

Les bases d'un interface graphique avec Tkinter

Quelques références de base pour utiliser Tkinter

- [Chapitre 8 du livre "apprendre à programmer avec Python", de Gérard Swinnen](#)
 - [version en wiki](#)
- [Tkinter reference: a GUI for Python](#) (online or pdf) by John W. Shipman)
- [An Introduction to Tkinter](#), de Fredrik Lundh (tutoriel Tk)
- [An Introduction to Tkinter](#), sur effbot.org
- [Tkinter tutorial](#), sur python-course.eu
- <http://cs.mcgill.ca/~hv/classes/MS/TkinterPres/>

Entre Python 2 et Python 3, le nom de la librairie "Tkinter" est passé à tkinter ! (première lettre en bas de casse). L'utilisation sous Python 3 des exemples ci-dessous nécessite aussi de transformer les instructions print en print().

Une étiquette (Label) affichant "Bonjour !"

[tk-00.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-

from tkinter import *

root=Tk()
w=Label(root, text="Bonjour !")
w.pack()

root.mainloop()
```

Un bouton (Button) avec une action pour écrire

L'écriture va s'effectuer sur la console !

[tk-01.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
from tkinter import *

def action():
    print "Yes, we can !"

root=Tk()
#w=Label(root, text="Bonjour!")
#w.pack()

b=Button(root, text="Click here !", command=action)
b.pack()

root.mainloop()
```

Voyez à décommenter les deux lignes concernant l'étiquette "W" !

Pour le placement des composants dans la fenêtre, Tkinter utilise 3 méthodes (pack, grid, place) décrites [ici](#), ou sur eefbot ([grid](#), [pack](#), et [place](#)).

Champ d'entrée (Entry)

On peut mettre un champ d'entrée et y introduire du texte

[tk-02.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-

from tkinter import *

def action():
    print "Yes, we can !"

root=Tk()
#w=Label(root, text="Bonjour!")
#w.grid(row=?)

champ=Entry(root)
champ.grid(row=1)

b=Button(root, text="Click here !", command=action)
b.grid(row=2)
root.mainloop()
```

Si on à décommente les deux lignes concernant l'étiquette "W", comment actualiser les "numéros" de row pour afficher l'étiquette, le champ d'entrée et le bouton ?!

Utiliser le texte rentré

En cliquant, on quitte et on écrit le texte rentré (on n'utilise pas la fonction "action")

[tk-03.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-

from tkinter import *

def action():
    print "Yes, we can !"

root=Tk()
#w=Label(root, text="Bonjour!")

champ=Entry(root)
champ.grid(row=0)

b=Button(root, text="Click here !", command=root.quit)
b.grid(row=1)
root.mainloop()

# lecture de la valeur du champ
abcdef=champ.get()
print abcdef
# éliminer la fenêtre :
root.destroy()
```

Valeurs numériques et calcul

On fait un calcul avec la valeur rentrée, on quitte et on écrit

[tk-04.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-

from tkinter import *
```

```
def factorielle(argu):
    # calcul de la factorielle de argu
    a=1 # a contient une valeur qui va être incrémentée d'une unité à
    la fois
    b=1 # contient la factorielle de a-1
    while a<=argu: # on arrêtera lorsque a sera > argu
        b=b * a
        a=a+1
    return b

def action():
    print "Yes, we can !"

root=Tk()
#w=Label(root, text="Bonjour!")

champ=Entry(root)
champ.grid(row=0)

b=Button(root, text="Click here !", command=root.quit)
b.grid(row=1)
root.mainloop()

# lecture de la valeur du champ
texte_n=champ.get()
n=int(texte_n)
print n, factorielle(n)
# éliminer la fenêtre :
root.destroy()
```

Tout faire dans interface graphique

Ce programme utilise un Label pour afficher le résultat, on ne quitte plus et on peut recalculer sur d'autres valeurs entrées. Il y a un bouton pour terminer.

[tk-05.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-

from tkinter import *

def factorielle(argu):
    # calcul de la factorielle de argu
    a=1 # a contient une valeur qui va être incrémentée d'une unité à
    la fois
```

```
b=1 # contient la factorielle de a-1
while a<=argu: # on arrêtera lorsque a sera > argu
    b=b * a
    a=a+1
return b

def action():
    texte_n=champ.get()
    n=int(texte_n)
    affichefacto.configure(text =str(factorielle(n)))

root=Tk()

champ=Entry(root)
champ.grid(row=0)

b=Button(root,text="Calcule la factorielle",command=action)
b.grid(row=1)

affichefacto=Label(root)
affichefacto.grid(row=2)

bfin=Button(root,text="Terminer",command=root.quit)
bfin.grid(row=3)

root.mainloop()

# éliminer la fenêtre après avoir quitté :
root.destroy()
```

Pour d'autres exemples, voir par exemple :

- http://www.python-course.eu/tkinter_entry_widgets.php

Canvas : des rectangles et des mouvements

[tk_canvas_rectangles_move.py](#)

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-
# Exemple utilisation du Canvas Tk pour gérer une boîte avec couvercle
mobile

from tkinter import *

def move():
    "déplacement du couvercle"
    global hauteur,v
```

```
    hauteur = hauteur + v
    if hauteur > 250 or hauteur < 130:
        v = -v
    can.coords(couvercle,100,hauteur-20, 300, hauteur)
    flag=1
    root.after(1,move)      # boucler après 50 millisecondes

root = Tk()
can = Canvas( root, width=500, height=400 )
can.pack()

can.create_rectangle( 95,100, 100, 355,fill='blue' )
can.create_rectangle( 300,100, 305, 355,fill='green' )
can.create_rectangle( 100,350, 300, 355,fill='red' )
hauteur = 150
couvercle = can.create_rectangle( 100,hauteur-20, 300,
hauteur,fill='black' )

# animation simple:
v = 0.1 # incrément/vitesse verticale
move()

can.mainloop()
```

Pour d'autres exemples, voir par exemple :

- http://www.python-course.eu/tkinter_canvas.php

Une étiquette dynamique

```
<sxh python; title : compteur-01.py> #!/usr/bin/env python # -*- coding: utf-8 -*- # Exemple d'une étiquette dynamique par récursion
```

```
import Tkinter as tk
```

```
def compteur_label(lab):
```

```
    def compte():
        global compteur
        compteur += 1
        lab.config(text=str(compteur))
        lab.after(1000, compte)
    compte()
```

```
root = tk.Tk() root.title("Comptage en secondes") label = tk.Label(root, fg="dark green") label.pack()
compteur = -1 compteur_label(label) bouton = tk.Button(root, text='Arrêtez !', width=25,
command=root.destroy) bouton.pack() root.mainloop() </sxh>
```

Créer des points avec la souris

```
<sxh python; title : points_souris-02.py> #!/usr/bin/env python # -*- coding: utf-8 -*- # créer des points à l'aide de la souris # refs : # http://effbot.org/tkinterbook/tkinter-events-and-bindings.htm
```

```
from Tkinter import *
```

```
def point(event):
```

```
    can.create_oval(event.x-4, event.y-4, event.x+4, event.y+4, outline="black",
                    fill="red")
    points.append([event.x, event.y])
    return
```

```
root = Tk() root.title("Créer des points !") points = [] can = Canvas(root, bg="grey", width=640,
height= 480) can.configure(cursor="crosshair") can.grid(row=0) can.bind("<Button-1>", point)
b=Button(root,text="Quitter",command=root.destroy) b.grid(row=1) root.mainloop() print points
</sxh>
```

Pour la gestion des événements, leur déclenchement, voir par exemple [cette page](#).

Utiliser des boutons radio (radiobuttons)

```
<sxh python; title : radiobuttons.py> #!/usr/bin/env python # -*- coding: utf-8 -*- # Exemple d'utilisation des boutons radio
```

```
import Tkinter as tk
```

```
def affiche_choix():
```

```
    i=v.get()
    print i, positions[i-1][0]
```

```
root = tk.Tk() v = tk.IntVar() v.set(1) # choix par défaut
```

```
positions = [("ortho",1),("meta",2),("para",3)]
```

```
lab=tk.Label(root, text="Choix de la position", fg="dark blue") lab.pack()
```

```
for txt, val in positions:
```

```
    b=tk.Radiobutton(root, text=txt, padx = 10, variable=v,
                    command=affiche_choix, value=val)
    b.pack()
```

```
tk.mainloop() </sxh>
```

Utiliser des cases à cocher (checkboxbuttons)

<sxh python; title : checkboxbuttons-03.py> `#!/usr/bin/env python # -*- coding: utf-8 -*- # Exemple d'utilisation des cases à cocher`

```
import Tkinter as tk
```

```
def affiche_choix():
```

```
    print zip(elements, [etats[i].get() for i in range(len(elements))])
```

```
root = tk.Tk() lab=tk.Label(root, text="Cochez les éléments présents", bg="red", fg="dark blue")  
lab.grid(row = 0)
```

```
elements=['C','H','O','N','P','S',u'éléments métalliques',u'halogénures',u'autres'] etats=[]  
nelem=len(elements)
```

```
for i in range(nelem):
```

```
    etat=tk.IntVar()  
    caco = tk.Checkbutton(root, text=elements[i], variable=etat,width =  
20,padx=50,anchor = tk.W)  
    caco.grid(row = i+1)  
    etats.append(etat)
```

```
button = tk.Button(root, text='Affichez !', width=25, command=affiche_choix) button.grid(row =  
nelem+1)
```

```
tk.mainloop() </sxh>
```

Les listes de choix (spinbox, listbox)



Fix Me!

(à écrire)

Insérer une image (photoimage)



Fix Me!

(à écrire)

Autres composants logiciels (widgets) de Tkinter

Voici une liste et des liens vers des exemples pour d'autres widgets :

Widgets	Exemples
Sliders (curseur de défilement)	http://www.python-course.eu/tkinter_sliders.php
Texte	http://www.python-course.eu/tkinter_text_widget.php
Boites de dialogue	http://www.python-course.eu/tkinter_dialogs.php
Menus	http://www.python-course.eu/tkinter_menus.php
Barres de progression (progressbar)	
Échelles (scale)	

Références et démonstrations :

- http://www.shido.info/py/python6_e.html
- <http://pythonfacile.free.fr/python/demotkinter.html>
- http://tkinter.unpythonic.net/wiki/A_tour_of_Tkinter_widgets
- <http://pyinmyeye.blogspot.be/2012/07/tkinter-demos.html>

Des exemples d'application

- [Mastermind](#)

From:

<https://dvillers.umons.ac.be/wiki/> - **Didier Villers, UMONS - wiki**

Permanent link:

https://dvillers.umons.ac.be/wiki/teaching:progappchim:tkinter_gui_simple?rev=1488866340

Last update: **2017/03/07 06:59**

