# **Класс Таймер**

* Входные параметры:
  + Root - Фрейм куда прорисовывать таймер
  + Time - не обязательный параметр. Если не указан(None) то просто показываем время
* Методы
  + Start() – запускает таймер
  + End() – останавливает таймер, если время не было передано
* Функционал
  + При создании экземпляра класса во фрейм, который передается надо прорисовать наш таймер
    - Если передано значение, то так, например: «00:30» это30секунд
    - Если время не передано то изначально выводим «00:00»
  + При вызове метода start() надо запускать таймер
    - Если передано значение, то уменьшаем таймер и при достижении нуля останавливаем и создаем событие <<Timer\_End>>
    - Если время не передано то увеличиваем таймер и останавливаем при вызове метода end()