



---

# PROYECTO PYTHON

## Hablando un poco más del proyecto:

Realizaremos un programa en tkinter, el cual solicitara registro al usuario, luego le dará ingreso con los datos registrados, le preguntara al usuario que uso le dará al computador que quiere comprar, teniendo en cuenta esa pregunta saldrán las siguientes opciones:

1. Jugar.
2. Trabajar.
3. Jugar y Trabajar.

En relación con lo que elija, el programa le recomendará componentes que debe adquirir para garantizar un buen desempeño del computador, la idea es que le recomiende con productos. Digamos:

- Si eligió para jugar el programa le va a recomendar dos productos, ej. (Memoria RAM HYPERX de 3600 mhz y una pantalla de 27" a 165 Hz Gigabyte).
- Si eligió para trabajar el programa le va a recomendar dos productos, ej. (Memoria RAM XPG de 3000 mhz y una pantalla de 23" a 75 Hz Samsung).
- Si eligió para jugar y Trabajar el programa le va a recomendar dos productos, ej. (Memoria RAM CORSAIR de 3200 mhz y una pantalla de 27" a 145 Hz Acer)





---

# INTRODUCCION PROYECTO PYTHON

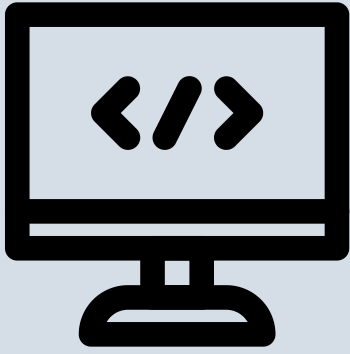
## Tkinter

Tkinter es un binding de la biblioteca gráfica Tcl/Tk para el lenguaje de programación Python. Se considera un estándar para la interfaz gráfica de usuario (GUI) para Python y es el que viene por defecto con la instalación para Microsoft Windows.

Una aplicación simple:

```
1  #!/usr/bin/env python3
2  import tkinter as tk
3
4  class Application(tk.Frame):
5      def __init__(self, master=None):
6          tk.Frame.__init__(self, master)
7          self.grid()
8          self.createWidgets()
9
10     def createWidgets(self):
11         self.mondialLabel = tk.Label(self, text='Hola, Mundo!')
12         self.mondialLabel.config(bg="#00ffff")
13         self.mondialLabel.grid()
14         self.quitButton = tk.Button(self, text='Quit', command=self.quit)
15         self.quitButton.grid()
16
17     if __name__ == '__main__':
18         app = Application()
19         app.master.title('Aplicación de muestra')
20         app.mainloop()
```





---

Crearemos varios botones y daremos la orden a ciertos botones que nos pasen de pagina, como se puede ver a continuación:

```
submit_btn = Button(menu_principal_1, text="Siguiente", width="30",  
height="2", bg="#00CD63",command=lambda:controlador.cambio_pagina(V2))  
  
submit_btn.pack()
```

Daremos color, tamaño etc, por medio de:

```
class Ventana(Tk):  
  
    def __init__(self,*args,**kwargs):  
  
        super().__init__(*args,**kwargs)  
  
        self.geometry("650x550")  
  
        self.title("Bienvenido")  
  
        self.resizable(0,0)  
  
        self.rowconfigure(0,weight=1)  
  
        self.columnconfigure(0,weight=1)  
  
        self.paginas=dict()
```

