



Python Biella Group

# Imparare Python programmando giochi

## Introduzione

### **Docenti**

Mario, Andrea, Maria  
Teresa

---

Anno 2021



# Python Biella Group

## UNISCITI A NOI!

- **GitHub:** <https://github.com/PythonBiellaGroup>
- **YouTube:** <https://www.youtube.com/c/PythonBiellaGroup>
- **Telegram** (PythonBiellaGroup) : <https://t.me/joinchat/UZJZzGFKWf9JGGx5>
- **Blog e Forum :** <https://pythonbiella.herokuapp.com/>

Tutto questo è stato reso possibile grazie a:

- Tutta la community di P.B.G.
- Maria Teresa Panunzio: <https://www.linkedin.com/in/maria-teresa-panunzio-27ba3815/>
- Mario Nardi: <https://www.linkedin.com/in/mario-nardi-017705100/>
- Andrea Guzzo: <https://www.linkedin.com/in/andreaguzzo/>



# INIZIAMO!

<https://github.com/PythonBiellaGroup/LearningPythonWithGames>

# Cos'è Python?

Un linguaggio di programmazione presente da più di 20 anni

Ad oggi il più in crescita e più popolare del mondo

## Le ragioni 1/2

1) Può risolvere problemi complessi in meno tempo e con meno linee di codice

*Usato anche dai grandi Big IT come Google, Dropbox, Spotify, Facebook, Instagram*

2) Usato in tantissimi contesti



Data Analysis



Artificial Intelligence /  
Machine Learning



Mobile / Web App



Automation



Software Testing



Gaming



# Le ragioni 2/2



High Level Language



Cross-Platform



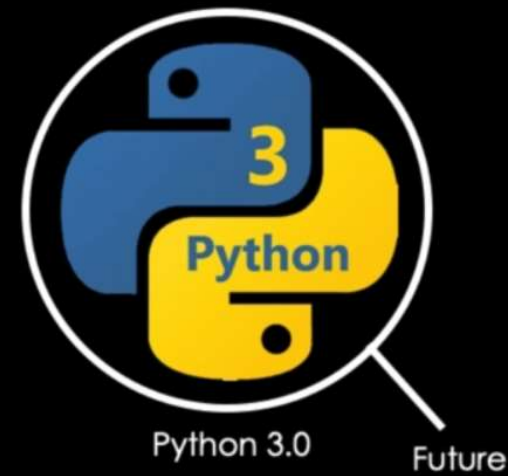
Huge Community



Large Libraries and  
Tools



# Versioni



**2020**



# Obiettivi del corso



Python's  
Game Engines



Pygame



Pygame Zero



# **Struttura del corso**

**Basi di Python**

**Intro a PGZ**

**Creazione di giochi  
semplici**

**Creazione di giochi piu'  
complicati**





# Da SCRATCH a PYTHON



SCRATCH is VISUAL LANGUAGE



PYTHON is TEXT BASE LANGUAGE

## Evoluzione

