

# TRABAJO BUCLE Y TKINTER

Manuel Cendán Alén

Celia López-Aguado Gálvez

2 bachillerato D

*Trabajo Python*

## ndice

1. Explicación
2. Código
3. Fotos
4. Conclusiones

## 1. Explicación

# ENTRADA DE DATOS Y BOTÓN DE ACEPTAR

-Se inserta la librería desde tkinter

```
from tkinter import *  
# definimos objeto ventana dentro de la clase Tk
```

-Se establece tk como ventana

```
ventana = Tk()
```

-se establece el nombre de la ventana

```
ventana.title("DA LA VUELTA A LA FRASE")
```

-se establece el tamaño de la ventana

```
ventana.geometry("600x300")  
# definimos objeto etiqueta dentro del objeto ventana
```

-Se establecen las etiquetas y las funciones correspondientes a cada una de ellas

```
etiqueta1 = Label(ventana, text="HEY BRO!", width=20)  
etiqueta1.place(x=150, y=40)  
etiqueta2 = Label(ventana, text="ESCRIBEME UNA FRASECITA", width=40)  
etiqueta2.place(x=70, y=80)  
# definimos objeto de entrada de texto
```

-Se establece la casilla de entrada de texto y su tamaño

```
entrada= Entry(ventana,width=80)  
entrada.place(x=10,y=150)
```

```
# generamos una funcion  
def clicleado():
```

-se establece la cadena con el bucle

```
#cadena="hola mundo"  
cadena= entrada.get()  
print(inversa(cadena))  
etiqueta3 = Label(ventana, text=inversa(cadena), width=80)  
etiqueta3.place(x=30, y=180)
```

-se establece la cadena con la inversa

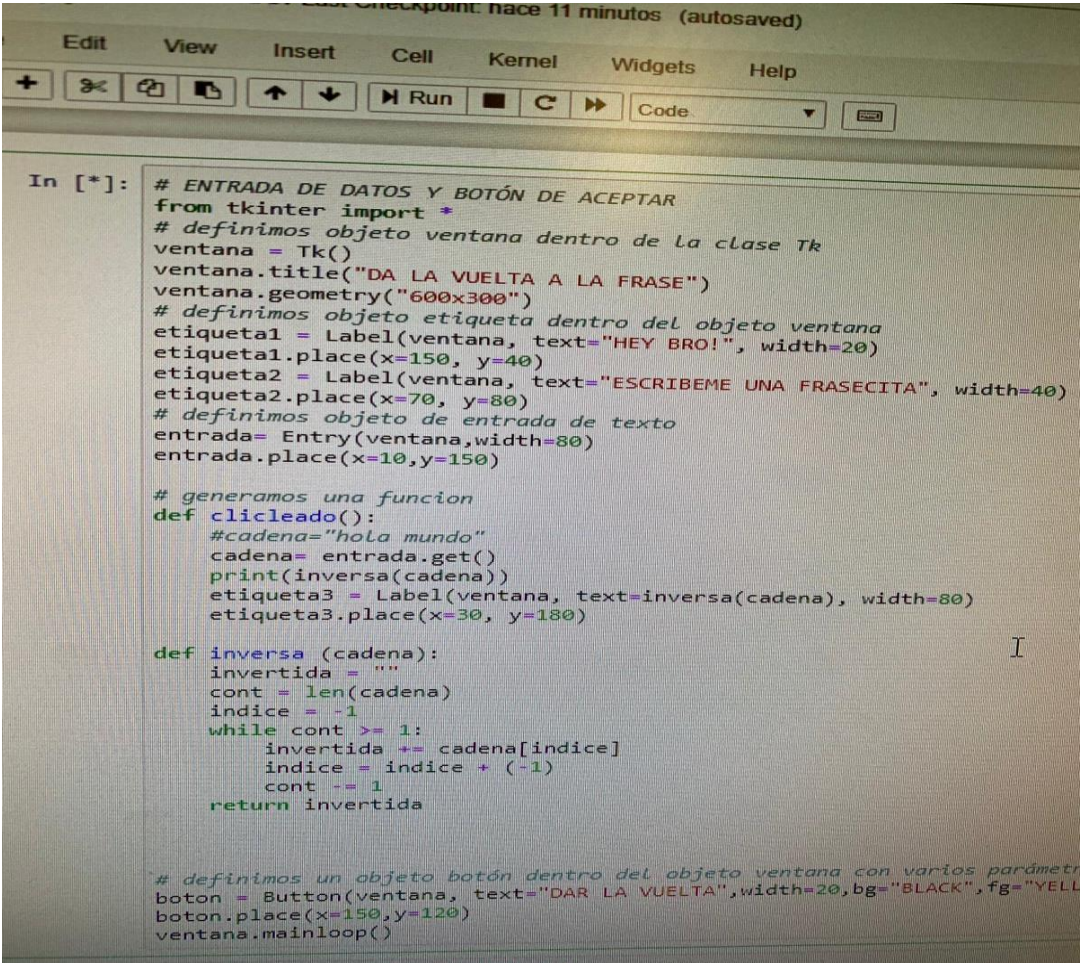
```
def inversa (cadena):
    invertida = ""
    cont = len(cadena)
    indice = -1
    while cont >= 1:
        invertida += cadena[indice]
        indice = indice + (-1)
        cont -= 1
    return invertida
```

# definimos un objeto botón dentro del objeto ventana con varios parámetros

-Se establece el botón que va a activar dentro de la ventana emergente el bucle

```
boton = Button(ventana, text="DAR LA VUELTA", width=20, bg="BLACK", fg="YELLOW", command=clicleado)
boton.place(x=150, y=120)
ventana.mainloop()
```

## 2. Código



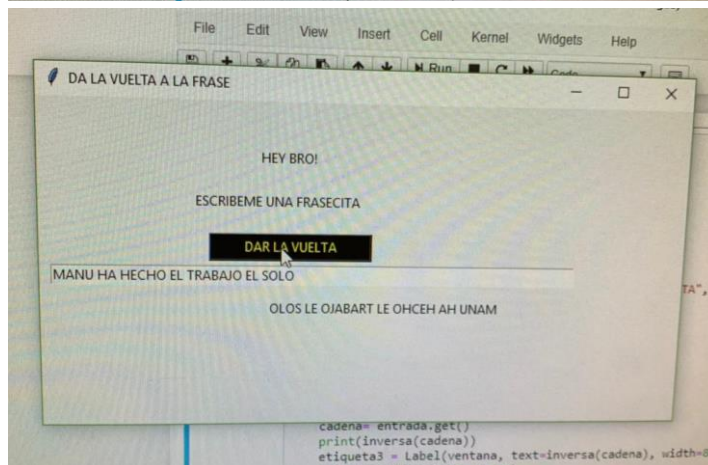
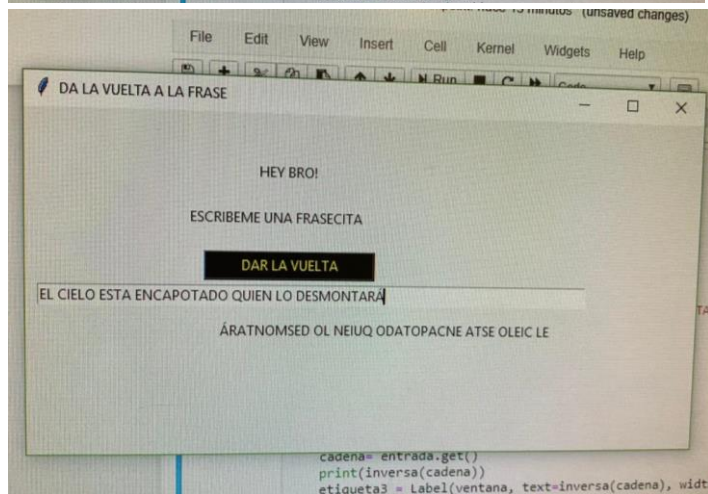
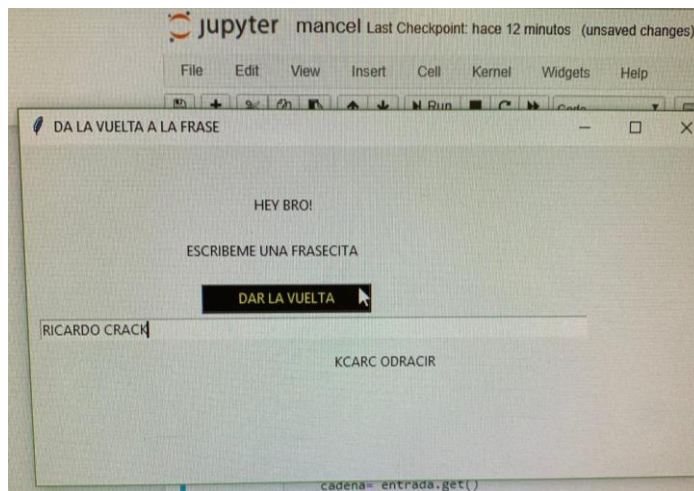
```
In [*]: # ENTRADA DE DATOS Y BOTÓN DE ACEPTAR
from tkinter import *
# definimos objeto ventana dentro de la clase Tk
ventana = Tk()
ventana.title("DA LA VUELTA A LA FRASE")
ventana.geometry("600x300")
# definimos objeto etiqueta dentro del objeto ventana
etiqueta1 = Label(ventana, text="HEY BRO!", width=20)
etiqueta1.place(x=150, y=40)
etiqueta2 = Label(ventana, text="ESCRIBEME UNA FRASECITA", width=40)
etiqueta2.place(x=70, y=80)
# definimos objeto de entrada de texto
entrada = Entry(ventana, width=80)
entrada.place(x=10, y=150)

# generamos una funcion
def clicleado():
    #cadena="hola mundo"
    cadena= entrada.get()
    print(inversa(cadena))
    etiqueta3 = Label(ventana, text=inversa(cadena), width=80)
    etiqueta3.place(x=30, y=180)

def inversa (cadena):
    invertida = ""
    cont = len(cadena)
    indice = -1
    while cont >= 1:
        invertida += cadena[indice]
        indice = indice + (-1)
        cont -= 1
    return invertida

# definimos un objeto botón dentro del objeto ventana con varios parámetros
boton = Button(ventana, text="DAR LA VUELTA", width=20, bg="BLACK", fg="YELLOW", command=clicleado)
boton.place(x=150, y=120)
ventana.mainloop()
```

### 3. Fotografias



### 4. Conclusiones

Puesto que la dificultad del bucle elegido no era alta se procedió a añadir dificultad añadiéndole al código de bucle se le añade un código en tkinter el cual supuso una dificultad mucho más alta.