



IPAQ PETA

V. GIMNAZIJA ZAGREB

GIMNAZIJA VUKOVAR

SREDNJA ŠKOLA LOVRE MONTIJA KNIN

SREDNJA ŠKOLA PAKRAC

GIMNAZIJA METKOVIĆ

PMF ZAGREB

Polje za unos teksta

ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Ova publikacija je izrađena uz pomoć Europske unije. Sadržaj publikacije je u isključivoj nadležnosti V. gimnazije te se ni na koji način ne može smatrati da odražava stajališta Europske unije.

Europsku uniju čini 28 država članica koje su odlučile postupno povezivati svoja znanja, resurse i sudbine. Tijekom 50-godišnjeg razdoblja proširivanja, zajedno su izgradile područje stabilnosti, demokracije i održivog razvoja, zadržavajući pritom kulturnu raznolikost, toleranciju i slobode pojedinaca. Europska unija je posvećena dijeljenju svojih postignuća i vrijednosti s državama i narodima izvan svojih granica.

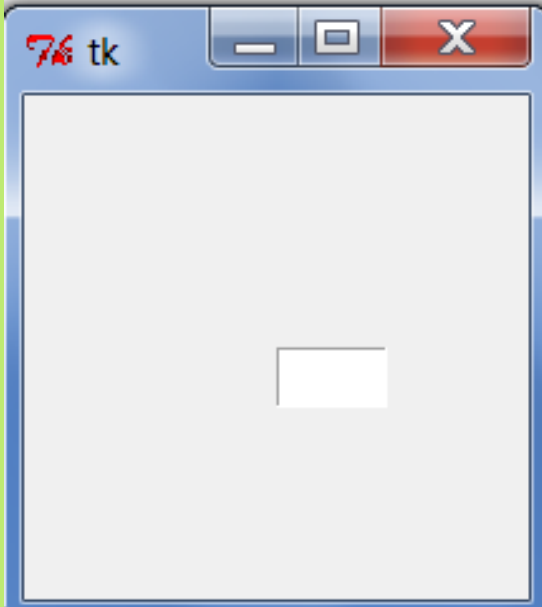
Dodavanje polja za unos teksta

- Općenito se zapisuje:

Entry (ime_objekta, parametri)

- gdje je **ime_objekta** primjerice prozor unutar programa
- Neki od parametara su:
 - bg** (boja pozadine),
 - fg** (boja teksta)
 - font** (vrsta i stil slova, na primjer font = ('Calibri', 14, 'italic')).
- Polje za unos je potrebno pozicionirati unutar prozora, metodom - **place()** ili **grid()** ili **pack()**

Primjer 1

Primjer	Objašnjenje	Izgled prozora
<pre>from tkinter import * t=Tk() a=Entry(t, width=5) a.place(relx=1/2, rely=1/2) t.mainloop()</pre>	<p>Program napravi prozor i u njemu na početnoj poziciji (središte prozora) polje za unos teksta duljine 5 znakova.</p>	

ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA



Primjer 2

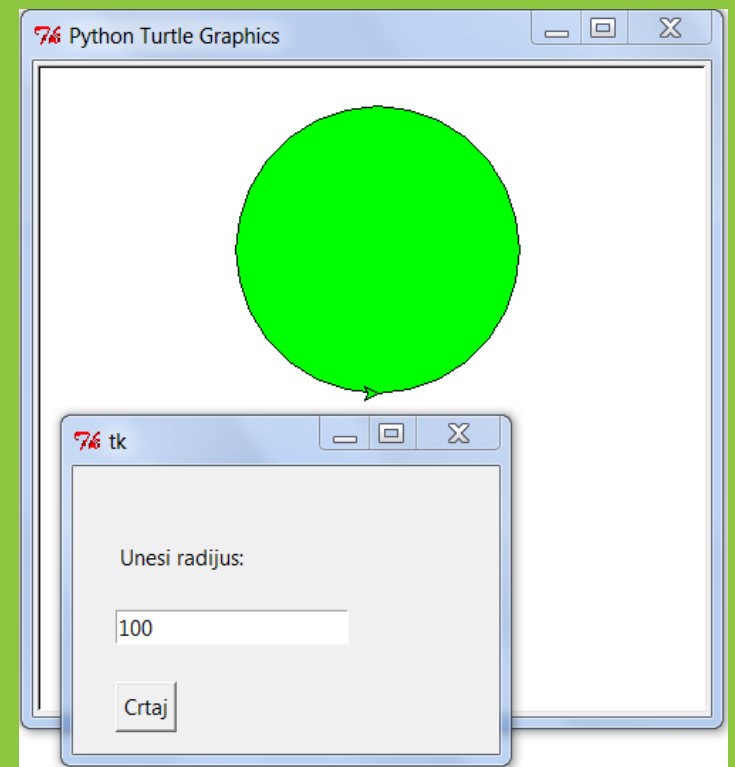
Primjer	Objašnjenje	Izgled prozora
<pre>from tkinter import* t=Tk() t.config(bg='orange') g=Label(t,text='Unesi broj', bg='pink') g.place(x=0, y=0) a=Entry(t, bg='green') a.place (x=0, y=30) mainloop()</pre>	<p>Program napravi prozor narančaste boje pozadine. Unutar prozora na početnoj koordinati (0,0) je napravljen tekstni okvir ružičaste boje pozadine. Ispod njega, s početnom koordinatom (0,30) je napravljeno polje za unos teksta zelene boje pozadine.</p>	

Metoda get()

- Metoda koja uzima sadržaj iz polja za unos teksta i pridružuje ga varijabli tipa string
- U slučaju da se želi unijeti broj potrebno je funkcijom **int()** pretvoriti uneseni string u broj
- Primjer : **s = a.get()** – varijabli **s** pridružuje vrijednost koja se unese u tekstualno polje **a**

Primjer1

- Napiši program koji će imati grafičko sučelje kao na slici. Unosom vrijednosti za radijus i klikom na gumb **Crtaj** program treba nacrtati zelenom bojom ispunjen krug.



ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Objašnjenje

- U primjeru je zadano jedno polje za unos , jedan tekstni okvir i jedan gumb.
- Klikom na gumb program treba nacrtati krug zadanog radijusa
- Kada se klikne na gumb izvršit će funkcija **crtaj**
- Unutar funkcije **crtaj()** nalazi se naredba **r=int (b.get())** kojom će se varijabli **r** pridružiti unesena vrijednost za radijus

Funkcija crtaj()

```
def crtaj():  
    ## varijabli r pridruži  
    ## cjelobrojni sadržaj polja  
    ## za unos teksta  
    r=int (b.get())  
    fillcolor('green')  
    begin_fill()  
    circle(r)  
    end_fill()  
    return
```

Dio programa za crtanje sučelja

```
from tkinter import*  
from turtle import*## napravi prozor  
t=Tk()  
t.config(width=300,height=200)  
##napravi ispis teksta  
a=Label(t, text ='Unesi radijus:')  
a.place(x=30,y=50)  
##napravi polje za unos teksta  
b=Entry(t)  
b.place(x=30, y=100)  
## napravi gumb; klikom na gumb  
## izvedi funkciju crtaj()  
g=Button(text='Crtaj', command=crtaj)  
g.place(x=30, y=150)
```

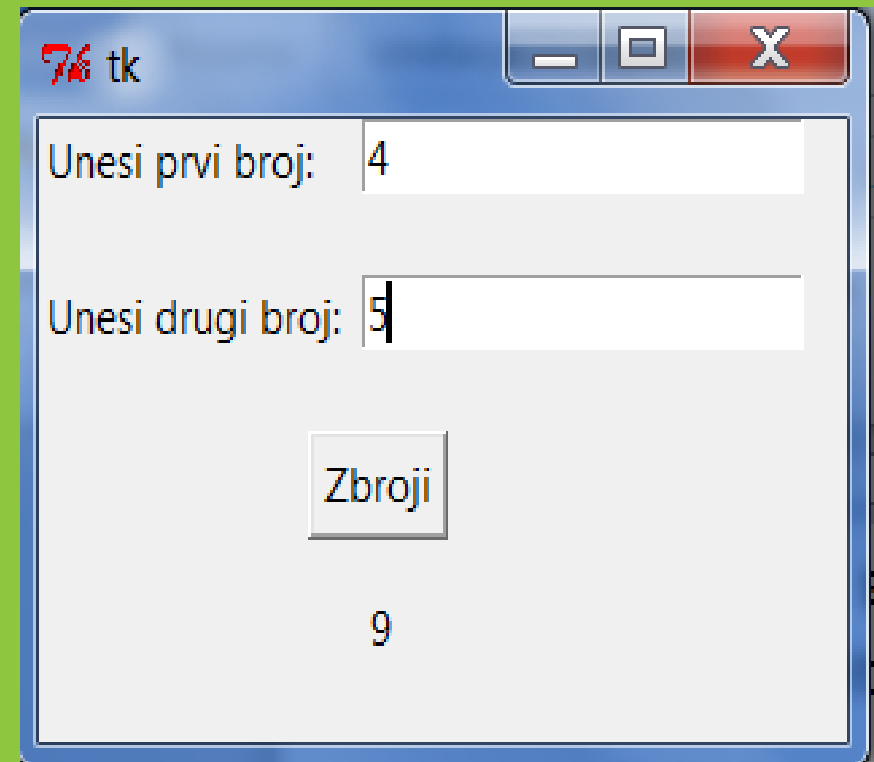
ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Primjer 2

- Napiši program za zbrajanje dva broja koji će imati izgled grafičkog sučelja kao na slici.



ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Objašnjenje

- U primjeru ćemo prvo napraviti i pozicionirati sve elemente grafičkog sučelja
- Zatim ćemo napraviti funkciju za zbrajanje koja će se izvršiti kada kliknemo na gumb **Zbroji**.
- U prozoru imati tri okvira za ispis teksta, dva polja za unos teksta i jedan gumb.
- Kada se klikne na gumb izvršit će se funkcija (potprogram) imena **zbroji()**.
- Zadatak funkcije **zbroji()** je da uzme unose iz tekstualnih polja, pretvori ih u brojeve, zbroji te brojeve te u okviru za ispis teksta (Label) ispiše rezultat.

ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Dio programa za crtanje sučelja

Funkcija zbroji()

```
def zbroji():  
    ##varijabli zbroj pridruži zbroj  
    ##cjelobrojnih sadržaja polja za unos  
    ##teksta  
    zbroj=int (b1.get())+int(b2.get())  
    ##pretvori zbroj u string i ispiši u  
    ##okviru za ispis teksta  
    a3=Label(t, text=str(zbroj))  
    a3.place(x=120,y=150)  
    return
```

```
from tkinter import*  
##napravi prozor  
t=Tk()  
t.config(width=300,height=200)  
## napravi prvi tekstni okvir  
a1=Label(t, text ='Unesi prvi broj:')  
a1.place(x=0,y=0)  
##napravi prvo polje za unos  
##tekstualnog sadržaja  
b1=Entry(t)  
b1.place(x=120, y=0)  
##napravi drugi tekstni okvir  
a2=Label(t, text='Unesi drugi broj:')  
a2.place(x=0,y=50)  
##napravi drugo polje za unos  
##tekstualnog sadržaja  
b2=Entry(t)  
b2.place(x=120,y=50)  
##napravi gumb Zbroji; klikom na gumb  
##izvedi funkciju zbroji()  
g=Button(t, text='Zbroji',  
command=zbroji)  
g.place(x=100,y=100)  
t.mainloop()
```

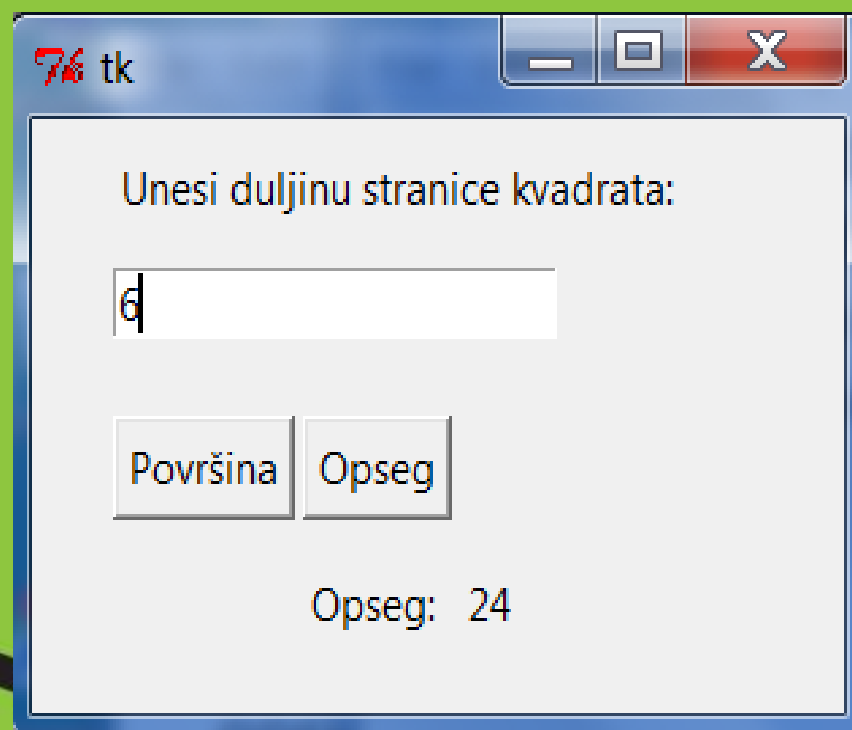
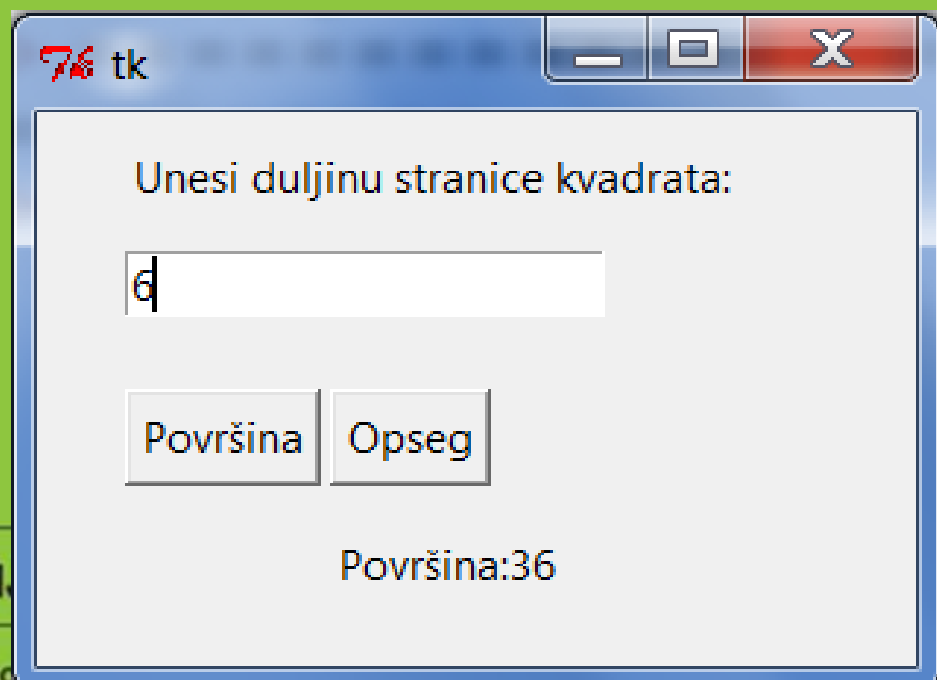
ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Primjer 3

- Napiši program koji će za unesenu duljinu stranice kvadrata računati opseg ili površinu. Grafičko korisničko sučelje programa zadano je na slici .



Objašnjenje

- Unutar prozora grafičkog sučelja programa nalazi se:
 - jedan tekstni okvir,
 - jedno polje za unos teksta i
 - dva gumba, jedan za računanje površine i drugi za računanje opsega.
- Za svaki gumb imat ćemo po jednu funkciju koja će uzimati uneseni broj iz polja za unos i računati površinu ili opseg.

ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA

Program

```
from tkinter import*
def pov ():
    p=int (b.get())**2
    a2=Label(t,text='P=' + str (p))
    a2.place(x=100,y=150)
    return

def ops ():
    o=4*int (b.get())
    a2=Label(t,text='O= ' + str (o))
    a2.place(x=100,y=150)
    return
```

```
## napravi prozor
t=Tk()
t.config(width=300,height=200)
## napravi okvir za ispis teksta
a1=Label(t, text ='Unesi duljinu stranice
kvadrata:')
a1.place(x=30,y=10)
## napravi polje za upis tekstualnog
sadržaja
b=Entry(t)
b.place(x=30, y=50)
##napravi gumb Površina; klikom na
gumb izvedi na funkciju pov()
g1=Button(text='Površina',
command=pov)
g1.place(x=30, y=100)
##napravi gumb Opseg; klikom na gumb
izvedi funkciju ops()
g2=Button(text='Opseg', command=ops)
g2.place(x=100, y=100)
mainloop()
```

ULAGANJE U BUDUĆNOST



PROJEKT
SUFINANCIRA
EUROPSKA UNIJA