

## 1.1 Ein Fenster

In diesem Abschnitt wirst du ein Fenster in Python erzeugen. Dazu musst du zunächst die folgende Zeile in ein leeres Textdokument schreiben:

```
1 from tkinter import *
```

Damit signalisierst du deinem Computer, dass du in deinem Programm Fenster verwenden möchtest. Er sucht dann alle Informationen, die dafür benötigt werden. Anschließend erzeuge das Fenster durch folgenden Befehl:

```
1 fenster = Tk()
2 fenster.mainloop()
```

Die erste Zeile erzeugt ein neues Objekt namens `fenster`. Es ist vom Typ `Tk`. Falls dir das an diesem Punkt noch nicht einleuchtet, lass dich ermutigen und programmiere einfach weiter. Falls du es dennoch ganz genau wissen möchtest, frage doch einen Tutor nach „Objekten“. Die zweite Zeile zeigt das Fenster einfach an. Jetzt kannst du das Programm ausführen und wirst mit deinem ersten eigenen Python-Fenster belohnt. Geschafft.

Es sieht noch etwas kahl aus. Verziere es mit etwas Text:

```
5 text = Label(master=fenster, text = "Bubberfisch")
6 text.pack()
```

Achte darauf, dass die Zeile `fenster.mainloop()` unbedingt am **Ende** deines Textdokuments steht. Dies wird während der gesamten Anleitung so bleiben. Führe dein Programm aus und du erhältst ein (sehr kleines) Fenster mit deinem Text. Trommelwirbel!

Schauen wir uns die folgende Zeile etwas genauer an:

```
1 text = Label(master=fenster, text = "Bubberfisch")
```

Es wird ein „Label“, also ein Textfeld, mit dem Namen `text` erzeugt. Du musst deinem Computer natürlich mitteilen, wohin der Text geschrieben werden soll. Dies geschieht durch `master=fenster`. (Du erinnerst dich natürlich daran, dass `fenster` der Name deines Fensters ist!) Der Text selbst wird als `text= "Bubberfisch"` angegeben. Spiele ein wenig mit dieser Zeile und schreibe verschiedene Nachrichten auf ein Fenster.

### 1.1.1 Das komplette Beispiel

```
1 from tkinter import *
2
3 fenster = Tk()
4
5 text = Label(master=fenster, text = "Bubberfisch")
6 text.pack()
7
8 fenster.mainloop()
```