

## 1. Створення полотна:

назва\_полотна=**Canvas**(вікно, атрибут1, атрибут2,...)

## 2. Розміщення полотна у вікні:

назва\_полотна.**place**(x=число, y=число)

## Побудова лінії

Лінія - це примітивний геометричний елемент.

На віджеті Canvas створити лінію можна за допомогою методу `create_line()`.

ім'я\_полотна.**create\_line**([x1,y1],[x2,y2], атрибути)

[x1,y1] – координати початку

[x2,y2] – координати кінця

❖ **fill**='колір' – колір лінії

❖ **width**=число – товщина лінії

❖ **dash** - для малювання штрихами, довжина пунктиру і пропуску

## Побудова прямокутника

Прямокутник створюється наступним чином:

ім'я\_полотна.**create\_rectangle**([x1,y1],[x2,y2], атрибути)

[x1,y1] – координати лівого верхнього кута

[x2,y2] – координати правого нижнього кута

### Атрибути:

❖ **fill**='колір' – колір фону

❖ **outline**='колір' – колір контуру

❖ **width**=число – товщина контуру

## Побудова еліпса

Еліпс створюється наступним чином:

ім'я\_полотна.**create\_oval**([x1,y1],[x2,y2], атрибути)

[x1,y1] – координати лівого верхнього кута уявного прямокутника

[x2,y2] – координати правого нижнього кута уявного прямокутника

### Атрибути:

- ❖ **fill**='колір' – колір фону
- ❖ **outline**='колір' – колір контуру
- ❖ **width**=число – товщина контуру

### Побудова багатокутника

Багатокутник створюється наступним чином:

**ім'я\_полотна.create\_polygon([x1,y1],[x2,y2],...,[xn,yn], атрибути)**

[x1,y1] – координати 1-ї вершини

...

[xn,yn] – координати n-ї вершини

### Атрибути:

- fill**='колір' – колір фону
- outline**='колір' – колір контуру
- width**=число – товщина контуру
- smooth**=True/False – згладжування контурів

### Побудова дуг, сегментів і секторів

**polotno.create\_arc([x1,y1],[x2,y2], атрибути)**

[x1,y1] – координати лівого верхнього кута уявного прямокутника

[x2,y2] – координати правого нижнього кута уявного прямокутника

### Атрибути:

- ❖ **start** – початкове значення об'єкта у градусах
- ❖ **extent** – кут повороту у градусах
- ❖ **fill** – колір заливки
- ❖ **outline** – колір контуру
- ❖ **style** – визначає вид фігури (CHORD, ARC), за замовчуванням – сектор.