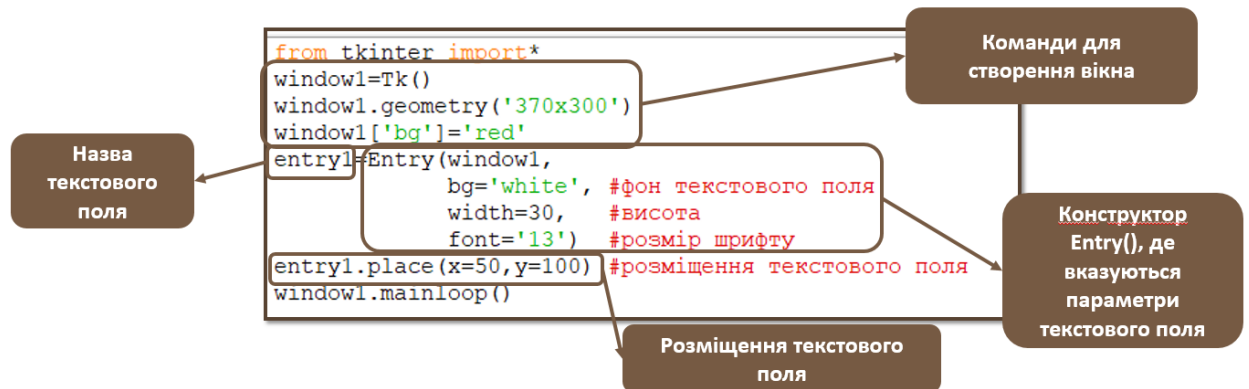


Урок №56. Текстове поле, його функції та властивості.

Текстове поле – це об'єкт, що використовується при побудові графічного інтерфейсу користувача

Мета текстового поля – дозволити користувачеві ввести текстову інформацію, яка буде використовуватися програмою

Додаємо текстове поле



- `bg` : фоновий колір
- `bd` : товщина кордону
- `cursor` : курсор покажчика миші при наведенні на текстове поле
- `fg` : колір тексту
- `font` : шрифт тексту
- `justify` : встановлює вирівнювання тексту. Значення LEFT вирівнює текст по лівому краю, CENTER - по центру, RIGHT - по правому краю
- `relief` : визначає тип кордону, за замовчуванням значення FLAT
- `selectbackground` : фоновий колір виділеного шматка тексту
- `selectforeground` : колір виділеного тексту
- `show` : задає маску для символів, що вводять
- `state` : стан елемента, може приймати значення NORMAL (за замовчуванням) і DISABLED
- `textvariable` : встановлює прив'язку до елементу StringVar
- `width` : ширина елемента

Виведемо текст в окреме повідомлення

Визначимо елемент Entry і після натискання на кнопку виведемо його текст в окреме вікно з повідомленням

Для отримання даних з поля використовується метод `get()`

```

from tkinter import *
from tkinter import messagebox

def start(event): #створили подію
    messagebox.showinfo("Дані користувача", entry1.get())
My_window= Tk()
My_window.title("Мое вікно")
My_window.geometry("300x250")

entry1 = Entry(My_window, #створюємо текстове поле
               bg='white',
               width=30,
               font='Times 13'
               )
entry1.place(relx=.5,
            rely=.1,
            anchor="c"
            ) #розміщення текстового поля

My_button = Button(text="Натисни мене"
                  ) #створюємо кнопку

My_button.place(relx=.5,
               rely=.5,
               anchor="c") #розміщення кнопки
My_button.bind('<Button-1>',start) #створюємо функцію

My_window.mainloop()

```

Визначимо елементи Entry і після натискання на кнопку виведемо текст об'єднаних entry в окреме вікно з повідомленням

```

from tkinter import *
from tkinter import messagebox
def start(event): #створили подію
    messagebox.showinfo("Дані користувача", Name_entry.get()+ ' '+Surname_entry.get())
My_window= Tk()
My_window.title("Мое вікно")
My_window.geometry("300x250")

labell = Label(text="Введіть Ваше ім'я та прізвище:")
labell.pack()
Name_entry=Entry(My_window, #створюємо текстове поле
                 bg='white',
                 width=30,
                 font='Times 13'
                 )
Name_entry.place(relx=.5,
                rely=.2,
                anchor="c"
                ) #розміщення текстового поля

Surname_entry=Entry(My_window, #створюємо текстове поле
                   bg='white',
                   width=30,
                   font='Times 13'
                   )
Surname_entry.place(relx=.5,
                   rely=.3,
                   anchor="c"
                   ) #розміщення текстового поля

My_button = Button(text="Натисни мене"
                  ) #створюємо кнопку

My_button.place(relx=.5,
               rely=.5,
               anchor="c") #розміщення кнопки
My_button.bind('<Button-1>',start) #створюємо функцію

My_window.mainloop()

```

Алгоритм роботи
Всі задачі зберегти в свою папку

Рівень 1 (1-3 бали)

Створити вікно з такими характеристиками :

Заголовок вікна «Вікно №1»

Характеристики:

```
from tkinter import*
window1=Tk()
window1.geometry('370x300')
window1['bg']='#FFADC9'
entry1=Entry(window1,
              bg='white', #фон текстового поля
              width=30,   #висота
              font='13',  #розмір шрифту
              bd='3',     #товщина контуру
              fg='blue',  #колір символів
              justify=CENTER #вирівнювання тексту
              )
entry1.place(x=50,y=100) #розміщення текстового поля
window1.mainloop()
```

Рівень 2 (4-6 балів)

Доопрацювати попередню програму

Створити напис з таким текстом:

«Введіть Ваше прізвище»

Характеристики напису на Ваш вибір

Створити кнопку , яка виведе повідомлення з текстом , який Ви ввели в поле.

Характеристики кнопки на Ваш вибір

Рівень 3-4 (7-12 балів)

Створити програму, яка виведе повідомлення про Ваше прізвище та ім'я

Створити надпис з текстом «Введіть Ваше прізвище та ім'я»

Створити два текстових поля для введення даних

Створити кнопку «Завершити реєстрацію»

При натисканні на кнопку, вивести повідомлення на екран з Вашим прізвищем та ім'ям

Характеристики для вікна, написів, кнопок на Ваш вибір