1. Introducción

Para esta actividad hemos decidido hacer un proyecto general que recopile todas las nuevas tecnologías que hemos investigado.

Hemos creado un conversor de monedas ( euro, dólar, bitcoin y libra esterlina ) que actualiza sus datos en tiempo real y usando una interfaz gráfica en Tkinter

1. División del proyecto

Durante esta actividad hemos tenido el siguiente reparto:

Juan José López Vega -> Tkinter, desarrollo de la interfaz gráfica y funciones matemáticas

Alexandru Blaga -> Selinum y manejo de ficheros

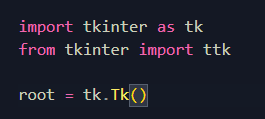
1. Tkinter, interfaces gráficas con Python 3
2. Ventanas en Tkinter:

Una ventana es un área visual rectangular, la cual contendrá todos nuestros iconos, botones, cuadros de entrada de texto, entre otros. Existen dos tipos: las ventanas de aplicación, que inician y finalizan las aplicaciones gráficas, y las ventanas de dialogo, que permiten la comunicación simple con el usuario, ambas formando la interfaz de usuario.

La ventana va a ser la unidad básica en la que nos vamos a basar para nuestro proyecto

1. Importación de módulos:

La importación y inicialización es realmente sencilla:



1. Propiedades de la ventana

En Tkinter nada más declaremos nuestra ventana tenemos diferentes métodos para darle propiedades al que solo se lo tenemos que aplicar a nuestro objeto ventana

* title(): Cambiar el título de la ventana
* mainloop(): es el método principal sin el la ventana no se mostrará ,no podemos olvidar ponerlo
* geometry() : configura el tamaño de la ventana
* iconbtimap(): cambia el icono, introduciendo como parámetro la ruta de la imagen relativa de la imagen
* resizable(boolean,boolean): nos permite redimensionar nuestra ventana. El primer parámetro es el eje x y el segundo el y, si no queremos que se pueda redimensionar debemos scribir en ambos False.

1. Widgets

Son los diferentes elementos que irán alojados en nuestra ventana, algunos de los que hemos usado son : Label, Entry y Button pero también hemos adjuntado ejemplos de RadioButtons