# 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 stdevtid.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

