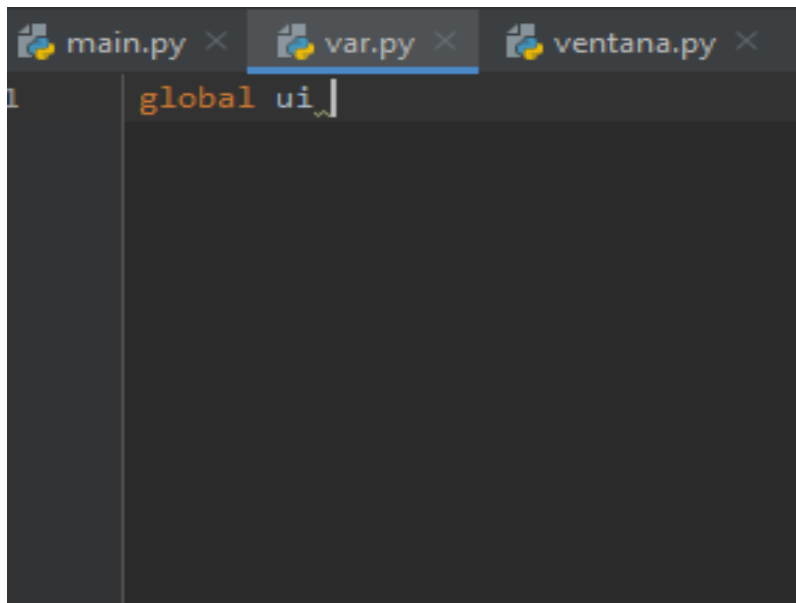


Actividad

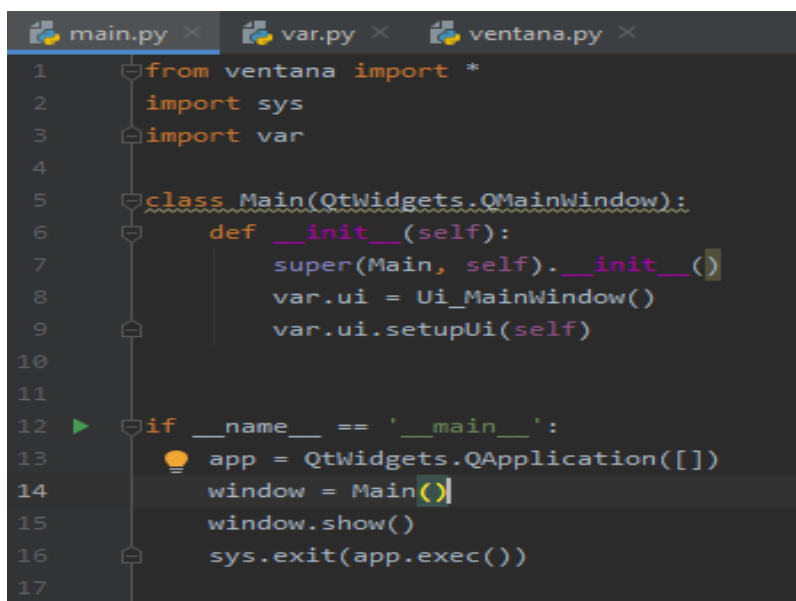
En nuestro ejemplo, al pulsar el botón el programa no hace nada. Es obvio, el botón no tiene asociado ningún código que genere evento alguno. Veremos un ejemplo muy simple, al pulsar el botón el texto del *label* o etiqueta cambiará por otro.

Para ello, vamos a realizar algunos cambios. En primer lugar, vamos a crear un fichero llamado **var.py** donde iremos almacenando las variables que vayamos utilizando. Esto es útil para cuando tengamos que acceder a dichas variables situadas en ficheros diferentes. Nos quedaría de la forma siguiente.



```
1 global ui
```

Declaramos la variable *ui*



```
1 from ventana import *
2 import sys
3 import var
4
5 class Main(QtWidgets.QMainWindow):
6     def __init__(self):
7         super(Main, self).__init__()
8         var.ui = Ui_MainWindow()
9         var.ui.setupUi(self)
10
11
12 if __name__ == '__main__':
13     app = QtWidgets.QApplication([])
14     window = Main()
15     window.show()
16     sys.exit(app.exec())
17
```

Importamos el módulo y cambiamos las referencias de *ui*

En segundo lugar, creamos otro fichero que contiene los módulos que gestionan los eventos, al que llamaremos **events.py**.

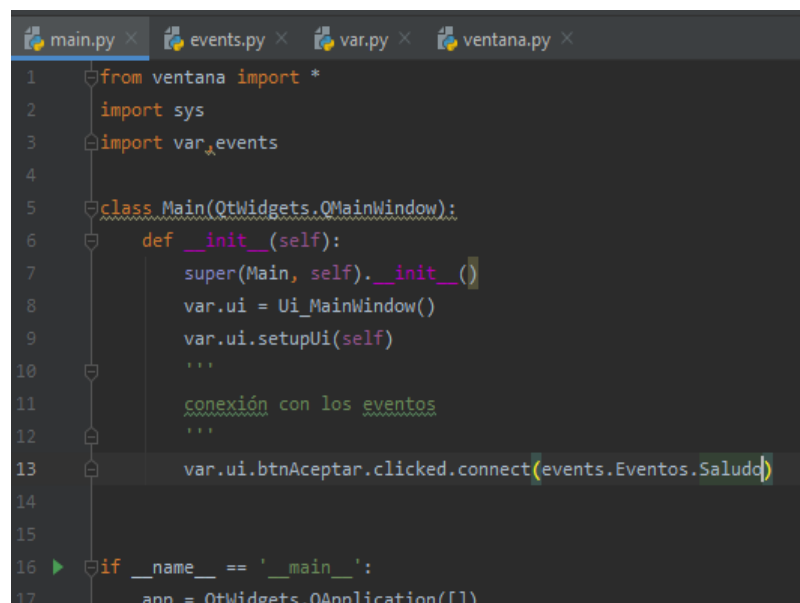


```
main.py x events.py x var.py x ventana.py x
import var

class Eventos():

    def Saludo():
        try:
            var.ui.lblHola.setText('Has pulsado el Botón')
        except Exception as error:
            print('Error: %s ' % str(error))
```

Viendo el contenido del fichero **events.py** donde observamos que aparece el nombre de la *label* o etiqueta ¿de dónde sale? Cuando diseñamos con Qt-Designer este fue el nombre que elegimos para el widget. Dicho nombre se mantiene cuando realizamos la conversión del fichero **.ui** a **.py**, solo tenemos que consultar el código de **ventana.py**. Además, en el fichero **main.py** tenemos la sentencia que nos carga en la variable **var.ui** la ventana principal que contiene todos los widgets.



```
main.py x events.py x var.py x ventana.py x
1  from ventana import *
2      import sys
3  import var, events
4
5  class Main(QtWidgets.QMainWindow):
6      def __init__(self):
7          super(Main, self).__init__()
8          var.ui = Ui_MainWindow()
9          var.ui.setupUi(self)
10         '''
11         conexión con los eventos
12         '''
13         var.ui.btnAceptar.clicked.connect(events.Eventos.Saludo)
14
15
16  if __name__ == '__main__':
17      app = QtWidgets.QApplication([])
```

Aquí observamos la importación de fichero **events.py**. De la misma forma que con la etiqueta *lblHola*, también accedemos al control *btnAceptar*. Este botón utiliza el

método *clicked* para conectarse con el fichero *events.py* que contiene la clase *Eventos* que a su vez contiene la función *Saludo*.

Al ejecutar este simple ejemplo y pulsando el botón observaremos como el contenido de la etiqueta cambia.