



Guía básica Qt Designer

1. Hola mundo

Al abrir QTDesigner seleccione **Dialog without Buttons**.

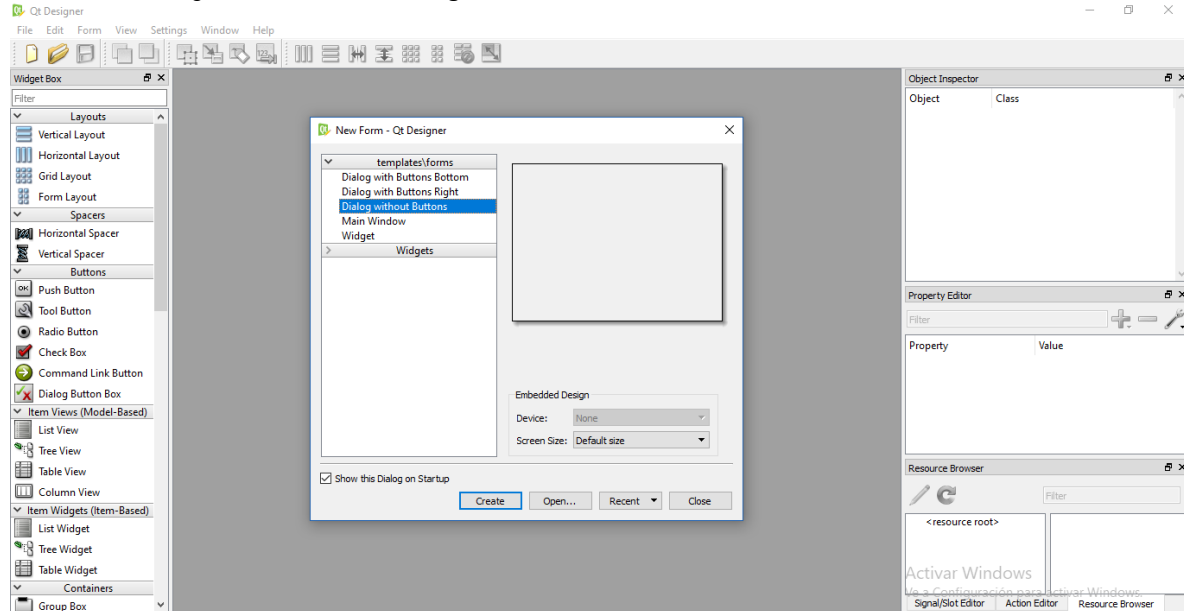


Figura 1. Inicio QT Designer.

QT Designer tiene los elementos necesarios para crear la interfaz y las propiedades de cada elemento. Para usarlos, seleccione el elemento deseado y arrástrelo hasta el recuadro central. Para el caso del ejemplo, se arrastró al recuadro central: un `label`, un `texEdit` y un `pushButton`.

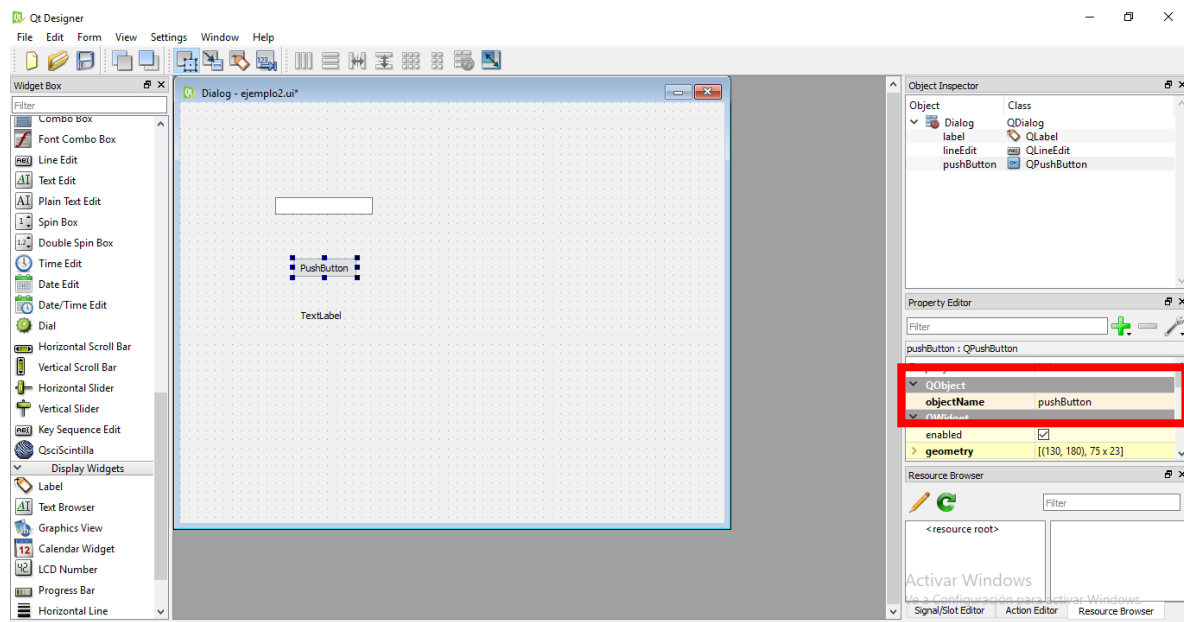


Figura 2. Propiedades del botón.



Antes de guardar es importante verificar las propiedades el botón en la parte derecha del programa. El nombre del objeto señalado en rojo debe ser el nombre que posteriormente se usará en el código. En este caso, deje los nombres que usa el programa por defecto. Finalmente, guarde el archivo como “ejemplo2” en la carpeta que desee.

Ahora, escriba el código que aparece a continuación y guárdelo en la misma carpeta donde está el archivo .ui:

```
1 import sys
2 from PyQt5.QtWidgets import QApplication, QDialog
3 from PyQt5.uic import loadUi
4
5
6 class lanzarApp(QDialog): # Clase que inicia la interfaz
7     def __init__(self):
8         super(lanzarApp, self).__init__()
9         loadUi('ejemplo2.ui', self) # El .ui es el archivo que se crea en QT Designer
10        self.pushButton.clicked.connect(self.on_clicked)
11        #Nombre del boton que se creo que cuando se ejecuta llama a la función on_clicked
12    def on_clicked(self):
13        self.label.setText(self.lineEdit.text()) # Línea que cambia el texto del label por el texto escrito
14
15 app=QApplication(sys.argv)
16 widget=lanzarApp() # Se crea objeto del tipo lanzarApp
17 widget.show() # Línea de código que lanza la app
18 sys.exit(app.exec_()) # Línea que se ejecuta cuando se cierra la app
19
20
```

Figura 3. Código.

Una vez ejecutado debe aparecer el siguiente recuadro:

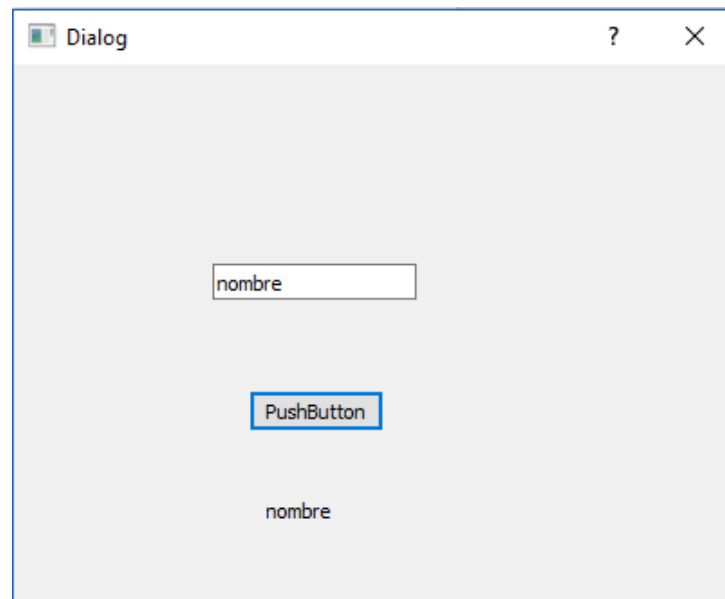


Figura 4. Nombre del Dialog.



Cuando cambie lo que se encuentre en lineEdit y presione el botón, el texto de la parte inferior cambiará. Puede mirar todas las propiedades de los elementos que ponga en el recuadro en la parte izquierda. Ahí podrá cambiar el nombre, color, tamaño, texto, entre otros.

2. Ejemplo

Construir un archivo .ui con los elementos que se muestran a continuación:

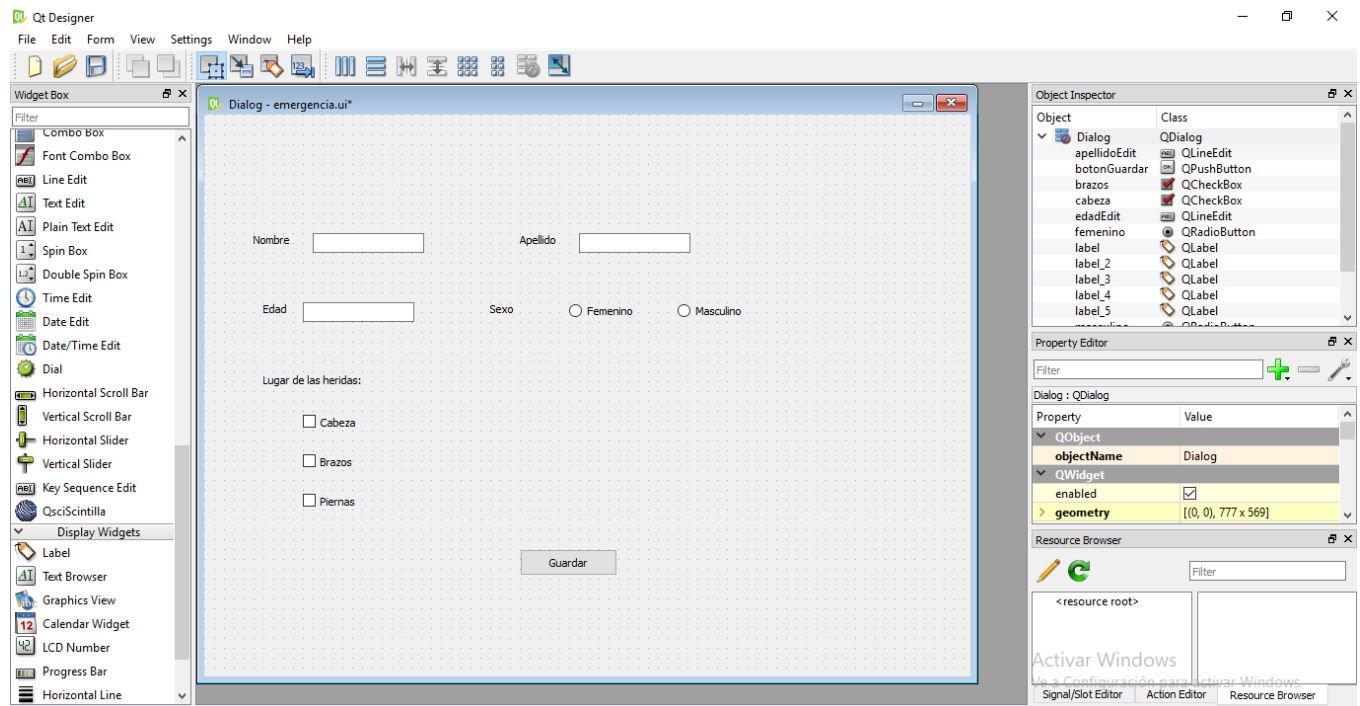


Figura 5. Elementos para construir el archivo .ui.

Verifique que los objectName de cada objeto posicionado sean los mismos que se muestran en rojo en la siguiente figura:



Figura 6. objectName.

Una vez la interfaz esté diseñada, guárdela como: emergencia.

Escriba el siguiente código en un archivo Python:

```
1 import sys
2 from PyQt5.QtWidgets import QApplication, QDialog
3 from PyQt5.uic import loadUi
4
5 class SistemaEmergencia(QDialog):
6     def __init__(self):
7         super(SistemaEmergencia, self).__init__()
8         loadUi('emergencia.ui', self)
9         self.botonGuardar.clicked.connect(self.guardarInformacion)
10        self.femenino.setChecked(1)
11        self.masculino.setChecked(1)
12        def guardarInformacion(self):
13            nombreIngresado=self.nombreEdit.text()# Guarda la información escrita en nombre
14            apellidoIngresado=self.apellidoEdit.text()# Guarda la información escrita en apellido
15            edadIngresada=int(self.edadEdit.text())# Guarda la información escrita en edad
16            if self.femenino.isChecked()==True:# Verifica si está seleccionada la opción de femenino
17                genero="F"
18            if self.masculino.isChecked()==True:# Verifica si está seleccionada la opción de masculino
19                genero="M"
20            if self.cabeza.isChecked()==True:# Verifica si está seleccionada la lesión de cabeza
21                herida="C"
22            if self.brazos.isChecked()==True:# Verifica si está seleccionada la lesión de brazos
23                herida="B"
24            if self.piernas.isChecked()==True:# Verifica si está seleccionada la lesión de piernas
25                herida="P"
26            print("Nombre:" + nombreIngresado + " Apellido:" + apellidoIngresado + " Edad:" + str(edadIngresada) +
27                  "Genero:" + genero + " Herida:" + herida)
28            # Concatena toda la información e imprime todo
29
30 if __name__ == "__main__":
31     app = QApplication(sys.argv)
32     window = SistemaEmergencia()
33     window.show()
34     app.exec_()
35
```

Figura 7. Código de Python.

Al ejecutar el código, debe permitir llenar la información. Al hacer clic en el botón de guardar, debe imprimir en consola la información ingresada.