

CURSO DE PYTHON3



```
print("Hello, world!")
```



ffmancera



IEEE

INDICE – SESIÓN 4

- ¿Que es una interfaz gráfica?
- Diferentes módulos para implementar interfaces gráficas.
- Uso de Qt para interfaces gráficas.

¿QUE ES UNA INTERFAZ GRÁFICA?

- Es la capa más externa del programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.
- Su finalidad es facilitar el uso del programa al cliente (usuario final).

MÓDULOS PARA INTERFACES GRÁFICAS

- Tkinter(Tk)
- Wx
- GTK
- Qt → Será el que trabajemos

USO DE PyQt PARA INTERFACES GRÁFICAS

- Iniciamos la aplicación con QApplication(sys.argv) y con Qwidget inicializamos la clase que crea la ventana.
- Utilizaremos diferentes propiedades como .resize(), .move(), .setWindowTitle() y .show() para las características de la ventana que vamos a crear.

* Ver Qt_ejemplo.py y Qt_clases.py

USO DE PyQt PARA INTERFACES GRÁFICAS

- Con el uso de `QPushButton('texto', parent)` podemos crear un boton y para añadirle una función lo haremos con `.clicked.connect()`
- Con el uso de `QMessageBox` podemos crear un cuadro de texto que puede ser una pregunta al usuario y según su decisión haremos una cosa u otra.

EJERCICIO 1

- Crea una ventana donde se tengan dos botones uno encima del otro. El primer de ellos tiene que poner salir y al pulsarlo se cierre el programa tras una pregunta de confirmación. El segundo de ellos no hará nada.
- Para ello sigue los ejemplos proporcionados