|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Python. Контрольный урок № 3** | | |
| **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 Классы** (Рассматривается в уроках: 15, 16, 16.1 ) | |  |
| Что такое классы? | Это описание объекта, его поведения, что он умеет и какие у него есть параметры |  |
| Как создать класс? | Написать команду class и дать имя классу |  |
| А что такое объект класса? | Это экземпляр класса; объект, который получает все параметры и методы своего класса |  |
| Как создать объект класса? Нужно ли что-то писать в скобках при создании объекта класса? | Нужно создать переменную и вызвать в ней класс.  В скобках нужно писать что-то, если в классе требуется задать характеристики определенного объекта |  |
| Что такое метод класса? | Это функция, которая есть у класса. Способности объекта класса |  |
| Как вызвать метод класса? | Обратиться к объекту класса и применить к нему метод в виде «объект.метод()» |  |
| Как называется метод, который срабатывает в момент создания экземпляра класса?(мы записываем в этот метод все свойства нашего объекта) | \_\_init\_\_ |  |
| Как называется сам объект в классе? Что мы всегда записываем в качестве первого аргумента для всех методов объекта? | self |  |
| **Тема 2 Наследование** (Рассматривается в уроках: 15, 16, 16.1) | |  |
| Что такое наследование класса? | Заимствование атрибутов (свойств) и методов у главного класса |  |
| Как создать унаследованный класс? | При создании «дочернего» класса в скобки добавить имя «родительского» класса |  |
| Как сделать так, чтобы «дочерний» класс инициализировал (получил) те же свойства, что есть у родительского класса? | Использовать команду super().\_\_init\_\_ |  |
| **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 устранений ошибки * отметка(0) ставится если решение придумано иреализовано с подсказкой, или подсказка была при устранений ошибки | | Отметка  0..2 |
| Заданы атрибуты класса насекомого | Создал переменные для хранения имени объекта, количества еды, и уровня чувства сытости, указал name в скобках конструктора |  |
| Реализовано уменьшение количества еды при выполнении метода «eat», и увеличение уровня сытости | Уменьшил self.food (или любое другое название) на 1, увеличил self.hunger (или любое другое название) на 1 |  |
| Выполнено условие невозможности поесть при отсутствии еды | Использовано условие, при котором при наличии еды насекомое ест. |  |
| Распечатана информация о количестве еды, уровня сытости и о том, смогло ли насекомое поесть или нет | Дополнено условие блоком else. В случае выполнения условия появляется информация о том, что насекомое поело, о количестве еды, уровне сытости. В ином случае появляется информация о том, что еды нет, о количестве еды и о уровне сытости |  |
| Создан метод поиска еды | Увеличение уровня еды self.food, уменьшение чувства сытости self.hunger, вывод информации о действии, количестве еды и чувства сытости |  |
| Создан «дочерний» класс пчелы | Указал в скобках класса Bee имя родительского класса. Унаследовал свойства в методе \_\_init\_\_ при помощи команды super() |  |
| Добавлен атрибут количества меда | Создал self.honey в \_\_init\_\_, присвоив ему начальное численное значение |  |
| Создан объект класса Bee | Создан объект bee (можно другое название), присвоено ему имя класса Bee и передано имя пчелы |  |
| Создан метод сбора мёда | При сборе меда должно уменьшаться чувство сытости пчелы, увеличиваться количество меда |  |
| Осуществлен вывод информации о состоянии свойств пчелы | При выполнении метода указывается, что пчела собрала мед, указано количество еды, чувство сытости и количество меда |  |
| Запущен метод live жизни пчелы | После создания объекта класса пчелы применил метод live к объекту класса пчелы |  |
| Осуществлено протекание жизни пчелы в течение 30 дней | Запустил цикл, работающий 30 раз и вызывающий метод live. |  |
| Выведена информация о номере дня | В цикле использовал print с использованием итератора цикла |  |
| Осуществлен выход из цикла при смерти пчелы | Использовал переменную living из метода live и проверил ее значение через условие. В случае False цикл завершается |  |
| Объяснена работа метода live | Этот метод выводит информацию о том, что пчела погибла. А также метод старается вовремя реагировать на чувство голода пчелы (если оно меньше какого-то значения, то нужно есть). Также метод проверяет, что если еды нет, чтобы поесть, то нужно искать еду. В ином случае пчела случайным образом выбирает, чем ей сегодня заниматься. |  |
| **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….