Taakrapport:

Voor deze opdracht hebben we een programma geschreven met behulp van de tkinter-bibliotheek. Het programma bestaat uit drie verschillende frames met elk hun eigen berekeningen. De berekening is:

BTW berekening  
reistijd berekening  
Berekening vierkante meters  
Het programma maakt eerst een nieuwe instantie van de klasse App. De constructor van de klasse App initialiseert de titel- en achtergrondkleuren van de app. Maak vervolgens drie frames, elk met zijn eigen berekeningen. Deze frames worden opgeslagen in een lijst.

Elk frame bevat een label met de titel van de berekening en een of meer invoervelden, afhankelijk van de berekening. Er is ook een knop om de berekening uit te voeren en het resultaat weer te geven. Zowel invoervelden als knoppen worden gemaakt met behulp van tkinter-widgets.

Voor elke berekening wordt een aparte methode aangemaakt om de berekening uit te voeren. Deze methoden worden aangeroepen wanneer de knop wordt ingedrukt. Het resultaat van de berekening wordt weergegeven in het label onder de knop.

Als extra uitdaging hebben we een manier toegevoegd om het willekeurige getal te raden. Deze methode gebruikt de willekeurige bibliotheek om een willekeurig getal tussen 1 en 100 te genereren. De gebruiker kan dan raden wat het nummer is. Het programma geeft feedback of het geraden getal te hoog, te laag of juist is. Als het nummer correct is, wordt een bericht weergegeven dat de gebruiker een prijs heeft gewonnen.

Al met al was het een leuke en leerzame taak waarbij we leerden hoe we tkinter moesten gebruiken om grafische interfaces te maken en hoe we met die interfaces berekeningen konden uitvoeren.

Taakrapport: Voor deze opdracht hebben we een programma geschreven met behulp van de tkinter-bibliotheek. Het programma bestaat uit drie verschillende frames met elk hun eigen berekeningen. De berekening is: BTW berekening reistijd berekening Berekening vierkante meters Het programma maakt eerst een nieuwe instantie van de klasse App. De constructor van de klasse App initialiseert de titel- en achtergrondkleuren van de app. Maak vervolgens drie frames, elk met zijn eigen berekeningen. Deze frames worden opgeslagen in een lijst. Elk frame bevat een label met de titel van de berekening en een of meer invoervelden, afhankelijk van de berekening. Er is ook een knop om de berekening uit te voeren en het resultaat weer te geven. Zowel invoervelden als knoppen worden gemaakt met behulp van tkinter-widgets.