

ОПРАЦЮВАННЯ ПОДІЙ

Клас Button

1 Створимо командну кнопку із написом ok (рис. 18.1).

```
from tkinter import*
root = Tk()
root.geometry('200x100')
btn = Button(root, text='ok', width=10,
             height=2, font='Arial 16')
btn.pack()
root.mainloop()
```



Рис. 18.1

def btn_click():

btn = Button(root, text='ok', command=btn_click)

3 Додамо обробник події до командної кнопки btn:

```
from tkinter import*
def btn_click():
    root['bg'] = 'green'
root = Tk()
root.geometry('200x100')
btn = Button(root, text='ok', command=btn_click)
btn.pack()
root.mainloop()
```

Клас Entry

Уведемо число до поля об'єкта entry1 і виведемо квадрат цього числа до поля об'єкта entry2 (рис. 19.3).

```
from tkinter import*
```

```
def b1_click():
    a = float(entry1.get())
    b = a ** 2
    entry2.delete(0, END)
    entry2.insert(0, str(b))
```

```
root = Tk()
root.title("Квадрат числа")
root.geometry("220x160")
laba = Label(root, text='a=', font='Arial 18')
laba.place(x=10, y=10)
s = ""
entry1 = Entry(root, text=s, width=8, font='Arial 18')
entry1.place(x=80, y=10)
labb = Label(root, text='a ** 2 =', font='Arial 18')
labb.place(x=10, y=110)
entry2 = Entry(root, text=s, width=8, font='Arial 18')
entry2.place(x=80, y=110)
b1 = Button(root, text='Обчислити', command=b1_click)
b1.place(x=20, y=50)
root.mainloop()
```

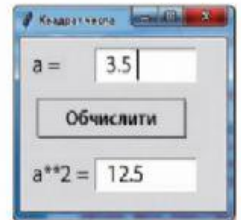


Рис. 19.3