

Aktivnost v Pythonu

Kaj je Python in kako ga lahko prenesete?

Python je programski jezik, ki poudarja berljivost kode z uporabo pomembnega zamikanja. Učence lahko seznani z:

- **Strukturiranim programiranjem:** Uporablja strukturane kontrolne tokove za selekcijo (if/then/else) in zanke (while in for)..
- **Objektno usmerjenim programiranjem:** Vsak objekt je programiran ločeno, kot so liki ali ovire.
- **Funkcionalnim programiranjem:** Program uporablja funkcije za delovanje.

Spodaj najdete načine za prenos ustreznega programa za vaše potrebe.

- **Namizna aplikacija:** Python za računalnik lahko prenesete s povezave:

<https://www.python.org/downloads/>

Sledite navodilom glede na vaš operacijski sistem.

- **Visual Studio Code:** Visual Studio Code, Python prevajalnik, lahko prenesete za svoj računalnik iz Microsoft Store-a ali Mac App Store-a.

Kviza o ženskah v digitalnem in znanstvenem svetu

Cilji aktivnosti

- Učenci se bodo naučili sodelovati v skupinah.
- Učenci bodo spoznali pojem programiranja in algoritmičnega razmišljanja.
- Učenci bodo razumeli, kako delujejo funkcije print in input v Pythonu.
- Učenci bodo spoznali funkcije za izbiro (if/else).
- Učenci bodo spoznali pojem točkovanja in spremenljivk.

Orodja in materiali, ki jih boste potrebovali

- Računalniki (prenosni/namizni), na katerih je Python (ali Python prevajalnik) že nameščen.
- Internetna povezava, da lahko učenci iščejo dejstva na spletu, ali knjige z informacijami, morda pa učenci lahko poiščejo informacije za kviz kot domačo nalogo.

Opis aktivnosti

Uvod

- **Tema se učencem predstavi z vprašanji, kot so: *Poznate kakšen zanimiv podatek o ženskah v znanosti ali tehnologiji?***
- **Učencem predstavite okolje Pythona.**
- **Predstavite funkcije print in input v Pythonu.**
- **Predstavite funkcije za izbiro (if/else)**

Aktivnost

Cilj te aktivnosti je ustvariti kviz o ženskah v znanosti ali tehnologiji. Spodnji primer prikazuje vzorec vprašanj in sistem točkovanja.

- Učenci ustvarijo skupine od 2 do 4 ljudi.
- Na začetku učenci najdejo dejstva, ki jih bodo uporabili za svoj kviz.
- Ustvarjanje opisa kviza, kot je prikazano spodaj.

```
print("Welcome to the Women in Science and Digital Quiz!")
print("Answer the following questions by typing A, B, or C.")
```

- Učenci lahko nato ustvarijo sistem točkovanja z ustvarjanjem spremenljivke z imenom *score*.

```
# Variables
score = 0
```

- Po tem lahko učenci ustvarijo svoja vprašanja po spodnjem programu.

```
print()
print("Who was the first woman to win a Nobel Prize? ")
print("A. Rosalind Franklin")
print("B. Dorothy Hodgkin")
print("C. Marie Curie")
print("D. Lise Meitner")
answer = input("Make a choice: ")
print()
if answer == "C" or answer == "c": #check if the player found the correct answer
    print("Correct! Marie Curie is the first woman to win a Nobel prize and the first person to win a Nobel prize in different categories (Physics and Chemistry)")
    score += 1
else:
    print("Wrong! Marie Curie is the first woman to win a Nobel prize and the first person to win a Nobel prize in different categories (Physics and Chemistry)")
```

- Ko končajo z vprašanji, učenci dodajo končni rezultat v svoj program z uporabo spodnje vrstice:

```
# Thank you message and score
```

```
print("Thank you for playing! We hope you enjoyed our quiz and learned more about women in Science!")
```

```
print("Your score is:", score, "/10") #Change the number based on the number of questions
```