

- **Button** – gumb (klikom na gumb pokrećemo neke radnje)
- **Label** – polje za ispis teksta ili slike
- **Entry** – polje za unos teksta
- **Checkbutton** – gumb za odabir jedne od ponuđenih vrijednosti
- **Radiobutton** – gumb za odabir jedne od više ponuđenih vrijednosti
- **Listbox** – gumb koji prikazuje popis mogućih vrijednosti
- **Menubutton** – prikaz padajućeg izbornika

- **title()** – definiranje naslova prozora
- **geometry()** – određivanje veličine (dimenzije) prozora
- **config()** – definiranje postavki prozora kao što su
 - **bg (background)** – boja pozadine prozora
 - **cursor** – oblik pokazivača miša.

- **background (bg)** – boja pozadine gumba
- **foreground (fg)** – boja teksta na gumbu
- **width/height** – širina/visina gumba
- **font** – vrsta teksta na gumbu

U programskom jeziku Python načini program za crtanje spirale. Program spremi pod nazivom „Spirala“ u svoju mapu. Nakon izrade pozovi učiteljicu na pregled rada.

```
from turtle import *
def spirala(a, k):
    if a < 10:
        return
    else:
        fd(a)
        lt(90)
        spirala(a-k, k)
```

Primjer testiranja:

```
spirala(100, 5)
```