

```

# C:\Users\Admin\Desktop\Python\Programme\morpion\morpion.py
001 # -*-coding:Latin-1 -*
002 from tkinter import *
003
004 class Morpion(Tk):
005     def __init__(self):
006         Tk.__init__(self)
007         self.title("Morpion")
008
009         self.label_j1 = Label(self, text="Joueur 1", bg = "green")
010         self.label_j2 = Label(self, text="Joueur 2")
011         self.label_j1.pack(padx =20, side =LEFT)
012         self.label_j2.pack(padx =20, side =RIGHT)
013
014         self.can = Canvas(self, width = 300, height = 300, bg = "ivory", bd =1, relief
=SUNKEN)
015         self.can.pack(padx = 5, pady = 5)
016         self.tracer_plateau()
017
018         self.bind("<Button-1>", self.analyser_position_clic)
019
020         self.b1 = Button(self, text='Recommencer', command=self.recommencer)
021         self.b1.pack(pady = 5)
022
023         self.grille = [0] * 9
024         self.joueur = 1
025
026     def tracer_plateau(self):
027         self.can.create_line(105, 10, 105, 290, width = 10)
028         self.can.create_line(205, 10, 205, 290, width = 10)
029         self.can.create_line(10, 105, 290, 105, width = 10)
030         self.can.create_line(10, 205, 290, 205, width = 10)
031
032     def recommencer(self):
033         self.can.delete(ALL)
034         self.tracer_plateau()
035         self.grille = [0] * 9
036
037     def tracer_croix(self, x, y):
038         self.can.create_line(x-35, y-35, x+35, y+35, width = 5, fill = "blue")
039         self.can.create_line(x-35, y+35, x+35, y-35, width = 5, fill = "blue")
040
041     def tracer_rond(self, x, y):
042         self.can.create_oval(x - 35, y - 35, x + 35, y + 35, fill = "red")
043         self.can.create_oval(x - 30, y - 30, x+30, y+30, fill = "ivory")
044
045     def alterner_joueurs(self):
046         if self.joueur == 1:
047             self.joueur = 2
048         else:
049             self.joueur = 1
050
051     def analyser_position_clic(self, event):
052         #Detection de la position de la souris dans le Canvas en fonction des cases
053         # 0 | 1 | 2
054         # - + - + -
055         # 3 | 4 | 5
056         # - + - + -
057         # 6 | 7 | 8
058
059
060         if event.x > 0 and event.x < 100:
061             if event.y > 0 and event.y < 100:
062                 i = 0
063                 self.grille[i] = self.joueur
064                 self.x = 55
065                 self.y = 55
066                 if self.joueur == 1:
067                     self.tracer_croix(self.x, self.y)
068                 else:
069                     self.tracer_rond(self.x, self.y)
070                 self.alterner_joueurs()
071             if event.y > 100 and event.y < 200:
072                 i = 3
073                 self.grille[i] = self.joueur
074                 self.x = 55

```

```

075|         self.y = 155
076|         if self.joueur == 1:
077|             self.tracer_croix(self.x, self.y)
078|         else:
079|             self.tracer_rond(self.x, self.y)
080|             self.alternier_joueurs()
081|     if event.y > 200 and event.y < 300:
082|         i = 6
083|         self.grille[i] = self.joueur
084|         self.x = 55
085|         self.y = 255
086|         if self.joueur == 1:
087|             self.tracer_croix(self.x, self.y)
088|         else:
089|             self.tracer_rond(self.x, self.y)
090|             self.alternier_joueurs()
091|     elif event.x > 100 and event.x < 200:
092|         if event.y > 0 and event.y < 100:
093|             i = 1
094|             self.grille[i] = self.joueur
095|             self.x = 155
096|             self.y = 55
097|             if self.joueur == 1:
098|                 self.tracer_croix(self.x, self.y)
099|             else:
100|                 self.tracer_rond(self.x, self.y)
101|                 self.alternier_joueurs()
102|         if event.y > 100 and event.y < 200:
103|             i = 4
104|             self.grille[i] = self.joueur
105|             self.x = 155
106|             self.y = 155
107|             if self.joueur == 1:
108|                 self.tracer_croix(self.x, self.y)
109|             else:
110|                 self.tracer_rond(self.x, self.y)
111|                 self.alternier_joueurs()
112|         if event.y > 200 and event.y < 300:
113|             i = 7
114|             self.grille[i] = self.joueur
115|             self.x = 155
116|             self.y = 255
117|             if self.joueur == 1:
118|                 self.tracer_croix(self.x, self.y)
119|             else:
120|                 self.tracer_rond(self.x, self.y)
121|                 self.alternier_joueurs()
122|     elif event.x > 200 and event.x < 300:
123|         if event.y > 0 and event.y < 100:
124|             i = 2
125|             self.grille[i] = self.joueur
126|             self.x = 255
127|             self.y = 55
128|             if self.joueur == 1:
129|                 self.tracer_croix(self.x, self.y)
130|             else:
131|                 self.tracer_rond(self.x, self.y)
132|                 self.alternier_joueurs()
133|         if event.y > 100 and event.y < 200:
134|             i = 5
135|             self.grille[i] = self.joueur
136|             self.x = 255
137|             self.y = 155
138|             if self.joueur == 1:
139|                 self.tracer_croix(self.x, self.y)
140|             else:
141|                 self.tracer_rond(self.x, self.y)
142|                 self.alternier_joueurs()
143|         if event.y > 200 and event.y < 300:
144|             i = 8
145|             self.grille[i] = self.joueur
146|             self.x = 255
147|             self.y = 255
148|             if self.joueur == 1:
149|                 self.tracer_croix(self.x, self.y)
150|             else:

```

```
151|             self.tracer_rond(self.x, self.y)
152|             self.alternier_joueurs()
153|
154| if __name__ == "__main__":
155|     fenetre = Morpion()
156|     fenetre.resizable(width=False, height=False)
157|
158|     fenetre.mainloop()
```