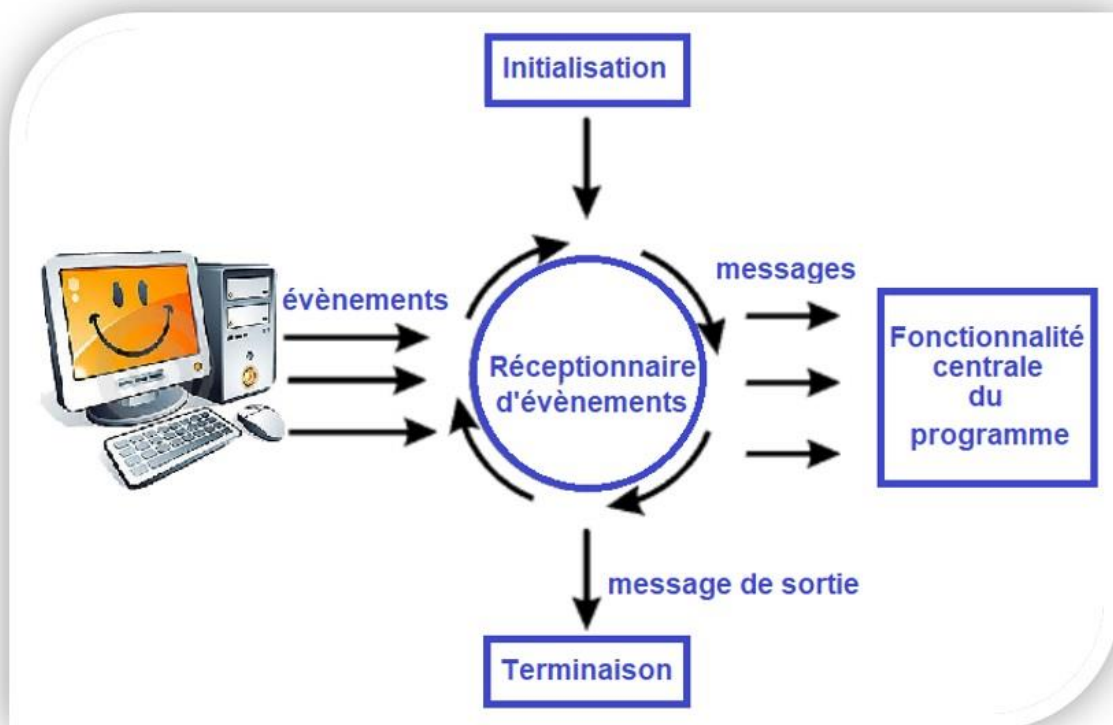


# Programmation événementielle : Tkinter

Programmer un **GUI (Graphic User Interface)** est différent de la programmation sous console.

Dans une application GUI, l'interface graphique qui comprend **divers widgets** (tels que boutons, menus, entrées de texte, ...) apparaît à l'utilisateur et le programme attend que l'utilisateur interagisse au travers d'une action. On appelle cette action un **événement**.



## Lier un gestionnaire à un événement

- **Événement (event)** : est la survenue d'une action (clavier, souris) dont votre application a besoin d'être informée.
- **Gestionnaire d'événement (event handler)** : est une fonction de votre application qui est exécutée lorsqu'un événement se produit sur un widget.
- **Liaison widget-événement-gestionnaire d'événement** : consiste à spécifier la fonction à exécuter lorsque l'événement se produit sur le widget. (to bind : lier)