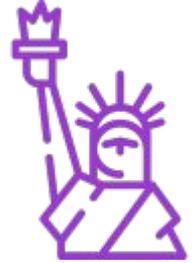


**Модуль 3. Урок 5.**  
**Проект**  
**«База данных:**  
**консольный**  
**интерфейс»**

алгоритмика

**Повторим**

# Сегодня на занятии:



- Разрабатываем консольный интерфейс пользователя.
- Завершаем разработку проектов.

# **Как понять, что делать в программе?**

**Обсуждение**

# Интерфейс

— это механизм для слаженного взаимодействия, например, человека и компьютера. Человек снабжает компьютер данными или отправляет ему команды, а компьютер, в свою очередь, в ответ возвращает результат своей работы.

**Обсуждение**

# **Демонстрация**

**(начальный интерфейс)**

# **Демонстрация**

**(полный интерфейс)**

# **Демонстрация**

**(программа без ответной реакции)**

**Почему программа не  
отреагировала?**

# Интерфейс есть —

# а запрограммированной реакции нет

```
73
74 print('''
75 Это программа для "Онлайн-заказа еды".
76 В ней доступны следующие действия:
77 1 - Заполнить меню
78 2 - Вывести меню
79 3 - Сделать заказ
80 0 - Закончить выполнение программы
81 Виды меню:
82 11 - Завтраки
83 22 - Ужины
84 33 - Бизнес-ланчи
85 Чтобы сделать какое либо действие, введите соответствующие цифры.
86 ''')
87
88 question = input("Что вы желаете сделать?")
```

**Обсуждение**

# Демонстрация

**(реакция программы на заполнение меню «Завтраки»)**

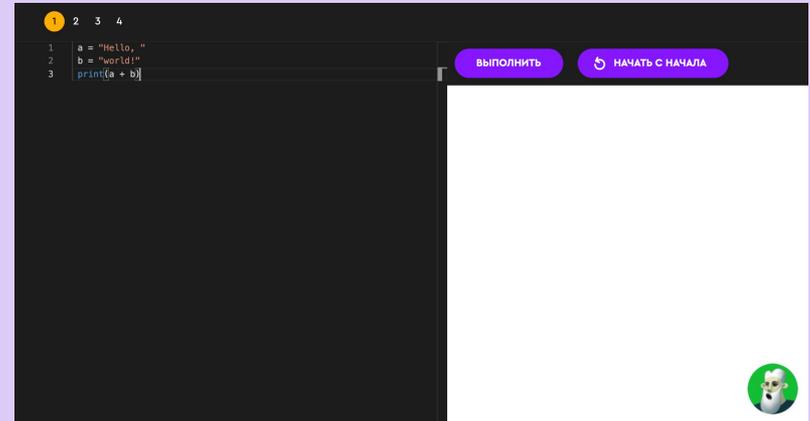
# **Демонстрация**

**(рабочая программа)**

# Заходим на платформу



# Проект «База данных: консольный интерфейс»



**Задание на платформе**

# Итог первой половины урока



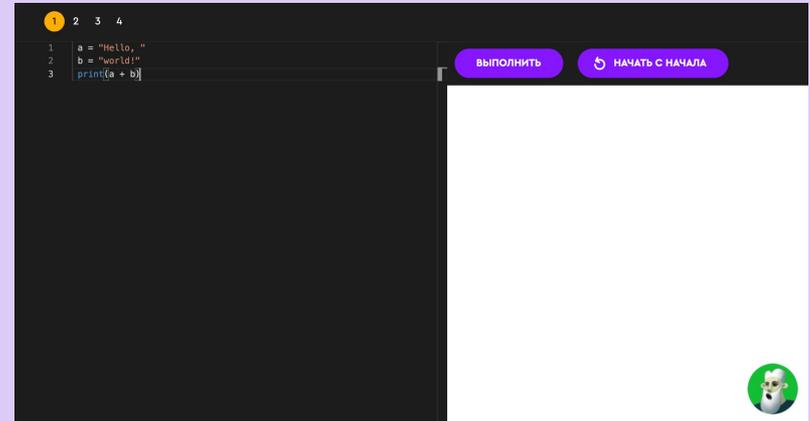
алгоритмика

**Давайте отдохнём!**

# Заходим на платформу



# Проект «База данных: консольный интерфейс»



**Задание на платформе**

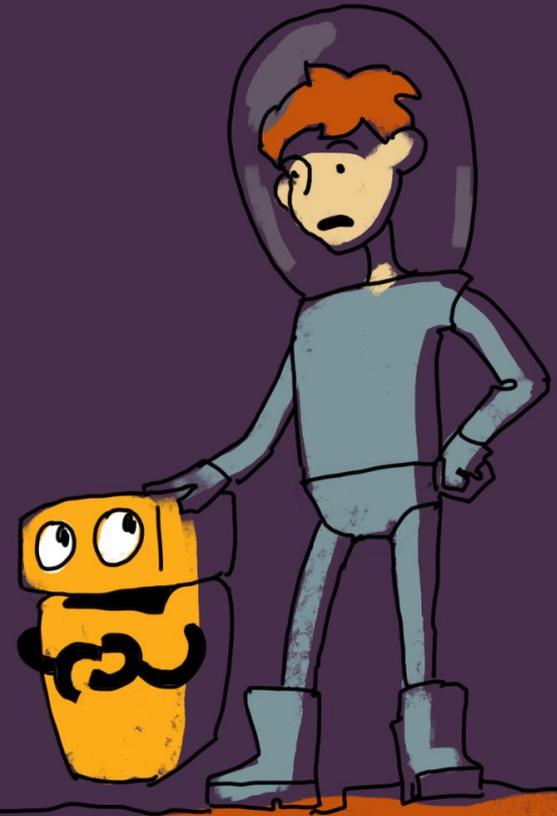
алгоритмика

**Как прошло занятие?**

# На следующем занятии:

- Начинаем новую главу — проектный модуль!

**До встречи!**



алгоритмика

# Демонстрация проектов