



#ШПАРГАЛОЧКИ



# ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

## Начальный уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: [https://t.me/hw\\_school](https://t.me/hw_school)



Графическое угадай  
слово по буквам



Чтобы отображать закрытые и уже отгаданные буквы слова, их нужно где-то хранить. Удобнее всего это делать в строке. Мы можем перебирать загаданное слово, проверяя каждую букву. Если буква отгадана - в строку-результат записываем (добавляем оператором +) ее, если нет - звездочку:

```
result = ""
```

```
for letter in word:
```

```
    if letter in letters:
```

```
        result += letter
```

```
    else:
```

```
        result += "*"
```



`entry.get()`

Получение текста из поля ввода

`entry.delete(0, "end")`

Очистка поля ввода

`with open(file_name) as file:  
 data = file.read()`

Открытие файла и считывание его в переменную data

`words = data.split()`

Разбиваем строку data на список слов

`random.choice(words)`

Выбор случайного элемента из списка words

`import tkinter.messagebox as tmb`

Библиотека для вывода сообщений

`tmb.showinfo(title, text)`

Создаем окошко с заголовком title и сообщением text