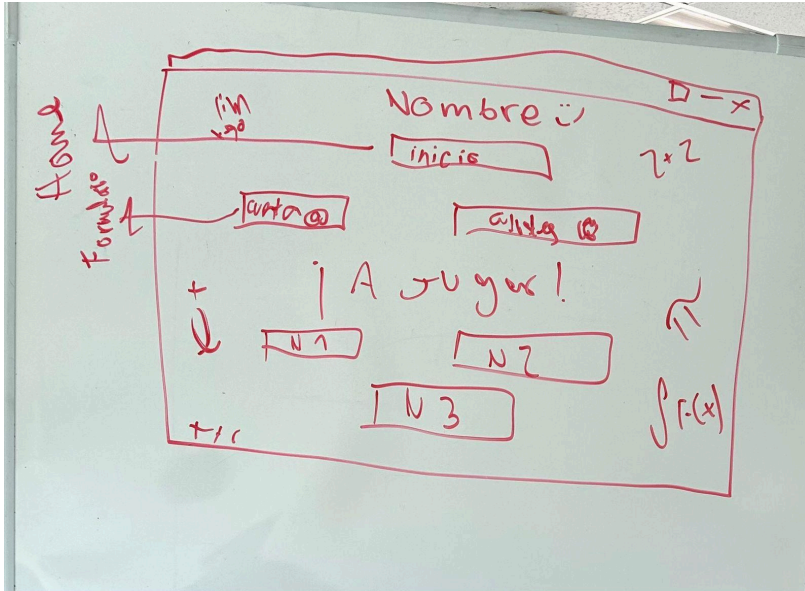


Adrian Navarro Romo/ Ventana principal (main.py)

Diseño / Draft



Cambios:

1. Cambié el fondo de la ventana a un verde oscuro que parece pizarrón para que se vea como de escuela.
2. Puse la letra en blanco y con la fuente Comic Sans MS para que parezca que está escrita a mano.
3. El título dice "4MathsLife" y lo puse centrado arriba grande para que se vea bien.
4. Los botones son cuadros negros con borde y letras blancas, como si fueran escritos con tiza.
5. Los botones los acomodé así: el de "Inicio" justo debajo del título, y los de "Cuenta @" y "Ajustes @" uno a la izquierda y otro a la derecha, como una pirámide.
6. Los botones de niveles (N1, N2, N3) están en línea y centrados un poco más abajo, con el texto "¡A jugar!" justo arriba de ellos.
7. Hice que la ventana se abra en pantalla completa para que se vea chido en la compu.



Por qué hice estos cambios

1. Quise que se viera como un pizarrón porque la idea es que sea un proyecto de matemáticas para la escuela, entonces así se siente más en contexto.
2. Usé la letra de “escrita a mano” para que se vea más amigable y no tan formal.
3. Los botones negros con letras blancas también se ven como si fueran dibujos con tiza en un pizarrón de verdad, y eso ayuda a que todo tenga el mismo estilo.
4. Además, puse la ventana a pantalla completa para que quede bien para usar en computadora, y acomodé los botones para que estén bien alineados y se entienda fácil qué va a hacer cada uno cuando le das click.

Código

```
import tkinter as tk
from tkinter import ttk
from app.win_home import open_win_home
from app.win_form import open_win_form
from app.win_list import open_win_list
from app.win_table import open_win_table
from app.win_canvas import open_win_canvas

def main():
    root = tk.Tk()
    root.title("Proyecto Integrador - MVP")
    root.configure(bg="#145A32") # Fondo verde oscuro tipo pizarrón
    root.state('zoomed') # Pantalla completa

    font_title = ("Comic Sans MS", 28, "bold")
    font_btn = ("Comic Sans MS", 16)
    font_a_jugar = ("Comic Sans MS", 24, "bold")
    white = "#FFFFFF"

    frame = tk.Frame(root, bg="#145A32")
    frame.pack(fill="both", expand=True)

    # Título principal
    label_title = tk.Label(frame, text="4MathsLife", font=font_title, bg="#145A32", fg=white)
    label_title.place(relx=0.5, rely=0.12, anchor="center")

    # Estilo unificado de botones
    btn_style = {
        "bg": "black",
        "fg": white,
        "font": font_btn,
        "activebackground": "#333333",
        "activeforeground": white,
        "bd": 2,
        "relief": "solid",
        "highlightthickness": 2,
        "highlightbackground": white,
        "highlightcolor": white,
        "width": 13,
        "height": 2,
        "cursor": "hand2"
    }

    # Botón Inicio (centrado debajo del título)
    btn_inicio = tk.Button(frame, text="Inicio", command=lambda: open_win_home(root),
    **btn_style)
```

```

btn_inicio.place(relx=0.5, rely=0.23, anchor="center")

# Botones Cuenta y Ajustes (en los lados debajo del Inicio, tipo pirámide)
btn_cuenta = tk.Button(frame, text="Cuenta @", command=lambda: open_win_form(root),
**btn_style)
btn_cuenta.place(relx=0.32, rely=0.32, anchor="center")

btn_ajustes = tk.Button(frame, text="Ajustes @", command=lambda: open_win_list(root),
**btn_style)
btn_ajustes.place(relx=0.68, rely=0.32, anchor="center")

# Texto ¡A jugar! (centrado hacia abajo)
label_a_jugar = tk.Label(frame, text="¡A jugar!", font=font_a_jugar, bg="#145A32",
fg=white)
label_a_jugar.place(relx=0.5, rely=0.48, anchor="center")

# Botones de nivel alineados abajo y centrados
btn_n1 = tk.Button(frame, text="N1", command=lambda: open_win_table(root),
**btn_style)
btn_n1.place(relx=0.33, rely=0.61, anchor="center")

btn_n2 = tk.Button(frame, text="N2", command=lambda: open_win_canvas(root),
**btn_style)
btn_n2.place(relx=0.5, rely=0.61, anchor="center")

btn_n3 = tk.Button(frame, text="N3", **btn_style)
btn_n3.place(relx=0.67, rely=0.61, anchor="center")

root.mainloop()

if __name__ == "__main__":
    main()

```