

1	Создать окно Задать заголовок Задать размер окна 350x200
2	Залить фон окна цветом “ CCCCCC ” Создать кнопку с текстом “Играть” Изменить размеры кнопки по ширине и высоте
3	Создать метку с текстом “Ваш выбор:” Создать метку с текстом “Выбор компьютера” Создать метку для отображения результата (без текста)
4	Создать три кнопки с текстами Камень Ножницы Бумага Изменить размеры кнопок Задать отступ между кнопками
5	Навести красоту на форме. Увеличить размер шрифта Изменить стиль шрифта на "Comic Sans MS" Изменить цвет кнопок
6	Объявить функции play() и choise_user() Установить кнопкам КНБ состояние “disable” Привязать к кнопке Играть play() и choise_user()
7	Функция play(): Установить кнопкам КНБ состояние “normal” Установить кнопке Играть состояние “disable” Задать меткам с выбором компьютера и результатом начальное состояние (текст и фон)
8	Функция choise_user(): Сгенерировать случайный выбор компьютера Установить кнопкам КНБ состояние “disable” Установить кнопке Играть состояние “normal”

9	<p>Функция <code>choise_user()</code> - Написать условие для аргумента “Камень”</p> <ul style="list-style-type: none"> -Если у компьютера Камень, то вывести его выбор и результат отобразить на оранжевом фоне -Если у компьютера Ножницы, то вывести его выбор и результат отобразить на зеленом фоне -Если у компьютера Бумага, то фон результата красный
10	<p>Функция <code>choise_user()</code> - Написать условие для аргумента “Ножницы”</p> <p>Алгоритм аналогичен с предыдущим шагом</p>
11	<p>Функция <code>choise_user()</code> - Написать условие для аргумента “Бумага”</p> <p>Алгоритм аналогичен с предыдущим шагом</p>