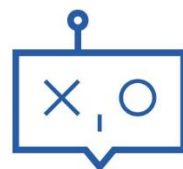


ТЕХНОЛАБ
АКАДЕМИЯ

Программа обучения на 2020-2021 учебный год Code Combat

Обнинск, 2020



Описание:

Тематическое содержание модулей:

Часов	№	Описание темы	Тип занятия	Проект
24	1			
2	1.1	Введение в язык программирование Python. Знакомство с языком и синтаксисом/	ТП	
2	1.2	Переменные. Выражения. Типы данных. Функция input(). Мини-консольные приложения.	ТП	
2	1.3	Условный оператор if. Вложенные условные операторы (if elif else). Цикл while. Цикл while со счётчиком, накопление результата в переменную.	ТП	
2	1.4	Знакомство с CodeCombat. Знакомство с интерфейсом. Подключение к классу. Основные инструменты. Знакомство с игрой и регистрация. Базовые понятия, методы, аргументы, строки.	ТП	Прохождение Подземелья Китгарда до уровня Узник
2	1.5	Цикл While – True. Новые методы управления персонажем. Закрепление полученных знаний.	ТП	Прохождения до конца Подземелий Китгарда
2	1.6	Новые методы управления персонажем. Условные операторы. Операторы сравнения. Координаты объектов.	ТП	Прохождение Бэквудского леса до уровня Роца танцующего пламени
2	1.7	Отработка навыков работы с условными операторами. Функции. Логические операторы. Новые методы управления персонажем.	ТП	Прохождение Бэквудского леса до уровня Весенний гром
2	1.8	Использование флагов. Новые методы управления персонажем. Закрепление полученных знаний.	ТП	Прохождения до конца Бэквудского леса
2	1.9	Вложенные операторы. Арифметические операции. Закрепление полученных знаний.	ТП	Прохождение Пустыни Сарвен до уровня Медицинская

