МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Факультет математики, інформатики та фізики

Кафедра інформаційних технологій та програмування

**Звіт**

з лабораторної роботи №6

«Графічний інтерфейс Python»

з дисципліни «Програмування»

Виконала:

студентка ІІІ курсу групи 31І

Мотовилець Марія Тарасівна

Перевірила:

викладач Устименко О.Б.

Оцінка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Київ - 2023

Зміст

[Мета роботи 3](#_Toc151028403)

[1 Постановка задачі 4](#_Toc151028404)

[2 Основна частина 5](#_Toc151028405)

[2.1 Опис вхідних та вихідних даних 5](#_Toc151028406)

[Висновки 6](#_Toc151028408)

[Додатки 7](#_Toc151028410)

# Мета роботи

Мета лабораторної роботи – вивчення та реалізація графічного інтерфейсу у мові програмування Python, ознайомлення з віджетами.

# 1 Постановка задачі

1. Завдання №1.

За допомогою бібліотеки tkinter створити тест з будь-якого предмету на 6 або більше питань, використовуючи різні типи віджетів (перемикачі, прапорці, спадне меню, поле введення, шкала тощо).

# 2 Основна частина

## 2.1 Опис вхідних та вихідних даних

1. Завдання №1.

Вхідні дані:

Відповіді користувача на питання №1 (чекбокси)

Відповіді користувача на питання №2 (радіокнопки)

Відповіді користувача на питання №3 (випадаючий список)

Відповіді користувача на питання №4 (список)

Відповідь користувача на питання №5 (текстове поле)

Відповідь користувача на питання №6 (поле зміщення, що представляє собою шкалу)

Вихідні дані:

Оцінка користувача, яка відображається на після натискання кнопки "Відповісти".

# Висновки

Під час виконання лабораторної роботи я ознайомилась з віджетами графічного інтерфейсу у мові програмування Python та опрацювала їх. На власному досвіді навчилась виправляти помилки та створювати тести за допомогою графічного інтерфейсу.

# Додатки

Посилання на github:

Лістинги програм

Завдання №1





