

tkinter – віджет Entry

Entry (поле введення) – віджет для створення однострокових полів введення тексту у вікні. Він використовується, коли потрібно отримати текст від користувача, який можна потім обробити або використати в програмі.

Приклад:

```
from tkinter import *

window = Tk()
window.geometry("200x100")

label_x = Label(text="x =")
label_x.pack()

entry_x = Entry()
entry_x.pack()

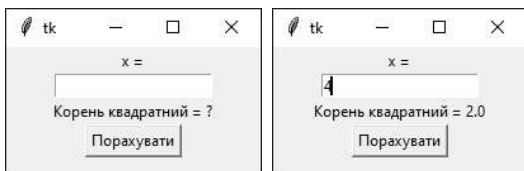
label_r = Label(text="Корень квадратний = ?")
label_r.pack()

def click():
    x = float(entry_x.get())
    r = x ** 0.5
    label_r.configure(text="Корень квадратний = " + str(r))

button = Button(text="Порахувати", command=click)
button.pack()

window.mainloop()
```

Результат:



У прикладі поле введення **entry_x** створюється для отримання числа від користувача. Метод **get()** використовується для зчитування тексту з поля, який потім перетворюється на число за допомогою **float()**. Після обчислення квадратного кореня результат виводиться через зміну тексту мітки **label_r**.

Основні властивості Entry

Властивість	Опис	Приклад
width	Ширина у символах	<code>Entry(width=20)</code>
bg	Фоновий колір	<code>Entry(bg="yellow")</code>
fg	Колір тексту	<code>Entry(fg="blue")</code>
font	Шрифт (назва, розмір)	<code>Entry(font=("Arial", 16))</code>
state	Стан поля ("normal", "disabled", "readonly")	<code>Entry(state="disabled")</code>
show	Символ для приховання введеного тексту	<code>Entry(show="*")</code>

Методи Entry

Метод	Опис	Приклад
get()	Повертає текст з поля	<code>text = entry.get()</code>
insert(index, text)	Вставляє текст у позицію	<code>entry.insert(0, "Привіт")</code>
delete(first, last)	Видаляє символи з позиції <i>first</i> до <i>last</i>	<code>entry.delete(0, END)</code>
configure(**options)	Змінює властивості поля	<code>entry.configure(bg="yellow")</code>