

Ejercicio 1

```
from tkinter import *
root = Tk()
etiqueta1= Label(root, text="Hello Tkinter!")
etiqueta1.pack()
root.mainloop()
```



“nos muestra la impresión que tenemos en la etiqueta dentro de la ventana de root”

Ejercicio2

```
1 from Tkinter import *
2 master = Tk()
3 whatever_you_do = "Whatever you do will be insignificant, but it is very
4 msg = tk.Message(master, text = whatever_you_do)
5 msg.config(bg='lightgreen', font=('times', 24, 'italic'))
6 msg.pack()
7 tk.mainloop()
```

“Me muestra un mensaje en la ventana que hemos creado y adicional con un color verde en donde utilizamos el msg.config (bg= “esto nos dará para el color que deseemos” para cambiar el color”

Ejercicio 3

```
1 from Tkinter import *
2
3 class App:
4     def __init__(self, master):
5
6         frame = Frame(master)
7         frame.pack()
8
9         self.button = Button(frame, text="salir", fg="red", command=frame.quit)
10        self.button.pack(side=LEFT)
11
12        self.hi_there = Button(frame, text="entrar", command=self.say_hi)
13        self.hi_there.pack(side=LEFT)
14
15        def write_slogan(self):
16            print ("Estamos aprendiendo a usar Tkinter!")
17
18 root = Tk()
19 app = App(root)
20 root.mainloop()
```

“lo que se puede observar es que nos da una ventana y dentro de ella tenemos dos botones uno que es entrar y otro que es salir la ventana salir tendrá las letras de color rojo”

Ejercicio 4

```
prueba_baseDatos.txt x proyecto.py x 1.py x
1 from Tkinter import *
2 root = Tk()
3 v = IntVar()
4 Label(root, text="Choose a programming language:", justify = LEFT, padx
5 Radiobutton(root, text="Python", padx = 20, variable=v, value=1).pack(anchor
6 Radiobutton(root, text="Perl", padx = 20, variable=v, value=2).pack(anchor=W
7
8 mainloop()
```

“lo que nos va a mostrar es una ventana que nos dice el lenguaje de programación a seleccionar y dentro de este nos dará las opciones de “Python” y “Perl” y tendríamos que escoger nuestro parámetro o pinchar en el círculo que se nos presenta”

Ejercicio 5

```
prueba_baseDatos.txt x proyecto.py x 1.py x
1 import tkinter as tk
2
3 root = tk.Tk()
4
5 v = tk.IntVar()
6 v.set(1) # initializing the choice, i.e. Python
7
8 languages = [
9     ("Python",1),
10    ("Perl",2),
11    ("Java",3),
12    ("C++",4),
13    ("C",5)
14 ]
15
16 def ShowChoice():
17     print(v.get())
18
19 tk.Label(root,
20         text="Choose your favourite
21 programming language:",
22         justify = tk.LEFT,
23         padx = 20).pack()
24
25 for val, language in enumerate(languages):
26     tk.Radiobutton(root,
27                   text=language,
28                   padx = 20,
29                   variable=v,
30                   command=ShowChoice,
31                   value=val).pack(anchor=tk.W)
32
33
34 root.mainloop()
```

“lo que nos va a mostrar es una ventana que nos dice el lenguaje de programación a seleccionar y dentro de este nos dará las opciones diferentes y tendríamos que escoger nuestro parámetro o pinchar en el círculo que se nos presenta”

Ejercicio 6

```
prueba_baseDatos.txt x proyecto.py x ejercicio6.py
1 import tkinter as tk
2
3 root = tk.Tk()
4
5 v = tk.IntVar()
6 v.set(1) # initializing the choice, i.e. Python
7
8 languages = [
9     ("Python",1),
10    ("Perl",2),
11    ("Java",3),
12    ("C++",4),
13    ("C",5)
14 ]
15
16 def ShowChoice():
17     print(v.get())
18
19 tk.Label(root,
20         text="Choose your favourite
21 programming language:",
22         justify = tk.LEFT,
23         padx = 20).pack()
24
25 for val, language in enumerate(languages):
26     tk.Radiobutton(root,
27                    text=language,
28                    indicatoron = 0,
29                    width = 20,
30                    padx = 20,
31                    variable=v,
32                    command=ShowChoice,
33                    value=val).pack(anchor=tk.W)
34 root.mainloop()
```

“nos presenta lo mismo de arriba, pero en este caso la opción de cuadrículas como nos presenta las opciones a escoger “

Ejercicio 7

```
1 from Tkinter import *
2 master = Tk()
3 var1 = IntVar()
4 Checkbutton(master, text="Hombre", variable=var1).grid(row=0,
5 sticky=W)
6 var2 = IntVar()
7 Checkbutton(master, text="Mujer", variable=var2).grid(row=1,
8 sticky=W)
9 mainloop()
```

“aquí nos da las opciones de poder seleccionar dentro de la ventana si es hombre o si es mujer donde seleccionaremos nos presenta un cuadro pequeño”

Ejercicio 8

```
prueba_baseDeDatos.txt x proyecto.py x ejercicio8.py x
1 from tkinter import *
2 master = Tk()
3
4 def var_states():
5     print("male: %d,\nfemale: %d" % (var1.get(), var2.get()))
6
7 Label(master, text="Your sex:").grid(row=0, sticky=W)
8 var1 = IntVar()
9 Checkbutton(master, text="male", variable=var1).grid(row=1, sticky=W)
10 var2 = IntVar()
11 Checkbutton(master, text="female", variable=var2).grid(row=2, sticky=W)
12 Button(master, text='Quit', command=master.quit).grid(row=3, sticky=W, pa
13 Button(master, text='Show', command=var_states).grid(row=4, sticky=W, pa
14 mainloop()
```

“Aquí nos presenta el mismo ejercicio de arriba solo con un añadido de dos botones uno quitar y el otro añadir, al añadir nos ira contabilizando si ya se añado me imprimirá dependiendo cual escojamos supongamos que escojo mujer me saldrá male=0 y famele =1”

Ejercicio 9

```
prueba_baseDeDatos.txt x proyecto.py x ejercicio8.py x
1 from tkinter import *
2
3 master = Tk()
4 Label(master, text="First Name").grid(row=0)
5 Label(master, text="Last Name").grid(row=1)
6
7 e1 = Entry(master)
8 e2 = Entry(master)
9
10 e1.grid(row=0, column=1)
11 e2.grid(row=1, column=1)
12
13 mainloop()
```

“Bien, hemos creado campos de entrada, para que el usuario de nuestro programa pueda ingresar algunos datos en este caso sería el nombre y el apellido”

Ejercicio 10

```
prueba_baseDeDatos.txt x proyecto.py x ejercicio10.py x
1 from tkinter import *
2
3 def show_entry_fields():
4     print("First Name: %s\nLast Name: %s" % (e1.get(), e2.get()))
5
6 master = Tk()
7 Label(master, text="First Name").grid(row=0)
8 Label(master, text="Last Name").grid(row=1)
9
10 e1 = Entry(master)
11 e2 = Entry(master)
12
13 e1.grid(row=0, column=1)
14 e2.grid(row=1, column=1)
15
16 Button(master, text='Quit', command=master.quit).grid(row=3, column=0, s
17 Button(master, text='Show', command=show_entry_fields).grid(row=3, colum
18
19 mainloop( )
```

Bien, hemos creado campos de entrada, para que el usuario de nuestro programa pueda ingresar algunos datos en este caso sería el nombre y el apellido, en pocas palabras: el método `get()` es lo que estamos buscando. Extendemos nuestro pequeño script con dos botones "Salir" y "Mostrar". Enlazamos la función `show_entry_fields()`, que utiliza el método `get()` en los objetos de entrada, al botón Mostrar. Por lo tanto, cada vez que se haga clic en este botón, el contenido de los campos de Entrada se imprimirá en el terminal desde el que hemos llamado el script”