from tkinter import \*

import random as rdm

#4 - Функция для нажатия кнопок

def btn\_click(x):

global win, drow, lose, iso #iso обязательно глобальная

comp\_choise = rdm.randint(1, 3) #выбор компа

if comp\_choise == 1: #рисуем предметы, которые выбрал комп

iso=PhotoImage(file="C:/1.gif")

im = Label(root, image=iso)

im.place(x=150, y=200)

elif comp\_choise == 2:

iso=PhotoImage(file="C:/2.gif")

im = Label(root, image=iso)

im.place(x=150, y=200)

else:

iso=PhotoImage(file="C:/3.gif")

im = Label(root, image=iso)

im.place(x=150, y=200)

if x == comp\_choise:

drow += 1

lbl.configure(text="Ничья")

elif x == 1 and comp\_choise == 2 \

or x == 2 and comp\_choise == 3 \

or x == 3 and comp\_choise == 1:

win += 1

lbl.configure(text="Победа")

else:

lose += 1

lbl.configure(text="Проигрыш")

lb2.configure(text=f"Побед: {win}\nПроигрышей:"

f" {lose}\nНичей: {drow}")

root = Tk() #1 - Создаем окно

root.geometry("500x500")

root.title("Камень, ножницы, бумага")

root.resizable(False, False)

root["bg"] = "#FFF"

#2 - Создаем кнопки

btn1 = Button(root, text="Камень", font=("Times New Roman", 15),

command=lambda x=1: btn\_click(x))

btn2 = Button(root, text="Ножницы", font=("Times New Roman", 15),

command=lambda x=2: btn\_click(x))

btn3 = Button(root, text="Бумага", font=("Times New Roman", 15),

command=lambda x=3: btn\_click(x))

btn1.place(x=15, y=100, width=120, height=50)

btn2.place(x=160, y=100, width=120, height=50)

btn3.place(x=305, y=100, width=120, height=50)

#3 - Создаем надписи

lbl = Label(root, text="Начало игры!", bg="#FFF", font=("Times New Roman", 21, "bold"))

lbl.place(x=150, y=25)

win = drow = lose = 0

lb2 = Label(root, justify="left", font=("Times New Roman", 13),

text=f"Побед: {win}\nПроигрышей: {lose}\nНичей: {drow}",

bg="#FFF")

lb2.place(x=5, y=5)

lb3 = Label(root, text="Выбор ИИ:", bg="#FFF", font=("Times New Roman", 14, "bold"))

lb3.place(x=5, y=250)

root.mainloop()