

Curso de Desarrollo en Lenguaje Python para Inteligencia Artificial (Málaga)

M.374.001.001

8 de abril 2021 09:30-13:30

Módulo 3 - Tema 2.2

Carmen Bartolomé



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro



Ayuntamiento de Málaga

Módulo 3: UI y DDBB

Desarrollo en lenguaje Python

Año de realización: 2021

PROFESORA

Carmen Bartolomé Valentín-Gamazo



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

Tema 2-2

Interfaz de usuario



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

EOI Escuela de
organización
industrial

Módulo 3: UI y DDBB

Índice

1. Frame
2. Command
3. Radiobutton
4. Checkbutton
5. Menu
6. messagebox





Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

EOI Escuela de
organización
industrial

command

Es el argumento que llama a la función a ejecutar cuando ocurre el evento correspondiente al widget que estamos programando. Obviamente, debe ser un widget interactivo.

Previamente se debe haber definido la función que vamos a querer que se ejecute.

```
def funcion():
```

```
    ...
```

```
boton = tk.Button(ventana, text="Haz click", command=funcion)
```



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

EOI Escuela de
organización
industrial

Widget Radiobutton

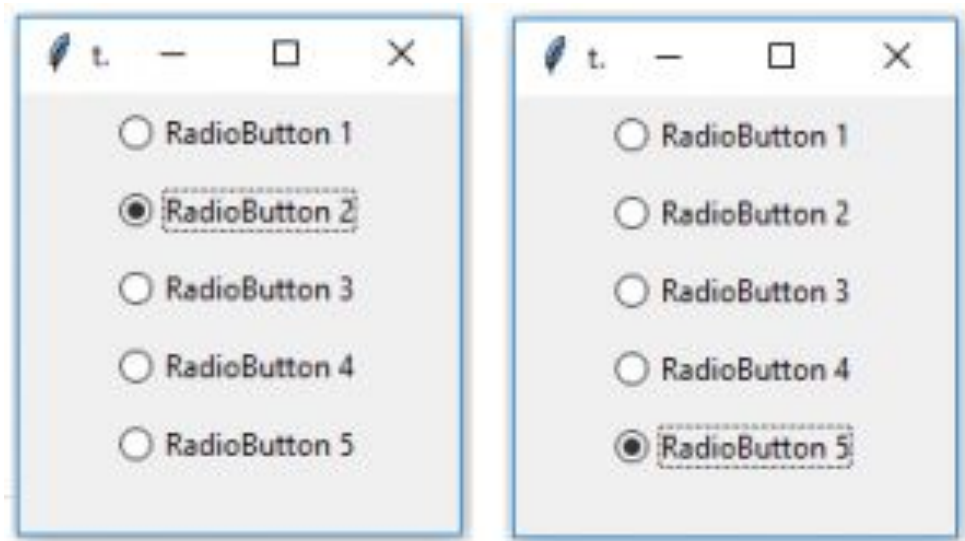
Es el widget que permite seleccionar entre varias opciones, marcando un círculo junto a un texto descriptivo de la opción.

tk.**Radiobutton**(root, text="Opción A", variable=opcion, value=1)

Los dos parámetros más importantes son:

variable: es la variable de control compartida por todos los botones. Adopta el valor correspondiente al botón marcado

value: es la variable particular de cada botón, que será asignada a la variable de control cuando el botón se marca





Widget Checkbutton

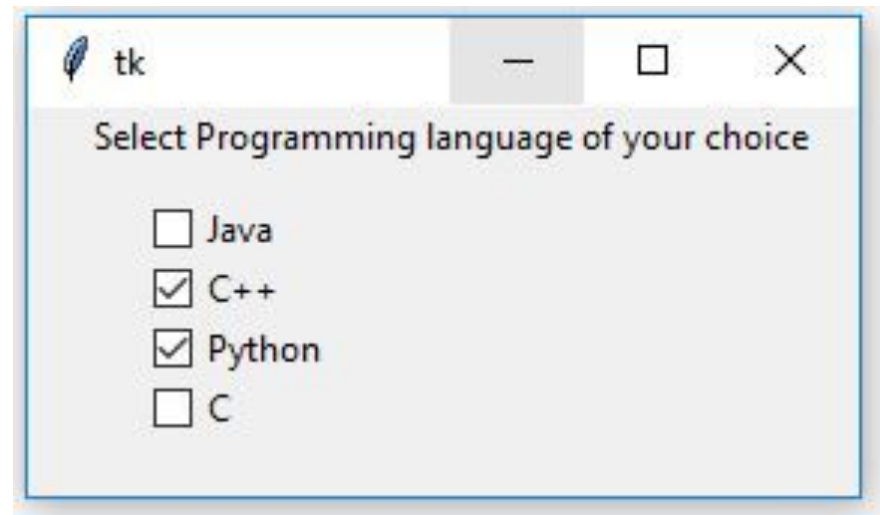
Este widget se utiliza cuando queremos que el usuario marque una característica adicional. Puede utilizarse para respuestas multiopción, en vez de Radiobutton, que se utiliza para la selección de una única opción.

tk.**Checkbutton**(root,text="texto",variable=nombre_var,onvalue=1,offvalue=0)

variable es el nombre de la variable que va a guardar el estado del botón

onvalue es el valor que tomará la variable si el botón está marcado

offvalue es el valor que tomará la variable si el botón está sin marcar





Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

EOI Escuela de
organización
industrial

Widget Menu

Un menú es un conjunto de botones con características gráficas especiales.

El menú que suele aparecer en la parte superior de una aplicación, es una opción de configuración de la propia ventana raíz:

```
menubar = tk.Menu(root)
```

```
root.config(menu=menubar)
```

Los métodos más utilizados son `.add_command()` y `.add_cascade()`



Widgets messagebox y filedialog

```
from tkinter import messagebox  
  
messagebox.showinfo('Message title', 'Message content')
```

Sirve para mostrar información o pedir una acción del usuario de forma rápida y directa. Aparecen en ventanas independientes y suelen requerir la acción de pulsar un botón.

Existen varios métodos, según la finalidad:

- showinfo
- showwarning
- showerror
- askquestion
- askokcancel
- askretrycancel
- askopenfile
- asksaveasfile



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

EOI Escuela de
organización
industrial

Módulo 2: el core de Python

carmenbvg@gmail.com

```
1  def gratitude():  
2      print("Thank you.")  
3
```

