

Dag 3

...

Nå går det unna!
Nå skal vi ha Kivy!

Formatet for dagen

I dag kjører vi et litt annet format.

Nå er planen at dere følger med og skriver ned alt i “samme fil”.

Vi jobber hovedsakelig med 2 filer for dag 3:

eksempel.kv

og

main.py

Klasser

Klasser er som en “blueprint” - en plantegning man kan bruke videre for å lage mange kopier av den samme grunnleggende tingen.

Dette vil vi demonstrere mer etterhvert som vi går videre, og vi vil ikke gå så veldig i dybden på det med en gang.

NB: HUSK Å SPØRRE OM DU LURER PÅ NOE!

Importeringer

Noen ting kommer ikke standard!

Da må vi importere det. Vi “henter det inn, når vi trenger det”.

```
from kivy.app import App
```

```
from kivy.uix.button import Button
```

Her henter vi inn App klassen og Button klassen - dette er to komponenter vi bruker i Kivy appen vår.

App klassen

Dette er “hoved-klassen” i Kivy.

Det er fra denne klassen mange av de vanskelige tingene er gjort for oss, og som håndterer mange av de “app-spesifike” tingene, i motsetning til klasser som gjør “logikk-spesifike” ting.

```
class EksempelApp(App):  
    def build(self):  
        return Button()
```

Ferdige del 1

```
from kivy.app import App
```

```
from kivy.uix.button import Button
```

```
class EksempelApp(App):
```

```
    def build(self):
```

```
        return Button()
```

```
if __name__ == "__main__":
```

```
    EksempelApp().run()
```

Den siste delen her er der bare for å kjøre programmet enkelt.

Ferdige del 2

main.py

```
from kivy.app import App

- from kivy.uix.button import Button

from kivy.uix.boxlayout import BoxLayout

+ class EksempelRoot(BoxLayout):

+     pass

class EksempelApp(App):

    def build(self):

-         return Button()

+         return EksempelRoot()

if __name__ == "__main__":

    EksempelApp().run()
```

Ferdige del 3

eksempel.kv

```
<EksempelRoot>:
```

```
  orientation: "vertical"
```

```
  Button:
```

```
    text: "Dette er en knapp"
```


Ferdige del 4

eksempel.kv

```
<EksempelRoot>:
```

```
    orientation: "vertical"
```

```
    + BoxLayout:
```

```
        orientation: "horizontal"
```

```
        + TextInput:
```

```
            hint_text: "Skriv noe her"
```

```
        + Label:
```

```
            text: "Dette er en Label"
```

```
        Button:
```

```
            text: "Dette er en knapp"
```

Ferdige del 5

eksempel.kv

```
<EksempelRoot>:
    orientation: "vertical"
    BoxLayout:
        orientation: "horizontal"
        TextInput:
            id: eksempelinput
            hint_text: "Skriv noe her"
        Label:
            id: eksempellabel
            text: "Dette er en Label"
        Button:
            text: "Dette er en knapp"
            on_release: root.endre_label()
```

main.py

```
from kivy.app import App
from kivy.uix.boxlayout import BoxLayout

class EksempelRoot(BoxLayout):
    - pass
    + def endre_label(self):
    +     self.ids.eksempeylabel.text = self.ids.eksempelinput.text

class EksempelApp(App):
    def build(self):
        return EksempelRoot()

if __name__ == "__main__":
    EksempelApp().run()
```

Det ferdige eksempelet

