

Bildschirmsteuerungen

auf voriges Fenster zurückspringen

Will man z.B. nach einer MessageBox wieder auf das vorherige Fenster zurückspringen, hilft folgendes Snippet

```
fenster.lift()
fenster.focus_force()
```

Parameter: fenster = der Fenstername.

Rückgabe: keine

Beachte: bei Funktionen, die an sich kein Fenster haben, das übergeordnete Fenster im Aufruf der Funktion zu übergeben.

Habe ich das Fenster aktuell nicht zur Verfügung, funktioniert das so:

```
def edit_entry(self) -> None:
    """
    Öffnet ein Bearbeitungsfenster für den ausgewählten Depotbestand.
    Zeigt Warnung, wenn kein Eintrag ausgewählt ist.
    """
    selected = self.tree.focus()
    if not selected:
        messagebox.showwarning("Hinweis", "Bitte einen Eintrag auswählen.")
        # Fokus explizit auf das aktuelle Fenster und die Treeview setzen
        self.top.lift()          # Falls du ein Toplevel-Fenster hast,
bring es nach vorne
        self.top.focus_force()   # Setzt den Fokus auf das Fenster
        self.tree.focus_set()    # Setzt den Fokus auf die Treeview
    return
    data = self.tree.item(selected, "values")
    self.open_entry_window(data)
```

Create Tooltip

Möchte ich einen Tooltip auf ein Widget, Feld oder Button plazieren:

```
def create_tooltip(widget, text):
    """
    Erstellt einen schwebenden Tooltip für ein Widget, der bei Mouseover
    angezeigt wird.
    Args:
        widget (tk.Widget): Das Widget, für das der Tooltip erstellt wird.
```

```
    text (str): Der anzuzeigende Text im Tooltip.
Returns:
    None")
"""

tooltip = tk.Toplevel(widget)
tooltip.withdraw() # Tooltip zunächst unsichtbar machen
tooltip.overrideredirect(True) # Entfernt Fensterrahmen
tooltip_label = tk.Label(
    tooltip,
    text=text,
    background="lightyellow",
    relief="solid",
    borderwidth=1,
    font=("Arial", 12)
)
tooltip_label.pack()
def show_tooltip(event):
    x = widget.winfo_rootx() + event.x + 20
    y = widget.winfo_rooty() + event.y
    tooltip.geometry(f"+{x}+{y}")
    tooltip.deiconify() # Tooltip anzeigen
def hide_tooltip(event):
    tooltip.withdraw() # Tooltip verstecken
widget.bind("<Enter>", show_tooltip)
widget.bind("<Leave>", hide_tooltip)
```

Fenster existiert?

```
def ensure_window_exists(db_name, view_windows):
    """
    Überprüft, ob für die gegebene Datenbank bereits ein Fenster existiert
    und hebt es hervor.
    Args:
        db_name (str): Name der Datenbank bzw. der zugehörigen Ansicht.
        view_windows (dict): Wörterbuch, das Fensterobjekte anhand ihrer
        Datenbanknamen speichert.
    Returns:
        bool: True, falls ein entsprechendes Fenster existiert und sichtbar
        ist, sonst False.
    """

    if db_name in view_windows and view_windows[db_name].winfo_exists():
        view_windows[db_name].lift()
        view_windows[db_name].focus_force()
        return True
    return False
```

Fenster zentrieren

Will man ein Fenster in Breite und Höhe in Abhängigkeit von der Bildschirmauflösung zentrieren hilft folgende Lösung.

```
# Bildschirmauflösung holen

screen_width = window.winfo_screenwidth()
screen_height = window.winfo_screenheight()
# Falls Breite/Höhe nicht angegeben, skaliert berechnen
width = width or int(screen_width * scale)
height = height or int(screen_height * scale)
# Begrenzung auf Bildschirmgröße
width = min(width, screen_width)
height = min(height, screen_height)
# Zentrierte Position berechnen
x = (screen_width - width) // 2
y = (screen_height - height) // 2
# DPI-Skalierung berücksichtigen (für 4K/HiDPI)
try:
    window.tk.call('tk', 'scaling', window.winfo_fpixels('li') / 72.0)
except Exception:
    pass
window.geometry(f"{width}x{height}+{x}+{y}")
```

Parameter:

window (tk.Tk | tk.Toplevel): Fensterobjekt

width (int, optional): Exakte Breite

height (int, optional): Exakte Höhe

scale (float, optional): Verhältnis zur Bildschirmauflösung (Standard: 0.8)

Rückgabe:

None

Theemed Widgets

ttk bringt einen einheitlichen Ansatz, um über vordefinierte oder eigene „Themes“ das gesamte Look & Feel deiner Anwendung zu steuern.

- Du legst mit `ttk.Style()` einen Style-Manager an.
- Dann definierst du unter einem Style-Namen („<Name>.<WidgetType>“) sämtliche Eigenschaften.
- Alle Widgets dieses Typs, die du mit genau diesem Style-Namen erzeugst, übernehmen die Einstellungen automatisch.

```
from tkinter import ttk
style = ttk.Style()
# Basis-Theme auswählen (z. B. 'clam', 'alt', 'default', 'classic')
style.theme_use('clam')
```

```
# Dann benutzt du ttk.Button mit diesem Style
close_button = ttk.Button(
    root,
    text="Schließen",
    command=root.destroy,
    style='My.TButton'
)
close_button.pack(side=tk.LEFT, padx=5, pady=10)
```

Vorteile von ttk.style

- Zentrales Styling für viele Widgets auf einmal
- Einheitliche Themes (z. B. helle und dunkle Varianten)
- Plattform-nahes Aussehen (Buttons wie auf Windows, macOS, ...)

From:

<http://wiki.waldhofer.at/> - **Wiki von Franz**

Permanent link:

<http://wiki.waldhofer.at/doku.php?id=python:snippets:bildschirm>

Last update: **2025/05/15 15:51**

