un programme dans lequel l'utilisateur est invité à entrer certaines données, comme le nombre de sommets d'un graphe. Les pondérations des arêtes seront générées aléatoirement. Le programme devra ensuite calculer et afficher le poids total de l'arbre couvrant minimal.

### Explication



Kruskal

Voilà ce qu'il va s'afficher



Entrer le nombre  
de sommets

Le code va ensuite s'exécuter et par la suite il y aura le graphe Hachure avec le calcul de l'Arbre Couvrant

### **Etape 3**

Convertir l'INTERFACE Graphique GUI en Application

exécutable.exe et la mettre en Fichier Zip [ Vous pouvez suivre la video qui accompagne ce pdf explicatif ou vous pouvez vous orienter a voir d'autres sources fiables

Ça permet de l'exécuter facilement et rapidement

Héberger l'interface graphique sur Guithub avec votre nom et prénom.

[GitHub · Build and ship software on a single, collaborative platform · GitHub](#)

### **Etape4-**

*Rediger un rapport qui accompagne le projet*

*Ou vous expliquer les différents parties traites, l'exécution le code.*

*Chaque projet doit être obligatoirement en monôme et doit être présenté devant le professeur dans la machine, avec le rapport écrit imprimé.*

### **Remarque.**

Veuillez utiliser des couleurs distinctes pour vos interfaces graphiques Tkinter.  
Chaque étudiant est invité à adopter une approche originale et personnalisée pour présenter les algorithmes.