

## PROJET PYTHON RENOMMAGE

Le projet consiste à créer un petit utilitaire de renommage de fichiers.

### PRINCIPE

L'interface vous est présentée en annexe 1.

L'utilisateur doit choisir un répertoire, tous les fichiers seront renommés selon les règles suivantes :

Il doit choisir parmi les options suivantes :

#### Amorce

- Il n'y a pas d'amorce
- Il y a une amorce sous forme de lettre, le nom du fichier renommé commencera par une lettre et la lettre changera à chaque fichier renommé.

Par exemple, si la suite de fichier à renommer est : fichier1, fichier2

Il aura donc Afichier, Bfichier2 après renommage.

Après la lettre Z, il y a la lettre AA, puis AB etc...

- Il y a une amorce sous forme de chiffre sur le même principe. Attention les chiffres seront écrits sous forme de chaînes. Par exemple, le chiffre 1 s'écrit 001 (il y a max 3 chiffres à chaque numéro, donc les chiffres vont de 001 à 999)

Il est possible de choisir de démarrer l'amorce à partir de laquelle commencer.

Ainsi quelqu'un qui choisira l'amorce Lettre à partir de AB, verra les prochains fichiers renommés avec l'amorce AC, AD, AE etc....

#### Préfixe, et postfixe

Ce sont des textes qu'on peut choisir d'écrire en plus autour du nom du fichier

Nom du fichier

L'utilisateur peut choisir de conserver le nom original du fichier ou de le remplacer pour un texte quelconque de son choix... exemple : VACANCES-Portugal

#### Extension concernée

L'utilisateur peut choisir quels sont les fichiers concernés par extension, il indique donc la liste des extensions séparés par des virgules. Si il n'indique rien, tous les fichiers seront concernés par le renommage.

### INTERFACE

Votre logiciel présentera une image personnalisée au niveau de l'interface .

L'interface possèdera un menu horizontal avec les items REGLES et ?

L'entrée ? permettra d'afficher le nom du concepteur du logiciel, la version etc..

L'entrée REGLES propose de lister ou créer une règle.

Créer une règle vous permet d'avoir l'interface donnée en annexe 2. Elle vous permet de créer une règle comme pour le renommage et de la conserver pour plus tard.

Lister permet d'afficher toutes les règles disponibles (vous avez le choix de l'interface). On peut sélectionner une règle existante et demander à l'appliquer, on obtient donc l'interface de renommage pré-remplie avec l'interface correspondante.

## MODELE

Vous créez les classes suivantes :

La classe REGLE

REGLE
amorce qui sera aucun, lettre, chiffre apartirde qui sera un texte prefixe qui sera un texte nomfichier qui vaudra false si on ne reprend pas le nom du fichier, true si on ne reprend pas le nom du fichier, et un texte si on choisit un nom personnalisé postfixe extension qui sera une collection : liste, dictionnaire, set
constructeur getters/setters __str__

La classe LISTEREGLE

LISTEREGLE
regles
constructeur getters/setters charger() sauvegarder() __str__

Les règles seront enregistrées dans un fichier NOMLOGICIEL.ini au format de votre choix.

La classe ACTION

ACTION
nomdurepertoire regle
constructeur getters/setters simule qui affiche à l'écran le nom du fichier original et celui qu'il aura après renommage __str__

La classe RENOMMAGE

RENOMMAGE qui hérite d'ACTION
constructeur getters/setters renommer qui effectue le traitement et qui retourne le nombre de fichiers renommés __str__

LES CLASSES des Interfaces TKINTER

Vous êtes laissés libre de créer vos différentes interfaces mais forcément sous forme de classes.

## RENDU

**Pour le 1<sup>er</sup> décembre :**

Vous devrez à minima :

- Travailler les classes pour le 1<sup>er</sup> décembre (autres que les classes d'interface),
- Écrire le code d'une interface qui ressemble à celle de l'ANNEXE1 avec TKINTER (sans les menus du REGLES et ?) et qui lance votre simul.

**Pour le 15 décembre :**

- Les sources .py
- Un fichier .exe avec votre programme exécutable
- Vos classes de tests, vos classes d'interfaces et vos classes modèles
- Le rendu se fera via GIT

# ANNEXE 1

Règles ▼ ?	Renommer en lots		Image personnalisée De votre logiciel	
Lister	Nom du répertoire			
Créer				
Amorce	Préfixe	Nom du fichier	Extension concernée	
Aucune ▼	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nom original <input type="checkbox"/>	<input type="text" value=".gif, .jpg"/>	
Lettre		<input type="text"/>		
Chiffre				
A partir de				Renommer

## ANNEXE 2

Règles ▼ ?	Créer une règle		Image personnalisée De votre logiciel	
Lister	Nom de la règle			
Créer				
Amorce	Préfixe	Nom du fichier	postfixe	Extension concernée
Aucune ▼	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nom original <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value=".gif, .jpg"/>
Lettre		<input type="text"/>		
Chiffre				
A partir de	<input type="text"/>			<input type="text" value="Créer"/>