

Python – Tworzenie własnego GUI

W celu utworzenia GUI trzeba najpierw zaimportować moduł `tkinter`. Jest to moduł wbudowany w Python.

```
TworzenieGui.py  ↵ ✕  
1  import tkinter
```

Oraz dopisujemy utworzenie okna:

```
TworzenieGui.py  ↵ ✕  
1  import tkinter  
2  root = tkinter.Tk() #tworzy okno  
3  root.geometry('700x400') # określa początkowe rozmiary okna  
4  
5  root.mainloop() # nie zamyka okna po uruchomieniu programu
```

Uzyskujemy okno:



Tworzymy główne menu (linia 4 i 5):

```
3  root.geometry('700x400') # określa początkowe rozmiary okna  
4  menuGlowne = tkinter.Menu()  
5  root.config(menu=menuGlowne)  
6  root.mainloop() # nie zamyka okna po uruchomieniu programu
```

Menu zostanie uwidocznione dopiero po dodaniu jakiegoś elementu. Dodajemy pierwszy przycisk:

```
6 root.config(menu=menuGlowne)
7 # przycisk 'Plik'=====
8 plikMenu = tkinter.Menu(menuGlowne)
9 menuGlowne.add_cascade(label='Plik',menu=plikMenu)
10
```

Teraz dodamy listę rozwijaną do przycisku plik:

```
6 root.config(menu=menuGlowne)
7 # przycisk 'Plik'=====
8 plikMenu = tkinter.Menu(menuGlowne)
9 menuGlowne.add_cascade(label='Plik',menu=plikMenu)
10 #rozwijane:
11 plikMenu.add_command(label='Informacje')
12 plikMenu.add_separator()
13 plikMenu.add_command(label='Nowy plik')
14 plikMenu.add_command(label='Otwórz')
15 plikMenu.add_command(label='Zapisz')
16 #tu dopisujemy kolejne przyciski!!!!!!!!!!!!!!
17 root.mainloop() # nie zamyka okna po uruchomieniu programu
```

Dodamy kolejny przycisk 'Edytuj':

```
16 # przycisk 'Edytuj'=====
17 editMenu = tkinter.Menu(menuGlowne)
18 menuGlowne.add_cascade(label='Edytuj',menu=editMenu)
19 #rozwijane:
20 editMenu.add_command(label='Wklej')
21 editMenu.add_command(label='Zamień')
22 editMenu.add_command(label='Usuń')
23 editMenu.add_command(label='Akapit')
24 #itd...
25 root.mainloop() # nie zamyka okna po uruchomieniu programu
```

Efekt:



