

ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

HELLO WORLD



#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



Назови цвет слова



Если функция должна работать по нажатию на клавишу, а не кнопку, ее нужно привязать к окну с помощью команды `bind`. Она принимает событие и имя функции:

```
window.bind("<Return>", check)
```

Сама функция тоже должна принимать событие:

```
def check(event)
```

А если нам нужно, чтобы функция срабатывала по нажатию и на клавишу, и на кнопку, ей нужно передавать значение по умолчанию:

```
def check(event="<Return>")
```



Чтобы добавить в игру таймер, нужно создать переменную для хранения времени, а также функцию, которая будет его уменьшать. Все, что должна делать функция - уменьшать время на 1 (если оно больше 0) и перезапускаться раз в секунду. Для перезапуска можно использовать вызываемую у виджета команду **after**:

```
time = 30
```

```
def timer():
```

```
    global time_left
```

```
    if time_left > 0:
```

```
        time_left -= 1
```

```
        time_label["text"] = f"Осталось секунд: {time_left}"
```

```
        time_label.after(1000, timer) # перезапуск через 1000 миллисекунд
```



```
label = tk.Label(window, text="Text",  
font=("Helvetica", 20))
```

Изменение шрифта надписи

```
entry.focus_set()
```

Установка фокуса в поле ввода

```
window.bind("<Return>", function)
```

Привязка функции function к событию - нажатию на клавишу Enter

```
label.after(1000, timer)
```

Отложенный вызов функции timer