



```

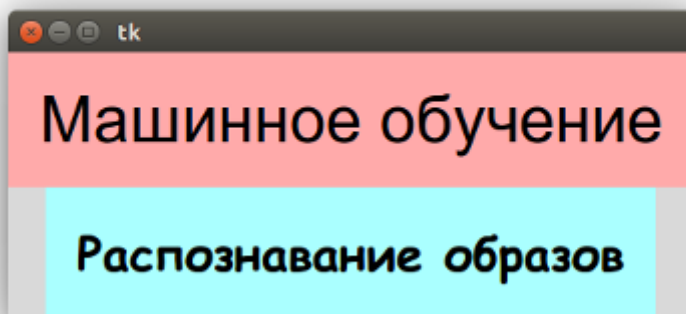
11. config ( bd = 20 , bg = '#ffaana' )
12. config ( bd =20 , bg = '#aaffff' )
11. pack ( )
12. pack ( )
root. mainloop ( )

```

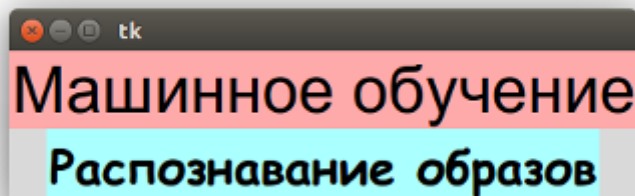
Значення шрифту можна передати як рядок або як кортеж. Другий варіант зручний, якщо ім'я шрифту складається з двох і більше слів. Після назви шрифту можна вказати розмір і стиль.

Також як font властивість bd є не тільки у мітки. З його допомогою регулюється розмір кордонів (одиниця виміру - піксель):

## С границами



## Без границ



Буває, що мітки і кнопки не привласнюють змінним, якщо потім до них в кодї не доводиться звертатися. Їх створюють від класу і відразу розміщують:

```

from tkinter import *
def take ( ) :
    l [ 'text' ] = "Видано"
root = Tk ( )
Label ( text = "Пункт видачі" ) . pack ( )
Button ( text = "Взяти" , command = take ) . pack ( )
l = Label ( width = 10 , height = 1 )
l. pack ( )
root. mainloop ( )

```

В даному прикладі тільки в однієї мітки є зв'язок зі змінною, так як одне з її властивостей може бути змінено в процесі виконання програми.

## Entry - однорядкове текстове поле

Текстові поля призначені для введення інформації користувачем. Однак нерідко також для виведення, якщо передбачається, що текст з них буде скопійований. Текстові поля як елементи графічного інтерфейсу бувають однорядковими і багаторядковими. У tkinter другим відповідає клас Text, який буде розглянуто пізніше.

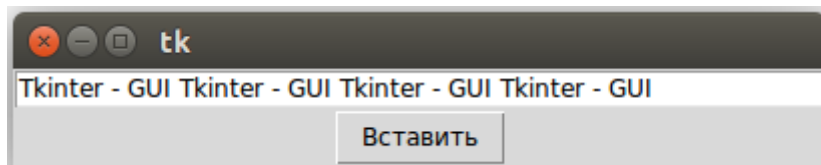
Властивості примірників Entry багато в чому схожі з двома попередніми віджетами. А ось методи - немає. З текстового поля можна взяти текст. За це дія відповідає метод get (). У текстове поле можна вставити текст методом insert (). Також можна видалити текст методом delete ().

Метод insert () приймає позицію, в яку треба вставляти текст, і сам текст.

такий код

```
from tkinter import *
root = Tk ( )
e1 = Entry ( width = 50 )
def insert ( ) :
    e1.insert ( 0 , "Tkinter - GUI" )
b = Button ( text = "Вставити" , command = insert )
e1.pack ( )
b.pack ( )
root.mainloop ( )
```

призведе до того, що після кожного натискання на кнопку вставлятиметься нова фраза "Tkinter - GUI" перед вже існуючої в поле рядком.



Якщо 0 в insert () замінити на константу END, то вставлятися буде в кінець. Можна вказати будь-яке число-індекс знакомиця, тоді вставка буде проводитися куди-небудь в середину рядка.

Метод delete () приймає один або два аргументи. У першому випадку видаляється один символ у зазначеній позиції. У другому - зріз між двома зазначеними індексами, не включаючи останній. Якщо потрібно повністю очистити поле, то першим аргументом повинен бути 0, другим - END.