



Curso completo de Python!





Instrutor: Vitor Mazuco

<http://facebook.com/vitormazuco>

Email: vitor.mazuco@gmail.com

WebSite:

<http://vmzsolutions.com.br>



"Olá mundo"

O primeiro exemplo usual para sistemas GUI é mostrar como exibir uma mensagem de "Olá Mundo!" em uma janela usando apenas quatro linhas em Python. Você pode ver que o layout da janela executado em sistemas Windows, Mac e no Linux são diferentes, mas seu funcionamento são iguais.

* Veja mais no arquivo gui1.py



"Olá mundo"

O `gui1.py` é um script trivial, mas ilustra as etapas comuns à maioria dos Programas tkinter. Esse código Python faz o seguinte:

- Carrega uma classe de *widget* do módulo tkinter;
- Faz uma instância da classe importada *Label*;
- Packs (pacotes) o novo *Label* no seu widget “pai”;
- Chama o *mainloop* para abrir a janela e iniciar o *loop* de eventos do tkinter



"Olá mundo"

Como você poderia esperar, há uma variedade de maneiras de codificar o exemplo `gui1.py`. Por exemplo, se você quiser tornar todas as suas importações `tkinter` mais explícitas em seu script, pegue o módulo inteiro e prefixe todos os seus nomes com o nome do módulo.

* Veja mais no arquivo `gui1b.py`



"Olá mundo"

A constante TOP aqui, deixa o aplicativo no topo quando é executado, e também, temos a opção de aumentar o seu tamanho com o uso do *geometry*.

* Veja mais no arquivo gui1c.py e gui1d.py



"Olá mundo"

Para adicionar botões e callbacks, criamos uma instância da classe tkinter *Button*. É anexado à janela de nível superior padrão. Mas nós definimos uma opção de chamada de comando para a função `sys.exit`.

* Veja mais no arquivo `gui2.py`



"Olá mundo"

Nesse nosso script, quando o botão é pressionado, o tkinter chama a função *quit* que exibe uma mensagem no console e depois sai do programa com o uso do comando `sys.exit`.

* Veja mais no arquivo `gui3.py`