|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Python. Контрольный урок № 1** | | |
| **Ученик:** Иван | **Уроков пройдено:**  **10** | **Дата: 30.04.2022** |
| **Ссылка на профиль: https://hwschool.bitrix24.ru/crm/contact/details/26001/** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Теория** (устный опрос, 1-2 вопроса из раздела, в случае затруднения, можно задать еще вопрос из раздела) | | Отметка  +/- |
| **Тема 1 Переменные** (Рассматривается в уроках: 0, 1.1 ) | |  |
| Что такое переменные? | Ответит подходит под шаблон: “Это что-то, что можно как-то назвать и положить туда какие-то значения”. | + |
| Как создать переменную? | Написать имя переменной и присвоить/положить/записать туда какие значения. | + |
| Как присвоить/положить/записать какие-то значения в переменную? | Использовать знак равно. | + |
| Какие имена можно использовать для переменных, или может ли в именах переменных стоять пробел? | Как угодно, пробел ставить нельзя. | + |
| Как увеличить значение переменной на 1? | Записать в переменную сумму старого значения переменной плюс 1, или на примере переменной проговорил всё словами <имя\_переменной>=<имя\_переменной>+1 | + |
| **Тема 2 Типы данных** (Рассматривается в уроках: 1.1) | |  |
| Какие типы данных бывают? | Бывают строки, числа и булевы (логические, истина-ложь). | + |
| Если мы выведем на экран сравнение двух чисел то, что мы увидим? Что это? | True или False. | + |
| Можем ли складывать разные типы данных, если да, то как? | Нет, или использовать приведение типов str() или int(). | + |
| За чем нужны команды str() и int()? | Делает из чего угодно строку, делает из чего угодно число. | + |
| **Тема 3 Условные операторы** (1.2) | |  |
| Что такое If? | Команда языка для условия. | + |
| Зачем нужен if? | Для проверки условий.  Для того чтобы какие-то строки работали не всегда. | + |
| Что такое условие, приведи пример? | Если А больше Б… ( или любой другой пример неравенств или логических выражений). | + |
| Можем ли мы проверить два условия сразу? | Да. | + |
| За чем нужен or и and? | Чтобы объединять условия. | + |
| Чем отличается or от and? | Код выполнится, когда хотя бы одно из условий будет правильным. Код выполнится, когда два условие будут верным. (Полного соответствия ответу не обязательно, достаточно что бы в ответе студента эта мысль присутствовала) | + |
| **Тема 4 Циклы** (Рассматривается в уроках: 1, 1.3) | |  |
| Что такое циклы? | Команды, которые повторяют другие команды. | + |
| Какие бывают циклы? | While и for? | + |
| Сколько раз работает while и for. | While работает пока верно условие, for работает столько раз сколько ему сказали. | + |
| Как сделать for которые будет работать 5 раз? | Использовать range(5). | + |
| Может ли for быть бесконечным? | Нет. | + |
| Как сделать бесконечный while? | Написать while True. | + |
| Какая команда останавливает цикл? | Команда break. | + |
| **Итого** | | 22 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Практика**.  Примечание:   * отметка (2) ставится если студент самостоятельно придумал и реализовал решение, * отметка (1) ставится если решение было придумано или реализовано с подсказкой, или подсказка была при устранений ошибки * отметка (0) ставится если решение придумано и реализовано с подсказкой, или подсказка была при устранений ошибки | | Отметка  0..2 |
| **Часть 1(обязательная)** | |  |
| Реализовано получение числа от пользователя | Создал переменную, и записал неё значение с клавиатуры | 2 |
| Реализовано получение ставки от пользователя | Создал переменную, и записал неё значение с клавиатуры | 2 |
| Выполнено приведение типов | Приводить типы можно, как и вместе условия, так и при получении значений с клавиатуры | 2 |
| Подключил библиотеку random | Или любой другой вариант получения случайного числа | 2 |
| Реализовал бросок кубиков | По условию, получить случайное число нужно дважды | 2 |
| Сохранил сумму выпавших очков в переменную | Создал отдельную переменную и записал в неё сумму | 2 |
| Верно и сам реализовал первое условие | Самостоятельно смог перенести в код первое условие из задачи | 2 |
| Связал все условия из задачи | Условия описаны в задачи, связываем условия с помощью elif, если все условия, связанные верно, то это зачет второй части | 2 |
| Реализовал выигрыш и проигрыш ставки | При выигрыше, ставка должна прибавиться к общему кол-во очков, при проигрыше вычитаться. | 2 |
| Условие из задачи составлены с использованием верного оператора | В задаче условия связаны союзом “и” в коде оператор and | 2 |
| Реализован выход из игры по желанию игрока | Так же как в дз к уроку 1.3 | 2 |
| Предложение выхода размещено в нужном месте | Если предложение о выходе будет стоять между броском кубиков и блоком условие, или в любом другом не подходящем месте, то не зачет | 2 |
| Добавил переменную для хранения общего кол-во очков | «имя\_переменной»=100 | 2 |
| Разместил создание переменной для общего кол-во очков в корректном месте | Создать переменную в цикле ошибочно | 2 |
| Игра не заканчивается после первого хода | Весь код кроме подключения библиотеки и создание переменной (общего кол-во очков) написан внутри while | 2 |
| Реализован выход из игры при израсходовании очков | Можно реализовать как условием для цикла, так и создание логической переменной, чьё значение изменится внутри цикла. | 2 |
| **Часть 2 (не обязательная)**  Примечание,для выполнения этой части можно указать на имеющиеся недостатки | |  |
| Добавил проверку диапазона числа пользователя | “называет любое число в диапазоне от 2 до 12” | 2 |
| Защитился от нечестной игры | В игре можно сделать отрицательную ставку и ставку больше, чем количества очков, чем у игрока. Это не честно | 2 |
| Избавился от избыточного повторения команд | Бросок кубиков, можно сделать в одну строку или циклом, так же убрать излишние привидения, если такие имеются. | 2 |
| Составил полностью верный блок условий | Все условия соединены верно. | 2 |
| Понятно, что происходит в игре | Сообщения из игры, должны выводится на экран в достаточном объеме и с нужным содержанием. Чтобы было возможно играть. | 2 |
| **Итого** | | 27 |

**Примечания к практической части:**

**Оценка отношения ученика к обучению (по шкале от 1 до 5):**

Интерес –5

Мотивации –5

Вовлеченность –5

Успеваемость –5

***Во время занятий ученик проявил себя как (выбрать 2-3):***

* Внимательный
* Усидчивый
* Любознательный
* Трудолюбивый
* Креативный, новатор,
* Изобретатель
* Свой вариант

***Качества, требующие дальнейшего внимания и развития (выбрать 2-3):***

* Внимательность,
* Усидчивость
* Трудолюбие
* Выполнение домашних заданий
* Математические расчеты
* Умение презентовать-рассказать и логически объяснить
* Творчество
* Инициативность

***Темы, особенно интересные ученику:***

* Программирование
* Рисование
* Сам игровой процесс

***Рекомендации от преподавателя:***

* Продолжить курс
* Сменить курс
* Увеличить количество самостоятельных занятий до….
* Уменьшить количество самостоятельных занятий до….