

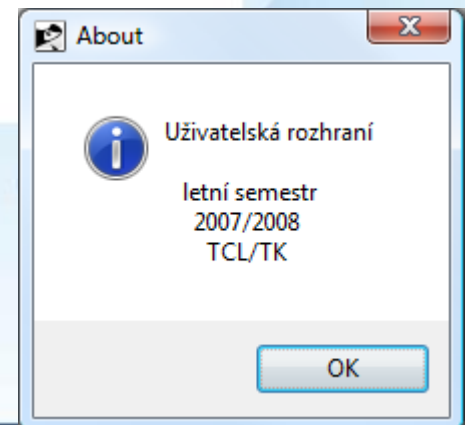
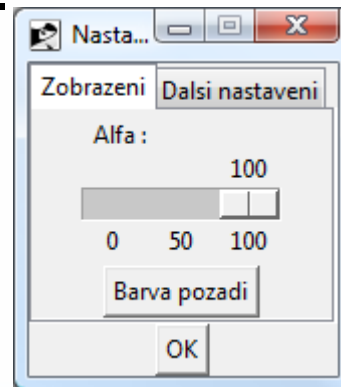
# **Uživatelská rozhraní**

## **6. cvičení**



# Praktická úloha

- Pro cvičení použijte výsledné řešení z minulé hodiny (evidence osob) a rozšířte možnosti programu o menu, okno nastavení, o autorovi apod.
- Nastavení si upravte podle jednotlivých cvičení. (na začátku cvičení si navrhnete vhodné GUI)
- Okno může obsahovat např.: třídění, font, typ a způsob vyhledávání, nastavení databáze, přístupové práva, nastavení alfa kanálu apod.

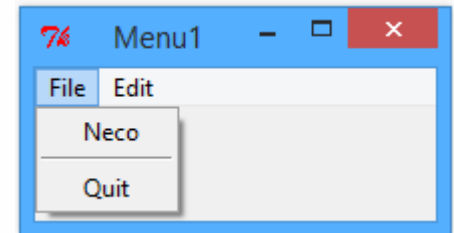


# Menu

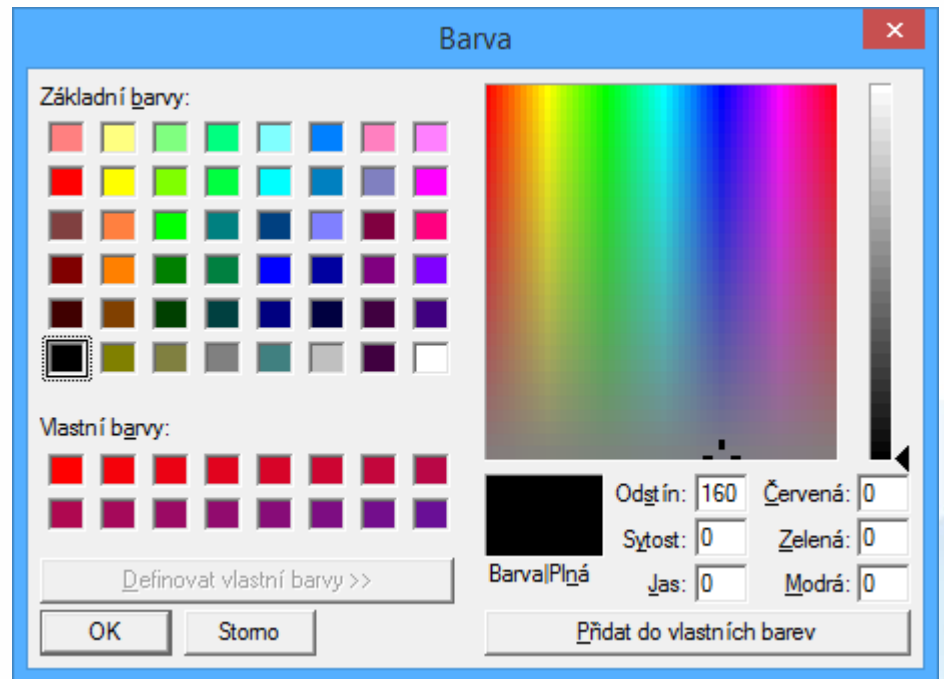
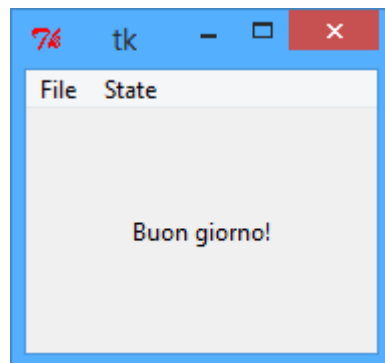
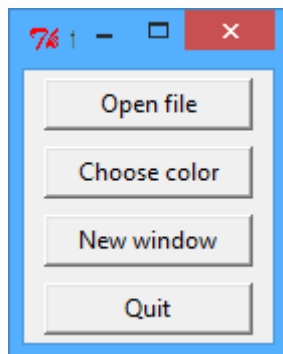
```
self.menubar = Menu(master)
self.filemenu = Menu(self.menubar, tearoff=0)
self.filemenu.add_command(label="Neco", command=self.neco)
self.filemenu.add_separator()
self.filemenu.add_command(label="Quit", command=master.quit)
self.menubar.add_cascade(label="File", menu=self.filemenu)

self.editmenu = Menu(self.menubar, tearoff=0)
self.editmenu.add_command(label="Nic", command=self.nic)
self.menubar.add_cascade(label="Edit", menu=self.editmenu)
master.title("Menu1")
master.config(menu=self.menubar)

def neco(self):
    pass
def nic(self):
    pass
```



# Ukázkový příklad



# Dopracovat funkčnost a vzhled.

Děkuji za pozornost.

