Question de Léandre :

Bonjour, j'ai 10 ans et je viens d'installer python sur un mac. J'ai essayé de faire le premier programme mais je n'arrive pas à l' utiliser, comment faut-il l'ouvrir? Merci de votre réponse.

Réponse :

Je n'ai pas de mac, aussi je ne suis pas certain que la procédure suivante fonctionne mais en tout cas elle fonctionne sous Windows et tous les outils sont disponibles pour le système mac OSX donc ça devrait le faire.

Le principe est le suivant :

- il faut d'abord installer python 2.7 (même si python semble fourni en standard avec les mac il vaut mieux prendre la version officielle de python.org) : https://www.python.org/downloads/release/python-2710/
- puis tu as besoin d'un éditeur de développement intégré (EDI) performant : wingIDE 101 est gratuit et facile d'utilisation; par ailleurs il est disponible en français (après installation et lancement : edit puis preferences, changer la langue et relancer wingIDE). C'est depuis cet IDE que tu peux travailler tranquillement sur les fichiers et les faire exécuter (flèche verte) : http://www.wingware.com/downloads/wingide-101/5.1.7-1/binaries&os=macos
- ensuite il te faut mettre les deux modules à télécharger sur mon site (easydessinfr.py; easyguifr.py) et les placer dans le répertoire Python27\Lib\lib-tk, ainsi que le module PIL (http://www.pythonware.com/products/pil/) de gestion des images;
- enfin pour certains jeux il te faut la bibliothèque **pygame** à télécharger ici : http://www.pygame.org/download.shtml et à installer directement (prendre la version pygame1.9.1...macosx10.3.dmg).

Ceci dit l'utilisation de wing IDE (ou de toute autre interface de programmation) nécessite un minimum de connaissances en anglais, aussi j'espère que tu es prêt à te lancer... bon courage...!