

Mi diario Python

Diario sobre el aprendizaie

[HOME](#)
[EJERCICIOS](#)
[MODULOS](#)
[TUTORIAL PYTHON](#)
[JUEGOS](#)
[TIPS](#)

Aplicaciones graficas con Tkinter en python (parte 1)

By Diego Caraballo | 10:34

No hay comentarios

E-mail Newsletter

Registra tu correo para recibir las noticias de ultima hora



Madrid - Stuttgart

desde 49.00 €

IBERIA
EXPRESS

Reserva Hoy!

En



Aplicación gráfica en Python con Tkinter

esta entrada aprenderemos a crear Aplicaciones Gráficas (GUI) paso a paso con python, utilizando como herramienta gráfica Tkinter.

Los objetivos de la entrada son:

- * Dominar las técnicas más comunes a la hora de trabajar con gráficos (widgets de diseño, limitaciones de la GUI, etc)
- * Comprender todos los métodos y parámetros utilizados en los ejemplos.

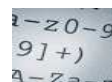
* Que la entrada sirva como base para construir sus propias aplicaciones GUI.

Aprenderemos:

- * A construir una aplicación con interfaz gráfica.



Combinar 2 combobox en PyQt - Python



Introduccion a las expresiones regulares en python



Dreampie python interactivo.



Simple programa Cliente/Servidor (socket) en python



Crear un ejecutable .exe en python con cx_Freeze

Destacado

Tutorial python desde cero --> 2.7

Ejercicios de programación python

Seguir a @PythonDiario

Contribuyentes

Jesus Becerril

Diego Caraballo

- * Creación de Widgets.
- * Manipular el valor de los Widgets

Como instalar Tkinter:

Generalmente Tkinter viene integrado con python, pero por las dudas dejas las instrucciones:

En Ubuntu/Debian (Linux):

En consola: `sudo apt-get install python python-tk idle python-pmw python-imaging`

En Fedora:

En consola: `yum install tkinter`

En consola: `yum install python-imaging`

En consola: `yum install python-tools`

Los usuarios de windows y MAC pueden fijarse en este enlace: http://tkinter.unpythonic.net/wiki/How_to_install_Tkinter

Primer ejemplo con Tkinter

Crearemos una simple ventana con un título "Aplicación gráfica en python", una etiqueta (Label) que dirá "Hola Mundo!!!", y un botón que dirá "OK!!". Nuestra primera aplicación no tendrá ninguna funcionalidad, solo servirá como primer ejemplo.

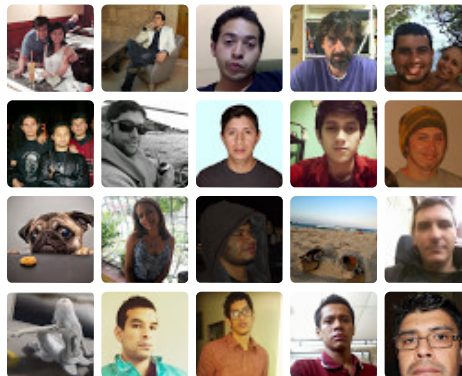
Consejo: no ponerle a la aplicación el nombre Tkinter. Cuando arranque a practicar con Tkinter tuve muchos problemas con mi primera aplicación, y luego de quemarme las pestañas descubrí que le había puesto el mismo nombre que el módulo. Cambie el nombre y asunto solucionado :).

Todo los ejemplos fueron creados y probados en un sistema Linux (Ubuntu)

Google+ Seguidores

Mi diario Python

Soy seguidor/a



319 nos tienen en sus círculos. [Ver todo](#)

Tu Contribución Permite Que Este Sitio Continúe En Funcionamiento

Donar

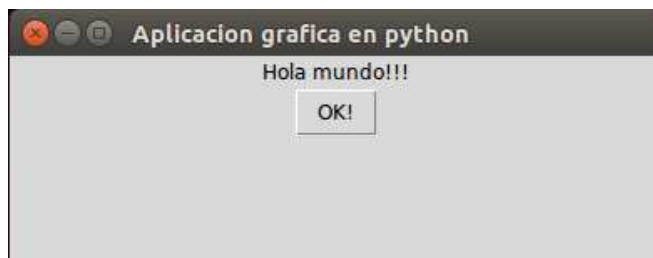


Buscamos Bloggeros!!!

Si te gusta nuestro Blog y deseas participar en él, te invitamos a ser Bloggero!

Para más información haz Clic **Aquí**

TOP



Ejemplo 1 de Python y Tkinter

Código:

```

1  #!/usr/bin/python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3  # www.pythondiario.com
4
5  from Tkinter import *
6
7  app = Tk()
8  app.title("Aplicacion grafica en python")
9  etiqueta = Label(app, text="Hola mundo!!!")
10 boton = Button(app, text="OK!!")
11
12 etiqueta.pack()
13 boton.pack()
14 app.mainloop()

```

Análisis:

Lo primero que hacemos es importar todo lo que está dentro del módulo Tkinter.

```
1  <b>from Tkinter import *</b>
```

Luego creamos un objeto (app) con la clase Tk() (esto crea un Widgets que va a ser nuestra ventana principal).

```
1  <b>app = Tk()</b>
```

A continuación creamos el título de nuestra ventana de la siguiente manera:

```
1  <b>app.title("Aplicacion grafica en python")</b>
```

Para crear una etiqueta con "Hola mundo!!!" y un Botón con "OK!" hacemos lo siguiente:

```

1  <b>etiqueta = Label(app, text="Hola mundo!!!")</b>
2  <b>boton = Button(app, text="OK!!")</b>

```

Luego tenemos que llamar al método pack() para que nuestro botón y etiqueta sean visibles en la aplicación. Es un error muy común olvidarse llamar el método pack() y por lo tanto no ver lo deseado en la aplicación.

```

1  <b>etiqueta.pack()
2  <b>boton.pack()</b>

```



Entradas Populares



Ejercicios resueltos en python (Parte 1)

En esta entrada dejare mis soluciones a la primera parte de los ejercicios en Ejercicios Resueltos python , si no viste los ejercicios y...



Modulo random en python con ejemplos

Modulo Random En la sección Módulo s , intentare ir explicando cada uno de los módulos y las funciones que ellos contienen, vistos en e...



Eclipse y Pydev - Configuración del IDE para python

Eclipse + Pydev Hoy vamos aprender a configurar eclipse + pydev para poder utilizarlo con python. Lo primero es instalar Eclipse

TOP

Por último llamamos al método `mainloop()` que se encargará de tener activa nuestra aplicación (entrará en un loop o bucle).

```
1 | <b>app.mainloop() </b>
```

Segundo ejemplo con Tkinter

Está sencilla aplicación tendrá una etiqueta, un botón y un campo para ingresar texto. El campo de texto solo espera números y al dar clic en OK devolverá el número ingresado multiplicado por 5. En caso de no ingresar un número devolverá una excepción.



Ejemplo 2 de Python y Tkinter

Código:

```
1 | #!/usr/bin/python
2 | # -*- coding: utf-8 -*-
3 | # www.pythondiario.com
4 |
5 | import sys
6 | from Tkinter import *
7 |
8 | def hacer_click():
9 |     try:
10 |         _valor = int(entrada_texto.get())
11 |         _valor = _valor * 5
12 |         etiqueta.config(text=_valor)
13 |     except ValueError:
14 |         etiqueta.config(text="Introduce un nume
15 |
16 |
17 | app = Tk()
18 | app.title("Mi segunda App Grafica")
19 |
20 | #Ventana Principal
21 | vp = Frame(app)
22 | vp.grid(column=0, row=0, padx=(50,50), pa
23 | vp.columnconfigure(0, weight=1)
24 | vp.rowconfigure(0, weight=1)
25 |
26 | etiqueta = Label(vp, text="Valor")
27 | etiqueta.grid(column=2, row=2, sticky=W,
28 |
29 | boton = Button(vp, text="OK!", command=ha
30 | boton.grid(column=1, row=1)
31 |
32 | valor = ""
```



Python y SQLite3 como base de datos

SQLite3 y Python Hoy voy a explicar lo que he ido aprendiendo sobre bases de datos en python . En este caso trabajaré con SQLite3, que ...



Numeros primos en python

Números primos en python He

visto que hay muchas consultas en la web relacionadas a ejercicios en python con números primos , ya sea i...



Obtener fecha y hora actual en python (datetime - time)

Fecha y hora en python ¿Como puedo saber la fecha y hora actual en python ? ¿Cuál es la función o módulo que debo usar para obtener la...



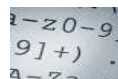
Ciclo o bucle for in en python

Ciclo o bucle for in en python Hoy vamos a ver de que trata el ciclo for in en python. En la sección Tutorial Python iré dejando todas...



Ejercicios en python (Parte 1)

Voy a dejar algunos ejercicios en python . Si hay alguna dificultad no duden en Ejercicios Python comentar. También voy a crear un post...



Introduccion a las expresiones regulares en python

Python nos permite trabajar con expresiones regulares pero para ello debemos tener antes conocimientos previos acerca de las expresi...



Como instalar python en linux

Para los que no saben, hoy vamos aprender: como instalar python en linux . Como puedo instalar python, un lenguaje orientado a objetos l...

Etiquetas

Aplicaciones Gráficas (8)

Desafíos (1)

TOP

```
33 entrada_texto = Entry(vp, width=10, textv
34 entrada_texto.grid(column=2, row=1)
35
36 app.mainloop()
```

Análisis:

Lo primero que hacemos como siempre es **importar los módulo** con los que vamos a trabajar.

Luego creamos el método `hacer_click()` que interactúa con el botón, pero más adelante explicaré como funciona.

Creamos nuestro objeto (app) como en la primera aplicación y le damos un titulo a la ventana:

```
1 app = Tk()
2 app.title("Mi segunda App Grafica")
```

Ahora crearemos nuestra ventana principal con el método `Frame()`. Este método se utiliza para organizar y dar formato al contenido de una ventana. Por lo tanto crearemos nuestra ventana principal con un `Frame(app)` y la llamaremos "vp".

```
1 #Ventana Principal
2 vp = Frame(app)
```

Ahora le daremos formato a nuestra ventana, para eso utilizaremos el método `grid()`. Este método nos permite posicionar los elementos gráficos en nuestra ventana. Nuestro formato de ventana va a tener `column=0` y `row=0` para que quede centrado. Otro parámetro que utilizaremos será el margen: `padx=(50,50)` que son 50 píxeles del lado izquierdo y 50 del derecho. Luego `pady=(10,10)` que son 10 píxeles en la parte superior y 10 en la parte inferior.

```
1 vp.grid(column=0, row=0, padx=(50,50), p...
```

Luego utilizaremos los métodos `columnconfigure()` y `rowconfigure()` que nos servirán para dar un peso relativo al ancho y alto de todos los elementos que se añadan a la ventana.

```
1 vp.columnconfigure(0, weight=1)
2 vp.rowconfigure(0, weight=1)
```

Creamos una etiqueta que llamamos "Valor" y la posicionamos con el método `grid()`.

```
1 etiqueta = Label(vp, text="Valor")
2 etiqueta.grid(column=2, row=2, sticky=(W,E
```

Creamos un botón que llamamos "OK!" y lo posicionamos con el método `grid()`. También crearemos un evento que

[ejercicios \(13\)](#)

[IDE python \(2\)](#)

[juegos \(7\)](#)

[Modulos \(6\)](#)

[POO \(1\)](#)

[soluciones de ejercicios \(4\)](#)

[Tips \(10\)](#)

[Tutorial Python \(7\)](#)

Text Widget

TOP

llamaremos (`hacer_click`), para eso utilizamos un parámetro llamado (`command`) que se ejecutará cuando hagamos clic en el botón.

```
1 boton = Button(vp, text="OK!", command=hacer_click)
2 boton.grid(column=1, row=1)
```

Creamos una variable (`valor`). También crearemos un campo de texto para ingresar nuestros datos (`entrada_texto`) con un objeto `Entry` que tendrá nuestro contenedor (`vp`), un ancho (`width=10`) y otro elemento (`textvariable=valor`) que guardará lo que se deposite en la variable (`valor`) creada en un principio. Por último posicionamos nuestra entrada de texto.

```
1 valor = ""
2 entrada_texto = Entry(vp, width=10, textvariable=valor)
3 entrada_texto.grid(column=2, row=1)
```

Para finalizar, como vimos en el primer ejemplo, llamamos al método `mainloop()`.

```
1 app.mainloop()
```

El método o función `hacer_click()` se ejecutará cada vez que hagamos clic en el botón `OK!` de nuestra ventana y es ahí donde cambiará el "`valor`".

El método tiene una variable (`_valor`) que captura la entrada de texto de (`entrada_texto`) con el método `get()`. Luego multiplica lo capturado por 5 y con (`etiqueta.config`) modifica la etiqueta por el valor de (`_valor`).

```
1 def hacer_click():
2     try:
3         _valor = int(entrada_texto.get())
4         _valor = _valor * 5
5         etiqueta.config(text=_valor)
6     except ValueError:
7         etiqueta.config(text="Introduce un numero")
```

Otros ejemplos sencillos con Tkinter y Python

Crearemos un sencillo `Listbox()` y le pasaremos una lista de nombres:



Listbox()

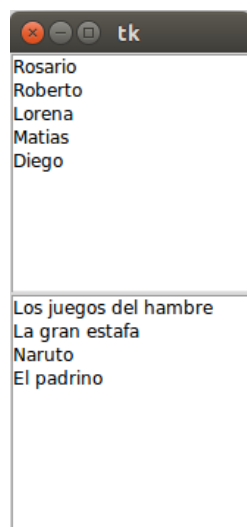
Código:

```

1  #!/usr/bin/python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3  # www.pythondiario.com
4
5  from Tkinter import *
6  root = Tk()
7
8  li = 'Diego Matias Martin Carla Lorena Rc
9  listb = Listbox(root)
10 for item in li:
11     listb.insert(0,item)
12
13 listb.pack()
14 root.mainloop()

```

Ahora crearemos dos Listbox, uno con nombres y el otro con películas:



Dos Listbox()

Código:

```

1  #!/usr/bin/python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3  # www.pythondiario.com
4

```

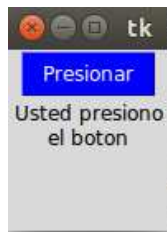
TOP


```

5  from Tkinter import *           # Importa
6  root = Tk()                     # Creamos
7                                  # Creamos
8  li = ["Diego", "Matias", "Lorena", "R
9  movie = ["El padrino", "Naruto", "La gra
10 listb = Listbox(root)           # Creamos
11 listb2 = Listbox(root)
12 for item in li:                 # Inserta
13     listb.insert(0,item)
14
15 for item in movie:              # Inserta
16     listb2.insert(0,item)
17
18 listb.pack()                    # Hacemos
19 listb2.pack()
20 root.mainloop()                 # corremc

```

Ahora crearemos una ventana con un botón. Al presionar el botón saldrá una etiqueta diciendo que hemos apretado el botón (este cambiará al color azul).



Ejemplo

Código:

```

1  #!/usr/bin/python                ?
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3  # www.pythondiario.com
4
5  from Tkinter import *
6
7
8  def Call(): # Definimos la funcion
9      lab= Label(root, text = 'Usted pr
10     lab.pack()
11     boton['bg'] = 'blue' # Al presion
12     boton['fg'] = 'white' # Si pasame
13
14 root = Tk() # Ventana de fondo
15 root.geometry('100x110+350+70') # Geometr
16 boton = Button(root, text = 'Presionar',
17     boton.pack()
18
19 root.mainloop()

```

Como último ejemplo, crearemos un botón, que al presionarlo agregará todos los nombres de una lista en un Listbox.

TOP



Ejemplo

Código:

```

1  #!/usr/bin/python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3  # www.pythondiario.com
4
5  from Tkinter import *          # Importa
6
7
8  def DrawList(): # Creamos una lista con a
9      plist = ['Diego', 'Matilde', 'Ramon
10
11      for item in plist: # Insertamos l
12          listbox.insert(END,item);
13
14
15  root = Tk()                    # Creamos
16
17  listbox = Listbox(root)
18  boton = Button(root,text = "Presionar",cc
19
20  boton.pack()
21  listbox.pack()                # Hacemos
22  root.mainloop()              # Entramc

```

Espero que esta entrada les sirva como una [introducción a Tkinter](#) y pueden comenzar a realizar sus propias [aplicaciones gráficas](#). En una segunda parte agregare más ejemplos funcionales. Cualquier duda, sugerencia o lo que se les ocurra, pueden dejarlas al final de la entrada en los comentarios. Gracias por visitar el blog :).

Like { 13 } Twittear { 3 } { 27 }

Aplicaciones Gráficas ejemplos interfaces graficas
 librerias graficas python grafico Tkinter
 Tutorial Python widgets wxPython

TOP



Author: Diego Caraballo

Hola, la idea de Python Diario es ir registrando todo lo que voy aprendiendo sobre este maravilloso lenguaje de programación. Si tienes dudas o sugerencias te pido que me lo hagas saber a través de los comentarios. Gracias



0 COMENTARIOS:

Tu comentario es importante....

Introduce tu comentario...

Comentar como:

Exergy123 (Google)

Salir

Publicar

Vista previa

☐ Avisarme