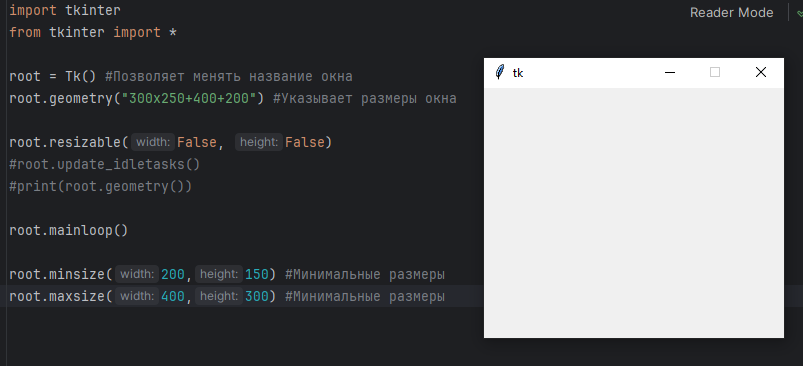
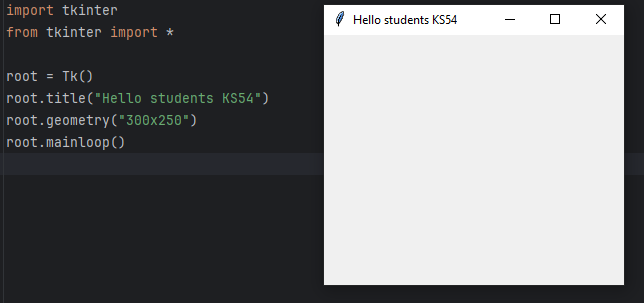


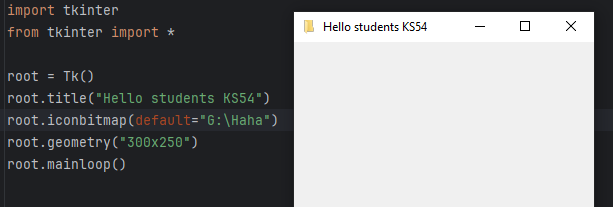
Этот код нам позволяет вывести определённое значение в окне приложения



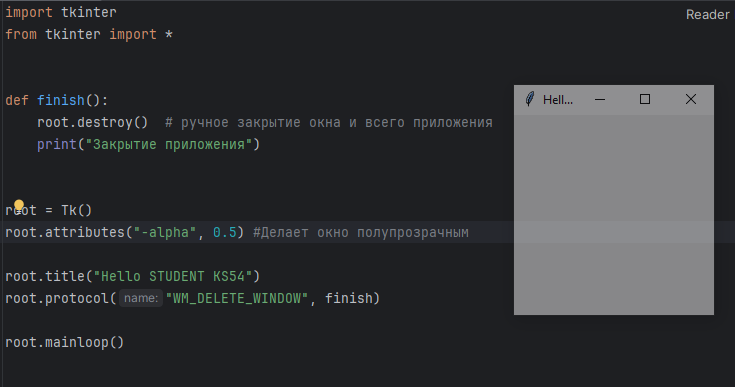
Все объяснения написаны в коде

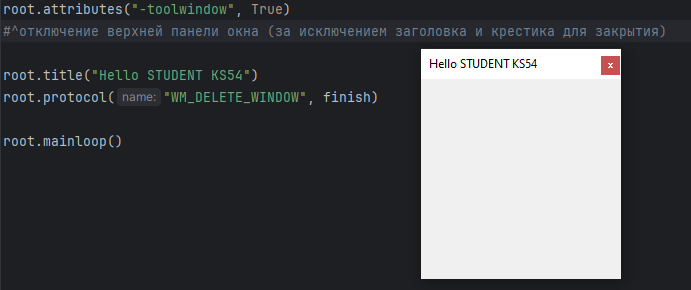


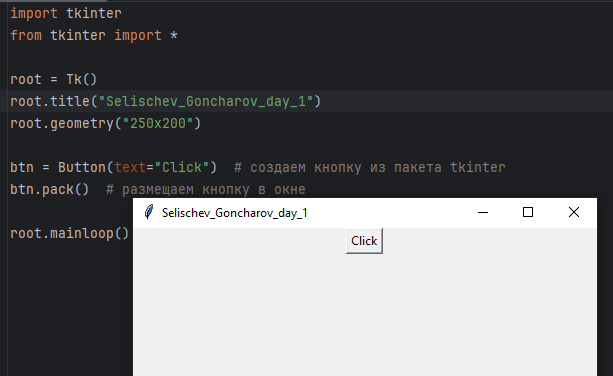
Здесь указывается размер окна при запуске и его заголовок



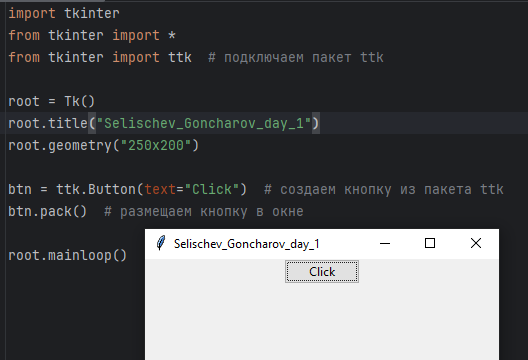
Здесь мы изменили иконку окна



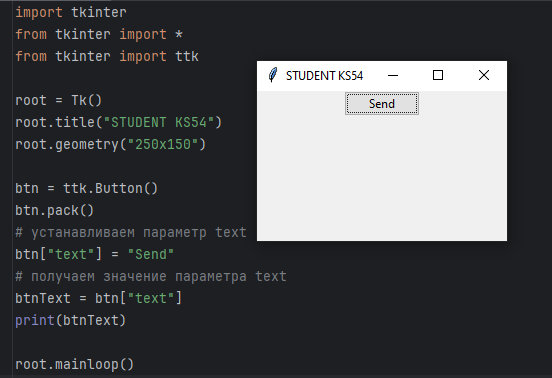


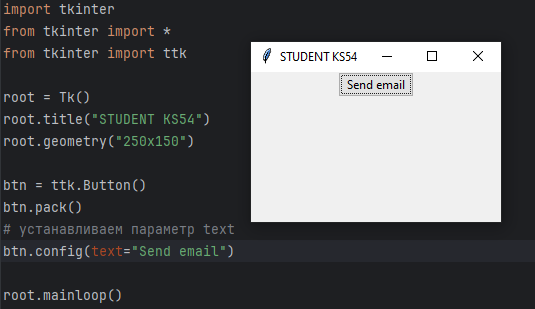


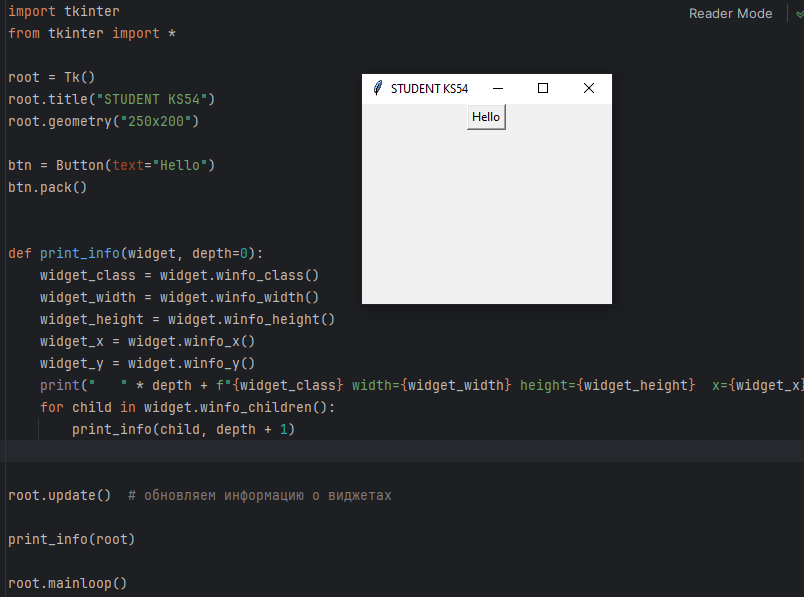
Сделали кнопку и разместили её в окне с помощью пакета tkinter



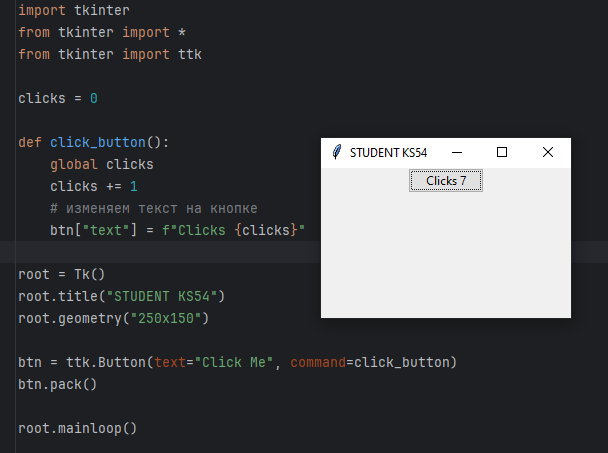
Сделали кнопку с помощью другого пакета(ttk)



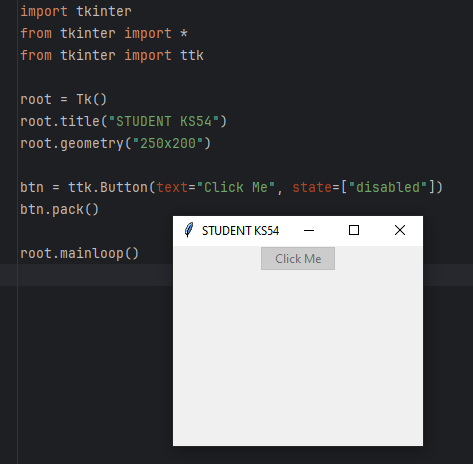




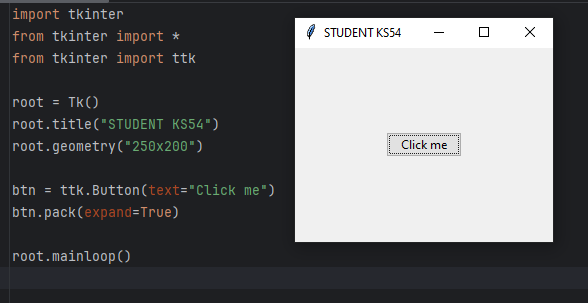
Получаем информацию о всех виджетах в окне



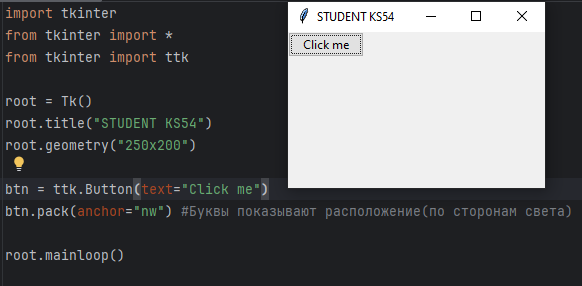
Здесь кнопка считает сколько раз на неё нажали и отображает это

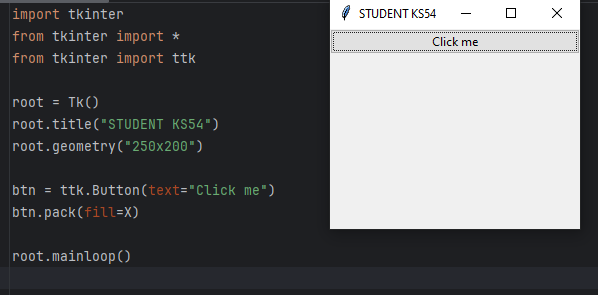


Кнопка отключена

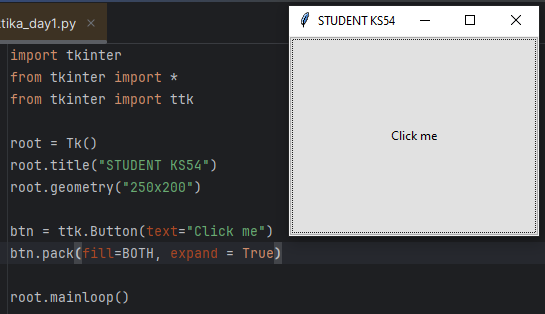


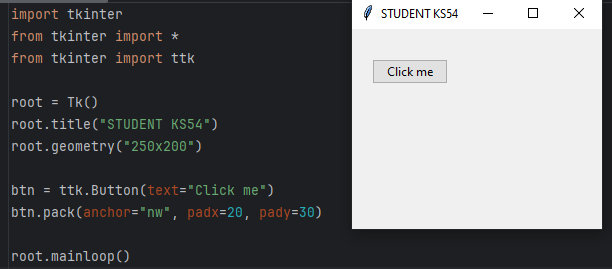
Код позволяет установить кнопку посередине окна. Не важно каких размеров окно, кнопка всегда будет располагаться по середине



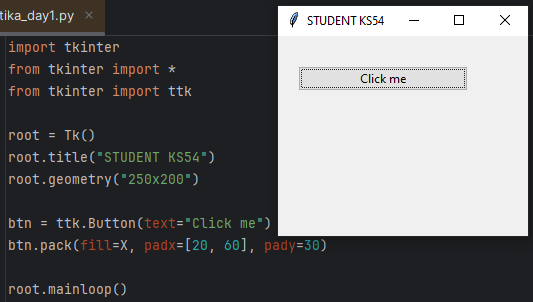


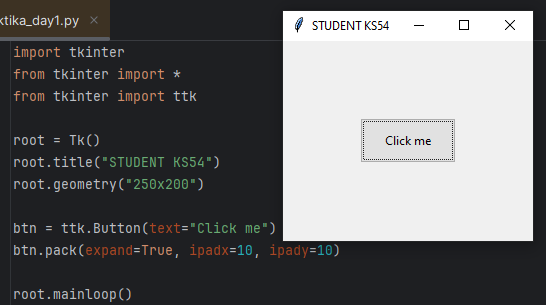
Здесь с помощью буквы Х мы растянули кнопку по оси Х (горизотали)



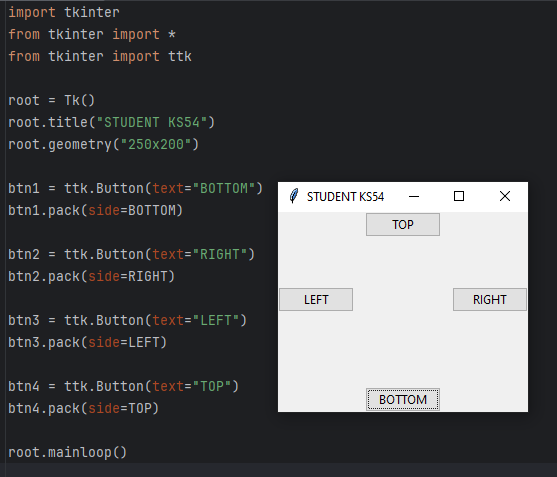


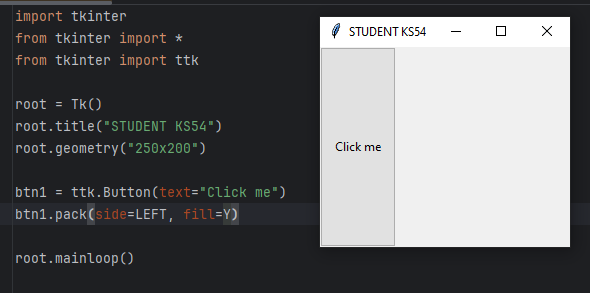
Здесь мы указали отступы для кнопки



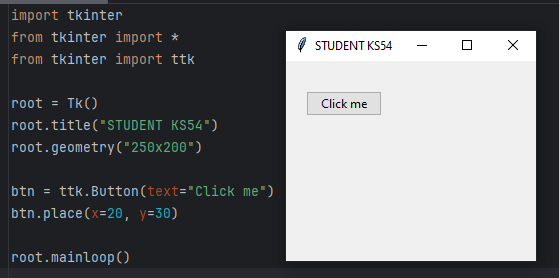


Параметры ipadx и ipady позволяют указать отступы содержимого виджета от границ виджета по горизонтали и вертикали соответственно

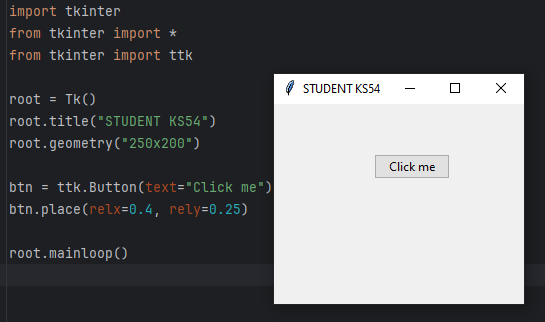




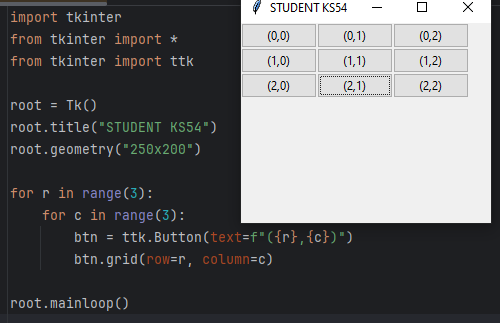
Растянули кнопку по вертикали с левой стороны



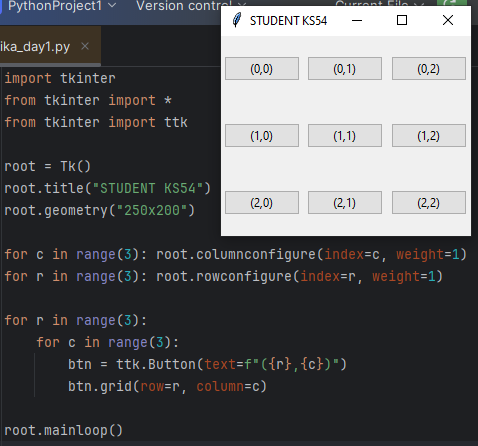
Установили расположение



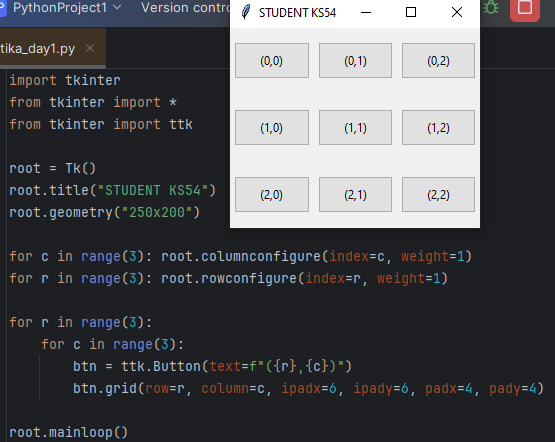
Параметры relx и rely также позволяют сместить виджет, но в качестве значения используется число float в промежутке между 0.0 и 1.0, которое указывает на долю от высоты и ширины родительского контейнера



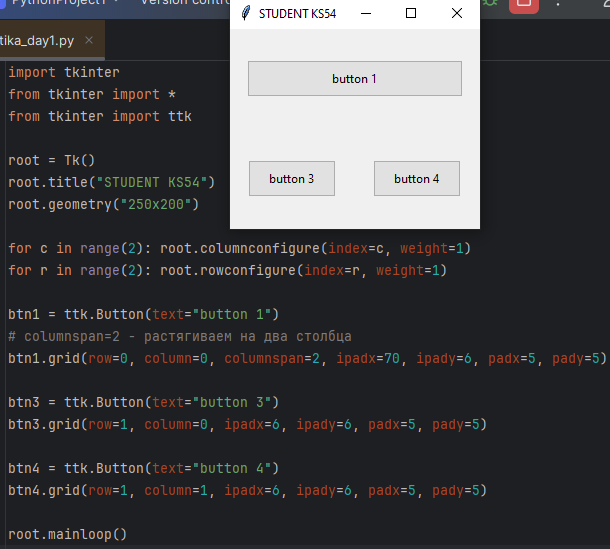
Здесь в цикле создается девять кнопок, каждая из которых помещается в свою ячейку. В итоге у нас получится следующий грид



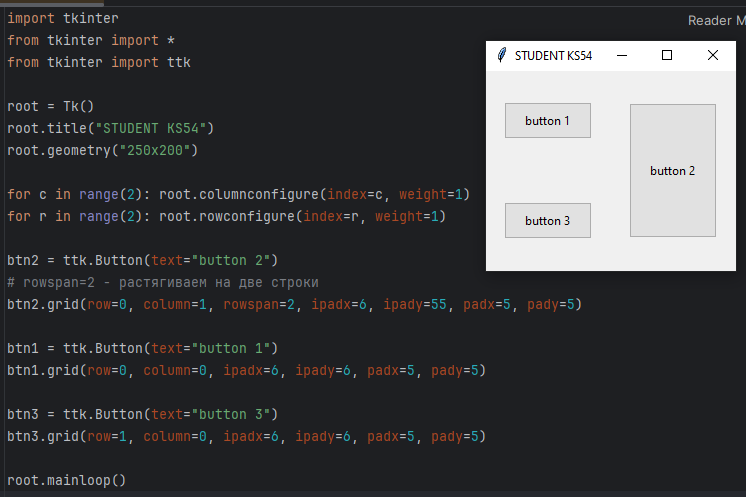
Изменили код и добавили конфигурацию строк и столбцов

ъ

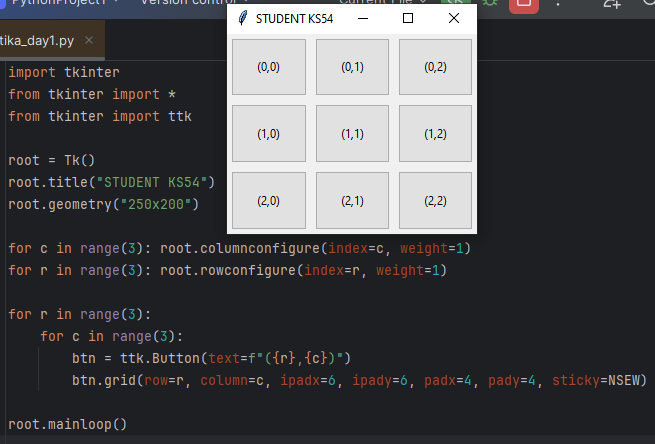
В данном случае внешние отсуты равны 4 единиц, а внутренние - 6 единицам



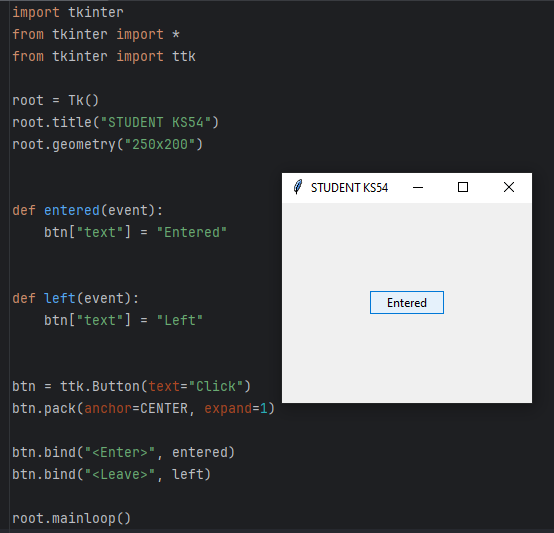
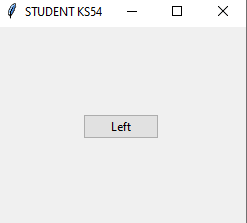
Растяжение кнопки на два столбца



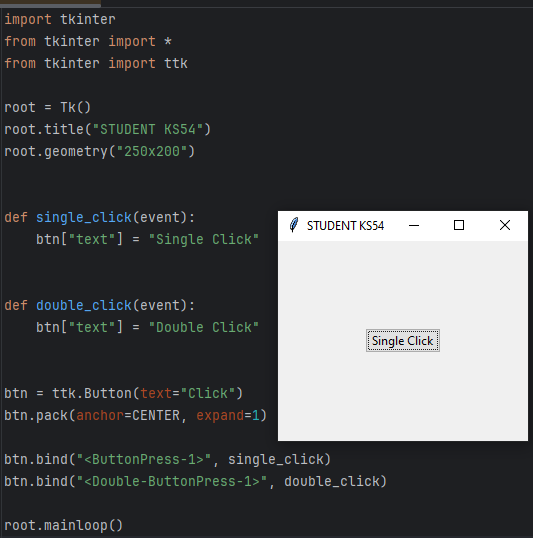
Растяжение кнопки на две строки



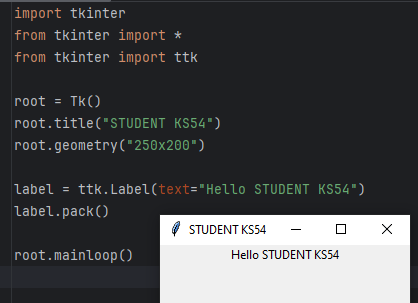
Растяжение виджета по всему пространству ячейки

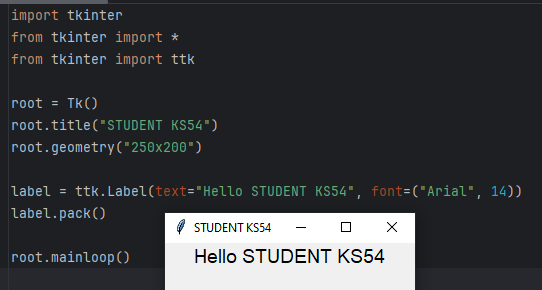
Фокус с кнопкой



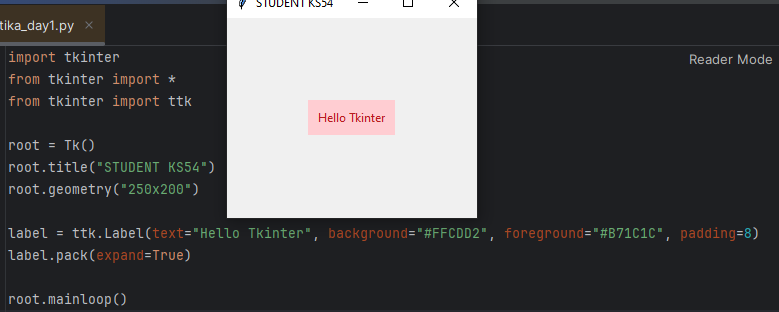
Здесь в шаблоне "<ButtonPress-1>" ButtonPress - название события - нажатие кнопки мыши, а "1" указывает на конкретную кнопку - левую кнопку мыши (например, 3 - представляет правую кнопку)



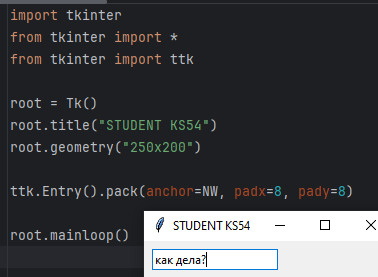
Просто выведем текст



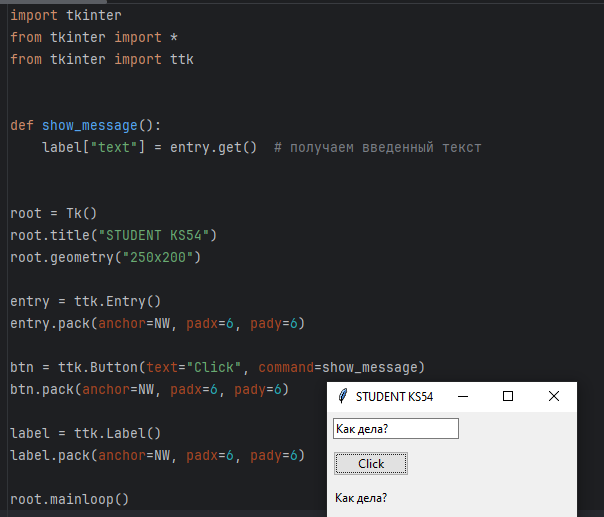
Выведем текст другого формата



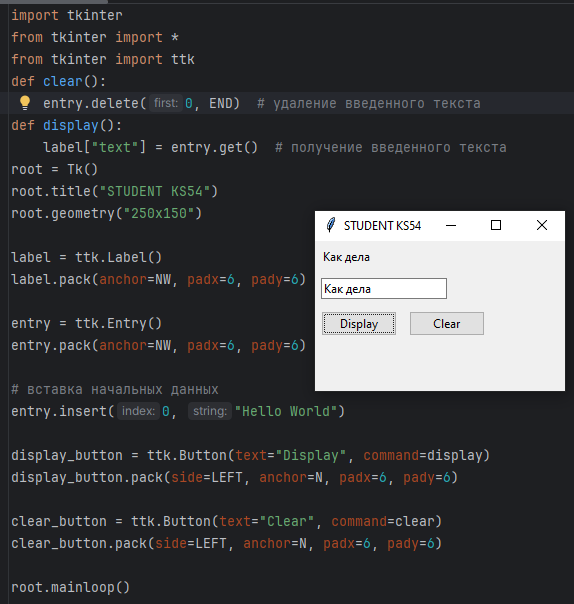
Стилизация кнопки



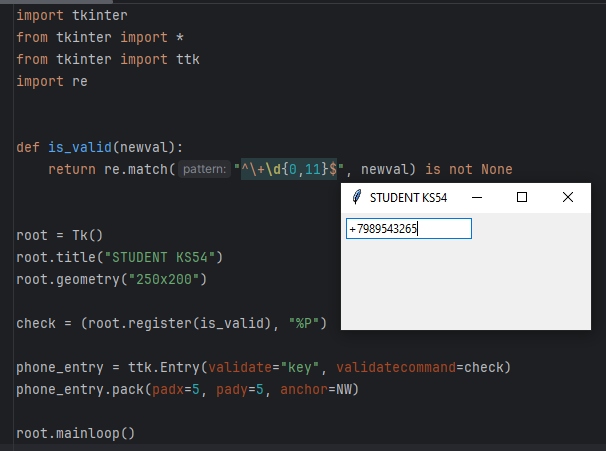
Здесь мы сделали текстовое поле для ввода



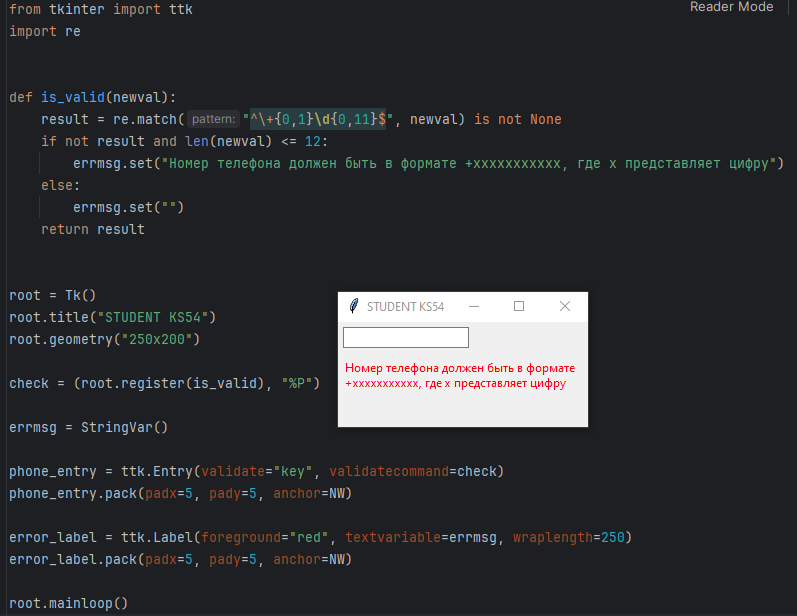
Ввели текст и вывели его по кнопке



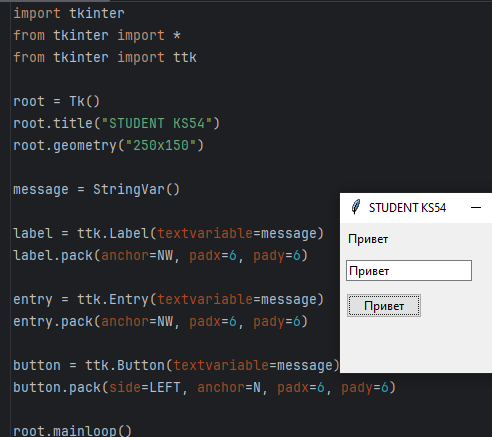
Здесь мы реализовали ввод текста, вывод написанного текста на экран и очистка поля ввода

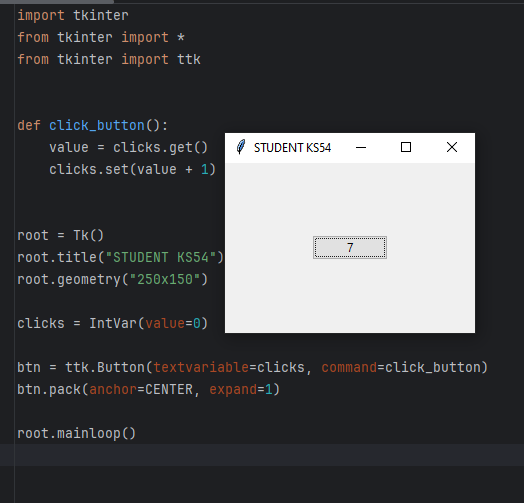


Здесь реализован ввод номера телефона

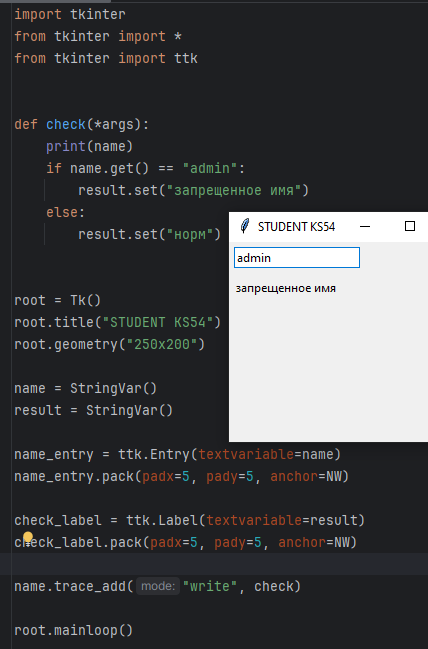


Если мы начинаем пытаться вводить текст в это поле, нам высвечивается уведомление, которое говорит о том, что в это поле вводят только номер телефона

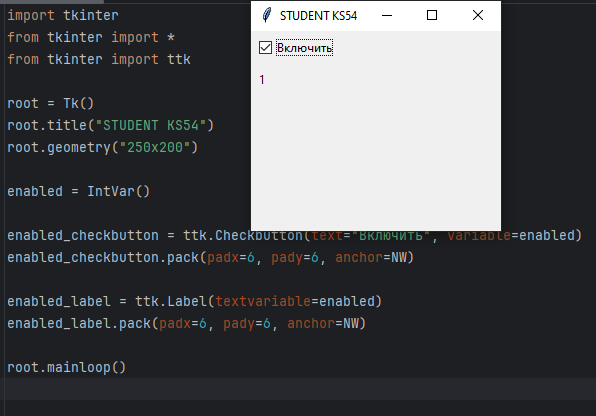




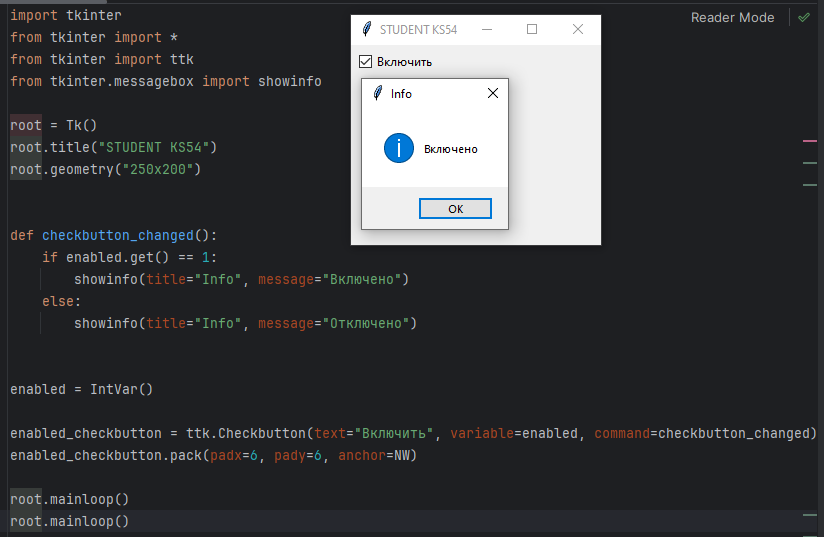
Считает, сколько раз мы нажали на кнопку



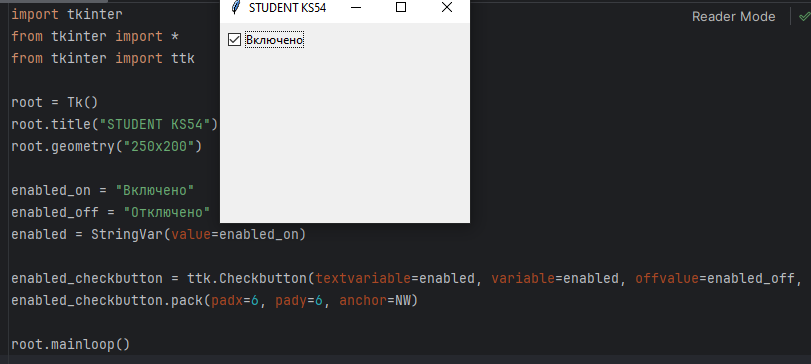
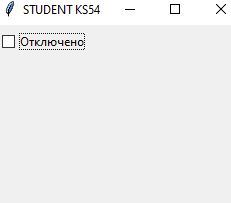
Мы можем запретить ввод того или иного слова в строку



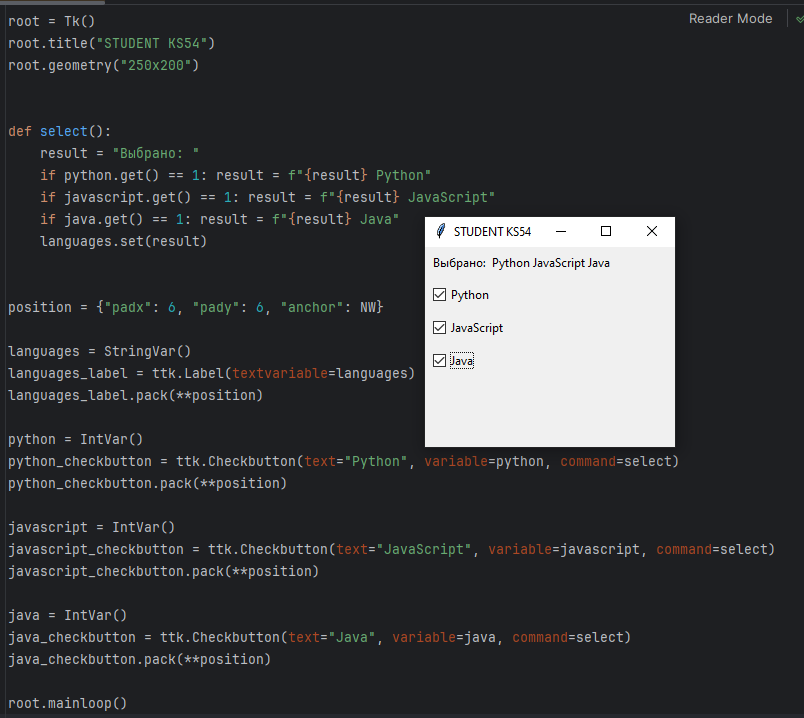
Ставя флажок, нам показывают 1. Убирая его, 0



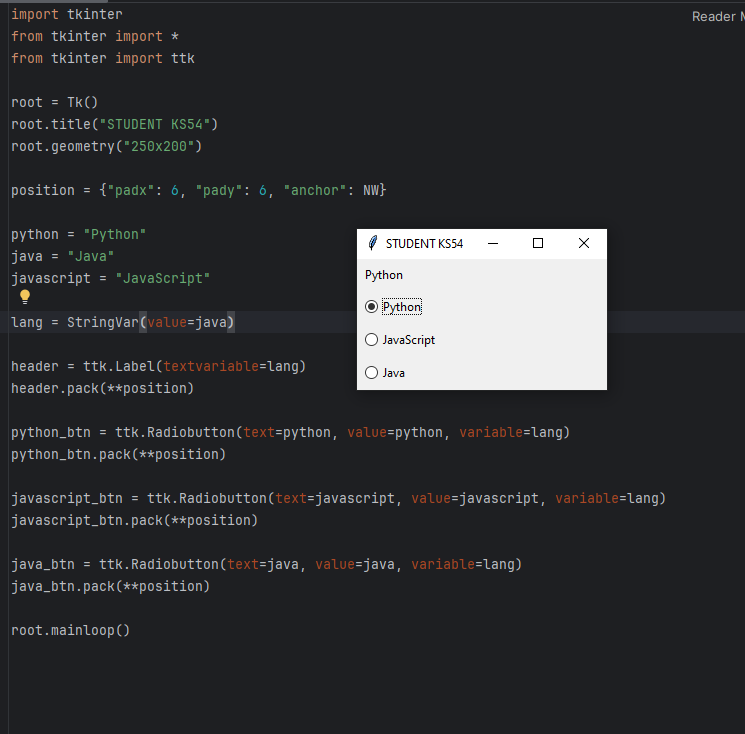
После изменении состояния флажка нам приходит уведомление о включении или выключении

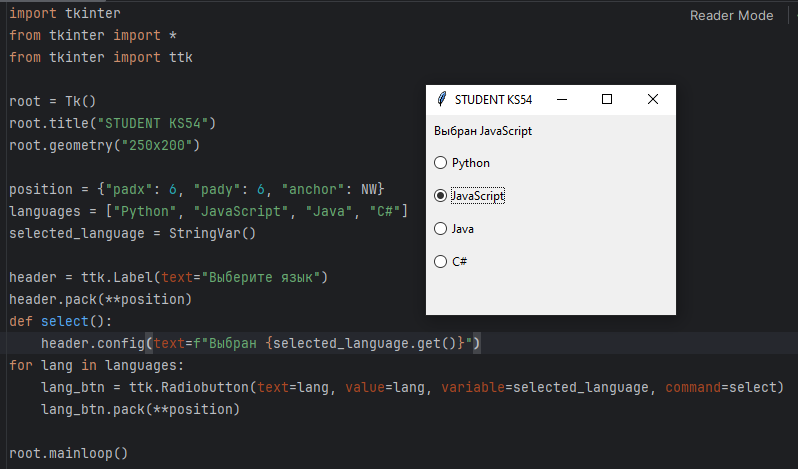
Изменение теста флажка

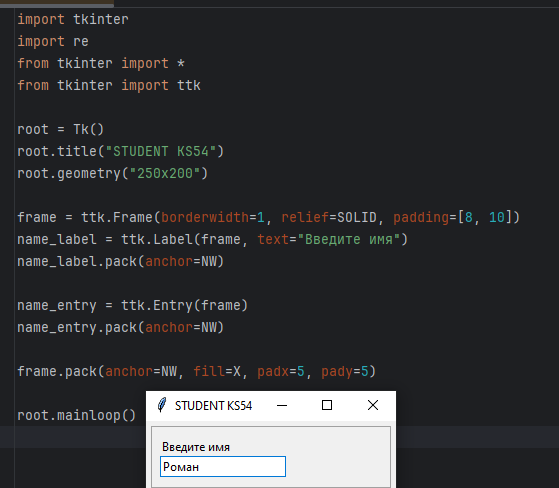


Здесь реализован выбор языков и их вывод

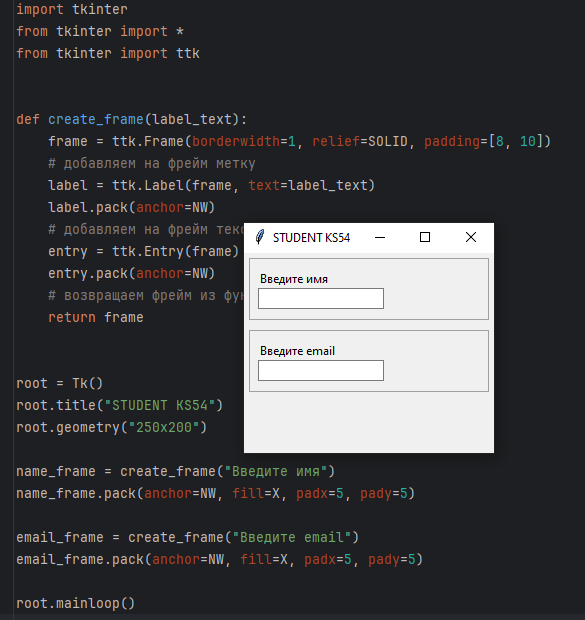


Изменение вида флажков и возможность выбора только одного языка

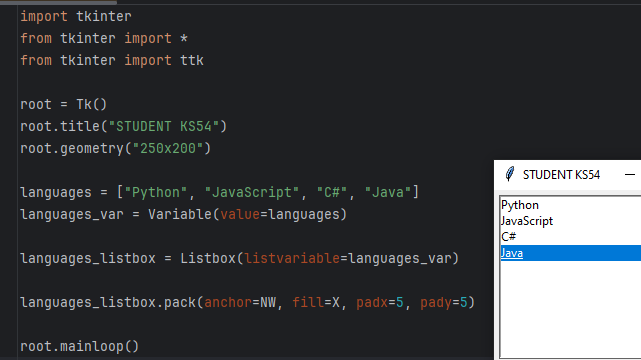




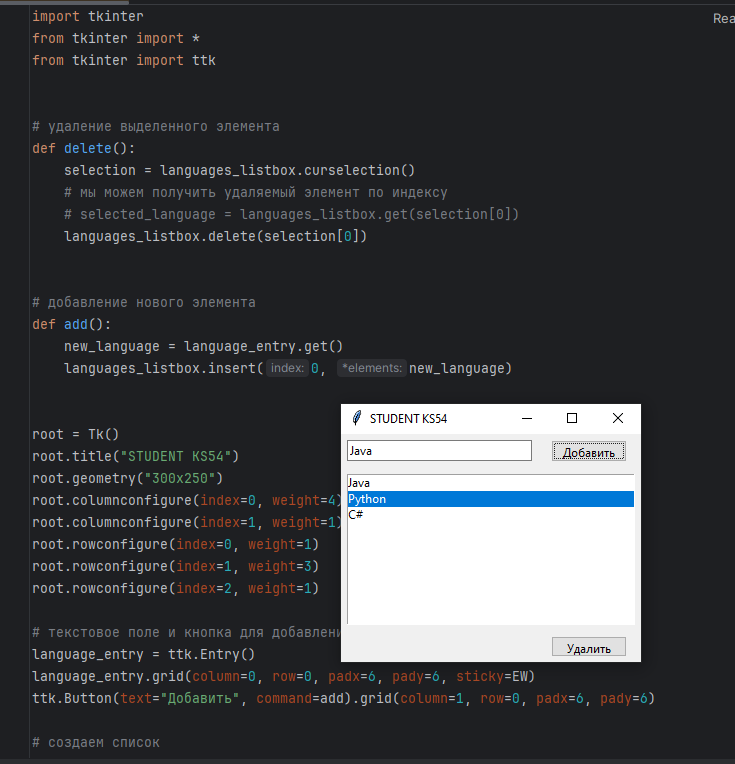
Возможность ввода имени



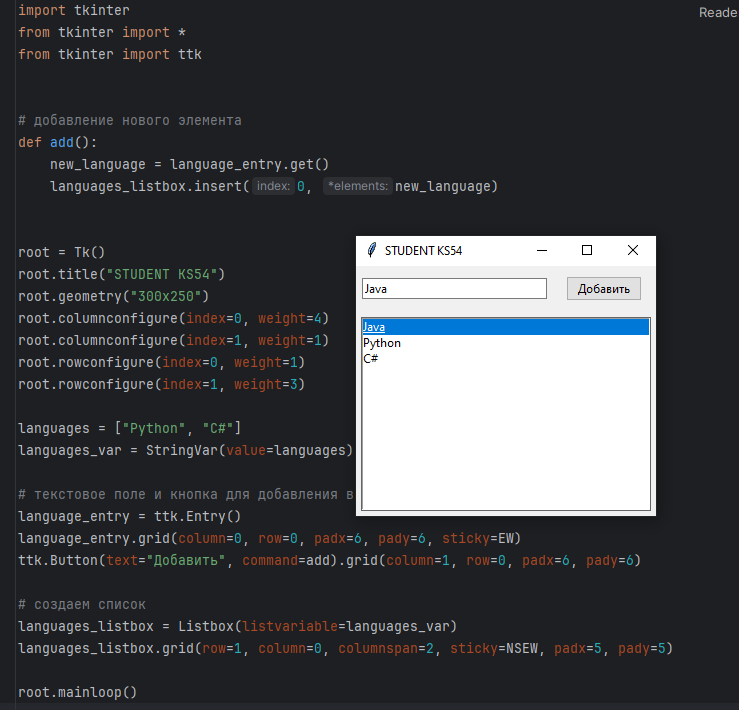
Ввод имени и своей почты



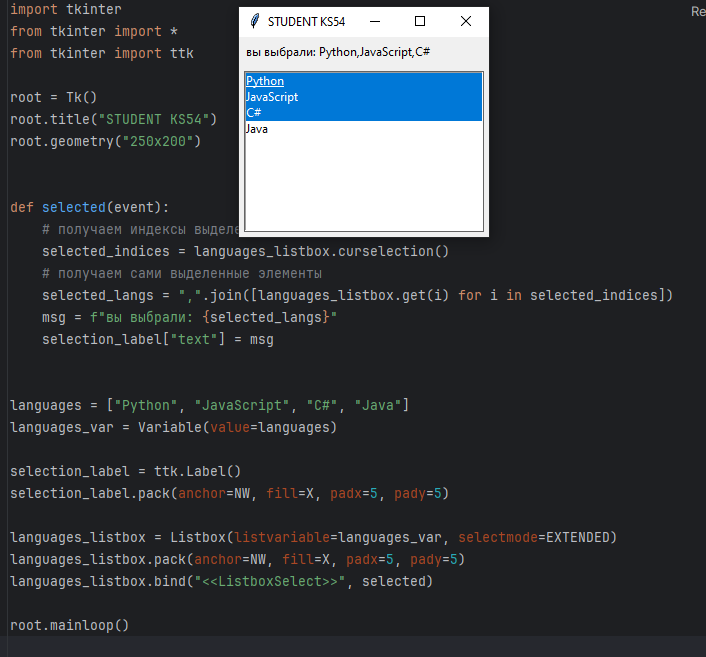
Вывод обычного списка



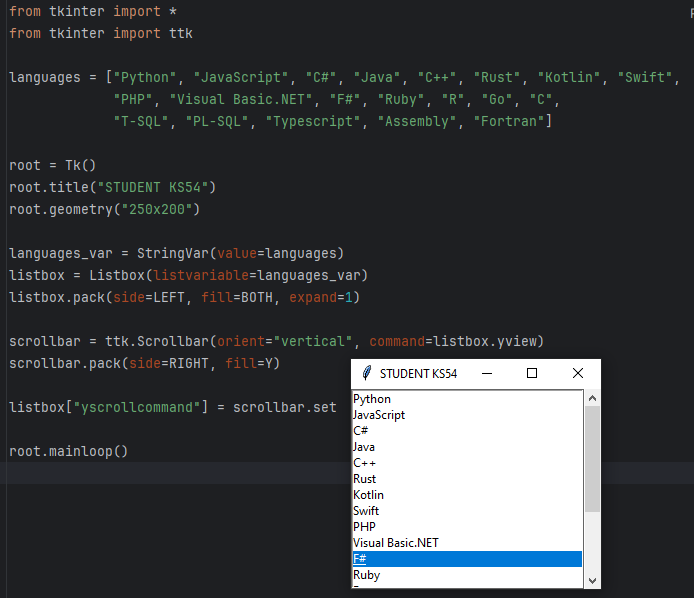
Возможность добавления данных в таблицу и удаление выбранной строки



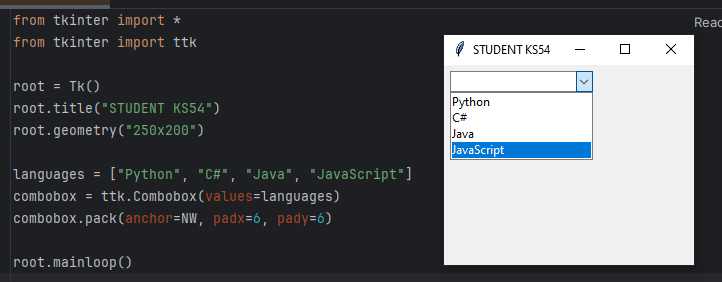
Обычное добавление в список без удаления



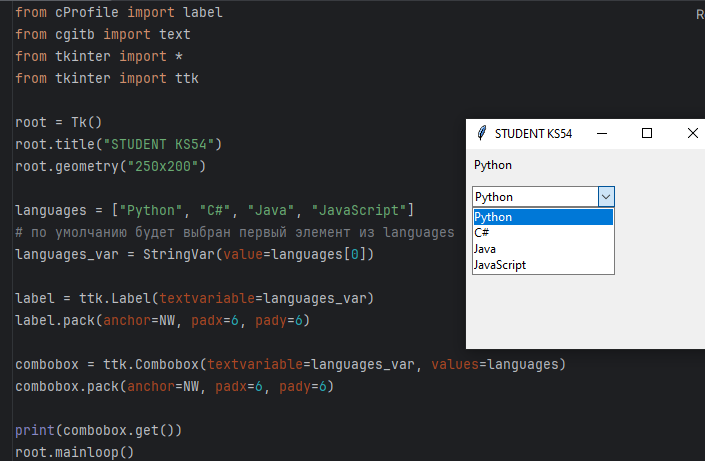
Выбор одного или нескольких строк в списке и вывод того, что вы выбрали



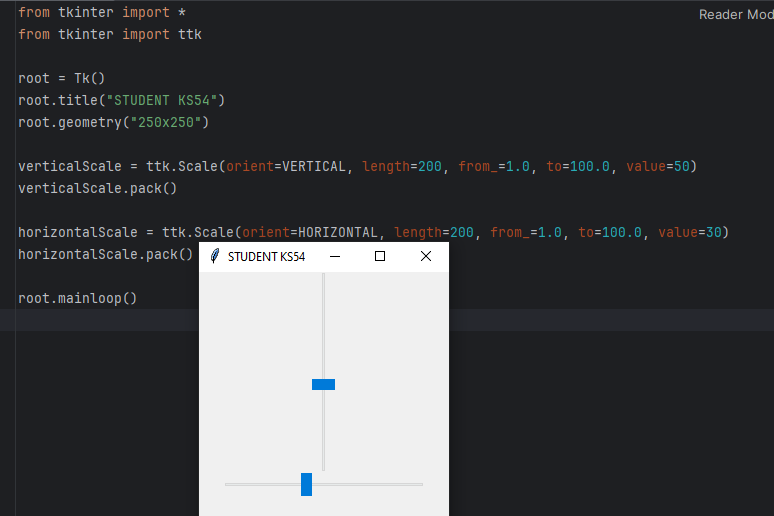
Вывод данных с возможностью проматывать их



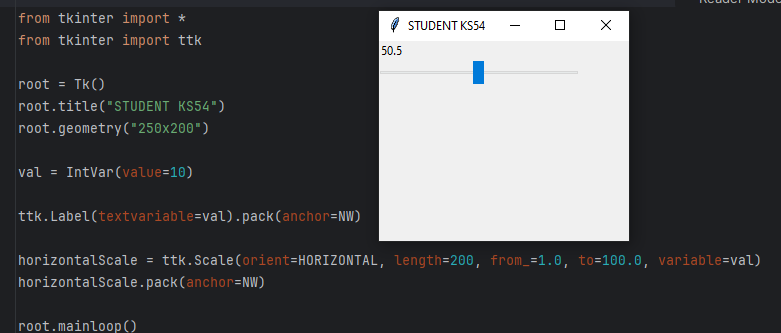
Возможность выбора из предоставленного списка



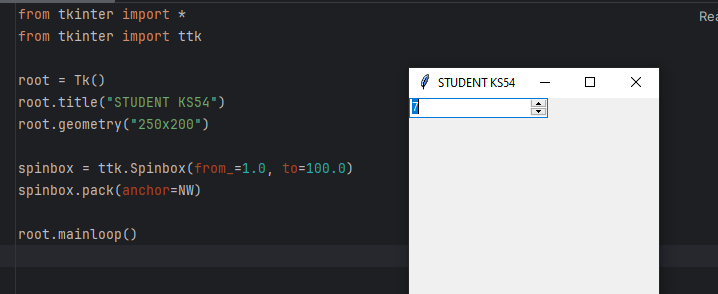
Выбор и вывод выбранного сверху



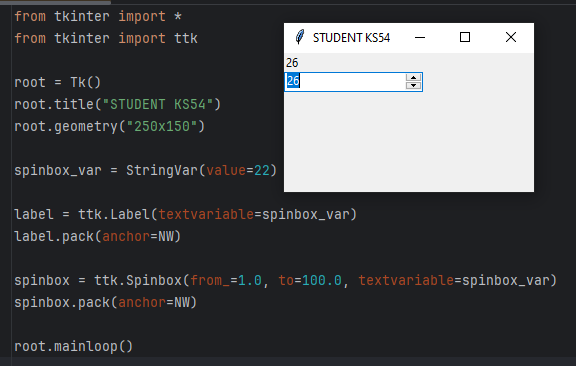
Scale в горизонтальной и вертикальной ориентации

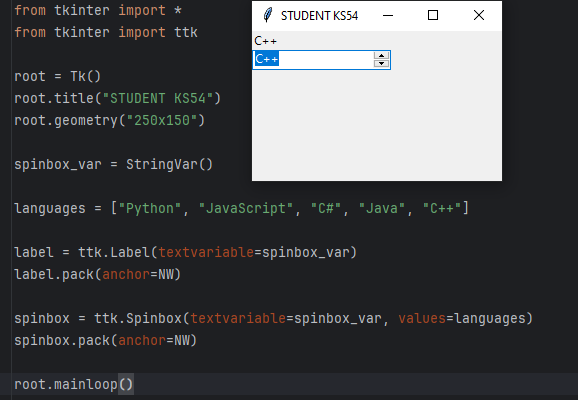


Привязка Scale к переменной

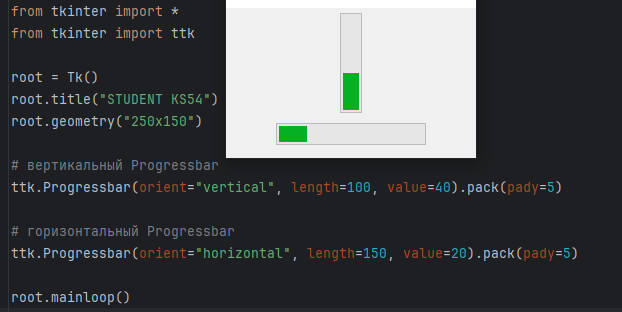


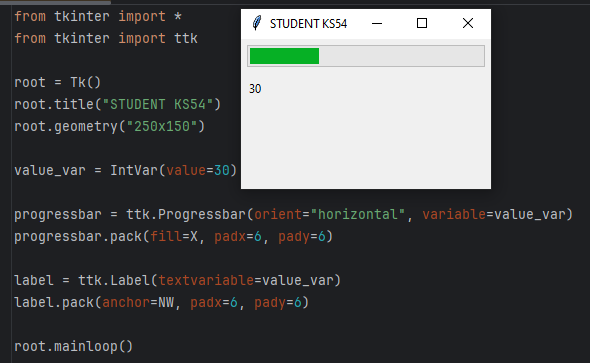
В данном случае мы можем выбрать одно из чисел от 1 до 100. При нажатии на стрелочки вверх и вниз на виджете значение виджета будет увелиличивается и уменьшаться на единицу



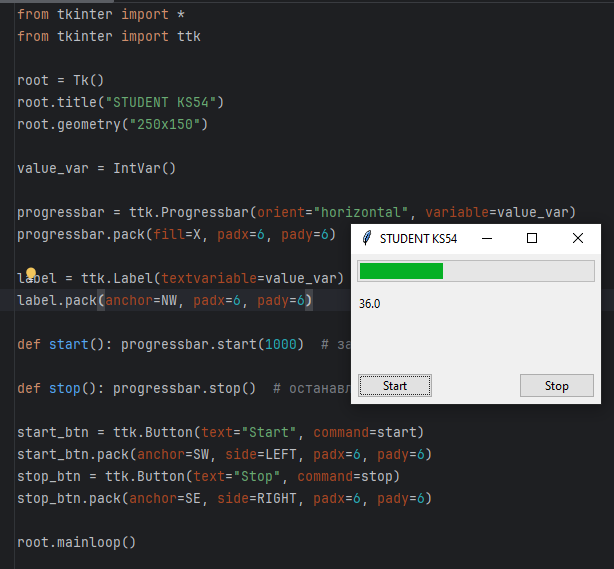


Выбор языков программирования вместо цифр

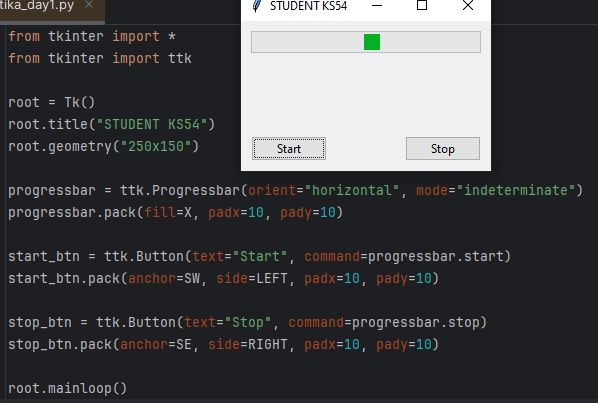




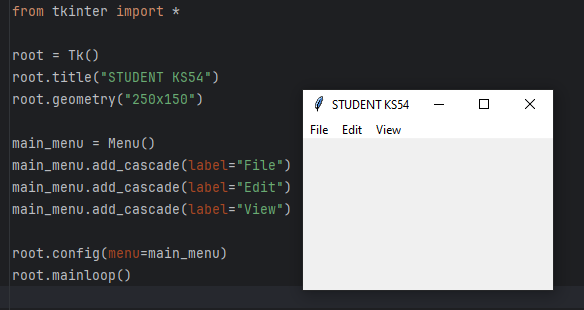
Показывает прогресс

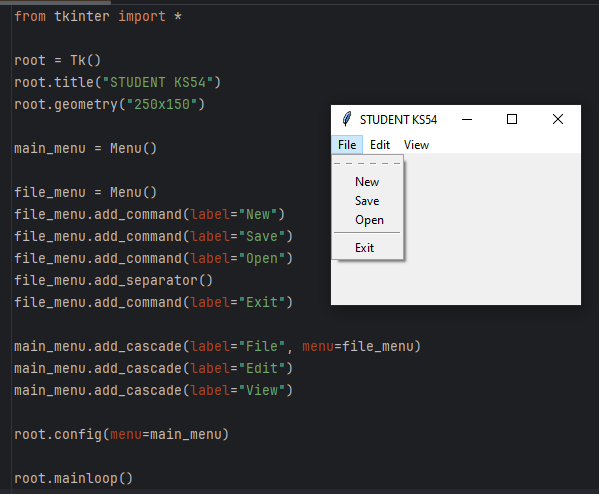


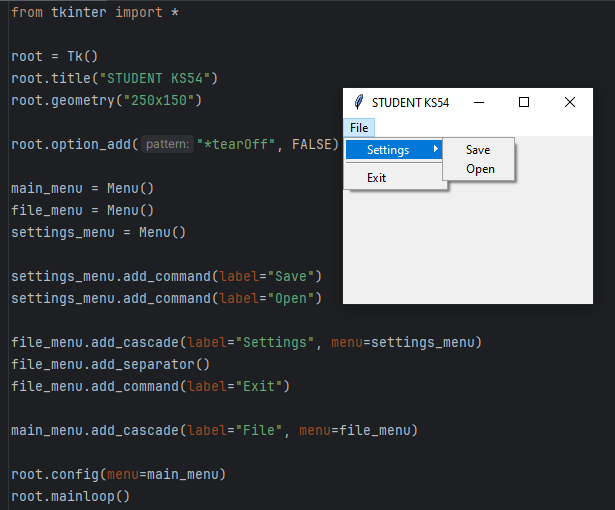
В данном случае по нажатию на кнопку start\_btn запускаем перемещение индикатора - через каждые 1000 миллисекунд (1 секунду) индикатор перемещается на одно деление вперед. По нажатию на кнопку stop\_btn останавливаем движение индекатора

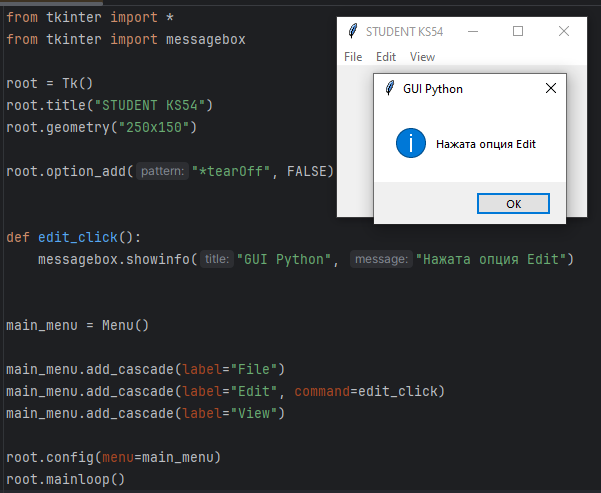


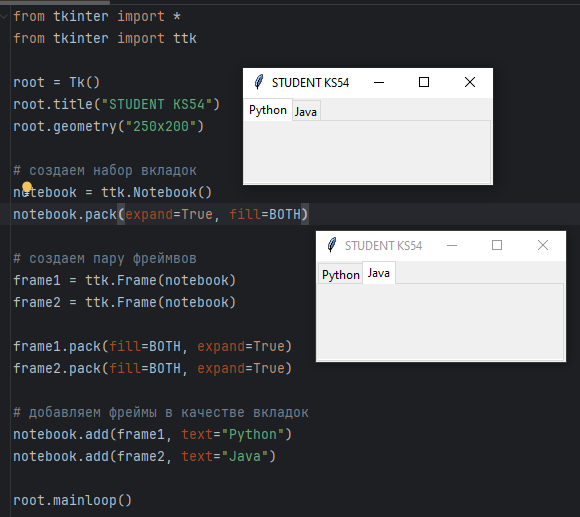
По нажатию на кнопку start\_btn также запускается процесс. Когда индикатор дойдет до конца, он начинает обратное движение

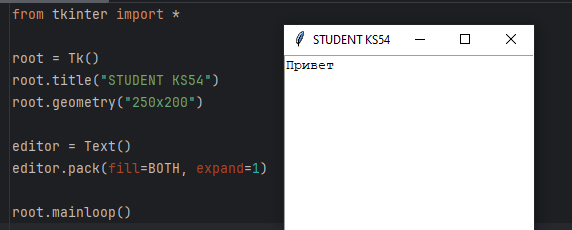


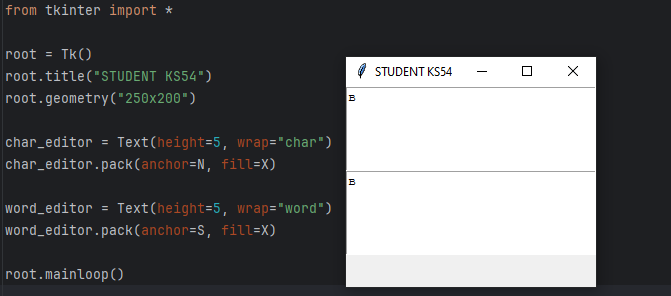


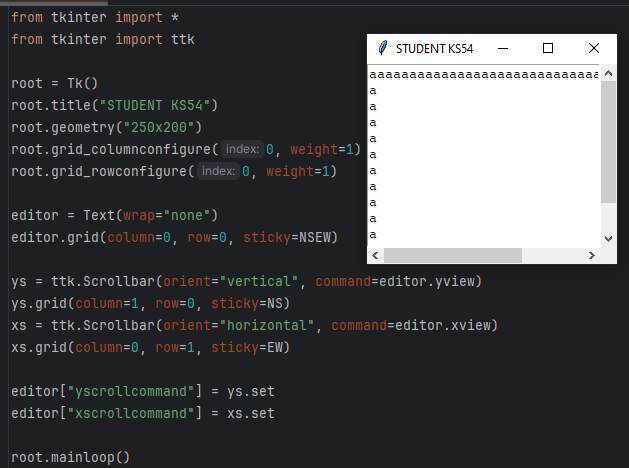




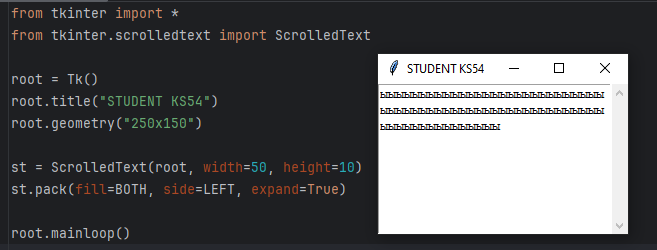






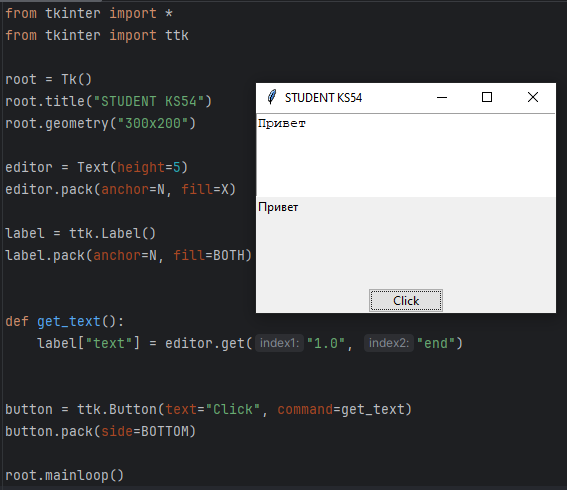


Здесь можно прокручивать текст по горизонтали и вертикали

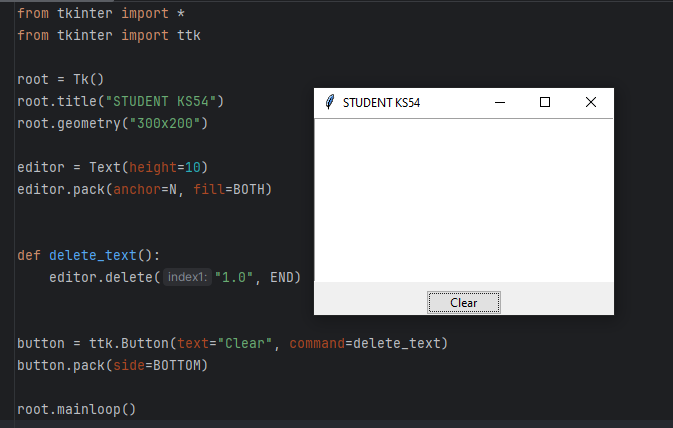


Перенос текста на строчку ниже





В данном случае по нажатию на кнопку срабатывает функция get\_text(), которая получает текст и передается его для отображения в метку label

****

Очищает введённый текст

