

# G?.stt

HỌ TÊN: MSSV: KÝ TÊN:

TRƯỜNG: HCMUTE

MÔN: Lập trình Python

NGÀY: .../...../..... (BUỔI HỌC SỐ ?)

Riêng buổi học Phòng máy ghi thêm, SỐ MÁY: PHÒNG MÁY:

=====

## Buổi 7\_... = Bài tập 4: Lập trình giao diện GUI dùng Python (Python GUI) LẬP TRÌNH GIAO DIỆN (GUI) DÙNG PYTHON

### 1. Giới thiệu chủ đề

+ GUI : Graphical User Interface = giao diện đồ họa dạng WinForm

+ Thư viện chính: Tkinter

### 2. Yêu cầu: ĐAHP

LẬP GUI =App

-> Cho ra lệnh dùng Speech (dùng Ex1) = 2 lựa chọn : Ra lệnh bằng speech Or lựa chọn Options

-> Xử lý EDA = phân tích dữ liệu dự đoán: tập DataSet nguồn khác nhau

-> Kết quả = 2 dạng: Text & Speech

### 3. Thực hiện

#### Bước 1: Nạp các thư viện

```
# -*- coding: utf-8 -*-  
"""
```

```
Created on Tue Jul 26 18:53:10 2022
```

```
@author: VOXUAN  
"""
```

```
# Nạp thư viện tkinter  
from tkinter import *
```

## Bước 2: Lập cửa sổ màn hình

```
#Tạo một cửa sổ mới
wn = Tk()
#Thêm tiêu đề cho cửa sổ
wn.title('stt Họ Tên _ Lớp _ HUCMUTE: ĐỒ ÁN HP: LẬP TRÌNH PYTHON')
#Đặt kích thước của cửa sổ
wn.geometry('500x400')
```

## Bước 3: Các đối tượng giao diện

### [1] Label

\* Hiện thị văn bản hoặc hình ảnh.

\* Cú pháp: `w = Label(master, option, ...)`, Với :

`master` – Tên của cửa sổ chứa Label

`options` – Danh sách một số tùy chọn:

1. `anchor`      căn lề của văn bản, mặc định `anchor=CENTER`
2. `bg`            Màu nền
3. `bitmap`        Hình bitmap (đối tượng hình ảnh)
4. `bd`            Kích thước của đường viền (border) bao quanh nhãn, mặc định là 2 pixels.
5. `cursor`        Chọn loại con trỏ chuột (arrow, dot,...).
6. `font`          (Nếu văn bản) font chữ
7. `fg`            (Nếu văn bản OR bitmap) chọn màu của văn bản OR màu tại vị trí của các bit 1 trong bitmap.
8. `height`        độ cao
9. `image`        ảnh tĩnh
10. `justify`      (nhiều dòng văn bản) canh lề LEFT, CENTER (mặc định) hoặc RIGHT.
11. `padx`        khoảng trống phía trước và sau (padding) văn bản, mặc định là 1.
12. `pady`        khoảng trống phía trên và phía dưới (padding) văn bản, mặc định là 1.
13. `relief`        đường viền, mặc định FLAT
14. `text`          nội dung một hoặc nhiều dòng văn bản. “\n” ngắt dòng.
15. `textvariable`    Bổ sung văn bản dạng biến điều khiển (lớp StringVar) Or tùy chọn.
16. `underline`      Gạch chân một số ký tự, bắt đầu từ 0 -> n. Mặc định `underline=-1`, không gạch chân.
17. `width`        chiều rộng (số ký tự), nếu bỏ qua -> thay đổi kích thước phù hợp với số ký tự
18. `wraplength`    số lượng ký tự cho mỗi dòng, mặc định bằng 0 = dòng sẽ tự động ngắt (chỉ gồm có duy nhất một dòng).

## VD:

```
# -*- coding: utf-8 -*-
"""
Created on Tue Jul 26 18:53:10 2022

@author: VOXUAN
"""

# Nạp thư viện tkinter
from tkinter import *
#Tạo một cửa sổ mới
wn = Tk()
#Thêm tiêu đề cho cửa sổ
wn.title('stt Họ Tên _ Lớp _ HUCMUTE: ĐỒ ÁN HP: LẬP TRÌNH PYTHON')
#Đặt kích thước của cửa sổ
wn.geometry('500x400')

# Thêm label hiện Họ tên, font chữ
lbl = Label(wn, text="STT _ Vo Xuan The", font=("Arial Bold", 40))

#Xác định vị trí của label
lbl.grid(column=0, row=0)

#Lập vô tận để hiển thị cửa sổ
wn.mainloop()
```

## 4. FULL CODES (Tham khảo: sv nên cá nhân hóa thông tin bài làm)

## 5. Link tham khảo

<https://www.vniteach.com/2022/02/05/huong-dan-lap-trinh-giao-dien-gui-bang-tkinter-trong-ngon-ngu-python/>