

★ Python 3 para impacientes ★



"Simple es mejor que complejo" (Tim Peters)

Python	IPython	EasyGUI	Tkinter	JupyterLab	Numpy
--------	---------	---------	---------	------------	-------

martes, 13 de mayo de 2014

Mostrar cajas de mensajes con EasyGUI

Continuamos conociendo más detalles del módulo **EasyGUI** después de la breve introducción del [capítulo anterior](#).

A continuación, recorreremos las funciones que proporciona el módulo para construir ventanas de diálogos que muestren mensajes informativos y/o que ofrezcan al usuario la posibilidad de interactuar con el programa, permitiéndole elegir una opción entre varias posibles.

Las funciones disponibles son: **msgbox()**, **boolbox()**, **ynbox()**, **buttonbox()**, **ccbox()** e **indexbox()**. Algunas son demasiado parecidas.

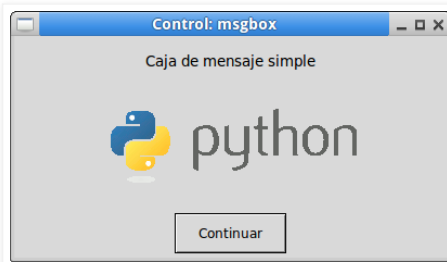
Para probar los ejemplos es necesario importar con anterioridad el módulo **easygui**. En nuestro caso le asignaremos el nombre de referencia **eg** para que tenga su espacio de nombre propio:

```
import easygui as eg
```

Cada vez que tengamos que referirnos a alguna función del modulo lo haremos así:

```
eg.nombredefunción()
```

1) **msgbox**: caja de mensaje simple

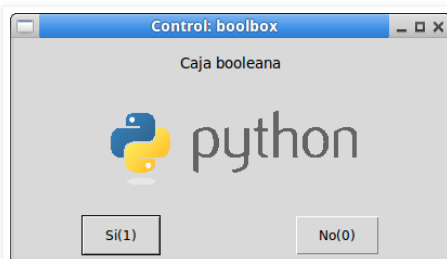


La función **msgbox()** es para mostrar en pantalla una ventana con un mensaje simple y un único botón que pulsaremos para continuar la ejecución del programa:

```
eg.msgbox(msg='Caja de mensaje simple',
         title='Control: msgbox',
         ok_button='Continuar',
         image=python.gif)
```

El argumento **msg** es el mensaje, **title** el título de la ventana, **ok_button** es el literal que se mostrará en el botón y, finalmente, **image** es la ruta y el nombre de un archivo de imagen que será mostrado en la ventana. Si **image** es **None** no se mostrará ninguna imagen.

2) **boolbox** (caja booleana) | **ynbox** (caja Si/No)



Las funciones **boolbox()** y **ynbox()** son para mostrar en pantalla una ventana con un mensaje en forma de pregunta y dos botones que representan un par de respuestas del tipo "Sí" y "No", "Aceptar" y "Cancelar", etc. El programa no continuará hasta que no se elija alguna de las dos opciones.

Con EasyGUI 0.96: Si se elige la opción "Sí" la función devolverá el valor 1 y para la opción "No" la función devolverá el valor 0.

A partir de EasyGUI 0.97.4: Si se elige la opción "Sí" la función devolverá el valor **True** y para la opción "No" la función devolverá el valor **False**.

Buscar

Python para impacientes

[Python](#)
[IPython](#)
[EasyGUI](#)
[Tkinter](#)
[JupyterLab](#)
[Numpy](#)

Anexos

[Guía urgente de MySQL](#)
[Guía rápida de SQLite3](#)

Entradas + populares

[Dar color a las salidas en la consola](#)

En Python para dar color a las salidas en la consola (o en la terminal de texto) existen varias posibilidades. Hay un método basado ...

[Instalación de Python, paso a paso](#)

Instalación de Python 3.6 A finales de 2016 se produjo el lanzamiento de Python 3.6 . El propósito de esta entrada es mostrar, pas...

[Añadir, consultar, modificar y suprimir elementos en Numpy](#)

Acceder a los elementos de un array. [], []. ... Acceder a un elemento de un array. Para acceder a un elemento se utiliz...

[Variables de control en Tkinter](#)

Variables de control Las variables de control son objetos especiales que se asocian a los widgets para almacenar sus valore...

[Cálculo con arrays Numpy](#)

Numpy ofrece todo lo necesario para obtener un buen rendimiento cuando se trata de hacer cálculos con arrays. Por como está concebido...

[Tkinter: interfaces gráficas en Python](#)

Introducción Con Python hay muchas posibilidades para programar una interfaz gráfica de usuario (GUI) pero Tkinter es fácil d...

[Operaciones con fechas y horas. Calendarios](#)

Los módulos datetime y calendar amplían las posibilidades del módulo time que provee funciones para manipular expresiones de ti...

[Convertir, copiar, ordenar, unir y dividir arrays Numpy](#)

Esta entrada trata sobre algunos métodos que se utilizan en Numpy para convertir listas en arrays y viceversa; para copiar arrays d...

[Tkinter: Tipos de ventanas](#)

Ventanas de aplicación y de diálogos En la entrada anterior tratamos los distintos gestores de geometría que se utilizan para di...

[Threading: programación con hilos \(I\)](#)

En programación, la técnica que permite que una aplicación ejecute simultáneamente varias operaciones en el mismo espacio de proceso se...

```

respuesta = eg.boolbox(msg='Caja booleana',
                       title='Control: boolbox',
                       choices=('Si(1)', 'No(0)'),
                       image=python.gif)

... ..

respuesta = eg.ynbox(msg='Caja Sí/No',
                    title='Control: ynbox',
                    choices=('Si(1)', 'No(0)'),
                    image=None)

```

El argumento **msg** es el mensaje, **title** es el título de la ventana, **choices** es para asignar una tupla con las opciones “Sí” y “No” y, finalmente, **image** es para indicar la ruta y el nombre de un archivo de imagen que será mostrado en la ventana.

A partir de EasyGUI 0.97.4: tiene el argumento **default_choice** que permite resaltar uno de los botones de la ventana de diálogo, de tal forma, que si se presiona la tecla *return* esta opción será la elegida.

3) buttonbox: caja de botones



La función **buttonbox()** es para mostrar en pantalla una ventana con un mensaje en forma de pregunta y varios botones que representan las opciones o respuestas posibles. El programa no continuará hasta que no se elija alguna opción y la función devolverá el literal o etiqueta del botón elegido.

```

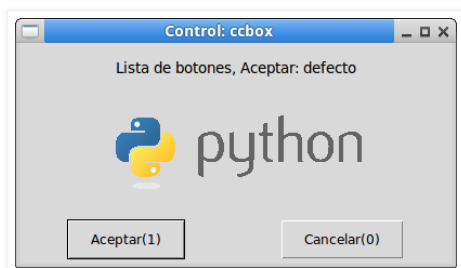
respuesta = eg.buttonbox(msg='Caja con varios botones',
                        title='Control: buttonbox',
                        choices=('Si)', '(No)', '(A veces)'),
                        image=python.png)

```

El argumento **msg** es el mensaje, **title** es el título de la ventana, **choices** es para asignar una tupla con las opciones posibles y, finalmente, **image** es la ruta y el nombre de un archivo de imagen que será mostrado en la ventana.

A partir de EasyGUI 0.97.4: tiene el argumento **default_choice** que permite resaltar uno de los botones de la ventana de diálogo, de tal forma, que si se presiona la tecla *return* esta opción será la elegida.

4) ccbox: caja de mensaje con lista botones



La función **ccbox()** es similar a la anterior, **buttonbox()**.

Con EasyGUI 0.96: Si se elige la opción “Aceptar” la función devolverá el valor **1** y para la opción “Cancelar” la función devolverá el valor **0**.

A partir de EasyGUI 0.97.4: Si se elige la opción “Aceptar” la función devolverá el valor **True** y para la opción “Cancelar” la función devolverá el valor **False**.

```

elemento = eg.ccbox(msg='Lista de botones, Aceptar: defecto',
                   title='Control: ccbox',

```

Archivo

mayo 2014 (6) ▾

python.org



pypi.org



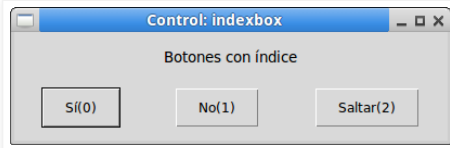
Sitios

- [ActivePython](#)
- [Anaconda](#)
- [Bpython](#)
- [Django](#)
- [Flask](#)
- [Ipython](#)
- [IronPython](#)
- [Matplotlib](#)
- [MicroPython](#)
- [Numpy](#)
- [Pandas](#)
- [Pillow](#)
- [PortablePython](#)
- [PyBrain](#)
- [PyCharm](#)
- [PyDev](#)
- [PyGame](#)
- [Pypi](#)
- [PyPy](#)
- [Pyramid](#)
- [Python.org](#)
- [PyTorch](#)
- [SciPy.org](#)
- [Spyder](#)
- [Tensorflow](#)
- [TurboGears](#)

```
choices=('Aceptar(1)', 'Cancelar(0)'),  
image=python.png)
```

A partir de EasyGUI 0.97.4: tiene el argumento **default_choice** que permite resaltar uno de los botones de la ventana de diálogo, de tal forma, que si se presiona la tecla *return* esta opción será la elegida.

5) indexbox: caja de mensaje y botones con índice



La función **indexbox()** es para mostrar en pantalla una ventana con un mensaje en forma de pregunta y varios botones que representan las opciones o respuestas posibles. El programa no continuará hasta que no se elija alguna opción y la función devolverá un número que se corresponde con el índice asignado a cada botón, comenzando desde el número **0**.

```
opcion = eg.indexbox(msg='Botones con índice',  
                    title='Control: indexbox',  
                    choices=('Si(0)', 'No(1)', 'Saltar(2)'),  
                    image=None)
```

A partir de EasyGUI 0.97.4: tiene el argumento **default_choice** que permite resaltar uno de los botones de la ventana de diálogo, de tal forma, que si se presiona la tecla *return* esta opción será la elegida.

[Ir al índice del tutorial de EasyGUI](#)

Publicado por Pherkad en [15:42](#)



Etiquetas: [EasyGUI](#), [Python3](#)

[Entrada más reciente](#)

[Inicio](#)

[Entrada antigua](#)