Από το module datetime κάνουμε import to date,έτσι μπορούμε να εισάγουμε την τρέχουσα ημερομηνία για παράδειγμα:

from datetime import date

today = date.today()

print("Today's date:", today)

Μπορούμε επίσης να εισάγουμε το module tkinter,που θα μας επιτρέψει να φτιάξουμε το GUI,του προγράμματος :

import tkinter as tk

Έπειτα για να φτιάξουμε ένα απλό παράθυρο δίνουμε για παράδειγμα την εντολή:

window = tk.Tk()

Το αποτέλεσμα θα είναι ένα παράθυρο όπως την φωτογραφία.



ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΚΛΑΣΕΙΣ ΑΝΗΚΟΥΝ ΣΤΗΝ ΥΠΕΡΚΛΑΣΗ PLAYER

WILDCARD

Ν – ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΙ WILDCARD.ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΜΕ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΜΕΝΟΥ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ.

M – ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΕΧΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΟΤΑΝ ΓΙΝΕΙ Ν ΤΟΤΕ ΠΑΙΡΝΕΙ WILDCARD

ΠΡΟΣΟΧΗ!!!!

ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΣΕΖΟΝ ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΧΟΥΝΕ WILDCARD,ΕΠΟΜΕΝΩΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΠΟΡΟΥΝΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝΕ CHALLENGE ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΑΙΧΤΗ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΝΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΕΧΟΥΝΕ ΤΟ WILDCARD

WILDCARD\_STATE ACTIVE OR NOT ACTIVE

CHALLENGE

N-ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΝΕΡΓΩΝ CHALLENGE ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ.ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΜΕΝΟΥ

M-ΑΡΙΘΜΟΣ ΘΕΣΕΩΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ CHALLENGE.ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΜΕΝΟΥ

CHECK\_CHALLENGE ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΕΓΚΥΡΟ ΤΟ CHALLENGE H OXI

ΕΛΕΓΧΕΙ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΣΤΑ RANKING ΚΑΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ Μ ΚΑΙ ΤΟ Ν ΕΙΔΟΠΟΙΕΙ ΜΕ ΜΥΝΗΜΑ ΤΟΝ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ ΑΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ CHALLENGE Η ΟΧΙ

CHALLENGE\_IS\_VALID ΑΝ ΤΟ CHALLENGE ΕΙΝΑΙ ΕΓΚΥΡΟ H OXI

AN EINAI TOTE ΕΝΗΜΕΡΩΝΕΤΑΙ Ο ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΩΣΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΔΟΘΕΙ ΣΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ ΤΟΥ CHALLENGE ΜΕ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ (ΑΠΟΔΟΧΗ Η ΑΠΟΡΡΙΨΗ)

RANKING

POSITION Η ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ ΣΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ

BEFORE\_CLUB

ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΜΑΤΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ ΕΚΤΟΣ ΚΛΑΜΠ

MATCHES PLAYED

ΣΥΝΟΛΟ ΑΓΩΝΩΝ ΠΡΙΝ ΜΠΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ

MATCHES WON

ΣΥΝΟΛΟ ΑΓΩΝΩΝ ΠΟΥ ΝΙΚΗΣΕ ΠΡΙΝ ΜΠΕΙ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ

MATCHES LOST

ΣΥΝΟΛΟ ΑΓΩΝΩΝ ΠΟΥ ΕΧΑΣΕ ΠΡΙΝ ΜΠΕΙ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ

ON\_CLUB

ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΜΑΤΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ

MATCHES PLAYED

ΣΥΝΟΛΟ ΑΓΩΝΩΝ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ

MATCHES WON

ΣΥΝΟΛΟ ΑΓΩΝΩΝ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ ΠΟΥ ΝΙΚΗΣΕ

MATCHES LOST

ΣΥΝΟΛΟ ΑΓΩΝΩΝ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ ΠΟΥ ΕΧΑΣΕ

SET WON

ΠΟΣΑ ΝΙΚΗΦΟΡΑ ΣΕΤ ΠΗΡΕ Ο ΠΑΙΧΤΗΣ

NAME

ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ

SURNAME

ΤΟ ΕΠΩΝΥΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ

AGE

Η ΗΛΙΚΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ

YEARS ON CLUB

ΕΤΗ (ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΕΣ ΣΕΖΟΝ) ΠΟΥ ΕΧΕΙ Ο ΠΑΙΧΤΗΣ ΣΤΟ ΚΛΑΜΠ

Η ΚΛΑΣΗ RANKING ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΗΣ ΚΛΑΣΗΣ PLAYER KAI ΚΑΠΟΙΑ ΑΛΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΟΠΩΣ

SEASON NUMBER

Ο ΑΥΞΩΝΤΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΕΖΟΝ

DATE

Η ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

NUMBER OF PLAYERS

ΣΥΝΟΛΟ ΠΑΙΚΤΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ

NUMBER OF CHALLENGE GIVEN

ΣΥΝΟΛΟ CHALLENGES ΠΟΥ ΕΧΟΥΝΕ ΔΟΘΕΙ ΣΕ ΜΑΤΣ

ΠΗΓΕΣ

Χρήση του tkinter στην Python

https://realpython.com/python-gui-tkinter/#building-your-first-python-gui-application-with-tkinter