

Interfaces gráficas de usuario

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2025/2026



Generado el 2025/07/16 a las 19:32:00

1. Introducción a Tkinter
2. Widgets básicos
3. *Layout* y organización de la interfaz
4. Eventos y funciones asociadas

1. Introducción a Tkinter

1.1. ¿Qué es Tkinter?

1.2. Instalación y primeras pruebas

1.3. La ventana principal (Tk)

1.4. El bucle principal (mainloop)

2. Widgets básicos

2.1. Label, Button, Entry, Text, Checkbutton, Radiobutton

2.2. Atributos comunes: texto, color, fuente, tamaño

2.3. Métodos útiles: get, insert, delete

3. *Layout* y organización de la interfaz

3.1. Geometría con pack, grid y place

3.2. Uso de `Frame` para dividir la ventana

3.3. Diseño *responsive* básico

4. Eventos y funciones asociadas

4.1. Asociar funciones a eventos (*callbacks*)

4.2. Uso de `command=`

4.3. Eventos con `bind`

4.4. Variables de control (StringVar, IntVar, etc.)

5. Bibliografía

Bibliografía

Roseman, Mark. n.d. "TkDocs.com." <https://tkdocs.com/>.