

Jeu des villes

Le sujet :

Et si avec la carte de France nous demandions au joueur de savoir placer les villes de plus de 45 000 habitants ?

- Faites un affichage de ces villes par un point bien visible sur la carte. Pensez à créer un dictionnaire, une liste... donnant les coordonnées de la ville et son nom.



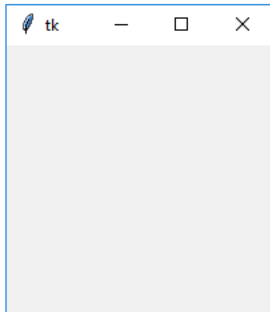
Le clic de souris

Le plus simple est d'implanter l'exemple comme il est donné ici :

http://s15847115.domainepardefaut.fr/python/tkinter/event_souris.html

En cas de disparition du site, je mets une copie ici :

👁 Événements souris



La syntaxe est la même que dans le cas d'un événement clavier : `cible.bind(événement e, callback)` où la fonction associée *callback* admet au minimum un paramètre formel noté *event* ou *e* (ou toute autre variable).

Les attributs `event.x` et `event.y` (*e.x* et *e.y*) contiennent alors les coordonnées du clic.

Nom des événements liés aux boutons de la souris :

- "<Button-1>" désigne un clic gauche ;
- "<Double-Button-1>" désigne un double clic gauche ;
- "<B1-Motion>" un glisser/déposer...

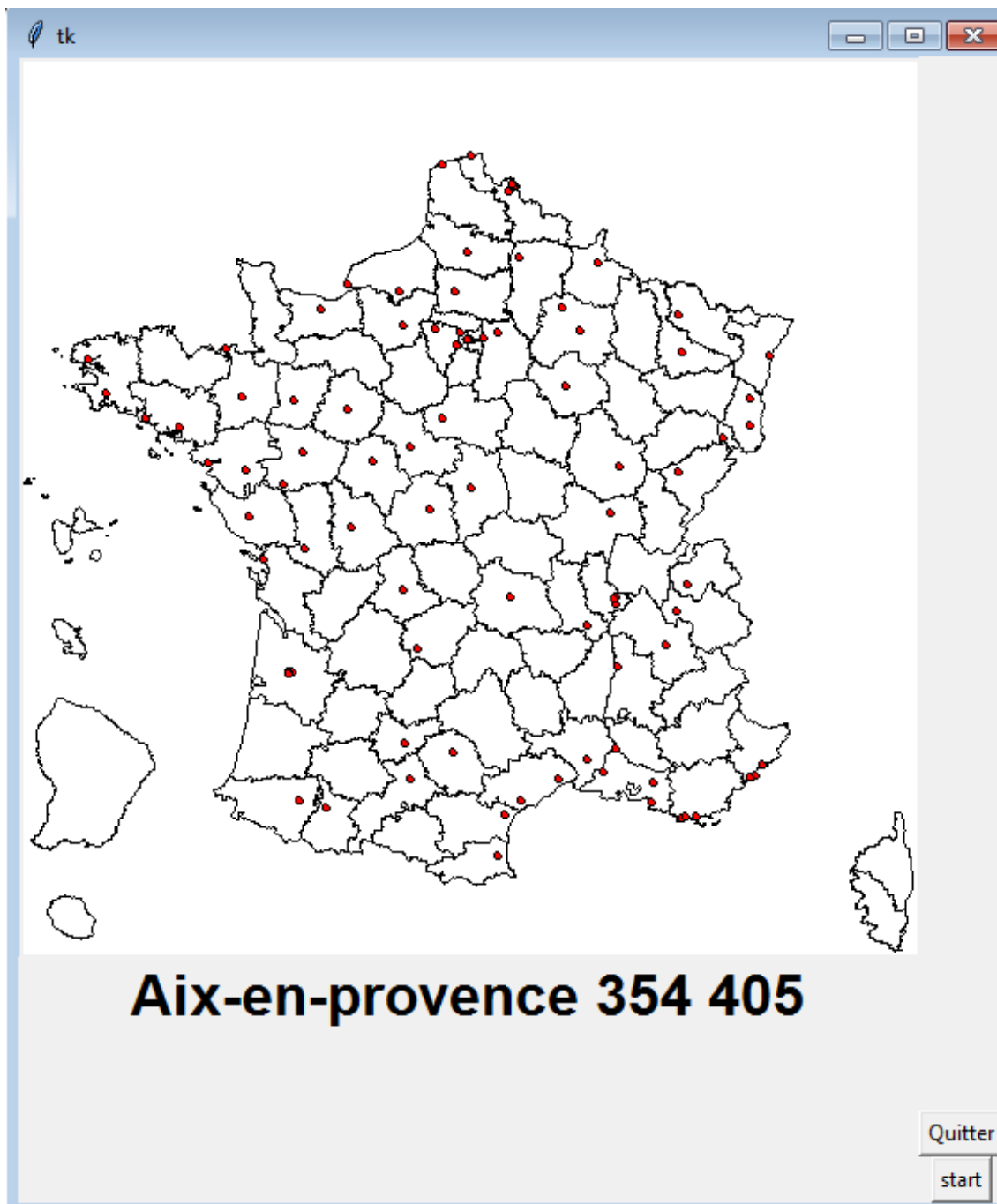
Exemple : `jeu.bind("<Button-1>", callback)` appelle la fonction `callback(event)` dès qu'un clic gauche est détecté.

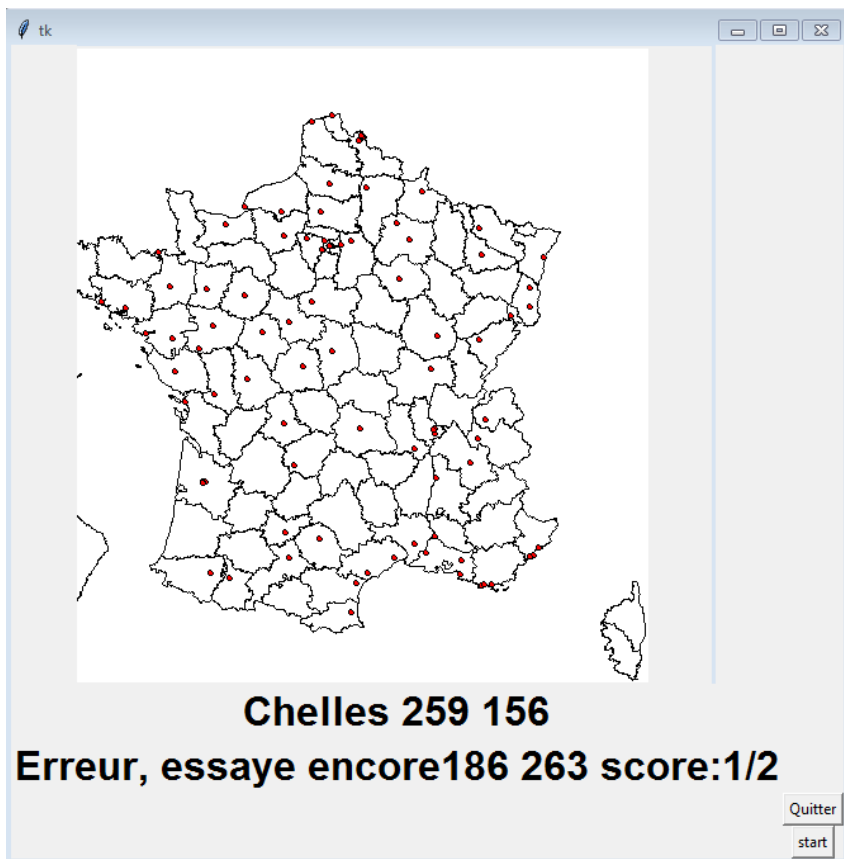
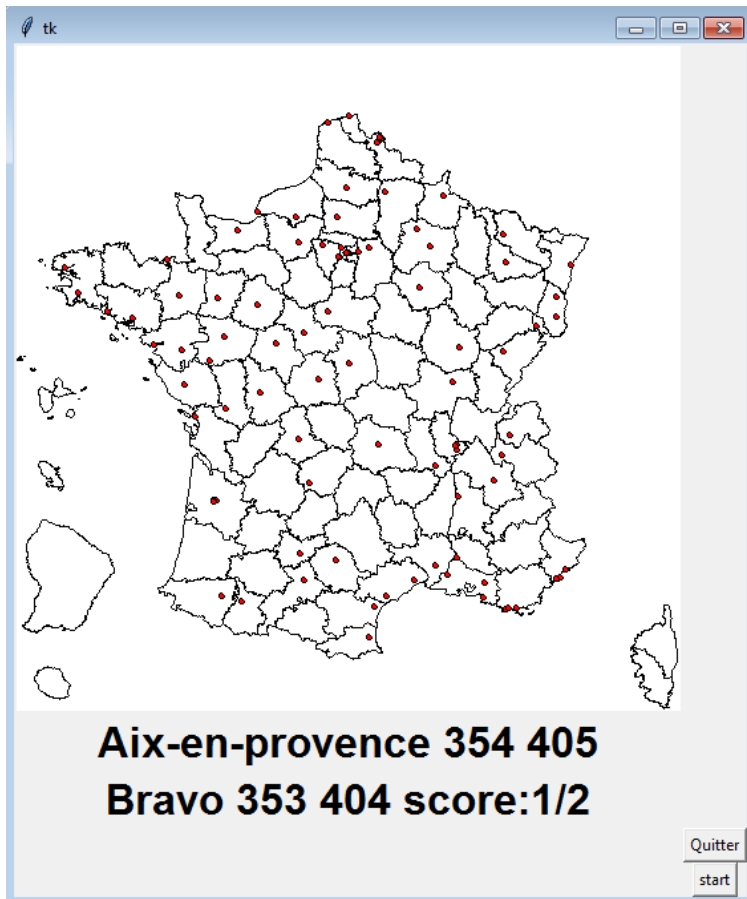
Syntaxe 1

```
1 from tkinter import *
2 from tkinter import ttk
3
4 def coordsSouris(event):
5     print(event.x, event.y)
6
7 jeu = Tk()
8
9 jeu.focus_force()
10 jeu.bind("<Button-1>", coordsSouris)
11 |
12 jeu.mainloop()
```

- Implantez dans votre programme le clic de souris

- Lors d'un clic sur Start vous proposez un nom (ici nous avons mis aussi les coordonnées). Lorsque le joueur clique et que les coordonnées sont à moins de 10 unités de distance de la ville c'est gagné !





A n'ouvrir que dans la plus extrême désespérance !

[jeu des villes.py](http://jeu.des.villes.py)