

Задание 1

Реализуйте интерфейс для игры «Камень, ножницы, бумага,...» разработанной в ходе решения домашнего задания. Ввод будет осуществляться из поля ввода в интерфейсе, а вывод результатов – в консоль.

1. Возьмите файл с Вашим решением.
2. Импортируйте `simplegui`.
3. Напишите код для создания и запуска окна.
4. Напишите обработчик для события ввода текста. Этот обработчик должен вызвать функцию `rspls()` из домашнего задания и передать ей текст.
5. Создайте поле текстового ввода и зарегистрируйте обработчик.

Задание 2

Модифицируйте игру «Камень, ножницы, бумага,...» так, чтобы ход игры отображался на холсте.

1. Сделайте переменные `players_choice` и `comp_choice` глобальными
2. Создайте глобальную переменную `result` для хранения результата (0 – ничья, 1 – выиграл пользователь, -1 – выиграл компьютер).
3. Модифицируйте функцию `rspls()` так, чтобы она возвращала результат игры. Поместите его в переменную `result`.
4. Реализуйте и зарегистрируйте обработчик отрисовки холста, который бы выводил соответствующие состоянию игры сообщения.

Задание 3

Реализуйте программу, которая позволит посмотреть цвета, с которыми может работать холст. Ввод названия цвета организуйте, используя поле текстового ввода. Чтобы посмотреть на цвет установите его в качестве фона холста используя `frame.set_canvas_background('цвет.')`.