

ACTIVIDAD 10b. Diseño de Componentes

En esta actividad vamos a rediseñar los botones utilizados en la actividad 9.

En los siguientes enlaces hay un par de ejemplos de diseño.

- [Enlace A](#)
- [Enlace B](#)

En la siguiente imagen podremos observar tres tipos de botones según el diseño:



A. El botón *Grabar* es el típico botón estándar que tiene Glade.

B. El botón *Aplicar* es uno de los botones con imagen (hay que marcarla sino no sale) que tiene Glade en el almacén, en realidad, le llama botones de *stock*.

C. Es un botón diseñado con Gimp (puedes utilizar otro software de diseño). Para insertarlo hay que hacer los siguientes pasos:

1. Diseñar el botón (ver enlaces indicados). No olvidar exportar el botón con buena resolución y **en la carpeta de la aplicación**.
2. En Glade se añade un botón normal.
3. En *General* se va a *Contenido del Botón* y a continuación *Etiqueta con imagen opcional*. Llegados a este punto antes debemos añadir el widget *GtkImagen* para enlazarlo con el widget *Button*.

Llegados a este punto y para que se vea mejor (eso va por gustos) debemos **quitar el relieve al botón** para que se aprecie mejor la imagen.

Como actividad debéis modificar los diseños de los botones de la anterior aplicación.