

Nesne Yönelimli Programlama (Python)

Derste gösterilen Kayan Yazı ile ilgili örnek ve işlemler

```
from tkinter import *

class YazıKaydır:
    def __init__(self):
        window = Tk()
        window.title("Yazı Kaydır")
        window.geometry("300x240")

        frame0 = Frame(window)
        frame0.grid(row=0, column=1, sticky=W)

        lblyazi = Label(frame0, text="Kaydırılacak Yazı : ").grid(row=0, column=0)

        self._Yazi = StringVar()
        self.Yazi = Entry(frame0, textvariable=self._Yazi).grid(row=0, column=1)

        btnOk = Button(frame0, text="Yazdır", command=self.BtnYazdir).grid(row=0, column=2,
padx=10)

        frame1 = Frame(window)
        frame1.grid(row=1, column=1, sticky=W)

        self.canvas = Canvas(frame1, width=300, height=150, bg="White")
        self.canvas.grid(row=0, column=0)

        frame2 = Frame(window)
        frame2.grid(row=2, column=1)

        icon_durdur = PhotoImage(file="image/durdur.gif")
        icon_calistir = PhotoImage(file="image/calistir.gif")
        icon_yavaslat = PhotoImage(file="image/yavaslat.gif")
        icon_hizli = PhotoImage(file="image/hizli-oynat.gif")

        btndurdur = Button(frame2, image=icon_durdur, command=self.Durdur, bg="White").grid(row=0,
column=0, sticky=NSEW, padx=5)

        btncalistir = Button(frame2, image=icon_calistir, command=self.Calistir,
bg="White").grid(row=0, column=1, sticky=NSEW, padx=5)

        btnyavaslat = Button(frame2, image=icon_yavaslat, command=self.Yavaslat,
bg="White").grid(row=0, column=2, sticky=NSEW, padx=5)

        btnhizli = Button(frame2, image=icon_hizli, command=self.Hizli, bg="White").grid(row=0,
column=3, sticky=NSEW, padx=5)

        self.maxen = 300
        self.x = 0
        self.OynatmaZamani = 100
        self.dx = 3
        self.Durdurulma = False

        mainloop()
```

Hazırlayan: Nurettin Dönmez kodlar kontrol edilmiştir ama insanlık hali gözden kaçan hatalı kod olması ihtimaline karşı kontrol etmeniz tavsiye edilir.

```
def BtnYazdir(self):
    yazi = self._Yazi.get()
    if yazi != '':
        self.canvas.create_text(self.x, 75, text=yazi, tags="yazi", font="Arial 14 bold")
        self.Kaydir()

def Kaydir(self):
    while not self.Durdurulma:
        self.canvas.move("yazi", self.dx, 0)
        self.canvas.after(self.OynatmaZamani)
        self.canvas.update()
        if self.x < self.maxen:
            self.x += self.dx
        else:
            self.x = 0
            self.canvas.delete("yazi")
            self.BtnYazdir()

def Durdur(self):
    self.Durdurulma = True

def Calistir(self):
    self.Durdurulma = False
    self.Kaydir()

def Hizli(self):
    if self.OynatmaZamani > 5:
        self.OynatmaZamani -= 10

def Yavaslat(self):
    self.OynatmaZamani += 10
```

YaziKaydir()