

Le mois dernier Le Repaire du Python a montré comment extraire des paramètres de configuration à partir d'un fichier texte externe. Une autre possibilité est présentée ce mois-ci.

L'utilisation des arguments de la ligne de commande apporte un contrôle précis sur un programme lors de son exécution.

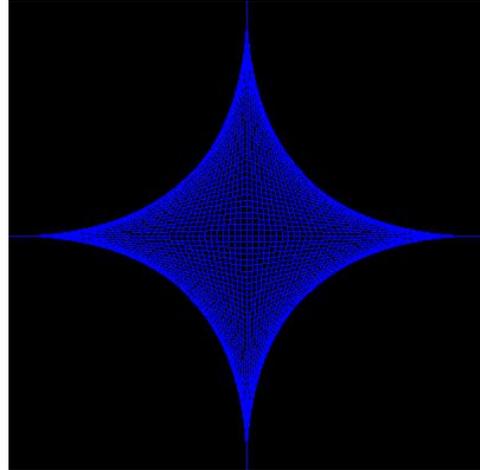
Ce moteur de rendu de lignes Pygame utilise argparse de Python : <http://docs.python.org/dev/library/argparse.html>
Lancez cette commande dans LXTerminal :

```
python lines.py -h
```

Cela affichera tous les arguments disponibles. Par exemple :

```
python lines.py -s 3 -t 4
```

va générer une surface plus large que celle par défaut (-s 2) et avec des lignes légèrement plus denses (-t 5). Expérimentez avec les options disponibles.



```
# générateur de lignes avec des arguments en ligne de commande
# Par Colin Deady - 03 octobre 2012

import os, pygame, argparse, sys
from pygame.locals import *

# initialise pygame (pour faire le rendu de l'image)
pygame.init()

# Définit deux fonctions qui seront utilisées :

# 1) fnAppend2Log va écrire une ligne dans un fichier journal
def fnAppend2Log( line2write ):
    logfile = open('lines.log', 'a')
    logfile.write(line2write + '\n')
    logfile.close()

# 2) fnPlotLines va afficher un quart de la surface.
# Utilise les coordonnées précédentes comme nouvelles coordonnées de début
def fnPlotLines(quarter, sX, sY, eX, eY, incSX, incSY, incEX, incEY ):
    fnAppend2Log(quarter + ' coordonnées du quart :')

# calcule et boucle sur les coordonnées de lignes
for i in range(0, iterations, args.step):
    nSX = sX + (incSX * i) # début X
    nSY = sY + (incSY * i) # début Y
    nEX = eX + (incEX * i) # fin X
    nEY = eY + (incEY * i) # fin Y

# dessine une ligne entre la paire de coordonnées.
pygame.draw.line(screen, (lineColour), (nSX, nSY), (nEX, nEY), 1)
```

PYTHON VERSION: 2.7.3rc2
PYGAME VERSION: 1.9.2a0
O.S.: Debian 7

TESTED!