|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Python. Контрольный урок № 2** | | |
| **Ученик:** | **Уроков пройдено:** | **Дата:** |
| **Ссылка на профиль:** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Теория** (устный опрос, 1-2 вопроса из раздела, в случае затруднения, можно задать еще вопрос из раздела) | | Отметка  +/- |
| **Тема 1 Списки** (Рассматривается в уроках: 1,4 , 1) | |  |
| Зачем нужны списки? | Хранить много значений в одной переменной. |  |
| Как добавить новый элемент в список? | С помощью команды append. |  |
| Как использовать команды/функции списка? | Надо написать имя списка, поставить точку, и написать команду, а после неё скобочки. |  |
| С помощью чего можно перебрать все элементы списка? | С помощью цикла for. |  |
| Что надо написать, чтобы взять какой-то определенный элемент из списка? | Квадратные скобочки после имени списка, в которых надо написать номер нужного элемента. |  |
| Что такое индекс? | Так называют номер элемента в списке. |  |
| С какого индекса начинается список? | С нулевого. |  |
| **Тема 2 Функций** (Рассматривается в уроках: 1.5) | |  |
| С помощью какой команды можно создать функцию? | С помощью def. |  |
| Как вызвать функцию? | Написать её имя и скобочки. |  |
| Зачем вызывать функцию? | Чтобы код внутри неё сработал. |  |
| Как сделать так чтобы функция могла принять в себя значения? | При создание функции в скобочках написать переменные. |  |
| Зачем писать переменные в скобках при создание функций? | Чтобы мы могли передать, значения. |  |
| Что нужно сделать, чтобы мы могли передавать значения в функцию? | Написать переменную в скобках. |  |
| Как передать значения в функцию? | При вызове функций, то что надо передать, записать внутрь функции. |  |
| С помощью какой команды вернуть значения из функций? | С помощью return. |  |
| Зачем нужна команда return? | Чтобы вернуть результат работы функции. |  |
| Как записать результат работы функций **а** в переменную **b**? | **b** равно **a** скобочки. |  |
| Print это функция? | Да. |  |
| **Итого** | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 устранении ошибки * отметка (0) ставится если решение придумано и реализовано с подсказкой, или подсказка была при устранении ошибки | | Отметка  0..2 |
| **Часть 1(обязательная)** | |  |
| Реализовано игровое поле. | Создал список, и заполнил в соответствие с условием. |  |
| Реализовал вывод игрового поля на экран. | Игровое поле должно быть напечатано так же как на картинке. |  |
| Реализовал получение данных от пользователя, достаточных для игры. | Создал переменные, и записал них значение с клавиатуры. |  |
| Реализовал проверку возможности хода. | Предметы нельзя ставить уже в занятые места. |  |
| Реализовал игровой ход. | Перестановку элементов списка. |  |
| Реализовал проверку выигрыша. | Проверил, что кресло поменялось местами с шкафом. |  |
| Игра не заканчивается после первого хода. | Использовал цикл. |  |
| Вынес повторяющий код в функций. | Добавил функций. |  |
|  |  |  |
| **Итого** | |  |

**Примечания к практической части:**

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

Интерес –

Мотивации –

Вовлеченность –

Успеваемость –

***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….