

Interface graphique avec wxPython

Ressources

Lien :

- tutoriel en français https://sebsauvage.net/python/gui/index_fr.html
- wiki de wxPython <https://wiki.wxpython.org/FrontPage>
- liste des ID standards des widgets http://docs.wxwidgets.org/2.8.12/wx_stddevtid.html
- liste des événements générés par les wxWidgets : <https://wiki.wxpython.org/ListOfEvents>

Présentation

- **wxPython** englobe la librairie **wxWidgets** afin de l'utiliser en Python.

La création d'une application graphique va consister :

- à créer une **classe** pour gérer la fenêtre de l'application,
- à créer des **widgets** qui sont des éléments d'interface graphiques, comme un bouton, une case à cocher, un label, une zone de texte, un onglet...,
- à placer ces widget dans des **conteneurs**,
- à attacher des **méthodes** pour gérer quelques événements sur ces widgets comme un clic sur un bouton,
- à **manipuler** les valeurs des widgets,

Exemple de réalisation

L'application à réaliser consiste à créer une **fenêtre** avec:

- un **champ de saisie**,
- un **bouton**,
- et un **label**.

Lors du **clic sur le bouton**, le label va être **modifié** pour afficher la valeur saisie dans le champ de saisie.

Sommaire

- [wxPython : Création de la fenêtre de l'application](#)
- [wxPython : Création des widgets](#)

From:

/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:

[/doku.php/dev/python/wxpython_00](#)

Last update: **2019/01/06 11:48**

