

Imágenes en menús de wxPython

Los menús en wxPython se definen de manera muy sencilla creando primeramente la barra de menú principal, derivada de la clase `wx.MenuBar`, enseguida se definen los menús principales que compondrán la barra de menú, derivando estos de la clase `wx.Menu`, finalmente se agregan los sub-menús que tienen cómo base la clase `wx.MenuItem`. En el siguiente esquema se muestra la jerarquía de menús en wxPython.

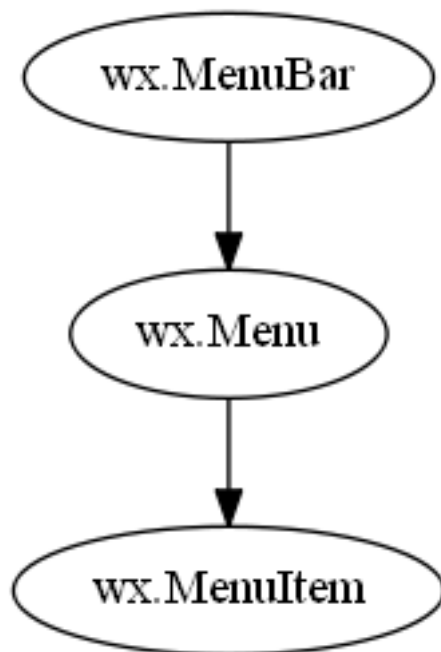


Figure 1: Jerarquía menús wxPython

Un ejemplo muy básico:

```
self.mb = wx.MenuBar() # Creamos barra de menú
# Creamos el menú archivo
self.archivo = wx.Menu()
# Creamos los MenuItem (Guardar, Abrir)
self.guardar = wx.MenuItem(self.archivo,-1,"Guardar")
self.archivo.AppendItem(self.guardar)
self.abrir = wx.MenuItem(self.archivo,-1,"Abrir","")
self.archivo.AppendItem(self.abrir)
# Agregando el menú "Archivo" a la barra
self.mb.Append(self.archivo, "Archivo")
# Configurando a "mb" como la barra de menú del Frame
```

```
self.SetMenuBar(self.mb)
```

En lo anterior se supone que todo ese código está inmerso dentro de una clase heredada de `wx.Frame`. Así, se crea una barra de menú similar a lo mostrado en la siguiente imagen:

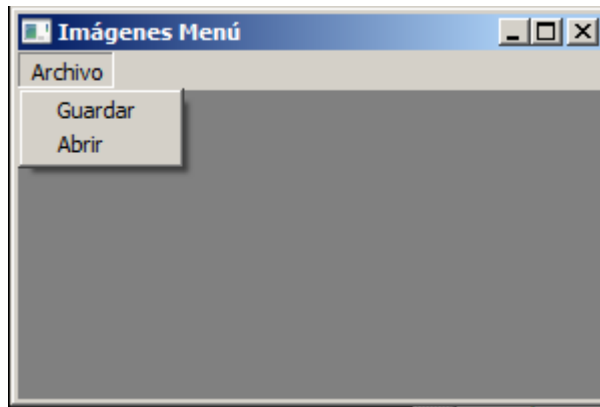


Figure 2: Imágenes en un menú wxPython

Para agregar una imagen al menú, se debe utilizar el método `SetBitmap` de la clase `wx.MenuItem`, pasando como parámetro un objeto de la clase `wx.Bitmap`, el cual deberá contener la información necesaria de la imagen o icono a utilizar, debe tomarse en cuenta que el método `SetBitmap` deberá “llamarse” antes de agregar el sub-menú al menú padre, de lo contrario no se verá reflejado dicho método.

Enseguida se adjunta el código completo de una aplicación wxPython que incluye imágenes en menús.

```
# -*- coding: utf8 -*-
import wx

class MiAplicacion(wx.Frame):
    def __init__(self, parent, title):
        wx.Frame.__init__(self, parent, title=title, size=(300, 200))
        self.createMenu() # Llamamos al método que inicializa el menú
        self.Centre(True)
        self.Show()

    def createMenu(self):
        """
        Crea el menú de la aplicación
        """
        # Menú archivo
        self.archivo = wx.Menu()
```

```

# Agregamos el sub-menú Guardar
self.guardar = wx.MenuItem(self.archivo,-1,"Guardar")
self.guardar.SetBitmap(wx.Bitmap( u"img/ic_save.png", wx.BITMAP_TYPE_ANY ))
self.archivo.AppendItem(self.guardar)
# Agregamos el sub-menú Abrir
self.abrir = wx.MenuItem(self.archivo,-1,"Abrir")
self.abrir.SetBitmap(wx.Bitmap( u"img/ic_open.png", wx.BITMAP_TYPE_ANY ))
self.archivo.AppendItem(self.abrir)
# Agregamos el sub-menú Imprimir
self.imprimir = wx.MenuItem(self.archivo,-1,"Imprimir")
self.imprimir.SetBitmap(wx.Bitmap( u"img/ic_print.png", wx.BITMAP_TYPE_ANY ))
self.archivo.AppendItem(self.imprimir)
# Agregamos el sub-menú Salir
self.salir = wx.MenuItem(self.archivo,-1,"Salir")
self.salir.SetBitmap(wx.Bitmap( u"img/ic_exit.png", wx.BITMAP_TYPE_ANY ))
self.archivo.AppendItem(self.salir)
# Creamos la barra de menú principal y la configuramos
self.mb = wx.MenuBar()
self.mb.Append(self.archivo, "Archivo")
self.SetMenuBar(self.mb)

if __name__=='__main__':
    app = wx.App()
    frame = MiAplicacion(None, u"Imágenes Menú")
    app.MainLoop()

```

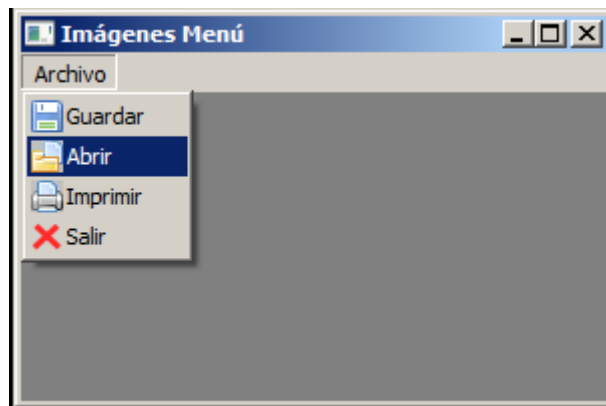


Figure 3: Imágenes en un menú wxPython