**第9.2-9.4节**

9.1如何创建窗口？

 A. window = newWindow（）

 B. window = Window（）

 C. window = Frame（）

 D. window = Tk（）

D

答案分析：D

9.2你如何创建一个框架？

 A. frame = newWindow（）

 B. frame = Window（）

 C. frame = Frame（）

 D. frame = Tk（）

C

答案分析：C

9.3如何创建事件循环？

 A. window.loop（）

 B. window.main（）

 C. window.mainloop（）

 D. window.eventloop（）

C

答案分析：C

9.4要在父窗口下创建标签，请使用\_\_\_\_\_\_\_。

A. label = Label(text = "Welcome to Python")

B. label = Label(window, text = "Welcome to Python")

C. label = Label(text = "Welcome to Python", fg = " red")

D. label = Label(text = "Welcome to Python", fg = " red", bg = "white")

B

答案分析：B

9.5要使用命令processButton在父窗口下创建按钮，请使用\_\_\_\_\_\_\_。

A. Button(text = "OK", fg = "red", command = processButton)

B. Button(window, text = "OK", fg = "red")

C. Button(window, text = "OK", fg = "red")

D. Button(window, text = "OK", command = processButton)

D

答案分析：D

9.6假设v1 = IntVar（），如何将新值5设置为v1。

 A. v1 = 5

 B. v1.setValue（5）

 C. v1.set（5）

 D. v1.get（5）

C

答案分析：C

9.7假设v1 = IntVar（），如何在父框架1下创建一个检查按钮，其变量绑定到v1？

 A. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，command = processCheckbutton）

 B. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，variable = v1.get（））

 C. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，variable = v1，command = processCheckbutton）

 D. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，variable = v1.set（），command = processCheckbutton）

C

答案分析：C

9.8假设v1 = IntVar（），如何在父frame1下创建一个单选按钮，其变量绑定到v1和值1？

 A. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，command = processCheckbutton）

 B. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，variable = v1.get（））

 C. Checkbutton（frame1，text =“Bold”，variable = v1，command = processCheckbutton）

 D. Radiobutton（frame1，text =“Yellow”，bg =“yellow”，variable = v1，value = 1，command = processRadiobutton）

D

答案分析：D

9.9假设name = StringVar（），如何在父框架2下创建一个文本字段（条目），其中变量绑定到名称？

 A. entryName = Entry（frame2，textvariable = name）

 B. entryName = Entry（frame2，variable = name，value =“”）

 C. entryName = Entry（frame2，textvariable = name，command = processEntry）

 D. entryName = Entry（frame2，text = name，command = processEntry）

A

答案分析：A

9.10如何创建用于显示多行文本的GUI组件？

 A.使用Label

 B.使用按钮

 C.使用文本

 D.使用消息

D

答案分析：D

9.11如何创建文本区域？

 A.使用Label

 B.使用按钮

 C.使用文本

 D.使用消息

C

答案分析：C

**第9.5节**

9.12如何在父框架1下创建一个画布，背景颜色为白色，foregroung颜色为绿色？

A. Canvas(frame1, bg = "white", fg = "green")

B. Canvas(frame1, bg = "white", fg = "green", command = processEvent)

C. Canvas(frame1, bg = "white", command = processEvent)

D. Canvas(frame1, fg = "green", command = processEvent)

A

答案分析：A

**第9.5节**

9.13如何在画布上绘制一个以100,100为中心，宽度为100，高度为100的矩形？

 A. canvas.create\_rect（100,100,100,100）

 B. canvas.create\_rectangle（100,100,100,100）

 C. canvas.create\_rect（100 - 50,100-50,100 + 50,100 + 50）

 D. canvas.create\_rectangle（100 - 50,100-50,100 + 50,100 + 50）

D

答案分析：D

9.14如何在画布上绘制一个以100,100为中心的圆形矩形，半径为100？

 A. canvas.create\_oval（100,100,100,100）

 B. canvas.create\_oval（100 - 100,100-100,100 + 100,100 + 100）

 C. canvas.create\_oval（100 - 50,100-50,100 + 50,100 + 50）

 D. canvas.create\_circle（100 - 100,100-100,100 + 100,100 + 100）

B

答案分析：B

9.15如何绘制一个以100,100为中心的圆弧，半径为20，起始角度为15，结束角度为50，在画布上用红色填充？

 A. canvas.create\_arc（100 - 20,100-20,100 + 20,100 + 20，fill =“red”，start = 15，extent = 50）

 B. canvas.create\_arc（100 - 20,100 - 20,100 + 20,100 + 20，fill =“red”，start = 15，extent = 35）

 C. canvas.create\_arc（100 - 20,100 - 20,100 + 20,100 + 20，fill =“red”，start = 15，extent = 50）

 D. canvas.create\_arc（100 - 20,100 - 20,100 + 20,100 + 20，fill =“red”，start = 15，end = 50）

B

答案分析：B

9.16如何从100,100到400，500划出一条红线？

A. canvas.create\_poly(30, 40, 50, 50, 10, 100, fill = "red")

B. canvas.create\_polygon(30, 40, 50, 50, 10, 100, filled = "red")

C. canvas.create\_polygon(30, 40, 50, 50, 10, 100, fill = "red")

D. canvas.create\_polygon((30, 40), (50, 50), (10, 100), fill = "red")

D

答案分析：D

9.17如何绘制由填充红色的点（30,40），（50,50），（10,100）组成的多边形？

 A. canvas.create\_poly（30,40,50,50,10,100，fill =“red”）

 B. canvas.create\_polygon（30,40,50,50,10,100，filled =“red”）

 C. canvas.create\_polygon（30,40,50,50,10,100，fill =“red”）

 D. canvas.create\_polygon（（30,40），（50,50），（10,100），fill =“red”）

C

答案分析：C

9.18如何以30,40的红色显示文本“早上好”？

 A. canvas.create\_text（30,40，text =“早上好”，填充=“red”）

 B. canvas.create\_polygon（30,40,50,50,10,100，filled =“red”）

 C. canvas.create\_polygon（30,40,50,50,10,100，fill =“red”）

 D. canvas.create\_polygon（（30,40），（50,50），（10,100），fill =“red”）

A

答案分析：A

**第9.6节几何经理**

9.19 \_\_\_\_\_\_\_是Tkinter中的几何管理器。

A.背包

 B.网格

 C.地方

 D.流动

ABC

答案分析：ABC

9.20要在其父容器中的指定行和列中放置按钮，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_。

 A.包管理员

 B.网格管理器

 C.场所经理

 D.流程经理

B

答案分析：B

9.21您使用哪个选项将组件放在容器中，使用同一行中的包管理器？

A. component.pack(LEFT)

B. component.pack(side = LEFT)

C. component.pack(side = "LEFT")

D. component.pack("LEFT")

B

答案分析：B

9.22包经理的副选项可能是\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

A. LEFT

B. RIGHT

C. BOTTOM

D. TOP

ABCD

答案分析：ABCD

9.23使用网格管理器，您可以使用选项\_\_\_\_\_\_\_\_\_将组件放置在多个行和列中。

A. row

B. column

C. rowspan

D. columnspan

光盘

答案分析：CD

**第9.8节显示图像**

9.24要创建图像，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

 A. image = PhotoImage（imagefilename）

 B. image = Image（file = imagefilename）

 C. image = PhotoImage（file = imagefilename）

 D. image = PhotoImage（imagefilename）

C

答案分析：C

9.25您可以从\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_文件创建图像。

 A. .png

 B. .gif

 C.bmp

 D. .jpg

B

答案分析：B

9.26您可以在\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_中显示图像。

 A.标签

 B.一个按钮

 C.检查按钮

 D.一个单选按钮

 E.一个条目

ABCD

答案分析：ABCD

**第9.9节菜单**

9.27要在窗口中创建菜单，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A. menubar = Menu(window)

B. menubar = MenBar(window)

C. menubar = Menu()

D. menubar = MenBar()

A

答案分析：A

9.28要在菜单栏中添加菜单，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A. menu1 = Menu(menubar)

B. menu1 = menu(menubar)

C. menu1 = Menu(winodw)

D. menu1 = Menu()

A

答案分析：A

9.29要添加菜单栏，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A. window.configure(menu = menubar)

B. window.config(menubar)

C. window.config(menu = menubar)

D. window.configure(menubar)

C

答案分析：C

**第9.10-9.11节**

9.30要显示弹出菜单，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. menu.display（）

 B. menu.post（）

 C. menu.display（300,300）

 D. menu.post（300,300）

D

答案分析：D

9.31要使用鼠标左键单击事件p绑定画布，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. canvas.left（p）

 B. canvas.bind（“<Button-1>”，p）

 C. canvas.bind（“Button-1”，p）

 D. canvas.bind（<Button-1>，p）

B

答案分析：B

9.32要使用鼠标右键单击事件p绑定画布，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. canvas.left（p）

 B. canvas.bind（“<Button-1>”，p）

 C. canvas.bind（“Button-1”，p）

 D. canvas.bind（<Button-1>，p）

 E. canvas.bind（“<Button-3>”，p）

Ë

答案分析：E

9.33要使用鼠标输入的事件p绑定画布，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. canvas.entered（p）

 B. canvas.bind（“<Enter>”，p）

 C. canvas.bind（“<Entered>”，p）

 D. canvas.bind（<Enter>，p）

B

答案分析：B

9.34在按住鼠标中键移动鼠标时触发事件\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

 A. <B1-Motion>

 B. <B2-Motion>

 C. <B3-Motion>

 D. <Button-1>

 E. <Button-2>

B

答案分析：B

9.35释放鼠标右键时会触发\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_事件。

 A. <ButtonReleased-1>

 B. <ButtonReleased-2>

 C. <ButtonReleased-3>

 D. <ButtonPressed-1>

 E. <ButtonPressed-2>

C

答案分析：C

9.36双击鼠标右键时会触发事件\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

A. <Double-Button-1>

B. <Double-Button-2>

C. <Double-Button-3>

D. <Triple-Button-1>

E. <Triple-Button-2>

C

答案分析：C

9.37要使用键事件p绑定画布，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. canvas.entered（p）

 B. canvas.bind（“<Enter>”，p）

 C. canvas.bind（“<Key>”，p）

 D. canvas.bind（<Enter>，p）

 E. canvas.bind（“<Enter>”，p）

C

答案分析：C

9.38鼠标事件对象具有\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_属性。

A. x

B. y

C. widget

D. X

E. Y

ABC

答案分析：ABC

**第9.14节标准对话框**

9.39要显示名为“Programming is fun”的消息对话框，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A. tkinter.messagebox.showinfo("showinfo", "Programming is fun")

B. tkinter.messagebox.showwarning("showwarning", "Programming is fun")

C. tkinter.messagebox.showerror("showerror", "Programming is fun")

D. tkinter.messagebox.askyesno("ashyesno", "Programming is fun")

A

答案分析：A

9.40要显示名为“已分配变量但未使用变量”的警告对话框，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. tkinter.messagebox.showinfo("showinfo", "Variable is assigned, but not used")

B. tkinter.messagebox.showwarning("showwarning", "Variable is assigned, but not used")

C. tkinter.messagebox.showerror("showerror", "PVariable is assigned, but not used")

D. tkinter.messagebox.askyesno("ashyesno", "Variable is assigned, but not used")

B

答案分析：B

9.41要显示名为“未分配变量”的错误对话框，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. tkinter.messagebox.showinfo（“showinfo”，“未分配变量”）

 B. tkinter.messagebox.showwarning（“showwarning”，“未分配变量”）

 C. tkinter.messagebox.showerror（“showerror”，“未分配变量”）

 D. tkinter.messagebox.askyesno（“ashyesno”，“未分配变量”）

C

答案分析：C

9.42要显示名为“这是一个整数吗？”的输入对话框，请使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 A. tkinter.messagebox.showinfo（“showinfo”，“这是一个整数吗？”）

 B. tkinter.messagebox.showwarning（“showwarning”，“这是一个整数吗？”）

 C. tkinter.messagebox.showerror（“showerror”，“这是一个整数吗？”）

 D. tkinter.messagebox.askyesno（“ashyesno”，“这是一个整数吗？”）

D

答案分析：D