#Višestruki prozori:

from tkinter import \*

def funkcija():

prozor2=Tk()

prozor2.title("Drugi prozor")

prozor2.geometry("250x100")

tipka2=Button(prozor2,text="Zatvori",command=prozor2.destroy)

tipka2.place(x=100,y=50)

prozor1=Tk()

prozor1.title("Prvi prozor")

prozor1.geometry("250x100")

tipka1=Button(prozor1,text="Novi",command=funkcija)

tipka1.place(x=100,y=50)

#Random pogađanje broja

from tkinter import \*

from random import \*

broj=randint(1,100)

def funkcija():

global broj #potrebno da se nasumican broj vidi unutar funkcije

a=int(ulaz.get())

if broj==a:

natpis2=Label(prozor,text="Pogodak")

natpis2.place(x=150,y=100)

elif broj>a:

natpis2=Label(prozor,text="Veći broj")

natpis2.place(x=150,y=100)

else:

natpis2=Label(prozor,text="Manji broj")

natpis2.place(x=150,y=100)

prozor=Tk()

prozor.title("Igra pogađanja broja")

prozor.geometry("300x200")

natpis1=Label(prozor,text="Unesi broj")

natpis1.place(x=50,y=50)

ulaz=Entry(prozor,width=5)

ulaz.place(x=150,y=50)

tipka=Button(prozor,text="Pokušaj",command=funkcija)

tipka.place(x=50,y=75)

#Promjene boje sa nasumičnim vrijednostima:

from tkinter import \*

from random import \*

def funkcija():

lista=["cyan","IndianRed1","purple3","khaki","gold2","PaleGreen3"]

a=randint(0,5)

prozor.config(bg=lista[a])

tipka.config(bg=lista[a])

prozor=Tk()

prozor.title("Promjena boje")

prozor.geometry("200x100")

tipka=Button(prozor,text="Boja",command=funkcija)

tipka.place(x=75,y=50)