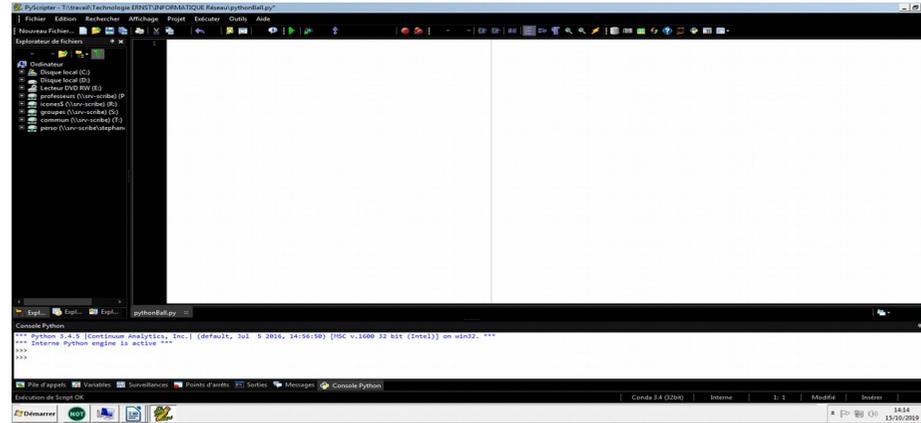


Utilisation d'un langage Python avec la plate-forme Pyscripter/Edupython

Allez dans Démarrer---- Tous les programmes----- Technologie et Edupython,exe-----Vous devez obtenir la page ci-dessous.

Puis faire fichier ouvrir commun---- travail----- Technologie Ernst---- informatique réseau et ouvrir le fichier **pythonBall.py**



Mise en route du programme

```
from tkinter import *

def KeyBoard(event):
    global PosX,PosY
    Key = event.keysym
    if Key == 'Right':
        PosY -= 20
    if Key == 'Up':
        PosY += 20
    if Key == 'Left':
        PosX += 20
    if Key == 'Down':
        PosX -= 20
    MyCanvas.coords(Piece,PosX -10, PosY -10, PosX +10, PosY +10)

MyWindow = Tk()
MyWindow.title('Piece')

PosX = 230
PosY = 150

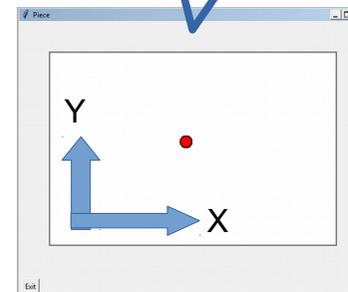
MyCanvas = Canvas(MyWindow, width = 480, height =320, bg = 'white')
Piece = MyCanvas.create_oval(PosX-10,PosY-10,PosX+10,PosY+10,width=2,outline='black',fill='red')
MyCanvas.focus_set()
MyCanvas.bind('<Key>',KeyBoard)
MyCanvas.pack(padx =50, pady =50)

Button(MyWindow, text = 'Exit', command = MyWindow.destroy).pack(side=LEFT,padx=5,pady=5)

MyWindow.mainloop()
```

Programmation
en langage
python

Canevas et sa balle
rouge



1/ En appuyant sur la mise en route (triangle vert), que constatez-vous ?

Attention pour déplacer la balle rouge vous devez utiliser les flèches du clavier.

2/ Pour modifier ces problèmes, il faut corriger le programme.

```
from tkinter import *  
  
def KeyBoard(event):  
    global PosX, PosY  
    Key = event.keysym  
    if Key == 'Right':  
        PosY -= 20  
    if Key == 'Up':  
        PosY += 20  
    if Key == 'Left':  
        PosX += 20  
    if Key == 'Down':  
        PosX -= 20  
    MyCanvas.coords(Piece, PosX -10, PosY -10, PosX +10, PosY +10)  
  
MyWindow = Tk()  
MyWindow.title('Piece')  
  
PosX = 230  
PosY = 150  
  
MyCanvas = Canvas(MyWindow, width = 480, height = 320, bg = 'white')  
Piece = MyCanvas.create_oval(PosX-10, PosY-10, PosX+10, PosY+10, width=2, outline='black', fill='red')  
MyCanvas.focus_set()  
MyCanvas.bind('<Key>', KeyBoard)  
MyCanvas.pack(padx =50, pady =50)  
  
Button(MyWindow, text = 'Exit', command = MyWindow.destroy).pack(side=LEFT, padx=5, pady=5)  
  
MyWindow.mainloop()
```

Permet de modifier l'utilisation des flèches du clavier

Taille et couleur du canevas

Position de la balle au départ

Couleur de la balle

3/ Changez la couleur de la balle en vert par exemple.

4/ Changez la taille de la balle.

5/ Changez la taille du Canevas.

6/ Changez la position de départ de la balle.