



ТЕКСТОВЕ ПОЛЕ, ЙОГО ФУНКЦІЇ ТА ВЛАСТИВОСТІ

ВИВЧАЄМО МОВУ PYTHON



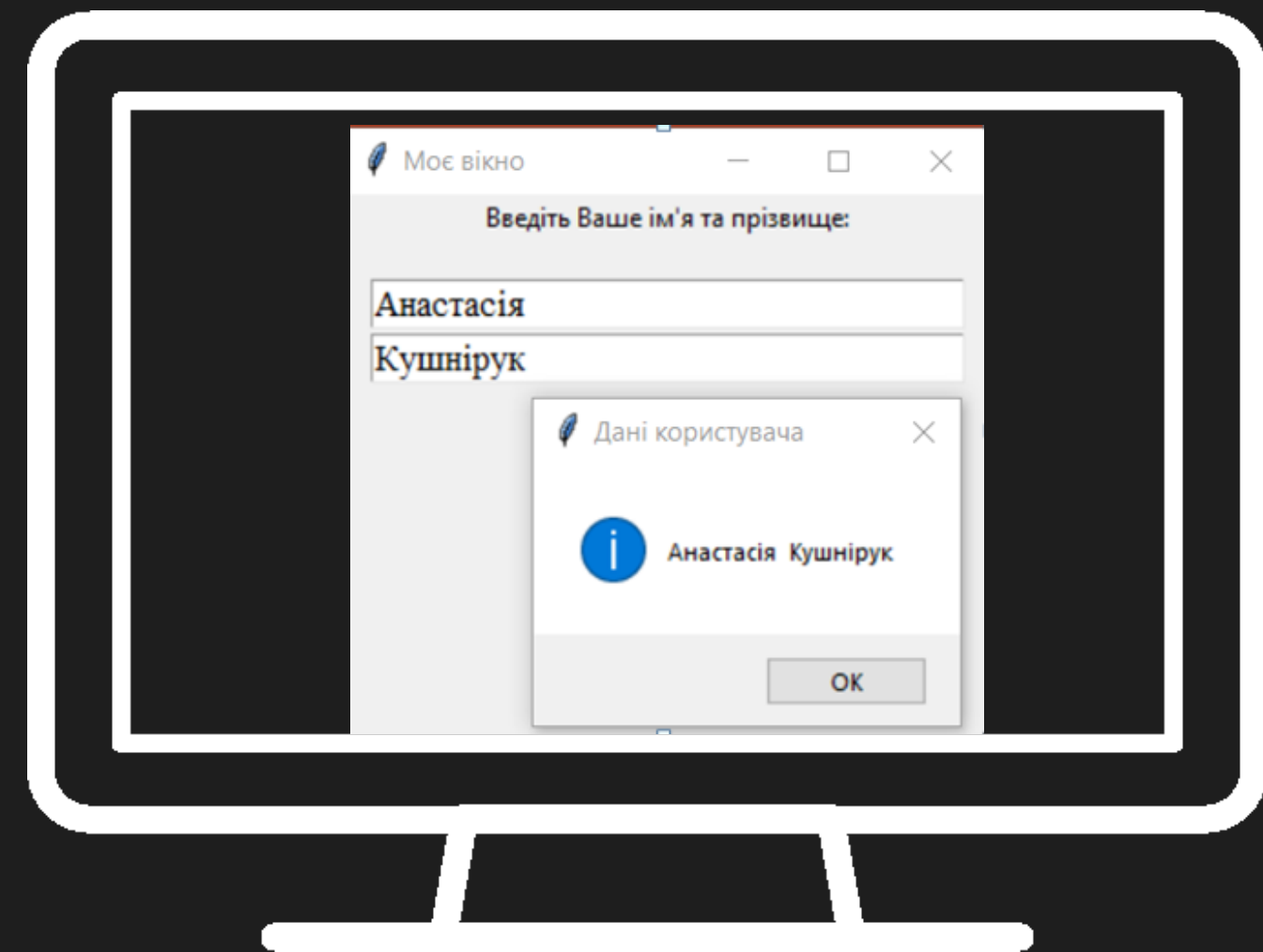
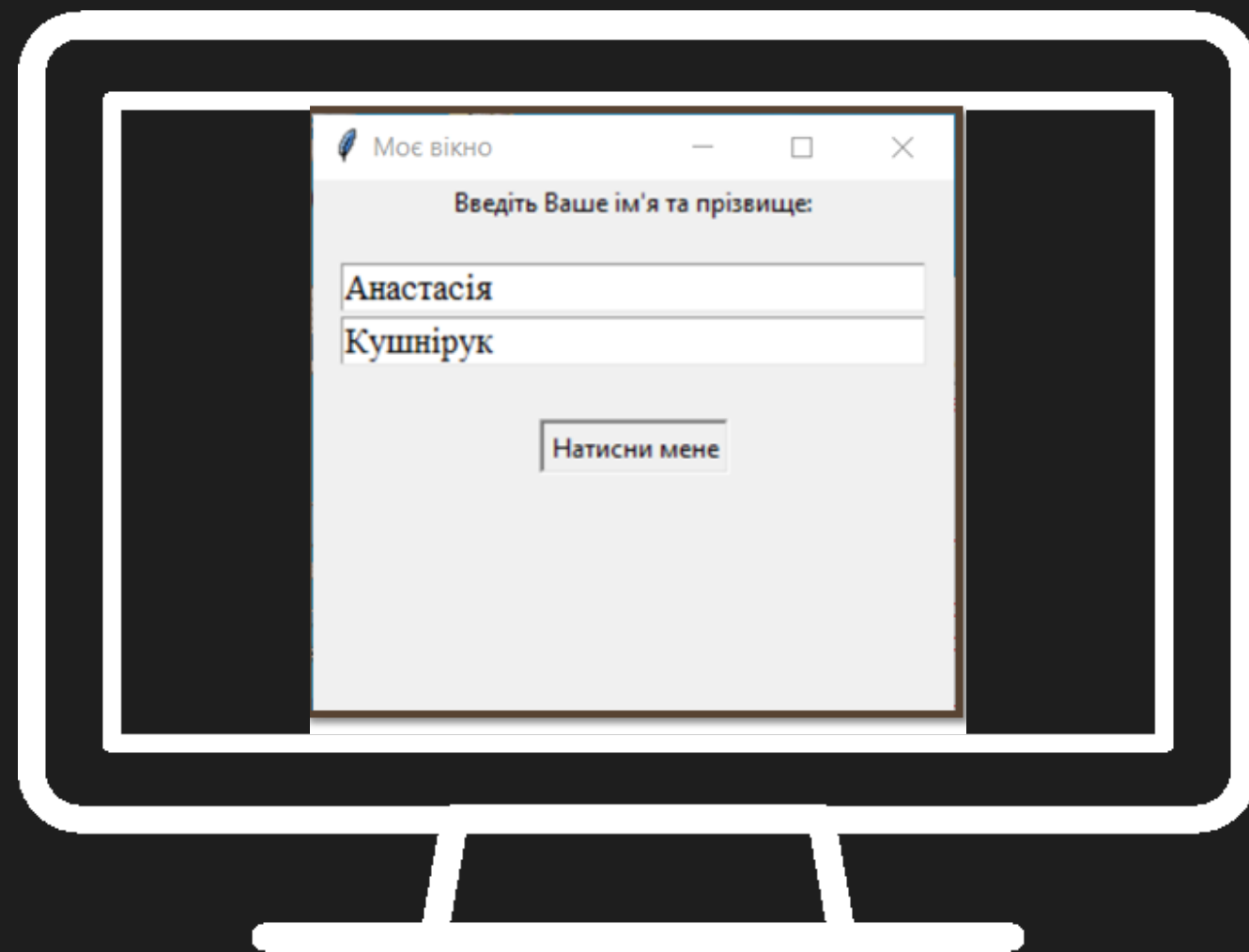
01

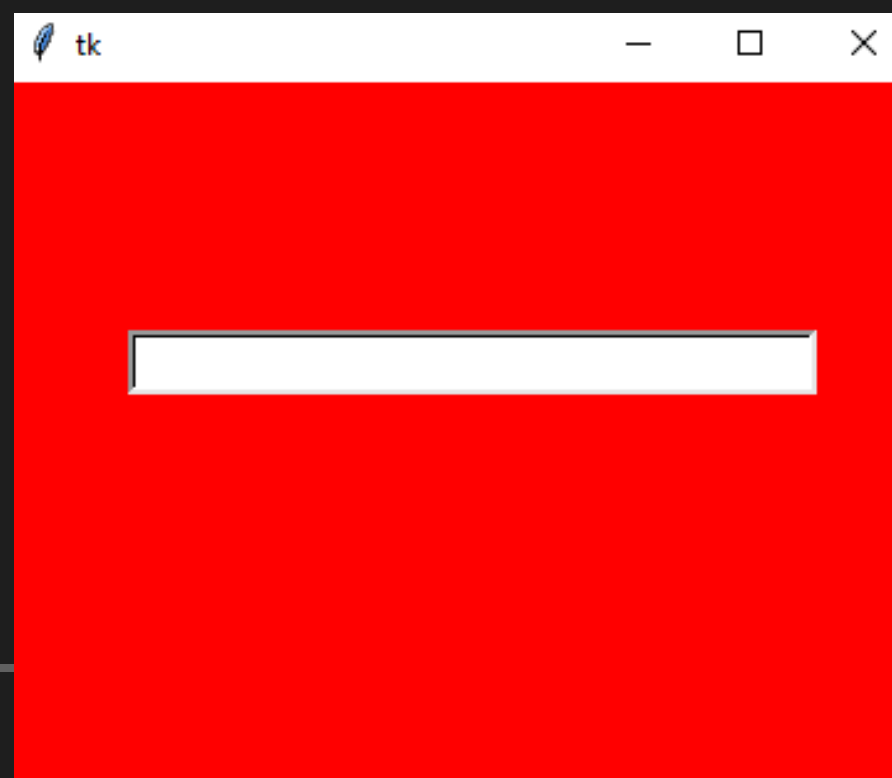
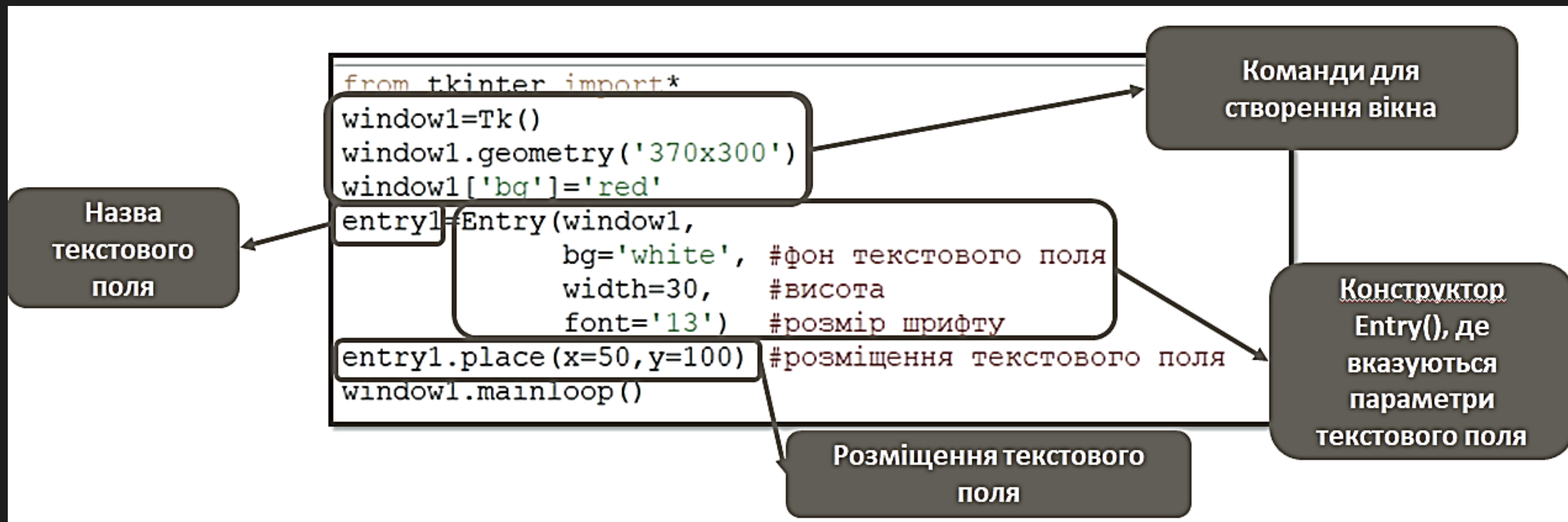
Текстове поле – це об'єкт, що використовується при побудові графічного інтерфейсу користувача

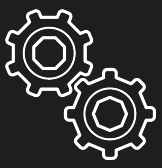
```
from tkinter import*  
window1=Tk()  
window1.geometry('370x300')  
window1['bg']='red'  
entry1=Entry(window1,  
             bg='white', #фон текстового поля  
             width=30, #висота  
             font='13', #розмір шрифту  
             bd='3',  
             fg='blue',  
           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



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







Атрибути текстового поля

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



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

Для отримання даних з поля використовується метод `get()` до текстового поля `entry1`

```
from tkinter import*
from tkinter import messagebox

def print(event): #створили подію
    messagebox.showinfo("Дані користувача", entry1.get())

window1=Tk()
window1.geometry('450x300')
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=80) #розміщення текстового поля
My_button = Button(text="Натисни мене"
                  ) #створюємо кнопку

My_button.place( x=100,
                y=150) #розміщення кнопки
My_button.bind('<Button-1>',print) #створюємо функцію
labell = Label(text="Введіть своє прізвище та ім'я",
               fg="#39FF12", #колір тексту
               bg="#FF337E", #фон надпису
               justify=LEFT, #Вирівнювання тексту
               font=150, #розмір символів
               )
labell.pack()

window1.mainloop()
```



Після внесення даних в текстове поле натискаємо кнопку і отримуємо результат

