

Python – Tworzenie własnego GUI

Podstawy tworzenia aplikacji – podstawowe elementy.

Tworzymy okno a w nim napis

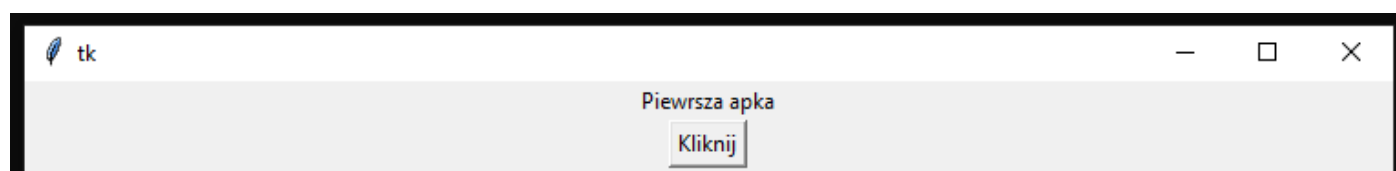
```
OknaTkinter1.py [X]
napis
1  import tkinter
2
3  root = tkinter.Tk()
4  root.geometry('750x400') # początkowy rozmiar okna
5  napis = tkinter.Label(root, text='Piewrsza apka') # napis w oknie
6  napis.pack() # pokazuje napis
7  #=====dalszy kod:
8
9  root.mainloop()
```

Efekt:



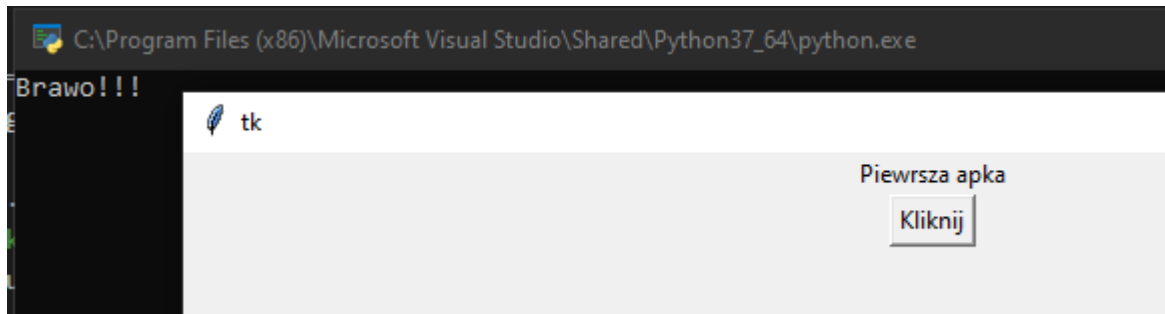
Dodajemy przycisk:

```
6  napis.pack() # pokazuje napis
7  #dodajemy przycisk
8  button1 = tkinter.Button(root, text="Kliknij")
9  button1.pack()
```



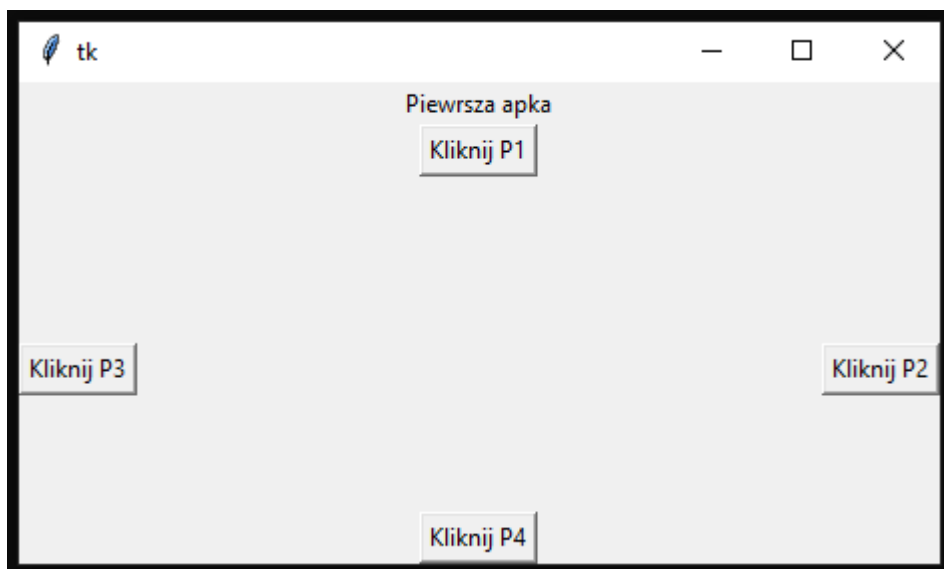
Dodamy obsługę przycisku (wyświetlanie w terminalu napisu – Brawo!!!):

```
6 napis.pack() # pokazuje napis
7 # funkcja przycisku
8 def funkBatt1():
9     print("Brawo!!!")
10 #dodajemy przycisk
11 button1 = tkinter.Button(root,text="Kliknij",command=funkBatt1)
12 button1.pack()
```



Dodajmy kilka przycisków rozmieszczając je w różnych miejscach:

```
11 button1 = tkinter.Button(root,text="Kliknij P1",command=funkBatt1)
12 button1.pack(side=tkinter.TOP)
13 button2 = tkinter.Button(root,text="Kliknij P2",command=funkBatt1)
14 button2.pack(side=tkinter.RIGHT)
15 button3 = tkinter.Button(root,text="Kliknij P3",command=funkBatt1)
16 button3.pack(side=tkinter.LEFT)
17 button4 = tkinter.Button(root,text="Kliknij P4",command=funkBatt1)
18 button4.pack(side=tkinter.BOTTOM)
```



Możemy też użyć określenia konkretnych współrzędnych (przesuńmy napis):

```
5 napis = tkinter.Label(root,text='Piewrsza apka') # napis w oknie
6 napis.place(x=0,y=0) # pokazuje napis
```



Rozmieszczenie elementów można też wykonać za pomocą siatki (inna instrukcja).

Sformatujmy jeszcze kolory i wielkość przycisku:

```
10 #dodajemy przycisk
11 button1 = tkinter.Button(root,text="Kliknij P1",command=funkBatt1,
12                             bg='grey',width='10',height='5', fg='yellow' )
13 button1.pack(side=tkinter.TOP)
```

Nowy wygląd:

