

## Тема. Створення та реалізація проєктів

### Після цього заняття потрібно вміти:

- створювати і налагоджувати програми, зокрема подійно- й об'єктно-орієнтовані.
- розуміти поняття об'єкта в мові програмування, його властивостей і методів.

### Повторення

Виконайте вправу та пригадайте команди мови Python

<https://wordwall.net/uk/resource/32406449>

### Пригадайте

- Які команди для створення вікон вам відомі?
- Для чого призначені функції `ord` і `chr`?
- Як відкрити файл засобами модуля `easygui`?

### Робота за комп'ютером

**Задача.** Напишіть програму, яка буде задавати загадки.

Приклад коду:

```
import easygui
s='Фарбоване коромисло через річку зависло. Що це? '
puzzle = easygui.buttonbox(s, 'Загадка', ['Міст', 'Веселка', 'Електродроти'])
if (puzzle == 'Веселка'):
    easygui.msgbox ('Молодець! Це ' + puzzle, 'Відповідь')
else:
    easygui.msgbox ('Hi, це не ' + puzzle, 'Відповідь')
```

### Завдання

Створити проєкт з п'яти загадок на основі заготовки в середовищі [repl.it](https://repl.it).

Текст робочого коду та фото екрану з результатами тестування програми надішліть на HUMAN або на електронну пошту [nataliartemiuk.55@gmail.com](mailto:nataliartemiuk.55@gmail.com)