from tkinter import\*

from time import\*

import os

fenetre = Tk()

fenetre.title("GameCorp.dz")

fenetre.config(width=1400,height=1000,bg="#1A1A1C")

canevas = Canvas(fenetre, width=1400, height=1000,bg="#1A1A1C")

canevas.place(x=0, y=0)

#Insertion des images

DIVSION= PhotoImage(file="divison.gif")

FF7= PhotoImage(file="ff7.gif")

GHOST=PhotoImage(file='ghostee.gif')

MANETTE= PhotoImage(file="manette a palette.gif")

NBA= PhotoImage(file="nba.gif")

PS5= PhotoImage(file="ps5.gif")

SWITCHE= PhotoImage(file="switch.gif")

panier=PhotoImage(file='paniersteam.gif')

logo= PhotoImage(file="logo.gif")

cadenas= PhotoImage(file="cadena.png")

paniere= PhotoImage(file="panier.gif")

login= PhotoImage(file="profil.gif")

#image placer dans la fenetre principal

canevas.create\_image(100,100, image=logo)

canevas.create\_image(1300,100, image=login)

texte1=canevas.create\_text(168,525,fill="antiquewhite",font="black",text="45.95€")

texte2=canevas.create\_text(472,525,fill="antiquewhite",font="black",text="38.97€")

texte3=canevas.create\_text(773,525,fill="antiquewhite",font="black",text="69.95€")

texte4=canevas.create\_text(1069,525,fill="antiquewhite",font="black",text="20.95€")

texte5=canevas.create\_text(195,898,fill="antiquewhite",font="black",text="49.99€")

texte6=canevas.create\_text(660,896,fill="antiquewhite",font="black",text="499.99€")

texte7=canevas.create\_text(995,898,fill="antiquewhite",font="black",text="310.99€")

text\_princip = Label(fenetre, text='Bienvenu chez GameCorp le site ou tous vos jeux sont dispo ! \n\n Vous pouvez avoir des detail des articles en cliquant dessus', fg='#A7AE35',bg="#1A1A1C")

text\_princip.config(font= ('Underline' ,19,'underline'))

text\_princip.place(x=330,y=100)

#initialisation des variables

connecter = False

moove = False

final = None

ps5 = None

nba2k = None

ghost = None

manette = None

switch = None

Divison = None

paniertotal = None

bouger\_la\_souris = None

def Delog():

global connecter

if moove is False:

connecter = False

fenetre.title('GameCorp.dz')

def Bouger(moove):

moove = True

fenetre.after(60000,Delog)

def Deco():

global moove

moove=False

fenetre.after(1,Deco)

fenetre.after(1,Deco)

#methodes cliquegauche pour acceder au login

def cliquegauche(event):

print(event.x, event.y)

if 1200 < event.x < 1400:

if 0 < event.y < 200:

login = Toplevel()

login.title("Login")

w=350

h=285

ws=login.winfo\_screenwidth()

hs=login.winfo\_screenheight()

x=(ws/1.5)-(w/1.2)

y=(hs/3.9)-(h/2)

login.geometry('+%d+%d'%(x,y))

login.config(width=600,height=300)

canevas = Canvas(login, width=600, height=300,bg="#1A1A1C")

canevas.place(x=0, y=0)

canevas.create\_image(440,150, image=cadenas)

login.grab\_set()

login.transient(login.master)

txtndc = Label(login, text='Nom de compte :', fg='red', bg="#1A1A1C")

txtndc.config(font= ('verdana' ,8,'normal'))

txtndc.place(x=35,y=70)

entryndc = Entry(login)

entryndc.place(x=140,y=70)

txtmdp = Label(login, text='Mot de passe :', fg='red',bg="#1A1A1C")

txtmdp.config(font= ('verdana' ,8,'normal'))

txtmdp.place(x=45,y=100)

entrymdp = Entry(login)

entrymdp.place(x=140,y=100)

def connexionuser():

global connecter

mon\_fichier=open('log.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

tableau=texte.split('\n')

ndccode = entryndc.get()

mdpcode = entrymdp.get()

Login = ndccode+';'+mdpcode

print(Login)

if Login in tableau:

login.destroy()

fenetre.title('GameCorp.dz session de : '+ ndccode)

connecter = True

print(connecter)

else:

erreur\_login = Label(login, text="Nom de compte ou mots de passe incorrect \n ou ce compte n'éxiste pas veuiller vous créer un compte", fg='red',bg="#1A1A1C")

erreur\_login.config(font=('verdana', 8,'normal'))

erreur\_login.place(x=5,y=150)

#fenetre de creation de login

def creation\_account():

creationuser = Toplevel()

creationuser.title("Creation du login")

w=350

h=285

ws=creationuser.winfo\_screenwidth()

hs=creationuser.winfo\_screenheight()

x=(ws/1.2)-(w/1.2)

y=(hs/3.9)-(h/2)

creationuser.geometry('+%d+%d'%(x,y))

creationuser.config(width=400,height=250)

canevas = Canvas(creationuser, width=400, height=250,bg="#1A1A1C")

canevas.place(x=0, y=0)

creationuser.grab\_set()

creationuser.transient(login.master)

def creer\_le\_compte():

mon\_fichier=open('log.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

tableau=texte.split('\n')

ndccode = creer\_entry\_utilisateur.get()

mdpcode = creer\_entry\_mot\_de\_passe.get()

entree\_conf\_mot\_de\_passe = conf\_entry\_mot\_de\_passe.get()

if ndccode+';'+mdpcode in tableau:

erreur\_identifiant = Label(creationuser, text="L'identifiant est déjà utiliser",fg='red',bg='#1A1A1C')

erreur\_identifiant.config(font= ('verdana' ,12,'normal'))

erreur\_identifiant.place(x=5,y=170)

else:

if mdpcode == entree\_conf\_mot\_de\_passe:

good\_login = Label(creationuser, text='Compte bien enregistrer \n vous pouvez cliquer sur retour',fg='red',bg='#1A1A1C')

good\_login.config(font= ('verdana' ,12,'normal'))

good\_login.place(x=5,y=170)

nombre\_ligne=len(tableau)

tableau.insert(nombre\_ligne,ndccode+';'+mdpcode)

nombre\_ligne=len(tableau)

for i in range(nombre\_ligne):

mon\_fichier=open('log.csv','w')

mon\_fichier.write(texte+'\n'+tableau[i])

mon\_fichier.close()

creationuser.destroy()

else:

erreur\_mot\_de\_passe = Label(creationuser, text='Le mot de passe ne \n correspond pas',fg='red',bg='#1A1A1C')

erreur\_mot\_de\_passe.config(font= ('verdana' ,12,'normal'))

erreur\_mot\_de\_passe.place(x=5,y=170)

#Identifiant

creer\_utilisateur = Label(creationuser, text='Identifiant :',fg='red',bg='#1A1A1C')

creer\_utilisateur.config(font= ('verdana' ,8 ,'normal' ))

creer\_utilisateur.place(x=5,y=3)

creer\_entry\_utilisateur = Entry(creationuser)

creer\_entry\_utilisateur.place(x=140,y=5)

#Mot de passe

creer\_mot\_de\_passe = Label(creationuser, text='Mot de passe :',fg='red',bg='#1A1A1C')

creer\_mot\_de\_passe.config(font= ('verdana' ,8,'normal'))

creer\_mot\_de\_passe.place(x=5,y=50)

creer\_entry\_mot\_de\_passe = Entry(creationuser)

creer\_entry\_mot\_de\_passe.place(x=140,y=52)

conf\_mot\_de\_passe = Label(creationuser, text='Confirmer :',fg='red',bg='#1A1A1C')

conf\_mot\_de\_passe.config(font= ('verdana' ,8,'normal'))

conf\_mot\_de\_passe.place(x=5,y=83)

conf\_entry\_mot\_de\_passe = Entry(creationuser)

conf\_entry\_mot\_de\_passe.place(x=140,y=85)

creer\_le\_compte = Button(creationuser, text='CréerLecompte', command=creer\_le\_compte)

creer\_le\_compte.config(bg='black',fg="white")

creer\_le\_compte.place(x=200,y=120)

log\_out=Button(creationuser, text="Retour", command=creationuser.destroy)

log\_out.config(bg='red',fg="white")

log\_out.place(x=5,y=120)

login.mainloop()

#Bouton Connection et Création de compte

Connection = Button(login, text='Connection',command=connexionuser)

Connection.config(bg='black',fg="white")

Connection.place(x=50,y=180)

creer\_compte = Button(login, text='Creer un compte',command=creation\_account)

creer\_compte.config(bg='red',fg="white")

creer\_compte.place(x=150,y=180)

login.mainloop()

def Panier():

#Fenetre du panier

global Divison,final,ghost,switch,ps5,nba2k,manette,paniertotal

prix\_manette=0

prix\_ps5=0

prix\_divison=0

prix\_switch=0

prix\_ff7=0

prix\_nba=0

prix\_ghost=0

Panier = Toplevel()

Panier.title("Panier")

w=350

h=285

ws=Panier.winfo\_screenwidth()

hs=Panier.winfo\_screenheight()

x=(ws/2.05)-(w/1.2)

y=(hs/3.9)-(h/2)

Panier.geometry('+%d+%d'%(x,y))

Panier.config(width=425,height=500,bg='#1A1A1C')

#Fenetre en mode pop-up

if connecter is False:

error = Label(Panier, text='Veuillez vous identifier',fg='red',bg='#1A1A1C')

error.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal'))

error.place(x=120,y=200)

else:

if final is None and ghost is None and Divison is None and switch is None and ps5 is None and nba2k is None and manette is None and paniertotal is None:

panier\_vide = Label(Panier, text='Votre panier est vide',fg='red',bg='#1A1A1C')

panier\_vide.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal'))

panier\_vide.place(x=120,y=200)

else:

#Affichage de vente de FF7 dans le panier

if final is not None:

prix\_ff7 = float(final)\*38.97

txt\_final = Label(Panier, text='final : X'+str(final)+', Prix : '+str(format(prix\_ff7,'.2f'))+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_final.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_final.place(x=5,y=15)

btn\_plus\_final=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plusfinal)

btn\_plus\_final.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_final.place(x=300, y=15)

btn\_moins\_final=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=moinsfinal)

btn\_moins\_final.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_final.place(x=340, y=15)

#Affichage de vente de The divison dans le panier

if Divison is not None:

prix\_divison = float(Divison)\*45.95

txt\_div = Label(Panier, text='The divison: X'+str(Divison)+', Prix : '+str(format(prix\_divison,'.2f'))+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_div.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_div.place(x=5,y=45)

btn\_plus\_div=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plusdivision)

btn\_plus\_div.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_div.place(x=300, y=45)

btn\_moins\_div=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=moinsdivsion)

btn\_moins\_div.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_div.place(x=340, y=45)

#Affichage de vente de Nintendo Switch dans le panier

if switch is not None:

prix\_switch = float(switch)\*310.99

txt\_switch = Label(Panier, text='Nintendo Switch: X'+str(switch)+', Prix : '+str(format(prix\_switch,'.2f'))+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_switch.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_switch.place(x=5,y=75)

btn\_plus\_switch=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plus\_switch)

btn\_plus\_switch.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_switch.place(x=300, y=75)

btn\_moins\_switch=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=moins\_switch)

btn\_moins\_switch.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_switch.place(x=340, y=75)

#Affichage de vente de Ps5 dans le panier

if ps5 is not None:

prix\_ps5 = float(ps5)\*499.99

txt\_ps5 = Label(Panier, text='ps5: X'+str(ps5)+', Prix : '+str(prix\_ps5)+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_ps5.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_ps5.place(x=5,y=105)

btn\_plus\_ps5=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plusps5)

btn\_plus\_ps5.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_ps5.place(x=300, y=105)

btn\_moins\_ps5=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=moinsps5)

btn\_moins\_ps5.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_ps5.place(x=340, y=105)

#Affichage de vente de Nba2k dans le panier

if nba2k is not None:

prix\_nba = float(nba2k)\*69.95

txt\_nba = Label(Panier, text='nba2k: X'+str(nba2k)+', Prix : '+str(format(prix\_nba,'.2f'))+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_nba.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_nba.place(x=5,y=135)

paniertotal=str(prix\_manette+prix\_ghost+prix\_nba+prix\_ps5+prix\_switch+prix\_divison+prix\_ff7)

btn\_plus\_nba=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plusnba)

btn\_plus\_nba.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_nba.place(x=300, y=135)

btn\_moins\_nba=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=Moinsnba)

btn\_moins\_nba.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_nba.place(x=340, y=135)

#Affichage de vente de Ghost dans le panier

if ghost is not None:

prix\_ghost = float(ghost)\*20.95

txt\_ghost = Label(Panier, text='ghost: X'+str(ghost)+', Prix : '+str(format(prix\_ghost,'.2f'))+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_ghost.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_ghost.place(x=5,y=165)

btn\_plus\_ghost=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plusghost)

btn\_plus\_ghost.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_ghost.place(x=300, y=165)

btn\_moins\_ghost=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=moinsghost)

btn\_moins\_ghost.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_ghost.place(x=340, y=165)

#Affichage de vente de Manette dans le panier

if manette is not None:

prix\_manette = float(manette)\*49.99

txt\_manette = Label(Panier, text='Manette : X'+str(manette)+', Prix : '+str(format(prix\_manette,'.2f'))+' €',fg='#989C40',bg='#1A1A1C')

txt\_manette.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

txt\_manette.place(x=5,y=195)

btn\_plus\_manette=Button(Panier, text='+',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=plusmanette)

btn\_plus\_manette.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_plus\_manette.place(x=300, y=195)

btn\_moins\_manette=Button(Panier, text='-',bg='#1A1A1C',fg='red',bd=0,command=moinsmanette)

btn\_moins\_manette.config(font= ('verdana' ,12 ,'normal' ))

btn\_moins\_manette.place(x=340, y=195)

#Affichage prix total du panier

if final is not None or ghost is not None or Divison is not None or switch is not None or ps5 is not None or nba2k is not None or manette is not None or paniertotal is not None:

paniertotal=str(prix\_manette+prix\_ghost+prix\_nba+prix\_ps5+prix\_switch+prix\_divison+prix\_ff7)

txt\_panier\_total=Label(Panier, text='Prix total : '+str(paniertotal)+' €',fg='antiquewhite',bg='#1A1A1C')

txt\_panier\_total.config(font= ('verdana' ,16 ,'normal' ))

txt\_panier\_total.place(x=65,y=320)

#ajouter au panier dans la fenetre principal FF7

def ajouter\_final():

global texte

global final

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

final = int(entry\_final.get())

entree\_ff7 = int(entry\_final.get())

entree\_ff7 = entree\_ff7 + 1

entry\_final.delete(0,END)

entry\_final.insert(0,entree\_ff7)

bouton\_final = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_final,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_final.place(x=500, y=510)

entry\_final = Entry()

entry\_final.place(x=500, y=545)

entry\_final.config(width=3)

entry\_final.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plusfinal():

entree\_ff7 = int(entry\_final.get())

entree\_ff7 = entree\_ff7 + 1

entry\_final.delete(0,END)

entry\_final.insert(0,entree\_ff7)

#enlever un article dans le panier

def moinsfinal():

entree\_ff7 = int(entry\_final.get())

if entree\_ff7 > 0:

entree\_ff7 = entree\_ff7 - 1

entry\_final.delete(0,END)

entry\_final.insert(0,entree\_ff7)

#ajouter au panier dans la fenetre principal nba2k

def ajouter\_nba():

global texte

global nba2k

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

nba2k = int(entry\_nba22.get())

entree\_nba = int(entry\_nba22.get())

entree\_nba = entree\_nba + 1

entry\_nba22.delete(0,END)

entry\_nba22.insert(0,entree\_nba)

bouton\_nba = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_nba,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_nba.place(x=800, y=510)

entry\_nba22 = Entry()

entry\_nba22.place(x=800, y=545)

entry\_nba22.config(width=3)

entry\_nba22.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plusnba():

entree\_nba = int(entry\_nba22.get())

entree\_nba = entree\_nba + 1

entry\_nba22.delete(0,END)

entry\_nba22.insert(0,entree\_nba)

#enlever un article dans le panier

def Moinsnba():

entree\_nba = int(entry\_nba22.get())

if entree\_nba > 0:

entree\_nba = entree\_nba - 1

entry\_nba22.delete(0,END)

entry\_nba22.insert(0,entree\_nba)

entry\_nba22 = Entry()

entry\_nba22.place(x=800, y=545)

entry\_nba22.config(width=3)

entry\_nba22.insert(0,'1')

#ajouter au panier dans la fenetre principal The divison

def ajouter\_div():

global texte

global Divison

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

Divison = int(entry\_Division.get())

entree\_div = int(entry\_Division.get())

entree\_div = entree\_div + 1

entry\_Division.delete(0,END)

entry\_Division.insert(0,entree\_div)

bouton\_div = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_div,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_div.place(x=195, y=510)

entry\_Division = Entry()

entry\_Division.place(x=195, y=545)

entry\_Division.config(width=3)

entry\_Division.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plusdivision():

entree\_div = int(entry\_Division.get())

entree\_div = entree\_div + 1

entry\_Division.delete(0,END)

entry\_Division.insert(0,entree\_div)

#enlever un article dans le panier

def moinsdivsion():

entree\_div = int(entry\_Division.get())

if entree\_div > 0:

entree\_div = entree\_div - 1

entry\_Division.delete(0,END)

entry\_Division.insert(0,entree\_div)

#ajouter au panier dans la fenetre principal Nintendo Switch

def ajouter\_nintswitch():

global texte

global switch

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

switch = int(entry\_SWITCH.get())

entree\_switch = int(entry\_SWITCH.get())

entree\_switch = entree\_switch + 1

entry\_SWITCH.delete(0,END)

entry\_SWITCH.insert(0,entree\_switch)

bouton\_switch = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_nintswitch,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_switch.place(x=1030, y=880)

entry\_SWITCH = Entry()

entry\_SWITCH.place(x=1030, y=915)

entry\_SWITCH.config(width=3)

entry\_SWITCH.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plus\_switch():

entree\_switch = int(entry\_SWITCH.get())

entree\_switch = entree\_switch + 1

entry\_SWITCH.delete(0,END)

entry\_SWITCH.insert(0,entree\_switch)

#enlever un article dans le panier

def moins\_switch():

entree\_switch = int(entry\_SWITCH.get())

if entree\_switch > 0:

entree\_switch = entree\_switch - 1

entry\_SWITCH.delete(0,END)

entry\_SWITCH.insert(0,entree\_switch)

#ajouter au panier dans la fenetre principal ps5

def ajouter\_ps5():

global texte

global ps5

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

ps5 = int(entry\_ps5.get())

entree\_ps5 = int(entry\_ps5.get())

entree\_ps5 = entree\_ps5 + 1

entry\_ps5.delete(0,END)

entry\_ps5.insert(0,entree\_ps5)

bouton\_ps5 = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_ps5,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_ps5.place(x=695, y=880)

entry\_ps5 = Entry()

entry\_ps5.place(x=695, y=915)

entry\_ps5.config(width=3)

entry\_ps5.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plusps5():

entree\_ps5 = int(entry\_ps5.get())

entree\_ps5 = entree\_ps5 + 1

entry\_ps5.delete(0,END)

entry\_ps5.insert(0,entree\_ps5)

#enlever un article dans le panier

def moinsps5():

entree\_ps5 = int(entry\_ps5.get())

if entree\_ps5 > 0:

entree\_ps5 = entree\_ps5 - 1

entry\_ps5.delete(0,END)

entry\_ps5.insert(0,entree\_ps5)

#ajouter au panier dans la fenetre principal Ghost

def ajouter\_ghost():

global texte

global ghost

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

ghost = int(entry\_ghost.get())

entree\_ghost = int(entry\_ghost.get())

entree\_ghost = entree\_ghost + 1

entry\_ghost.delete(0,END)

entry\_ghost.insert(0,entree\_ghost)

bouton\_ghost = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_ghost,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_ghost.place(x=1097, y=510)

entry\_ghost = Entry()

entry\_ghost.place(x=1097, y=545)

entry\_ghost.config(width=3)

entry\_ghost.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plusghost():

entree\_ghost = int(entry\_ghost.get())

entree\_ghost = entree\_ghost + 1

entry\_ghost.delete(0,END)

entry\_ghost.insert(0,entree\_ghost)

#enlever un article dans le panier

def moinsghost():

entree\_ghost = int(entry\_ghost.get())

if entree\_ghost > 0:

entree\_ghost = entree\_ghost - 1

entry\_ghost.delete(0,END)

entry\_ghost.insert(0,entree\_ghost)

#ajouter au panier dans la fenetre principal Manette

def ajouter\_manette():

global texte

global manette

mon\_fichier=open('compte.csv','r')

texte=mon\_fichier.read()

mon\_fichier.close()

if connecter is True:

manette = int(entry\_manette.get())

entree\_manete = int(entry\_manette.get())

entree\_manete = entree\_manete + 1

entry\_manette.delete(0,END)

entry\_manette.insert(0,entree\_manete)

bouton\_manette = Button(fenetre, image=panier, command=ajouter\_manette,bg='#1A1A1C',bd=0)

bouton\_manette.place(x=230, y=880)

entry\_manette = Entry()

entry\_manette.place(x=230, y=915)

entry\_manette.config(width=3)

entry\_manette.insert(0,'1')

#ajouter dans le panier l'article

def plusmanette():

entree\_manete = int(entry\_manette.get())

entree\_manete = entree\_manete + 1

entry\_manette.delete(0,END)

entry\_manette.insert(0,entree\_manete)

#enlever un article dans le panier

def moinsmanette():

entree\_manete = int(entry\_manette.get())

if entree\_manete > 0:

entree\_manete = entree\_manete - 1

entry\_manette.delete(0,END)

entry\_manette.insert(0,entree\_manete)

#descriptif de Final Fantaisy VII

def presentation\_ff7():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/FinalFantasyVII.dz")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/2.9)-(w/1.2)

y=(hs/2.5)-(h/2)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=400,height=250,bg='#1A1A1C')

detail\_div\_titre = Label(detail, text="Final Fantasy VII",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_div\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_div\_titre.place(x=100,y=10)

detail\_div = Label(detail, text="Final Fantasy VII est un jeu vidéo\n de rôle développé par Square sous \n la direction de Yoshinori Kitase et sorti en 1997, \n constituant le septième opus de la série Final Fantasy,\n ces un jeux qui ce joue en solo\n\n 38.97€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_div.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_div.place(x=10,y=100)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=FF7,command=presentation\_ff7,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=448,y=255)

#descriptif de Final Fantaisy VII

def presentation\_divison():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/Thedivison2.dz")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/4.6)-(w/1.2)

y=(hs/2.5)-(h/2)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=450,height=250,bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre = Label(detail, text="The divison 2",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_final\_titre.place(x=150,y=10)

detail\_final = Label(detail, text="Tom Clancy's The Division 2 est\n un RPG de tir avec des modes campagne,\n coopération et PvP qui offre plus de variété de\n missions et de défis, de nouveaux systèmes de progression\n avec des rebondissements et des surprises\n uniques et de nouvelles innovations qui offrent\n de nouvelles façons de jouer.\n\n 45.95€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_final.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_final.place(x=0,y=100)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=DIVSION,command=presentation\_divison,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=150,y=243)

#descriptif de Final Fantaisy VII

def presentation\_nba():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/Nba2k.fr")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/1.8)-(w/1.2)

y=(hs/2.5)-(h/2)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=450,height=250,bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre = Label(detail, text="Nba2k",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_final\_titre.place(x=200,y=10)

detail\_final = Label(detail, text="Solo, multijoueur.\n NBA 2K20 est un jeu vidéo de simulation de basket développé par\n Visual Concepts et publié par 2K Sports, \n basé sur la National Basketball Association (NBA).\n C'est le 21e épisode de la franchise NBA 2K, \n le successeur de NBA 2K19 et le prédécesseur de NBA 2K21\n\n 69.95€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_final.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_final.place(x=0,y=100)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=NBA,command=presentation\_nba,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=750,y=255)

#descriptif de Final Fantaisy VII

def presentation\_ps5():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/ps5.dz")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/2.2)-(w/1.2)

y=(hs/1.2)-(h/2.5)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=555,height=220,bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre = Label(detail, text="Playstation 5",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_final\_titre.place(x=200,y=10)

detail\_final = Label(detail, text="la PS5 (et son alternative numérique) bascule un processeur\n AMD Zen 2 avec 8 cœurs à 3,5 GHz\n ,16 Go de mémoire GDDR6 et un GPU RDNA 2 AMD personnalisé cela produit 10,28\n TFLOP de puissance de traitement.\n\n 499.99€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_final.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_final.place(x=0,y=100)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=PS5,command=presentation\_ps5,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=560,y=700)

#descriptif de Nintendo Switch

def presentation\_switch():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/Nba2k.dz")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/1.4)-(w/1.4)

y=(hs/1.2)-(h/2.5)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=600,height=200,bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre = Label(detail, text="Nintendo Switch",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_final\_titre.place(x=200,y=10)

detail\_final = Label(detail, text="La Nintendo Switch est une console de jeu vidéo hybride,\n composée d'une console, d'une station d'accueil et de deux contrôleurs Joy-Con.\n Bien qu'il s'agisse d'une console hybride,\n Nintendo la classe comme \n«une console de salon que vous pouvez emporter avec vous lors de vos déplacements».\n\n 310.99€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_final.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_final.place(x=0,y=80)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=SWITCHE,command=presentation\_switch,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=950,y=685)

#descriptif de Ghost

def presentation\_ghost():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/Ghost.dz")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/1.4)-(w/1.4)

y=(hs/2)-(h/2)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=450,height=230,bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre = Label(detail, text="Ghost",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_final\_titre.place(x=170,y=10)

detail\_final = Label(detail, text="C'est un jeu d'action dans lequel le joueur incarne un samouraï \n (Jin Sakai) en quête de vengeance contre les envahisseurs\n mongols dans le Japon du 13e siècle. ... \nLes joueurs utilisent des épées de samouraïs,\n des fléchettes empoisonnées et des arcs pour affronter\n des ennemis dans des combats de style mêlée\n\n 20.95€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_final.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_final.place(x=0,y=80)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=GHOST,command=presentation\_ghost,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=1045,y=255)

#descriptif de Manette

def presentation\_manette():

detail = Toplevel()

detail.title("Detail/Manette.dz")

w=350

h=285

ws=detail.winfo\_screenwidth()

hs=detail.winfo\_screenheight()

x=(ws/3.6)-(w/1.2)

y=(hs/1.2)-(h/2.5)

detail.geometry('+%d+%d'%(x,y))

detail.config(width=450,height=150,bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre = Label(detail, text="Manette Ps4",fg='#951717',bg='#1A1A1C')

detail\_final\_titre.config(font= ('verdana' ,18 ,'normal' ))

detail\_final\_titre.place(x=140,y=10)

detail\_final = Label(detail, text="Manette pour Ps4 utilisable sur la Ps4 est\n aussi sur Ordinateur avec adaptateur.\n\n 49.99€",fg='#E4E5DD',bg='#1A1A1C')

detail\_final.config(font= ('verdana' ,10 ,'normal' ))

detail\_final.place(x=80,y=80)

bouton\_present\_div=Button(fenetre, image=MANETTE,command=presentation\_manette,bd=0,bg='#1A1A1C')

bouton\_present\_div.place(x=125,y=685)

panieeee=Button(image=paniere,command=Panier,bd=0,bg='#1A1A1C')

panieeee.place(x=650,y=10)

fenetre.bind('<Button-1>', cliquegauche)

fenetre.mainloop()