

Задача А. Сумма

Имя входного файла: стандартный ввод
Имя выходного файла: стандартный вывод
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

На экране должны быть два поля ввода (Entry), кнопка "Add" и текст (Label), вначале пустой. По нажатию кнопки программа должна взять из полей ввода два числа и вывести их сумму в Label. Гарантируется, что в полях ввода действительно будут числа.

Формат входных данных

Ничего не вводится

Формат выходных данных

Надпись «Summa»

Примеры

| стандартный ввод | стандартный вывод |
|------------------|-------------------|
| 1 | Summa |

Задача В. Защищенная сумма

Имя входного файла: стандартный ввод
Имя выходного файла: стандартный вывод
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

На экране должны быть два поля ввода (Entry), кнопка "Add" и текст (Label), вначале пустой. По нажатию кнопки программа должна взять из полей ввода два числа и вывести их сумму в Label. При некорректном вводе в текстовое поле должен выводиться текст "Error".

Формат входных данных

Не используется

Формат выходных данных

Одна строка "Summa"

Примеры

| стандартный ввод | стандартный вывод |
|------------------|-------------------|
| 1 | Summa |

Задача С. Хитрая кнопка

Имя входного файла: стандартный ввод
Имя выходного файла: стандартный вывод
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

На экране одна кнопка. При нажатии на клавиатуре клавиш "w" "a" "s" "d" она двигается вверх, влево, вниз, вправо соответственно. При нажатии "i" она становится больше, при нажатии "k"—меньше. На самой кнопке всегда отображаются её текущие координаты и размер, в формате: "x=5, y=100, size=20".

Формат входных данных

Не используется

Формат выходных данных

Одна строка "Button"

Примеры

| стандартный ввод | стандартный вывод |
|------------------|-------------------|
| 1 | Button |

Задача D. Шахматы

Имя входного файла: стандартный ввод
Имя выходного файла: стандартный вывод
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Вывести на экране шахматную доску 8x8, составленную из кнопок. Обязательно квадратных. (Клетки должны быть раскрашены в шахматном порядке).

Формат входных данных

Не используется

Формат выходных данных

Одна строка "Chess"

Примеры

| | стандартный ввод | стандартный вывод |
|---|------------------|-------------------|
| 1 | | Chess |

Задача Е. Рисование

Имя входного файла: стандартный ввод
Имя выходного файла: стандартный вывод
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

В файле "drawing.in" содержится число «n», и затем «n» строк в следующем формате: x y цвет надпись без пробелов. Например 2 300 50 green HELLOWORLD 50 200 red GOODLUCK. Вывести на экране эти надписи в этих позициях с этими цветами.

Формат входных данных

Не используется

Формат выходных данных

Одна строка "Text"

Примеры

| стандартный ввод | стандартный вывод |
|------------------|-------------------|
| 1 | Text |

Задача F. Хитрые кнопки

| | |
|-------------------------|-------------------|
| Имя входного файла: | стандартный ввод |
| Имя выходного файла: | стандартный вывод |
| Ограничение по времени: | 2 секунды |
| Ограничение по памяти: | 64 мегабайта |

На экране четыре кнопки по краям окошка с надписями вверх, вниз, влево, вправо соответственно. В центре экрана 25 кнопок в форме квадрата 5×5 , на которых написаны номера от 0 до 24. Сверху экрана поле для ввода (Entry). При нажатии кнопки вверх, вниз, влево, вправо происходит следующее: Из поля ввода берется число m (гарантируется, что там натуральное число), и все кнопки из центрального блока, номера которых делятся на m , двигаются на 5 пикселей в соответствующем направлении.

Формат входных данных

Не используется

Формат выходных данных

Одна строка "Move"

Примеры

| стандартный ввод | стандартный вывод |
|------------------|-------------------|
| 1 | Move |