**Biblioteca:**

Texto

Descrição gerada automaticamente

**TKinter:** Biblioteca responsável pela interface gráfica do usuário.

**TkinterDnD:** biblioteca usada tem a função de arrastar e soltar.

**TkinterDnD2:** É uma extensão da TkinterDnD.

**Pandas:** Biblioteca usada para ler Datas e demonstrar.

**Pathlib:** Fornece um método mais fácil para interagir com o sistema de arquivos, independentemente do sistema operacional.

**Classes:**

**Class Application(TkinterDnD.tk):**

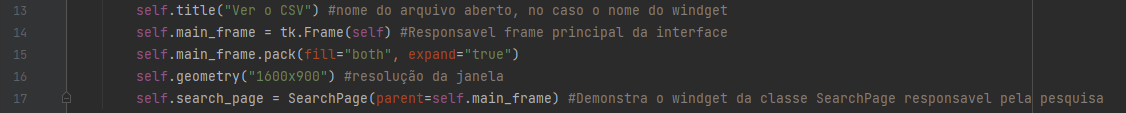
O nome da classe é Application e o (TkinterDnd.Tk) é um modulo.

Essa Classe é responsável por toda a base da interface.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Aqui nós estamos herdando a habilidade de drag and drop na inicialização do GUI (Graphical user interface), devido ao fato de termos colocado TkinterDnD.Tk o que ao utilizar **self** acessamos os atributos e métodos da classe logo o uso da biblioteca no modulo.



**Class DataTable(ttk.Treeview):**



Um widget Treeview permite exibir dados em estruturas tabulares e hierárquicas. Nessa Classe terá todos os aspectos relacionados a parte da interface na qual mostra os dados em ordem e suas devidas colunas.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Nessa def é feito a base como o tamanho, cor do background, as barras de scroll e a demonstração do Data Frame.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Nesse def estamos provendo para esse data table com data frame o que fara com que seja armazenado e depois mostrar na interface.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Nessa def será responsável por fazer as tabelas e colunas na interface

Texto

Descrição gerada automaticamente

Basicamente nessa def pairs será como um dicionário para demonstrar e organizar as colunas.



Isso fara com que a table volte para seu estado original.

**Class SearchPage(tk.Frame):**



Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Basicamente muitas funções básicas da base do código estão nessa def então recomendo ler as anotações no código

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Def para a função de arrastar e soltar basicamente aqui é utilizado a pathlib para identificar o caminho do arquivo e ler.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Def na qual configura a função do clique duplo no qual quando pressionado ira demonstrar o arquivo csv.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Essa é uma parte mais técnica, basicamente quando alcançarmos open embrace nos vamos criar uma variável chamada **j** e ela será o index (idx) +1 e enquanto ele n for igual ao closed embrace nos iremos acrescentar o nome com todos os caracteres que vemos no diretório do arquivo arrastado.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Aqui nos convertemos os sistemas de colunas para um sistema de dicionários e depois passar esse dicionário na data table no caso a def find\_value na class datatable, ira executar a query\_string ate passar por todas as colunas.