



Python

Владимир Коцюба

Чему я научился ?

На этом модуле я научился работать с языком программирования python и работать с программой ruycharm, упрощающую работу с языком.

Я узнал много значений таких как: наследование, переменные и типы данных.

Так же я научился работать с библиотеками питона turtle, kivy и pygame.



Какие программы я делал:

```
pers name = input("Choose your name")
pers hp = 100
max pers hp = 100
pers armor = 50
nr hits = 1
def attack(pers hp, dmg = 5):
    global pers armor, nr hits
```

```
print(pers_hp)
pers hp = heal(pers hp, 20)
print(pers_hp)
for i in range(1,100):
    if pers hp > 0:
        pers hp = attack(pers hp)
    else:
        break
print("Hp", pers hp)
print("Armor", pers armor)
print("Hit nr", i)
print("You are dead")
```

```
if pers_armor - dmg > 0:
    pers_armor = pers_armor - dmg
else:
    pers_hp = pers_hp - dmg
    return pers_hp
def heal(pers_hp, live):
    global max pers hp
```

```
if pers hp + live > max pers hp:
    pers hp = max pers hp
else:
    pers hp = pers hp + live
    return pers hp
pers hp = attack(pers hp, 40)
print(pers_hp)
```

```
pers hp = heal(pers hp, 20)
print(pers_hp)
```

```
for i in range(1,100):
    if pers hp > 0:
        pers hp = attack(pers hp)
```

Эта программа - игра, где твоя цель убить противника, и у тебя есть 2 действия, атака и исцеление, когда у персонажа тратится вся защита, атака отнимает здоровье, когда здоровье одного из игроков закончится, игра будет завершена.

Какие программы я делал:

```
import math
a = int(input(" Введите a "))
b = int(input(" Введите b "))
c = int(input(" Введите c "))
d = b**2 - (4 * a * c)
if d > 0:
    x1 = -b + math.sqrt(d) / 2 * a
    x2 = -b - math.sqrt(d) / 2 * a
    print(x1)
    print(x2)
elif d == 0:
    x1 = -b / 2 * a
    print('Единственный вариант' (x1))
else:
    print('Нереально')
```

Программа которая позволяет вычислять неизвестное в квадратном уравнении, следовательно и дискриминант тоже.



Мой проект

Мой любимый проект - калькулятор на библиотеке kivy. Код на kivy сложно написать без напоминаний некоторых команд, и из за этого мне он понравился больше всего.

Для того чтобы сделать вроде бы простую программу, мне потребовалось написать больше 50 строчек кода, с множеством функций, классов и переменных.





impact
ACADE-
MIES &
CAMPS



<Thank you! />

