

Ime _____ Prezime _____ Razred _____

1.Što su to potprogrami? _____

2.Nabroji osnovne elemente grafičkog korisničkog sučelja(minimalno 3) _____

3.Poveži pripadajući modul s lijeve strane sa pojmom sa desne strane:

- | | |
|------------|-------------------------------|
| a)tkinter | a)crtanje |
| b)turtle | b)reproduciranje zvuka |
| c)winsound | c)grafičko korisničko sučelje |

4.Što je Label? _____

5.Što je Entry? _____

6.Naredbu koju moramo napisati unutar naredbe za gumbić, kako bi definirali što će se dogoditi kada kliknemo na gumbić je _____.

7.Objasni zašto naredbu text kod Entry-a ne koristimo? Zašto ona nema smisla kod Entry-a?

8.Naredba koja se koristi i kod Buttona-a i kod Label-a i kod Entry-a je _____

9.Vrsta varijable koju Label jedino može ispisati na prozoru je(zaokruži): a)float b)string c)integer

10.Napiši potprogram koji se zove fizika. Potprogram prima dvije varijable a i b, zbroj zapisuje u varijablu c i vraća rezultat u glavni program.

11. Napiši program koji će definirati prozor dimenzija 600 puta 600 pixela. Pozadina prozora mora biti svijetlo plave boje.

12. Napiši naredbu koja će definirati gumbić. Kada pritisnemo na gumbić, on zove potprogram nedelisce. Gumbić se treba nalaziti u sredini prozora. Prozor ima dimenzije 400 puta 400. Tekst koji se ispisuje na gumbiću je vaše ime. Dužina gumbića iznosi 100, a visina 30.

13. Napiši naredbu koja će iz Entry-a imena **e**, izvući vrijednost koju je unio korisnik i zatim će je pridružiti varijabli **a**. Prije pridruživanja potrebno je vrijednost koju izvučemo iz Entry-a pretvoriti u decimalni broj.

14. Napiši naredbu koja će vrijednost varijable **a** iz **13.zadatka** ispisati na prozoru. Prozor ima dimenzije 300 puta 300, vrijednost varijable se treba ispisati u donjem desnom kutu.

15. Napiši program kod kojeg korisnik preko prozora dimenzija 300 puta 300 pixela, unosi stranicu kvadrata, a zatim pritiskom na gumbić se taj kvadrat iscrta na ekranu.