



Тема 14. Виджет Scale. Расположение виджетов в окне. Создание инструмента «Ластик».

1. Виджет Scale

<code>var_scale=IntVar()</code>	Создание переменной, в которой будет храниться значение из виджета (целый числа)
<code>scale = Scale(root, from_=1, to=50, length=200, orient=HORIZONTAL, resolution=5, variable=var_scale)</code>	Создание виджета в окне root . from_=1, to=50 – диапазон значений от 1 до 50 length=200 - Ширина в окне orient=HORIZONTAL – ориентация горизонтальная resolution=5 – шаг между значениями (минимальный=3) variable=var_scale – передача значения виджета в переменную var_scale
<code>scale.pack()</code>	Сборка виджета
<code>scale.place(x=100,y=10)</code>	Расположения виджета в координатах (100;10)

2. Принятие решения по двум виджетам



<code>if var_radio.get()==0:</code>	Проверка, какая кнопка в переключателе выбрана (одна из двух)
<code>global color_fill</code>	Указание, что будет обращение к глобальной переменной
<code>color_fill="white"</code>	Изменение глобальной переменной
<code>r=var_scale.get()</code>	Взятие значения из виджета Scale

Изменяется только цвет, которым пользователь будет рисовать, размер кисти остается неизменным.

В случае, когда кнопок в переключателе больше 2, следует пользоваться конструкцией if-else или if-elif-else