

Windows 10

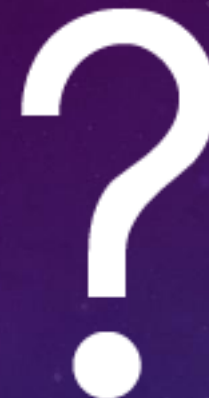


LESSON #001

ОЗНАЙОМЛЕННЯ

ПІДГОТУВАВ БАКУМ ВОЛОДИМИР

П.1 ЗАПИТАННЯ



- Опитування допоможе краще дізнатися здібності учнів та різницю в здібностях різних учнів;
- Запитання можуть допомогти зрозуміти приблизні теми наступних уроків для учнів;
- Це цікаво;

ВИ ЧУЛИ ПРО ПРОГРАМУВАННЯ

```
if (top != self) {  
  function calcWidth() {  
    var wW = 0;  
    if (typeof window.innerWidth == 'number') {  
      wW = window.innerWidth;  
    } else if (document.documentElement && documentElement.clientWidth) {  
      wW = document.documentElement.clientWidth;  
    } else if (document.body && document.body.clientWidth) {  
      wW = document.body.clientWidth;  
    }  
  }  
  if (sH = document.documentElement.scrollHeight || document.body.scrollHeight) {  
    var wH = window.innerHeight || document.documentElement.clientHeight || document.body.clientHeight;  
    var wW = (document.all && (sH > wH)) ? wW : wH;  
  }  
}
```

*Тупе_запитання (Якщо відповідь – «так» все погано)

ВИ КОЛИ-НЕБУТЬ ПРАЦЮВАЛИ НА ПК?

*Те_ж_саме

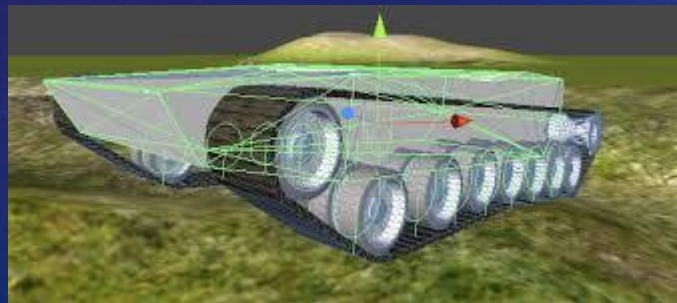


ВИ ЗАЗВИЧАЙ ГРАЄТЕ В ІГРИ НА ПК?

*заради_цікавості



ВИ КОЛИ-НЕБУТЬ РОБИЛИ ПРОГРАМИ?

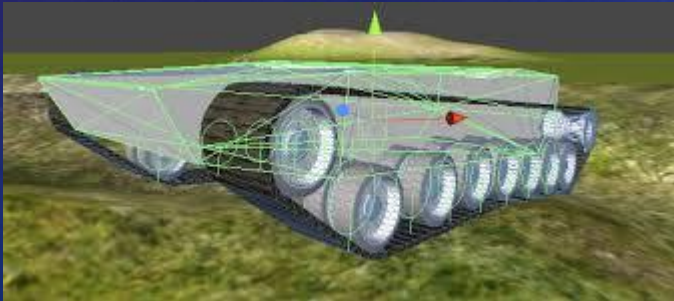


```
if (top !== null)
function calcWidth() {
  var wH = 0;
  if (typeof window.innerWidth != "number") {
    wH = window.innerWidth;
  } else if (typeof document.documentElement.clientWidth != "number") {
    wH = document.documentElement.clientWidth;
  } else {
    wH = document.body.clientWidth;
  }
  document.getElementById("width").innerHTML = wH;
}
if (typeof document.documentElement.scrollHeight != "number") {
  document.getElementById("height").innerHTML = document.documentElement.scrollHeight;
} else {
  document.getElementById("height").innerHTML = document.body.scrollHeight;
}
```

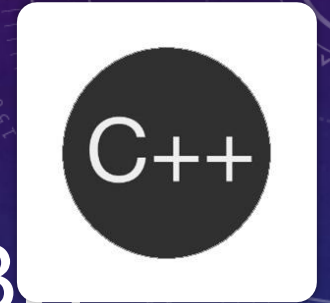
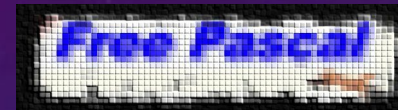



ЯКІ ПРОГРАМИ ВИ СТВОРЮВАЛИ?

*hello_world!_максимум)



```
if (top !== window)
function calcWidth() {
var wH = 0;
if (typeof window.innerWidth != "number") {
wH = window.innerWidth;
} else if (typeof document.documentElement.clientWidth != "number") {
wH = document.documentElement.clientWidth;
} else {
wH = document.body.clientWidth;
}
document.getElementById("clientWidth").innerHTML += wH + "  
";
}
if (typeof document.documentElement.scrollHeight != "number") {
document.getElementById("scrollHeight").innerHTML += document.documentElement.scrollHeight + "  
";
}
}
```



НА ЯКИХ МОВАХ ПРОГРАМУВАННЯ ВИ
ПРОГРАМУВАЛИ?



*На_всякий: Pascal, Lazarus, Delphi – різні реалізації одної мови)

НА СКІЛЬКИ ДОБРЕ ВИ ВМІЄТЕ КОРИСТУВАТИСЯ ОС WINDOWS?

Різниця між версією (XP, Vista, 7, 8, 10...) не важлива, версії керування майже не відрізняються.



У ВАС ВДОМА Є ПК?

Якщо в вас вдома є ПК ви зможете з легкістю робити домашні завдання.



ВИ ЛЮБИТЕ МАТЕМАТИКУ?

В основному програмування побудоване на математиці, і її знання мають провідну роль в вивченні програмування.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

НА СКІЛЬКИ ВИ ЗНАЄТЕ АНГЛІЙСЬКУ?

Знання англійської майже не важлива в олімпіадному та шкільному програмуванні, але в практичному – необхідна.

ЧИ ЧУЛИ ВИ ПРО PYTHON?



Мова Пайтон була винайдена студентом в 90-ті роки 20-го століття.

Це інтерпретуєма безтипна мова з великою кількістю сучасних вбудованих модулів.

П.2 ЗАПИТАННЯ ДО МЕНЕ

FAQ

FAQ FAQ

Почнемо з FAQ, які я сам собі буду задавати...

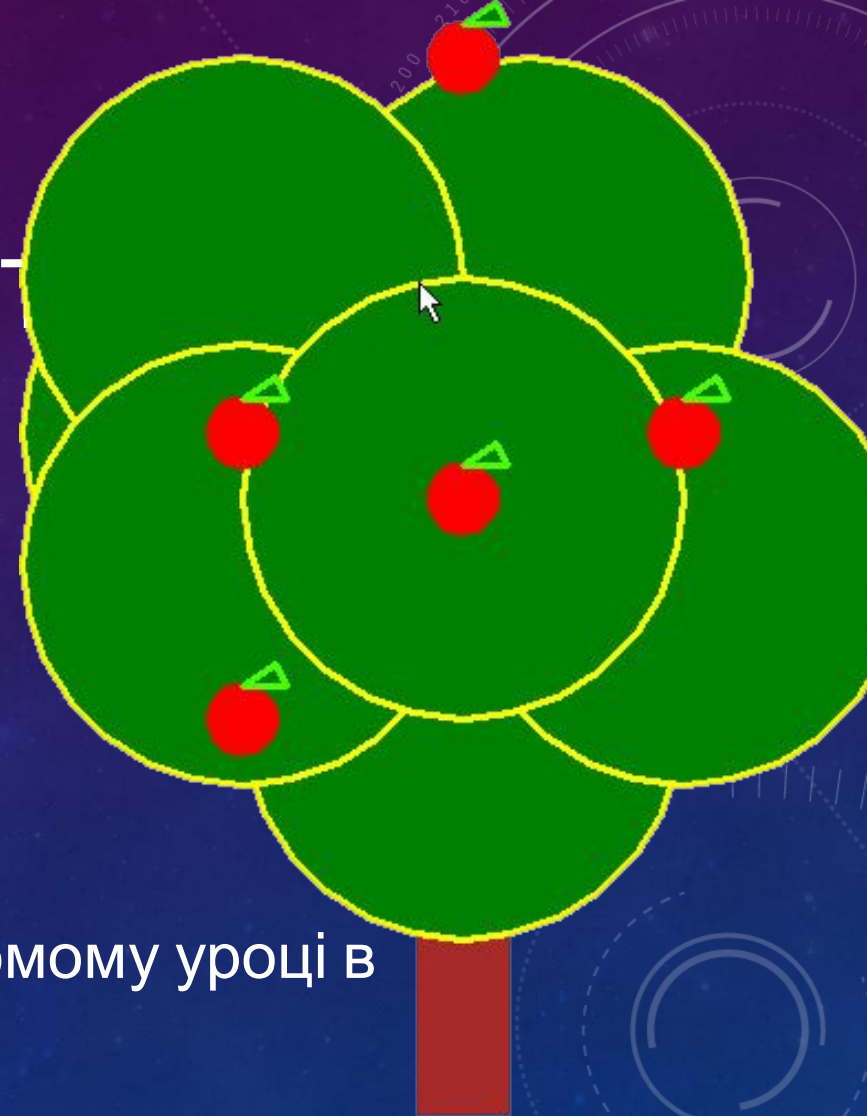
FAQ

НА ЯКОМУ ТРАНСЛЯТОРІ МИ БУДЕМО ПРАЦЮВАТИ?



Ми будемо працювати на інтерпретаторі Idle Python 3.5,
скачати інсталятор можна з <http://www.python.org>

КОЛИ ПРОХОДИТИМУТЬ ЗАНЯТТ



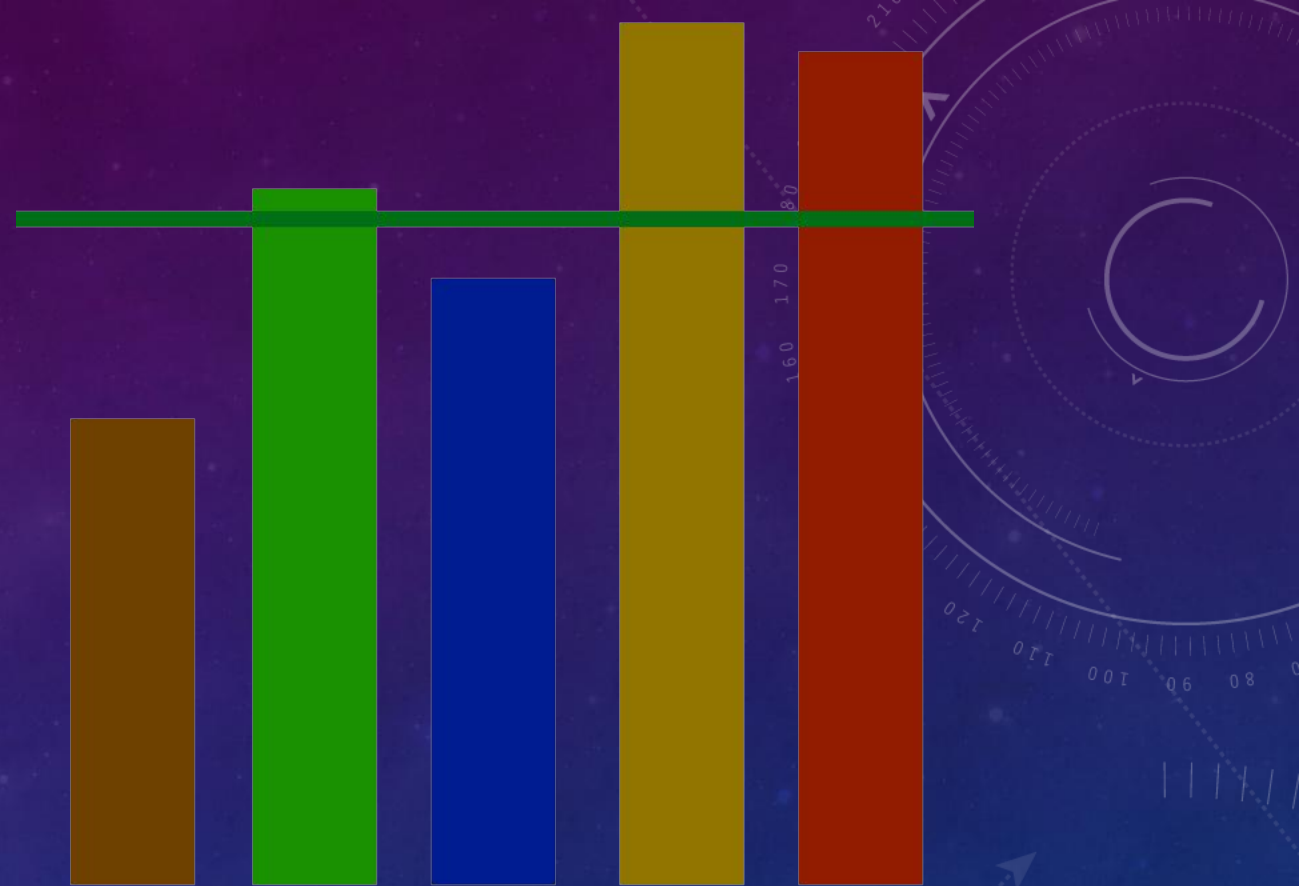
Вони будуть проходити щотижня в четвер на сьомому уроці в кабінеті інформатики.

ЩО МИ БУДЕМО РОБИТИ НА УРОКАХ?

Ми будемо робити візуальні програми на модулі turtle, консольні програми, вирішувати задачі в класі та на сайті <http://informatics.mcsme.ru>, робити великі ігрові проекти.



ЧИ БУДУТЬ ОЦІНКИ?



Так, і для моєї цікавості вони будуть належать проміжку $[0;1)$.
Оцінки будуть існувати чисто для нас, щоб знати ваш рівень.

ТЕПЕР ВАШІ ЗАПИТАННЯ 😊



Можливо, щось я випустив)

П.3 ДОПОВНЕННЯ



Питання, які стоять на другорядному плані.

МАТЕМАТИКА

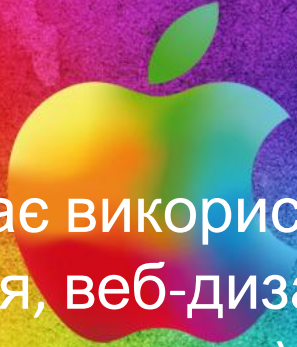
Програмування побудоване на математичних твердженнях та структурах. Більшість олімпіадних задач спрямованих на уміння комбінувати знання з математики і інформатики. Математика необхідна у подальшому вивченні цієї сфери.

$$C=2\pi r$$

$$\sin 2\alpha = 2 \cdot \sin \alpha \cdot \cos \alpha$$



IT



IT (Інформаційні Технології) вивчає використання комп'ютерів, програм і ОС, також моделювання, веб-дизайн (тоді як програмування вивчає створення програм). Те, що ви вивчаєте на уроках інформатики насправді називається IT. Його знання необхідні для програмування – знання про те, як працює процесор і пам'ять допомагає керувати ними.

ФІЗИКА

Фізика, порівняно з попередніми сферами, не така важлива, але її знання допоможуть в недалекому майбутньому при створенні фізичного движка і ігор з фізикою.



english

English

АНГЛІЙСЬКА МОВА

Звичайно, вона зараз вам не наскільки потрібна, але щоб успішно працювати, а особливо за кордоном, потрібно знати англійську хоч приблизно.

ENGLISH

English

DELPHI

ПЕРСОНАЛЬНІ УРОКИ



Звичайно, я б не давав би вам такі поради, якби не міг дати щось в відповідь. Я беру учнів на персональні уроки по математиці, фізиці, програмуванні, ІТ. Заняття будуть проходити в мене вдома. Хто зацікавився – підійдіть до мене після цього уроку.



(073) 022 47 06 : lifecell

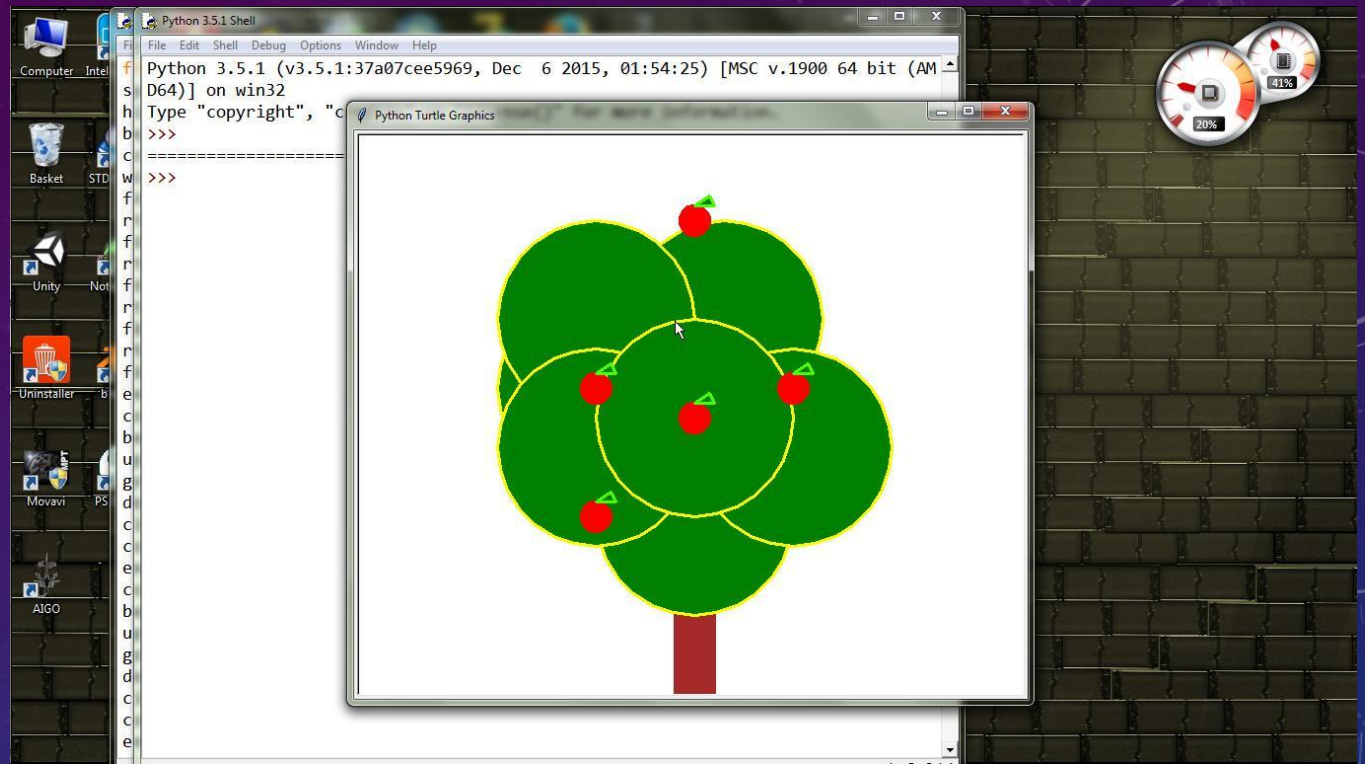
МОБІЛЬНИЙ ТЕЛЕФОН **(098) 942 61 13 Kyivstar**

Якщо в вас є якісь запитання, ви хочете записатися на персональні уроки, і тому подібне телефонуйте по цим номерам.

П.4 ПРОПОЗИЦІЇ

Можливо, ви хочете внести якісь зміни або пропозиції до проведення гуртку.

П.5 ПРИКЛАДИ



Я хочу показати декілька прикладів програм на мові Python.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!!!



:D