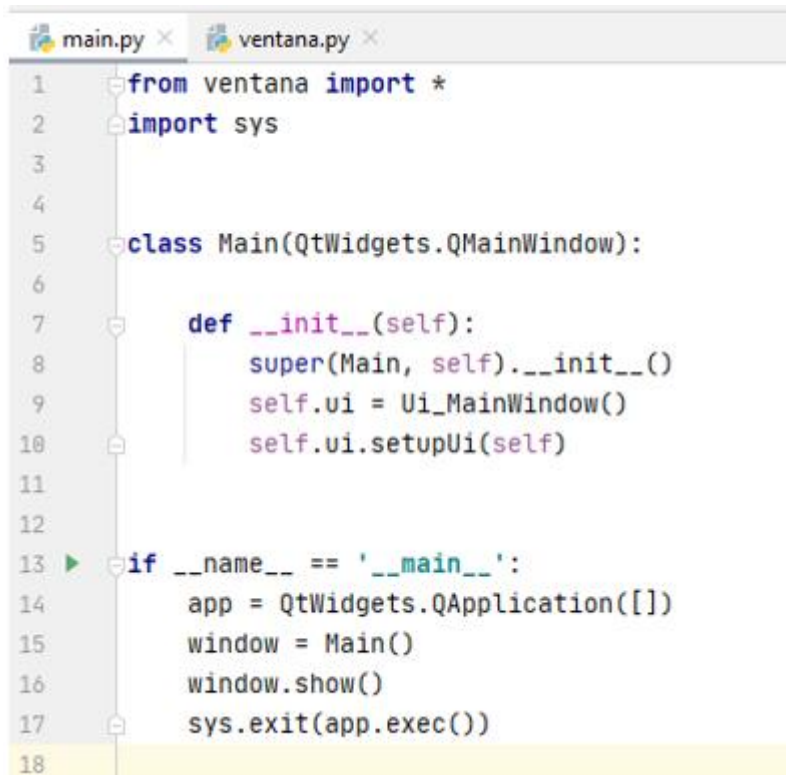


ACTIVIDAD

Vamos a escribir el código mínimo necesario para lanzar la ventana. En el fichero **main.py** codificaremos lo siguiente:



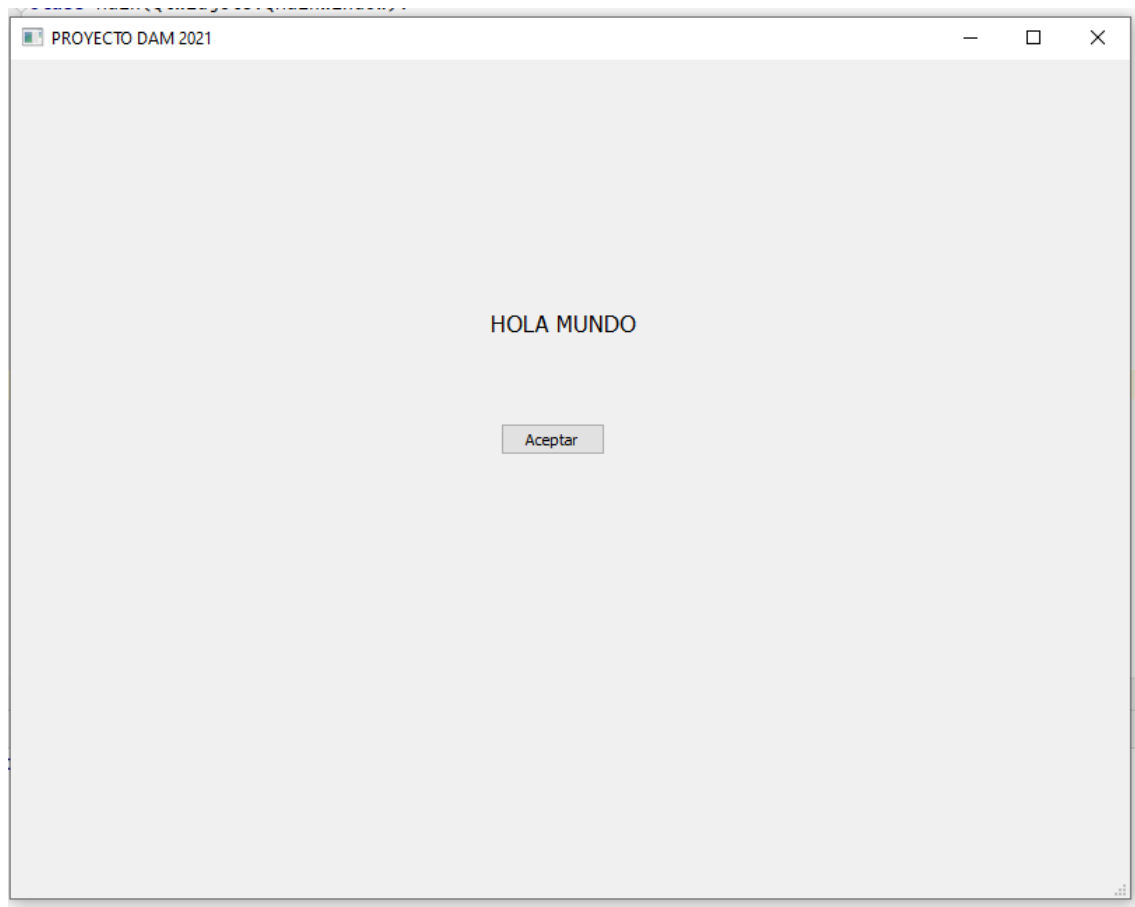
```
1  from ventana import *
2  import sys
3
4
5  class Main(QtWidgets.QMainWindow):
6
7      def __init__(self):
8          super(Main, self).__init__()
9          self.ui = Ui_MainWindow()
10         self.ui.setupUi(self)
11
12
13  if __name__ == '__main__':
14      app = QtWidgets.QApplication([])
15      window = Main()
16      window.show()
17      sys.exit(app.exec())
18
```

Analizando el código:

1. Dentro del script **main.py** empezamos importando todo lo que hay en el script **ventana.py** para poder utilizar posteriormente.
2. A continuación se crea una nueva clase que representa nuestra ventana principal (*MainWindow*), pero no se crea desde cero. Hereda del Widget *QMainWindow* de PyQt que encontramos en el módulo *QtWidgets*, que ha sido importado previamente en el script **ventana.py**. Sobrescribimos el constructor y llamaremos al método **setupUi** encargado de generar la interfaz.
3. En el tercer bloque con la comprobación de la primera línea estamos añadiendo una cláusula por la que el contenido del **if** sólo se ejecutará al llamar el propio script en la terminal. Sirve básicamente para evitar ejecuciones duplicadas en caso de que importe el fichero **ventana.py** en otro script. Creamos una aplicación de PyQt con el widget *QApplication*, al que le pasaremos una lista vacía y asignaremos su ejecución a una variable **app** que nos permitirá controlar el bucle del programa.

A continuación creamos una instancia de nuestra *MainWindow* y la mostramos con su método **show()**. Finalmente pondremos en marcha el bucle del programa con **app.exec_()**. Si no se pone esta última línea el programa se iniciará, pero se cerrará inmediatamente.

El resultado sería:



Si pulsamos el botón veremos que no hace nada porque no se le ha asociado ningún evento.