



§ 27. Опрацювання подій

Вправа 27

Виконайте завдання за комп'ютером

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

- Створити програму з різними кнопками й написом.

В **IDLE** виберіть команду **File** → **New File**.

1. Створіть вікно програми розмірами 250 x 200 із заголовком **Цікаві кнопки**. Завершіть програму оператором `root.mainloop()`.
2. Розмістіть угорі вікна кнопку із написом **Червоний колір**, яка займає всю ширину вікна. Для цього пакувальник `pack()` викличте з параметрами `side = TOP, fill = X`:

```
b_red = Button(text = 'Червоний колір', command = button_red)
b_red.pack(side = TOP, fill = X)
```

3. Аналогічно створіть кнопки із написами **Синій колір**, **Збільшити шрифт**, **Зменшити шрифт**, **Змінити напис**.
4. Додайте внизу вікна віджет `label_text` класу `Label`.
Задайте значення властивостей `fg`, `bg` (колір фону, колір шрифту).

```
label_text = Label(text = 'Hello, World!', font = 'Arial 12')
label_text.pack(side = BOTTOM, fill = X)
```

5. Створіть обробник події **Натискання на кнопку** для об'єкта `b_red` (рис. 27.9):
6. За аналогією створіть обробник події для кнопки **Синій колір**.
7. Створіть обробник події для кнопки **Збільшити шрифт**:

```
def button_plus()
    label_text.config(font = 'Arial 18')
```

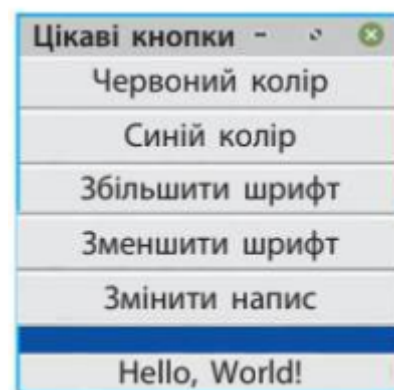


Рис. 27.9

8. За аналогією створіть обробник події для кнопки **Зменшити шрифт**.
9. Створіть обробник події для кнопки **Змінити напис**, який змінює текст напису на **Привіт від Python!**.
10. Запустіть програму, перевірте роботу кнопок.
11. Змініть розміри вікна, поясніть поведінку кнопок і напису.