

Тема. Основні компоненти програми з графічним інтерфейсом

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


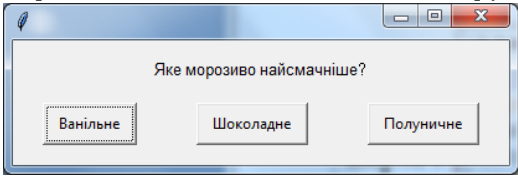
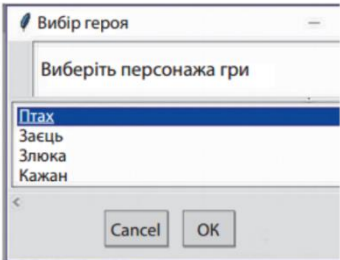
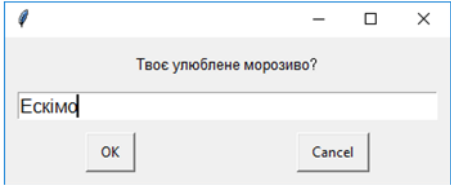
Виконайте вправу та пригадайте тему «Кодування повідомлень»

<https://learningapps.org/view5538976?&allowFullscreen=1>

Пригадайте

- Які об'єкти графічного інтерфейсу використовуються в усіх додатках?
- Як називається модуль для створення програм з графічним інтерфейсом?
- Які команди для створення вікон вам відомі?

Довідник

<p>Вікно повідомлення <code>easygui.msgbox("Повідомлення")</code></p> 	<p>Діалогове вікно <code>змінна = easygui.buttonbox("Запитання?", choices = ['кнопка1', 'кнопка2', 'кнопка3'])</code></p> 
<p>Вікно зі списком <code>змінна = choicebox(текст повідомлення, заголовок діалогового вікна, список)</code></p> 	<p>Вікно з полем для введення <code>змінна = enterbox("текст підказки", "заголовок діалогового вікна", варіант, що пропонується за замовчуванням = 'Ескімо')</code></p> 

Перегляньте відео

<https://youtu.be/GbE81KTN078>

Завдання

В середовищі repl.it напишіть код за зразком у відео. Текст робочого коду та фото екрану з результатами тестування програми надішліть на HUMAN або на електронну пошту nataliartemiuk.55@gmail.com

Джерела

- [Мій клас](#)
- [Дистосвіта](#)