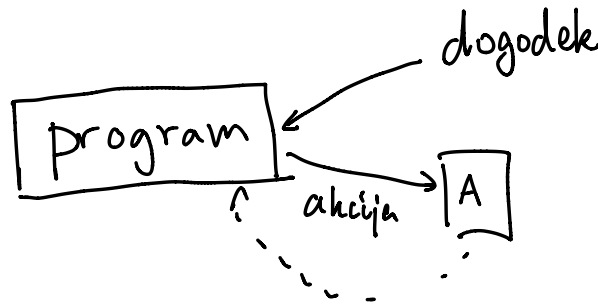


Dogodkovno programiranje & uporabniški vmesniki

Dogodkovno programiranje:



Uporabniki:

- tipka
- miška
- govor

Grafični vmesnik:

- zapiši okno
- izbira iz menija
- pritisk na gumb

Čas:

- alarm

kommunikacija:

- internet

GUI (Graphical User Interface)

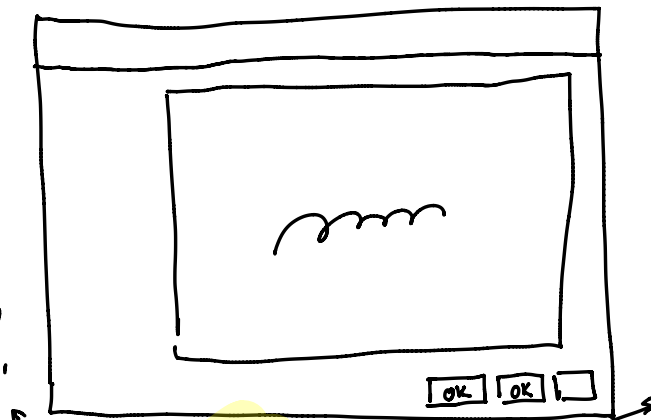
Dogodki

(event)

objekt:

izbira menija,
pritisk na gumb,
premik miške,

zapiši okno
prikaži okno
skrij okno



Akcija

callback
(command)

funkcija/metoda, ki jo
GUI pokliče, ko se zgodi dogodek

grafični elementi
(objekti): "widget"

gumb, menu,
drsniki,

Canvas (risanje)

Napis, polje za vnos

Panel, Frame, Grid

(niso vidni)

vsebujejo widgete in
jih razporedijo v okno

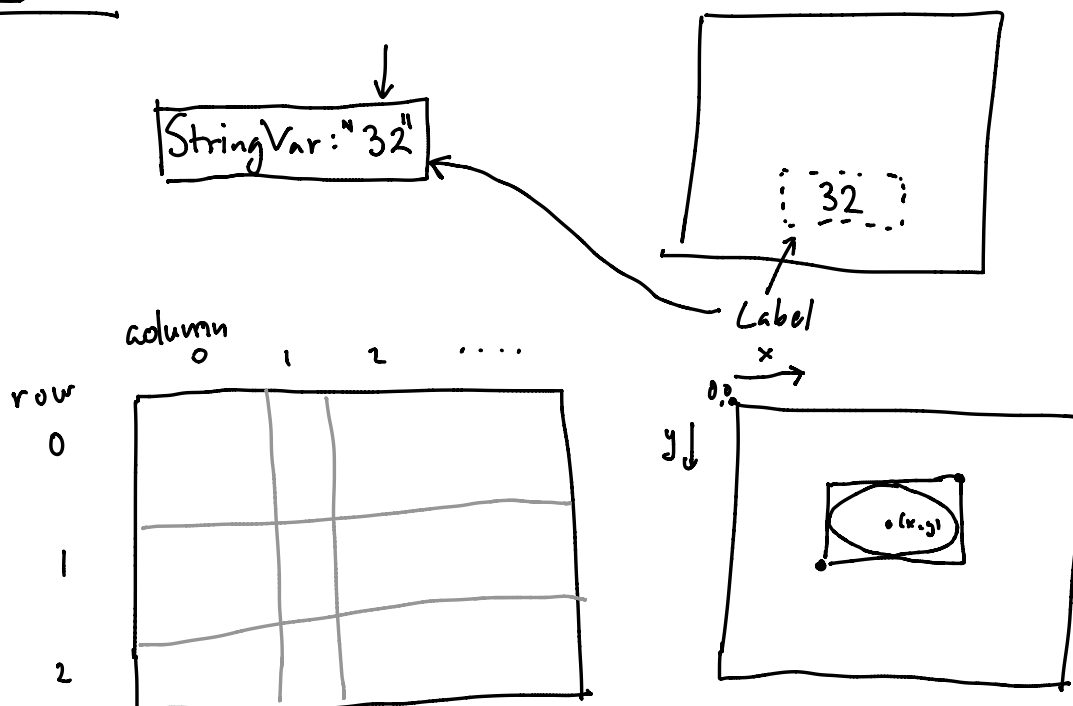
tkinter

GUI knjičnica
za Python

1) Povezmo widgete in callback } definicija razreda:
 --int-- → naredi widgete
 callback metode

2) Kontrolo nad programom prevzame thinter

Label:



Canvas

id
objekta

Canvas.create_xxx(...)

id

