

Шаблонний код для Tkinter
(Розташування об'єктів по сітці)

```
from tkinter import *
# задана функція – програма обробки натискання першої кнопки
def but1():
    text1.config(text="Новий текст мітки", fg="red", font=('Times',
15, 'bold'))
    print("Ви змінили текст мітки")
# задана функція – програма обробки натискання другої кнопки
def but2():
    b2.config(text="Зелена кнопка", bg="lightgreen", fg="green")
    print("задана функція – програма обробки натискання другої кнопки")

root = Tk()
root.geometry("600x400")
root.config(bg='white')
root.title('Назва проекту')

# визначено, мітка, текст і колір мітки
text1=Label(root, text='Текст метки', fg="blue")
# визначено шрифт мітки
text1.config(font=('Times', 15, 'italic'))
# мітка розташована в рядку 0, стовпці 0 (0 за замовчуванням)
# параметр sticky означає вирівнювання. W, E,N,S – захід, схід,
північ, південь
text1.grid(column=0, row=0, sticky=W )

# визначено текстове поле для введення, його ширина та шрифт
entry1 = Entry(root, width=10, font='Times 15 bold')
# поле введення розташоване у рядку 0, стовпці 1 (праворуч від мітки)
entry1.grid(column=1, row=0, sticky=E)

# кнопка, текст на кнопці, ім'я функції обробки натискання на кнопку
b1=Button(root, text='Дія 1', command=but1)
b1.config(width=30, height=3)
```

```
# кнопка 1 у рядку 1, стовпці 0
b1.grid(column=0, row=1)

b2=Button(root, text='Дія 2', command=but2)
b2.config(width=30, height=3)
# кнопка 2 у рядку 1, стовпці 1
b2.grid(column=1, row=1)

root.mainloop()
```