1. **filedialog**: È un widget che permette di aprire finestre di dialogo per selezionare file o cartelle dal sistema operativo. Gli attributi principali sono:
   * **filetypes**: Specifica i tipi di file visualizzati nella finestra di dialogo.
   * **initialdir**: Imposta la directory iniziale visualizzata nella finestra di dialogo.
   * **initialfile**: Imposta il file iniziale selezionato nella finestra di dialogo.
2. **combobox**: È un widget che combina un campo di testo con un elenco a discesa che mostra le opzioni disponibili. È possibile selezionare una delle opzioni dall'elenco. Gli attributi principali sono:
   * **values**: Un elenco di valori che rappresentano le opzioni selezionabili.
   * **state**: Imposta lo stato del combobox come "readonly" per impedire all'utente di inserire valori personalizzati.
3. **spinbox**: È un widget simile a una casella di testo con due pulsanti per incrementare o decrementare il valore mostrato. È utile per selezionare un valore numerico da un intervallo specifico. Gli attributi principali sono:
   * **from\_** e **to**: Specificano l'intervallo di valori selezionabili.
   * **increment** e **decrement**: Specificano l'incremento/decremento del valore quando i pulsanti sono premuti.
4. **listbox**: È un widget che mostra un elenco di opzioni tra cui l'utente può selezionarne una o più. Gli attributi principali sono:
   * **height** e **width**: Impostano l'altezza e la larghezza del widget.
   * **selectmode**: Specifica la modalità di selezione degli elementi (singola o multipla).
5. **radiobutton**: È un widget che permette all'utente di selezionare una sola opzione da un gruppo di opzioni esclusive. Gli attributi principali sono:
   * **text**: Il testo dell'opzione.
   * **variable**: Una variabile Tkinter associata al gruppo di radiobutton.
6. **checkbutton**: È un widget che permette all'utente di selezionare una o più opzioni indipendenti tra loro. Gli attributi principali sono:
   * **text**: Il testo dell'opzione.
   * **variable**: Una variabile Tkinter associata al checkbutton.
7. **pack**: Non è un widget in sé, ma un metodo di posizionamento per organizzare i widget all'interno di un contenitore. Il metodo **pack()** organizza i widget in una griglia compatta.
8. **text**: È un widget che permette di visualizzare e modificare testo su più righe. Gli attributi principali sono:
   * **height** e **width**: Impostano l'altezza e la larghezza del widget.
   * **state**: Imposta lo stato del widget come "normal" o "disabled" per abilitare o disabilitare la modifica del testo.
9. **labelframe**: È un widget che raggruppa altri widget in un riquadro con un titolo. È utile per organizzare e suddividere l'interfaccia grafica in sezioni. Gli attributi principali sono:
   * **text**: Il testo del titolo del labelframe.
   * **labelanchor**: Specifica l'allineamento del titolo.
10. **place**: Non è un widget in sé, ma un metodo di posizionamento per organizzare i widget in posizioni arbitrarie all'interno di un contenitore. Il metodo **place()** permette di specificare le coordinate x e y del widget.
11. **scrollbar**: È un widget che permette di scorrere il contenuto di un altro widget (ad esempio, un listbox o una text box) quando il contenuto è più grande dello spazio visibile. Gli attributi principali sono:
    * **orient**: Specifica l'orientamento della scrollbar ("vertical" o "horizontal").
    * **command**: Specifica la funzione di callback che viene chiamata quando la scrollbar viene modificata.
12. **scale**: È un widget che rappresenta una scala lineare di valori, permettendo all'utente di selezionare un valore all'interno di un intervallo. Gli attributi principali sono:
    * **from\_** e **to**: Specificano l'intervallo di valori selezionabili.
    * **orient**: Specifica l'orientamento della scala ("vertical" o "horizontal").
13. **panedwindow**: È un widget che divide l'interfaccia grafica in regioni ridimensionabili. Può essere utile per creare una suddivisione regolabile delle finestre o pannelli. Gli attributi principali sono:
    * **orient**: Specifica l'orientamento del panedwindow ("horizontal" o "vertical").
14. **menu**: È un widget che rappresenta un menu a tendina che mostra una lista di opzioni quando viene cliccato. Gli attributi principali sono:
    * **add\_command**: Aggiunge un'opzione al menu.
    * **add\_separator**: Aggiunge un separatore tra le opzioni del menu.
15. **bind**: Non è un widget in sé, ma un metodo che permette di associare una funzione di callback a un evento specifico di un widget. Ad esempio, **widget.bind('<Button-1>', callback)** chiamerà la funzione **callback** quando si fa clic sul widget con il pulsante sinistro del mouse.
16. **messagebox**: È un modulo che fornisce delle finestre di dialogo predefinite, come finestre di avviso, di conferma o di errore. Non ha attributi principali, ma fornisce diverse funzioni come **showinfo()**, **askyesno()**, **showerror()**, ecc., per visualizzare le diverse finestre di dialogo.
17. **progressbar**: È un widget che rappresenta una barra di avanzamento che indica lo stato di completamento di un'operazione. Gli attributi principali sono:
    * **maximum**: Il valore massimo rappresentato dalla barra di avanzamento.
    * **value**: Il valore corrente della barra di avanzamento.
18. **menubutton**: È un widget che rappresenta un pulsante associato a un menu a tendina. Quando viene cliccato, mostra il menu. Gli attributi principali sono:
    * **menu**: Il menu associato al menubutton.
19. **button**: È un widget che rappresenta un pulsante che può essere cliccato dall'utente per eseguire un'azione. Gli attributi principali sono:
    * **text**: Il testo del pulsante.
    * **command**: La funzione di callback che viene chiamata quando il pulsante viene premuto.
20. **canvas**: È un widget che fornisce un'area di disegno su cui è possibile disegnare forme, testo e immagini. Gli attributi principali sono:
    * **width** e **height**: Impostano la larghezza e l'altezza del canvas.
    * **create\_line()**, **create\_rectangle()**, **create\_text()**: Metodi per disegnare linee, rettangoli e testo sul canvas.