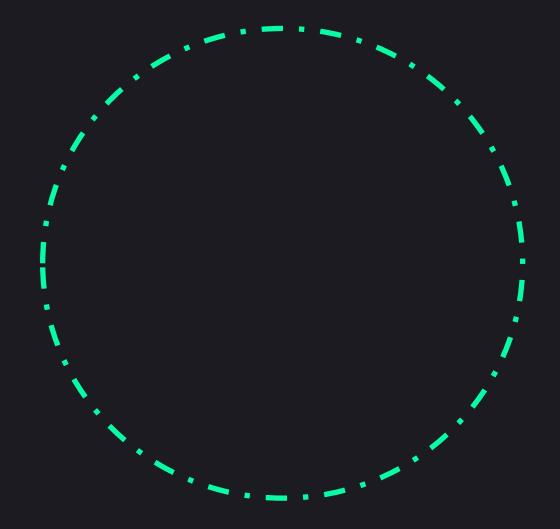
Преподаватель программирования Здравствуйте меня зовут Юшков Михаил



Формат обучения

- 1. Лекции
- 2. Практические занятия
- 3. Домашние задания
- 4. Групповые проекты
- 5. Индивидуальные консультации

Правила поведения на занятиях

- 1. Уважение к преподавателю и другим ученикам.
- 2. Активное участие в обсуждениях.
- 3. Своевременное выполнение заданий.
- 4. Соблюдение тишины во время объяснений.

Программа курса

Занятие 1 - Основные понятия: переменные, типы данных (числа, строки). Простейшие операции и выражения.

Занятие 2 – Строки и методы работы с ними. Ввод и вывод данных. Комментарии и стиль кода.

Операторы управления: условные конструкции (if, else, elif).

Занятие 3 – Обсуждение и разработка темы проекта.

Занятие 4 – Циклы: for и while. Практические задания на закрепление условных конструкций и циклов. Списки: создание, методы, операции над списками.

Занятие 5 – Кортежи и множества. Сравнение со списками. Практика. Словари: создание, методы, практическое применение.

Занятие 6 – Функции: создание, вызов, параметры и аргументы. Области видимости переменных.

Занятие 7 – Лямбда-функции и встроенные функции Python.

Занятие 8 – Модули и пакеты: импорт, создание собственных модулей. Работа с стандартными библиотеками.

Занятие 9 – Обработка ошибок и исключения: try, except, finally.

Занятие 10 – Работа с файлами: чтение и запись текстовых файлов. Практические задания.

Занятие 11 – Генераторы и итераторы. Практическое применение.

Программа курса

Занятие 12 - Введение в ООП: классы и объекты, атрибуты и методы.

Занятие 13 – Наследование и полиморфизм в ООП.

Все последующие занятия – Разработка и подготовка к защите проекта.

ВНИМАНИЕ! Занятия пронумерованы не количественно, а в порядке их прохождения. На одно занятие (например, занятие 1) может потребоваться до двух дней для полного усвоения материала.

Игра для знакомства "Компания общих интересов"

- 1. Объединитесь в пары
- 2. Найдите общие интересы
- 3. Придумайте название компании
- 4. Придумайте чем будет заниматься ваша компания (исходя из ваших интересов)
- 5. Презентуйте свою идею группе

Перерыв Игра "Мафия"

GitHub и домашние задания (разъяснение как будет)

- 1. Создание аккаунта на GitHub
- 2. Основы работы с Git
- 3. Загрузка домашних заданий
- 4. Код-ревью и обратная связь

Структура занятий

- 1. Проверка домашнего задания
- 2. Проверочная работа
- 3. Теоретическая часть
- 4. Практическая работа
- 5. Разбор ошибок
- 6. Объяснение нового домашнего задания

Наши цели

- 1. Освоить базовые навыки программирования
- 2. Развить алгоритмическое мышление
- 3. Развить навыки коммуникации и работы в команде
- 4. Развить навыки выступления
- 5. Создать собственный проект к концу курса