

ТЕМА 1

ВВЕДЕНИЕ**Функция**

это блок кода, который выполняет определенную задачу и может быть вызван для повторного использования

Метод

это функция, которая привязана к определенному объекту и может использоваться для выполнения операций с этим объектом

Лямбда-функция

это анонимная функция, которая может быть определена в одной строке кода без использования ключевого слова "def"

Класс

это объект, который содержит связанные функции и переменные, позволяющие организовать повторное использование логики

Абстрактный класс

это класс, который содержит абстрактные методы, описывающие интерфейс функции без реализации

SOLID

это набор принципов проектирования, направленных на создание гибкого и поддерживаемого кода: Single Responsibility, Open/Closed, Liskov Substitution, Interface Segregation, Dependency Inversion

Синглтон

это паттерн проектирования, который гарантирует существование только одного экземпляра класса и предоставляет глобальную точку доступа к нему

Магические методы

это специальные методы с двойными подчеркиваниями, которые позволяют переопределять базовое поведение объектов, такие как `init`, `str`, `add`