

PROGRAMACION 2

Interfaz Gráfica



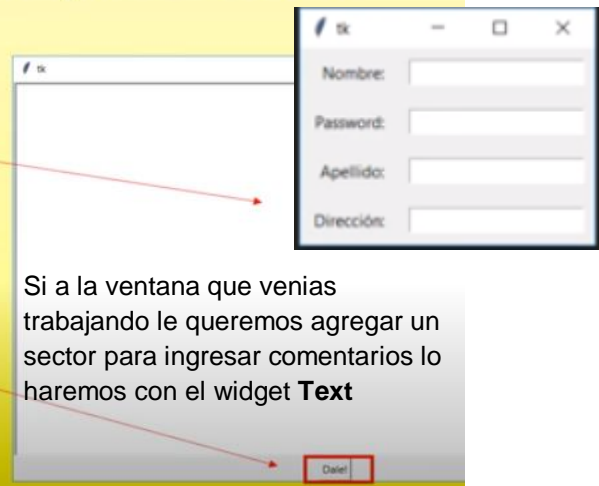
Esc. Sup. De Comercio N° 49 Cap. Gral. J.J. de Urquiza

Técnico Superior en Desarrollo de Software



¿Qué son los Text y los Button?

- Text: Widgets utilizados para introducir texto largo .
- Button: Botones para interactuar con la interfaz



Si a la ventana que venías trabajando le queremos agregar un sector para ingresar comentarios lo haremos con el widget **Text**

Text

Nos permite introducir un texto de varias líneas, para definir el tamaño del texto al definirlo colocamos width y height

```
from tkinter import *

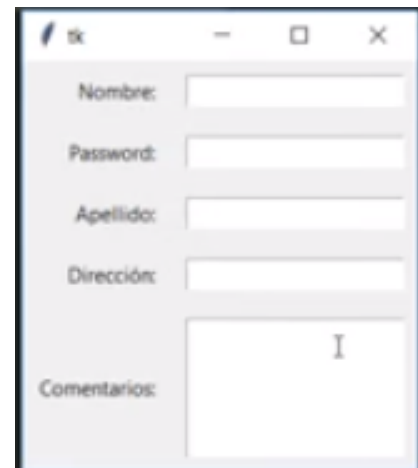
raiz=Tk()

miFrame=Frame(raiz,width=900, height=600)
miFrame.pack()

textoComentario=Text(miFrame, width=16, height=5)
textoComentario.grid(row=4, column=1)

comentariosLabel=Label(miFrame, text="Comentarios: ")
comentariosLabel.grid(row=4, column=0, sticky="e", pady=10, padx=10)

raiz.mainloop()
```



Si escribimos dentro de este cuadro, texto vemos que va desplazándose, pero como hacemos para agregarle una barra de scroll?

Para hacer esto debemos construir un objeto de tipo **scrollbar** e indicar que pertenece al text.

```
scrollvert=Scrollbar(miFrame, command=textoComentario.yview)
```

Contenedor padre

objeto al que pertenece

yview vertical - xview horizontal

Y luego tenemos que colocarlo con grid

```
scrollvert.grid(row=4, column=2)
```

```
scrollvert=Scrollbar(miFrame, command=textoComentario.yview)
scrollvert.grid(row=4, column=2, sticky="nsew")
textoComentario.config(yscrollcommand=scrollvert.set)|
```

Con *sticky=nsew* logramos que el scroll var se adapta al tamaño del cuadro

Configurando el *yscrollcommand* con *.set* el posicionador de la barra de desplazamiento se coloca de acuerdo a donde estoy en el cuadro

Button

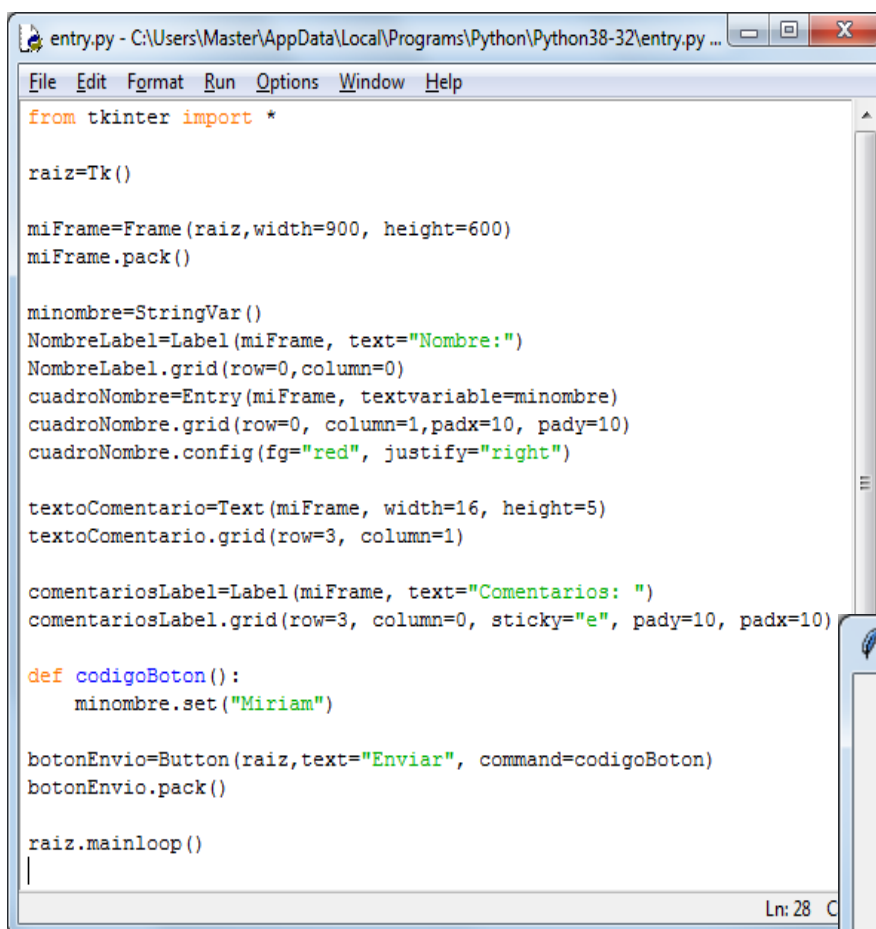
```
botonEnvio=Button(raiz,text="Enviar")
botonEnvio.pack()
```

Con estas líneas de código estamos agregando un botón en este caso en el contenedor raiz

Veremos ahora como agregar acciones al botón, Agregamos el parámetro *command* al constructor de button.

```
botonEnvio=Button(raiz,text="Enviar", command=codigoBoton)
botonEnvio.pack()
```

En una función que debemos definir y que va a ejecutar al hacer click en el botón



```
entry.py - C:\Users\Master\AppData\Local\Programs\Python\Python38-32\entry.py ...
File Edit Format Run Options Window Help

from tkinter import *

raiz=Tk()

miFrame=Frame(raiz,width=900, height=600)
miFrame.pack()

minombre=StringVar()
NombreLabel=Label(miFrame, text="Nombre:")
NombreLabel.grid(row=0,column=0)
cuadroNombre=Entry(miFrame, textvariable=minombre)
cuadroNombre.grid(row=0, column=1,padx=10, pady=10)
cuadroNombre.config(fg="red", justify="right")

textoComentario=Text(miFrame, width=16, height=5)
textoComentario.grid(row=3, column=1)

comentariosLabel=Label(miFrame, text="Comentarios: ")
comentariosLabel.grid(row=3, column=0, sticky="e", pady=10, padx=10)

def codigoBoton():
    minombre.set("Miriam")

botonEnvio=Button(raiz,text="Enviar", command=codigoBoton)
botonEnvio.pack()

raiz.mainloop()
```

Definimos la función **codigoBoton()** para que de valor a la variable **minombre**. Esta variable previamente la definimos como StringVar y la asignamos al entry cuadroNombre asociándola al parámetro textvariable

Con esto conseguimos que este cuadro este asociado al valor de esa variable y el valor de esa variable lo asignamos al hacer click en el botón.

Para asignar el valor usamos la función **set**. Para obtener un valor usaremos la función **get**

