



Python

● Основы языка

- Линейные алгоритмы (понятие переменной, стандартные функции, команды ввода/вывода информации. Работа с сайтом Code.org)
- Модуль tkinter (работа с графикой, графические построения, узоры, циклические построения, масштабирование фигур) Условный оператор (логические операции, команда выбор, вложенные разветвления)
- Циклы (команда повторения, операторы цикла, сочетание повторения и ветвления, вложенные циклы)
- Функция (локальные и глобальные переменные, вспомогательные алгоритмы, формальные и фактические параметры)
- Списки и строки (простые и структурированные типы, табличные величины, массивы, классические алгоритмы для работы с массивами и строками)

● Олимпиадное программирование и решение практических задач

- Целочисленная арифметика в Python
- Простые алгоритмы. Сумма цифр числа. Проверка числа на простоту
- Строки и списки

● Библиотека PyGame. Разработка игр

● Финальный проект

- Мобильное приложение на Python для 3D визуализации

