Príkazy majú postupne takéto vysvetlenie:

import tkinter - vytvorí premennú tkinter, pomocou ktorej budeme mať prístup k funkciám v module

canvas = tkinter.Canvas() - vytvorí plátno grafickej aplikácie - priradili sme ho do premennej canvas

canvas.pack() - až teraz sa umiestni naše plátno do grafickej aplikácie (do okna)

canvas.create\_text(...) *# vypíše zadaný text*

canvas.create\_rectangle(...) *# nakreslí obdĺžnik*

canvas.create\_oval(...) *# nakreslí elipsu*

canvas.create\_line(...) *# nakreslí lomenú čiaru*

canvas.create\_polygon(...) *# nakreslí polygón*

import random- generátor náhodných čísel na generovanie náhodných bodov v grafickej ploche.

text = vypisovaný text

font = písmo a veľkosť

buď 'meno veľkosť' pre jednoslovné meno fontu

alebo ('meno', veľkosť)

fill = farba textu

width = hrúbka obrysu

hodnota 0 označuje bez obrysu

outline = farba obrysu

hodnota '' označuje bez obrysu

fill = farba výplne

hodnota '' označuje bez výplne

canvas.update() - zobrazí nové zmeny v grafickej ploche

canvas.after() - pozdrží beh programu o zadaný počet milisekúnd