Desconocido

### Más formas de utilizar el identificador

Siempre que utilizamos un create\_function del lienzo, como create\_polygon o create\_rectangle , se devuelve un identificador. Este identificador se puede utilizar con otras funciones del lienzo, como hicimos anteriormente con la función move :

>>> from tkinter import \*  
>>> tk = Tk()  
>>> canvas = Canvas(tk, width=400, height=400)  
>>> canvas.pack()  
>>> canvas.create\_polygon(10, 10, 10, 60, 50, 35)  
1  
>>> canvas.move(1, 5, 0)

El problema de este ejemplo es que create\_polygon no siempre devolverá 1. Por ejemplo, si has creado otras formas, podría devolver 2, 3 o incluso 100 (dependiendo del número de formas que hayas creado). Si cambiamos el código para almacenar el valor  devuelto como una variable, y luego utilizamos la variable (en lugar de referirnos sólo al número 1), el código funcionará independientemente del número devuelto.

>>> mytriangle = canvas.create\_polygon(10, 10, 10, 60, 50, 35)  
>>> canvas.move(mytriangle, 10, 0)

La función move nos permite mover objetos por la pantalla utilizando su identificador. Pero otras funciones del lienzo también pueden cambiar algo que hayamos dibujado. Por ejemplo, la función itemconfig puede cambiar algunos parámetros de una forma, como sus colores de relleno y contorno.

Supongamos que creamos un triángulo rojo:

>>> from tkinter import \*  
>>> tk = Tk()  
>>> canvas = Canvas(tk, width=400, height=400)  
>>> canvas.pack()  
>>> mytriangle = canvas.create\_polygon(10, 10, 10, 60, 50, 35,  
 fill='red')

Podemos cambiar el triángulo a otro color con itemconfig y utilizar el identificador como primer parámetro. El siguiente código dice: "Cambia el color de relleno del objeto identificado por el número de la variable mytriangle a azul":

>>> canvas.itemconfig(mytriangle, fill='blue')

También podríamos darle al triángulo un contorno de otro color, utilizando de nuevo el identificador como primer parámetro:

>>> canvas.itemconfig(mytriangle, outline='red')

Más adelante aprenderemos a realizar otros cambios en un dibujo, como ocultarlo y volverlo a hacer visible. La posibilidad de modificar los dibujos te resultará útil cuando empecemos a escribir juegos en el próximo capítulo.



[anterior](ch10_14.html)[Subtema 15 de 17: (Ver todo)](ch10.html)[siguiente](ch10_16.html)