**אובייקט תיבת סימון (Checkbutton):**

אובייקט תיבת סימון מאפשר לתוכנה לתת למשתמש אפשרות סימון של בחירה.

הפקודות ליצירת אובייקט תיבת סימון היא:

CheckVar1 = IntVar()

יצירת משתנה בשם CheckVar1 מסוג int

C1 = Checkbutton(root, text = "Music", variable = CheckVar1, onvalue = 1, offvalue = 0)

C1 = שם המשתנה המכיל את האובייקט

Checkbutton = שם הפונקציה שמייצרת את האובייקט

Root = באיזה לוח האובייקט יהיה

text = "Music" זהו הטקסט שיופיע ליד תיבת הסימון

variable = CheckVar1 זהו שם המשתנה שיחזיק את התוצאה

onvalue = 1 זהו הערך של התיבה כאשר היא מסומנת ב-V

offvalue = 0 זהו הערך של התיבה כאשר היא אינה מסומנת

מומלץ ליצור כמה תיבות סימון ביחד בכדי לתת מראה של בחירה מרובה.



\*הערה:

ניתן לשנות את ערך התיבה למחרוזת ע"י השינויים הבאים:

1. CheckVar1 = StringVar(value = 0)
2. onvalue = string, offvalue = string

**שימו לב:**

אם ברצונכם להשתמש בערך שנבחר עליכם להשתמש בפונקציית get()

אך שימו לב לסוג המשתנה שחוזר (int \ string)

**אובייקט בחירה (Radiobutton):**

אובייקט בחירה מאפשר לתוכנה לתת למשתמש אפשרות בחירה (אחת) בין כמה אפשרויות.

הפקודות ליצירת אובייקט בחירה היא:

var = IntVar()

יצירת משתנה בשם var1 מסוג int

R1 = Radiobutton(root, text="Option 1", variable=var, value=1)

R2 = Radiobutton(root, text="Option 2", variable=var, value=2)

R3 = Radiobutton(root, text="Option 3", variable=var, value=3)

R1.pack()

R2.pack()

R3.pack()

R1 = שם המשתנה המכיל את האובייקט

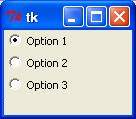
Radiobutton = שם הפונקציה שמייצרת את האובייקט

Root = באיזה לוח האובייקט יהיה

text = "Option 1" זהו הטקסט שיופיע ליד תיבת הסימון

variable = var1 זהו שם המשתנה שיחזיק את הבחירה

value = 1 זהו הערך של התיבה כאשר היא מסומנת



\*הערה:

ניתן לשנות את ערך התיבה למחרוזת ע"י השינויים הבאים:

1. var1 = StringVar()
2. value = string

**שימו לב:**

אם ברצונכם להשתמש בערך שנבחר עליכם להשתמש בפונקציית get()

אך שימו לב לסוג המשתנה שחוזר (int \ string)