



Universidad Autónoma de Nuevo León
Facultad de Ciencias Físico Matemático



Introducción a la Programación Pía

Alumno: Luis Fernando Guerrero Cavazos

Matricula: 2006572

Carrera: Lic. en Seguridad en Tecnologías de la Información

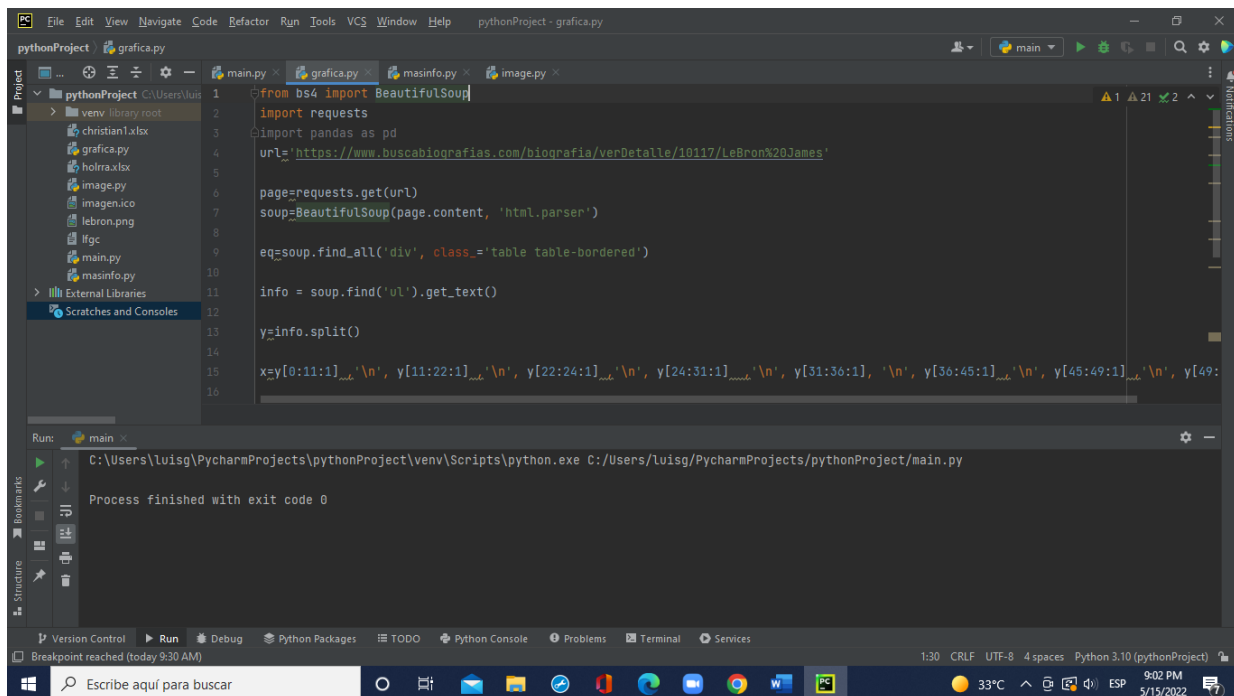
Monterrey N.L a 15 de Mayo del 2022.+

Funcionamiento del Pía

El pia se divide principalmente en 3 partes:

La primera seria el código para hacer web scraping, es decir en esta parte extraemos información del personaje tanto de url como de archivos de texto, la siguiente parte seria la interfaz grafica que en esta parte como su nombre lo indica hacemos una interfaz grafica agregando botones, texto, imágenes, funciones entre otra cosas, finalmente tenemos la ultima parte que en esta podíamos considerarlo como extras, es decir las imágenes descargadas, los archivos de texto, detalles y mas cosas que ya profundizaremos.

1. **Web Scraping:** En esta parte primero importamos librerías, después le daremos al programa una url, y finalmente buscaremos información con un BeautifulSoup.



```
1 from bs4 import BeautifulSoup
2 import requests
3 import pandas as pd
4 url='https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/10117/LeBron%20James'
5
6 page=requests.get(url)
7 soup=BeautifulSoup(page.content, 'html.parser')
8
9 eq=soup.find_all('div', class_='table table-bordered')
10
11 info = soup.find('ul').get_text()
12
13 y=info.split()
14
15 x=y[0:11:1]+'\n', y[11:22:1]+'\n', y[22:24:1]+'\n', y[24:31:1]+'\n', y[31:36:1]+'\n', y[36:45:1]+'\n', y[45:49:1]+'\n', y[49:
```

Run: main

C:\Users\luisg\PycharmProjects\pythonProject\venv\Scripts\python.exe C:/Users/luisg/PycharmProjects/pythonProject/main.py

Process finished with exit code 0

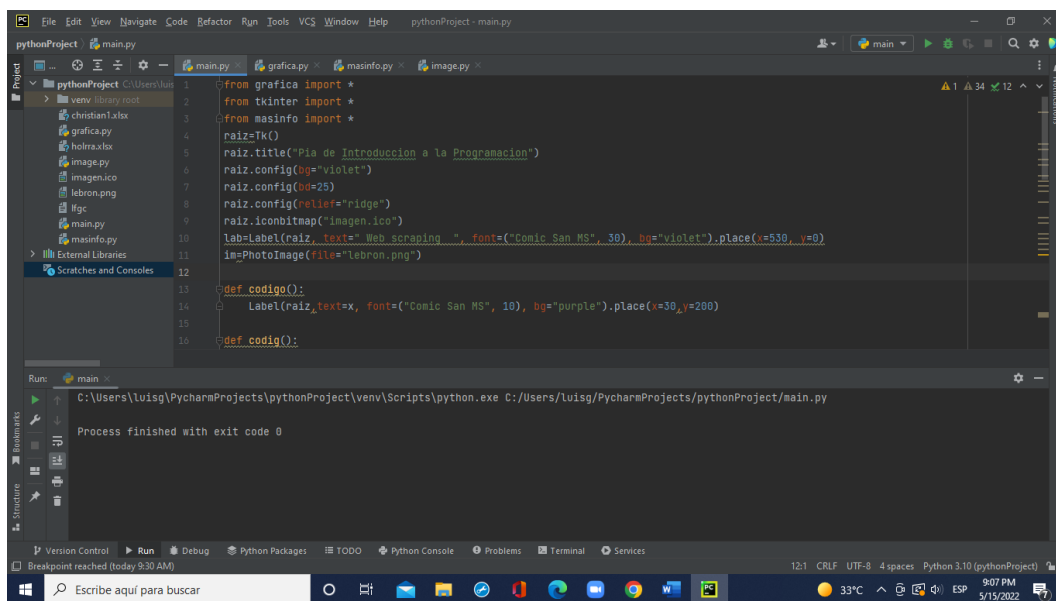
Breakpoint reached (today 9:30 AM)

1:30 CRLF UTF-8 4 spaces Python 3.10 (pythonProject)

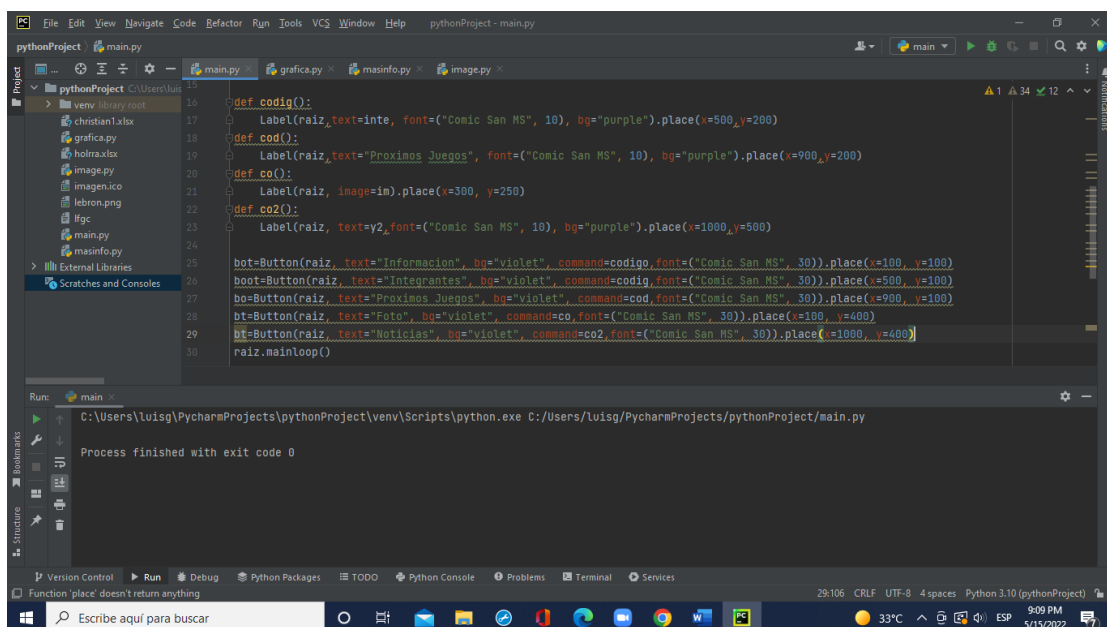
Escribe aquí para buscar

33°C 9:02 PM 5/15/2022

2. **Interfaz grafica:** En este punto construimos una interfaz dándole tamaños, fondos, colores, margen, tipo de letra y mas cosas así. Primero importamos librerías, después creamos la raíz, agregamos texto, botones le damos funciones y le asignamos información.



```
1 from grafica import *
2 from tkinter import *
3 from masinfo import *
4 raiz=Tk()
5 raiz.title("Pla de Introduccion a la Programacion")
6 raiz.config(bg="violet")
7 raiz.config(bd=25)
8 raiz.config(relief="ridge")
9 raiz.iconbitmap("imagen.ico")
10 Label(raiz, text=" Web scraping ", font=("Comic San MS", 30), bg="violet").place(x=530, y=0)
11 im=PhotoImage(file="lebron.png")
12
13 def codigo():
14     Label(raiz, text=x, font=("Comic San MS", 10), bg="purple").place(x=30, y=200)
15
16 def codig():
```



```
16 def codig():
17     Label(raiz, text=inte, font=("Comic San MS", 10), bg="purple").place(x=500, y=200)
18 def cod():
19     Label(raiz, text="Proximos Juegos", font=("Comic San MS", 10), bg="purple").place(x=900, y=200)
20 def co():
21     Label(raiz, image=im).place(x=300, y=250)
22 def co2():
23     Label(raiz, text=y2, font=("Comic San MS", 10), bg="purple").place(x=1000, y=500)
24
25 bot=Button(raiz, text="Informacion", bg="violet", command=codigo, font=("Comic San MS", 30)).place(x=100, y=100)
26 boot=Button(raiz, text="Integrantes", bg="violet", command=codig, font=("Comic San MS", 30)).place(x=500, y=100)
27 bo=Button(raiz, text="Proximos Juegos", bg="violet", command=cod, font=("Comic San MS", 30)).place(x=900, y=100)
28 bt=Button(raiz, text="Foto", bg="violet", command=co, font=("Comic San MS", 30)).place(x=100, y=400)
29 bt=Button(raiz, text="Noticias", bg="violet", command=co2, font=("Comic San MS", 30)).place(x=1000, y=400)
30 raiz.mainloop()
```

3. **Extras:** En esta parte tenemos todo lo extra del código, imágenes que ocupamos, que descargamos, archivos de texto y eso.

