

ВИДЖЕТЫ

Библиотека tKINTER

- Tkinter (от англ. tk interface) - это графическая библиотека, позволяющая создавать программы с оконным интерфейсом. Эта библиотека является интерфейсом к популярному языку программирования и инструменту создания графических приложений tcl/tk. Для ее использования ее нужно импортировать

```
from tkinter import*
```

Библиотека tkinter

Минимальная программа при использовании библиотеки tkinter выглядит следующим так:

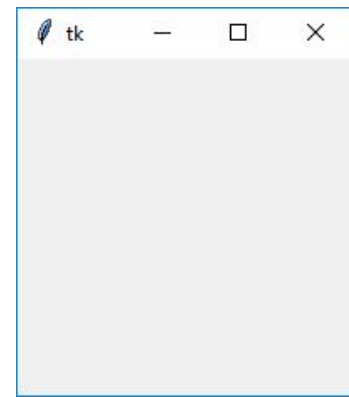
#импортирует библиотеку

from tkinter import *

root = Tk() #создает графическое
окно

root.mainloop() #отображает
содержимое окна

```
from tkinter import *  
root = Tk()  
root.mainloop()
```



Виджет Button

Виджет Button – самая обыкновенная кнопка, которая используется в тысячах программ. Пример кода:

- **text** - какой текст будет отображён на кнопке
- **bg** - цвет кнопки (сокращенно от background)
- **width,height** - соответственно, ширина и длина
- **fg** - цвет текста на кнопке (foreground)
- **font** - шрифт и его размер

```
from tkinter import *
root=Tk()
button1=Button(root,text='Кнопка',width=25,height=5,
                bg='black',fg='yellow',font='arial 14')
button1.pack()
root.mainloop()
```



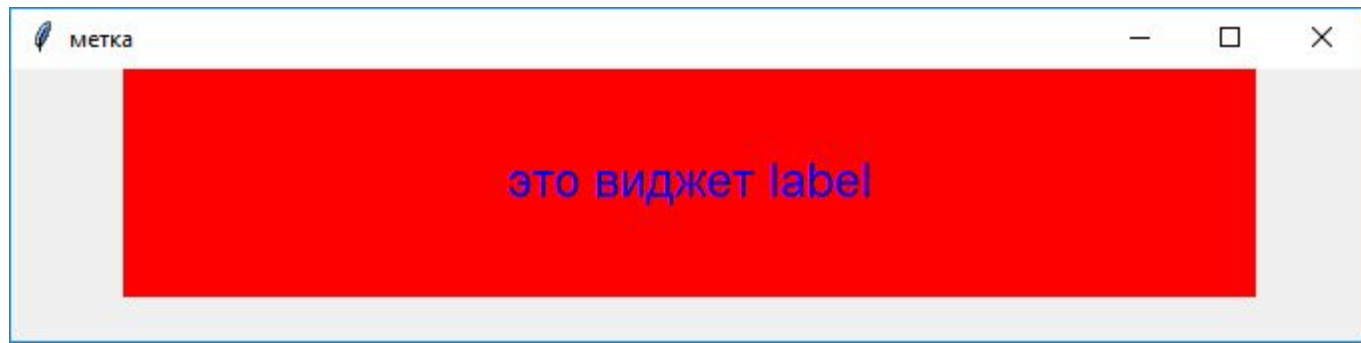
Виджет label

- **Label** - это виджет, предназначенный для отображения какой-либо надписи без возможности редактирования пользователем. Имеет те же свойства, что и перечисленные СВОЙСТВА КНОПКИ.

```
from tkinter import *
root=Tk()
root.title("метка")

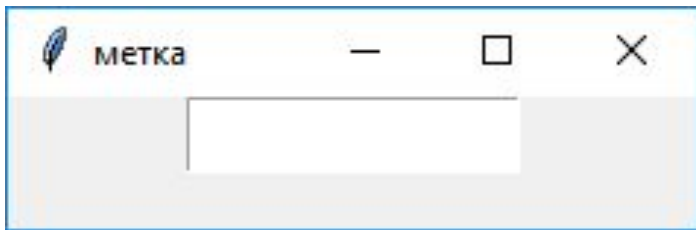
lab=Label(root,text="это виджет label",
           width=40,height=4,bg="red",
           fg="blue",font="arial 18")

lab.pack()
root.mainloop()
```



Виджет Entry

- **Entry** - это виджет, позволяющий пользователю ввести одну строку текста. Имеет дополнительное свойство **bd** (сокращённо от **borderwidth**), позволяющее регулировать ширину границы.
- **borderwidth** - ширина бордюра элемента
- **bd** - сокращение от **borderwidth**
- **width** - задаёт длину элемента в знаках.
- **show** - задает отображаемый символ.



```
*label.py - F:/Айтиландия/Python/виджеты/label.py (3.7.1)*
File Edit Format Run Options Window Help
from tkinter import *
root=Tk()
root.title("entry")

ent=Entry(root,width=10,font='Arial 14')

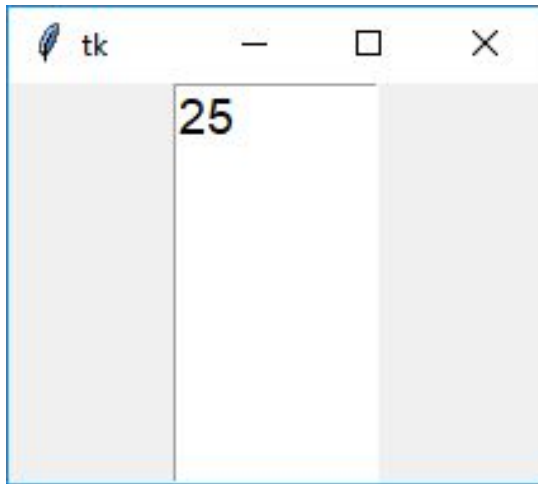
ent.pack()

root.mainloop()
```



Виджет text

- **Text** - это виджет, который позволяет пользователю ввести любое количество текста. Имеет дополнительное свойство wrap, отвечающее за перенос (чтобы, например, переносить по словам, нужно использовать значение WORD). Например:



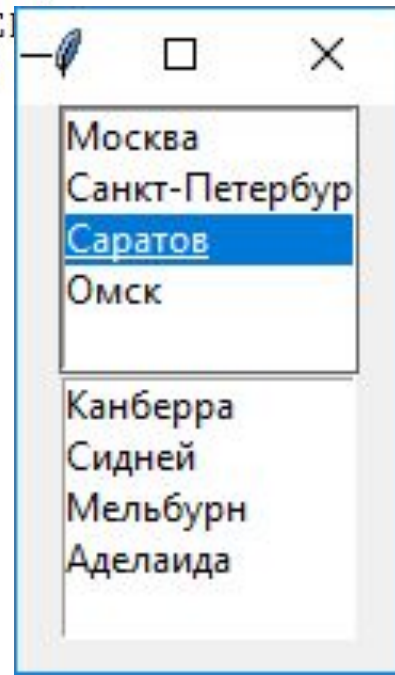
```
from tkinter import *
root=Tk()
text1=Text(root,height=7,width=7,
            |font='Arial 14',wrap=WORD)
text1.insert('1.0',"2")
text1.insert(END,"5")
#text1.delete('1.0', END)      # Удалить все
a=text1.get('1.0',END)        # Извлечь все
print(a)
text1.pack()
root.mainloop()
```



Виджет listbox

- **Listbox** - это виджет, который представляет собой список, из элементов которого пользователь может выбирать один или несколько пунктов. Имеет дополнительное свойство `selectmode`, которое, при значении `SINGLE`, позволяет пользователю выбрать только один элемент списка, а при значении `EXTENDED` - любое количество. Пример:

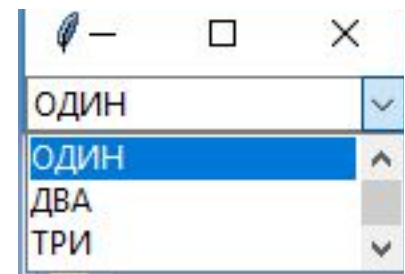
```
from tkinter import *
root=Tk()
listbox1=Listbox(root,height=5,width=15,selectmode=EXTENDED)
listbox2=Listbox(root,height=5,width=15,selectmode=SINGLE)
list1=["Москва", "Санкт-Петербург", "Саратов", "Омск"]
list2=["Канберра", "Сидней", "Мельбурн", "Аделаида"]
for i in list1:
    listbox1.insert(END,i)
for i in list2:
    listbox2.insert(END,i)
listbox1.pack()
listbox2.pack()
root.mainloop()
```



Виджет Combobox

- Виджет **Combobox** предназначен для отображения списка значений, их выбора или изменения пользователем. В версии tk ему подобен виджет **Listbox**. Разница заключается в том, что **Combobox** имеет возможность сворачиваться подобно свитку, а **Listbox** будет отображаться всегда открытым. Чтобы отобразить **Combobox** с заранее заданными значениями в форме, достаточно сделать следующее:

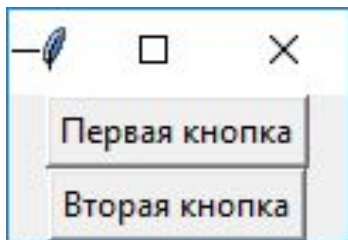
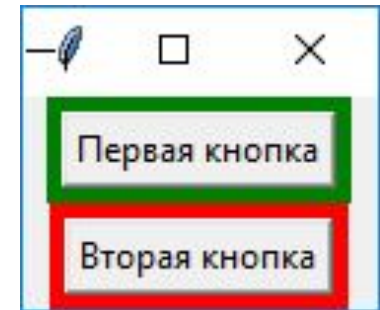
```
import tkinter as tk
import tkinter.ttk as ttk
root = tk.Tk()
frame = tk.Frame(root)
frame.grid()
combobox = ttk.Combobox(
    frame, values = ["ОДИН", "ДВА", "ТРИ",
                    "четыре", "пять", "шесть"], height=3)
combobox.set("ОДИН") #с помощью этой строчки мы установим
                     #Combobox в значение ОДИН изначально
combobox.grid(column=0, row=0) #Позиционируем Combobox на форме
root.mainloop()
```



Виджет frame

- Виджет Frame (рамка) предназначен для организации виджетов внутри окна. Рассмотрим пример:

```
from tkinter import *
root=Tk()
button1=Button(root,text='Первая кнопка')
button2=Button(root,text='Вторая кнопка')
button1.pack()
button2.pack()
root.mainloop()
```



```
from tkinter import *
root=Tk()
frame1=Frame(root,bg='green',bd=5)
frame2=Frame(root,bg='red',bd=5)
button1=Button(frame1,text='Первая кнопка')
button2=Button(frame2,text='Вторая кнопка')
frame1.pack()
frame2.pack()
button1.pack()
button2.pack()
root.mainloop()
```

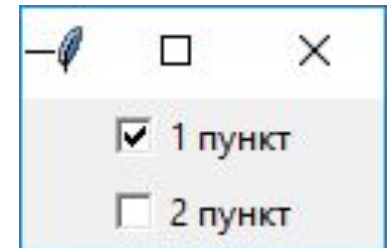


Виджет checkbox

- **Checkbox** - это виджет, который позволяет отметить «галочкой» определенный пункт в окне. При использовании нескольких пунктов нужно каждому присвоить свою переменную. Разберем пример:

```
from tkinter import *
root=Tk()
var1=IntVar()
var2=IntVar()
check1=Checkbutton(root,text=u'1 пункт',
                    variable=var1,onvalue=1,offvalue=0)
check2=Checkbutton(root,text=u'2 пункт',
                    variable=var2,onvalue=1,offvalue=0)

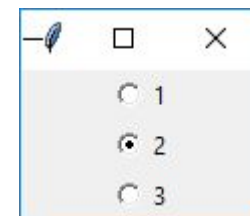
check1.pack()
check2.pack()
root.mainloop()
```



Виджет radiobutton

- Виджет Radiobutton выполняет функцию, схожую с функцией виджета Checkbutton. Разница в том, что в виджете Radiobutton пользователь может выбрать лишь один из пунктов. Реализация этого виджета несколько иная, чем виджета Checkbutton:

```
from tkinter import *
root=Tk()
var=IntVar()
rbutton1=Radiobutton(root,text='1',variable=var,value=1)
rbutton2=Radiobutton(root,text='2',variable=var,value=2)
rbutton3=Radiobutton(root,text='3',variable=var,value=3)
rbutton1.pack()
rbutton2.pack()
rbutton3.pack()
root.mainloop()
```

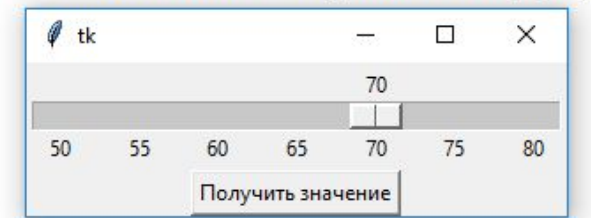


Виджет scale

- **Scale** (шкала) - это виджет, позволяющий выбрать какое-либо значение из заданного диапазона. Свойства:
- **orient** - как расположена шкала на окне. Возможные значения: HORIZONTAL, VERTICAL
- **length** - длина шкалы.
- **from_** - с какого значения начинается шкала.
- **to** - каким значением заканчивается шкала.
- **tickinterval** - интервал, через который отображаются метки шкалы.
- **resolution** - шаг передвижения (минимальная длина, на которую можно передвинуть движок)

```
from tkinter import *
root = Tk()
def getV(root):
    a = scale1.get()
    print ("Значение", a)
scale1 = Scale(root, orient=HORIZONTAL, length=300,
               from_=50, to=80, tickinterval=5,
               resolution=5)
button1 = Button(root, text=u"Получить значение")
scale1.pack()
button1.pack()
button1.bind("<Button-1>", getV)
root.mainloop()
```

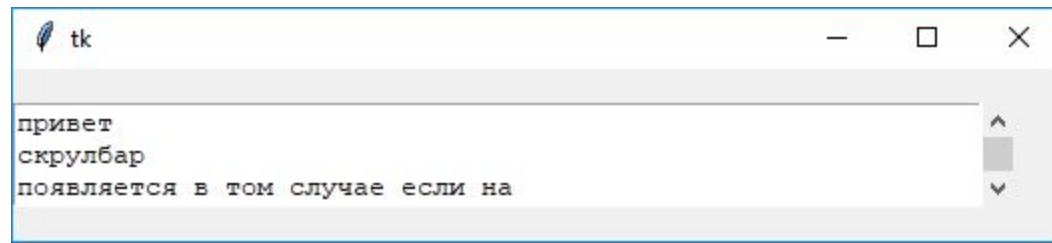
```
Значение 50
Значение 50
Значение 55
Значение 70
```



Виджет scrollbar

- Этот виджет даёт возможность пользователю "прокрутить" другой виджет (например текстовое поле) и часто бывает полезен.

```
from tkinter import *
root = Tk()
text = Text(root, height=3, width=60)
text.pack(side='left')
scrollbar = Scrollbar(root)
scrollbar.pack(side='left')
# первая привязка
scrollbar['command'] = text.yview
# вторая привязка
text['yscrollcommand'] = scrollbar.set
root.mainloop()
```



Progressbar

- Виджет отображает уровень загрузки.
- length - длина полосы.
- Start Запускает бесконечный цикл загрузки. Шаг длиной 1 выполняется один раз в указанное время (в миллисекундах).
- Stop Останавливает цикл загрузки.
- Step Продвигает загрузку на заданное количество шагов.

```
import tkinter as tk
import tkinter.ttk as ttk
root = tk.Tk()
pb = ttk.Progressbar(root, length=100)
pb.pack()
pb.start(100)
root.mainloop()
```



Упаковщик pack()

- Упаковщик pack() является самым интеллектуальным (и самым непредсказуемым). При использовании этого упаковщика с помощью свойства side нужно указать к какой стороне родительского виджета он должен примыкать. Как правило этот упаковщик используют для размещения виджетов друг за другом (слева направо или сверху вниз).

```
from tkinter import *
root=Tk()
button1 = Button(text="1")
button2 = Button(text="2")
button3 = Button(text="3")
button4 = Button(text="4")
button5 = Button(text="5")
button1.pack(side='left')
button2.pack(side='top')
button3.pack(side='left')
button4.pack(side='bottom')
button5.pack(side='right')
root.mainloop()
```



side ("left"/"right"/"top"/"bottom") - к какой стороне должен примыкать размещаемый виджет.

- fill (None/"x"/"y"/"both") - необходимо ли расширять пространство предоставляемое виджету.
- expand (True/False) - необходимо ли расширять сам виджет, чтобы он занял всё предоставляемое ему пространство.
- in_ - явное указание в какой родительский виджет должен быть помещен

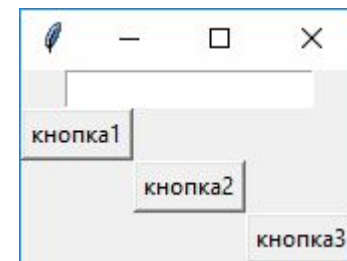


Упаковщик grid()

- Этот упаковщик представляет собой таблицу с ячейками, в которые помещаются виджеты.

```
from tkinter import *
root=Tk()
entry=Entry(root)
button1 = Button(text="кнопка1")
button2 = Button(text="кнопка2")
button3 = Button(text="кнопка3")
entry.grid(row=0, column=0, columnspan=3)
button1.grid(row=1, column=0)
button2.grid(row=2, column=1)
button3.grid(row=3, column=2)
```

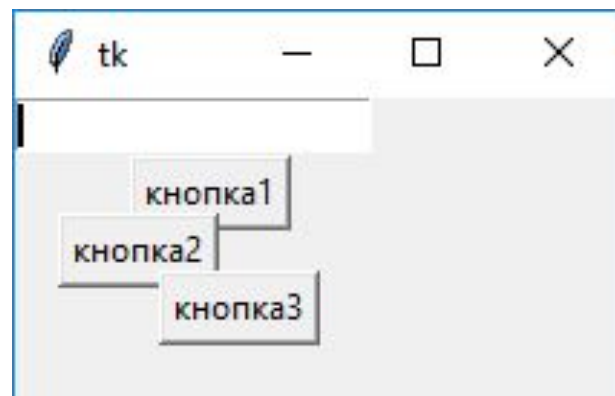
- row** - номер строки
- rowspan** - сколько строк занимает виджет
- column** - номер столбца
- columnspan** - сколько столбцов занимает виджет.
- sticky** ("n", "s", "e", "w" или их комбинация) - указывает к какой границе "приклеивать" виджет. Позволяет расширять виджет в указанном направлении.
- "n" (север) , "s" (юг) "w" (запад) - "e" (восток)



Упаковщик place()

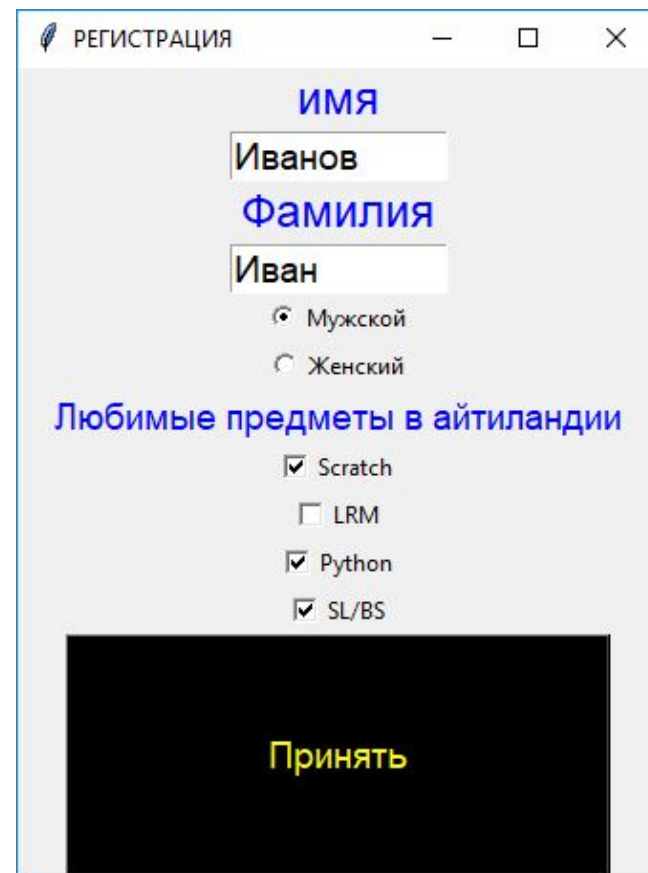
- place представляет собой простой упаковщик, позволяющий размещать виджет в фиксированном месте с фиксированным размером. Также он позволяет указывать координаты размещения в относительных единицах для реализации "резинового" размещения. При использовании этого упаковщика, нам необходимо указывать координаты каждого виджета.

```
from tkinter import *
root=Tk()
entry=Entry(root)
button1 = Button(text="кнопка1")
button2 = Button(text="кнопка2")
button3 = Button(text="кнопка3")
entry.place(x=0,y=0)
button1.place(x=40,y=20)
button2.place(x=15,y=40)
button3.place(x=50,y=60)
```



ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

- Написать программу которая будет выводить окно следующего вида. По нажатию на кнопку вся введенная информация выводится в консоли



РЕГИСТРАЦИЯ

ИМЯ
Иванов

Фамилия
Иван

☒ Мужской
☐ Женский

Любимые предметы в айтиландии

☒ Scratch
☐ LRM
☒ Python
☒ SL/BS

Принять

```
Имя - Иванов
Фамилия - Иван

Пол - мужской
Любимые предметы в айтиландии:
Scratch
Python
Школа лидерства
```



Домашнее задание

- Доработать программу:
- больше предметов для выбора любимых.
- возможность ввести возраст
- возможность выбора факультета (Teen, Jun), в зависимости от факультета предмет «Школа лидерства» (teen) может поменяться при выводе в консоль на «Бизнес школа»(jun).