

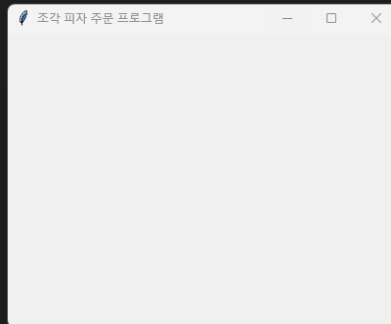
11차시	총10문제		연습: <input type="checkbox"/>	과제 : <input checked="" type="checkbox"/>	평가 : <input type="checkbox"/>
<p>1. Tkinter는 Python에서 무엇을 구현하는 데 사용되는 라이브러리인가요? b</p> <p>a) 데이터 분석</p> <p>b) 그래픽 사용자 인터페이스 (GUI)</p> <p>c) 데이터베이스 관리</p> <p>d) 네트워크 프로그래밍</p> <p>2. Tkinter에서 새로운 윈도우를 생성하려면 어떤 클래스의 인스턴스를 생성해야 하나요? d</p> <p>a) Label</p> <p>b) Button</p> <p>c) Tk</p> <p>d) Frame</p> <p>3. Tkinter에서 pack() 메서드의 주요 목적은 무엇인가요? b</p> <p>a) 위젯을 화면 중앙에 고정하는 것</p> <p>b) 위젯을 특정 레이아웃에 추가하는 것</p> <p>c) 위젯의 텍스트를 설정하는 것</p> <p>d) 위젯을 삭제하는 것</p> <p>4. 다음 중 Tkinter에서 버튼 위젯을 생성하는 데 사용되는 클래스는 무엇인가요? d</p> <p>a) Entry</p> <p>b) Text</p> <p>c) Canvas</p> <p>d) Button</p>					

5. tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.

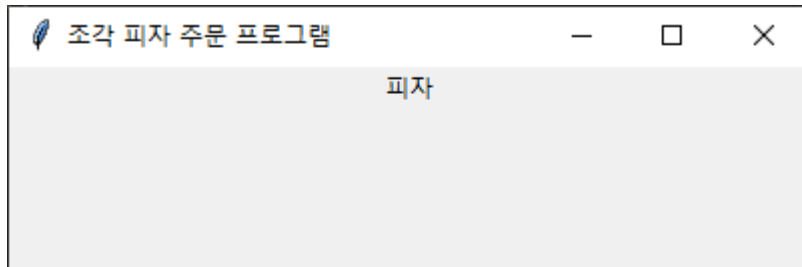
```
python > ch11 > assign11.py > ...  
1 # tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.  
2 import tkinter  
3 otk = tkinter.Tk()
```

6. 앞서 생성한 윈도우 객체의 크기를 400x300으로 설정하고, 제목을 "조각 피자 주문 프로그램"으로 작성하시오.

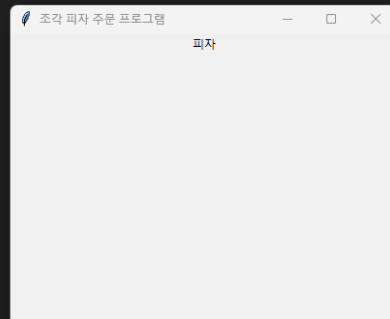
```
python > ch11 > assign11.py > ...  
1 # tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.  
2 import tkinter  
3 otk = tkinter.Tk()  
4  
5 # 앞서 생성한 윈도우 객체의 크기를 400x300으로 설정하고, 제목을 "조각 피자 주문 프로그램"으로 작성하시오.  
6 otk.geometry("400x300")  
7 otk.title("조각 피자 주문 프로그램")  
8  
9 otk.mainloop()  
10  
11  
12  
13  
14
```



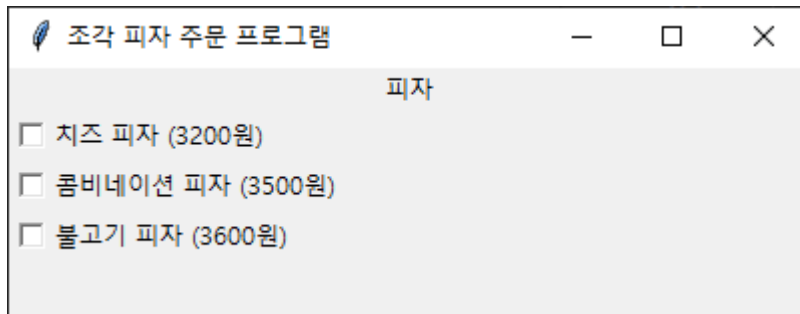
7. 앞서 생성한 윈도우 객체에 “피자” 레이블을 추가하시오.



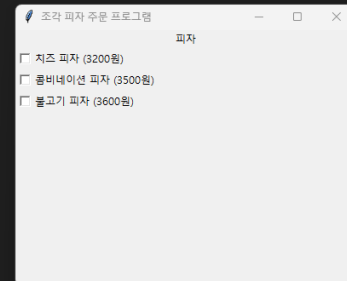
```
python > ch11 > assign11.py > ...
1  # tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.
2  # import tkinter
3  from tkinter import Tk
4  from tkinter import Label
5
6  otk = Tk()
7
8  # 앞서 생성한 윈도우 객체의 크기를 400x300으로 설정하고, 제목을 “조각 피자 주문 프로그램”으로 작성하시오.
9  otk.geometry("400x300")
10 otk.title("조각 피자 주문 프로그램")
11 # 7. 앞서 생성한 윈도우 객체에 “피자” 레이블을 추가하시오.
12 olabel = Label(otk, text="피자")
13 olabel.pack()
14 ✨
15 otk.mainloop()
16
17
18
19
20
```



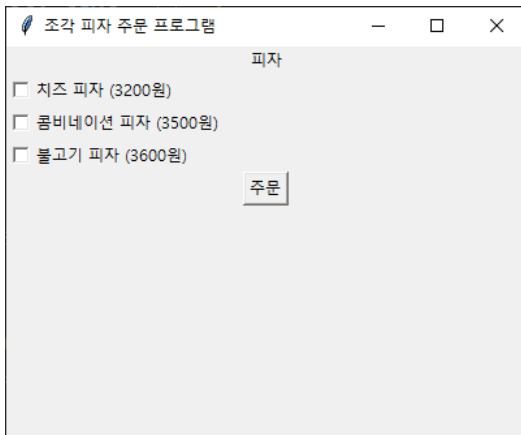
8. 앞서 생성한 윈도우 객체에 다음과 같이 피자 메뉴를 체크박스와 함께 추가하시오.



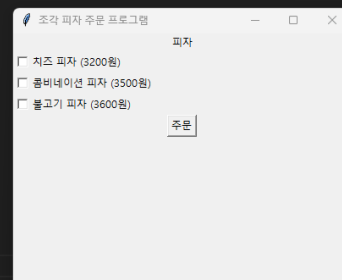
```
python > ch11 > assign11.py > ...
1 # tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.
2 # import tkinter
3 from tkinter import Tk
4 from tkinter import Label
5 from tkinter import Checkbutton, IntVar
6
7 otk = Tk()
8
9 # 앞서 생성한 윈도우 객체의 크기를 400x300으로 설정하고, 제목을 "조각 피자 주문 프로그램"으로 작성하시오.
10 otk.geometry("400x300")
11 otk.title("조각 피자 주문 프로그램")
12 # 7. 앞서 생성한 윈도우 객체에 "피자" 레이블을 추가하시오.
13 olabel = Label(otk, text="피자")
14 olabel.pack()
15
16 # 앞서 생성한 윈도우 객체에 다음과 같이 피자 메뉴를 체크박스와 함께 추가하시오
17 pizza1 = IntVar()
18 ocheck1 = Checkbutton(otk, text="치즈 피자 (3200원)", variable=pizza1)
19 pizza2 = IntVar()
20 ocheck2 = Checkbutton(otk, text="콤비네이션 피자 (3500원)", variable=pizza2)
21 pizza3 = IntVar()
22 ocheck3 = Checkbutton(otk, text="불고기 피자 (3600원)", variable=pizza3)
23
24 ocheck1.pack(anchor='w')
25 ocheck2.pack(anchor='w')
26 ocheck3.pack(anchor='w')
27
28
29 otk.mainloop()
```



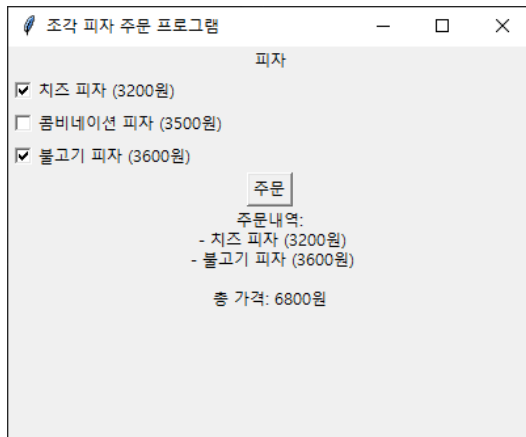
9. 앞서 생성한 윈도우 객체에 주문 버튼을 추가하시오.



```
python > ch11 > assign11.py > ...
1 # tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.
2 # import tkinter
3 from tkinter import Tk
4 from tkinter import Label
5 from tkinter import Checkbutton, IntVar
6 from tkinter import Button
7
8 otk = Tk()
9
10 # 앞서 생성한 윈도우 객체의 크기를 400x300으로 설정하고, 제목을 "조각 피자 주문 프로그램"으로 작성하시오.
11 otk.geometry("400x300")
12 otk.title("조각 피자 주문 프로그램")
13 # 7. 앞서 생성한 윈도우 객체에 "피자" 레이블을 추가하시오.
14 olabel = Label(otk, text="피자")
15 olabel.pack()
16
17 # 앞서 생성한 윈도우 객체에 다음과 같이 피자 메뉴를 체크박스과 함께 추가하시오
18 pizza1 = IntVar()
19 ocheck1 = Checkbutton(otk, text="치즈 피자 (3200원)", variable=pizza1)
20 pizza2 = IntVar()
21 ocheck2 = Checkbutton(otk, text="콤비네이션 피자 (3500원)", variable=pizza2)
22 pizza3 = IntVar()
23 ocheck3 = Checkbutton(otk, text="볼고기 피자 (3600원)", variable=pizza3)
24
25 ocheck1.pack(anchor='w')
26 ocheck2.pack(anchor='w')
27 ocheck3.pack(anchor='w')
28
29 #9. 앞서 생성한 윈도우 객체에 주문 버튼을 추가하시오.
30 order_button = Button(otk, text="주문")
31 order_button.pack()
32
33 otk.mainloop()
```



10. 앞서 생성한 윈도우 객체에 주문 버튼에 대해 다음 동작 사항을 추가하시오.



```

1  # tkinter 모듈의 클래스인 Tk 클래스를 사용하여 윈도우 객체를 생성하는 코드를 작성하시오.
2  # import tkinter
3  from tkinter import Tk
4  from tkinter import Label
5  from tkinter import Checkbutton, IntVar
6  from tkinter import Button, Label
7
8  otk = Tk()
9
10 # 앞서 생성한 윈도우 객체의 크기를 400x300으로 설정하고, 제목을 "조각 피자 주문 프로그램"으로 작성하시오.
11 otk.geometry("400x300")
12 otk.title("조각 피자 주문 프로그램")
13
14 # 7. 앞서 생성한 윈도우 객체에 "피자" 레이블을 추가하시오.
15 pizza_label = Label(otk, text="피자")
16 pizza_label.pack()
17
18 # 앞서 생성한 윈도우 객체에 다음과 같이 피자 메뉴를 체크박스과 함께 추가하시오
19 pizza1 = IntVar()
20 ocheck1 = Checkbutton(otk, text="치즈 피자 (3200원)", variable=pizza1)
21 pizza2 = IntVar()
22 ocheck2 = Checkbutton(otk, text="콤비네이션 피자 (3500원)", variable=pizza2)
23 pizza3 = IntVar()
24 ocheck3 = Checkbutton(otk, text="불고기 피자 (3600원)", variable=pizza3)
25
26 ocheck1.pack(anchor='w')
27 ocheck2.pack(anchor='w')
28 ocheck3.pack(anchor='w')
29
30 # 9. 앞서 생성한 윈도우 객체에 주문 버튼을 추가하시오.

```

```

31 # 10. 주문 버튼을 클릭했을 때, 선택된 피자 메뉴를 출력하는 buy() 함수를 작성
32 def buy():
33     print("=====")
34     selected_items = []
35     total_price = 0
36
37     if pizza1.get() == True:
38         print("치즈 피자 (3200원)")
39         selected_items.append("- 치즈 피자 (3200원)")
40         total_price += 3200
41
42     if pizza2.get() == True:
43         print("콤비네이션 피자 (3500원)")
44         selected_items.append("- 콤비네이션 피자 (3500원)")
45         total_price += 3500
46
47     if pizza3.get() == True:
48         print("불고기 피자 (3600원)")
49         selected_items.append("- 불고기 피자 (3600원)")
50         total_price += 3600
51
52     # 주문 내역과 총 가격을 라벨에 표시
53     if selected_items:
54         order_text = "주문내역:\n" + "\n".join(selected_items) + f"\n\n총 가격: {total_price}원"
55     else:
56         order_text = "주문 내역이 없습니다."
57
58     olabel.config(text=order_text)
59
60     order_button = Button(otk, text="주문", command=buy)
61     order_button.pack()
62
63 olabel = Label(otk)
64 olabel.pack()
65
66 otk.mainloop()

```


조각 피자 주문 프로그램

피자

☒ 치즈 피자 (3200원)

☐ 콤비네이션 피자 (3500원)

☒ 불고기 피자 (3600원)

주문

주문내역:

- 치즈 피자 (3200원)
- 불고기 피자 (3600원)

총 가격: 6800원

조각 피자 주문 프로그램

피자

☒ 치즈 피자 (3200원)

☒ 콤비네이션 피자 (3500원)

☒ 불고기 피자 (3600원)

주문

주문내역:

- 치즈 피자 (3200원)
- 콤비네이션 피자 (3500원)
- 불고기 피자 (3600원)

총 가격: 10300원