

namaste



Das war viel!

Was habt ihr gemacht?

Schleife1:

Code lokal schreiben

Code zu Github

Code zum Server

Schleife2:

Models

View



Auf der Haben-Seite:

Python-Grundlagen

Git - Github schon mal benutzt



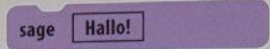


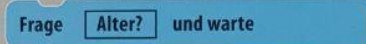

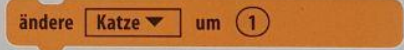




Datenbank - Template - HTML



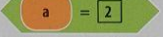


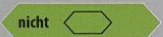

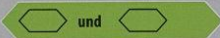
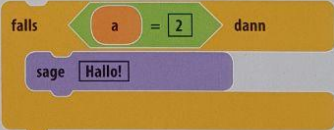

<https://automatetheboringstuff.com/2e/chapter0/>

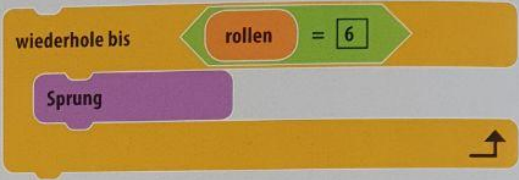
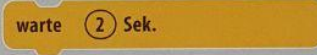



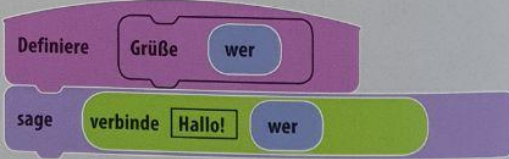



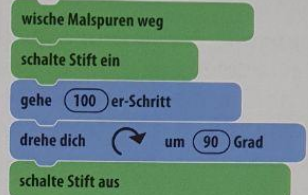
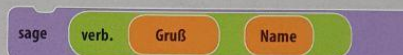
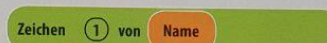
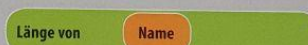
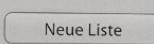
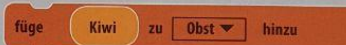
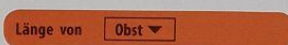
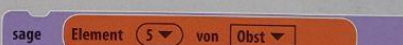
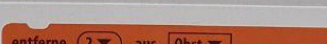
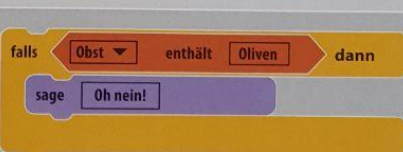
PROGRAMMIEREN FÜR VOLOS

SCRATCH UND PYTHON

Befehl	Python 3	Scratch 2.0
Programm ausführen	Menü „Run“ oder Taste „F5“ (im Code-Fenster)	
Programm stoppen	Drücke „STRG-C“ (im Shell-Fenster)	
Text am Bildschirm anzeigen	<code>print('Hallo!')</code>	
Variablen Zahlen zuordnen	<code>magische_zahl = 42</code>	
Variablen Textstrings zuordnen	<code>wort = 'Drache'</code>	
Text von Tastatur in Variable einlesen	<code>alter = input('Alter?')</code> <code>print('Ich bin' + alter)</code>	 
Zahl zu Variablen addieren	<code>katzen = katzen + 1</code> oder <code>katzen += 1</code>	
Addieren	<code>a + 2</code>	
Subtrahieren	<code>a - 2</code>	
Multiplizieren	<code>a * 2</code>	
Dividieren	<code>a / 2</code>	

Befehl	Python 3	Scratch 2.0
Endlosschleife	<pre>while True: jump()</pre>	
Schleife, die 10-mal wiederholt wird	<pre>for i in range (10): jump()</pre>	
Ist gleich?	<code>a == 2</code>	
Ist kleiner als?	<code>a < 2</code>	
Ist größer als?	<code>a > 2</code>	
NOT (NICHT)	<code>not</code>	
OR (ODER)	<code>or</code>	
AND (UND)	<code>and</code>	
Falls, dann	<pre>if a == 2: print('Hallo!')</pre>	
Falls, dann, sonst	<pre>if a == 2: print('Hallo!') else: print('Wiedersehen!')</pre>	

Befehl	Python 3	Scratch 2.0
Schleifen mit Bedingungen	<pre>while roll != 6: jump()</pre>	
Warten	<pre>from time import sleep sleep(2)</pre>	
Zufallszahlen	<pre>from random import randint roll = randint(1, 6)</pre>	
Funktion oder Unterprogramm definieren	<pre>def sprung(): print('Sprung!')</pre>	
Funktion oder Unterprogramm aufrufen	<pre>sprung()</pre>	
Funktion oder Unterprogramm mit Eingabe definieren	<pre>def gruesse(who): print('Hallo' + who)</pre>	
Funktion oder Unterprogramm aufrufen	<pre>gruesse('Sarah')</pre>	

Befehl	Python 3	Scratch 2.0
Turtle-Grafik	<pre>from turtle import * clear() pendown() forward(100) right(90) penup()</pre>	
Strings verbinden	<code>print(gruesse + name)</code>	
Buchstaben aus String auswählen	<code>name[0]</code>	
Länge eines Strings	<code>len(name)</code>	
Leere Liste erstellen	<code>obst = list()</code>	
Eintrag am Ende der Liste hinzufügen	<code>obst.append('Kiwi')</code>	
Wie viele Einträge hat eine Liste?	<code>len(obst)</code>	
Wert des 5. Eintrags der Liste	<code>obst[4]</code>	
Lösche 2. Eintrag der Liste	<code>del obst[1]</code>	
Ist ein Eintrag in der Liste?	<pre>if 'Oliven' in obst: print('Oh nein!')</pre>	



Hallo Welt!



DANKE