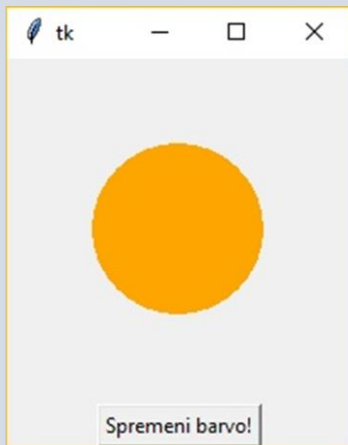


Python: Spremeni barvo!

→ Sestavi kodo za uporabniški vmesnik, ki vsebuje platno z barvnim krogom in gumb, s katerim uporabnik krogu spremeni barvo.



Python koda

```
# uvozimo modula tkinter in random
import tkinter
import random

# definiramo okno, platno v oknu in platno zapakiramo
okno = tkinter.Tk()
platno = tkinter.Canvas(okno, width=200, height=200)
platno.pack()

def barve():
    '''funkcija, ki se izvede ob pritisku na gumb'''
    #izbira barve naključna izmed 4
    barve = ["red", "green", "yellow", "orange"]
    izbrana_barva = random.choice(barve)
    #risanje kroga
    platno.create_oval(50, 50, 150, 150,
                      outline=izbrana_barva,
                      fill=izbrana_barva)

# gumb umestimo v okno, določimo besedilo na gumbu in
# ukaz, ki ga gumb izvede
gumb = tkinter.Button(okno, text="Spremeni barvo!",
                      command = barve)

gumb.pack() # zapakiramo gumb

# krog nariše funkcija barve; poženemo jo, da
# na začetku platno ni prazno
barve()

# koda se izvaja, dokler ne zapremo okna s platnom
okno.mainloop()
```