

**Тема 15.** Создание инструмента «Распылитель». Настройка кистей. Random.

## 1. Установка размера виджета

Для изменения размера виджета, используются аргументы метода `configure`: `width` – ширина, `height` – высота.

**Замечание:** ширина и высота задаются не в пикселях, а в условных единицах.

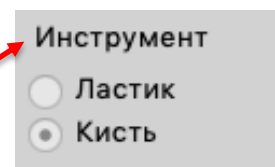
```
btn.configure(background="red", width=7, height=1)
```

## 2. Виджет Label

**Label** – метка, которая позволяет добавлять названия над виджетом или группой виджетов.

Название\_виджета = **Label**(название\_окна, text="Текст")

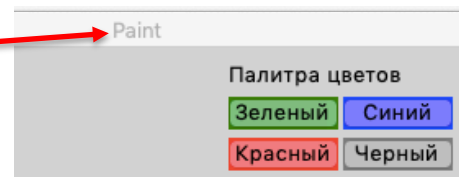
Пример использования: `lab = Label(root, text="Инструмент")`



## 3. Заголовок окна

**Title** – метод окна, который позволяет задавать название окна-приложения.

```
root.title("Paint")
```

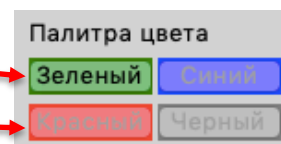


## 4. Состояние виджета

Виджет имеет 2 основных состояния: активная или неактивная. Аргумент `state` метода `configure` позволяет изменять состояние кнопки.

```
btn.configure(state="normal")
```

```
btn.configure(state="disabled")
```



## 5. Распылитель

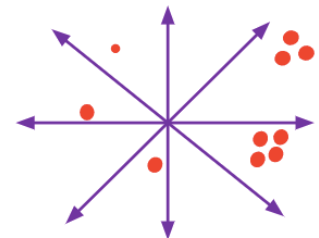
**Инструмент «Распылитель»** - рассеивает частицы краски вокруг нажатия кнопки.

**Настройка распыления:**

```
x+randint(-r,r),y+randint(-r,r),x- randint(-r,r),y- randint(-r,r)
```

(`x,y`) – точка нажатия пользователем.

`dR` – величина количества точек в одном месте.



<code>elif ((var_radio.get()==2) and (var_radio_shape.get()==1)):</code>	Проверка выбора инструмента и формы
<code>for i in range(randint(3,dR)):</code>	Установка количества частиц от 3 до dR
<code>canvas.create_rectangle(x+randint(-r,r),y+randint(-r,r),x- randint(-r,r),y- randint(-r,r),fill=color_fill, outline="black")</code>	Отрисовка частиц на холсте