

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»)

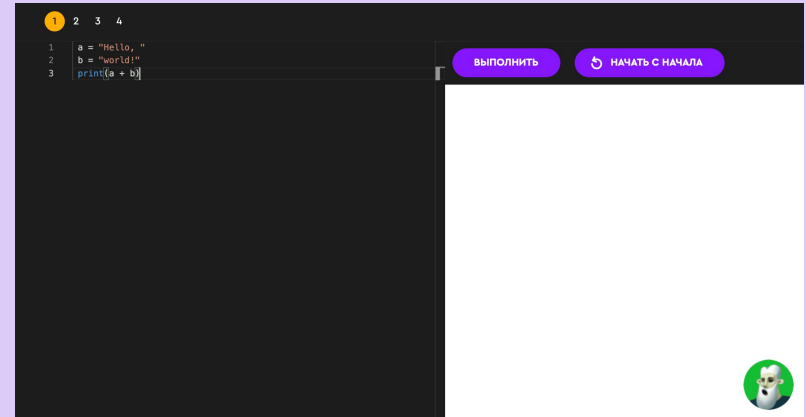
Демонстрация

(рабочая программа)

Заходим на платформу



Проект «База данных: консольный интерфейс»



Задание на платформе

Итог первой половины урока



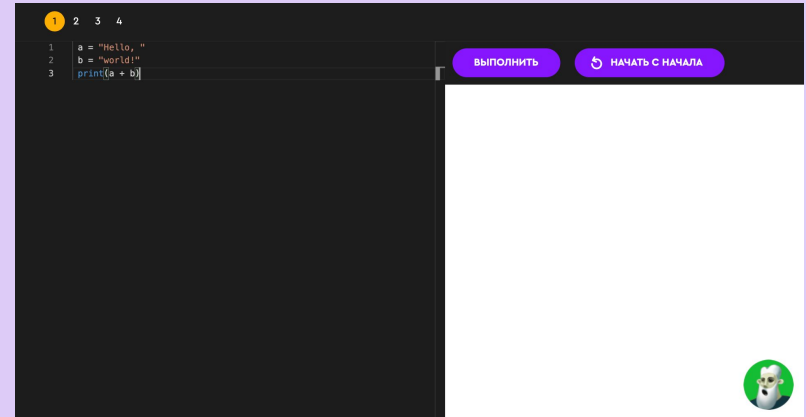
алгоритмика

Давайте отдохнём!

Заходим на платформу



Проект «База данных: консольный интерфейс»



Задание на платформе

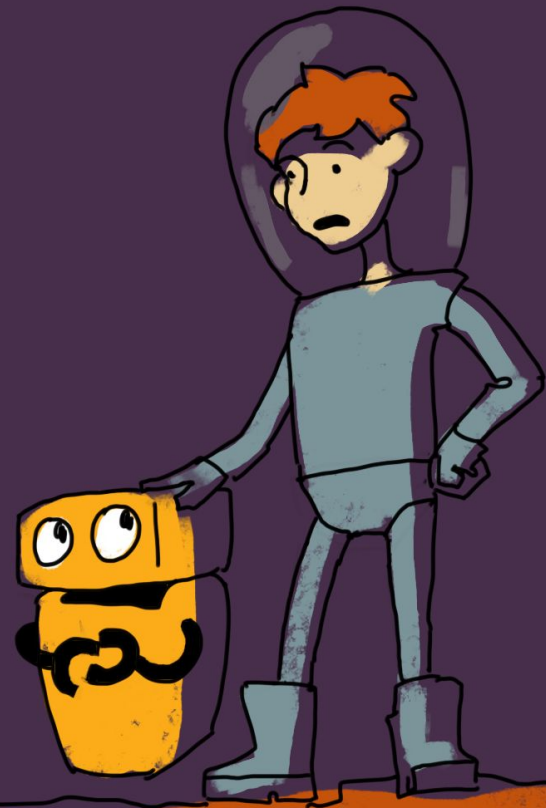
алгоритмика

Как прошло занятие?

На следующем занятии:

- Начинаем новую главу — проектный модуль!

До встречи!



алгоритмика

Демонстрация проектов