**INTRODUÇÃO**

O relatório a seguir apresenta a prática desenvolvida como parte da disciplina Programação Orientada a Objetos para Dados, no primeiro período do curso superior de Tecnologia em Ciência de Dados. Trata-se de um requisito parcial para obtenção de nota.

A atividade proposta consiste em criar uma interface gráfica (GUI), com a biblioteca Tkinter, utilizando a linguagem Python. Deve ser capaz de exibir uma caixa de texto e identificar as teclas pressionadas, exibindo-as no IDLE.

**MÉTODOLOGIA E RESULTADOS**

A metodologia adotada para o desenvolvimento deste trabalho consistiu em utilizar a biblioteca Tkinter do Python para criar uma interface gráfica (GUI) capaz de identificar as teclas pressionadas no teclado do computador.

**Figura 1 – Código do programa**

**Texto

Descrição gerada automaticamente**

Fonte: autoria própria

Primeiramente, foi criada uma janela principal usando a função Tk do Tkinter. Essa janela foi configurada com um título descritivo para identificar a funcionalidade do programa e configurada para não ser redimensionada e possuir as dimensões 500x500 pixels.

Em seguida, foi criado um widget de texto utilizando a classe Text do Tkinter. Esse widget foi configurado com uma altura e largura adequadas para exibir o conteúdo digitado pelo usuário, preenchendo o tamanho total da janela. Além disso, foi aplicado o método focus() para definir o foco no widget de texto, permitindo a digitação imediata sem a necessidade de clicar na caixa de texto.

Foram definidas duas funções para lidar com os eventos do teclado, no início do código. A função key\_press, que contém um print(key), é acionada quando uma tecla é pressionada e a função key\_release é acionada quando uma tecla é liberada, sem nenhum evento para acontecer. O print(key) faz com que um dos objetivos do trabalho seja atingido: o de exibir as teclas digitadas no IDLE.

Após a definição das funções, foi realizado o vínculo dos eventos do teclado com as respectivas funções utilizando o método bind(). Dessa forma, quando uma tecla é pressionada ou liberada, as funções correspondentes são chamadas e o comportamento desejado é executado.

Por fim, o programa foi executado chamando a função mainloop() da janela principal, que inicia o loop principal do Tkinter. Esse loop aguarda e processa os eventos da interface gráfica, permitindo que a janela permaneça aberta.

**Figura 2 – Programa sendo executado**

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: autoria própria

Essa metodologia permitiu a criação de uma aplicação funcional que captura e exibe as teclas pressionadas pelo usuário de forma simples e eficiente.