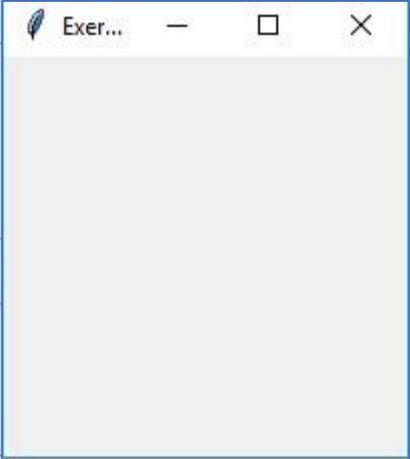


Exercice 1 : Créer une fenêtre Tkinter

```
# Modules -----  
from tkinter import Tk , Menu , Canvas , Label , Entry , Text, StringVar ,Button  
from PIL import Image, ImageTk # pip install pillow  
from random import randint  
from winsound import PlaySound  
  
# Fonctions -----  
def creer_fenetre() :  
    fenetre =   
    fenetre.title("Exercice_1")  
    return   
  
# Variables GLOBALES -----  
  
# Main -----  
fenetre = creer_fenetre()  
  
fenetre.mainloop()
```

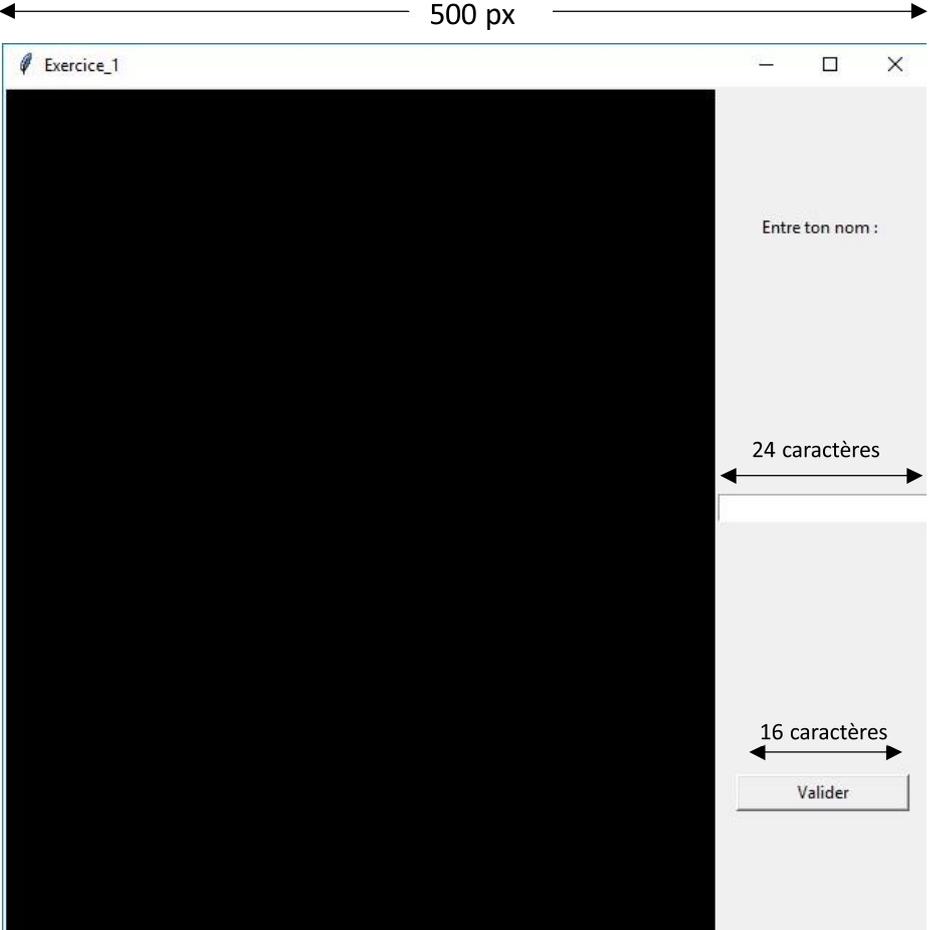


Le script ci-dessous permet de créer à l'exécution la fenêtre ci-dessus, dont le titre est intitulé : « Exercice_1 ». ⇒ Compléter ce script.

Exercice 2 : Créer des widgets

Le script qui suit permet de créer à l'exécution la fenêtre ci-contre :

⇒ Compléter ce script.



500 px

600 px

Entre ton nom :

24 caractères

16 caractères

Valider

```

def creer_widgets() :
    zone_graphique = Canvas(fenetre, width=500, height=500, bg = 'black')
    zone_graphique.grid(row = 0, column = 0, rowspan = 1)

    mon_texte = Label(fenetre, text = " ")
    mon_texte.grid(row = 0, column = 1)

    champ_saisie = Text(fenetre , height = 1, width = 18)
    champ_saisie.grid(row = 1, column = 1)

    bouton_valider = Button(fenetre, text = "Valider", width = 10, command = None)
    bouton_valider.grid(row = 1, column = 2)

    return zone_graphique,mon_texte,champ_saisie,bouton_valider

def affichage() :
    print('clicqué')
    mot = champ_saisie.get("1.0", "end-1c")
    print(mot)

# Variables GLOBALES -----
# Main -----
fenetre = creer_fenetre()
zone_graphique,mon_texte,champ_saisie,bouton_valider = creer_widgets()

fenetre.mainloop()

```

Exercice 3 : On souhaite obtenir la fenêtre de jeu suivante. Donner les principales commandes à utiliser. Le Canvas a une taille de 500 x 500 px.

