



Alexandra Arisneidy Sanchez Santana

Asignación: Ejercicios usando Tkinter

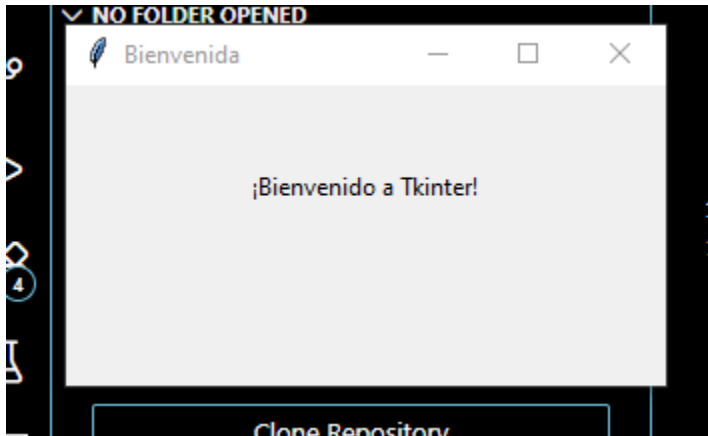
1. Crea una ventana básica con Tkinter que muestre un mensaje de bienvenida usando un Label.

```
import tkinter as tk

ventana = tk.Tk()
ventana.title("Bienvenida")
ventana.geometry("300x150")

label = tk.Label(ventana, text="¡Bienvenido a Tkinter!")
label.pack(pady=40)

ventana.mainloop()
```



2. Crea una interfaz con un Entry y un Button. Al presionar el botón, muestra el texto escrito en el Entry en un Label.

```
import tkinter as tk

def mostrar_texto():
    texto = entrada.get()
    resultado.config(text=texto)

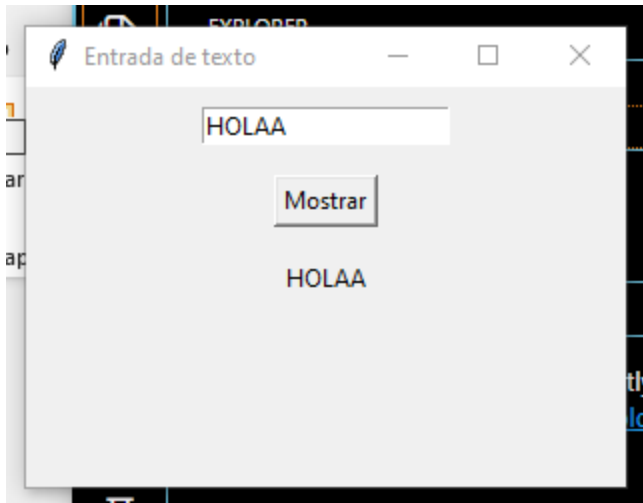
ventana = tk.Tk()
ventana.title("Entrada de texto")
ventana.geometry("300x200")

entrada = tk.Entry(ventana)
entrada.pack(pady=10)

boton = tk.Button(ventana, text="Mostrar", command=mostrar_texto)
boton.pack(pady=5)

resultado = tk.Label(ventana, text="")
resultado.pack(pady=10)

ventana.mainloop()
```



3. Crea una calculadora sencilla que pueda sumar dos números usando Labels, Entries y Buttons.

```
import tkinter as tk

def sumar():
    num1 = int(entrada1.get())
    num2 = int(entrada2.get())
    resultado.config(text=f"Resultado: {num1 + num2}")

ventana = tk.Tk()
ventana.title("Calculadora")
ventana.geometry("300x200")

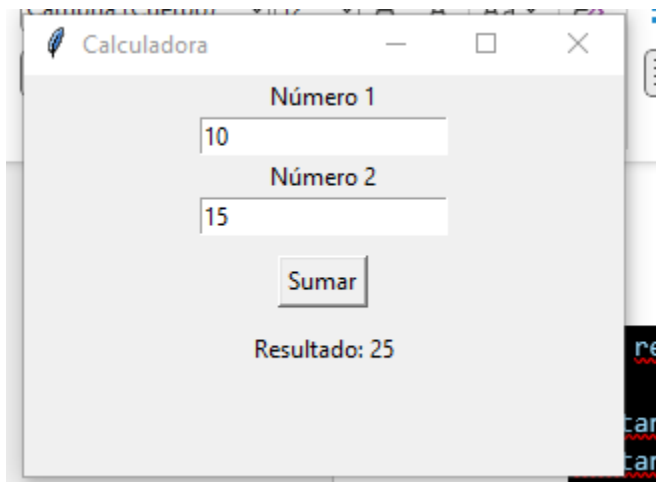
tk.Label(ventana, text="Número 1").pack()
entrada1 = tk.Entry(ventana)
entrada1.pack()

tk.Label(ventana, text="Número 2").pack()
entrada2 = tk.Entry(ventana)
entrada2.pack()

tk.Button(ventana, text="Sumar", command=sumar).pack(pady=10)

resultado = tk.Label(ventana, text="Resultado:")
resultado.pack()

ventana.mainloop()
```



4. Crea una ventana con un Listbox que muestre una lista de elementos.
Agrega un botón para añadir nuevos elementos a la lista.

```
import tkinter as tk

def agregar():
    item = entrada.get()
    if item:
        lista.insert(tk.END, item)
        entrada.delete(0, tk.END)

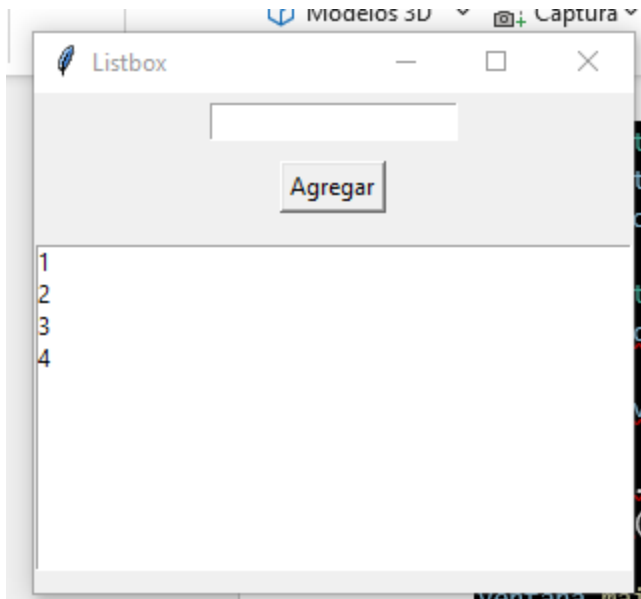
ventana = tk.Tk()
ventana.title("Listbox")
ventana.geometry("300x250")

entrada = tk.Entry(ventana)
entrada.pack(pady=5)

tk.Button(ventana, text="Agregar", command=agregar).pack(pady=5)

lista = tk.Listbox(ventana)
lista.pack(pady=10, fill=tk.BOTH, expand=True)

ventana.mainloop()
```



5. Diseña una interfaz con un Canvas donde el usuario pueda dibujar líneas manteniendo presionado el botón del mouse.

```
import tkinter as tk

def empezar_dibujo(event):
    global x_anterior, y_anterior
    x_anterior = event.x
    y_anterior = event.y

def dibujar(event):
    global x_anterior, y_anterior
    canvas.create_line(x_anterior, y_anterior, event.x, event.y)
    x_anterior = event.x
    y_anterior = event.y

ventana = tk.Tk()
ventana.title("Dibujo con Canvas")
ventana.geometry("400x300")

canvas = tk.Canvas(ventana, bg="white")
canvas.pack(fill=tk.BOTH, expand=True)

canvas.bind("<Button-1>", empezar_dibujo)
canvas.bind("<B1-Motion>", dibujar)

ventana.mainloop()
```

Dibujo con Canvas

