

รวมมิตรรึคุณ

Code GUI

เขียนโปรแกรมโดย

นายวุฒิ เตชะตรีสุคนธ์
ม.4/11 เลขที่ 13

เขียนด้วยโปรแกรม Python

วัตถุประสงค์ของการใช้โปรแกรม

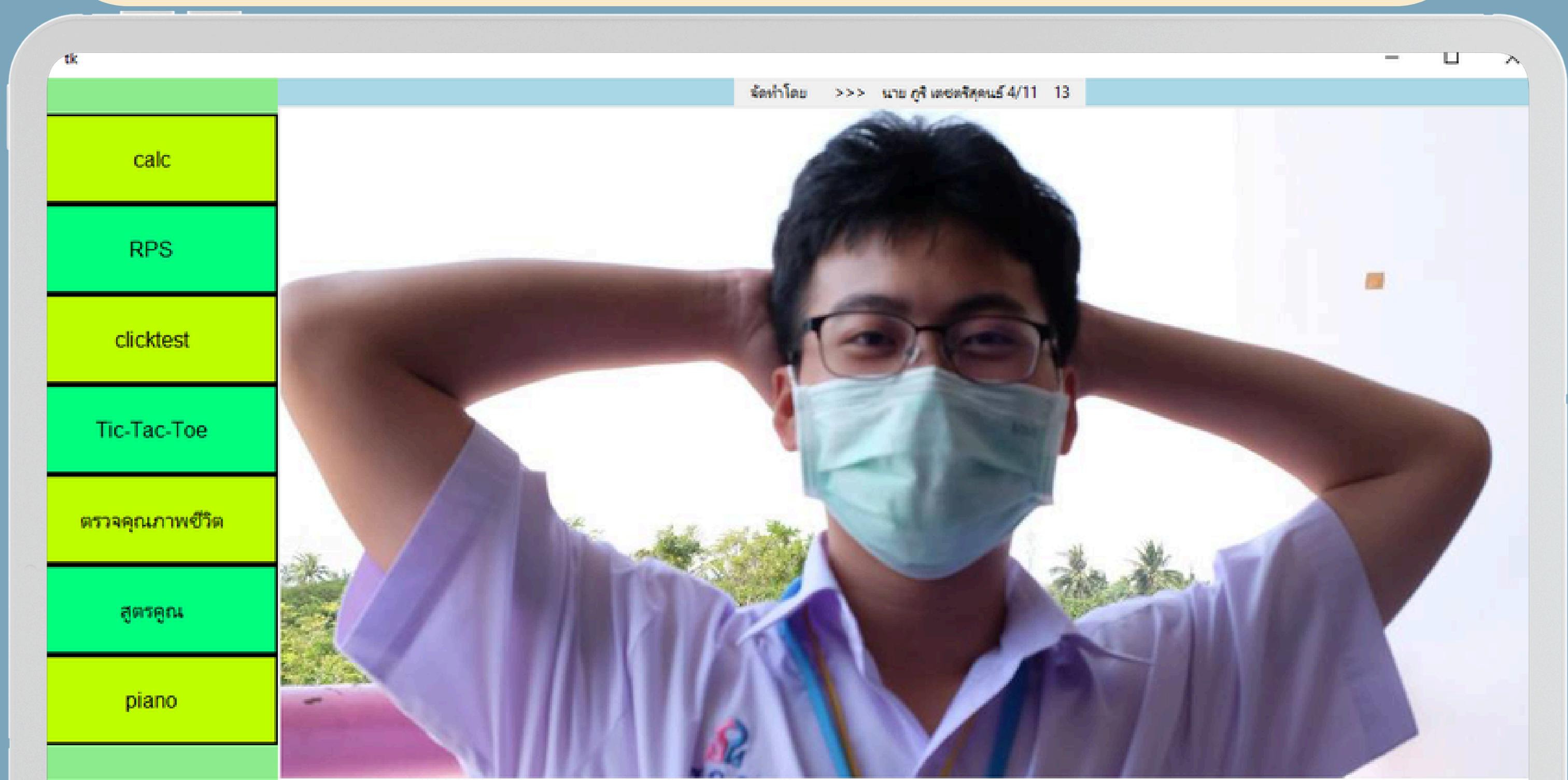
- เพื่อความบันเทิง
- คำนวณ
- ตรวจคุณภาพชีวิต



การทำงาน

หน้าตาหลัก Program

ตรงนี้จะเป็นหน้าต่างที่รวมทุกอย่างมาเป็นโปรแกรมเดียวในโปรแกรมนี้มี , เครื่องคิดเลข, เป่ายิ้งจุบ, กดสอบคลิก, เกม OX, ตรวจคุณภาพชีวิต, สูตรคูณและเปียโน เมื่อกดโปรแกรมอื่นจะทำการแสดงโปรแกรมนั้นออกมาผ่านการใช้ system

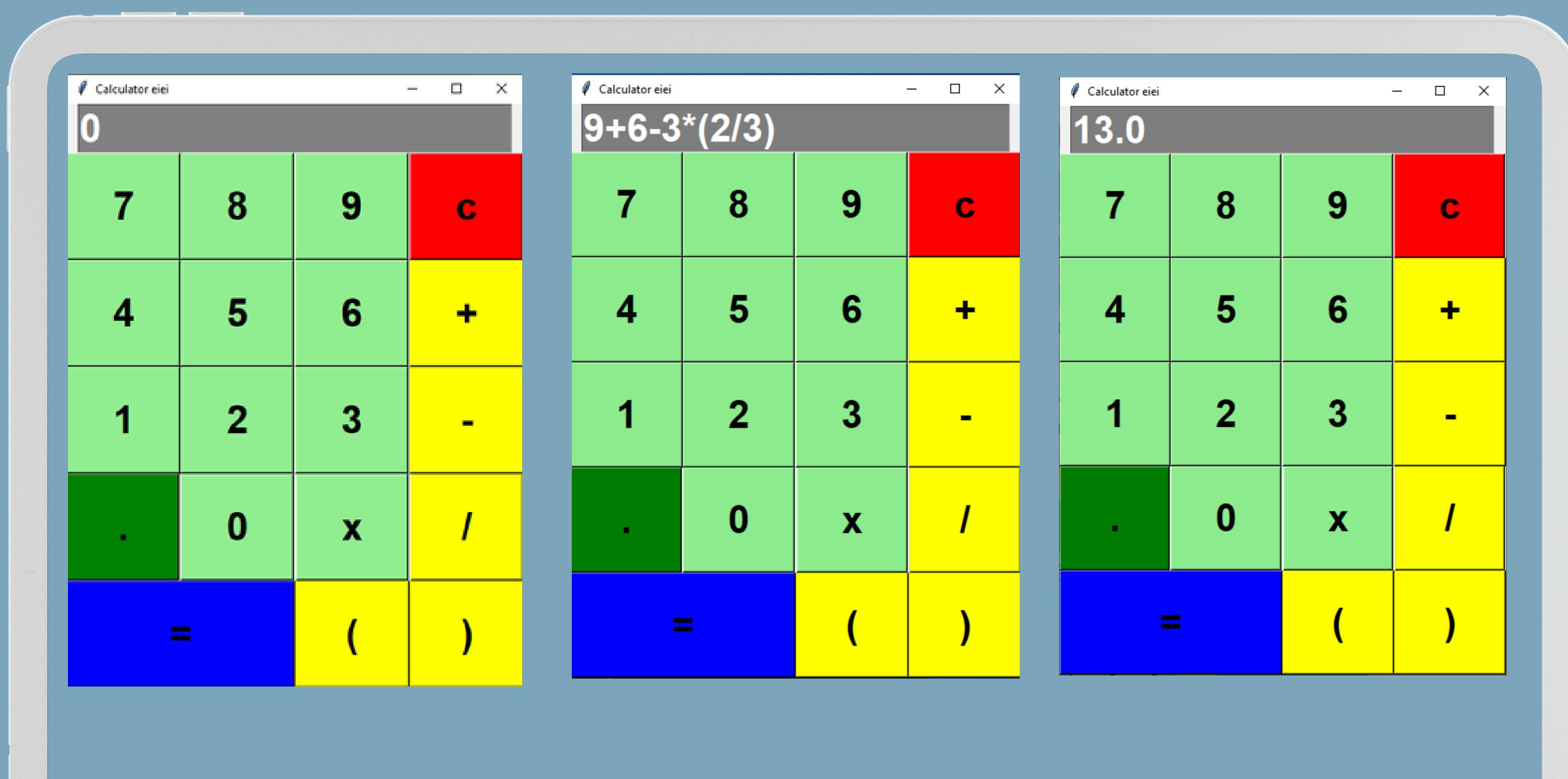


การทำงาน

หน้าตาเครื่องคิดเลข

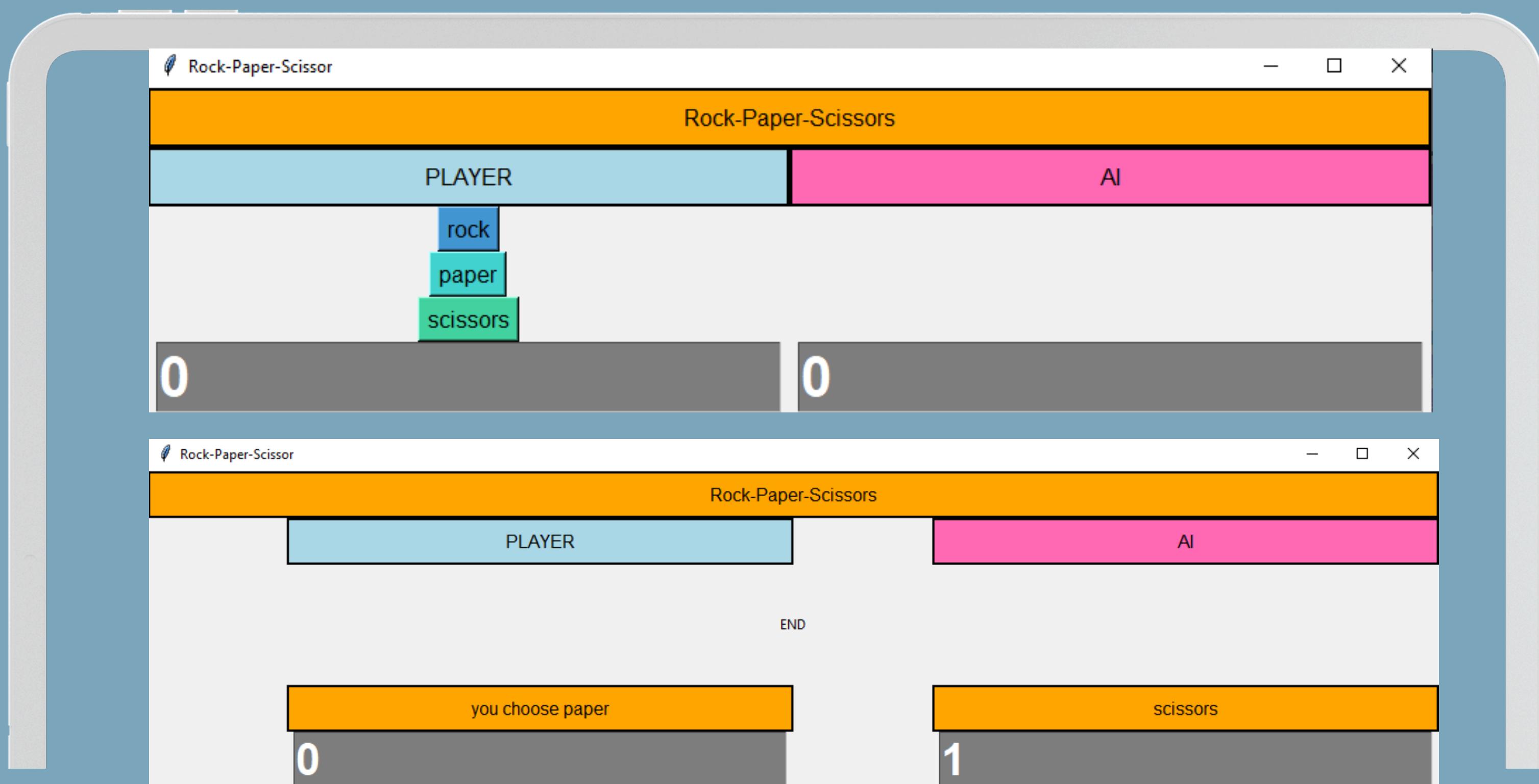
Program

เครื่องคิดเลขมีแบบแสดงผลและบุ่นกดและ option อื่นๆภายในเครื่องคิดเลขเมื่อกดจะแสดงเหมือนเป็นสมการให้อยู่ในแบบแสดงผลแล้วเมื่อกดเท่ากับจะเอาส่วนของแบบแสดงผลไปคำนวณแล้วส่งค่าที่เป็นคำตอบออกมา



ការអំពី ការងារ នៃការងារ ក្នុងបណ្តុះបណ្តាល និងការងារ ក្នុងបណ្តុះបណ្តាល និងការងារ

เป่ายิ้งฉุบจะแบ่งเป็น 2 ฝ่ายโดยมีฝ่ายผู้เล่นและฝ่าย AI โดยที่ผู้เล่นจะต้องเลือกค้อนครรภ์ให้กระดาษจากปุ่มจากนั้น AI ก็จะสุ่มค้อนครรภ์ให้กระดาษออกมา 1 อันแล้วให้เช็คว่าใครชนะจากกติกาเกมเป่ายิ้งฉุบ และจะจบการทำงานด้วยการลับปุ่มทิ้งส่วนแรกข้างล่างจะแสดงให้เห็นว่าถ้าใครชนะเลขจะเป็น 1 ถ้าแพ้เลขจะเป็น 0



การทำงาน

หน้าตาทดสอบคลิก

Program

ทดสอบคลิกโปรแกรมนี้จะมีແບແສດງ

ผลเมื่อกดปุ่มจะเพิ่มจำนวนการคลิกที่ละ

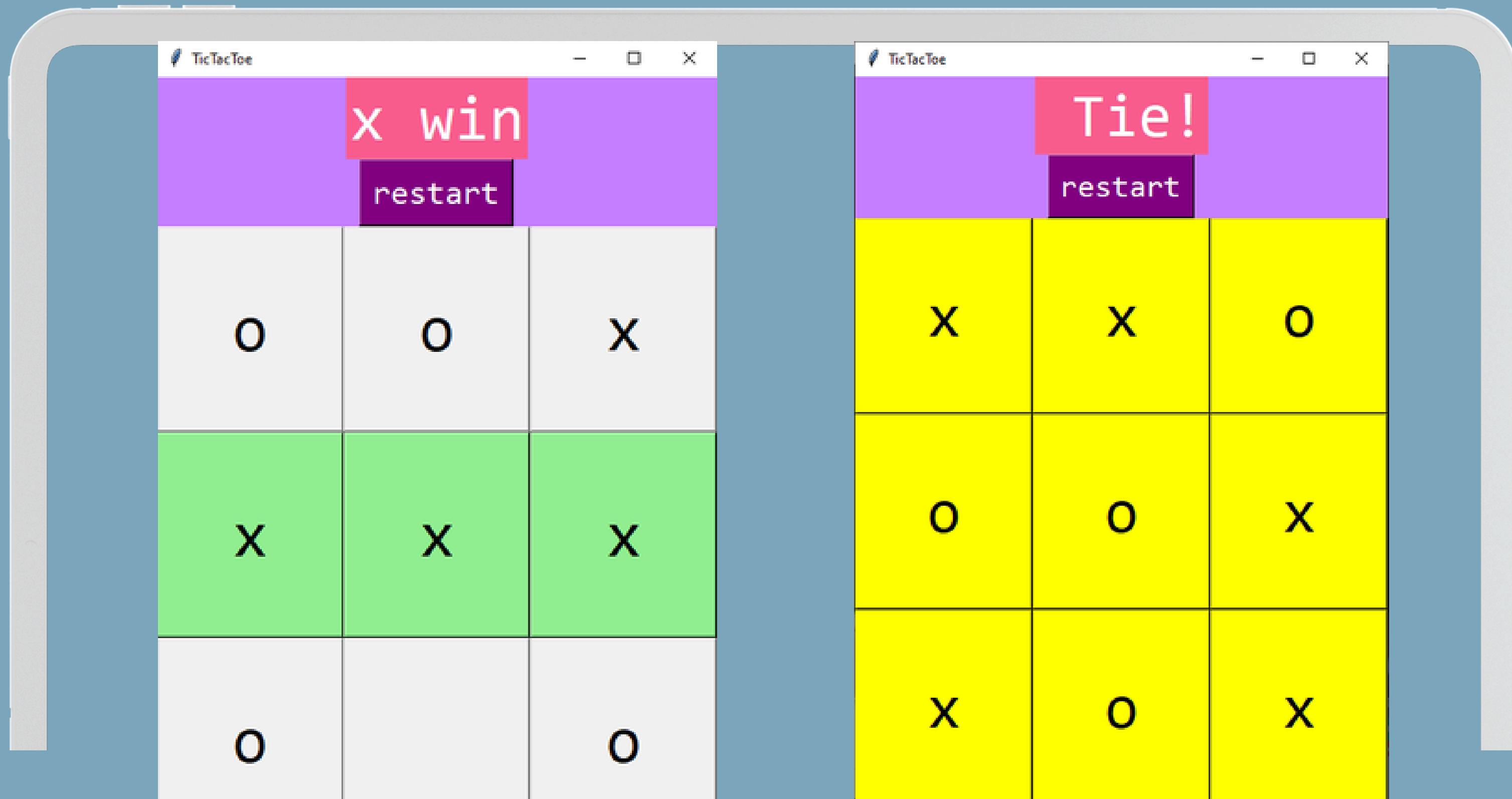
1 และก็มีปุ่มรีเซ็ตการคลิก



การทำงาน

หน้าต่างเกม OX Program

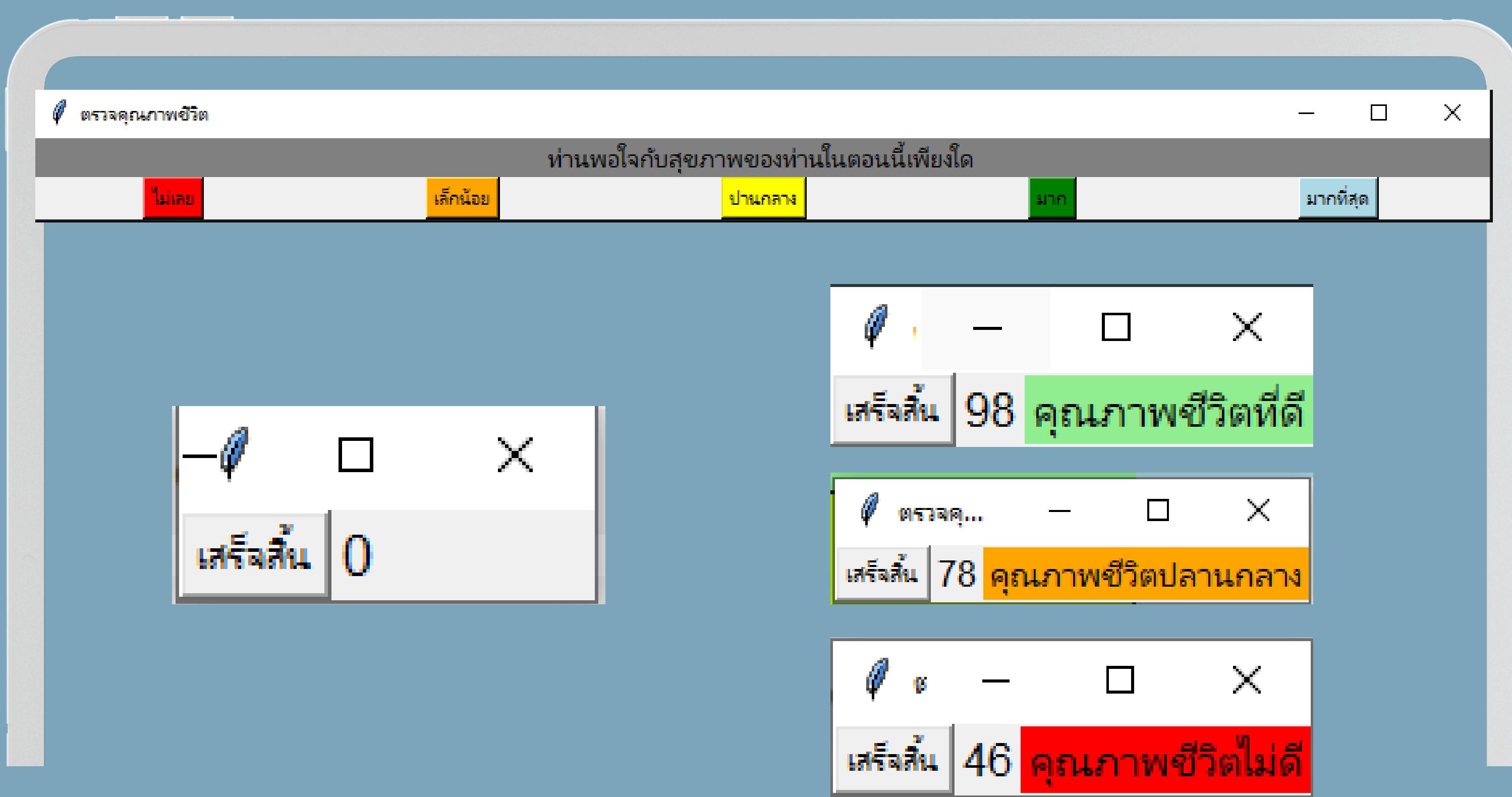
tic-tac-toe โปรแกรมนี้จะแบ่งเป็น 2 ฝ่ายฝ่ายผู้เล่นคนที่ 1 และฝ่ายผู้เล่นคนที่ 2 โดยที่ฝ่ายผู้เล่นจะถูกสุ่มว่าจะเป็น X หรือ O นายังสามารถโดยโปรแกรมนี้จะเล่นเหมือนโปรแกรม OX ก็ว่าไปถ้ามีฝ่ายใดใส่หนึ่งชนะแล้วก็จะบอกผลเป็นสีเขียว แต่ถ้าเสมอ ก็จะมีเพื่อเริ่มเกมใหม่



การทำงาน

หน้าตาตรวจสอบคุณภาพชีวิต Program

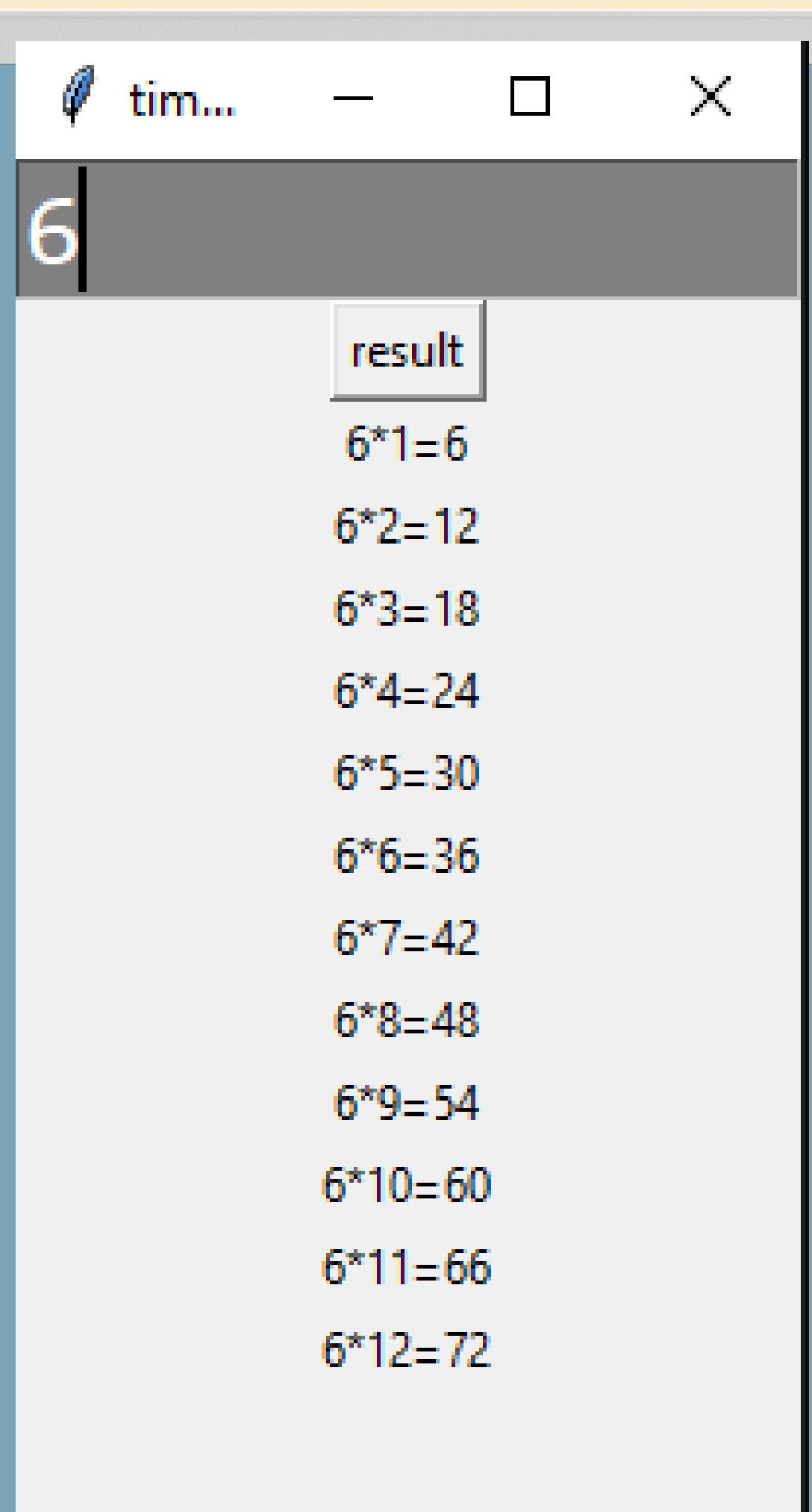
ตรวจคุณภาพชีวิตโปรแกรมนี้ เอาข้อมูลและเกณฑ์การให้คะแนนมาจากอินเตอร์เน็ต กั้งหมด 26 ข้อแล้วมาจัดในรูปแบบของโปรแกรมโดยจะໄล่เรียงคำตามและจะมีอยู่ 5 ปุ่มเพื่อเป็นเกณฑ์ในการตอบแบบสอบถามที่จะมีปุ่มนี้ ไม่เลือกน้อยปานกลางมาก และมากที่สุดโดยแต่ละข้อจะมีการให้คะแนนที่ไม่เหมือนกัน เมื่อกดปุ่มนี้แล้วจะไปรันข้อต่อไปด้วยการทุบข้อความอันเก่าทิ้งและเปลี่ยนปุ่มนี้ใหม่ด้วย เมื่อกำกั้งหมด 26 ข้อเสร็จ สิ้นจะรวมคะแนนกั้งหมดของเราไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ถ้าคะแนนต่ำกว่า 61 จะแสดงคุณภาพชีวิตไม่ดี ถ้าคะแนนของคุณมากกว่าหรือเท่ากับ 60 และต่ำกว่า 96 จะแสดงคุณภาพชีวิตปานกลาง แต่ถ้ามากกว่าหรือเท่ากับ 96 จะแสดงคุณภาพชีวิตดี



ការងារ

អ្នត់តាមកូដ Program

តារាងសូត្រគូលនៃការងារនេះបានរួម
គ្នាបានជាកូដមិនបានបញ្ជាក់ថា
គឺជាកូដមិនបានបញ្ជាក់ថាគារងារ
មិនបានបញ្ជាក់ថាគារងារ



A screenshot of a terminal window titled "tim..." showing the multiplication table for the number 6. The window has a dark grey header bar with the title and standard window controls. Below the header is a light grey input field containing the digit "6". To the right of the input field is a white text area with a border labeled "result". The text area contains the following list of multiplication results:

- 6*1=6
- 6*2=12
- 6*3=18
- 6*4=24
- 6*5=30
- 6*6=36
- 6*7=42
- 6*8=48
- 6*9=54
- 6*10=60
- 6*11=66
- 6*12=72

ការអនុវត្ត គ្រោងការ

เปย์โนโปรแกรมนี้จะมีเสียง beep sound เป็นเสียง c4 ไป
ยัง c5 หรือก็คือเสียงโดดถึงโดดสูง ให้เราได้ลองเล่น และยังมีปุ่ม^{เพลงสำเร็จรูปให้ออก 3 เพลงมีเพลงอนุมาติ e i e i o และ เพลง happy birthday}



```
from tkinter import *
root = Tk()
root.title('Calculator eiei')

#main cal
content=""
txt=StringVar(value='0')

def clear():
    global content
    result="0"
    content =""
    txt.set(result)

def btn(number):
    global content
    content=content+str(number)
    txt.set(content)

def equal():
    global content
    cal=str(eval(content))
    txt.set(cal)
    content=""

#bar calculator
display=Entry(font=('arial',30,'bold'),fg="white",bg="gray",textvariable=txt)
display.grid(columnspan=4)
txt.set(0)

#ສູນຄ່າ
#row1
num7=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='7',command=lambda:btn(7)).grid(row='1',column='0')
num8=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='8',command=lambda:btn(8)).grid(row='1',column='1')
num9=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='9',command=lambda:btn(9)).grid(row='1',column='2')
bc=Button(fg="black",font=('arial',30,'bold'),bg="red",padx="30",pady="15",text='c',command=clear).grid(row='1',column='3')

#row2
num4=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='4',command=lambda:btn(4)).grid(row='2',column='0')
num5=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='5',command=lambda:btn(5)).grid(row='2',column='1')
num6=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='6',command=lambda:btn(6)).grid(row='2',column='2')
bplus=Button(fg="black",font= ('arial',30,'bold'),bg="yellow",padx="30",pady="15",text='+',command=lambda:btn('+')).grid(row='2',column='3')
```

```
#row3
num1=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='1',command=lambda:btn(1)).grid(row='3',column='0')
num2=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='2',command=lambda:btn(2)).grid(row='3',column='1')
num3=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='3',command=lambda:btn(3)).grid(row='3',column='2')
bminus=Button(fg="black",font=('arial',30,'bold'),bg="yellow",padx="35",pady="15",text='-',command=lambda:btn(
'-')).grid(row='3',column='3')

#row4
bdot=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="green",padx="35",pady="15",text='.',command=lambda:btn('.')).grid(row='4',column='0')
num0=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='0',command=lambda:btn(0)).grid(row='4',column='1')
btime=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="lightgreen",padx="30",pady="15",text='x',command=lambda:btn('*')).grid(row='4',column='2')
bdivide=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="yellow",padx="35",pady="15",text '/',command=lambda:btn('/')).grid(row='4',column='3')

#row5
beq=Button(fg="black",font=('arial',30,'bold'),bg="blue",padx="88",pady="15",text='=',command=equal).grid(row='5',columnspan=2)
bF=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="yellow",padx="35",pady="15",text='(',command=lambda:btn('(')).grid(row='5',column='2')
bL=Button(fg="black",font=
('arial',30,'bold'),bg="yellow",padx="35",pady="15",text=')',command=lambda:btn(')').grid(row='5',column='3')
root.mainloop()
```

```

from tkinter import *
import functools

score = 0
from functools import partial

root = Tk()
root.title("ตรวจคุณภาพชีวิต")

question = IntVar(value=0)
q = [
    "ท่านพอใจกับสุขภาพของท่านในตอนนี้เมื่อยังไง",
    "การเจ็บป่วยตามร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง ปวดตามตัว ทำให้ท่านไม่สามารถดำเนินชีวิตประจำวันได้",
    "ท่านมีกำลังเมื่อยพอดีจะกำลังดีในตอนเช้าและดีในตอนเย็น",
    "ท่านพอใจกับการทำงานและของท่านมากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านรู้สึกพึงพอใจในชีวิต ( เช่น มีความสุข ความสงบ ความหวัง ) มากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านมีสมาร์ทในการทำงานดีมาก",
    "ท่านรู้สึกพึงพอใจในตอนเช้า",
    "ท่านยอมรับรูปร่างหน้าตาของตัวเองได้ดี",
    "ท่านมีความรู้สึกไม่ดี เช่น รู้สึกเหนื่อย เศร้า หดหู่ สิ้นหวัง บ่อใจ",
    "ท่านรู้สึกพึงพอใจมากน้อยแค่ไหนที่สามารถทำอะไรได้ในแต่ละวัน",
    "ท่านจำเป็นต้องไปรับการรักษาพยาบาลมากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านพอใจกับความสามารถในการทำงานได้อย่างที่เคยทำงานมากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านพอใจต้องการผู้อุดมทรัพย์หรือเข้ากับคนอื่นอย่างที่ผ่านมา",
    "ท่านพอใจกับการช่วยเหลือที่เคยได้รับจากเพื่อน ญาติ",
    "ท่านรู้สึกว่าชีวิตมีความมั่นคงปลอดภัยดี",
    "ท่านพอใจกับสภาพบ้านเรือนที่อยู่ด้วยตนเองน้ำใจ",
    "ท่านมีเงินพอใช้จ่ายตามความจำเป็นมากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านพอใจที่สามารถไปใช้บริการสาธารณสุขได้ตามความจำเป็นเมื่อยังไง",
    "ท่านได้รับเรื่องราวข่าวสารที่จำเป็นในชีวิตแต่ละวันมากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านมีโอกาสได้แพ้ชนะอย่างต่อเนื่อง",
    "สภาพแวดล้อมดีต่อสุขภาพของท่านมากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านพอใจกับการเดินทางไปไหนมาไหนของท่าน(หมายถึงการคมนาคม) มากน้อยเมื่อยังไง",
    "ท่านรู้สึกว่าทำได้ดี",
    "ท่านสามารถไปไหนมาไหนด้วยตนเองได้ดีเมื่อยังไง",
    "ท่านพอใจในชีวิตทางเพศของท่านแค่ไหน(ชีวิตทางเพศ หมายถึงเมื่อเกิดความรู้สึกทางเพศขึ้นแล้วท่านก็มีวิธีจัดการทำให้ผ่อนคลายลงได้รวมถึงการช่วยตัวเองหรือการมีเพศสัมพันธ์)",
    "ท่านคิดว่าท่านมีคุณภาพชีวิต (ชีวิตความเป็นอยู่)อยู่ในระดับใด"
]
buttongroup2 = [ ("ไม่เลย", 5 , 'red'), ("เล็กน้อย", 4 , 'orange'), ("ปานกลาง", 3 , 'yellow'), ("มาก", 2 , 'green'), ("มากที่สุด", 1 , 'lightblue') ]
buttongroup1 = [ ("ไม่เลย", 1 , 'red'), ("เล็กน้อย", 2 , 'orange'), ("ปานกลาง", 3 , 'yellow'), ("มาก", 4 , 'green'), ("มากที่สุด", 5 , 'lightblue') ]

show = StringVar(value="0")
show.set(0)

```

```

def main(number: int):
    global score
    score = score + number
    question.set(question.get() + 1)

def equal():
    cal = str(score)
    show.set(cal)

if int(cal) >= 26 and int(cal) <= 60:
    lbs=Label(text='ຄຸນກາພ້ວດໃນດີ', font="40",bg='red').grid(row=2,column=2)
elif int(cal) >=61 and int(cal) <= 95:
    lbs=Label(text='ຄຸນກາພ້ວດປລາບຄລາ', font="40",bg='orange').grid(row=2,column=2)
elif int(cal) >=96:
    lbs=Label(text='ຄຸນກາພ້ວດທີ່ດີ', font="40",bg='lightgreen').grid(row=2,column=2)

btn = []
while question.get() < 26:
    lb1 = Label(text=q[question.get()], font="40",width=100,bg='grey')
    lb1.grid(row=0,columnspan=5)
    if q[question.get()]=="ກໍາເລືອກຕາມຮ່າງກາຍເຊັ່ນ ປວດເກົ້າ ປວດຕາມຕັ້ງ ກໍາໃຫ້ກ່ານໄມສາມາດກຳໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການມາກນ້ອຍເພື່ອໃດ" or
        q[question.get()]=="ກໍານົມຄວາມຮູ້ສຶກໃນດີເຊັ່ນ ຮູ້ສຶກເໜຸງເຄົຮາ ຂັດຂູ່ ສັນໜັກວົງວົງວະນາຍາບາລ
        ນາກນ້ອຍເພື່ອໃດເພື່ອທີ່ຈະກໍາວັນທີ່ກໍານົມມີຜົວຕອບຢູ່ໃປໄດ້ໃນແຕ່ລະວັນ":
        for index, button in enumerate(buttongroup2):
            (text, n,co) = button
            x=Button(text=text, command=partial(main, n),bg=co)
            x.grid(row=1, column=index)
            btn.append(x)
        else:
            for index, button in enumerate(buttongroup1):
                (text, n,co) = button
                x=Button(text=text, command=partial(main, n),bg=co)
                x.grid(row=1, column=index)
                btn.append(x)
            lb1.wait_variable(question)
            lb1.destroy()
            for button in btn:
                button.destroy()

en_all_end = Button(text="ເສື້ອງສັນ", command=equal).grid(row=2, column=0)
lb1 = Label(textvariable=show, font="40").grid(row=2, column=1)

root.mainloop()

```

```
import winsound
import tkinter as tk
import time
x=500

c4=261.63
d4=293.66
e4=329.63
f4=349.23
g4=392.00
a4=440.00
b4=493.88
c5=523.25

def play_c4():
    winsound.Beep(int(c4), x)
def play_d4():
    winsound.Beep(int(d4), x)
def play_e4():
    winsound.Beep(int(e4), x)
def play_f4():
    winsound.Beep(int(f4), x)
def play_g4():
    winsound.Beep(int(g4), x)
def play_a4():
    winsound.Beep(int(a4), x)
def play_b4():
    winsound.Beep(int(b4), x)
def play_c5():
    winsound.Beep(int(c5), x)

def song1():
    winsound.Beep(int(e4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    winsound.Beep(int(e4), x)
    winsound.Beep(int(e4), x)
    winsound.Beep(int(e4), x)
    time.sleep(0.5)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    time.sleep(0.5)
    winsound.Beep(int(e4), x)
    winsound.Beep(int(g4), x)
    winsound.Beep(int(g4), x)
    time.sleep(0.5)
    winsound.Beep(int(e4), x)
```

```
winsound.Beep(int(d4), x)
winsound.Beep(int(c4), x)
winsound.Beep(int(d4), x)
winsound.Beep(int(e4), x)
winsound.Beep(int(e4), x)
winsound.Beep(int(e4), x)
winsound.Beep(int(d4), x)
winsound.Beep(int(d4), x)
winsound.Beep(int(d4), x)
winsound.Beep(int(e4), x)
winsound.Beep(int(d4), x)
winsound.Beep(int(c4), x)

def song2():
    winsound.Beep(int(f4), x)
    winsound.Beep(int(f4), x)
    winsound.Beep(int(f4), x)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    time.sleep(0.5)
    winsound.Beep(int(a4), x)
    winsound.Beep(int(a4), x)
    winsound.Beep(int(g4), x)
    winsound.Beep(int(g4), x)
    winsound.Beep(int(f4), x)

def song3():
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    time.sleep(0.2)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(f4), x)
    winsound.Beep(int(e4), x)
    time.sleep(0.5)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(d4), x)
    time.sleep(0.2)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(g4), x)
    winsound.Beep(int(f4), x)
    time.sleep(0.5)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(c4), x)
    winsound.Beep(int(c5), x)
```

```
winsound.Beep(int(a4), x)
winsound.Beep(int(f4), x)
winsound.Beep(int(e4), x)
winsound.Beep(int(d4), x)
time.sleep(0.5)
winsound.Beep(int(c5), x)
winsound.Beep(int(c5), x)
winsound.Beep(int(a4), x)
winsound.Beep(int(f4), x)
winsound.Beep(int(g4), x)
winsound.Beep(int(f4), x)

root = tk.Tk()
tk.Label(text='Piano Beep Sound in python',font='40').grid(row=0,columnspan=8)

c = tk.Button(root, text="ັກ", command=play_c4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
c.grid(row=1,column=0)
d = tk.Button(root, text="ີສ", command=play_d4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
d.grid(row=1,column=1)
e = tk.Button(root, text="ີ່ນ", command=play_e4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
e.grid(row=1,column=2)
f = tk.Button(root, text="ົງຈ", command=play_f4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
f.grid(row=1,column=3)
g = tk.Button(root, text="ຫອລ", command=play_g4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
g.grid(row=1,column=4)
a = tk.Button(root, text="ຄາ", command=play_a4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
a.grid(row=1,column=5)
b = tk.Button(root, text="ົກ", command=play_b4,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
b.grid(row=1,column=6)
c2 = tk.Button(root, text="ັກ", command=play_c5,height=10,width=5,font=60,relief='solid',bg='orange')
c2.grid(row=1,column=7)

play = tk.Button(root, text="ເພລັງຫບູນມາດ", command=song1,height=2,width=30,font=60,relief='solid',bg='hotpink')
play.grid(row=2,columnspan=8)

play2 = tk.Button(root, text="E-I-E-I-O", command=song2,height=2,width=30,font=60,relief='solid',bg='hotpink')
play2.grid(row=3,columnspan=8)

play3 = tk.Button(root, text="HBD", command=song3,height=2,width=30,font=60,relief='solid',bg='hotpink')
play3.grid(row=4,columnspan=8)
root.mainloop()
```

```
from tkinter import *
import random
import string
root = Tk()
root.title('Rock-Paper-Scissor')
list = ["rock", "paper", "scissors"]
countplay=0
countai=0
iii=StringVar(value='0')
jjj=StringVar(value='0')
roc=""
pap=""
sis=""
o=""
lb=""
l=StringVar()

def check(x,y):
    global countplay
    global countai
    global roc,pap,sis,o,lb,l
    you=Label(text=f'you choose {x}',height=2,width=50,font=60,relief='solid',bg='orange').grid(row=5,column=0)
    ai=Label(text=o,height=2,width=50,font=60,relief='solid',bg='orange').grid(row=5,column=1)
    if x == y:
        lb=Label(text=f"Both players selected {x}. It's a tie!").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
        lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
        lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
        lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
        lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2,sticky='news')
    elif x == "rock":
        if y == "scissors":
            lb=Label(text="Rock smashes scissors! You win!").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
            countplay+=1
            lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
            lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
            lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
            lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2,sticky='news')
        else:
            lb=Label(text="Paper covers rock! You lose.").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
            countai+=1
            lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
            lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
            lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
            lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2,sticky='news')
```

```

        elif x == "paper":
            if y == "rock":
                lb=Label(text="Paper covers rock! You win!").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
                countplay+=1
                lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
                lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
                lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
                lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2)
            else:
                lb=Label(text="Scissors cuts paper! You lose.").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
                countai+=1
                lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
                lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
                lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
                lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2,sticky='news')
        elif x == "scissors":
            if y == "paper":
                lb=Label(text="Scissors cuts paper! You win!").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
                countplay+=1
                lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
                lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
                lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
                lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2,sticky='news')
            else:
                lb=Label(text="Rock smashes scissors! You lose.").grid(row=3,columnspan=3,sticky='news')
                countai+=1
                lb1=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=2,column=0)
                lb2=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=3,column=0)
                lb3=Label(text="",height=2,width=100).grid(row=4,column=0)
                lb4=Label(text="END",height=2,width=100).grid(row=3,columnspan=2,sticky='news')
        iii.set(countplay)
        jjj.set(countai)

gameshowtitle=Label(text='Rock-Paper-  
Scissors',height=2,width=100,font=60,relief='solid',bg='orange').grid(row=0,columnspan=3,sticky='news')
a1=Label(text='PLAYER',height=2,width=50,font=60,relief='solid',bg='lightblue').grid(row=1,column=0)
a2=Label(text='AI',height=2,width=50,font=60,relief='solid',bg='hotpink').grid(row=1,column=1)

o=random.choice(list)
roc=Button(text='rock',font='100',command=lambda:check('rock',o),bg='#4597d6').grid(row=2,column=0)
pap=Button(text='paper',font='100',command=lambda:check('paper',o),bg='#45d6cf').grid(row=3,column=0)
sis=Button(text='scissors',font='100',command=lambda:check('scissors',o),bg='#45d6a1').grid(row=4,column=0)

sc1=Entry(font=('arial',30,'bold'),fg="white",bg="gray",textvariable=str(iii))
sc1.grid(row=6,column=0)

sc2=Entry(font=('arial',30,'bold'),fg="white",bg="gray",textvariable=str(jjj))
sc2.grid(row=6,column=1)

root.mainloop()

```

```
from tkinter import *
root = Tk()
root.title('Click Test eiei')

#setting
#def
def counting():
    global count
    count += 1
    count_var.set(count)

def reset():
    global count
    count=0
    count_var.set(count)

count=0
#show
count_var = StringVar()
score_show = Entry(root, font=('arial',30,'bold'), fg="white", bg="gray", textvariable=count_var)
score_show.pack()
count_var.set(count)
#button
clickthis=Button(root,font=('arial',30,'bold'),fg="white",bg="#26D387",text='Click
Here',padx=60,pady=20,command=counting).pack()
clearthis=Button(root,font=('arial',30,'bold'),fg="white",bg="#E96350",text='Reset',padx=105,command=reset).pack()
#geometry
root.geometry('350x250')

root.mainloop()
```

```
from tkinter import *
import random
#setup
root = Tk()
root.title('TicTacToe')
root.config(bg='#C47EFF')

def next_turn(row,column): #ກຳດອ
    global player

    if buttons[row][column]['text'] == "" and check_winner() is False: #False ສົດເກມໄນ່ຈະບຸ

        if player == players[0]: #ດ້າ player X ເຮັນ
            buttons[row][column]['text'] = player

        if check_winner() is False: #ແກ້ໄຂ satuation right now
            player = players[1]
            label.config(text=(players[1]+" turn"))

        elif check_winner() is True:
            label.config(text=(player[0]+" win"))

        elif check_winner() == "Tie!":
            label.config(text=" Tie!")

    else: # player O ເຮັນ
        buttons[row][column]['text'] = player

        if check_winner() is False: #as same as 'x'
            player = players[0]
            label.config(text=(players[0]+" turn"))

        elif check_winner() is True:
            label.config(text=(player[1]+" win"))

        elif check_winner() == "Tie!":
            label.config(text=" Tie!")

def check_winner(): #check info of winning

    for row in range(3):
        if buttons[row][0]['text'] == buttons[row][1]['text'] == buttons[row][2]['text'] != "": #check ແລ້ວເຫັນ
            #show color
            buttons[row][0].config(bg='lightgreen')
            buttons[row][1].config(bg='lightgreen')
            buttons[row][2].config(bg='lightgreen')

    return True
```

```
for column in range(3):
    if buttons[0][column]['text'] == buttons[1][column]['text'] == buttons[2][column]['text'] != "": #check แนวตั้ง
        #show color
        buttons[0][column].config(bg='lightgreen')
        buttons[1][column].config(bg='lightgreen')
        buttons[2][column].config(bg='lightgreen')

    return True

if buttons[0][0]['text'] == buttons[1][1]['text'] == buttons[2][2]['text'] != "": #check แนวทะแยง
    #show color
    buttons[0][0].config(bg='lightgreen')
    buttons[1][1].config(bg='lightgreen')
    buttons[2][2].config(bg='lightgreen')

return True

elif buttons[0][2]['text'] == buttons[1][1]['text'] == buttons[2][0]['text'] != "": #check แนวทำทะแยง
    #show color
    buttons[0][2].config(bg='lightgreen')
    buttons[1][1].config(bg='lightgreen')
    buttons[2][0].config(bg='lightgreen')

return True

elif empty_space() is False: #ต่อจากเช็คกี่ว่าง ซึ่งไม่มี จะแสดงคำว่าเสมอ

for row in range(3):
    for column in range(3):
        buttons[row][column].config(bg='yellow')
    return "Tie!"

else: #平手
    return False

def empty_space(): #เช็คกี่ว่าง

    spaces = 9 #ตาราง 3*3

    for row in range (3):
        for column in range(3):
            if buttons[row][column]['text'] != "":
                spaces -= 1

    if spaces == 0 :
        return False #ไม่มี ช่องเสมอ
    else:
        return True # มี ซึ่งเกิดการชนะแล้ว
```

```
def restart(): #เริ่มใหม่

    global player
    player = random.choice(players)

    label.config(text=player+" turn")

    for row in range(3):
        for column in range(3):
            buttons[row][column].config(text="",bg='white') #คืนสถานะทั้งหมด

#####
##### Main program #####
#####

players = ["x","o"]
player = random.choice(players) #choose random for player
buttons = [[0,0,0],
           [0,0,0],
           [0,0,0]]

label=Label(text= player + " turn",font=('consolas',40),bg="#F85C8D",fg='white') #now who play
label.pack(side='top')

reset_btn = Button(text=("restart"),font=('consolas',20),bg='purple',fg='white',command=restart) #button restart
reset_btn.pack(side='top')

fm = Frame(root) #frame for board
fm.pack()

for row in range(3):
    for column in range(3):
        buttons[row][column] = Button(fm, text="",font=('consolas',40),width=5,height=2,command=lambda row=row,column=column:next_turn(row,column))
        buttons[row][column].grid(row=row,column=column)

root.mainloop()
```

```
from tkinter import *
root = Tk()
root.title('times table')

def show():
    for i in range(1,13):
        x=int(num.get())
        o=i*x
        label=Label(root,text=f'{x}*{i}={o}')
        label.pack()

num=StringVar()

num_in=Entry(root,font='consolas',20),bg='grey',fg='white',textvariable=num)
num_in.pack()
btn=Button(text="result",command=show).pack()

root.geometry('200x350')
root.mainloop()
```

```
import tkinter as tk
from os import system
root = tk.Tk()
from tkinter import PhotoImage

def run_cal():
    system('python Calculator_GUI.py')

def RPS():
    system('python RPS_GUI.py')

def clicktest():
    system('python TestclickGUI.py')

def TicTacToe():
    system('python Tic-Tac-Toe.py')

def အသက္ကလပ္ပခံ့ဗုဒ္ဓ():
    system('python lifets.py')

def စွတ်ခြုံး():
    system('python timesGUI.py')

def piano():
    system('python piano.py')

root.config(bg='light green')

#frame1
fm1=tk.Frame(bg='blue')
fm1.pack(side='left')
b1=tk.Button(fm1,text="calc",command=run_cal,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#bfff00')
b2=tk.Button(fm1,text="RPS",command=RPS,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#00ff80')
b3=tk.Button(fm1,text="clicktest",command=clicktest,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#bfff00')
b4=tk.Button(fm1,text="Tic-Tac-Toe",command=TicTacToe,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#00ff80')
b5=tk.Button(fm1,text="အသက္ကလပ္ပခံ့ဗုဒ္ဓ",command=အသက္ကလပ္ပခံ့ဗုဒ္ဓ,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#bfff00')
b6=tk.Button(fm1,text="စွတ်ခြုံး",command=စွတ်ခြုံး,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#00ff80')
b7=tk.Button(fm1,text="piano",command=piano,height=3,width=20,font=60,relief='solid',bg='#bfff00')

b1.pack(side='top')
b2.pack(side='top')
b3.pack(side='top')
b4.pack(side='top')
b5.pack(side='top')
b6.pack(side='top')
b7.pack(side='top')
```

```
#frame2
fm2=tk.Frame(bg='lightblue')
fm2.pack(side='right')
lb1=tk.Label(fm2,text=' ຈັດທຳໂດຍ >>> ນາຍ ຖົກ ເຕະຕີເສຸຄນົຣ 4/11 13 ')
img = tk.PhotoImage(file='myself.png')
label = tk.Label(fm2, image=img)

lb1.pack(side='top')
label.pack(side='top')

root.mainloop()
```