**Приказ текста коришћењем библиотеке tkinter**



**Попуните празна поља одговарајућим бројем или текстом како би се текст приказао у прозору за цртање. Креирајте прозор и испишите текст са следећим карактеристикама:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * Наслов прозора: Текст * Позадина прозора: Црна * Ширина прозора 220, висина 200 пиксела * Текст треба да буде исписан на средини прозора * Текст за испис: Пајтон * Боја текста: Бела * Фонт: Comic Sans * Величина слова: 21 |  | |
| import pygame  pygame.init()  #Креирање прозора  Bela = (\_\_\_,\_\_\_,\_\_\_)  \_\_\_\_\_ = (0,0,0)  display\_surface = pygame.display.set\_caption("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_")  display\_surface = pygame.display.set\_mode((\_\_\_\_, \_\_\_\_))  #Стилизовање текста  font = pygame.font.SysFont("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_", \_\_\_\_\_\_\_)  text = font.render("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_", \_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_)  textRect = ( \_\_\_\_\_\_-text.get\_width() / 2, \_\_\_\_\_\_\_\_-text.get\_height() / 2)  #Приказ текста  display\_surface.fill(\_\_\_\_\_\_\_\_)  display\_surface.blit( \_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_)  pygame.display.update() | |