

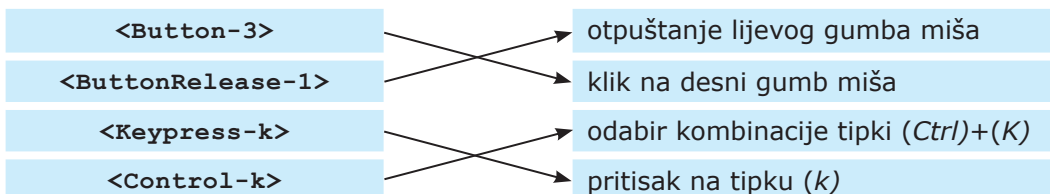
1. Osnovne klase za kreiranje prozora kod programa s grafičkim korisničkim sučeljem su `Tk` i `Frame`.
2. Naslov prozoru dodat ćemo metodom `title()` koju pozivamo nad objektom klase `Tk`.
3. Prozor ćemo zatvoriti na način da nad objektom klase `Tk` pozovemo metodu `destroy()`.
4. Osnovne geometrije prozora su: `grid`, `pack` i `place`.
5. Pozadinsku boju gumba definirat ćemo svojstvom `bg` dok ćemo boju teksta definirati svojstvom `fg`.
6. Trebamo li promijeniti vrijednost nekog svojstva nekog elementa sučelja nakon što smo ga već kreirali, koristit ćemo se metodom `config()`, koju ćemo pozivati nad tim elementom sučelja.
7. Svojstvom `anchor` definirat ćemo poziciju teksta na elementu sučelja (gumb, naljepnica...), a neke od vrijednosti ovog svojstva su: `CENTER`, `N`, `W`, `E`, `NW`...
8. `a.grid(row = 2, column = 3)`
9. `a. b = Button(self, text = 'OK')`  
`b. t = Label(self, text = 'Unesi broj', fg = 'red')`  
`c. e = Entry(self, fg = 'yellow')`
10. Nad gumbom `g` potrebno je svojstvu `onclick` definirati vrijednost (naziv funkcije koja se poziva kada korisnik klikne na gumb).
11. Kreirat ćemo varijablu (`self.V`) tipa `StringVar`, koju ćemo svojstvom `textvariable` povezati s okvirom za unos teksta. Vrijednost koja piše u okviru za tekst tada ćemo dobiti naredbom `self.V.get()`.
12. Iznimka je slučaj za koji program, koji inače ispravno radi, će prestati raditi. Npr. dijelimo dva broja, a broj s kojim dijelimo je 0.
13. Niz naredbi je:

```
for i in range(10):
    for j in range(10):
        Button(self, text = i * 10 + j + 1).grid(row=i, column=j)
```

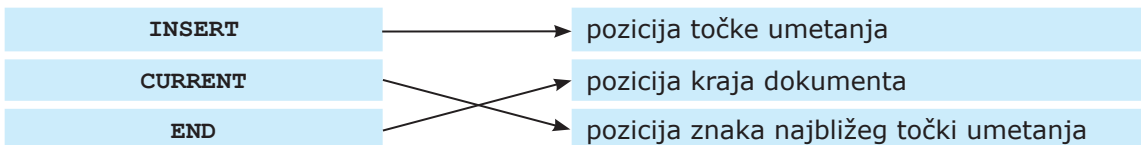
14. `Sportovi.insert(END, 'Veslanje')`

15. Gumb će mo kreirati klasom `Radibutton`. Prije kreiranja gumba kreirat ćemo jednu varijablu (`self.I`) koja će biti tipa `IntVar`. Svakom gumbu ćemo za vrijednost svojstva `variable` postaviti kreiranu varijablu (`self.I`).

16.



17.



18.

crta liniju

```
create_line(x1, y1, x2, y2, ...)
```

crta pravokutnik

```
create_rectangle(x1, y1, x2, y2, ...)
```

ispisuje tekst na platnu za crtanje

```
create_text(x, y, tekst, ...)
```