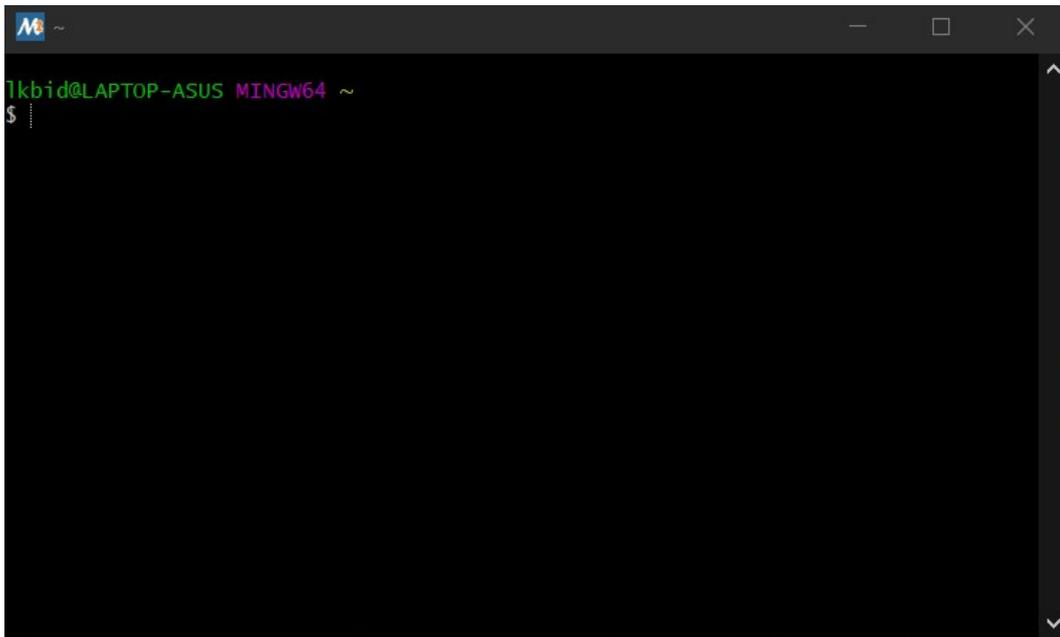
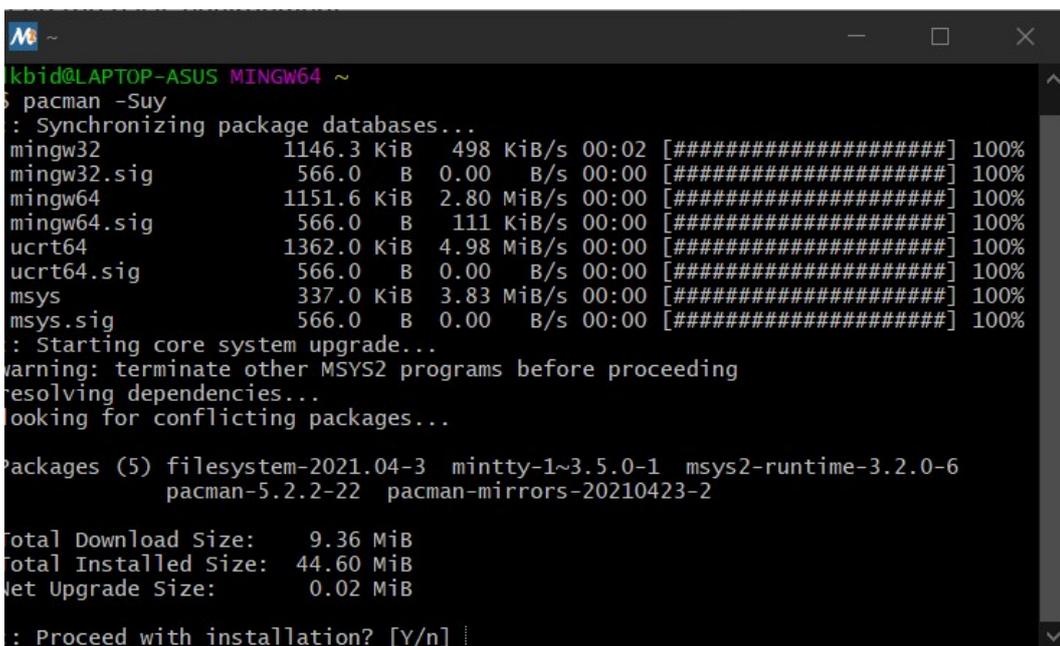


1. À l'adresse <http://www.msys2.org/> Télécharger l'installateur x86\_64 installer  
Suivre les instructions d'installation
2. Lancer C:\msys64\mingw64.exe (Attention de bien lancer mingw64)  
Une console s'ouvre



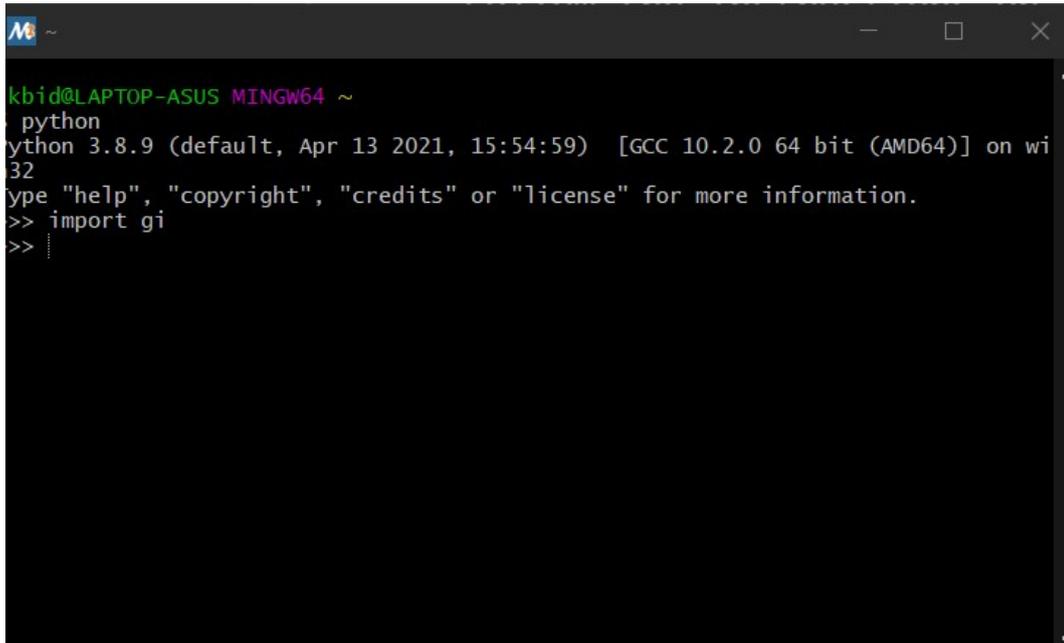
3. Executer la commande ci-dessous pour mettre à jour mingw64 (Répondre Y aux questions)

```
$ pacman -Suy
```



4. Relancer de nouveau C:\msys64\mingw64.exe
5. Executer la commande ci-dessous pour actualiser la base de donnée de l'installateur  
\$ pacman -Syy
6. Executer la commande ci-dessous pour installer gtk3, python et la bibliothèque pygobject  
\$ pacman -S mingw-w64-x86\_64-gtk3 mingw-w64-x86\_64-python3 mingw-w64-x86\_64-python3-gobject
7. Pour Tester lancer une console Python en saisissant

```
$ python
>>> import gi
>>> exit()
```



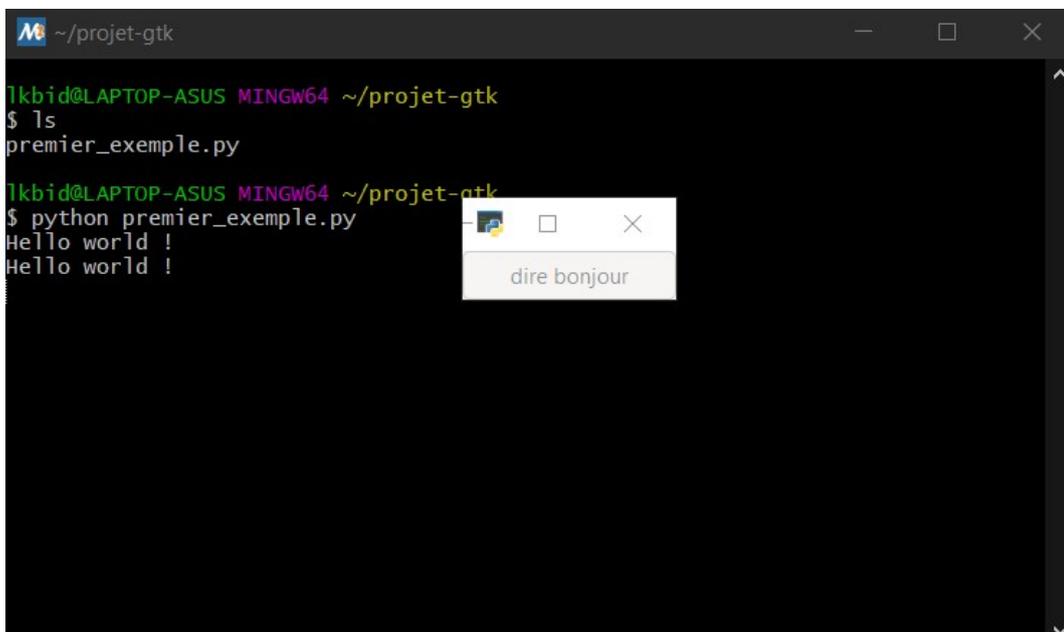
```
kbid@LAPTOP-ASUS MINGW64 ~
python
Python 3.8.9 (default, Apr 13 2021, 15:54:59) [GCC 10.2.0 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>> import gi
>> .....
```

- Créer un dossier et y aller

```
$ mkdir projet-gtk
$ cd projet-gtk
```

- Copier le script `premier_exemple.py` dans `C:\msys64\home\\projet-gtk3`

```
$ python premier_exemple.py
```



```
kbid@LAPTOP-ASUS MINGW64 ~/projet-gtk
$ ls
premier_exemple.py

kbid@LAPTOP-ASUS MINGW64 ~/projet-gtk
$ python premier_exemple.py
Hello world !
Hello world !
```

Une fenêtre gtk3 avec un bouton devrait apparaître.

Vous devez maintenant travailler dans le dossier `projet-gtk` et lancer `python nom_du_script.py` depuis la console **mingw64**.

Annexe :

Listing 4.1 – 'premier exemple.py'

```
#!/usr/bin/env python3
# coding: utf-8
import gi
gi.require_version("Gtk", "3.0")
from gi.repository import Gtk

def say_hello(button):
    print('Hello world !')

#On cree une fenetre container principal
window = Gtk.Window()
window.set_title('Hello world')

#on cree et parametre un bouton
button = Gtk.Button(label = 'dire bonjour')
#on ajoute le bouton à la fenetre
window.add(button)

#On connecte le bouton à une action et une fonction
button.connect("clicked", say_hello)

window.connect('delete-event', Gtk.main_quit)

window.show_all()
Gtk.main()
```