

## 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


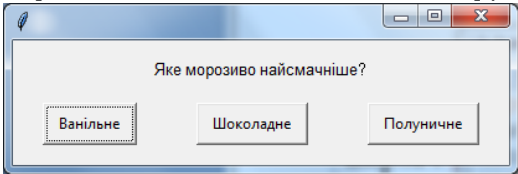
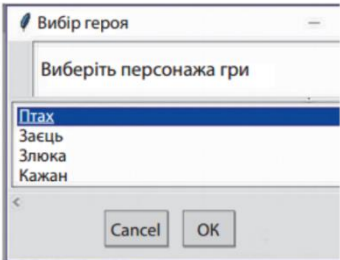
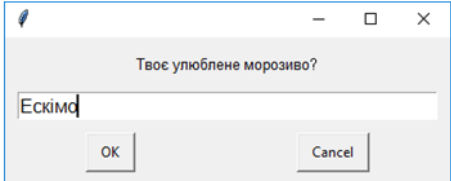
Виконайте вправу та пригадайте тему «Складові комп'ютера»

<https://wordwall.net/uk/resource/34865707>

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

### Завдання

Виконайте проєкт «Ремонт»

**Завдання.** Задано розміри кімнати (довжина, ширина, висота), а також вартість рулону шпалер, квадратного метру паркету та банки фарби. Визначити вартість матеріалів для ремонту приміщення.

### Реалізація проєкту

Вартість та витрати матеріалів (шпалер, паркету та фарби) знайти у мережі Інтернет. Для зручного зчитування інформації варто скористатись компонентом багаторядкового введення тексту `multenterbox`

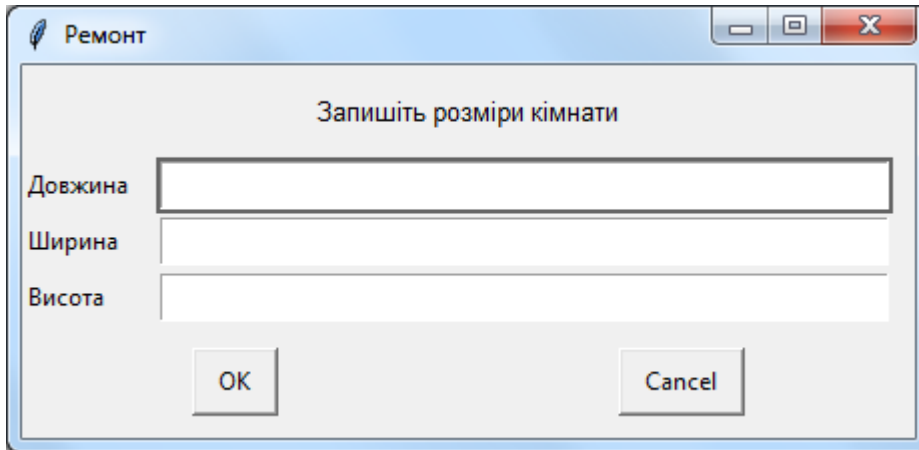
`msg = "Запишіть розміри кімнати" #напис у вікні`

```
title="Ремонт" #заголовок вікна
```

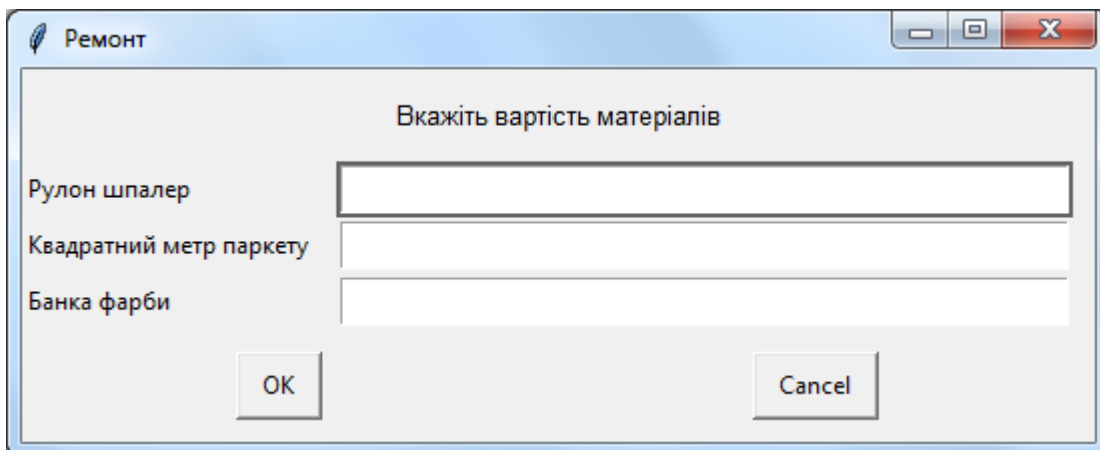
```
nazvy = ["Довжина","Ширина","Висота"] #назви полів
```

```
size = [] #список для записування відповідей
```

```
size = easygui.multenterbox(msg,title, nazvy)
```



Потрібно обчислити площу стін, підлоги та стелі, та розрахувати скільки рулонів шпалер, квадратних метрів паркету та банок фарби потрібно купити для забезпечення ремонту, після чого визначити загальну вартість цих матеріалів.



В середовищі [repl.it](https://repl.it) напишіть код для реалізації проєкту.

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)

#### Джерела

- [Мій клас](#)
- [Дистосвіта](#)