



PODSTAWY PROGRAMOWANIA W PYTHON

PO DRUGICH ZAJĘCIACH:

1. Omawiane zagadnienia:
 - a. edytory tekstu, Python IDLE, IDE
 - i. instalowane: PyCharm, Visual Studio, Atom, Sublime Text 2
 - ii. online: pythonanywhere.com, trinket.io, repl.it
 - b. Pycharm
 - i. projekty
 - ii. pliki
 - iii. ustawienia, wygląd, okienka
 - iv. podpowiedzi (okienko podpowiedzi, podkreślenia)
 - c. pamięć komputera
 - i. stos, sarta
 - ii. zarządzanie pamięcią – ręczne (język C), automagiczne (Python)
 - d. zmienne i typy danych w Python
 - i. int, float, **string (niezmienna!)**, bool
 - e. wizualizacja przebiegu programy w pythontutor.com
 - f. problemy z typem float
 - g. działania na typach danych:
 - i. slicing [x:y:z] stringów
 - ii. konkatencja (łącznie stringów) za pomocą +, *
 - iii. formatowanie stringu w print()
 - iv. operator przypisania =
 - v. operatory arytmetyczne +, -, *
2. źródła wiedzy:
 - a. <https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#textseq>
 - b. <https://docs.python.org/3/library/string.html#formatstrings>
 - c. <https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#numeric-types-int-float-complex>
3. dla chętnych do obejrzenia w weekend przy kawie: „Office Space”

4. praca domowa – zadaniem na ten weekend jest

- a. zapoznanie się z naszym środowiskiem programistycznym (IDE PyCharm)
 - i. sprawdzamy opcje, przestawiamy okienka
 - ii. tworzymy projekty, dodajemy pliki, usuwamy
 - iii. uruchamiamy pliki, dodajemy pliki i projekty do wersjonowania
- b. github i git – poznajemy jak to działa
 - i. możemy używać funkcjonalności PyCharm
 - ii. możemy korzystać z konsoli git lub GitHub Desktop
 - iii. przeglądamy tutoriale na GitHub (linki w prezentacji)
- c. bawimy się z poznanymi funkcjonalnościami, tworzymy zmienne, indeksujemy, zmieniamy typy, generalnie chodzi o poznanie środowiska, tak aby w przyszłym tygodniu skupić się na samym Pythonie.
- d. Napisać program, który zmieni string wejściowy „Ala ma kota, kot ma 4 nogi.” na string „Arek lubi psy, a najbardziej boksery!”

Nie wolno dostarczać bezpośrednio litererek!!! Można dowolnie przekształcać string wejściowy.

