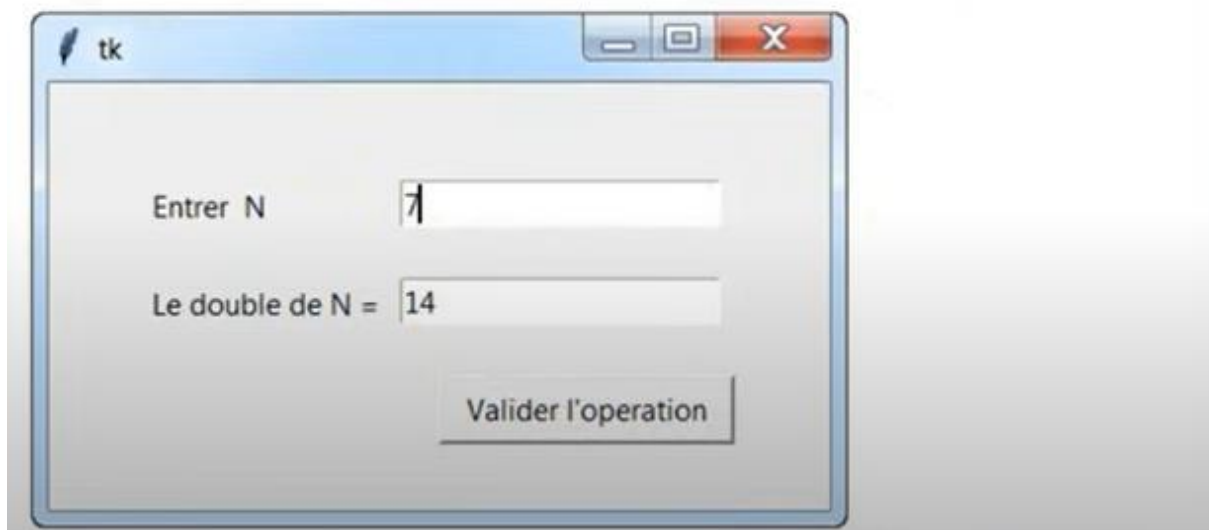


Exercice 1 :

Exercice

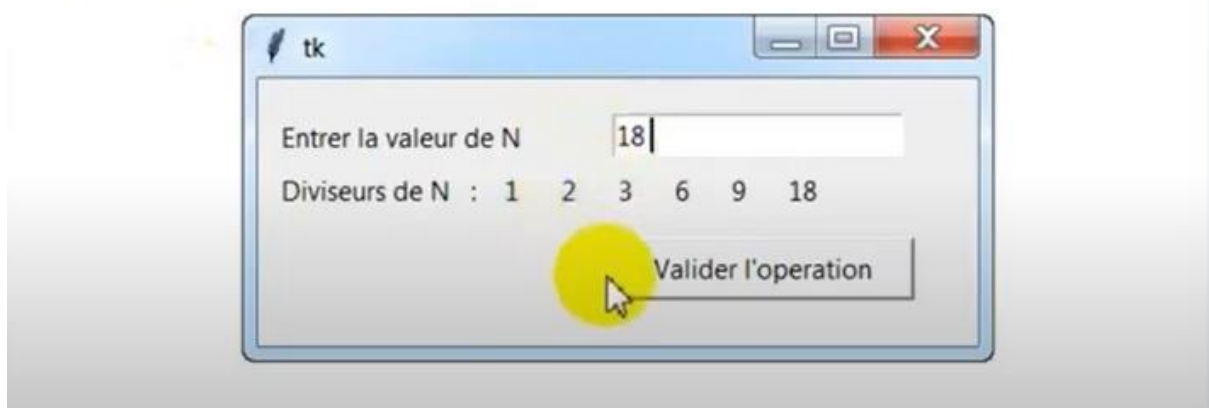
Créer à l'aide de la bibliothèque graphique **Tkinter**, une interface graphique qui affiche deux champs de saisies demandant à l'utilisateur de saisir un nombre entier et en cliquant sur le bouton de validation, le deuxième champ affiche le double du nombre saisi.



Exercice 2

Exercice

Créer un programme en Python qui propose à l'utilisateur une fenêtre **Tkinter** lui demandant de saisir un **entier N** et lui renvoie tous les **diviseurs de N**.



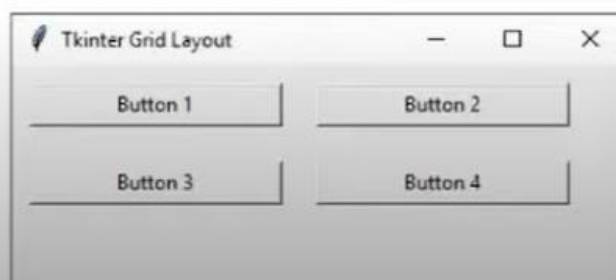
Exercice 3 :

En utilisant le système de gestion des **widgets Tkinter Grid Layout**, écrire un programme en **Python Tkinter** qui affiche la vue suivante:



Exercice 4 :

Améliorer l'affichage de la boîte de dialogue de l'exercice précédent ([Exercice 1](#)) en ajoutant les paramètres **width**, **padx** et **pady** aux boutons:



Exercice 5 :

Écrire un programme en **python Tkinter** qui affiche à l'utilisateur une fenêtre affichant un **bouton 'fermer la fenêtre !'** permettant de fermer la fenêtre au click par **deux méthodes différentes** : l'une en donnant une **action** au **bouton** de commande et l'autre en **intégrant directement l'action quit** sur l'objet Button:



Exercice 6 :

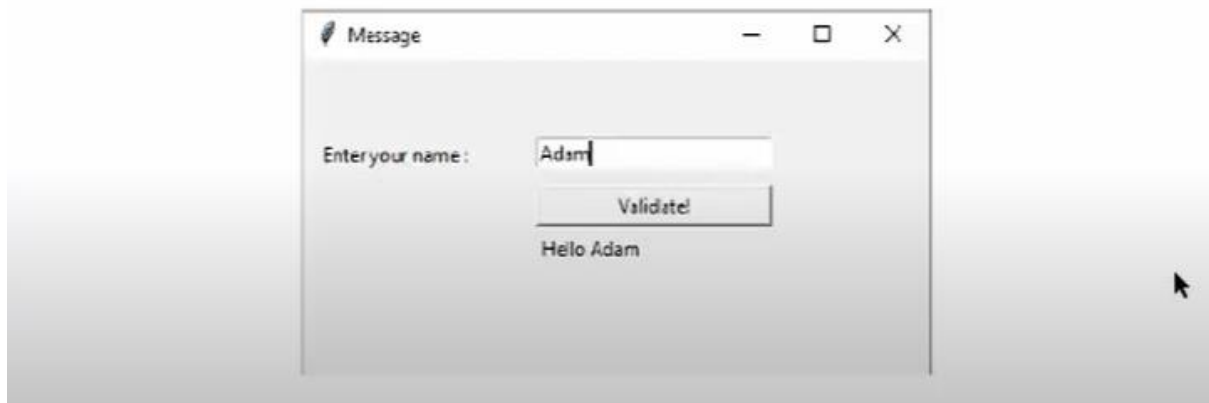
Ecrire un programme en **python Tkinter** qui affiche à l'utilisateur une fenêtre affichant un **bouton de commande** qui affiche au click un message **"Hello World !"** sur un **label**.

Exercice 7 :

Reprendre l'exercice précédent ([Exercice 5](#)) en utilisant la **méthode StringVar()** et le paramètre **textvariable** associé au label.

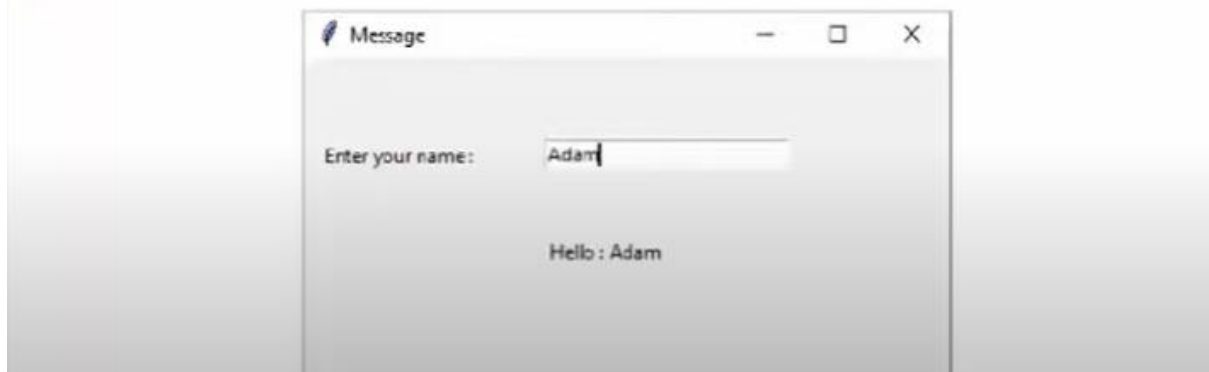
Exercice 8 :

Ecrire un programme en python Tkinter qui affiche à l'utilisateur une fenêtre qui demande à l'utilisateur de saisir son nom et de lui afficher un message de **bienvenue**.



Exercice 9 :

Reprendre l'exercice précédent ([Exercice 7](#)) sans utiliser le bouton de commande. Utiliser simplement l'événement **bind action** qui s'exécute en appuyant sur la touche **Entrée** du clavier :



Exercice 10 :

À l'aide de la bibliothèque Tkinter Python, écrire un programme Python qui affiche une boîte de dialogue demandant à l'utilisateur de saisir un **entier N** et de lui renvoyer son **double $2 \times N$** en appuyant sur la touche **Entrée** du clavier :

