**파이썬응용 6차시**

**캔버스에 도형 표시**

직선 : create\_line(x1, y1, x2, y2, fill=색, width=선 굵기)  
점은 3번째, 4번째 등 추가적으로 여러 개 지정 가능함.  
3점 이상 지정시 smootgh=True로 곡선 지정 가능

사각형 : create\_retangle(x1, y1, x2, y2, fill=내부색, outline=테두리 색, width=테두리굵기)

타원형 : create\_oval(x1, y1, x2, y2, fill=내부색, outline=테두리 색, width=테두리굵기)

다각형 : create\_polygon(x1, y1, x2, y2, x3, y3, …….. , fill=내부색, outline=테두리 색, width=테두리굵기)  
여러 점 지정가능

create\_arc(x1, y1, x2, y2, fill=내부색, outline=테두리 색, start=시작각도, extent=그림 횟수, style=tkinter.\*\*\*)   
\*\*\*에는 PIESLICE, CHORD, ARC를 넣을 수 있음.

**텍스트 입력**

Entry = tkinter.Entry(width=20) : 입력창 변수 지정

Entry.place(x=10, y=10) : 입력창 좌표 변경

txt = entry.get() : 입력된 텍스트 변수 얻어오기 (주로 함수로 선언해 입력 버튼 클릭시마다 받아옴.)  
get(“1.0”, “end-1c”) : 입력 필드의 전체 문자열을 얻어옴.  
delete(시작 위치, 종료 위치)를 사용할수도 있음.

button[“text”] = txt : 버튼의 텍스트 변경

text.insert(tkinter.END, “몬스터가 나타났다!”) : 텍스트박스 후미에 해당 텍스트 삽입.

text = tkinter.Text() :

text.pack() :

**체크 버튼 만들기**

cbtn = tkinter.Checkbutton(text = “체크 버튼”, variable = 체크버튼이 true인지 false인지 cval, command = check 함수명) : 체크버튼 받아오기

cbtn.pack() :

cval = tkinter.BooleanVar() : 체크 버튼의 체크 여부

cval.set(True) : 체크 버튼의 여부를 True로 변경

cval.get() : 체크 버튼의 여부 값 받아오기.. 근데 왜 변수에 저장했으면서 get까지 사용해서 받아와야 하는지는 미지수.

**메시지박스**

Import tkinter.messagebox : 메시지박스 사용 전 메시지박스를 임포트해주어야 한다.

Tkinter.messagebox.showinfo(“정보”, “버튼을 눌렀습니다”) : 메시지박스가 창처럼 뜸. 정보를 표시하는 메시지 박스.

다양한 메시지박스가 존재함.

showinfo() : 정보를 표시하는 메시지 박스  
showwarning() : 경고를 표시하는 메시지 박스  
showerror() : 에러를 표시하는 메시지 박스  
askyesno() : 예아니오 버튼이 있는 메시지 박스  
askokcancel : 오케이 취소 버튼이 있는 메시지 박스