

Преподаватель программирования

Здравствуйтесь 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