

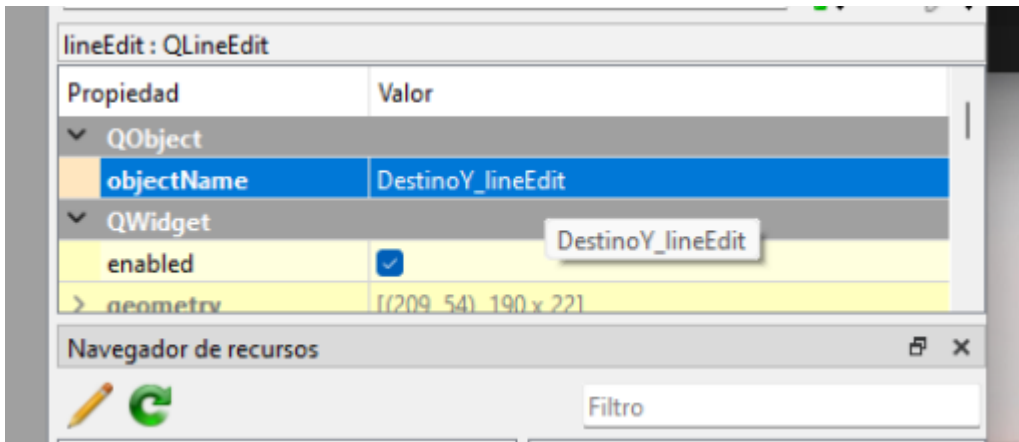
Actividad 06 – (QPlainTextEdit)

Hernandez Chavez David - 216188646

Seminario de Algoritmia – D02.

Desarrollo.

Lo primero para realizar es el cambio de nombre de valores de la interfaz esto para poder reconocer mejor todas las líneas de texto.

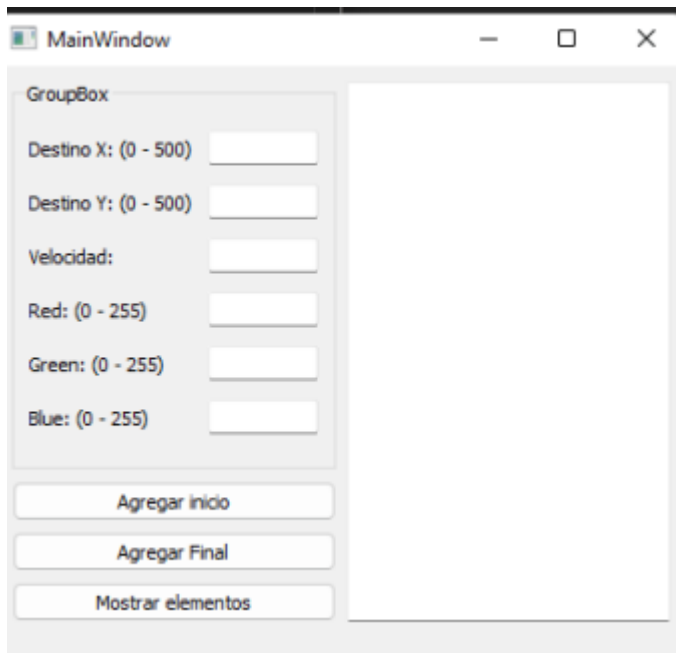


Ahí podemos observar el cambio que se ha ejecutado al nombre, todo esto lo realicé siguiendo las indicaciones del video del profe.

Esto se hace para todas las partes de la interfaz, teniendo así un orden al momento de controlar estas variables.

Después de realizar el cambio de nombres, lo que tuve que realizar es la generación del archivo `ui_interfaz.py`, a través del archivo `interfaz.ui` y esto se genera con el comando `pyside2-uic interfaz.ui .o ui_interfaz.py`.

Y después de esto, la interfaz quedaría de la siguiente manera.



Así es como termina la interfaz que desarrollé.

Después de eso, le agregue funcionalidad a los botones, de igual forma lo único que hice, de momento fue que hiciera la acción de mostrar click en la terminal.

Ahora lo que hice fue asignar los valores de la interfaz a variables internas dentro del programa, pero para poder realizar operaciones lo que hice fue así como se nos marca en el video, pero lo convertí a float, para que de esta forma se pudiese usar los valores en suma y realizar la operación de distancia euclidiana.

Ahora lo que sigue es nombrar de una manera el PlainTextEdit en este caso lo hice como en el video poniéndole como nombre salida.

Importar archivos con clases partícula y librería.

Después de hacer esto tenemos que realizar la importación de las clases librería y partícula que esta es la forma en las cuales lo llame.

Para esto realice: from librería import Lista, que es la clase que tenemos en esta librería.

```
from libreria import Lista
from partícula import Partícula
```

Y con esto, se puede usar la información de estos archivos, en nuestro archivo mainwindow, para así poder crear el objeto partícula y poder ingresar la información ahí.

```
particula = Particula(id, 0.0, 0.0, destinox, destinoy, velocidad, red, green, blue)
```

Ahora se muestra como es que quedó la función agregar al final.

```
@Slot()
def click_agregar_final(self):
    self.id = self.id + 1
    destinox = float(self.ui.DestinoX_lineEdit.text())
    destinoy = float(self.ui.DestinoY_lineEdit.text())
    velocidad = float(self.ui.Velocidad_lineEdit.text())
    red = float(self.ui.Red_lineEdit.text())
    green = float(self.ui.Green_lineEdit.text())
    blue = float(self.ui.Blue_lineEdit.text())

    particula = Particula(self.id, 0.0, 0.0, destinox, destinoy, velocidad, red, green, blue)

    self.lista.agregar_final(particula)
```

Esta es la manera en la que codifique esta parte, convirtiendo los valores en flotantes para poder realizar la operación de distancia.

De igual manera, ingrese dos datos utilizando la función de mostrar, sin usar el plaintextedit y esta es la forma en la que se puede observar el resultado en la consola, además de mostrar como se ve nuestro código.

```
@Slot()
def click_mostrar(self):
    self.lista.mostrar()
```

Y este es el resultado de como se muestra en la consola de visual studio.

```
ID: 2
Origen X: 0.0
Origen Y: 0.0
Destino X: 6.0
Destino Y: 5.0
Velocidad: 4.0 M/S
Rojo: 3.0
Verde: 2.0
Azul: 1.0
Distancia: 7.810249675906654 M

ID: 1
Origen X: 0.0
Origen Y: 0.0
Destino X: 1.0
Destino Y: 2.0
Velocidad: 3.0 M/S
Rojo: 4.0
Verde: 5.0
Azul: 6.0
Distancia: 2.23606797749979 M
```

Esto ocurre cuando el primer dato lo inserte al final, y el segundo dato lo inserte al inicio y mostré los resultados en la consola.

Ahora lo que falta es hacer que los datos se muestren en el plaintext

Para esto se ingresa a la clase librería y usamos el mismo método que se uso en la clase particula,

```
def __str__(self):
```

y retornamos un código, algo complejo que nos ayuda a mostrar todo dentro de nuestra lista

Este código terminaría de la siguiente forma:

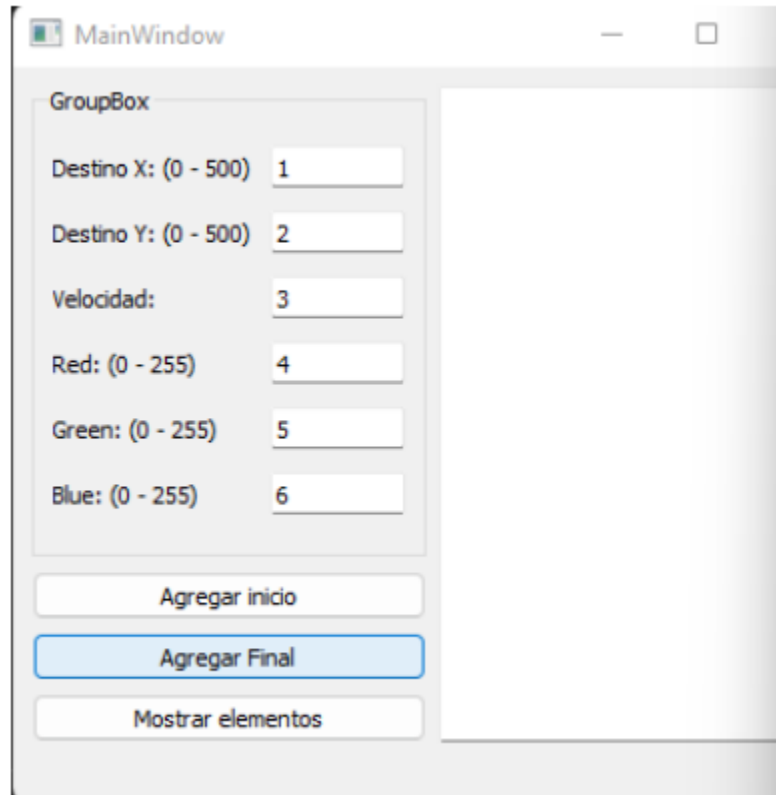
```
self.Salida = QTextEdit(self.centralwidget)
self.Salida.setObjectName(u"Salida")
```

Y nada mas realizamos la limpieza del plaintextedit para mostrar la información de manera mas limpia en la pantalla.

Asi de esta forma, terminamos de realizar el programa.

Lo único que falta es mostrar como es su funcionamiento, y todo el código completo se encontrará en la sección de código.

Estos son los resultados.



Conclusiones

A decir verdad, no tuve mucho problema con la resolución de esta actividad, ya que teníamos que darle funcionamiento a los valores y a los botones que se encontraban en la interfaz que nosotros habíamos desarrollado.

Todos los problemas que presenté los resolví en base al video que nos proporcionó el profesor, y por lo tanto no presento ningún problema.

Creo que si se me complicó un poco el entender como es que vinculaban la interfaz con la información en otros archivos, pero al momento de realizar el cambio de nombre a las secciones en la interfaz supe como es que estas interactuaban, por lo que después de ahí se me hizo mas sencillo saber como es que podría seguir con el programa.

Una parte que no llegue a entender muy bien es la de la función `__str__` dentro de la clase `Lista`, porque se me hizo raro que pusiera lo que se iba a mostrar en la parte de detrás del `for`, pero pues al ver que usa el `join` creo que lo que hace es concatenar la parte de detrás con la parte de adelante en ciclos.

Lo que nosotros podemos ver en una interfaz y lo que ocurre en la parte trasera de esta, son cosas completamente diferentes, y esto me está dando una idea mucho más completa de cómo es que trabajan los programas y cómo es que podemos mostrar algo en la pantalla mientras que otros algoritmos pueden trabajar sin que uno pueda percatarse de esto.

Referencias

https://www.youtube.com/watch?v=5TPKrKIAAU0&t=21s&ab_channel=MICHELDAVALOSBOITES – Michel Davalos Boites – PySide2 - QPlainTextEdit (Qt for Python)(III)

Código.

Para este apartado, voy a agregar los 6 archivos que componen todo el programa de la interfaz.

UserInterface.py

```
from PySide2.QtWidgets import QApplication
```

```
from mainwindow import MainWindow
```

```
import sys
```

```
#Se crea la aplicación de QT
```

```
app = QApplication()
```

```
#Se crea un botón con la palabra hola
```

```
window = MainWindow()
```



```
#Se hace visible el boton.
```

```
window.show()
```

```
#QT Loop
```

```
sys.exit(app.exec_())
```

Librería.py

```
from particula import Particula
```

```
class Lista:
```

```
    def __init__(self):
```

```
        self.__particulas = []
```

```
    def agregar_final(self, particula:Particula):
```

```
        self.__particulas.append(particula)
```

```
    def agregar_inicio(self, particula:Particula):
```

```
        self.__particulas.insert(0, particula)
```

```
    def mostrar(self):
```

```
        for particula in self.__particulas:
```

```
            print(particula)
```

```
def __str__(self):  
    return "".join(  
        str(particula) + '\n' for particula in self.__particulas  
    )
```

Ui_interfaz.py

```
from PySide2.QtCore import *  
from PySide2.QtGui import *  
from PySide2.QtWidgets import *  
  
class Ui_MainWindow(object):  
    def setupUi(self, MainWindow):  
        if not MainWindow.setObjectName():  
            MainWindow.setObjectName(u"MainWindow")  
            MainWindow.resize(398, 349)  
            self.centralwidget = QWidget(MainWindow)  
            self.centralwidget.setObjectName(u"centralwidget")  
            self.gridLayout_2 = QGridLayout(self.centralwidget)  
            self.gridLayout_2.setObjectName(u"gridLayout_2")  
            self.Mostrar_pushButton = QPushButton(self.centralwidget)
```

```
self.Mostrar_pushButton.setObjectName(u"Mostrar_pushButton")
```

```
self.gridLayout_2.addWidget(self.Mostrar_pushButton, 4, 0, 1,  
1)
```

```
self.Agregar_inicio_pushButton =  
QPushButton(self.centralwidget)
```

```
self.Agregar_inicio_pushButton.setObjectName(u"Agregar_inicio_p  
ushButton")
```

```
self.gridLayout_2.addWidget(self.Agregar_inicio_pushButton,  
2, 0, 1, 1)
```

```
self.groupBox = QGroupBox(self.centralwidget)
```

```
self.groupBox.setObjectName(u"groupBox")
```

```
self.gridLayout = QGridLayout(self.groupBox)
```

```
self.gridLayout.setObjectName(u"gridLayout")
```

```
self.Red_lineEdit = QLineEdit(self.groupBox)
```

```
self.Red_lineEdit.setObjectName(u"Red_lineEdit")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Red_lineEdit, 6, 3, 1, 2)
```

```
self.DestinoY = QLabel(self.groupBox)
self.DestinoY.setObjectName(u"DestinoY")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.DestinoY, 1, 1, 1, 2)
```

```
self.Blue = QLabel(self.groupBox)
self.Blue.setObjectName(u"Blue")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Blue, 12, 1, 1, 1)
```

```
self.Velocidad = QLabel(self.groupBox)
self.Velocidad.setObjectName(u"Velocidad")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Velocidad, 2, 1, 1, 1)
```

```
self.Green = QLabel(self.groupBox)
self.Green.setObjectName(u"Green")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Green, 10, 1, 1, 1)
```

```
self.DestinoX = QLabel(self.groupBox)
self.DestinoX.setObjectName(u"DestinoX")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.DestinoX, 0, 1, 1, 2)
```

```
self.DestinoX_lineEdit = QLineEdit(self.groupBox)
```

```
self.DestinoX_lineEdit.setObjectName(u"DestinoX_lineEdit")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.DestinoX_lineEdit, 0, 3, 1, 2)
```

```
self.Velocidad_lineEdit = QLineEdit(self.groupBox)
```

```
self.Velocidad_lineEdit.setObjectName(u"Velocidad_lineEdit")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Velocidad_lineEdit, 2, 3, 1, 2)
```

```
self.Red = QLabel(self.groupBox)
```

```
self.Red.setObjectName(u"Red")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Red, 6, 1, 1, 1)
```

```
self.DestinoY_lineEdit = QLineEdit(self.groupBox)
```

```
self.DestinoY_lineEdit.setObjectName(u"DestinoY_lineEdit")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.DestinoY_lineEdit, 1, 3, 1, 2)
```

```
self.Blue_lineEdit = QLineEdit(self.groupBox)
```

```
self.Blue_lineEdit.setObjectName(u"Blue_lineEdit")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Blue_lineEdit, 12, 3, 1, 2)
```

```
self.Green_lineEdit = QLineEdit(self.groupBox)
```

```
self.Green_lineEdit.setObjectName(u"Green_lineEdit")
```

```
self.gridLayout.addWidget(self.Green_lineEdit, 10, 3, 1, 2)
```

```
self.gridLayout_2.addWidget(self.groupBox, 1, 0, 1, 1)
```

```
self.Agregar_final_pushButton =  
QPushButton(self.centralwidget)
```

```
self.Agregar_final_pushButton.setObjectName(u"Agregar_final_pus  
hButton")
```

```
self.gridLayout_2.addWidget(self.Agregar_final_pushButton, 3,  
0, 1, 1)
```

```
self.Salida = QTextEdit(self.centralwidget)
```

```
self.Salida.setObjectName(u"Salida")
```

```
self.gridLayout_2.addWidget(self.Salida, 1, 1, 4, 1)
```

```
MainWindow.setCentralWidget(self.centralwidget)
```

```
self.menubar = QMenuBar(MainWindow)
```

```
self.menubar.setObjectName(u"menubar")
```

```
self.menubar.setGeometry(QRect(0, 0, 398, 22))
```

```
MainWindow.setMenuBar(self.menubar)
```

```
self.statusbar = QStatusBar(MainWindow)
```

```
self.statusbar.setObjectName(u"statusbar")
```

```
MainWindow.setStatusBar(self.statusbar)
```

```
self.retranslateUi(MainWindow)
```

```
QMetaObject.connectSlotsByName(MainWindow)
```

```
# setupUi
```

```
def retranslateUi(self, MainWindow):
```

```
MainWindow.setWindowTitle(QCoreApplication.translate("MainWi  
ndow", u"MainWindow", None))
```

```
self.Mostrar_pushButton.setText(QCoreApplication.translate("Main  
Window", u"Mostrar elementos", None))
```

```
self.Agregar_inicio_pushButton.setText(QCoreApplication.translate(  
"MainWindow", u"Agregar inicio", None))
```

```
self.groupBox.setTitle(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"GroupBox", None))
```

```
self.DestinoY.setText(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"Destino Y: (0 - 500) ", None))
```

```
        self.Blue.setText(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"Blue: (0 - 255)", None))
```

```
self.Velocidad.setText(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"Velocidad:", None))
```

```
        self.Green.setText(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"Green: (0 - 255)", None))
```

```
self.DestinoX.setText(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"Destino X: (0 - 500) ", None))
```

```
        self.Red.setText(QCoreApplication.translate("MainWindow",  
u"Red: (0 - 255)", None))
```

```
self.Agregar_final_pushButton.setText(QCoreApplication.translate("  
MainWindow", u"Agregar Final", None))
```



```
# retranslateUi
```

Mainwindow.py

```
from PySide2.QtWidgets import QMainWindow
```

```
from PySide2.QtCore import Slot
```

```
from algoritmos import distancia_euclidiana
```

```
from ui_interfaz import Ui_MainWindow
```

```
from libreria import Lista
```

```
from particula import Particula
```

```
class MainWindow(QMainWindow):
```

```
    def __init__(self):
```

```
        super(MainWindow, self).__init__()
```

```
        self.lista = Lista()
```

```
        self.id = int(0)
```

```
        self.ui = Ui_MainWindow()
```

```
        self.ui.setupUi(self)
```

```
self.ui.Agregar_inicio_pushButton.clicked.connect(self.click_agregar  
_inicio)
```

```
self.ui.Agregar_final_pushButton.clicked.connect(self.click_agregar_
final)
```

```
self.ui.Mostrar_pushButton.clicked.connect(self.click_mostrar)
```

```
@Slot()
```

```
def click_agregar_inicio(self):
```

```
self.id = self.id + int(1)
```

```
destinox = float(self.ui.DestinoX_lineEdit.text())
```

```
destinoy = float(self.ui.DestinoY_lineEdit.text())
```

```
velocidad = float(self.ui.Velocidad_lineEdit.text())
```

```
red = float(self.ui.Red_lineEdit.text())
```

```
green = float(self.ui.Green_lineEdit.text())
```

```
blue = float(self.ui.Blue_lineEdit.text())
```

```
particula = Particula(self.id, 0.0, 0.0, destinox, destinoy,
velocidad, red, green, blue)
```

```
self.lista.agregar_inicio(particula)
```

```
@Slot()
```

```
def click_agregar_final(self):
```

```
self.id = self.id + int(1)
```

```
destinox = float(self.ui.DestinoX_lineEdit.text())
destinoy = float(self.ui.DestinoY_lineEdit.text())
velocidad = float(self.ui.Velocidad_lineEdit.text())
red = float(self.ui.Red_lineEdit.text())
green = float(self.ui.Green_lineEdit.text())
blue = float(self.ui.Blue_lineEdit.text())

particula = Particula(self.id, 0.0, 0.0, destinox, destinoy,
velocidad, red, green, blue)

self.lista.agregar_final(particula)

#self.ui.Salida.insertPlainText()

@Slot()
def click_mostrar(self):

    self.ui.Salida.clear()
    self.ui.Salida.insertPlainText(str(self.lista))
```

Particula.py

```
from algoritmos import distancia_euclidiana
```

```
class Particula:
```

```
    def __init__(self, id=0.0, ox=0.0, oy=0.0, dx=0.0, dy=0.0, vel=0.0,  
r=0, g=0, b=0):
```

```
        self.__id = repr(id)
```

```
        self.__origen_x = repr(ox)
```

```
        self.__origen_y = repr(oy)
```

```
        self.__destino_x = repr(dx)
```

```
        self.__destino_y = repr(dy)
```

```
        self.__velocidad = repr(vel)
```

```
        self.__red = repr(r)
```

```
        self.__green = repr(g)
```

```
        self.__blue = repr(b)
```

```
        self.__distancia = repr(distancia_euclidiana(ox, oy, dx, dy))
```

```
    def __str__(self):
```

```
        return(
```

```
            'ID: ' + self.__id + '\n' +
```

```
            'Origen X: ' + self.__origen_x + '\n' +
```

```
            'Origen Y: ' + self.__origen_y + '\n' +
```

```
            'Destino X: ' + self.__destino_x + '\n' +
```

```
            'Destino Y: ' + self.__destino_y + '\n' +
```

```
            'Velocidad: ' + self.__velocidad + ' M/S \n' +
```

```
            'Rojo: ' + self.__red + '\n' +
```

```
            'Verde: ' + self.__green + '\n' +
```

```
            'Azul: ' + self.__blue + '\n' +
```

```
            'Distancia: ' + self.__distancia + ' M \n'
```

```
        )
```

Algoritmos.py

```
import math
```

```
def distancia_euclidiana(x_1, y_1, x_2, y_2):  
    return math.sqrt( pow( x_1 - x_2, 2 ) + pow( y_1 - y_2, 2 ) )
```