**Grafika**

Python nam omogoča, da rezultate programa prikažemo tudi grafično. V ta namen moramo odpreti grafično okno, ter vanj postaviti platno, na katerega lahko rišemo.

**Okno s platnom**

**from** tkinter **import** \*

okno = Tk()

platno = Canvas(okno, width=300, height=300)

platno.pack()

okno.mainloop()

**Osnovni elementi**

Sliko sestavimo iz osnovnih grafičnih elementov (črta, paravokotnik, elipsa, poligon, lok, besedilo, ...), ki jim lahko nastavimo različne lastnosti (barva, rob, debelina, ...). Pregled likov in njihovih lastnosti dobiš [tukaj](http://infohost.nmt.edu/tcc/help/pubs/tkinter/canvas.html).

* **platno.create\_arc(x0, y0, x1, y1, opcije...)** ... nariše krožni lok/odsek/izsek
* **platno.create\_line(x0, y0, x1, y1, ..., opcije...)** ... nariše lomljeno črto
* **platno.create\_rectangle(x0, y0, x1, y1, opcije...)** ... nariše pravokotnik
* **platno.create\_oval(x0, y0, x1, y1, opcije...)** ... nariše elipso
* **platno.create\_polygon(x0, y0, x1, y1, ..., opcije...)** ... nariše poligon
* **platno.create\_text(x0, y0, opcije...)** ... nariše besedilo

**Primeri**

1. Sestavi funkcijo, ki nariše nekaj osnovnih grafičnih elementov.
2. Oglej si funkcijo, ki nariše pujsa.
3. Sestavi funkcijo, ki nariše n dotikajočih se krogov s središči na navidezni krožnici polmera r.