

# 문제해결을 위한 코딩 첫걸음

⋮ 윈도우 프로그램\_경품추첨 프로그램 만들기

서울세계도서관정보대학도서관방문기관 **한성대학교 노은희 교수**

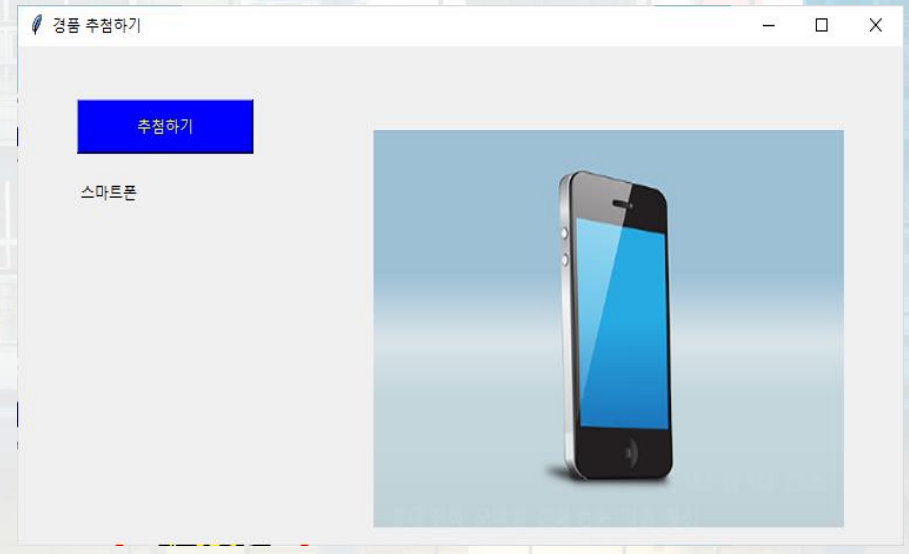
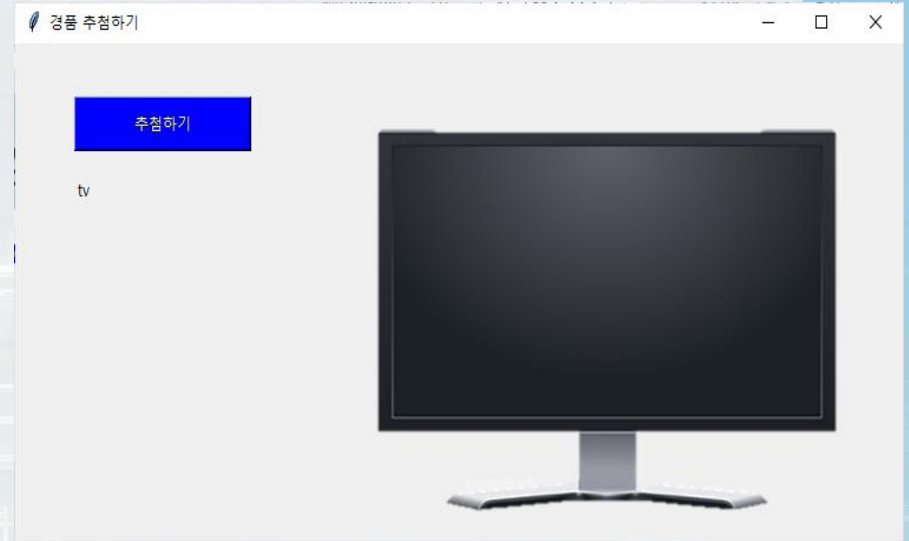


# 학습 목표

- 경품추첨 프로그램을 만들 수 있습니다.



# 경품추첨 만들기



# 수업활동

문제제시

행사장에서 사용할 경품추첨 프로그램 만들기

학습포인트

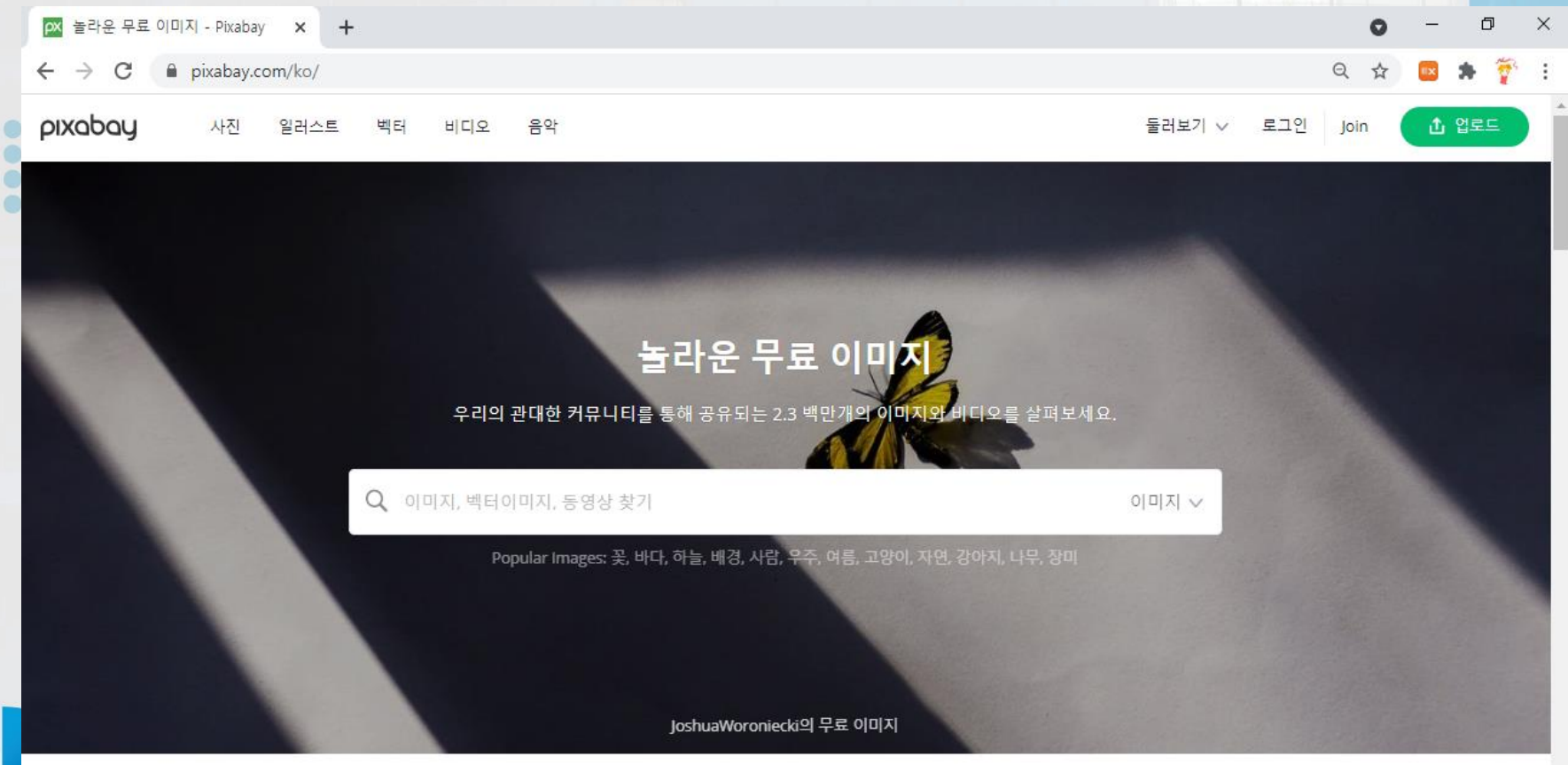
변수, 조건문, 리스트, 함수, tkinter모듈, random모듈





# 경품추첨 만들기

- 이미지로 사용할 무료 이미지 준비하기 <https://pixabay.com>





# 경품추첨 만들기

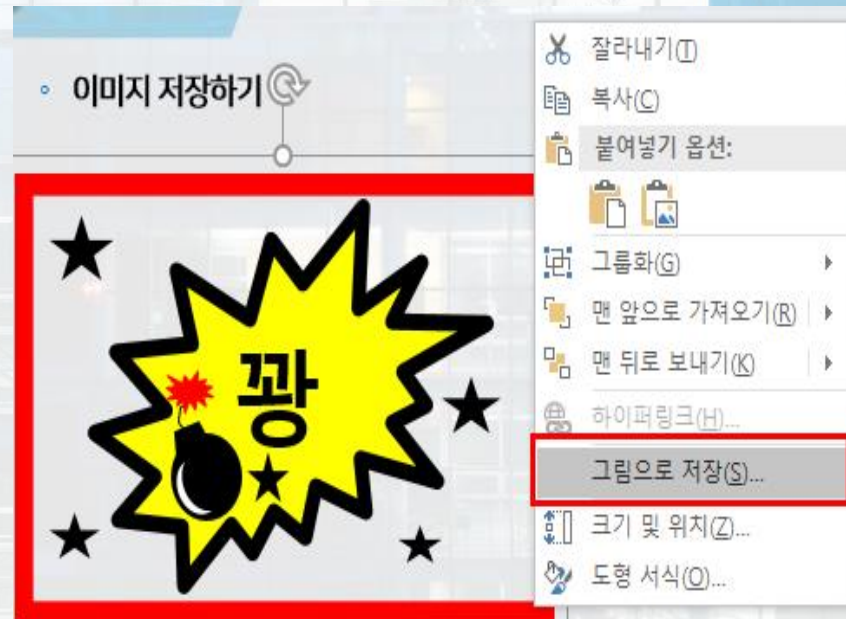
- 이미지로 사용할 무료 이미지 준비하기 - 이미지 편집하기





# 경품추첨 만들기

## ◦ 이미지 저장하기



이미지 저장하기 : 파워포인트에서 도형으로 그림을 그리고 그림을 그룹화 시킨후-> 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 그림으로 저장



# 경품추첨 만들기

- 코딩하기

```
from tkinter import *
import random

def draff_check():
    img = ["tv","노트북","스마트폰","꽁"]
    w = 600
    h = 400

    product = random.choice(img)
    if product == "tv":
        lbl.configure(text="tv당첨")
        lbl2 = Label(root, image = photo1, width = w, height=h)

    elif product == "노트북":
        lbl.configure(text="노트북당첨")
        lbl2 = Label(root, image = photo2, width = w, height=h)

    elif product == "스마트폰":
        lbl.configure(text="스마트폰당첨")
        lbl2 = Label(root, image = photo3, width = w, height=h)
    else:
        lbl.configure(text="꽁~~~")
        lbl2 = Label(root, image = photo4, width = w, height=h)
    lbl2.place(x=200, y=10)
```





# 경품추첨 만들기

- 코딩하기

```
root = Tk()
root.title("경품 추첨하기 ")
root.geometry("800x500")
root.configure(bg="yellow")

photo1 = PhotoImage(file = "tv.png")
photo2 = PhotoImage(file = "노트북.png")
photo3 = PhotoImage(file = "스마트폰.png")
photo4 = PhotoImage(file = "깡.png")

#버튼 만들기
btn = Button(root, text="추첨하기", width=20, height=2,
             bg = "blue", fg = "yellow", command = draff_check)
btn.place(x=50, y=40)

#레이블 만들기
lbl = Label(root, text="?")
lbl.place(x=50, y=100)

root.mainloop()
```



## 마무리 및 다음 차시 예고

- 변수, 조건문, 리스트, 함수, tkinter 모듈, random 모듈을 활용하여
- 경품추천 프로그램을 만들어 보았습니다.