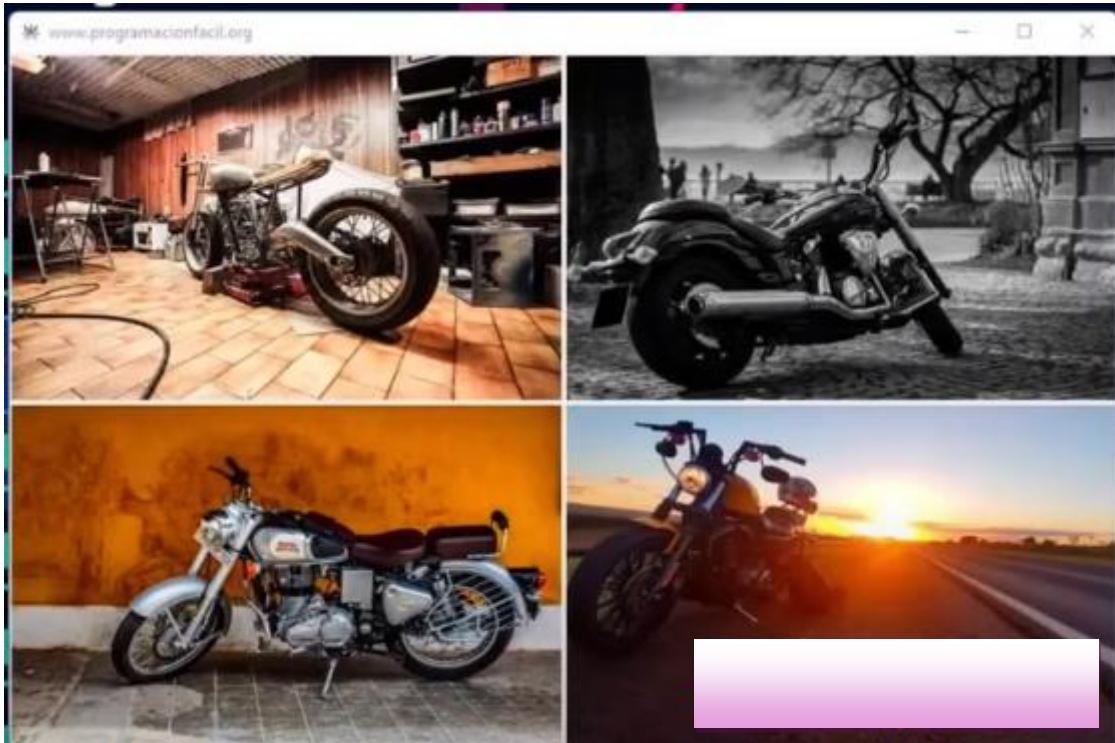


Manejo de imágenes con Tkinter

1. Añade 4 imágenes a tu carpeta imágenes. Déjalas en resolución grande. Carga en grid las cuatro imágenes. Debes redimensionarlas desde el código a 400px (ancho). El alto te lo dejo libre. Intenta que el resultado final tenga las 4 imágenes perfectamente alineadas entre sí.



2. Crear una ventana de login, con las siguientes características:
 - Implementar un icono en la ventana
 - Implementar un título a la ventana
 - Implementar una imagen con el logo de la tienda (deberá tener un tamaño máximo 300px de ancho. El alto es libre.
 - Implementar dos etiquetas que pongan, “Usuario” y “Contraseña”
 - Las entradas de texto deberán tener en su interior estos mensajes por defecto: “Escriba su usuario” en el de usuario y la contraseña llevará “*****”, 7 asteriscos.



- Añadir un botón con el texto “Entrar”.
- Los mensajes por defecto de las entradas de texto serán eliminados una vez se pulse el click izquierdo para empezar a escribir.
- Validar del usuario y contraseña en la propia ventana. Esta validación irá en los Entry, si pone mal el usuario o la contraseña al pulsar el botón, le deberá informar del fallo con una etiqueta y lo puede volver a intentar. En cambio, si es correcto, le avisamos de ello. Escribir el usuario y contraseña a validar en una tupla o lista, por ejemplo : usuario=('Carlos',1234) o usuario=['carlos',1234]

