

Python Programming

Módulo 06

Estructura básica de una aplicación

Estructura de una aplicación

Lo primordial es importar los módulos `tkinter` y `ttk`. Este último introduce algunos *widgets* nuevos a la colección de Tcl/Tk y optimiza otros ya existentes en el primero.

```
import tkinter as tk
from tkinter import ttk
```

Por convención se acostumbra a importar `tkinter` con el nombre de `tk` (ese es efectivamente el propósito de la palabra reservada `as` en este contexto).

Luego creamos la ventana principal y le asignamos un título de la siguiente forma.

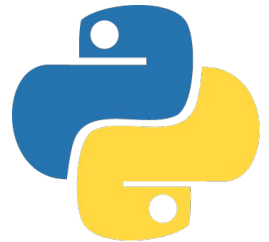
```
ventana_principal = tk.Tk()
ventana_principal.title("Mi primera
aplicación")
ventana_principal.mainloop()
```

La función `mainloop()` ejecuta el bucle principal de la aplicación, aquel encargado de dibujar todos los controles y manejar los eventos como veremos más adelante. Nótese que esta función bloquea la ejecución del código hasta que la ventana principal se cierre.

Para ser un poco más precisos, vamos a configurar el tamaño de la ventana, indicando vía la función `config()` o `configure()` que debe tener un ancho de 300px y un alto de 200px.

```
ventana_principal.title("Mi primera aplicación")  
ventana_principal.config(width=300, height=200)
```

Ahora bien, una vez configurada la ventana, dentro de ella vamos a colocar algunos controles vía la función `place()`, que toma cuatro argumentos: la posición (`x`, `y`, tomando el origen de coordenadas en el extremo superior izquierdo) y el tamaño (`width`, `height`). Como veremos más adelante.



¡Sigamos trabajando!