#### Лабораторная работа №1

Повторение и закрепление материала по библиотеки tkinter.

На ваш выбор реализуйте приложение с использованием библиотеки tkinter. Варианты:

## 1. Простой текстовый редактор

Создайте текстовый редактор с возможностью открытия, редактирования и сохранения текстовых файлов. Добавьте функции форматирования текста (жирный, курсив, подчеркивание).

# 2. Часы и будильник

Разработайте приложение, которое отображает текущее время и позволяет пользователю устанавливать будильник. При срабатывании будильника приложение может воспроизводить звук или показывать уведомление.

### 3. Генератор паролей

Создайте приложение, которое генерирует случайные пароли с заданной длиной и уровнем сложности (включая буквы, цифры и специальные символы).

#### 4. Игра "Угадай число"

Разработайте простую игру, в которой пользователь должен угадать случайно сгенерированное число в заданном диапазоне. Предоставьте подсказки о том, больше или меньше загаданное число.

#### 5. Список задач

Создайте приложение для управления списком задач. Пользователи смогут добавлять, удалять и отмечать выполненные задачи.

### 6. Графический редактор

Разработайте простейший графический редактор, который позволяет рисовать на холсте, изменять цвет и размер кисти, а также сохранять созданные изображения.

# 7. Приложение для учета расходов

Разработайте приложение, которое позволяет пользователям вводить свои расходы и доходы, а также просматривать статистику по категориям (например, еда, транспорт, развлечения).

# 8. Свободный выбор темы приложения

Самостоятельно придумайте тему для реализации приложения, которое вас интересует. Тему необходимо согласовать с преподавателем

Напишите простой калькулятор с использованием библиотеки tkinter.

В окне калькулятора должны быть следующие кнопки:

- цифры от нуля до девяти;
- сложение, деление (обычное, целочисленное, остаток от деления), вычитание, умножение;
  - возведение числа в любую степень, работа с квадратным корнем.

Делить на ноль нельзя!!!

Оформление, в том числе расположение кнопок, остается за студентом.