

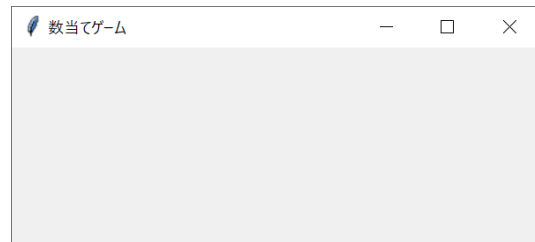
## 今村ゼミ 夏期課題<A方式>「Pythonの問題15問」(第2回)

第2回はグラフィカルにウィンドウを作成して表示させます。以下の設問に従ってコーディングを行い、そのコードを Word 文書に張り付けてメールでお送りください。

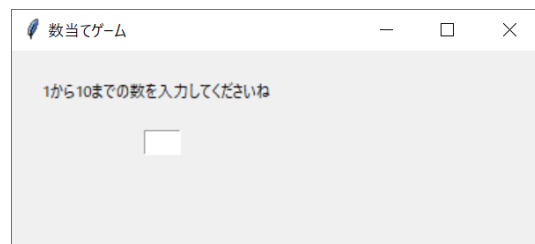
宛先: [imamura@baika.ac.jp](mailto:imamura@baika.ac.jp)

締切: 2019年9月10日(火)

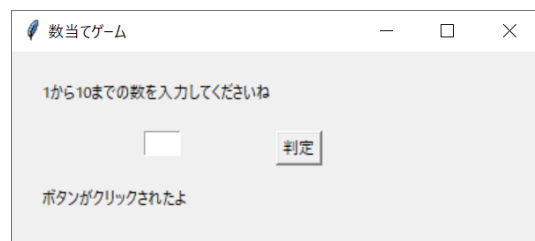
問題1 `tkinter` モジュールを用いて幅 `400×150` ピクセルのウィンドウを作成しなさい。ウィンドウサイズは `geometry()` メソッドを使うこと。さらにタイトルを「数当てゲーム」にしなさい。



問題2 問題1のウィンドウのウィンドウ内にメッセージ「1 から 10 までの数を入力してくださいね」を表示させ、さらにその下側に入力欄(幅4)を配置しなさい。メッセージは `Label()` メソッドを、入力欄は `Entry()` メソッドを使うこと。配置位置の指定方法は `place()` メソッドを使うこと。場所は任意とする。



問題3 入力欄の右にボタンを配置し、その上に「判定」を表示させなさい。さらにボタンがクリックされたときに、別ラベルで「ボタンがクリックされたよ」と表示されるようにしなさい。関数 `Button1Click()` 関数を定義して、ボタンから呼び出せるようにしなさい。



問題 4 ボタンがクリックされると、1 から 10 までの乱数を発生させ、その数が入力欄の値を一致していれば「アタリ!」、一致していなければ「残念!ハズレ!!」と表示するように `Button1Click()`関数を修正しなさい。



問題 5 終了ボタンを設置して、クリックするとウィンドウが破棄され、プログラムが終了するようにしなさい。 `Button2Click()`関数を定義すること。

