

# La GUI tkinter

Christian Nguyen

Département d'informatique  
Université de Toulon et du Var

2016

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Les widgets
- 3 Placement des widgets
- 4 Gestion des évènements

# Tkinter

Tkinter est le module Python spécifiques aux interfaces graphiques (GUI).

Autres bibliothèques : wxPython, pyQT, pyGTK, etc. On peut aussi utiliser les widgets Java ou les MFC de Windows.

Les composants graphiques (ou contrôles ou widgets<sup>1</sup>) correspondent à des classes d'objets dont il faudra étudier les attributs et les méthodes.

---

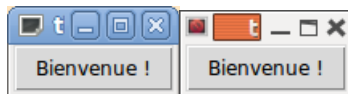
1. window gadget

# Tkinter

La fonction `Tk()` produit à l'écran une petite fenêtre graphique vide, la *root window*. Exemple :

```
>>> import tkinter # Python 2.x : import Tkinter
>>> tkinter.Tk()
>>> tkinter.Button(text="Bienvenue !", command=exit).pack()
```

produit à l'écran la fenêtre suivante :



Un premier client X (l'aspect dépend du WM)

# Tkinter

Syntaxe Python. Paramètres très nombreux mais valeur par défaut.

Instances de widgets organisées hiérarchiquement. Tout widget est fils de la fenêtre principale (*root window*).

Fenêtres principale et indépendantes (*top-level*) gérée par le gestionnaire de fenêtres.

Le gestionnaire de widgets (*geometry manager*) prend en charge la taille, la position, la priorité et l'affichage des widgets (ex : *pack*).

On peut distinguer fonctions d'initialisation et gestionnaires d'évènements (*binding, callback, listener, ...*).

# Quatre grands groupes fonctionnels

- création (méthode correspondant à la classe) et destruction de widgets (*destroy*),
- appel au gestionnaire permettant de visualiser les widgets (*pack*, *place*, *grid* ou de la classe *Canvas*),
- méthodes de communication avec le widget (*configure*, *cget*),
- méthodes d'inter-connexion : interaction (*binding*), partage du dispositif d'affichage (*display*), coopération (*scrollbar*).

Cinq autres formes d'inter-connexion :

- la sélection (reprend le mécanisme fourni par X11),
- la mire (*input focus*),
- le gestionnaire de fenêtres (*window manager*),
- les fenêtres modales (*grab*),
- un mécanisme de communication inter-applications.

# Organisation d'un programme

## Structure d'un programme tkinter

```
# inclusion des modules
import tkinter as tk

# definition des fonctions internes

# definition des fonctions interactives

# initialisation du système graphique
root = tk.Tk()

# initialisation des widgets
# binding
# placement des widgets

# boucle de scrutation
tk.mainloop()

# liberation des ressources
exit(0)
```

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Les widgets**
- 3 Placement des widgets
- 4 Gestion des évènements



# Les fenêtres

*window manager (WM) et toplevel*

```
from tkinter import *

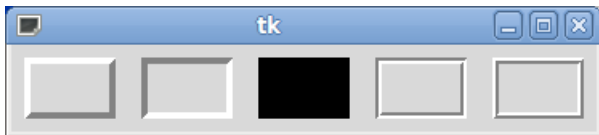
root=Tk()

# configuration de la fenetre via le WM
root.geometry("500x375+10+10") # dimension et position par default
root.title("Une fenetre") # titre de la fenetre
root.minsize(400, 300) # taille minimum de la fenetre
root.maxsize(1024,768) # taille maximum de la fenetre
root.positionfrom("user") # placement manuel de la fenetre
root.sizefrom("user") # dimensionnement manuel de la fenetre
root.protocol("WM_DELETE_WINDOW", root.destroy) # evenement WM

# creation d'une fenetre toplevel de nom ftopl
ftopl=Toplevel(root) # une toplevel depend de la root window
```

## Les cadres (*frames*)

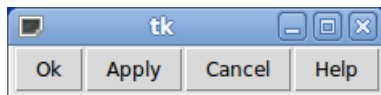
```
root=Tk()
# on cree 5 cadres d'aspect different
fr = {}
for relief in ("raised", "sunken", "flat", "groove", "ridge"):
    # creation d'une frame fille de la fenetre principale root
    fr[relief]=Frame(root, width="15m", height="10m", \
                    relief=relief, borderwidth=4)
    # chaque nouvelle frame est placee a droite de la precedente
    fr[relief].pack(side="left", padx="2m", pady="2m")
fr["flat"].configure(background="black")
```



Des *frames* différentes par leur aspect

# Les boutons (*buttons*)

```
for msg in ("Ok", "Apply", "Cancel", "Help"):  
    # chaque bouton est place a gauche du precedent  
    Button(text=msg).pack(side="left")
```

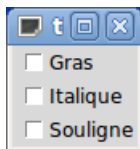


Les *buttons* obligatoires

Paramètres courants : text, command, image, state, textvariable.

# Les boîtes à cocher (*checkbox*)

```
vcb = {}  
for txt in ("gras", "italique", "souligne"):  
    vcb[txt]=False  
    Checkbutton(text=txt.capitalize(), variable=vcb[txt], \  
                anchor="w").pack(side="top", fill="x")
```



*checkboxes*

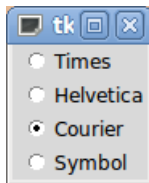
Options courantes associées : `variable`, `indicatoron`.

# Le bouton radio (*radiobutton*)

```
police=StringVar()

for txt in ("times", "helvetica", "courier", "symbol"):
    Radiobutton(text=txt.capitalize(), variable=police, value=txt,
                anchor="w").pack(side="top", fill="x")

police.set("courier")
```



*radiobuttons*

Options courantes associées : `variable`.

# Les classes variable

4 types : BooleanVar, DoubleVar, IntVar, StringVar.

Le mécanisme de *tracing* permet de changer un contenu de widget quand une variable est modifiée.

Tkinter met à disposition des *variable wrappers* afin de pouvoir tracer des variables.

Méthodes associées :

- `get()` : retourne la valeur,
- `set(string)` : instancie la variable et notifie tous les observateurs,
- `trace(mode, callback)` : avec `mode = 'r', 'w', 'u'`

# Bouton menu (*menubuttons*) et menu (*menus*)

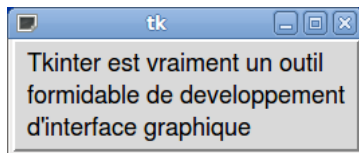
```
# menu bouton : lettre T soulignée et raccourci clavier Alt-t
mbtxt=Menubutton(root, text="Texte", underline=0)

# menu associe
menu1=Menu(mbtxt, tearoff=False)
m1cb = {}
for txt in ("gras", "italique", "souligne"):
    m1cb[txt] = BooleanVar()
    menu1.add_checkbutton(label=txt.capitalize(), variable=m1cb[txt])
menu1.add_separator()
police=StringVar()
menu1.add_radiobutton(label="Times", variable=police, value="times")
menu1.add_radiobutton(label="Symbol", variable=police, value="symbol")
menu1.add_separator()
menu1.add_command(label="Marges et tabulations", command=Page)

mbtxt["menu"]=menu1 # options accessibles via un dico
mbtxt.pack()
```

## Labels (*label*) et messages (*messages*)

```
Message(width="8c", justify="left", relief="raised", bd=2, \
        font="-Adobe-Helvetica-Medium-R-Normal--*-180-*", \
        text="Tkinter est vraiment un outil formidable de \
        developpement d'interface graphique").pack()
```



*message*

Options courantes associées : aspect, justify, text, textvariable.



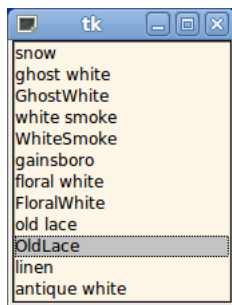
# Les listes (*listboxes*)

```
lc=Listbox(height=6)
lc.pack()
fd=open("/etc/X11/rgb.txt", 'r')
li=fd.readline() # on saute la 1ere ligne
li=fd.readline()
while li!='':
    lc.insert(END,li.split('\t')[2].strip(" \n"))
    li=fd.readline()
fd.close()

def lc_bg_color(event=None):
    selec=lc.curselection()
    lc.configure(background=lc.get(selec[0]))

lc.bind('<Double-Button-1>', lc_bg_color)
```

# Les listes (*listboxes*)

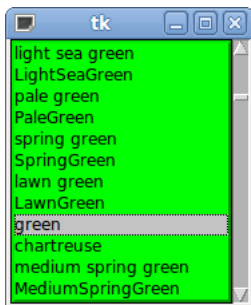


Options courantes associées : `height`, `selectmode`.

# Les barres de défilement (*scrollbars*)

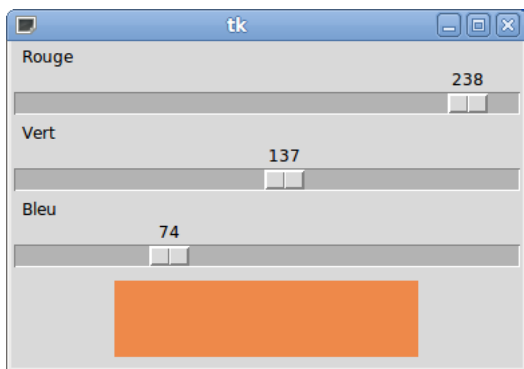
```
sc=Scrollbar(command=lc.yview)
sc.pack(side="right", fill="y")

lc.configure(yscrollcommand=sc.set)
```



Options courantes associées : `command`, `orient`.

# Les tirettes (*scales*)



Options courantes associées : `command`, `from_`, `label`, `length`, `orient`, `resolution`, `showvalue`, `state`, `to`, `variable`, `width`.

# Les tirettes (*scales*)

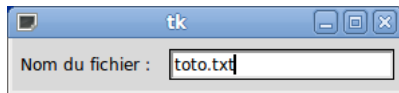
```
def Couleur(pval):
    coul="#{0:02x}{1:02x}{2:02x}".format(dcou["rouge"].get(),\
        dcoul["vert"].get(), dcoul["bleu"].get())
    fvue.configure(background=coul)

dcoul={}
for coul in ("rouge", "vert", "bleu"):
    dcoul[coul]=Scale(label=coul.capitalize(), from_=0, to=255,\
        length="10c", orient="horizontal", command=Couleur)
    dcoul[coul].pack(side="top")

fvue=Frame(height="1.5c", width="6c")
fvue.pack(side="bottom", pady="2m")
```

# Les entrées *entries*

```
Label(text="Nom du fichier : ").pack(side="left", padx="1m", \
    pady="2m")
nomfic=StringVar()
Entry(width=20, relief="sunken", bd=2, textvariable=nomfic).\
    pack(side="left", padx="1m", pady="2m")
```



Options courantes associées : justify, state, textvariable, width

# Le widget text

```
tk
from tkinter import *

def Couleur(pval):
    coul="#{0:02x}{1:02x}{2:02x}".format(dcou["rouge"].get(), dcoul[
"vert"].get(), dcoul["bleu"].get())
    fvue.configure(background=coul)

fenp=Tk()

dcoul={}
for coul in ("rouge", "vert", "bleu"):
    dcoul[coul]=Scale(label=coul.capitalize(), from_=0, to=255, length="10c", or
ient="horizontal", command=Couleur)
    dcoul[coul].pack(side="top")

fvue=Frame(height="1.5c", width="6c")
fvue.pack(side="bottom", pady="2m")

fenp.mainloop()
```

# Le widget text

```
txt=Text()
txt.pack(side="top", expand=True, fill="both")

fd=open("scale.py", 'r')
li=fd.readline()
while li!='':
    txt.insert(END, li)
    li=fd.readline()
fd.close()

# configuration des styles de polices
txt.tag_config("pnom", font="Courier 12")
txt.tag_config("pbold", font="Courier 12 bold")

txt.tag_add("pbold", 4.9, 4.33)
```

Options les plus utilisées : height <ha>, width <la>, state <etat>, wrap <cesure>.



# Le widget text

## Les marques :

- définition : `txt.mark_set("debut", 0.0)`,
- utilisation : `txt.insert("debut", "Il etait une fois,")`
- les marques prédéfinies : `insert`, `end`, `current`,
- modificateur de position : `<position> linestart`, `<position> lineend`, `<position> ±<nb> chars`, `<position> ±<nb> lines`

## Les *tags*, elles permettent de différencier les zones de texte :

- définition : `<widget>.tag_config(<ident>, <param>)` avec `<param> {font, justify, foreground}`,
- utilisation : `<widget>.tag_add(<ident>, <pos1>, <pos2>)`

# Le widget canvas

```
# creation
canv=Canvas(width=320, height=240, bg="white")
canv.pack()

# creation d'un rectangle rouge, defini par deux sommets
# la commande create retourne l'indice du rectangle dans le canvas
lobj=[]
lobj.append(canv.create_rectangle(10, 10, 200, 50, fill="red"))

# le rectangle devient bleu
canv.itemconfig(lobj[-1], fill="blue")
```

Commandes les plus utilisées (tag ou id) : delete, coords, create\_<type>, itemcget, itemconfigure, lower, raise, move, scale

# Le widget canvas

## Les objets graphiques :

- arc : circonscrit par un rectangle, défini par 2 angles,
- bitmap : image en N&B (error, hourglass, info, questhead, etc.),



- image :

```
nom_im = PhotoImage("fic_im")
canv.create_image(x, y, anchor=NW, image=nom_im, tags="truc")
```

- line : ligne brisée ou courbe de Bézier,
- oval : circonscrit par un rectangle,
- polygon : fermé (automatiquement),
- rectangle : définit par 2 sommets opposés,
- text : police, point de référence,
- window : conteneur de widgets.

# Le widget canvas

<p><b>Lines</b></p>	<p><b>Curves, (smoothed lines)</b></p>	<p><b>Polygons</b></p>
<p><b>Rectangles</b></p>	<p><b>Ovals</b></p>	<p><b>Text</b></p> <p>A short string of text word-wrapped justified left and anchored north (at the top). The rectangles show the anchor points for each piece of text.</p> <p>Several lines, each centered individually and all anchored at the left edge.</p> <p><b>Stippled characters</b></p>
<p><b>Arcs</b></p>	<p><b>Bitmaps</b></p>	<p><b>Windows</b></p> <p>Button: <input type="button" value="Press Me"/></p> <p>Entry: <input type="text" value="Edit this text"/></p> <p>Scale: <input type="range" value="0"/></p>

# Le widget canvas

## Id vs tag :

- chaque objet d'un canvas a un identificateur unique, l'id,
- on peut associer des "marques" personnelles à chaque objet, les tags (sous la forme de tuples); un tag particulier : `current`.

## Opérations :

- `coords` : modification des coordonnées des objets,
- `find` : recherche d'objet (`withtag`, `closest`),
- `gettags` : liste des tags,
- `move` : translation relative,
- `scale` : homothétie (dilatation).

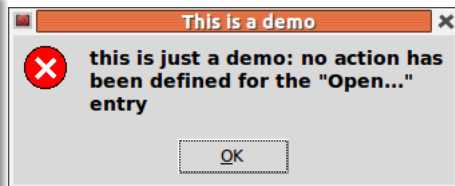
# Boîtes de dialogue prédéfinies

## Le module tkMessageBox

- `askokcancel(title=None, message=None, **options)` : True si ok,
- `askquestion`,
- `askretrycancel` : recommencer, True si ok,
- `askyesno` : question, True si ok,
- `askyesnocancel` : question, None si annuler,
- `showerror`, `showinfo`, `showwarning`.

```
if sys.version_info >= (3,):
    from tkinter import *
    from tkinter import messagebox
else:
    from Tkinter import *
    import tkMessageBox

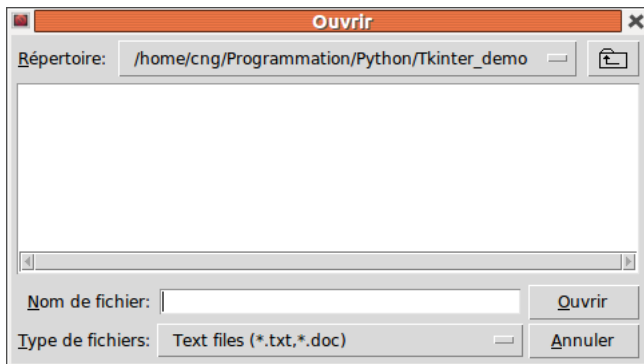
messagebox.showerror(...)
```



# Boîtes de dialogue prédéfinies

## Le module tkinterFileDialog

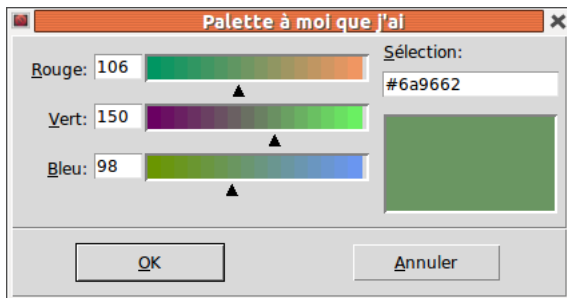
```
from tkinter import filedialog
filedialog.askopenfilename()
```



# Boîtes de dialogue prédéfinies

## Le module tkColorChooser

```
from tkinter import colorchooser
colorchooser.askcolor(color="#6A9662",
                      title = "Palette a moi que j'ai")
```





# Plan

- 1 Introduction
- 2 Les widgets
- 3 Placement des widgets**
- 4 Gestion des évènements

# Les gestionnaires géométriques

Le *placer* et le *grider* (placements statiques) ou le *packer* (placement dynamique).

Leur rôle est de contrôler l'organisation de l'interface graphique en proposant différentes approches pour placer les widgets qui la composent.

Attention : ne *jamais* utiliser plus d'un gestionnaire géométrique par fenêtre, ils sont mutuellement exclusifs.

# Les gestionnaires géométriques

## Le *placer* (placement statique)

C'est un gestionnaire qui ne sert que rarement au concepteur d'interfaces. Il est plutôt réservé aux concepteurs de widgets mais il peut néanmoins être utile pour organiser certains dialogues.

Il se base sur des paramètres positionnels en absolu (`x`, `y`) ou en relatif (`relx`, `rely`).

Les dimensions peuvent être données en absolu (`width`, `height`) ou en relatif (`relwidth`, `relheight`) également.

Le paramètre `anchor` permet de changer le repère local.

# Les gestionnaires géométriques

## Le *grid* (placement statique)

La méthode `grid` s'appuie sur une décomposition implicite du conteneur (une fenêtre par exemple) en lignes et en colonnes, une grille imaginaire.

Le placement des widgets dans ces lignes et colonnes se fait sans préciser la taille requise (calculée implicitement).

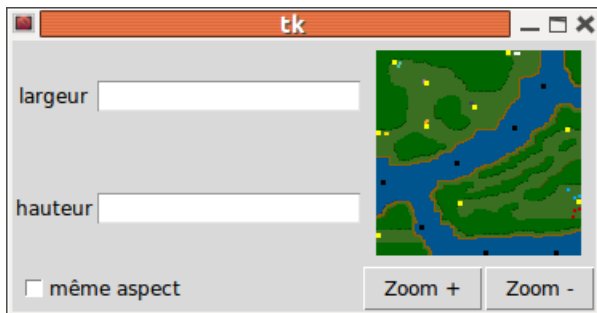
Le repère local est au centre de chaque widget par défaut. Il peut être précisé grâce au champ `sticky` dont les valeurs sont dans l'ensemble N, S, E, W.

Un widget peut occuper plusieurs lignes (resp. colonnes) grâce au champ `rowspan` (resp. `columnspan`).

# Les gestionnaires géométriques

Le *grider* (placement statique)

<label 1>	<entry 2>	<image>	
<label 1>	<entry 2>		
<checkboxbutton>		<button 1>	<button 2>



# Les gestionnaires géométriques

## Le *grid*er (placement statique)

```
Label(master, text="largeur").grid(row=0)
Label(master, text="hauteur").grid(row=1)

Entry(master).grid(row=0, column=1)
Entry(master).grid(row=1, column=1)

Checkbutton(text="même aspect").grid(columnspan=2, sticky=W)

im = PhotoImage(file="battle07.gif")
Label(image=im).grid(row=0, column=2, columnspan=2, rowspan=2,
                    sticky=W+E+N+S, padx=5, pady=5)

Button(text="Zoom +").grid(row=2, column=2)
Button(text="Zoom -").grid(row=2, column=3)
```

# Les gestionnaires géométriques

## Le *packer* (placement dynamique)

La méthode `pack` positionne les widgets les uns par rapport aux autres, en s'appuyant sur la frontière du widget conteneur.

Options les plus couramment utilisées :

- `after=<widget>` et `before=<widget>`
- `expand=<bool>`
- `fill=<style>`
- `padx=<la>` (resp. `ipadx=<la>`) et `pady=<ha>` (resp. `ipady=<ha>`)
- `side=<cote>`

# Les gestionnaires géométriques

## Le packer

```
f1 = Frame(root, bg="yellow",width=300,height=300,padx=10,pady=10)
f1.pack(side=RIGHT,fill=Y)
```

```
f2 = Frame(root, bg="blue",width=300,height=150)
f2.pack(side=TOP, fill=X)
```





# Plan

- 1 Introduction
- 2 Les widgets
- 3 Placement des widgets
- 4 Gestion des évènements**

# Événements et protocoles

Lier un événement à une commande : *binding*

```
# la combinaison Ctrl-c permet de quitter l'application
def Quitter(event):
    root.destroy()

root.bind_all("<Control-c>", Quitter)
```

Interaction entre l'application et le WM : *protocol handlers*<sup>2</sup>

```
from tkinter import messagebox

# callback
def ConfirmerQuitter():
    if messagebox.askokcancel("Quitter", "Voulez-vous vraiment quitter ?"):
        root.destroy()

root.protocol("WM_DELETE_WINDOW", ConfirmerQuitter)
```

2. cf. Inter-Client Communication Conventions Manual - ICCCM       

# L'association événement-commande

Types d'événements :

ButtonPress	ButtonRelease	KeyPress
KeyRelease	FocusIn	FocusOut
Enter	Leave	Motion

Modificateurs :

Control	Shift	Alt	Button[1-5]
Mod[1-5]	Lock	Double	Triple

Champs spéciaux des *callbacks* (via le paramètre event) :

widget	x, y	x_root, y_root
char	keysim	keycode
num	width, height	type

# Interaction - gérer les évènements

Récupération des données associées à l'utilisation d'un périphérique.

▶ le paramètre event des fonctions associées au binding.

## Exemple, gestion des coordonnées du pointeur souris

```
def PositionPointeur(event):  
    print(event.x, event.y)  
  
canv = tk.Canvas(root, ...)  
canv.bind('<Motion>', PositionPointeur)
```

# Interaction - gérer les évènements

Communication avec les widgets : transmission des données liées aux composants graphiques d'interaction.

- ▶ la méthode `configure` : modification des valeurs des options associées à un widget.
- ▶ la méthode `cget` : récupération des valeurs des options associées à un widget.

## Exemple d'une double interaction

```
entry = tk.Entry(root)
label = tk.Label(root)
...
def evaluer(event):
    label.configure(text = 'Saisie : ' + str(eval(entry.get())))
...
entry.bind('<Return>', evaluer)
```

# Interaction - émission d'évènements

La méthode `event_generate`.

## Exemple d'une double interaction

```
canv = tk.Canvas(root, ...)
entry = tk.Entry(root)
...
def affiche(event):
    x=int(entry.get())
    canv.create_rectangle(x, x, x+10, x+10, fill='blue')
...
def setValue(event):
    canv.event_generate('<Control-Z>')
...
root.bind('<Control-Z>', affiche)
entry.bind('<Return>', setValue)
```

# L'association événement-commande

## Passage d'arguments à un callback

Une erreur classique :

```
def callback(n):  
    print("bouton", n)  
  
Button(text="un",    command=callback(1)).pack()  
Button(text="deux", command=callback(2)).pack()
```

Dans ce cas, Python fait appel à la fonction *avant* de créer chaque bouton et retourne le *résultat* de l'appel à tkinter qui fait une conversion en chaîne de caractères correspondant à l'appel d'une fonction.

```
Button(text="un",    command=lambda: callback(1)).pack()  
Button(text="deux", command=lambda: callback(2)).pack()
```

# Le widget canvas

*binding* des objets graphiques

Les objets graphiques du canvas peuvent réagir aux actions de l'utilisateur.

```
canv=Canvas(width=320, height=240, bg="white")
canv.pack()
canv.create_rectangle(50, 50, 200, 200, fill="red", tags="clic")
# rem : canv.addtag_withtag("clic", 1)

def Couleur(event):
    id = canv.find_withtag("current")
    canv.itemconfig(id, fill="blue")

canv.tag_bind("clic", "<1>", Couleur)
```

Dans cet exemple, un clic gauche sur un rectangle ayant le tag *clic* provoque son changement de couleur (il passe du rouge au bleu).