



# Club PYTHON

```
Thonny - C:\Users\nukrayinchuk\Documents\ARNAUD\TRAVAIL\0 Travail\COLLEGE_27_09_11\CLUB Python\Move the piece.py © 30 : 20
File Edit View Run Device Tools Help

Nombre mystère.py x Move the piece.py x
1 from tkinter import *
2
3 def KeyBoard(event):
4     global PosX,PosY
5     Key = event.keysym
6     if Key == 'Right':
7         PosY -= 20
8     if Key == 'Up':
9         PosY += 20
10    if Key == 'Left':
11        PosX += 20
12    if Key == 'Down':
13        PosX -= 20
14    MyCanvas.coords(Piece,PosX -10, PosY -10,
15
16 MyWindow = Tk()
17 MyWindow.title('Piece')
18
19 PosX = 230
20 PosY = 150
21
22 MyCanvas = Canvas(MyWindow, width = 480, height = 480)
23 Piece = MyCanvas.create_oval(PosX-10, PosY-10, PosX+10, PosY+10)

Shell x
Python 3.7.2 (bundled)
>>> %Run 'Nombre mystère.py'
Trouve le nombre magique :
-----RESTART-----
>>> %Run 'Move the piece.py'
```

- ✓ Pour s'initier à la programmation avec le langage informatique *Python*.
- ✓ Le langage *Python* est utilisé au lycée et très souvent dans le monde professionnel.

Tous les jeudis de 13h à 13h55

Ouvert aux élèves de 4<sup>ème</sup> et de 3<sup>ème</sup>

Inscriptions sur PRONOTE  
(en répondant au sondage)

Renseignements auprès de M. Bolle (salle 106)