



Trabajo Practico de PROGRMACION VI

Docente: Ricardo Maidana

Alumno: Eduardo Enrique Gamez López

Curso: 5°

Semestre: Decimo.

Turno: Noche.

2024

Caacupé-Paraguay.

Mensaje de Bienvenida:

Un mensaje de bienvenida está presente justo debajo del logo, utilizando el widget `ft.Text`. El mensaje dice: "Bienvenidos a la App de Lista de Compras", con un tamaño de letra de 20px y negrita para resaltarlo.

Tamaño de la Ventana:

La ventana de la aplicación tiene un ancho de 600px y un alto de 500px. Este ancho es correcto según los requisitos, pero el alto debería ajustarse a 400px para cumplir con la especificación.

Campo de Texto para Ingresar Elementos:

Un campo de texto (`ft.TextField`) permite que el usuario ingrese lo que necesita comprar. Tiene un ancho de 300px y una sugerencia de texto que indica: "¿Qué necesitas comprar?".

Botón "Agregar":

Se ha implementado un botón llamado "Agregar" que, al hacer clic, añade el texto ingresado en el campo como un nuevo elemento de la lista en forma de casilla de verificación (`ft.Checkbox`).

Estructura del Encabezado:

Tanto el logo como el mensaje de bienvenida están organizados en una columna, centrados en la parte superior de la aplicación, lo que proporciona un diseño limpio y ordenado.

Divisor:

Se ha añadido un divisor visual entre el encabezado y el campo de texto para mejorar la organización de los elementos en la interfaz.

```
File Edit Selection View Go Run ... Search
import flet as ft
def main(page: ft.Page):
    page.window_width = 600
    page.window_height = 500
    page.title = "Lista de compras"

    # Crear un campo de texto para la entrada
    new_task = ft.TextField(hint_text="¿Qué necesitas comprar?", width=300)

    def add_clicked(e):
        # Agregar una casilla de verificación con la etiqueta de la tarea
        if new_task.value: # Asegúrate de que no esté vacío
            page.add(ft.Checkbox(label=new_task.value))
            new_task.value = ""
            new_task.focus()
            new_task.update()

    # Logo y texto del encabezado
    logo = ft.Image(src="C:/Users/CPE-LABORATORIO-03/Documents/pg6/logo.png", width=150, height=150)
    header_text = ft.Text("Bienvenidos a la App de Lista de Compras", size=20, weight=ft.FontWeight.BOLD)

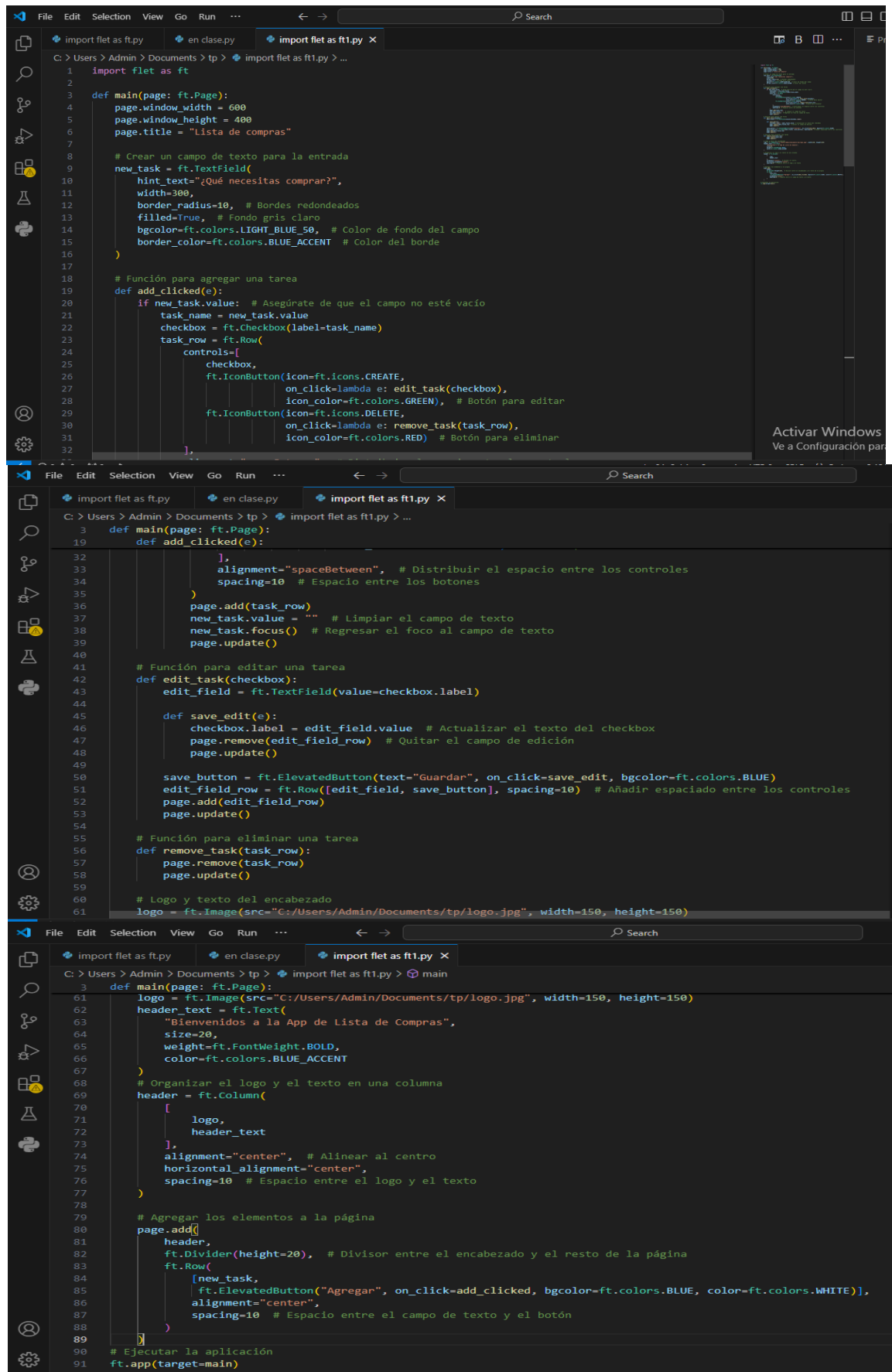
    # Organizar el encabezado en una columna
    header = ft.Column([
        logo,
        header_text
    ], alignment="center")

    # Agregar elementos a la aplicación
    page.add(
        header,
        ft.Divider(height=20), # Agrega un divisor
        new_task,
        ft.ElevatedButton("Agregar", on_click=add_clicked)
    )

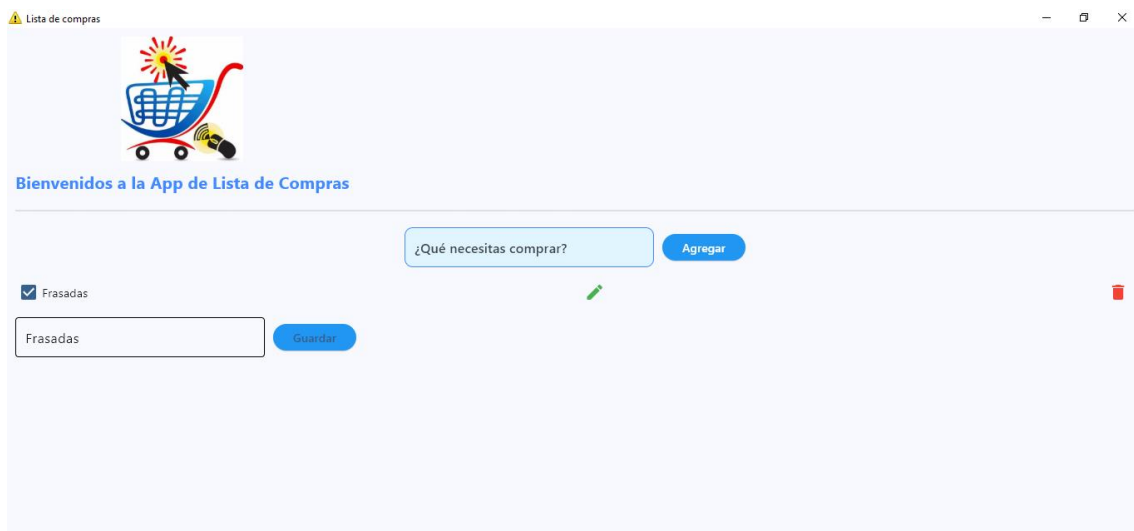
    # Ejecutar la aplicación
    ft.app(target=main)
```



Cambios realizados al código



```
1 import flet as ft
2
3 def main(page: ft.Page):
4     page.window_width = 600
5     page.window_height = 400
6     page.title = "Lista de compras"
7
8     # Crear un campo de texto para la entrada
9     new_task = ft.TextField(
10         hint_text="¿Qué necesitas comprar?",
11         width=300,
12         border_radius=10, # Bordas redondeados
13         filled=True, # Fondo gris claro
14         bgcolor=ft.colors.LIGHT_BLUE_50, # Color de fondo del campo
15         border_color=ft.colors.BLUE_ACCENT # Color del borde
16     )
17
18     # Función para agregar una tarea
19     def add_clicked(e):
20         if new_task.value: # Asegúrate de que el campo no esté vacío
21             task_name = new_task.value
22             checkbox = ft.Checkbox(label=task_name)
23             task_row = ft.Row(
24                 controls=[
25                     checkbox,
26                     ft.IconButton(icon=ft.icons.CREATE,
27                                 on_click=lambda e: edit_task(checkbox),
28                                 icon_color=ft.colors.GREEN), # Botón para editar
29                     ft.IconButton(icon=ft.icons.DELETE,
30                                 on_click=lambda e: remove_task(task_row),
31                                 icon_color=ft.colors.RED) # Botón para eliminar
32                 ]
33             )
34             alignment="spaceBetween", # Distribuir el espacio entre los controles
35             spacing=10 # Espacio entre los botones
36         )
37         page.add(task_row)
38         new_task.value = "" # Limpiar el campo de texto
39         new_task.focus() # Regresar el foco al campo de texto
40         page.update()
41
42     # Función para editar una tarea
43     def edit_task(checkbox):
44         edit_field = ft.TextField(value=checkbox.label)
45
46         def save_edit(e):
47             checkbox.label = edit_field.value # Actualizar el texto del checkbox
48             page.remove(edit_field_row) # Quitar el campo de edición
49             page.update()
50
51         save_button = ft.ElevatedButton(text="Guardar", on_click=save_edit, bgcolor=ft.colors.BLUE)
52         edit_field_row = ft.Row([edit_field, save_button], spacing=10) # Añadir espaciado entre los controles
53         page.add(edit_field_row)
54         page.update()
55
56     # Función para eliminar una tarea
57     def remove_task(task_row):
58         page.remove(task_row)
59         page.update()
60
61     # Logo y texto del encabezado
62     logo = ft.Image(src="C:/Users/Admin/Documents/tp/logo.jpg", width=150, height=150)
63     header_text = ft.Text(
64         "Bienvenidos a la App de Lista de Compras",
65         size=20,
66         weight=ft.FontWeight.BOLD,
67         color=ft.colors.BLUE_ACCENT
68     )
69     # Organizar el logo y el texto en una columna
70     header = ft.Column(
71         [
72             logo,
73             header_text
74         ],
75         alignment="center", # Alinear al centro
76         horizontal_alignment="center",
77         spacing=10 # Espacio entre el logo y el texto
78     )
79
80     # Agregar los elementos a la página
81     page.add(
82         header,
83         ft.Divider(height=20), # Divisor entre el encabezado y el resto de la página
84         ft.Row(
85             [
86                 new_task,
87                 ft.ElevatedButton("Agregar", on_click=add_clicked, bgcolor=ft.colors.BLUE, color=ft.colors.WHITE)],
88             alignment="center",
89             spacing=10 # Espacio entre el campo de texto y el botón
90         )
91     )
92
93     # Ejecutar la aplicación
94     ft.app(target=main)
```



1. Ajuste de Dimensiones

Ajusté la altura de la ventana a 400px, ya que en el código original era de 500px, lo que no cumplía con el requerimiento de tener un tamaño de 600x400px. Ahora, la ventana tiene el tamaño correcto que especificaste.

2. Botones de Modificar y Eliminar

Agregué dos botones importantes que faltaban:

Modificar: Al lado de cada tarea aparece un ícono de lápiz (botón verde) que, al hacer clic, te permite modificar el nombre de la tarea. Esto es útil si te equivocaste al escribir algo o si necesitas cambiar una tarea después de agregarla.

Eliminar: También añadí un botón con un ícono de basurero (botón rojo) para eliminar tareas de la lista. Esto permite remover fácilmente elementos que ya no sean necesarios.

3. Funcionalidad de Modificar Tareas

Implementé una función para editar las tareas. Al hacer clic en el botón de modificar, aparece un campo de texto donde puedes cambiar el nombre de la tarea, junto con un botón de guardar para aplicar los cambios. Esto permite al usuario actualizar el nombre de cualquier tarea en cualquier momento.

Una vez que guardas la modificación, el campo de edición desaparece y la lista vuelve a su formato original, pero con el nuevo nombre.

4. Funcionalidad de Eliminar Tareas

Añadí una función para eliminar tareas de la lista. Cuando haces clic en el ícono de la papelera roja, la tarea seleccionada se elimina completamente de la lista. Esto facilita la gestión de la lista de compras, quitando elementos que ya no son necesarios.

5. Actualización en Tiempo Real

Después de realizar cualquier acción (agregar, modificar o eliminar una tarea), el código ahora actualiza la interfaz automáticamente usando `page.update()`. Esto asegura que los cambios se reflejen de inmediato en la pantalla sin que el usuario tenga que hacer nada adicional.

6. Mejora Visual

Además, agregué algunos detalles de estilo:

El campo de texto donde escribes los artículos tiene un fondo claro y bordes redondeados, lo que hace que se vea más moderno y fácil de usar.

Los botones de Agregar, Modificar y Eliminar tienen colores diferenciados (azul para agregar, verde para modificar y rojo para eliminar), lo que hace que la interfaz sea más intuitiva y visualmente atractiva.

También ajusté el espaciado entre los controles para que no estén tan amontonados, haciendo que la interfaz sea más cómoda y clara.

7. Encabezado con Logo y Mensaje de Bienvenida

Mantuve el logo y el mensaje de bienvenida que ya habías agregado. Los centré mejor en la pantalla, con un espaciado adecuado entre el logo y el texto para que se vea más organizado y atractivo.