



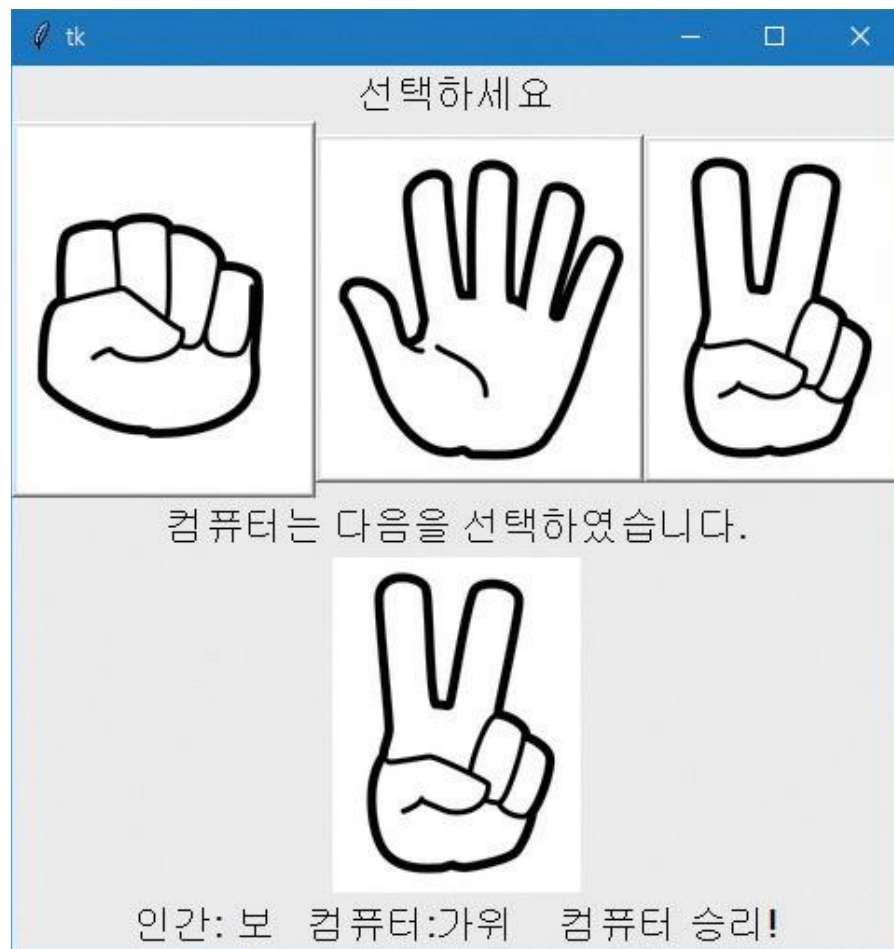
08 과제

- * 디지털 문서로 작성하여 제출 합니다.
한글문서(hwp), 워드 문서(doc), 파워포인트(ppt), 등으로 작성하여 제출.
- * 문제와 풀이를 작성합니다.
프로그램 문제는 **소스코드와 실행 화면(캡처)**이 있어야 합니다.
소스에는 **적절한 설명, 주석**이 있어야 합니다.
예) `di = tot % div` **#나머지 연산자로 남은 값을 계산**
 이렇게 주석 설명을 합니다.
- * 제출할 파일 이름은 아래의 규칙을 따릅니다.
예) **첫번째 과제의 경우 : 과제번호_본인이름.hwp**
 08_홍길동.hwp
 여러 번 제출 하였을 경우 과제번호_본인이름_제출회차.hwp
 08_홍길동_2.hwp



과제 1 번.

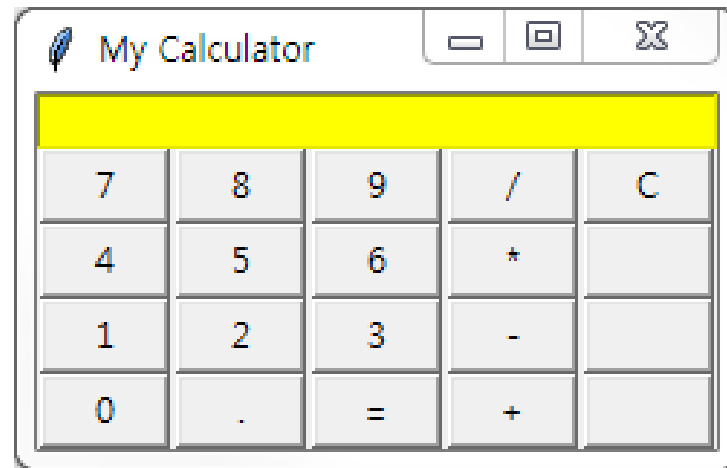
적당한 그림을 적용하여 아래 실행화면과 같이
가위바위보 게임을 할수 있도록 프로그래밍하시오.
강의자료 참고 및 실습시간 내용 참고 바랍니다.





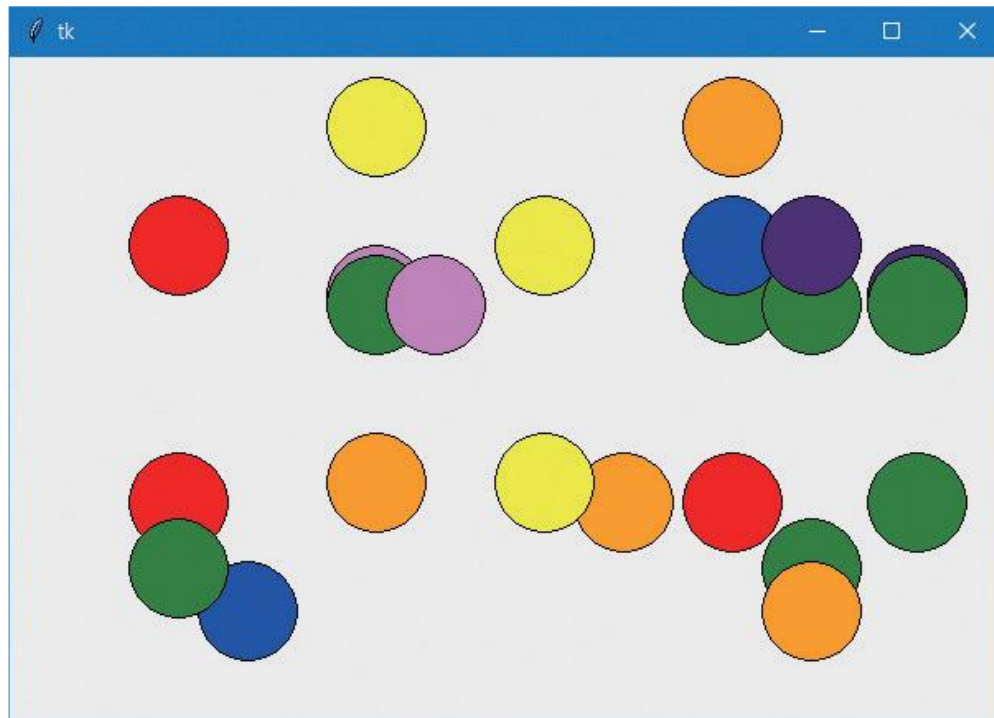
과제 2번.

- 다음과 같은 계산기를 작성해보자.
계산이 되어야 한다. (창에 계산식도 같이 나오도록 해야 합니다.)
- 강의자료 참고



과제 3번.

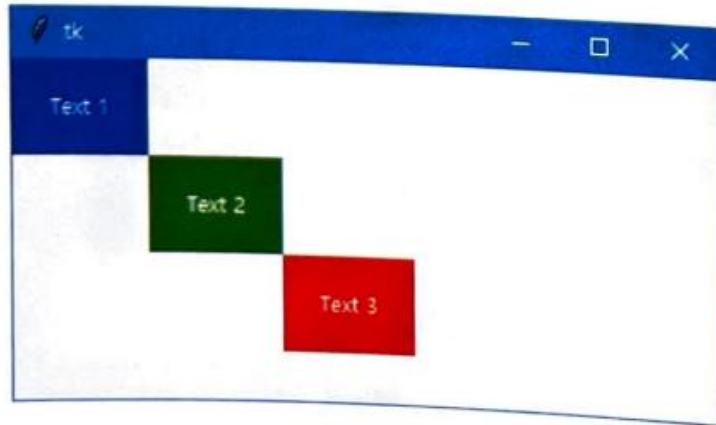
- 공을 30개 정도 만들어서 움직이려면 어떻게 해야 할까? 이럴 때는 개별 변수를 사용하여 각 객체를 참조하는 것은 거의 불가능하다. 이런 경우에는 리스트를 생성하고 리스트에 객체를 저장하여야 한다.
- 크기도 랜덤하게 바꾸도록하자.



과제 4번.

4-1 버튼 myButton을 클릭하면 함수 clicked()가 호출되게 하고 싶다. 어떻게 버튼을 생성해야 하는가? 버튼 텍스트는 "Click Me"라고 가정한다.

4-2 다음과 같이 레이블을 배치하는 코드 조각을 쓰시오.



과제 5번.

03 배치 관리자를 이용하여 버튼을 3×10 격자 형태로 배치해보라.

실행결과

tk									
0행,0열	0행,1열	0행,2열	0행,3열	0행,4열	0행,5열	0행,6열	0행,7열	0행,8열	0행,9열
1행,0열	1행,1열	1행,2열	1행,3열	1행,4열	1행,5열	1행,6열	1행,7열	1행,8열	1행,9열
2행,0열	2행,1열	2행,2열	2행,3열	2행,4열	2행,5열	2행,6열	2행,7열	2행,8열	2행,9열

HINT for 반복 루프에서 버튼의 텍스트를 생성한다.

과제 6번.

- 05 다음과 같이 2개의 버튼을 가지는 카운터를 작성해본다. "감소" 버튼을 누르면 값은 1만큼 감소한다. "증가" 버튼을 누르면 값은 1만큼 증가한다.

실행결과



HINT 사용자가 입력한 값을 `entry.get()`으로 읽어서 정수로 변환한 후에 변수 `total`에 합한다. 이 값을 레이블에 표시하면 된다.

```
label['text']= str(total)
```

과제 7번

12 화면의 하단에 버튼을 4개 배치하고 이 버튼을 누르면 화면의 사각형이 상하좌우로 움직이는 애플리케이션을 작성해보자.

실행결과

