




Pystart.pl

Tkinter - środowisko graficzne

lekcja trzydziesta pierwsza

PyStart #31 Tkinter - środowisko graficzne

Pierwsze okienko

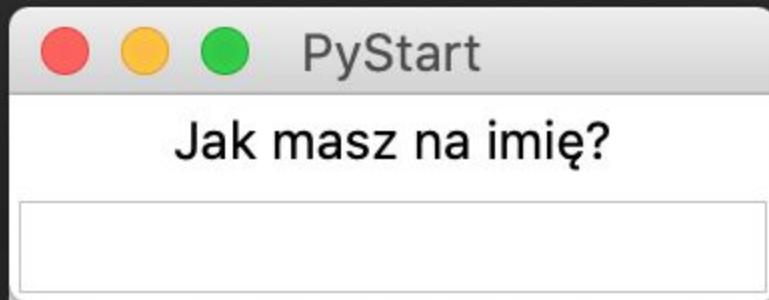


```
1  import tkinter as tk
2
3  window = tk.Tk()
4  window.title('PyStart')
5  window.mainloop()
6  |
```

PyStart #31 Tkinter - środowisko graficzne

Pole do wpisywania

```
1  import tkinter as tk
2
3  window = tk.TK()
4  window.title('PyStart')
5
6  label = tk.Label(window, text="Jak masz na imię?")
7  label.pack()
8
9  first_name = tk.Entry()
10 first_name.pack()
11
12 window.mainloop()
13
```



PyStart #31 Tkinter - środowisko graficzne

Guzik



```
4 def send_name():
5     print(first_name.get())
6     print('click')
7
8
9     window = tk.Tk()
10    window.title('PyStart')
11
12    label = tk.Label(window, text="Jak masz na imię?")
13    label.pack()
14
15    first_name = tk.Entry()
16    first_name.pack()
17
18    button = tk.Button(text="OK", command=send_name)
19    button.pack()
```

PyStart #31 Tkinter - środowisko graficzne

Obsługa i dodatkowe okienko



```
4
5 def send_name():
6     if first_name.get() == 'Kacper':
7         messagebox.showinfo(title='OK!', message='Witam Pana!')
8     else:
9         messagebox.showerror(title='Kurza twarz', message='Nie znam Cię..')
10 |
```

PyStart #31 Tkinter - środowisko graficzne

Zadania dla nabrania wprawy

1. Przygotuj grę w “Zgadnij liczbę” z interfejsem graficznym:
 - a. Program losuje liczbę od 1 - 50
 - b. Jeśli użytkownik będzie podawał wartości coraz bliższe zgadywanej liczbie program powinien wyświetlić “ciepło”
 - c. Jeśli użytkownik będzie podawał wartości coraz dalsze powinien wyświetlić “zimno”.
2. Po wpisaniu poprawnej liczby program powinien wyświetlić stosowny komunikat i odpowiedzieć w ilu krokach użytkownik zgadł.

31.1

