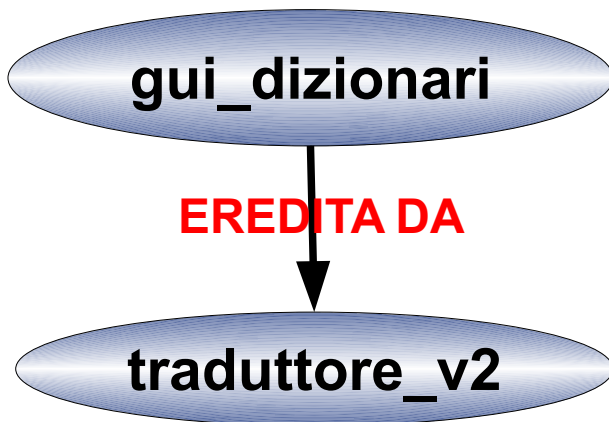


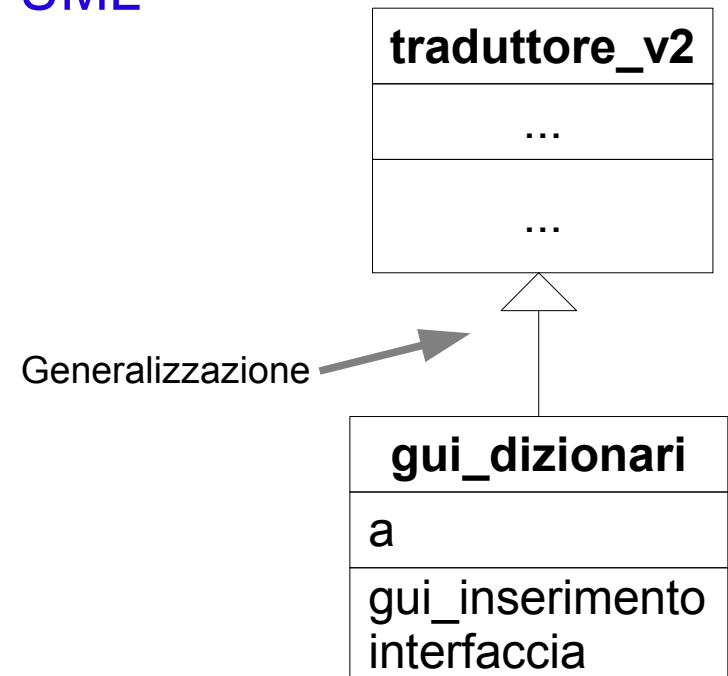
Esercizio su interfacce e dizionari

Realizza un programma per inserire voci in un dizionario italiano inglese (sfrutta quanto fatto nella lezione precedente) tramite un'interfaccia grafica.



```
a=Tk()
def gui_inserimento(self,a,b,c)
def interfaccia(self)
```

ovvero in UML



Approfondimento su UML:
M. Fowler, K. Scott, UML Distilled
Guida rapida allo Standard Object Modelling Language
Addison-Wesley

```
class gui_dizionari(traduttore_v2):  
    a=Tk()
```

```
    def gui_inserimento(self,a,b,c):  
        self.inserisci(a,b,c)  
        self.lb1.insert(0,a)
```

```
    def interfaccia(self):  
        succ=0  
        self.lb1=Listbox(self.a)  
        self.lb1.grid(row=succ,column=0)  
        succ=succ+1  
        self.l1=Label(self.a,text="Italiano:", justify = LEFT)  
        self.l1.grid(row=succ, column=0)  
        succ=succ+1  
        self.e1 = Entry()  
        self.e1.insert(0, "")  
        self.e1.grid(row=succ,column=0)  
        succ=succ+1  
        self.l2=Label(self.a,text="Inglese:", justify = LEFT)  
        self.l2.grid(row=succ,column=0)  
        succ=succ+1  
        self.e2 = Entry()  
        self.e2.insert(0, "")  
        self.e2.grid(row=succ,column=0)  
        succ=succ+1  
        self.l3=Label(self.a,text="Significato:", justify = LEFT)  
        self.l3.grid(row=succ,column=0)  
        succ=succ+1  
        self.e3 = Entry()  
        self.e3.insert(0, "")  
        self.e3.grid(row=succ,column=0)  
        succ=succ+1  
        self.p1=Button(self.a,text="INSERISCI",command = lambda:self.gui_inserimento(self.e1.get(),self.e2.get(),self.e3.get()))  
        self.p1.grid(row=succ,column=0)  
        self.a.mainloop()
```

Esercizio su interfacce e dizionari

Estendi il programma precedente in modo da aggiungere la funzione di cancellazione delle voci selezionate dal dizionario.



```
def interfaccia(self):
    succ=0
    self.lb1=Listbox(self.a,selectmode=EXTENDED)
    self.lb1.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.l1=Label(self.a,text="Italiano:", justify = LEFT)
    self.l1.grid(row=succ, column=0)
    succ=succ+1
    self.e1 = Entry()
    self.e1.insert(0, "")
    self.e1.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.l2=Label(self.a,text="Inglese:", justify = LEFT)
    self.l2.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.e2 = Entry()
    self.e2.insert(0, "")
    self.e2.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.l3=Label(self.a,text="Significato:", justify = LEFT)
    self.l3.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.e3 = Entry()
    self.e3.insert(0, "")
    self.e3.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.p1=Button(self.a,text="INSERISCI",command = lambda:self.gui_inserimento(self.e1.get(),self.e2.get(),self.e3.get()))
    self.p1.grid(row=succ,column=0)
    succ=succ+1
    self.p2=Button(self.a,text="CANCELLA",command = lambda:self.gui_cancella())
    self.p2.grid(row=succ,column=0)
    self.a.mainloop()

def gui_cancella(self):
    x=self.lb1.curselection()
    y=self.lb1.get(x)
    print self.diz_enit
    print self.diz_iten
    print self.significati
    self.cancella(y)
    print self.diz_enit
    print self.diz_iten
    print self.significati
    self.lb1.delete(x,x)
```

Esercizio su interfacce e file

Estendi il programma precedente in modo da poter salvare in un file le voci immesse.

```
...
```

```
succ=succ+1  
self.p3=Button(self.a,text="SALVA",command = lambda:self.gui_salva())  
self.p3.grid(row=succ,column=0)
```

```
self.a.mainloop()
```

```
def gui_salva(self):  
    f=open("c:\dizionario.diz","w")  
    pickle.dump(self.diz_enit,f)  
    pickle.dump(self.diz_iten,f)  
    pickle.dump(self.significati,f)  
    f.close()
```