

CIP de FP BATOI

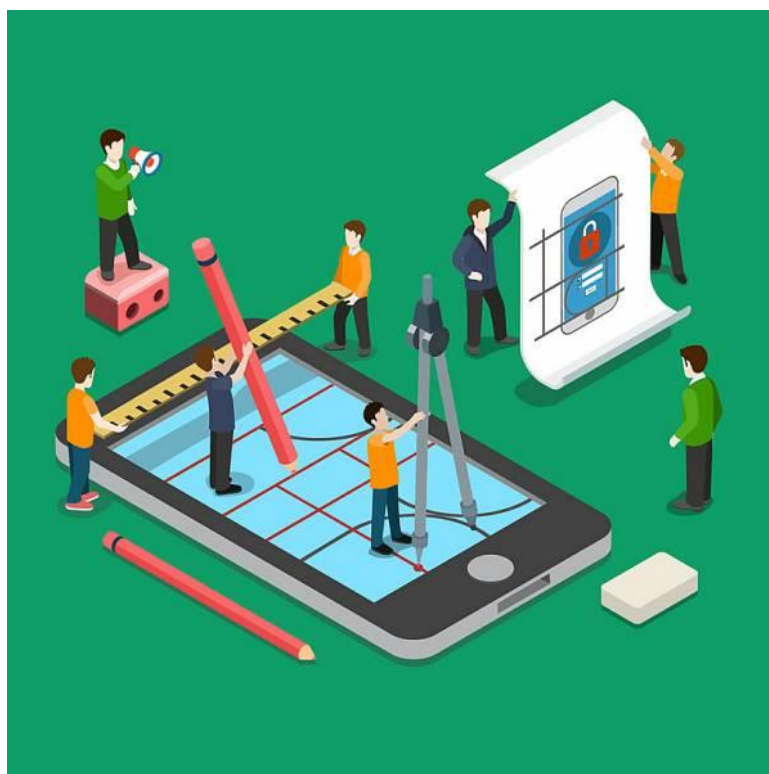


DESENROTLLAMENT D'INTERFÍCIES

2N DAM

CURS 2023-2024

**UD2: Creació d'interfícies gràfiques amb Python
utilitzant PySide.**



Instruccions inicials

Les pràctiques es lliuraran seguint la següent pauta: El nom de l'activitat o pràctica a enviar serà el nombre de la pràctica (per exemple: A23, seguit de guió baix i del vostre nom i cognoms). Per exemple: **A23_AntonioGómez**.

L'activitat s'ha de lliurar en la data establerta i no s'acceptaran els lliuraments fora del termini establert.

Les pràctiques han de ser originals i no s'admeten còpies de companys/es, Internet..

Per a les pràctiques farem ús del programari indicat per professorat i especificat a les pràctiques.

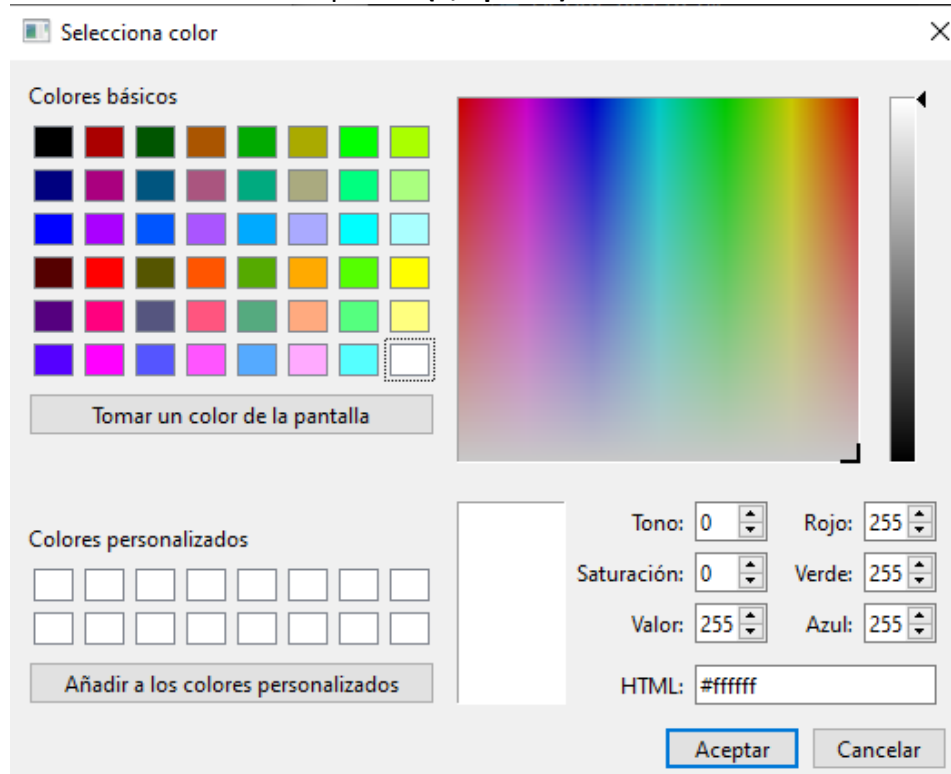
Objectius de l'activitat

1. Crear interfícies gràfiques amb PySide i Qt.
2. Aprendre i familiaritzar-se amb els principals components de PySide6.

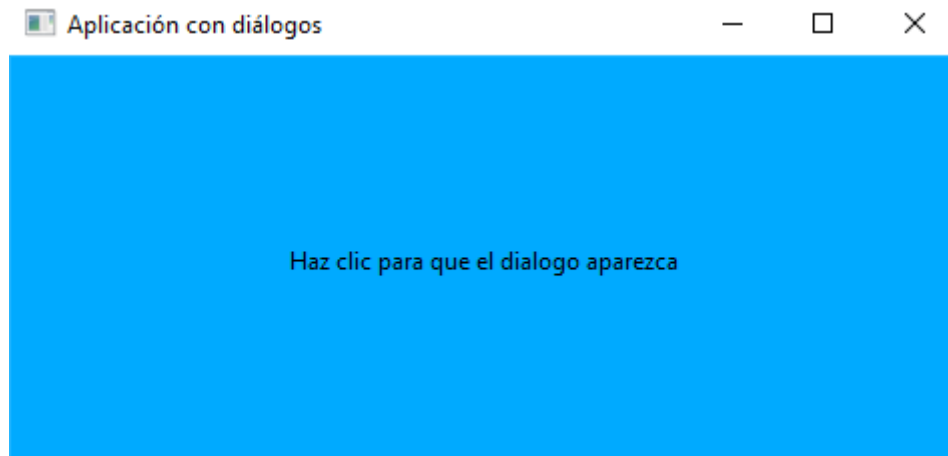
Temporalització

L'activitat està prevista en una estimació de quatre sessions lectives de 55 minuts cada sessió.

1. Dissenya una finestra amb un botó, i al fer clic s'obri una finestra per a seleccionar color com aquesta: **(1,5 punts)**

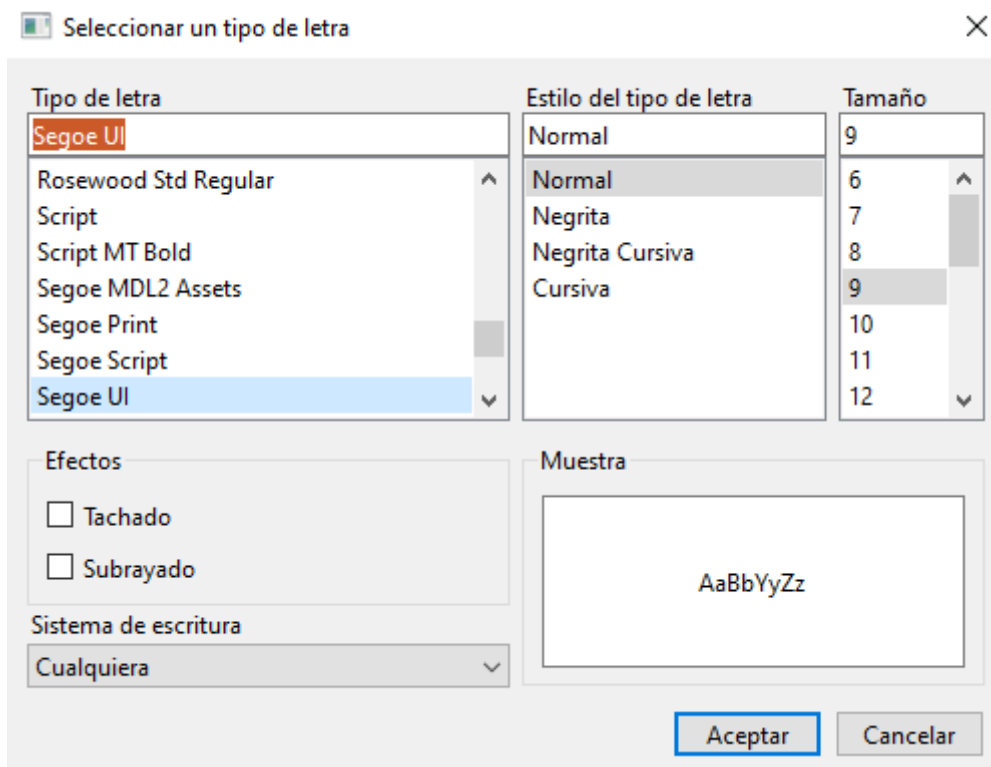


Al seleccionar un color automàticament ha de canviar el color de fons del botó a la pantalla principal:

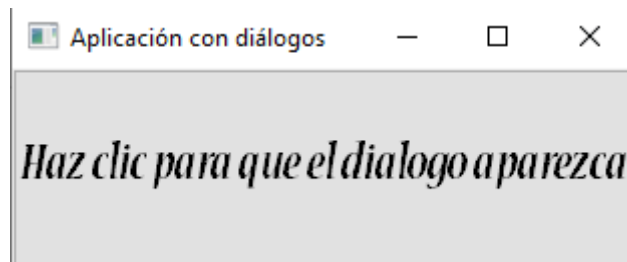


Has de tindre en compte que per arreplegar el color en hexadecimal has d'ajudar-te de `color.name()`

2. Dissenya una finestra amb un botó, i al fer clic s'obri una finestra per a seleccionar la font i tots els seus estils com aquesta: **(0.5 punts)**



Després de seleccionar font, estil i tamany a de aplicar-se al text del botó automàticament:



3. Has de dissenyar la següent interfície. (2 punts)

CREACIÓ DE MENÚ I FINESTRES AMB PYSIDE6

EXERCICI DE CLASSE

Exemple de Menú

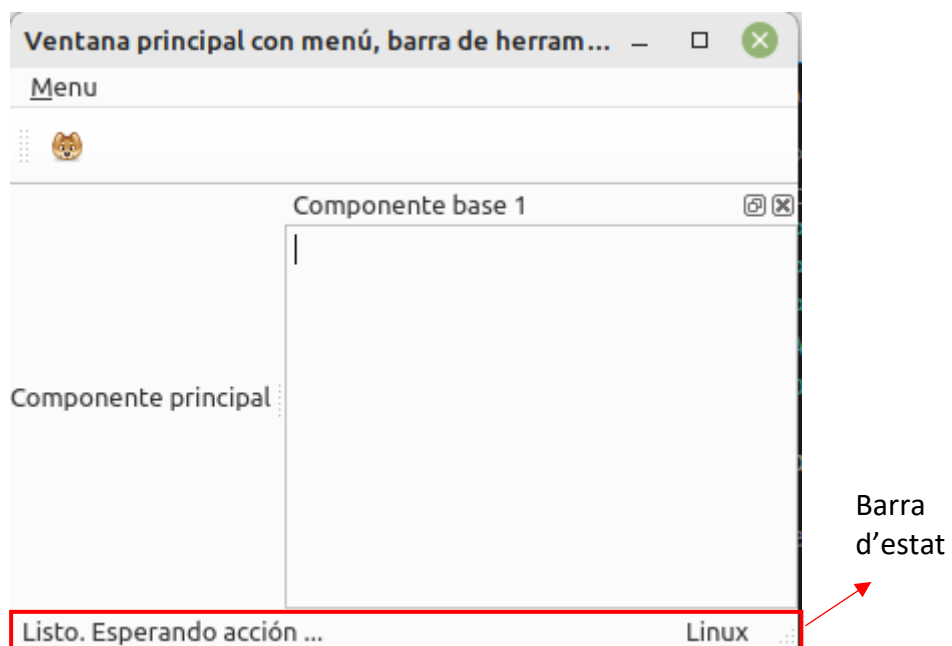
- File
 - Botó 1
 - Submenú
 - Botó 2
 - Botó 3

Crearem el menú següent amb el seu submenú

Si cliquem al botó 2, s'obrirà una nova finestra amb la imatge del gos.

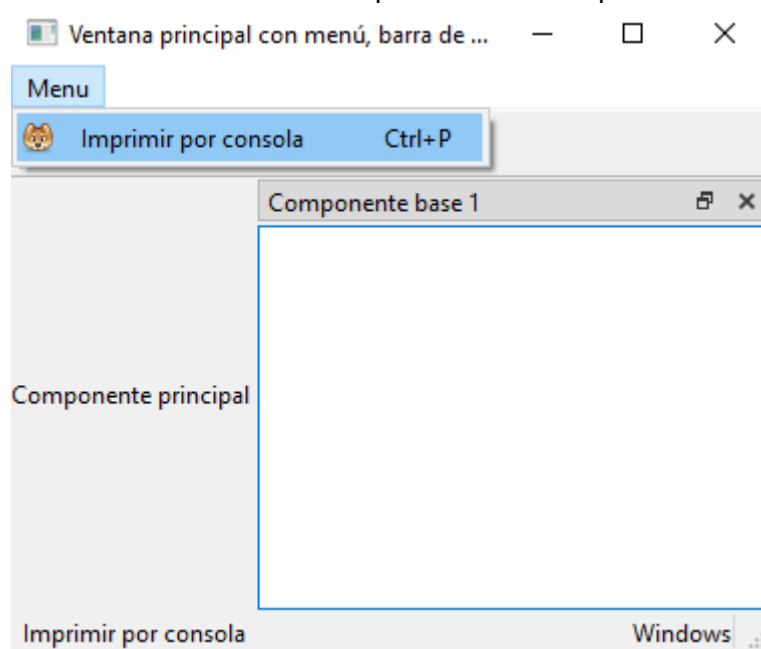
Si cliquem al botó 3, s'obrirà una nova finestra amb la imatge del mono.

4. Has de dissenyar la següent interfície. (2 punts)



En el moment d'executar la aplicació s'obrirà la ventana de la captura anterior, com podeu observar, a la barra d'estat apareix un text que posa "Listo. Esperando acción". Eixe text apareixerà durant nomé 3 segons.

També apareix un altre text a la barra d'estat que posa "Linux". Eixe text detecta automàticament el sistema base sobre el que s'executa la aplicació i es un text fix.

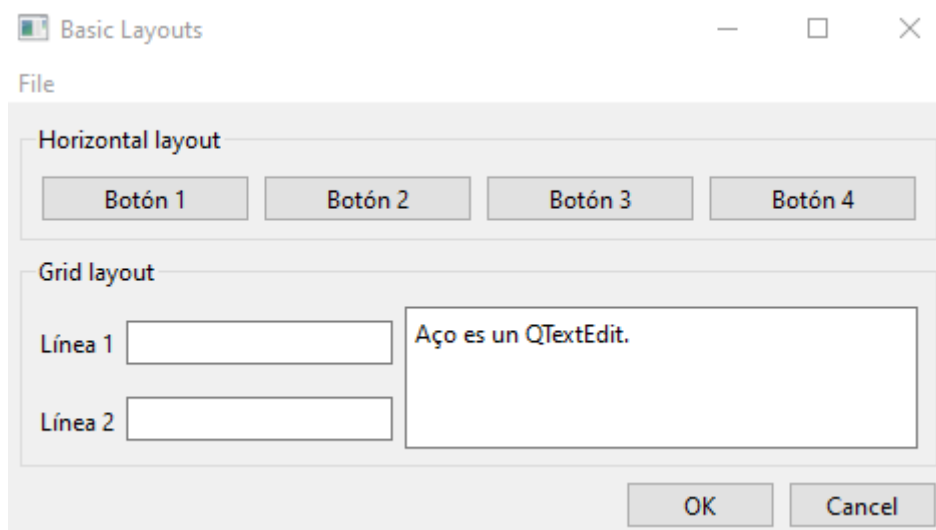


El menú conté un submenú amb una icona i un Shortcut "Ctrl + P". Al passar el ratolí per damunt la barra d'estat mostrarà el text "Imprimir por consola".

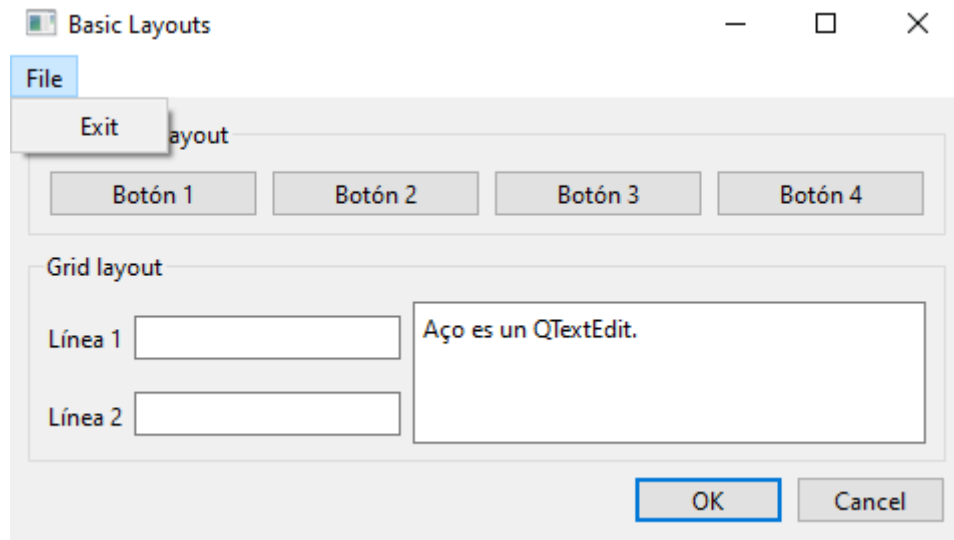
Al pressionar el botó s'imprimirà per consola "Acción lanzada a través del menú, del atajo o de la barra de herramientas".

Tant el botó del menú como el botó de la barra de ferramentes faran el mateix.

5. Has de dissenyar la següent interfície. **(2 punts)**



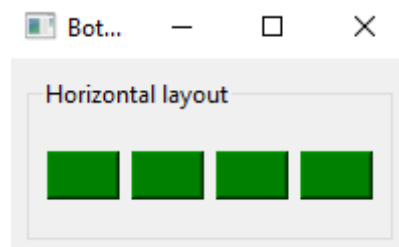
El menú a soles conté una acció (Exit), que al pressionar ha de tancar automàticament l'aplicació:



El botons de Ok y Cancel estan fets ajudant-se de QDialogButtonBox, però no fan ninguna acció.

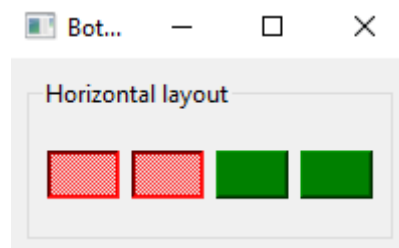
La resta de botons tampoc cal que facen ninguna acció.

6. Has de dissenyar la següent interfície. (2 punts)



Es tracta simplement d'una estructura horitzontal amb quatre botons alternadors que per defecte estan en verda. Esta estructura ha de ser creada amb un bucle for.

Si fem clic sobre algú botó automàticament canviarà a color roig com veiem en la següent imatge:



Si algú botó està activat, al tornar a pressionar-lo tornarà al color verd.

Per a arreplegar qual ha sigut el botó que ha generat la senyal existeix una funció en Python anomenada **sender()**. Podeu fer us de la següent línia de còdec per a arreplegar el botó en qüestió **sender = self.sender()**.