



Тема 13. Глобальные и локальные переменные. Использование значений в нескольких функциях. Заливка виджетов.

1. Заливка виджета

configure – метод объектов tkinter, который позволяет настроить внешний вид виджета.

объект.configure(background="цвет")

Background – фон объекта (для OSX highlightbackground)

Пример использования. Заливка окна приложения:

```
root=Tk()
root.geometry('640x480')
root.configure(background="light gray")
```

2. Работа с переменными

1. Если переменная используется в нескольких функциях, то она должна быть объявлена в самом начале программы (вне функций) для значения, которое должно использоваться по умолчанию.

2. Переменные, созданные вне функций называются **ГЛОБАЛЬНЫМИ**, то есть доступны всей программе.

```
from tkinter import*
color_fill="black" – глобальная переменная

def color_green(event):
    color_fill="green" – локальная переменная, изменения работают
                        только в функции
```

3. Изменения переменной действуют только в пределах функции, в которой она изменялась

4. Чтобы изменить и обратиться к значению ГЛОБАЛЬНОЙ переменной, необходимо **до строки использования или изменения** написать строку:
`global color_fill`

```
def color_green(event):
    global color_fill
    color_fill="green" – изменится ГЛОБАЛЬНАЯ переменная color_fill
```

3. Событие мыши

<B1-Motion> – движение зажатой левой кнопки мыши