**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 ('Ні, це не ' + puzzle, 'Відповідь')*

**Завдання**

Створити проєкт з п’яти загадок на основі заготовки в середовищі repl.it.

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

**Джерело**