

wxPython in Action

par Matthieu Brucher (<http://matthieu-brucher.developpez.com/>) (Blog)

Date de publication : 07/02/2007

Dernière mise à jour :

Critique de wxPython in Action de *Noel Rappin et Robin Dunn*

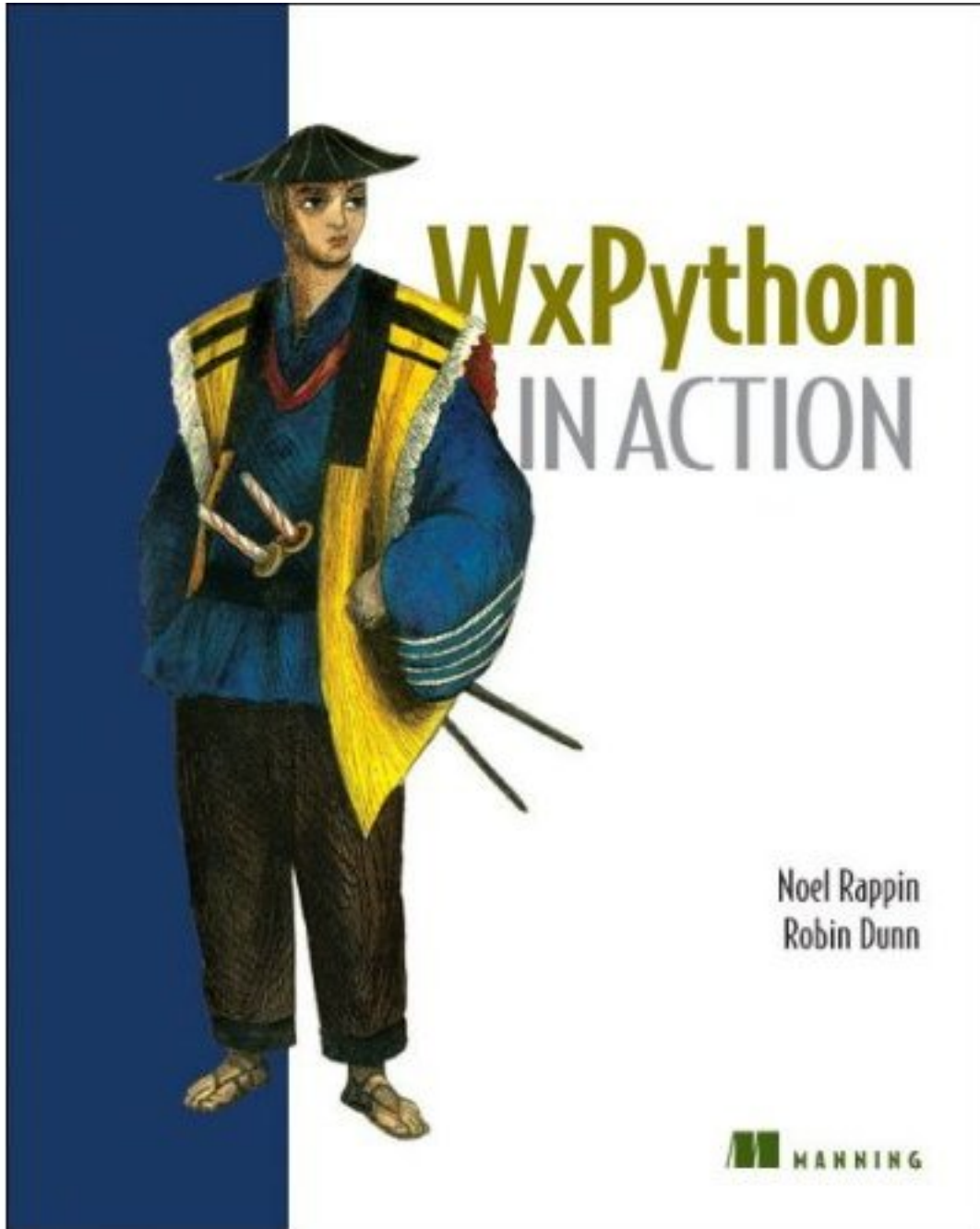
I - Description

II - Table des matières

III - Critique : Le seul vrai livre à jour sur une toolkit graphique Python actuellement

IV - Liens annexes

I - Description



How to build a state-of-the-art GUI using the wxPython toolkit.

co-authored by the toolkit's developer, Robert Dunn, the only published source for the wxPython toolkit complete resource, including reference, tutorial and many unique examples of working with the code.

Because they are often large and complex, GUI programming toolkits can be hard to use. xyPython is a combination of the Python programming language and the wxWidgets toolkit, which allows programmers to create programs with a robust, highly functional graphical user interface, simply and easily. wxPython combines the power of an exceptionally

complete user interface toolkit with an exceptionally flexible programming language. The result is a toolkit that is unique in the ease with which complex applications can be built and maintained.

wxPython in Action is a complete guide to the wxPython toolkit, containing a tutorial for getting started, a guide to best practices and a reference to wxPython's extensive widget set. After an easy introduction to wxPython concepts and programming practices, the book takes an in-depth tour of when and how to use the bountiful collection of widgets offered by wxPython. All features are illustrated with useful code examples and reference tables are included for handy lookup of an objects properties, methods and events. The book enables developers to learn wxPython quickly and remains a valuable resource for future work.

II - Table des matières

- Part 1: Introduction to wxPython
 - 1. Welcome to wxPython
 - 2. Giving your wxPython program a solid foundation
 - 3. Working in an event-driven environment
 - 4. Making wxPython easier to handle with PyCrust
 - 5. Creating your blueprint
 - 6. Working with the basic building blocks
- Part 2: Essential wxPython
 - 7. Working with the basic controls
 - 8. Putting widgets in frames
 - 9. Giving users choices with dialogs
 - 10. Creating and using wxPython menus
 - 11. Placing widgets with sizers
 - 12. Manipulating basic graphical images
- Part 3: Advanced wxPython
 - 13. Building list controls and managing items
 - 14. Coordinating the grid control
 - 15. Climbing the tree control
 - 16. Incorporating HTML into your application
 - 17. The wxPython printing framework
 - 18. Using other wxPython functionality

III - Critique : Le seul vrai livre à jour sur une toolkit graphique Python actuellement

Quand on veut utiliser une GUI avec Python, on a le choix. Entre TkInter, wxPython, PyQt, pyGames, ... on a de quoi faire. La grande question qui reste est comment choisir, sur quels critères. C'est là où wxPython a un avantage certain : sur TkInter par sa "beauté", sur pyGame car basé sur un toolkit objet, et enfin sur PyQt parce qu'il y a un livre !

Et ce livre est très bien fait. On commence par une entrée qui résume en gros le livre. Si on comprend cette partie, on peut survoler presque toutes les autres parties lors de la compréhension du fonctionnement, lorsqu'il faudra regarder des spécificités, il faudra s'attarder pour observer, mais c'est normal.

Les parties suivantes explorent donc ce qui a été exposé rapidement en première partie. On aurait peut-être aimé lire que ce qu'on apprend a déjà été exposé précédemment en version simplifiée, mais ce n'est pas indispensable. On y voit tout ce qu'il faut savoir pour créer une interface rapidement.

La dernière partie est plus hétéroclite, avec une introduction à trois composants un peu particuliers permettant d'afficher certains résultats et d'interagir avec, du Model-View-Controller en quelque sorte. Ensuite, on aborde le widget HTML puis très rapidement le multithreading. On aurait apprécié voir un code un peu plus complexe pour montrer les interactions en multithreading, mais bon...

Je suis resté sur ma faim, j'aurai apprécié une introduction au notebook et surtout à wxOGL, puisque l'implémentation est native Python, et que la doc associée est manquante... Mais malgré cela, c'est un très bon livre et le seul à jour sur un toolkit graphique pour Python. Enfin, à ce jour.

IV - Liens annexes

 ***Critique sur la page de livres***

 ***Achat sur Amazon.fr***

 ***Lien vers le site de l'éditeur***

