



ЕЛЕМЕНТ
КЕРУВАННЯ «НАПИС»

ВИВЧАЄМО МОВУ



01

PYTHON

Ми познайомились із таким елементом управління як кнопка, яка відповідає за динаміку програми написаної мовою Python. Існують ще і статичні об'єкти, які не впливають на динаміку в програмі і одним із них ми зараз познайомимось.

Напис - звичайний рядок тексту, або декілька рядків. Напис має свої властивості.

Напис – це елемент вікна за допомогою якого можна виводити текстові повідомлення.

Щоб розмістити **напис** на нашому вікні використаємо наступну функцію **Label()**.
Назва_напису = Label(вікно, атрибут1,...).

Властивості (атрибути) напису:

- `bg="колір"` - колір кнопки
- `text = "текст"` - текст на кнопці
- `fg= "колір"` - колір тексту на кнопці
- `font = "шрифт та розмір шрифту"` - шрифт тексту кнопки

03



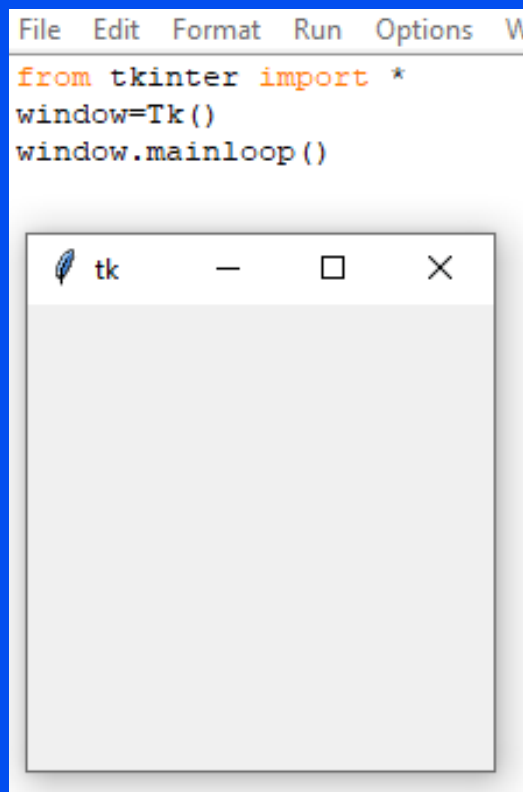
Для виводу на екран користуємось тим самим методом `place(x,y)`

Завдання1.

Створимо напис зеленого кольору з текстом чорного кольору, шрифт Calibri 12, а зміст повідомлення буде «Я люблю свій рідний край!». Дамо нашому напису назву label та розмістимо його в 30 пікселях від лівого краю і в 40 пікселях від правого краю вікна.

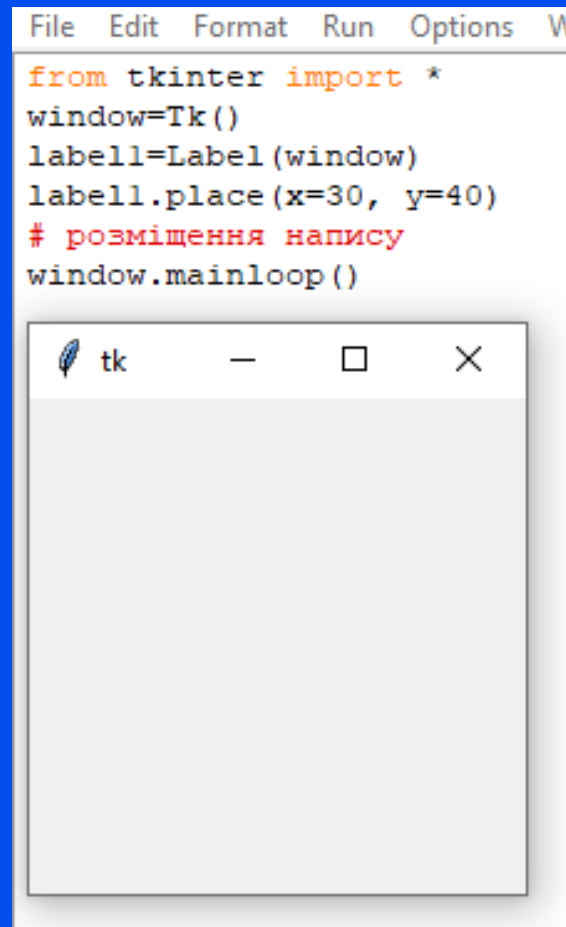
Створимо вікно

```
from tkinter import *  
window=Tk()  
window.mainloop()
```



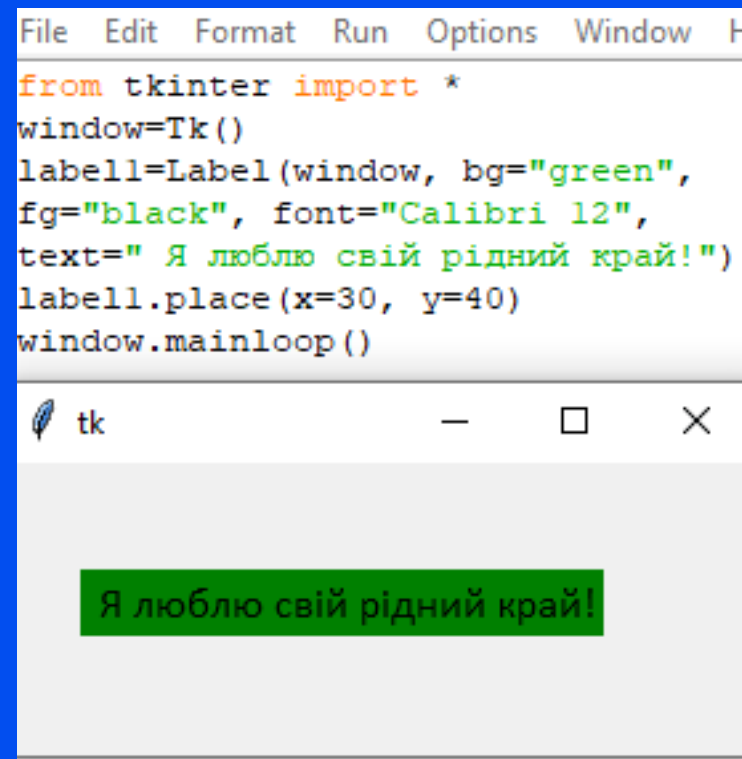
Додамо напис

```
from tkinter import *  
window=Tk()  
label1=Label(window,...)  
label1.place(x=30, y=40) #  
розміщення напису  
window.mainloop()
```



Додамо властивості

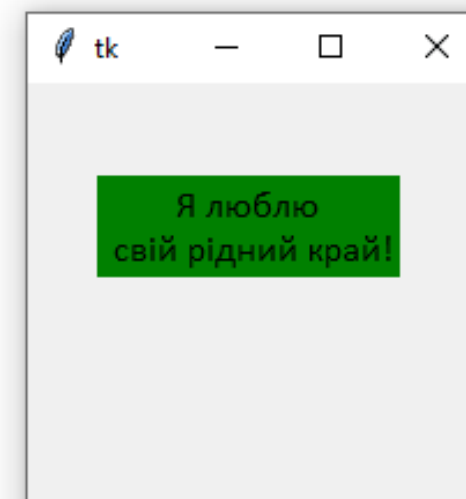
```
from tkinter import *  
window=Tk()  
label1=Label(window,  
bg="green",  
fg="black", font="Calibri 12",  
text=" Я люблю свій рідний  
край!")  
label1.place(x=30, y=40)  
window.mainloop()
```



Зробимо експеримент Знесемо наступні зміни в КОД

```
from tkinter import *  
window=Tk()  
label1=Label(window,  
bg="green", fg="black",  
font="Calibri 12",  
text=" Я люблю \n свій  
рідний край!")  
label1.place(x=30, y=40)  
window.mainloop()
```

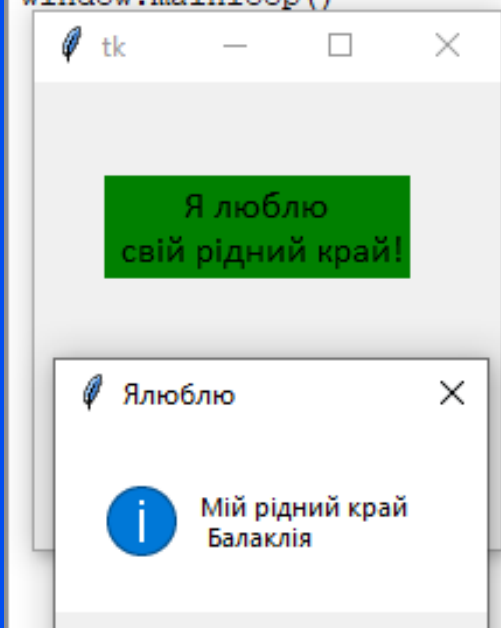
```
from tkinter import *  
window=Tk()  
label1=Label(window, bg="green",  
fg="black", font="Calibri 12",  
text=" Я люблю \n свій рідний край!")  
label1.place(x=30, y=40)  
window.mainloop()
```



Робимо висновок
Після коду \n всі
символи після переносяться на наступний рядок.

Додамо подію до нашого напису. Навівши мишкою на напис має появиться вікно повідомлення «Мій рідний край - Балаклія». Присвоїмо подію до напису: `label1.bind("<Motion>", pidkazka)`
Додамо функцію `pidkazka`
`def pidkazka(event):`
`messagebox.showinfo("Ялюблю",`
`"Мій рідний край \n Балаклія")`

```
File Edit Format Run Options Window Help  
from tkinter import *  
from tkinter import messagebox  
def pidkazka(event):  
    messagebox.showinfo("Ялюблю",  
    "Мій рідний край \n Балаклія")  
window=Tk()  
label1=Label(window, bg="green",  
fg="black", font="Calibri 12",  
text=" Я люблю \n свій рідний край!")  
label1.place(x=30, y=40)  
label1.bind("<Motion>", pidkazka)  
window.mainloop()
```



Завдання 2. Створити новий файл Python та нове вікно із заголовком «Рідна земля». Розмір вікна 500x500, колір вікна блакитний. Додайте до вікна напис із текстом «Я не порушую закон України! Я знаю українську мову! Я дбаю про свою землю!». Кожен рядок напису з абзацу. Напис буде з'являтися після виконання події KeyPress відносно вікна. Колір напису повинен бути жовтим, а колір тексту блакитним, шрифт тексту «Symbol 14». Розмістити його довільно.

```
*завдання2 напис.py - C:/Users/comp/Desktop/Зетап карантину/завдання2 напис.py (3.8.1)*
File Edit Format Run Options Window Help
from tkinter import *
def text(event):
    labell=Label(window,text="Я не порушую закон України! \n Я знаю українську мову \n Я дбаю про свою землю",bg="yellow", fg="blue", font="Comic 14")
    labell.place(x=150,y=150)
window=Tk()
window.geometry("500x500")
window.title("Рідна земля")
window["bg"]="lightblue"
window.bind("<KeyPress>",text)
window.mainloop()
```

