**Tkinter 모듈**

import tkinter : tkinter 모듈 임포트

root = tkinter.Tk() : 윈도우 객체 생성

root.geometry(“800x600”) : 윈도우 크기 조정

root.title(“첫 번쨰 윈도우”) : 윈도우 제목 지정

root.mainloop() : 윈도우 표시

**라벨**

변수명 = Tkinter.Label(윈도우 객체, text=”입력할 문자”, font=(“System”, 폰트크기))

label.place : 라벨 생성 위치

**폰트출력**

import tkinter.font : 폰트 기능 임포트. 아마 tkinter 임포트 이후 해야하는듯.

root = import tkinter.Tk() : 다시한번 보는 윈도우 객체 생성

print(tkinter.font.families()) : 사용가능 폰트 모두 출력

**버튼**

button = tkinter.Button(root, text=”버튼 문자열”, font=(“폰트명”, 폰트사이즈))

button.place(x = X좌표, y = Y좌표) : 버튼 위치지정

button.place(x=200, y=100)

root.mainloop() : 다시보는 윈도우 표시

**버튼 반응**

**Def click\_btn() :   
button[“text”] = “클릭했습니다”**

button = tkinter.Button(root, text=”버튼 문자열”, font=(“폰트명”, 폰트사이즈), **command=click\_btn**) : 앞뒤에 저거 추가해야 버튼 반응 가능해짐. click\_btn 자리에 바로 button[“text”] = “입력하고싶은 내용” 적어줘도 작동할 듯.

**캔버스**

canvas = tkinder.Canvas(root, width=가로, height=높이, bg=배경색) : 캔버스 변수생성. 배경색은 “skyblue”처럼 색상명을 영어 문자열로 입력.

canvas.pack() : 캔버스 표시..?인듯

**이미지**

gazou = tkinder.PhotoImage(file=”Hyunju.png”) : 이미지 변수 생성. 파일명 문자열로 입력.

canvas.create\_image(200, 300, image=gazou) : 캔버스에 이미지 표시. 200, 300은 각각 x좌표, y좌표를 의미함. Image=이미지변수 로 생성할 이미지 선택.