**ГЛОССАРИЙ**

**Алгоритм** — набор шагов, необходимых для выполнения задания, например рецепт.

**Блок** — группа программных выражений.

**Булевы значения** — значение или выражение, которое может быть либо Истинным

(True), либо Ложным (False).

**Ввод** — любые данные или информация, введенные в компьютер. Вложенный цикл —

цикл внутри другого цикла.

**Выражение** — любой допустимый набор значений, переменных, операторов и функций,

выполнение которого приводит к какому-то результату.

**Диапазон** — упорядоченный набор значений от известного начального до известного

конечного значения.

**Импорт** — перенос в — программу кода, пригодного для повторного использования, из

другой программы или модуля.

**Индекс** — позиция элемента в списке или массиве.

**Инициализация** — присвоение переменной или объекту их первого, или

начального, значения.

**Класс** — заготовка, определяющая функции и значения, которые будут храниться в

любом объекте этого типа.

**Ключевое слово** — специальное, или зарезервированное, слово, имеющее некое значение

на данном конкретном языке программирования.

**Код** — выражения или инструкции, написанные программистом на языке, понимаемом

компьютером.

**Конкатенация** — объединение двух строк текста в одну.

**Массив** — упорядоченный список значений или объектов, как правило, одного типа,

доступ к которым осуществляется по индексу, или положению в списке.

**Модуль** — файл или набор файлов со связанными переменными, функциями или

классами, которые могут быть повторно использованы в других программах.

**Оболочка** — текстовая командная строка, читающая команды пользователя и

выполняющая их. IDLE — это оболочка Python.

**Объект** — переменная, содержащая информацию об одной сущности класса, например

одного спрайта из класса I21.

**Параметр** — входящая переменная функции, указываемая во время определения

функции.

**Переменная** — в компьютерном программировании — это поименованное значение,

которое может быть изменено.

**Пиксель** — сокращение от английского словосочетания picture element —«элемент

картинки», маленькие цветные точки, составляющие изображения на экране

компьютера.

**Подстановка** — добавление чего-то в конец, например добавление букв к концу строки

или добавление элементов в конец списка или массива.

**Приложение** — компьютерная программа, делающая что-то полезное

**Программа** — набор инструкций, написанных на понятном для компьютера языке.

**Синтаксис** — грамматические и орфографические правила языка программирования.

**Строка** — последовательность символов, в том числе букв, чисел, символов, знаков

пунктуации и пробелов.

**Функция** — поименованный набор программных выражений, пригодных для выполнения

конкретной задачи.

**Цикл for** — программное выражение, позволяющее повторять блок кода установленное

количество раз.

**Цикл while** — программное выражение, позволяющее повторно выполнять блок кода до

тех пор, пока верно определенное условие.

**Цикл** — набор инструкций, повторяемых до тех пор, пока не будет выполнено

определенное условие.