



GRAFIČKA KORISNIČKA SUČELJA

Prozori, poruke i slike

NOVI PROZOR (TOPLEVEL)

- koristimo ga za kreiranje i otvaranje novih prozora koji nastaju iz glavnog ili nekog drugog prozora

```
from tkinter import*
```

```
def novi(p):  
    prozor2 = Toplevel(p)  
    T2 = Label(prozor2, text = "Kreiraj novi prozor")  
    T2.pack()  
    G2 = Button(prozor2, text = "NOVI", command = lambda:novi(prozor))  
    G2.pack()  
    prozor2.mainloop()  
    return
```

```
prozor = Tk()  
T1 = Label(prozor, text = "Kreiraj novi prozor")  
T1.pack()  
G1 = Button(prozor, text = "NOVI", command = lambda:novi(prozor))  
G1.pack()  
prozor.mainloop()
```

PORUKE (PAKET MESSAGEBOX)

- standardne poruke koje prikazuju korisniku neke kratke informacije ili traže od njega dodatnu potvrdu
- naredbe iz paketa:
 - showinfo – informacijski prozor s slovom *i* u plavom krugu – daje korisniku neke informacije
 - showwarning – upozorenje s uskličnikom u žutom trokutu
 - showerror – informacija o nekoj grešci s slovom *x* u crvenom krugu
 - askyesno – prozor s odabirom Da/Ne
 - askokcancel – prozor s odabirom OK/Cance
- primjer: `messagebox.showinfo('Informacija', 'Neka informacija')`

PRIMJER 1.

```
from tkinter import *
from tkinter import messagebox
def info():
    messagebox.showinfo("Informacija", "Pritisnuo si zeleni gumb")
    return
def upozori():
    messagebox.showwarning("Upozorenje", "Ovaj gumb ne diraj!")
    return
def greska():
    messagebox.showerror("Pogreška", "Krivi gumb pritisnut")
    return
def pitaj():
    messagebox.askyesno("Upit", "Želiš li prekinuti program?")
    return

prozor = Tk()
G1 = Button(prozor, text = "Info", bg = "green", command = lambda:info())
G1.pack()
G2 = Button(prozor, text = "Ne diraj me",bg = "yellow", command = lambda:upozori())
G2.pack()
G3 = Button(prozor, text = "Greška", bg = "red", command = lambda:greska())
G3.pack()
G4 = Button(prozor, text = "Upit", bg = "blue", command = lambda:pitaj())
G4.pack()
prozor.mainloop()
```

SLIKE (PHOTOIMAGE)

- preporuča se tip slike .png ili .gif
- slikovnu datoteku kreiramo s `PhotoImage(file = "naziv_datoteke.png")` te ju dodajemo kao atribut u `Label`

```
from tkinter import *

prozor = Tk()
okvir = Frame(prozor)
okvir.grid(rows = 4, columns = 3)

naslov = Label(okvir, text = "Elektronički uređaji")
naslov.grid(row = 1, column = 1, columnspan = 3)

racunalo = PhotoImage(file="racunalo.png")
racunalo_tekst = Label(okvir, text = "Stolno računalo")
racunalo_tekst.grid(row = 2, column = 1)
racunalo_L = Label(okvir, image = racunalo)
racunalo_L.grid(row = 3, column = 1)
R_G = Button(okvir, text = "Kupi")
R_G.grid(row = 4, column = 1)

laptop = PhotoImage(file="laptop.png")
laptop_tekst = Label(okvir, text = "Prijenosno računalo")
laptop_tekst.grid(row = 2, column = 2)
laptop_L = Label(okvir, image = laptop)
laptop_L.grid(row = 3, column = 2)
L_G = Button(okvir, text = "Kupi")
L_G.grid(row = 4, column = 2)

mobitel = PhotoImage(file="mobitel.png")
mobitel_tekst = Label(okvir, text = "Pametni telefon")
mobitel_tekst.grid(row = 2, column = 3)
mobitel_L = Label(okvir, image = mobitel)
mobitel_L.grid(row = 3, column = 3)
M_G = Button(okvir, text = "Kupi")
M_G.grid(row = 4, column = 3)

prozor.mainloop()
```