

7 клас урок 25-27 – Події, обробники подій. Вікно повідомлень і його використання. Проектна групова робота. Практична робота № 4. «Проекти для змінення значень властивостей вікна. Використання вікна повідомлень»

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Завдання та алгоритми їх виконання ви можете знайти за адресою <https://cutt.ly/HwNTeWiN> або QR-кодом.



Додаткові завдання

Завдання 1. Запишіть у зошиті команду, яка:

- а) установить висоту вікна 200 пікселів;
- б) збільшить висоту вікна на 200 пікселів;
- в) зменшить ширину вікна на 100 пікселів;
- г) установить відступ вікна від лівої межі екрана 100 пікселів;
- д) перемістить вікно на 100 пікселів управо;
- е) перемістить вікно на 80 пікселів уліво;
- ж) перемістить вікно на 200 пікселів угору;
- и) перемістить вікно на 100 пікселів униз.

Завдання 2. Створіть проєкт, у якому в результаті настання події **Click** для вікна встановляться розміри вікна 400 на 300 пікселів, синій колір фону та зміниться текст заголовка на назву вашого населеного пункту. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.2.py**.

Завдання 3. Створіть проєкт, у якому в результаті настання події **KeyPress** для вікна встановляться розміри вікна 300 на 200 пікселів, червоний колір фону, збільшиться відступ від верхньої межі екрана на 200 пікселів і зміниться текст заголовка на ваше прізвище. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.3.py**.

Завдання 4. Створіть проєкт, у якому в результаті настання події **DblClick** для вікна зміниться колір фону вікна на вибраний вами, текст заголовка на вибраний вами і збільшиться на 200 пікселів відступ верхньої межі вікна від верхньої межі екрана. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.4.py**.

Завдання 5. Створіть проєкт, у якому в результаті настання події **Create** зміняться розміри вікна, колір фону і збільшиться на 300 пікселів відступ його лівої межі від лівої межі екрана. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.5.py**.

Завдання 6. Створіть проєкт, у якому в результаті настання події **Click** для вікна встановляться розміри вікна 500 на 500 пікселів, коричневий колір фону і зміниться текст заголовка на *«Проєкт з двома процедурами»*, а в результаті настання події **KeyPress** відкриється вікно повідомлень з текстом: *«Я - громадянин України!»*. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.6.ру**.

Завдання 7. Створіть проєкт, у якому в результаті настання події *Закривання вікна проєкту* відкриється вікно повідомлень з текстом: *«Виконання проєкту закінчено! До побачення!»* Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.7.ру**.

Завдання 8. *Працюємо у групах.* Розгляньте 2-3 властивості вікна, які не розглянуті в цьому пункті. Створіть проєкт для змінення значень розглянутих вами властивостей. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 2.6.8.ру**.

Практична робота № 4. Проєкти для змінення значень властивостей вікна. Використання вікна повідомлень

1. Створіть проєкт, за виконання якого буде відкриватися вікно з такими значеннями властивостей:
 - а) колір фону - сірий,
 - б) ширина - 200 пікселів;
 - в) висота - 100 пікселів;
 - г) відступ лівої межі -150 пікселів;
 - д) відступ верхньої межі -100 пікселів;
 - е) текст у рядку заголовка - Практична робота.
2. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **практична 4.ру**.
3. Додайте до проєкту обробник події **KeyPress** для вікна, виконання якого змінить колір фону вікна на синій, збільшить на 300 пікселів відступ верхньої межі вікна від верхньої межі екрана, зменшить його ширину на 200 пікселів.
4. Збережіть проєкт з тим самим іменем у тому самому місці.
5. Додайте до проєкту обробник події **Click** для вікна, виконання якого встановить червоний колір фону вікна, установить відступ верхньої межі вікна 200 пікселів від верхньої межі екрана, збільшить ширину вікна на 300 пікселів, зменшить на 50 пікселів відступ лівої межі вікна від лівої межі екрана, відкриє вікно повідомлень з текстом *Ми вивчаємо програмування!*
6. Збережіть проєкт з тим самим іменем у тому самому місці.