

Guida Completa a Flet (Python)

Questo PDF riassume i principali comandi e controls della libreria Flet, spiegando come si usano, cosa restituiscono e come interagire con valori, eventi e iterazioni.

1. Struttura base di un'app Flet

ft.app(target=main): avvia l'app.

Page: contenitore principale dei controls.

page.add(control): aggiunge un control alla pagina.

page.update(): aggiorna l'interfaccia.

2. Controls principali

Text

ft.Text(value="ciao"): mostra testo.

Attributi: value, size, color, weight.

TextField

ft.TextField(): input testuale.

Attributi: value, label, hint_text, disabled.

Valore letto con: textfield.value

Dropdown

ft.Dropdown(options=[ft.dropdown.Option("A")])

Serve per selezioni multiple.

Valore selezionato: dropdown.value

Checkbox

ft.Checkbox(label="Test")

Valore booleano: checkbox.value

Switch

ft.Switch(): Interruttore on/off.

Restituisce True / False.

Button

ft.ElevatedButton(text="OK", on_click=handler)

Evento principale: on_click(e)

IconButton

Pulsante con icona.

icon=ft(Icons.ADD)

Slider

ft.Slider(min=0, max=100)

Valore: slider.value

3. Layout e contenitori

Row: disposizione orizzontale

```
ft.Row([c1, c2])
```

Column: disposizione verticale

```
ft.Column([c1, c2])
```

Container: contenitore con stile
padding, margin, bgcolor, border

ListView

Lista scrollabile di elementi.

```
Iterazione tipica: for x in lista: listview.controls.append(ft.Text(x))
```

4. Eventi e callback

Gli eventi sono funzioni chiamate automaticamente.

Esempio:

```
def handler(e):
    print(e.control.value)
```

Eventi comuni:

```
on_click
on_change
on_focus
on_blur
```

5. Iterazione e gestione dati

I controls sono oggetti Python.

Possono essere salvati in liste o dizionari.

Esempio:

```
campi = []
for i in range(3):
    tf = ft.TextField()
    campi.append(tf)
page.add(tf)
```

Lettura valori:

```
for tf in campi:
    print(tf.value)
```

6. Cosa restituiscono i controls

Text → stringa (value)

TextField → stringa

Dropdown → valore selezionato (stringa)

Checkbox / Switch → booleano

Slider → numero (float)

Button → evento (ControlEvent)

Suggerimento: Flet segue uno stile reattivo. Modifica i valori dei controls e chiama update() per riflettere i cambiamenti.