PEQUEÑO TUTORIAL DE COMO HACER UNA APLICACIÓN CON GLADE EUROCALCULADORA

Abre el programa glade y da nombre a tu proyecto.

Opciónes del proyecto				×
General Opciónes de C Op	ciónes de libGlade			
⊤Opciónes básicas:				
Directorio del proyecto:	/home/seta/Proyectos/euro			Buscar
Nombre del proyecto:	Euro	Nombre del programa:	euro	
Archivo del proyecto:	euro.glade			
Subdirectorios:				
Directorio del código fuente:	src	Directorio de imágenes:	pixmaps	
Lenguaje:				
● C ⊂ C++	🔿 Ada 95 🛛 🔿 Perl	C Eiffel		
Gnome:				
🗖 Activar soporte para Gnor	ne			
		- 🖓 A	ceptar 🔰 🔉	🕻 Cancelar

Quita el soporte para Gnome, para este ejemplo no lo necesitas y te dejara el ejecutable mas pequeño.

Gnome I-Crear ventanas. 2-Crear etiquetas de texto. 3-Crear caja vertical 5-Barra espaciadora

la que nos permite crea	r una ventana.	Ahora colocamos una caja vert de 6 casillas.			
		window1			

	Propiedades:la	ibel1	_ = ×
	Widget Empaqu	etado Comunes S	eñales
	Nombre:	label1	
Ponemos varias etiquetas de texto y una	Clase:	GtkLabel	
barra espaciadora.	Etiqueta:	CALCULADORA E EUROS	D 2
CALCULADORA DE EUROS	Justificación:	Center	
	Autojustificar text	No	
EUROS	Alineación X:	0,50	÷
	Alineación Y:	0,50	-
PESETAS	Margen X:	0	
	Margen Y:	0	
	Objetivo del foco:	Auto	<u> </u>
			•

	Propiedades:	entry1		_ = ×
	Widget Empaqu	uetado	Comunes	Señales
	Nombre:	entry	1	
	Clase:	GtkE	ntry	
Vamos poco a poco creando un	Modificable:		Sí	
Tenemos que hacer dos entradas de	Texto visible:		Sí	
texto.	Longitud Max:	0		\$
CALCULADORA DE EUROS	Texto:			
EUROS				
5				
PESETAS				
		_		<u> </u>

Tenemos que hacer que cuando se pulse enter se active una señal. Esta señal hace que se ejecute una rutina o manejador.

Propiedades:entry1	_ 🗆 🗙	Propiedades:en	try2 📃 🗖 🗙
Widget Empaquetado Col	nunes Señales	Widget Empaque	tado Comunes Señales
Señal	Manejador	Señal	Manejador
activate	on_entry1_activ	activate	on_entry2_activ
Señal:	•	 Señal:	►
Manejador:		Manejador:	
Datos:		Datos:	
Objeto:		Objeto:	
Después:	No	Después:	No
Añadir Actualizar Bo	rrar Limpiar	Añadir Actuali	izar Borrar Limpiar

También tenemos que salir del programa cuando se cierra la ventana

Propie	dades:window	1	_ = >		
Widget	s Señales				
Señal		Man	Manejador		
destroy		on_v	window1_de		
•			•		
Señal:					
Manejad	or:		•		
Datos:					
Objeto:					
Después	s [No			
Añadir	Actualizar	Borrar	Limniar		

Ya hemos terminado con glade, solo nos falta guardar el proyecto y construir todo con solo pulsar el icono de construir.

Glade: I	Euro					I X
<u>A</u> rchivo	<u>E</u> ditar	<u>V</u> ista	<u>C</u> onfigur	ación	Ayuda	3
Abrir	Guard	lar Í	Ø Opciónes	(Co	🏷 nstruir	
windo	w1					_

Métete en el directorio de proyectos, en mi caso es con: cd Proyectos/euro

ahora teclea el generador de ficheros Makefile con :

./autogen.sh

Despues de esto empezamos a editar el fichero creado por glade, **callbacks.c**, que se encuentra en el directorio src. El fichero original es el siguiente:

```
#ifdef HAVE_CONFIG_H
# include <config.h>
#endif
#include <gtk/gtk.h>
#include "callbacks.h"
#include "interface.h"
#include "support.h"
void on_entry1_activate (GtkEditable *editable, gpointer
user_data)
{
}
```

```
void on_entry2_activate
                                   (GtkEditable
                                                  *editable, gpointer
user_data)
{
}
void on_window1_destroy
                                     (GtkObject
                                                    *object, gpointer
user_data)
{
}
Ahora añadimos nuestro codigo quedando así:
#ifdef HAVE_CONFIG_H
# include <config.h>
#endif
#include <gtk/gtk.h>
#include "callbacks.h"
#include "interface.h"
#include "support.h"
#include "stdlib.h"
#include "string.h"
#include "stdio.h"
void on_entry1_activate
                                    (GtkEditable
                                                   *editable, gpointer
user_data)
Ł
GtkWidget *entry1x;
GtkWidget *entry2x;
char *c;
float num;
float e=166.386;
char cadena[100];
entry1x=lookup_widget(GTK_WIDGET(editable),"entry1");
entry2x=lookup_widget(GTK_WIDGET(editable),"entry2");
c=gtk_entry_get_text(GTK_ENTRY(entry1x) );
num=atof(c);
num=num*e;
sprintf(cadena,"%.3f",num);
gtk_entry_set_text (GTK_ENTRY (entry2x),cadena);
}
void on_entry2_activate
                                    (GtkEditable
                                                   *editable, gpointer
user_data)
{
GtkWidget *entry1x;
GtkWidget *entry2x;
char *c;
float num;
float e=166.386;
char cadena[100];
entry1x=lookup_widget(GTK_WIDGET(editable),"entry1");
entry2x=lookup_widget(GTK_WIDGET(editable),"entry2");
c=gtk_entry_get_text(GTK_ENTRY(entry2x));
num=atof(c);
num=num/e;
sprintf(cadena,"%.3f",num);
gtk_entry_set_text (GTK_ENTRY (entry1x),cadena);
}
void on_window1_destroy
                                     (GtkObject
                                                    *object, gpointer
user_data)
```

{

gtk_main_quit();

}

Ahora ya tienes el codigo para enlazarlo y hacerlo ejecutable. Teclea **make** y se creara el ejecutale en el directorio src. Teclea desde una consola:

./euro

Ya está tu primer programa.

Veras que el ejecutable es un poco grande, esto se puede mejorar bastante editando el programa generado por glade, pero esto es otra historia.

Hasta pronto JUAN

xsetaseta@gmail.com