

No Bugs — онлайн-школа программирования для детей и подростков

****Курс 1: Основы программирования на Python****

- * ****Для кого:**** дети 10–13 лет
- * ****Количество занятий:**** 30
- * ****Формат:**** полностью онлайн, в малых группах (3–8 человек)

****Курс 2: Базовый курс Python****

- * ****Для кого:**** подростки 14–17 лет
- * ****Количество занятий:**** 20
- * ****Формат:**** полностью онлайн, в малых группах (3–8 человек)

Содержание и наполнение курсов (что входит в программу)

Чтобы дать ученикам прочную базу, наши курсы сфокусированы на фундаментальных концепциях программирования, которые применяются в итоговом проекте — текстовой RPG «Числолендия».

****В программу каждого курса входит изучение следующих ключевых тем:****

- * ****Основы Python:**** Переменные, типы данных, условия (if/elif/else), циклы (for, while).
- * ****Структуры данных:**** Работа со списками (для создания инвентаря героя), словарями (для описания врагов и предметов) и множествами.

- * **Функции:** Создание переиспользуемых блоков кода для действий персонажа (атака, защита, использование заклинаний).
- * **Объектно-ориентированное программирование (ООП):** Проектирование классов для «чертежей» героев, врагов и предметов, что является основой современного программирования.
- * **Работа с файлами:** Навыки сохранения и загрузки прогресса игры, что позволяет создавать полноценные проекты.
- * **Базовые алгоритмы:** Логика поиска, принятия решений в игре и процедурная генерация событий.

Важно: мы не используем графические библиотеки. Наша цель — научить детей мыслить как программисты и понимать логику кода. Поэтому мы **не используем** `Turtle`, `Pygame` или другие библиотеки для создания графики.

Преимущества Python в контексте нашей школы

1. **Простой синтаксис:** Позволяет детям сразу начать создавать игровые механики для своего проекта.
2. **Мощные структуры данных:** Мы используем их на практике для создания инвентаря героя и характеристик врагов.
3. **Поддержка ООП:** Ученики создают классы «Герой», «Воин», «Маг», что очень похоже на создание персонажей в настоящих играх.

Стоимость обучения и скидки

Мы предлагаем гибкую систему оплаты, чтобы качественное образование было доступно каждой семье.

****1. Стандартная стоимость****

- * ****Цена за одно занятие:** 1 000 рублей.**
- * ****Полная стоимость курса «Базовый курс Python» (20 занятий):** 20 000 рублей.**
- * ****Полная стоимость курса «Основы программирования на Python» (30 занятий):** 30 000 рублей.**

****2. Акция «Для первых учеников»****

В честь открытия школы мы дарим специальную цену первым 100 ученикам!

- * ****Акция цена за одно занятие:** 800 рублей.**
- * ****Полная стоимость курса «Базовый курс Python» (20 занятий) по акции:** 16 000 рублей.**
- * ****Полная стоимость курса «Основы программирования на Python» (30 занятий) по акции:** 24 000 рублей.**

****3. Льготные условия для особых категорий (многодетные семьи, одинокие родители)****

Мы с радостью поддерживаем семьи и предоставляем постоянную скидку для многодетных родителей и родителей, воспитывающих детей в одиночку.

- * ****Льготная цена:** 650 рублей за одно занятие.**
- * ****Полная стоимость курса по льготной цене:** 13 000 рублей (20 занятий).**
- * ****Полная стоимость курса по льготной цене:** 19 500 рублей (30 занятий).**

Важно: никакие другие скидки и акции с льготной ценой не суммируются.

Возможна оплата по частям для всех тарифов.

Игровой проект: создайте свою игру-приключение в мире «Числолендии»!

Этот увлекательный квест лежит в основе обоих наших курсов, его сложность адаптируется под каждую возрастную группу. В конце у каждого ученика будет собственная текстовая RPG-игра. В конце нашего курса каждый ученик не просто сдает экзамен, а создает полноценную текстовую ролевую игру (RPG) на языке Python. Это не абстрактная задача, а захватывающий проект, где ребенок становится настоящим геймдизайнером и программистом своего фэнтезийного мира.

Сложность и глубина проекта адаптируются под возрастную группу, но его суть остается неизменной — создание увлекательной истории с помощью кода.

Что конкретно делает ученик, создавая игру?

1. Рождение героя (Уроки 1-2)

- **Задача:** Создать уникального персонажа.
- **Как это работает:** Ребенок пишет код, который позволяет игроку выбрать класс своего героя: могучего Воина, мудрого Мага или меткого Лучника¹. Каждый класс обладает уникальными характеристиками, которые влияют на дальнейший геймплей.
- **Чему учится:** Работать с переменными, вводом данных и условными операторами (if/elif/else).

2. Инвентарь и первые сокровища (Уроки 3-4)

- **Задача:** Реализовать систему предметов и инвентаря.
- **Как это работает:** Герой находит свой первый сундук с сокровищами. Ученик программирует «инвентарь» персонажа, используя списки в Python, чтобы хранить и управлять найденными артефактами¹.
- **Чему учится:** Работать со списками (добавление, удаление, перебор элементов), что является основой для управления любыми коллекциями данных.

3. Создание живого мира (Уроки 5-11)

- **Задача:** Сделать мир игры интерактивным и наполненным событиями.
- **Как это работает:** Ребенок пишет функции, которые отвечают за различные игровые события: встречу с загадочными персонажами, попадание в ловушки, нахождение секретных подсказок. Он также

использует словари для хранения сложной информации, например, характеристик врагов или магических эффектов зелий¹.

- Чему учится: Создавать функции, работать со словарями и осваивать основы объектно-ориентированного программирования (ООП), создавая «чертежи» (классы) для героев и врагов¹.

4. Загадки, карты и квесты (Уроки 12-14)

- Задача: Добавить в игру сложные логические испытания.
- Как это работает: Герой встречает на своем пути Сфинкса, который загадывает каверзные загадки. Ученик пишет код для обработки текстовых ответов игрока. Затем он реализует механику перемещения по карте с помощью координат¹.
- Чему учится: Обработке строк, работе с циклами и сложной логике.

5. Финальная битва (Уроки 15-20)

- Задача: Реализовать боевую систему.
- Как это работает: Ученик создает «фабрику врагов» — код, который генерирует противников (гоблинов, орков). Затем он программирует пошаговую боевую систему, где герой может атаковать, защищаться и применять способности, а враги отвечают ему тем же¹.
- Чему учится: Применять все полученные знания на практике, работать со случайными событиями и создавать сложные, взаимосвязанные системы.

В итоге у каждого ребенка получается не просто набор кода, а готовый, работающий продукт, которым можно гордиться и который станет первым весомым проектом в его IT-портфолио

****Как записаться:****

- * Оставьте заявку на сайте или напишите в чат.
- * Пройдите бесплатный пробный урок для знакомства с форматом.