

Cele, materiały i metody

Mów mi Python! – czyli **programowanie w języku Python** w ramach projektu "Koduj z klasą" organizowanego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej. Szczegóły pod adresem: <http://www.ceo.org.pl/pl/koduj>.

Po co, czyli cele

Celem projektu jest zachęcanie nauczycieli i uczniów do programowania z wykorzystaniem języka Python. Przygotowane materiały prezentują zarówno zalety języka, jak i podstawowe pojęcia związane z tworzeniem programów i algorytmiką.

Ogólnym celem projektu jest propagowanie myślenia komputacyjnego, natomiast praktycznym rezultatem szkoleń ma być wyposażenie uczestników w minimum wiedzy i umiejętności umożliwiających samodzielne kodowanie w Pythonie.

Materiały szkoleniowe

1. Podstawy Pythona

- *Toto Lotek*

Rozbudowany przykład wprowadzający podstawowe elementy języka, jak i programowania: zmienna, pobieranie i wyprowadzanie tekstu, proste typy danych, instrukcja warunkowa *if*, wyrażenie logiczne, pętla *for*, pętla *while*, *break*, *continue*, złożone typy danych, lista, zbiór, tupla, algorytm, poprawność algorytmu, obsługa wyjątków, funkcja, moduł.

- *Python kreśli* (Matplotlib)

Materiał prezentujący tworzenie wykresów oraz operacje matematyczne w Pythonie. Zagadnienia: listy, notacja wycinkowa, wyrażenia listowe, wizualizacja danych.

- *Python w przykładach* – zestaw przykładów prezentujących praktyczne wykorzystanie wprowadzonych zagadnień

2. Gra robotów (*Robot Game*, rgtk)

Przykład gry planszowej, w której zadaniem gracza-programisty jest tworzenie strategii walki robotów. Na podstawie przykładowych zasad działania robota oraz odpowiadającego im kodu, gracz "buduje" i testuje swojego robota. Zagadnienia: klasa, metoda, biblioteka, wyrażenia listowe, zbiory, listy, tuple, instrukcje warunkowe.

3. Gry w Pythonie (Pygame)

Przykłady multimedialne prezentujące tworzenie i manipulowanie prostymi obiektami graficznymi (Pong, Kółko i krzyżyk) oraz graficzną wizualizację struktur danych (Życie Conwaya).

- *Pong* (wersja strukturalna i obiektowa)
- *Kółko i krzyżyk* (wersja strukturalna i obiektowa)
- *Życie Conwaya* (wersja strukturalna i obiektowa)

4. Bazy danych w Pythonie (SQLite)

Przykłady wykorzystania bazy danych: model bazy, tabela, pole, rekord, klucz podstawowy,

klucz obcy, relacje, połączenie z bazą, operacje CRUD (Create, Read, Update, Delete), podstawy języka SQL, kwerenda, system ORM, klasa, obiekt, właściwości.

- Moduł SQL
- Systemy ORM (Peewee i SQLAlchemy)

5. Aplikacje internetowe

Przykłady zastosowania frameworków Flask i Django do tworzenia aplikacji działających w architekturze klient – serwer przy wykorzystaniu protokołu HTTP. Zagadnienia: żądania GET, POST, formularze, renderowanie widoków, szablony, tagi, treści dynamiczne i statyczne, arkusze stylów CSS

- Quiz (Flask)
- ToDo (Flask, SQLite)
- Quiz ORM (Flask)
- Czat (Django)

Materiały online

- **Wersja HTML:** <http://python101.readthedocs.org> lub <http://python101.rtfid.org>
- **Wersje źródłowe:** <https://github.com/koduj-z-klasa/python101>
- **Forum Koduj z Klasą:** <http://discourse.kodujzklasa.pl>

Oprogramowanie

1. **Interpreter Pythona** w wersji 2.7.x.¹
2. **System operacyjny:**
 - a) **Linux** w wersji [live USB](#) (polecamy [LxPupTahr](#)) lub *desktop*, np. (X)Ubuntu lub Debian. Python jest domyślnym składnikiem systemu.
 - b) lub **Windows** 7 / 8 / 10. Interpreter Pythona należy doinstalować.
3. **Edytor kodu**, np. *Geany*, *PyCharm*, *Sublime Text*, *Atom* (działają w obu systemach).
4. **Narzędzia dodatkowe:** *pip*, *virtualenv*, *git*.
5. **Biblioteki i frameworki Pythona** wykorzystywane w przykładach: *Matplotlib*, *Pygame*, *Peewee*, *SQLAlchemy*, *Flask*, *Django*, *Rgkit*, *RobotGame-bots*, *Rgsimulator*.

Uwaga: w ramach projektu przygotowano specjalną dystrybucję systemu Linux [LxPupTahr](#) przeznaczoną do instalacji na kluczach USB w trybie *live*. System zawiera wszystkie wymagane narzędzia i biblioteki Pythona, umożliwia realizację wszystkich scenariuszy oraz zapis plików tworzonych przez uczestników szkoleń.

Metody realizacji

Cechy języka Python przedstawiane są na przykładach, których realizacja może przyjąć różne formy w zależności od dostępnego czasu. Zasada ogólna jest prosta: im więcej mamy czasu, tym więcej metod aktywizujących (kodowanie, testowanie, ćwiczenia, konsola Pythona, konsola Django itp.); im mniej, tym więcej metod podających (pokaz, wyjaśnienia najważniejszych fragmentów kodu, kopiuj-wklej). W niektórych materiałach (np. Robot Game, gry w Pygame) po skopiowaniu

¹ Wykorzystanie wersji 3.x interpretera również jest możliwe, ale wymaga poprawiania kodu.

i wklejeniu kodu warto stosować zasadę uruchom-zmodyfikuj-uruchom.

1. Prezentacja, czyli uruchamianie gotowych przykładów wraz z omówieniem najważniejszych fragmentów kodu.
2. Wspólne budowanie programów od podstaw: kodowanie w edytorze, wklejanie bardziej skomplikowanych fragmentów kodu.
3. Ćwiczenia w interpreterze Pythona – niezbędne m. in. podczas wyjaśnianiu elementów języka oraz konstrukcji wykorzystywanych w przykładach.
4. Ćwiczenia i zadania wykonywane samodzielnie przez uczestników.