

Python Start

Модуль	Кол-во уроков	Результат
Первый год обучения		
Основы языка	4	Знает основные типы данных, программирует арифметические операции, умеет вводить и выводить информацию
Управляющие конструкции	5	Умеет программировать условия и циклы, в том числе вложенные конструкции; знает, что такое итеративный подход
Функции и модули	4	Умеет оптимизировать программу с помощью функций, умеет сохранять программу как модуль и использовать его в другой программе
Модуль Turtle	4	Умеет работать с графикой с помощью библиотеки Turtle
Объектно-ориентированное программирование	6	Понимает основные принципы ООП; умеет обрабатывать события; программирует классы, в том числе с использованием концепции наследования
Основы разработки игр на PyGame	8	Умеет работать с простой игровой библиотекой PyGame, создал не менее 3-х игр
Выпускной	1	Обобщил и систематизировал полученные за год знания
Второй год обучения		
Структуры данных	4	Повторил материал первого года, изучил структуры данных и обработку исключений
Разработка оконных приложений (PyQt5)	6	Разработал кроссплатформенное приложение для ПК: программу для заучивания иностранных слов
Работа с файлами (текстовые и json файлы)	4	Научился получать и сохранять данные программы во внешние источники информации (файлы). Разработал приложение «Умные заметки»

Автоматизированная обработка изображений	4	Средствами Python решил несколько задач по автоматизированной обработке фотографий. Выполнил проект «Спаси фотографии»
Продвинутая разработка игр на PyGame	9	Разработал собственный модуль, расширяющий возможность библиотеки PyGame и создал игру с использованием возможностей этого модуля.
Бонусный модуль (хакатон)	4	Объединил все полученные ранее знания для создания проекта по выбору.
Выпускной	1	Презентовал один из проектов, разработанных в течение учебного года.