Завдання. Створити програму-гру: комп'ютер загадує число від 1 до 100, гравець намагається відгадати його та записує у текстове поле відповідь; програма повинна рахувати кількість спроб та робити підказку користувачеві, виводячи повідомлення "число менше", чи "число більше"; коли число відгадане, вказати кількість спроб, за яку це вдалося зробити гравцю.

1. Імпортуй графічну бібліотеку tkinter.

```
from tkinter import *
```

2. Створи головне вікно root та розмісти команду для відображення вікна після запуску програми.

```
root = Tk()  # створення головного вікна (завжди називай головне вікно root!)

# команди

root.mainloop()  # команда відображення вікна при запуску
```

3. Задай заголовок вікна «Вгадай число!».

```
root.title('Вгадай число!')
```

4. Задай розміри головного вікна 320x200.

```
root.geometry('320x200')
```

5. Створи мітку *lab1* з текстом «Я загадав число від 1 до 100», задай шрифт «Arial 15» та розмісти за допомогою пакувальника grid.

```
lab1 = Label(root, text='Я загадав число від 1 до 100', font='Arial 15')
lab1.grid(row=0, column=0, columnspan=4, sticky='w')
```

6. Створи мітку *lab2* з текстом «Введи відповідь», задай шрифр «Arial 15» та розмісти за допомогою пакувальника grid.

```
lab2 = Label(___, text=___, font=___)
lab2.grid(row=1, column=0, sticky='w')
```

7. Розмісти у вікні однорядкове текстове поле *entry* для введення відповіді.

```
entry = Entry(___, width=___)
entry.grid(row=___, column=___, sticky=___)
```

8. Постав кнопку button з текстом «Натисни».

```
button = Button(___ text=___, font=___, bg='lightpink')
button.grid(row=___, column=___, sticky=___)
```

9. Розмісти багаторядкове текстове поле text, куди будемо виводити всю необхідну інформацію.

```
text = Text(___, width=___, height=___, bg='lightblue')
text.grid(row=___, column=___, columnspan=___)
```