

Εργασία 4

Σαν πρώτο κεφάλαιο θα βάζαμε κάτι που να απαντάει στο ερώτημα γιατί προγραμματισμός; Τί είναι ο προγραμματισμός; Τι μπορώ να κάνω;

Ένα αυτοτελές παράδειγμα για αυτό θα ήταν να δώσουμε ένα ολόκληρο παιχνίδι να το δουν τα παιδιά και μετά να κάνουμε μία αλλαγή στον κώδικα του παιχνιδιού και να δούμε το αποτέλεσμα.

Για παράδειγμα να τους δείξουμε ένα παιχνίδι τρίλιζας (κάτι με περισσότερα γραφικά θα ήταν καλύτερο), κατόπιν να αλλάξουμε στον κώδικα κάτι απλό (πχ να εμφανίζει το τρίλιζα με κεφαλαία ή αντί για Ο και Χ να έχει τα αρχικά γράμματα των παικτών) και μετά να το δουν με την αλλαγή.

Μετά από αυτό μπορούμε να τους δείξουμε άλλα παραδείγματα προγραμμάτων ή ιστοτόπων γραμμένα σε python.

Οπότε το δεύτερο κεφάλαιο θα ήταν το πρώτο αυτού που κάναμε.

Σχόλια για το Κεφάλαιο 1 - Η απάντηση

Σελίδα 3

Πολύ σημαντική η παράγραφος στο περιθώριο που αφορά τους τελεστές των αριθμητικών πράξεων. Χρειάζεται ένα ολόκληρο, αυτοτελές παράδειγμα για αυτά.

Παρακάτω υπάρχει αντίστοιχη παράγραφος, πάλι στο περιθώριο, που αφορά τους λογικούς τελεστές και τις τιμές True και False. Δύσκολο να τα περάσεις αυτά στα ψιλά γράμματα.

Χρειάζονται περισσότερο χρόνο και παραδείγματα πάνω σε αυτά.

Σελίδα 4

Στην σελίδα 4, η σημείωση κάτω δεξιά "μην παρελείπεται το σύμβολο:" είναι λίγο εκτός τόπου. Χρειάζεται ένα ολόκληρο μάθημα που να συσχετίζεται με τα συντακτικά λάθη. Ετσι ώστε να μάθουμε να τα προσέχουμε αλλά και όταν μας ξεφεύγουν να μην μας ξαφνιάζει η αντίδραση της python.

Σελίδα 7

Σελίδα 7, στο περιθώριο, η σημείωση για το == ταιριάζει καλύτερα εκεί που είναι και οι σχεσιακοί τελεστές, όπου υπάρχει ήδη. Οπότε μπορεί να αφαιρεθεί απο εδώ. Επίσης στην σελίδα 7 το Ασκήσεις είναι τίτλος που βρέθηκε κατα λάθος στην μέση της σελίδας.

Το αυτοτελές παράδειγμα καλύτερα να ήταν κάποιο άλλο. Πολύ ωραίες οι ασκήσεις. Ωραίες και οι σημειώσεις στο τέλος του κεφαλαίου

Σχόλια για το Κεφάλαιο 2 - Η απάντηση

Γενικά, όπως διατυπώθηκε και στις συζητήσεις, δεν συμφωνούμε με την επιλογή του παραδείγματος (τυχερό παιχνίδι). Παρόλαυτά οδηγεί σε πολύ καλά παραδείγματα. Το κεφάλαιο όμως πλαταίνει πολύ, αγγίζει εξαιρετικά πολλά πράγματα. Είτε το αφήνει κανείς έτσι και συνέχεια επανέρχεται σ'αυτά είτε το σπάει σε περισσότερα κομμάτια και ασχολείται με καθένα περισσότερο. Δηλαδή το κεφάλαιο αγγίζει:

- δομή ελέγχου
- δομή επανάληψης
- συνθήκες
- συναρτήσεις

Ακόμα και έτσι να το αφήσουμε είναι αδύνατο να καλυφθεί σε σωστά σε δύορω.

Σελίδα 3

Το σχόλιο για την or και την and στο περιθώριο είναι πολύ δύσκολο. Χρειάζεται να αναλυθεί περισσότερο και με δικά του παραδείγματα(;

Σελίδα 4

Στο περιθώριο, το σχόλιο για την for δεν ταιριάζει. Απευθύνεται σε ανθρώπους που είναι ήδη προγραμματιστές ή έχουν κάποια σχέση.

Σελίδα 5

Το παράδειγμα που δίνεται για την περίπτωση που δεν θέλω να χρησιμ. την brake δεν είναι ιδανικό. Καλύτερο παράδειγμα θα ήταν while newroll<>roll and newroll<>7 Παρόλαυτα, το παράδειγμα που δίνεται στην συνέχεια στην σελίδα 6 είναι αρκετά δύσκολο.

Σελίδα 6

Η παράγραφος Καν'το μου Λιανά κάνει μεγάλο άλμα στην δυσκολία. Καλύτερα να διαχωριζόταν τελείως και να γινόταν ξεχωριστό μάθημα.

Τέλος οι ασκήσεις είναι καλές, εκτός απο αυτή που ζητάει να φτιάξουμε πρόγραμμα που να κλέβει τον χρήστη. Εδώ σηκώνει συζήτηση αν είναι σωστό να το διδάξουμε σε παιδιά αυτό το πράγμα.

Μπορούμε νομίζω να βρούμε καλύτερο παράδειγμα.

Πολύ καλές οι πληροφορίες στο τέλος του κεφαλαίου. Ισως βέβαια όχι τόσο για μαθητές.

Σελίδα 7 (συναρτήσεις)

Και στη συνάρτηση rollDice() και στο κυρίως πρόγραμμα χρησιμοποιείται η μεταβλητή roll. Ο μαθητής δεν είναι στο σημείο αυτό υποχρεωμένος να ξέρει για εμβέλεια μεταβλητών ούτε είναι η κατάλληλη ώρα για να ανοίξουμε αυτό το θέμα, αν θέλουμε να μην πλατειάσουμε και άλλο. Ίσως να αποφεύγαμε τελείως το όνομο roll στο κυρίως πρόγραμμα και να χρησιμοποιούσαμε firstroll και newroll, αφήνοντας τις (παρ)εξηγήσεις για αργότερα.

WG37 – Ομάδα Ηρακλείου

Κριθαριώτη Ιωάννα,Μαυρογιαννάκη Εύη,Αφροδίτη Μιχαηλίδη,Πουλάκης Μάνος,Χανιωτάκης Γιάννης,Χαριτάκης
Γιάννης