

Generare un' Interfaccia grafica con le librerie Qt usando il Python

```
#!/usr/bin/python

import sys
from PyQt4 import QtGui          #importiamo anche il modulo qtgui che sta
                                  #dentro il modulo pyqt4

app = QtGui.QApplication(sys.argv) #creiamo un oggetto chiamato app

widget = QtGui.QWidget()

widget.resize(250, 150)          #imposta la larghezza e l'altezza
                                  #della finestra

widget.setWindowTitle('simple')  #imposta il titolo della finestra e
                                  #
widget.show()                    #fa visualizzare widget
                                  #oppure chiamato l'aggiaggio

sys.exit(app.exec_())           #Uscita interfaccia grafica ovviamente

# exec_() è una parola chiave se non inseriamo questa riga di codice il nostro
#pulsante dentro la nostra finestra non funzionerà , ma , si può chiudere
#normalmente facendo X sulla testa della finestra

Il codice qui sopra se noi diamo i soliti comandi chmod+x nomeprograma.py ci
verrà fuori questa figura .
```



Adesso iniziamo a mettere un altro tassellino alla nostra interfaccia grafica.

Iniziamo con mettere l'icona nel titolo della nostra finestra di solito si trova a sinistra della scrittura .

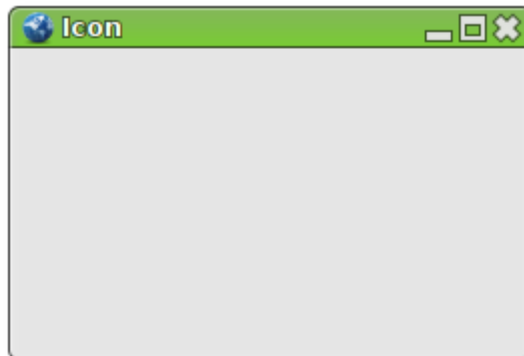
```
#!/usr/bin/python

import sys from PyQt4 import QtGui

class Icon(QtGui.QWidget):          #si crea una classe icona
    def __init__(self, parent=None): #si definisce la funzione
        QtGui.QWidget.__init__(self, parent)

        self.setGeometry(300, 300, 250, 150)
        self.setWindowTitle('ciao mondo')      #mette nella nostra finestra
                                                #ciao mondo
        self.setWindowIcon(QtGui.QIcon('icons/web.png'))
#impostiamo il tipo di icona con la relativa directory dell'interfaccia usando
#gnome non mi visualizzava l'icona ho messo apposto di icons/web.png questo qui
#ed ha funzionato
#/home/wildlux/.icons/Breathe/48x48/categories/applications-internet.png

app = QtGui.QApplication(sys.argv)
icon = Icon()
icon.show()                                #visualizza la classe icon
sys.exit(app.exec_())                       #esce dal programma
```



Inseriamo adesso il pulsante di uscita dentro la nostra finestra

```
#!/usr/bin/python

import sys
from PyQt4 import QtGui, QtCore

class QuitButton(QtGui.QWidget):
    def __init__(self, parent=None):
        QtGui.QWidget.__init__(self, parent)

        self.setGeometry(300, 300, 250, 150)          #i primi due parametri sono
#la distanza che c'e tra i pixel 0,0 della finestra cioè in alto a sinistra.
#I parametri 3° e 4° sono la lunghezza e l'altezza del pulsante
        self.setWindowTitle('Icona')                #imposta titolo della
                                                    #finestra e inserisce la stringa di caratteri "icona"

        quit = QtGui.QPushButton('chiudi', self)      #
        quit.setGeometry(10, 10, 60, 35)             #

        self.connect(quit, QtCore.SIGNAL('clicked()'),
                    QtGui.qApp, QtCore.SLOT('quit()'))
#il codice qui sopra che inizia self e finisce con due parentesi tonde chiude è
tutto sulla stessa linea accausa della indentazione .Questo comando collega o
connette l'opzione cliccato e l'uscita in altre parole connette gli eventi .

app = QtGui.QApplication(sys.argv)
qb = QuitButton()                                #assegna a qb l'uscita del bottone
qb.show()                                        #visualizza qb
sys.exit(app.exec_())
```

