

Python – lekce 14

14.3 Button

Button je komponenta Tkinteru používaná k vytvoření různých druhů tlačítek. Tlačítko může obsahovat text nebo obrázek a vy můžete přidělit každému tlačítku funkci nebo metodu. Když je tlačítko zmáčknuté, Python automaticky zavolá funkci nebo metodu.

Tlačítko je schopno zobrazit text pouze stejného druhu a velikosti, ale text může být rozdělen do více řádků. Mimo jiné jeden ze znaků může být podtržen k označení klávesové zkratky. Standardně se klávesa TAB používá k přemístění se na tlačítko.

Tlačítka jsou velmi jednoduchá k použití. Všechno, co musíte udělat, je určit náplň tlačítka (text, bitmapu nebo obrázek) a jakou funkci nebo metodu zavolat, když je tlačítko zmáčknuté:

```
from Tkinter import *

hlavni = Tk()

def kliknuti():
    print "Kliknul jsi!"

b = Button(hlavni, text="OK", command=kliknuti)
b.pack()

mainloop()
```

Popis komponenty

Button(master=None, **options)

Příkazové tlačítko

master = Rodičovské okno.

****options** = Parametry komponenty.

****options**

Modifikuje jeden nebo více parametrů komponenty. Jestliže nejsou parametry dány, tato metoda vrátí obsah všech již daných hodnot parametrů.

activebackground = Jakou barvu pozadí použít, když je tlačítko aktivní. Standardní nastavení závisí na systému.

activeforeground = Jakou barvu písma použít, když je tlačítko aktivní. Standardní nastavení závisí na systému. (activeForeground/Background)

anchor = Kontroluje, kde v tlačítku se bude text(nebo obrázek) nacházet. Vybírejte z: **N**, **NE**, **E**, **SE**, **S**, **SW**, **W**, **NW**, nebo **CENTER**. Standardně je nastaven **CENTER**. (anchor/Anchor)

background = Barva pozadí tlačítka. Standardně nastavení závisí na systému. (background/Background)

bg = Stejně jako **background**.

bitmap = Zobrazí bitmapu do tlačítka. Jestliže je dán parametr *image*, tento parametr je ignorován. (*bitmap/Bitmap*)

borderwidth = Šířka okraje tlačítka. Standardní nastavení závisí na systému, ale obvykle je to 1 nebo 2 pixely. (*borderWidth/BorderWidth*)

bd = Stejně jako **borderwidth**.

command = Funkce nebo metoda, která je zavolána, když je tlačítko zmáčknuto. Jestliže nedáte tento parametr, nestane se nic, když uživatel zmáčkne tlačítko. (*command/Command*)

compound = Kontroluje jak kombinovat text a obrázek v tlačítku. Standardně, je-li dán obrázek nebo bitmapa, je text ignorován. Jestliže je tento parametr nastaven na **CENTER**, text se objeví nad obrázkem. Jestliže je tento parametr nastaven na **BOTTOM, LEFT, RIGHT** nebo **TOP**, obrázek je koncipován mimo text (používej **BOTTOM** k posunutí obrázku pod text atd.). Standardní nastavení je **NONE**. (*compound/Compound*)

cursor = Změna kursoru, jestliže se nachází nad tlačítkem. (*cursor/Cursor*)

disabledforeground = Barva písma, když je tlačítko zablokované (DISABLED). Standardní nastavení závisí na systému. (*disabledForeground/DisabledForeground*)

font = Druh písma použitého na text v tlačítku. Tlačítko může obsahovat pouze jeden druh písma. Standardní nastavení závisí na systému (*font/Font*)

foreground = Barva pro barvu písma. Standardní nastavení závisí na systému. (*foreground/Foreground*)

fg = Stejně jako **foreground**.

height = Výška tlačítka. Když tlačítko obsahuje text, výška je dána v textových jednotkách. Když tlačítko obsahuje obrázek, výška je dána v pixelech. (*height/Height*)

highlightbackground = Jaká barva se použije na zvýraznění okraje, když tlačítko nebude mít focus. Standardní nastavení záleží na systému. (*highlightBackground/HighlightBackground*)

highlightcolor = Jaká barva se použije na zvýraznění okraje, když tlačítko bude mít focus. Standardní nastavení záleží na systému. (*highlightColor/HighlightColor*)

highlightthickness = Šířka zvýrazněného okraje. Standardní nastavení záleží na systému (obvykle jeden nebo dva pixely). (*highlightThickness/HighlightThickness*)

image = Obrázek do tlačítka. Když je tento parametr dán, je obrázek vykreslen nad text a bitmapu, jestliže není dán parametr **compound**. (*image/Image*)

justify = Definuje jak seřadit víceřádkový text. Používejte **LEFT, RIGHT** nebo **CENTER**. Standardně je nastaven **CENTER**. (*justify/Justify*)

overrelief = Alternativní relief, který se použije, jestliže je myš nad tlačítkem. Jestliže nedáte tento parametr, bude vždy použita hodnota reliefu. (*overRelief/OverRelief*)

padx = Horizontální vycpávka mezi jeho obsahem a okrajem. (*padX/Pad*)

pady = Vertikální vycpávka mezi obsahem tlačítka a jeho okrajem. (*padY/Pad*)

relief = Okrasa okraje. Obvykle je tlačítko **RAISED**, a když je zmáčknuto, změní se relief na **SUNKEN**. Další možnosti jsou **GROOVE**, **RIDGE** a **FLAT**. Standardní nastavení je **RAISED**. (relief/Relief)

repeatdelay = (repeatDelay/RepeatDelay)
repeatinterval = (repeatInterval/RepeatInterval)

state = Stav tlačítka: **NORMAL**, **ACTIVE** nebo **DISABLED**. Standardně je nastaven **NORMAL**. (state/State)

takefocus = Indikuje, zda může uživatel použít klávesu **Tab** k posunutí na tlačítko. Standardně je nastaven prázdný řetězec, který znamená, že tlačítko přijímá akce, jenom jestliže má nějakou klávesovou vazbu. (takeFocus/TakeFocus)

text = Text zobrazovaný v tlačítku. Text může obsahovat nové řádky. Když je dán parametr bitmapa nebo obrázek, text je ignorován (jestliže nedáte parametr **compound**). (text/Text)

textvariable = Připojí Tkinterovskou proměnnou (obvykle **StringVar**) k tlačítku. Jestliže se proměnná změní, text se změní. (textVariable/Variable)

underline = Který ze znaků z textu podtrhnout. Standardně je nastaveno na -1, což znamená, že žádný znak nebude podtržen. (underline/Underline)

width = Šířka tlačítka. Když tlačítko obsahuje text, je šířka dána v textových jednotkách. Když tlačítko obsahuje obrázek, šířka je dána v pixelech. (width/Width)

wraplength = Vymezuje, kdy je tlačítko přeměněno na víceřádkový text. Tento parametr je dán v pixelech. Standardně je nastaveno na 0. (wrapLength/WrapLength)

flash()

Probleskující tlačítko. Tato metoda přepíná mezi normálním a aktivním stavem tlačítka.

invoke()

Zavolá funkci nebo metodu spojenou s tlačítkem