



# TKINTER

## Mémento

⇒ Modules à importer :

```
# Modules  
from tkinter import Tk, Menu, Canvas, Label, Entry, Text, StringVar, Button  
from PIL import Image, ImageTk  
from random import randint  
from winsound import PlaySound
```

*Tk() : permet de créer un objet fenêtre Tkinter*

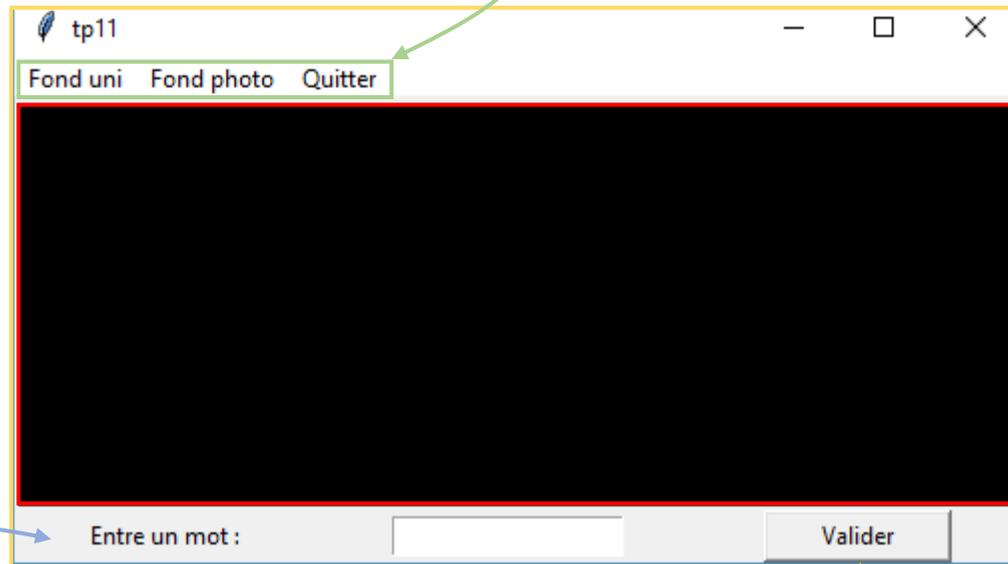
*Menu() : permet de créer un objet menu et de l'intégrer à la fenêtre Tkinter*

*Canvas() : permet de créer un objet capable d'afficher du contenu graphique et de l'intégrer à la fenêtre Tkinter*

*Button() : permet de créer un objet bouton et de l'intégrer dans la fenêtre Tkinter*

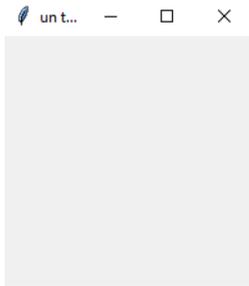
*Entry() ou Text() : permettent de créer un objet champs de saisie et de l'intégrer dans la fenêtre Tkinter*

*Label() : permet de créer un objet affichant un contenu texte et de l'insérer dans la fenêtre Tkinter*



```
from PIL import Image, ImageTk : permet de gérer les fichiers images  
from random import randint : permet de créer des nombres aléatoires  
from winsound import PlaySound : permet de gérer les fichiers sons
```

⇒ Créer une fenêtre Tkinter :



```
fenetre = Tk()
```

Crée un objet Tkinter nommé ici *fenetre*.

```
fenetre.title("un titre")
```

Ajoute un titre à cet objet nommé *fenetre*

(on applique la méthode *title()* à cet objet)

```
fenetre.mainloop()
```

A ajouter **en fin de programme principal**, pour maintenir l'objet nommé *fenetre* ouvert.

⇒ Créer un menu et l'insérer dans la fenêtre Tkinter :

On crée un objet de la classe *Menu()* appelé *menu\_A*

On ajoute à cet objet *menu\_A* une commande, en lui appliquant la méthode *add\_command()*

### Fonction à appeler :

- Si cette fonction n'a pas d'arguments, on utilise la syntaxe :

`command = nom_fonction`

- Sinon, on écrit :

`command = lambda : nom_fonction(.....)`

Dans ces 2 cas, il n'est pas possible de retourner une valeur

```
def ma_fonction() :  
    print("j'ai été appelé")
```

```
def ma_fonction2(argument) :  
    print("fonction2 : ",argument)
```

```
menu_A = Menu(fenetre)  
menu_A.add_command(label= "Jaune", command = ma_fonction)  
menu_A.add_command(label= "Vert", command = ma_fonction)
```

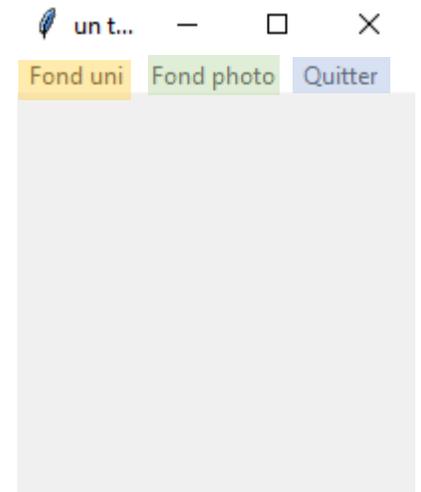
```
menu_B = Menu(fenetre)  
menu_B.add_command(label="Potter Park",command= lambda:ma_fonction2("oui"))  
menu_B.add_command (label= "Skate Park" ,command = lambda: ma_fonction2("non"))
```

```
mon_menu = Menu(fenetre)  
mon_menu.add_cascade(label = "Fond uni", menu = menu_A)  
mon_menu.add_cascade(label = "Fond photo", menu = menu_B)  
mon_menu.add_command(label="Quitter",command = fenetre.destroy)
```

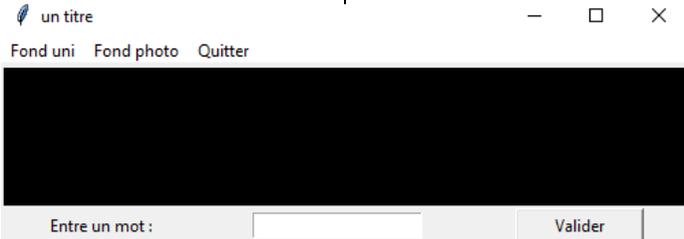
```
fenetre["menu"] = mon_menu
```

On crée un objet de la classe *Menu()* appelé *mon\_menu*

On ajoute à l'objet *fenetre* Tkinter l'objet nommé *mon\_menu*



⇒ Gérer des **Widgets dans une fenêtre Tkinter** nommée ci-dessous *fenetre* :

Objet de la classe <i>Canvas()</i>	Objet de la classe <i>Label()</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Créer un objet de la classe <i>Canvas()</i></u> :</li></ul> <pre>zone_graphique = Canvas(fenetre, width = 500, height = 200 , bg = 'black') zone_graphique.grid(row = 0 , column = 0 , columnspan = 3 )</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Modifier les attributs d'un objet de la classe <i>Canvas()</i></u> :</li></ul> <pre>zone_graphique.configure(bg = 'red' , height = 100)</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Supprimer un objet de la classe <i>Canvas()</i></u> :</li></ul> <pre>zone_graphique.destroy()</pre> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Créer un objet de la classe <i>Label()</i></u> :</li></ul> <pre>mon_texte = Label(fenetre, text = "Entre un mot : ") mon_texte.grid(row = 1 , column = 0)</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Modifier les attributs d'un objet de la classe <i>Label()</i></u> :</li></ul> <pre>mon_texte.configure(text = "ok")</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Supprimer un objet de la classe <i>Label()</i></u> :</li></ul> <pre>mon_texte.destroy()</pre>
Objet de la classe <i>Entry()</i> ou <i>Text()</i>	Objet de la classe <i>Button()</i>
<p><b>Champs de saisie composé d'une ligne :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Créer un objet de la classe <i>Entry()</i></u> :</li></ul> <pre>champ_saisie = Entry(fenetre , textvariable = StringVar()) champ_saisie.grid(row = 1 , column = 1)</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Récupérer le texte saisi par l'utilisateur :</u></li></ul> <pre>texte_saisi = champ_saisie.get()</pre> <p><b>Champs de saisie composé d'une zone multilignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Créer un objet de la classe <i>Text()</i></u> :</li></ul> <pre>champ_saisie = Text(fenetre , height = 2 , width = 20) champ_saisie.grid(row = 1 , column = 1)</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Récupérer le texte saisi par l'utilisateur :</u></li></ul> <pre>texte_saisi = champ_saisie.get("1.0", "end-1c")</pre>	<p><b>Si la fonction à appeler n'a pas d'arguments :</b></p> <pre>def ma_fonction() :     print("j'ai été appelé")</pre> <pre>bouton_valider = Button(fenetre, text = "Valider", width = 12, command = ma_fonction) bouton_valider.grid(row = 1, column = 2)</pre> <p><b>Si la fonction à appeler a des arguments :</b></p> <pre>def ma_fonction2(argument) :     print("fonction2 : ",argument)</pre> <pre>bouton_valider = Button(fenetre, text = "Valider" ,width = 12 ,\                         command = lambda : ma_fonction2('j'ai été appelé')) bouton_valider.grid(row = 1, column = 2)</pre> <p><b>La fonction appelée ne peut pas retourner de valeur</b></p>

⇒ Gérer des **Items dans un Canvas** nommé ici `zone_graphique` :

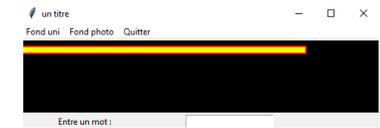
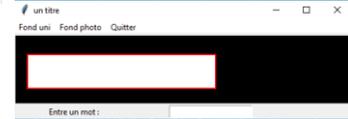
### Item Image

- **Créer un objet image Tkinter à partir d'un fichier .jpg ou .png :**  
`obj = ImageTk.PhotoImage(Image.open('oiseau_0.png') , master = fenetre)`
- **Créer un item image à partir de cet objet :**  
`mon_image = zone_graphique.create_image(200,2 , anchor = "nw" , image = obj)`
- **Récupérer un attribut de l'item image :**  
`valeur_ancre = zone_graphique.itemcget(mon_image,'anchor')`  
`x , y = zone_graphique.coords(mon_image)`
- **Modifier un attribut de l'item image :**  
`obj = ImageTk.PhotoImage(Image.open('chat_0.png') , master = fenetre)`  
`zone_graphique.itemconfigure(mon_image , image = obj)`  
`zone_graphique.coords(mon_image , 0 , 0 )`
- **Supprimer un item image :**  
`zone_graphique.delete(mon_image)` on peut aussi supprimer tous les items :  
`zone_graphique.delete('all')`



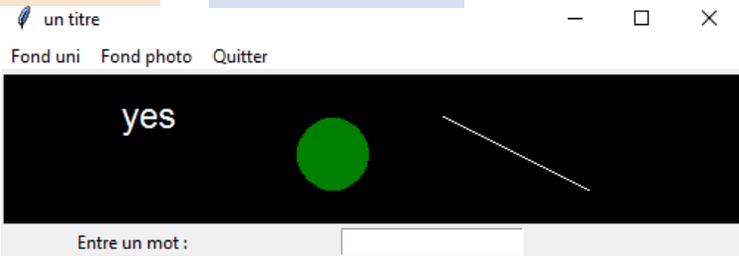
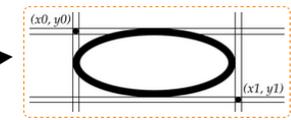
### Item Rectangle

- **Créer un item rectangle :**  
`mon_rectangle = zone_graphique.create_rectangle(20,30,300,80,fill= "white",\ width= 2, outline='red')`
- **Récupérer un attribut de l'item rectangle :**  
`couleur = zone_graphique.itemcget(mon_rectangle,'fill')`  
`x0 , y0 , x1 , y1 = zone_graphique.coords(mon_rectangle)`
- **Modifier un attribut de l'item rectangle :**  
`zone_graphique.itemconfigure(mon_rectangle,fill='yellow')`  
`zone_graphique.coords(mon_rectangle ,0 , 10 , 400 , 20)`
- **Supprimer un item rectangle :**  
`zone_graphique.delete(mon_rectangle)`



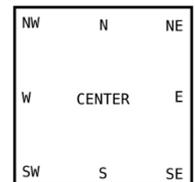
### Autres items : Cercle ou Ligne ou Texte

```
mon_cercle = zone_graphique.create_oval(200 , 30 , 250 , 80 , fill = "green")
ma_ligne = zone_graphique.create_line(300 , 30 , 400 , 80 , fill = "white")
mon_texte = zone_graphique.create_text(100 , 30 , anchor = "center", text = "yes",fill='white', font='arial 18')
```



La gestion de ces items est identique à celle des items rectangles.

Si la position de l'item est définie par 2 coordonnées, il faut définir la position de l'ancre :



⇒ Créer des **événements** liés à une action de l'utilisateur sur la **souris** :

```
def ma_fonction(event) :  
    x_souris = event.x  
    y_souris = event.y  
    print("j'ai été appelé et les coordonnées de la souris sont : ", x_souris , y_souris)
```

On peut récupérer les coordonnées du pointeur de la souris

```
zone_graphique.bind("<ButtonPress-1>", ma_fonction)
```

Méthode bind() appliquée sur le Canvas

<ButtonPress-1>	Appui sur le bouton gauche de la souris
<ButtonRelease-2>	Relâchement du bouton gauche de la souris
<Double-Button-1>	Double clic sur le bouton gauche.
<Motion>	Déplacement de la souris
<B1-Motion>	Déplacement de la souris avec le bouton gauche appuyé.
<Enter>	Entrée dans le widget de la souris
<Leave>	Sortie du widget de la souris

⇒ Créer des **événements** liés à une action de l'utilisateur sur une touche du **clavier** :

```
def ma_fonction(event)  
    print("j'ai été appelé")
```

On doit mettre en argument le seul mot clé event

```
fenetre.bind("<Up>", ma_fonction)
```

Méthode bind() appliquée sur la fenêtre Tkinter

<KeyPress>	Appuie d'une touche quelconque du clavier
<KeyRelease>	Relâchement d'une touche quelconque du clavier
a, A, 1, 2, +, *, ...	Surveille les touches indiquées.
<Right>, <Down>, <Up>, <Left>	On peut combiner ces touches par un tiret : '<Controle-Up>'
<Alt>, <Shift>, <Control>	

Lorsque la fonction est appelée, on ne peut pas mettre d'argument.

⇒ Créer une **animation** en relançant régulièrement l'exécution d'une fonction :

```
def ma_fonction(n) :  
    n = n + 1  
    print("j'ai été appelé pour la ", n, " ième fois")  
    if n < 5 : fenetre.after(1000, lambda : ma_fonction(n))
```

```
ma_fonction(0)
```

Méthode after() appliquée sur la fenêtre Tkinter

On appelle la fonction la première fois

On répète ici l'exécution de la fonction tous les 1000 ms

```
>>> (executing file "memento_tkinter.py")  
j'ai été appelé pour la 1 ième fois  
j'ai été appelé pour la 2 ième fois  
j'ai été appelé pour la 3 ième fois  
j'ai été appelé pour la 4 ième fois  
j'ai été appelé pour la 5 ième fois
```

⇒ Jouer un fichier son au format .wav : On lance la fonction ***PlaySound()*** qui a été importée du module winsound

- Lire un fichier : `PlaySound("mon_fichier.wav" , winsound.SND_ASYNC)`
- Stopper la lecture en cours : `PlaySound(None, winsound.SND_PURGE)`