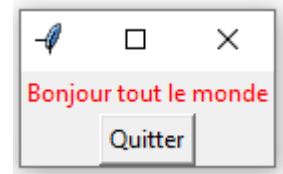


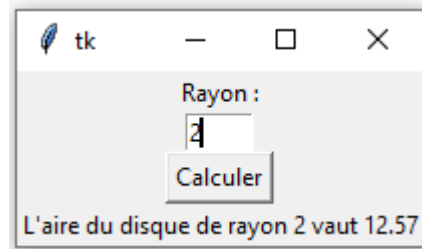
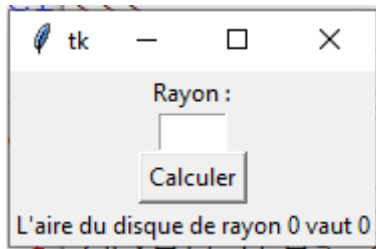
## Interfaces graphiques

### Exercice 1 :

Créer la fenêtre ci-contre et associer au bouton Quitter la commande `fen.destroy` qui permet de détruire la fenêtre quand on clique dessus.



### Exercice 2 :

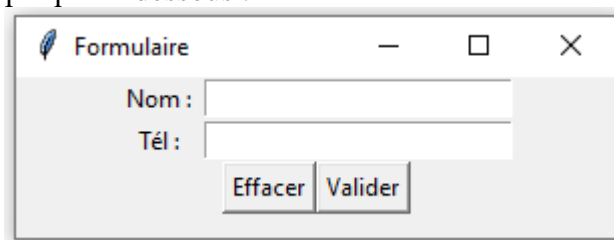


Réaliser l'interface ci-dessus :

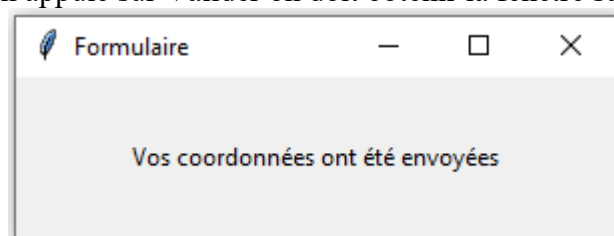
Quand l'utilisateur rentre une valeur dans la zone de saisie, puis appuie sur le bouton *calculer*, le résultat est affiché dans un label en bas de l'interface.

### Exercice 3 :

Réaliser l'interface graphique ci-dessous :

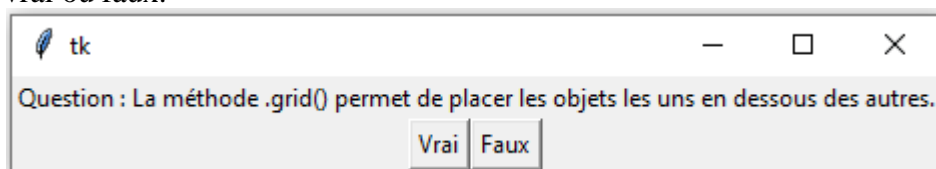


Lorsque l'on appuie sur Effacer les données entrées dans les champs Nom et Tel doivent s'effacer et lorsque l'on appuie sur Valider on doit obtenir la fenêtre suivante :

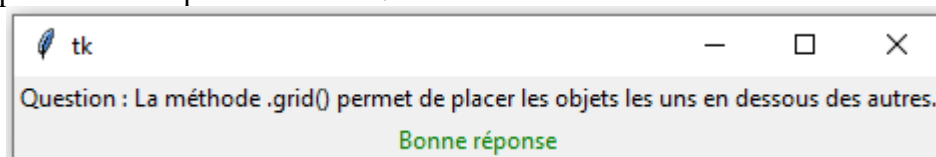


### Exercice 4 :

Réaliser un quizz comme proposé ci-dessous dans lequel l'utilisateur répond à la question posée par vrai ou faux.



Voici ce qu'on obtient après validation :



OU

