

```

1 #####
2 #   Adrien Montariol   Alexandre Wery #
3 #           2018-2019           #
4 #           6Info           #
5 #   Travail de fin d'études   #
6 #####
7
8
9
10 from tkinter import *
11 from tkinter import messagebox
12 from random import *
13 import webbrowser
14 import os
15 import PokemonBr
16 import update
17 from pygame.locals import *
18 import pygame
19 import sqlite3
20 import hashlib
21 from tkinter import ttk
22 from tkinter.messagebox import showinfo
23
24
25
26 class Launcher:
27     def __init__(self, fen, login, mdp):
28         """
29         methode constructrice de la classe
30         ne renvoie rien, prend login et mdp en parrametres
31         """
32         #initialisation des différents attributs fixes à la classe
33         self.fen=fen
34         self.login=login
35         self.mdp=mdp
36         self.width=1000
37         self.height=750
38         self.C2 = Canvas(self.fen, bg="#4b433b", height=750, width=250,bd=0,
39             highlightthickness=0, relief='ridge')
40         self.C1 = Canvas(self.fen, height=750, width=750,bd=0, highlightthickness=0,
41             relief='ridge')
42         self.img=Launcher.imagechooser()
43         self.img2 = PhotoImage(file='BattleScene/logo_final_25.png')
44         self.panel = Label(self.fen, image = self.img2)
45         self.fen.geometry('1000x750')
46         self.fen.resizable(False, False)
47         self.fen.configure(bg="black")
48
49     def verifierlogin(self):
50         """
51         methode permettant de verifier le login et le mot de passe de l'utilisateur
52         ne renvoie rien, prend self en parametre
53         """
54         self.login=self.login.get()#recuperation de login
55         self.mdp=self.mdp.get()#recuperation de mdp
56         Drapeau=0
57         conn = sqlite3.connect('db.db')#connection a la db
58         c = conn.cursor()#variable permettant l'interaction avec la db
59         mdps=[]#creation de la table mot de passe
60         logins=[]#creation de la table logins
61         for row in c.execute("SELECT * FROM joueur"):#boucle for permettant de
62             selectionner les element de joueur et de les stocker dans leurs listes
63             respectives
64             mdps.append(row[5])
65             logins.append(row[4])
66         stop=False
67         for i in range (0,len(logins)-1):#boucle for permettant de parcourir login
68             et mdp et de verifier si les valeurs encdées par l'utilisateur sont
69             présentes dedans.s
70             if self.login==str(logins[i]) and
71                 str(mdps[i])==hashlib.md5(self.mdp.encode()).hexdigest() and stop ==False:
72                 Drapeau = 1

```

```

66         stop=True
67     elif self.login==str(logins[i]) and
        str(mdps[i])!=hashlib.md5(self.mdp.encode()).hexdigest()and stop ==False:
68         Drapeau=2
69     elif self.login!=str(logins[i])and stop ==False:
70         Drapeau = 3
71 if Drapeau ==1:
72     print('Bon mdp et login')
73 elif Drapeau==2:
74     print('mdp incorrect')
75 elif Drapeau ==3:
76     print("pas d'user trouvé")
77 else :
78     print('non')
79
80 for widget in self.fen.wininfo_children():#destruction de tout les widgets de
la page
81     widget.destroy()
82
83
84 if Drapeau==1:#test de redirection vers la page de lancement du jeu
85     oui(self.fen,self.login)
86 else:
87     fen=Launcher(self.fen,"","")
88     fen.creer_launcher()
89
90 #les 3 methodes ci dessous sont identiques
91 def popup_showinfo(self):
92     """
93     methode permettant d'afficher un popup
94     ne revoie rien et prend self en parametre
95     """
96     showinfo("About", "This is a game by Alexandre Wery and Adrien Montariol
that was created for their computer science class. This game is based on the
ever so popular pokemon license.")
97 def popup_showinfo2(self):#methode permettant d' afficher un popup
98     showinfo("Objective", "The Objective of this project is of course to develop
our skills in programming and time managing but also to, through this
project, get our diploma at the end of the year.")
99 def popup_showinfo3(self):
100     showinfo("Programs", "We have used multiple programmms and languages such as
Tkinter, Pygame and the default python library. For our website, we've used
php, html and css. To link everything together, we used SQLite and
MySQL.We've used multiple programmms such as Idle for python, Visual Studio
for web languages and Wamp for database programming.")
101
102
103 def creer_menus(self):
104     """
105     methode permettant de vr  er les menus d  roulants dans le jeu
106     ne renvoie rien et prend self en parametre
107     """
108     top = Menu(self.fen)
109     self.fen.config(menu=top)
110     jeu = Menu(top, tearoff=False)
111
112     top.add_cascade(label='menu', menu=jeu)#creation du menu d  roulant
113     jeu.add_command(label='Site',
command=lambda:webbrowser.open_new('http://localhost/SITE%20TFE%20Final/Vue/ho
me.php'))#onglet du menu
114     submenu=Menu(jeu, tearoff=False)#sous menu de menu
115     submenu2=Menu(jeu, tearoff=False)#sous menu2 de menu
116     jeu.add_cascade(label='Access specific pages', menu=submenu)
117     submenu.add_command(label='stats',
command=lambda:webbrowser.open_new('http://localhost/SITE%20TFE%20Final/Vue/wi
ki.php'))#onglet de pages
118
119     jeu.add_cascade(label='About', menu=submenu2)#sous menu contenant les popup
120     submenu2.add_command(label='Information',
command=lambda:self.popup_showinfo())
121     submenu2.add_command(label='Objective',
command=lambda:self.popup_showinfo2())#diff  rents boutons permettant

```

```

122     d'activer les popups
123     submenu2.add_command(label='Programs', command=lambda:self.popup_showinfo3())
124     jeu.add_command(label='Quit', command=self.fen.destroy)#ajout du bouton
125     quitter
126
127     def imagechooser ():
128         """
129         methode permettant de renvoyer une image aleatoire
130         ne prend rien en parametre et renvoie une image
131         """
132         nb = randint(1,3)#choix aleatoire
133         imgfond1 = PhotoImage(file='./BattleScene/launcherimg1.png')#lien vers
134         différentes images
135         imgfond2 = PhotoImage(file='./BattleScene/launcherimg2.png')
136         imgfond3 = PhotoImage(file='./BattleScene/launcherimg3.png')
137         if nb==1:#selon le choix aleatoire, renvoie une valeur
138             return imgfond1
139         elif nb==2:
140             return imgfond2
141         elif nb==3:
142             return imgfond3
143
144     def creer_start(self,login):
145         """
146         methode permettant de créer le menu launcher apres la connexion
147         prend self et login en parametre et ne renvoie rien
148         """
149         self.C2.place(x=750,y=0)#placement de canvas
150
151
152         self.panel.image=self.img2#placement de canvas
153         self.panel.place(x=845,y=25)
154
155
156
157         self.C1.create_image(0, 0, image=self.img, anchor=NW)#placement de canvas
158         self.C1.image=self.img
159         self.C1.place(x=0,y=0)
160
161         Label(self.fen,
162             text="Bienvenue, ",bg="#4b433b",font="Broadway").place(x=self.width-237,
163             y=250)#placement de Labels
164         Label(self.fen,
165             text=login,bg="#4b433b",font="Broadway").place(x=self.width-237,
166             y=300)#placement de Labels
167         Label(self.fen, text="le jeu est pret à être
168             lancé",bg="#4b433b",font="Broadway").place(x=self.width-237,
169             y=350)#placement de Labels
170
171         Button(self.fen, width=20, text="Play",bg="#4b433b",font="Broadway",
172             relief=GROOVE,
173             command=lambda:launchgame(self.fen,login)).place(x=self.width-237,
174             y=680)#placement de Bouttons
175
176
177     def creer_launcher(self):
178         """
179         methode permettant de créer le menu launcher
180         prend self et login en parametre et ne renvoie rien
181         """
182         self.creer_menus()#appel de la fonction pour les menus déroulants
183
184         self.C2.place(x=750,y=0)#placement de canvas
185
186         self.panel.image=self.img2
187         self.panel.place(x=845,y=25)

```

```

182     self.C1.create_image(0, 0, image=self.img, anchor=NW)#placement de canvas
183     self.C1.image=self.img
184     self.C1.place(x=0,y=0)
185
186     self.login =StringVar(self.fen)#creation des variables pour stocker les
valeurs de login et de mdp
187     self.login.set("")
188     self.mdp = StringVar(self.fen)
189     self.mdp.set("")
190
191     self.lltxt = Label( self.fen,text =
"Login:",width=15,bg="#4b433b",font="Broadway" ).place(x=self.width-200,
y=125)#placement de Labels
192     self.llentree = Entry( self.fen,width=17,textvariable =
self.login,bg="#4b433b",font="Broadway", relief=GROOVE
).place(x=self.width-200, y=175)#placement de Labels
193
194     Label( self.fen,text = "Mot de Passe:",width=15,bg="#4b433b",font="Broadway"
).place(x=self.width-200, y=225)#placement de Labels
195     Entry( self.fen,width=17,textvariable = self.mdp,
show="*",bg="#4b433b",font="Broadway", relief=GROOVE
).place(x=self.width-200, y=275)#placement de Labels
196
197     Button(self.fen, text="Login", width=7,bg="#4b433b",font="Broadway",
command=lambda: self.verifierlogin(), relief=GROOVE).place(x=self.width-150,
y=325)#placement de Bouttons
198
199
200     self.fen.mainloop
201
202
203 def launchgame(fen,login):
204     """
205     methode permettant de lancer le jeu
206     prend fen en parametre en ne renvoie rien
207     """
208     fen.destroy()#destruction de la fenetre
209     PokemonBr.jouer(login)#appel du jeu principal
210
211 def oui(win,login):
212     """
213     methode permettant de lancer le second menu du launcher
214     prend fen en parametre en ne renvoie rien
215     """
216     fen=fen=Launcher(win,"","")#instanciation de fenetre
217     fen.creer_start(login)#appel de la methode permettant de creer le 2e menu
218
219
220 if __name__=='__main__':
221     update.update()
222     win=Tk()#creation de la fenetre
223     fen=Launcher(win,"","")#instanciation de fenetre
224     fen.creer_launcher()#appel de la methode permettant de creer le 1e menu
225     win.mainloop()
226

```