

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

06.09.2021

познакомимся;

Я - Мария Юрьевна

Я - Аспирант ИТМО

Кружок - Азы программирования

Кабинет - 233 кабинет или 234

СПбГЦДТТ

6-я Советская д.3

ВРІ

- 1. Имя
- 2. Класс
- 3. Чем увлекаешься?
- 4. Фрукт, который с собой ассоциируешь
- 5. Что-нибудь добавь!

ПРАВИЛА ИГРЫ

- 1. 1. Слушать преподавателя
- 2. Даже сейчас слушать преподавателя
- 3. Выполнять задания
- 4. Никаких телефонов в руках. Только если звонок.
- Никакой еды в помещении ТБ
- 6. Не бегать
- 7. Сидеть только за своим компьютером

АЛГОРИТМ

Система последовательных операций (в соответствии с определёнными правилами) для решения какой-н. задачи.

Как пешеходу безопасно перейти улицу?

- ♦Подойти к дороге.
- ❖Дождаться зелёного сигнала светофора.
- ❖Перейти дорогу.
- ❖Если впереди есть ещё одна дорога, то перейти к шагу 1.

КАК ПРИГОТОВИТЬ ЧАЙ?

- ◆Взять чайник
- ❖Налить в чайник воды
- ♦Включить плиту
- ❖Поставить чайник на плиту
- ❖Если вода не закипела, то ждать
- ❖Если вода закипела, то выключить плиту.
- ◆Взять чашку
- ❖Положить в чашку пакетик с чаем
- ◆Взять чайник
- ♦ вылить воду из чайника в чашку

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ТАНЦА

Танец 1

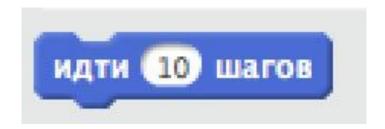
Танец 2

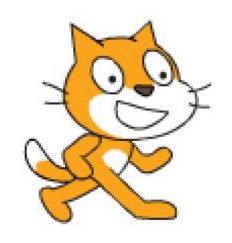
Танец 3

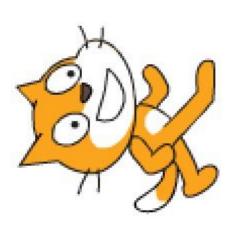
Танец 4

06.09.202

НЕМНОГО ОБ ОСНОВНОМ







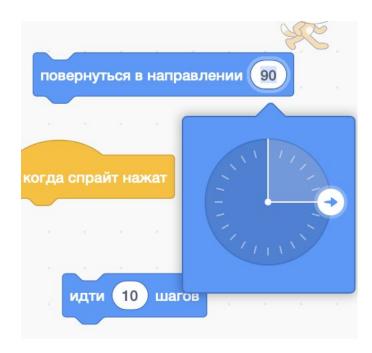


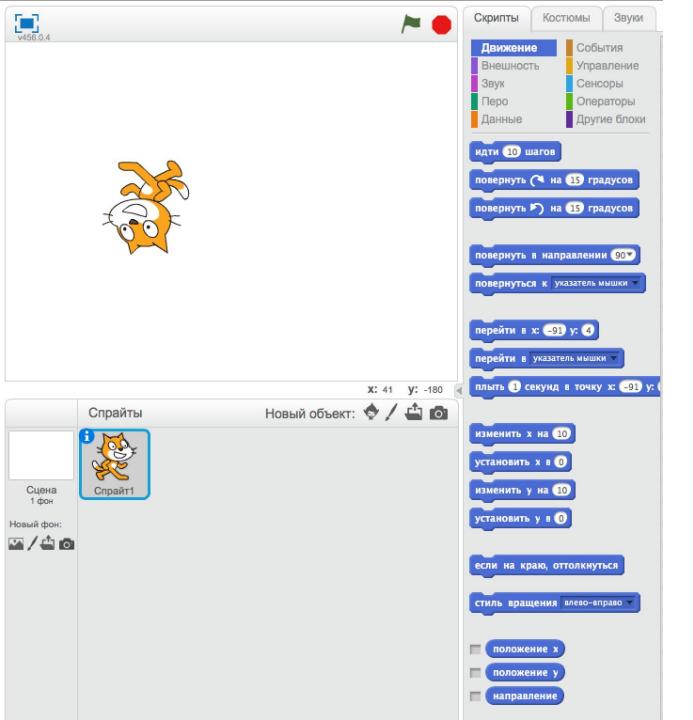












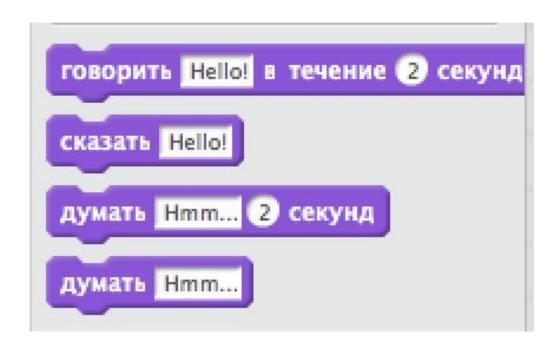
Где сменить фон?

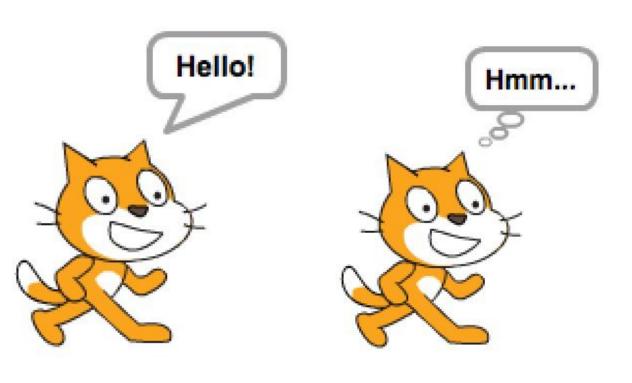
Где добавить персонажа?

Как нарисовать своего персонажа?

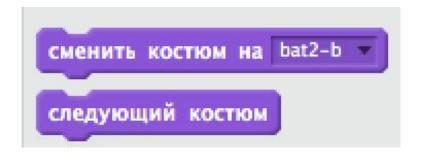
Как загрузить из интернета?

КОСТЮМЫ





КОСТЮМЫ



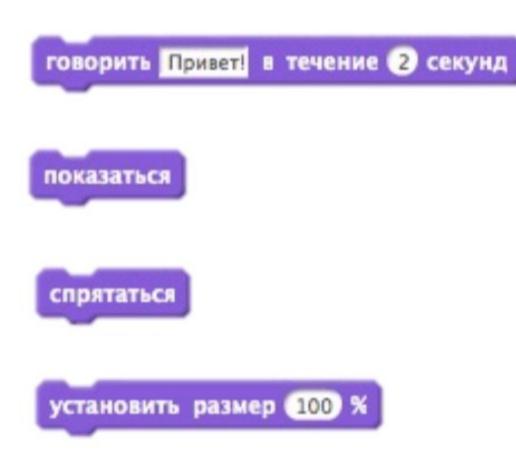


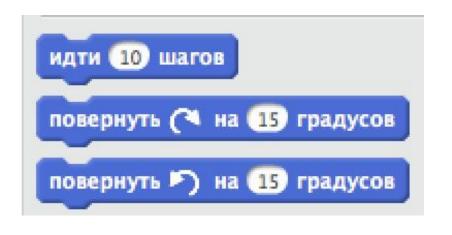


ПРОГРАММИРОВАНИЕ – ТВОРЧЕСТВО!

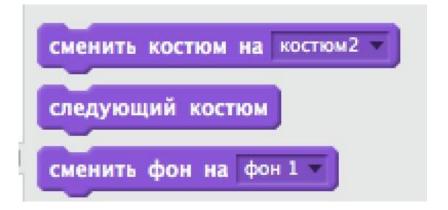
Хулиганьте, придумывайте, не останавливайтесь. (в рамках приличия)

11 БЛОКОВ



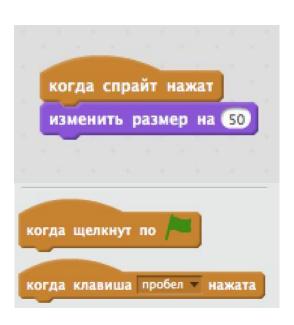


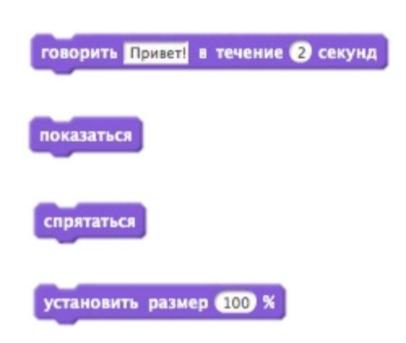


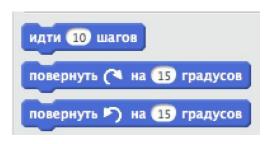


ОБО МНЕ

Расскажи о себе, создав коллаж из изученных блоков.







```
играть звук мяу ▼

сменить костюм на костюм2 ▼

следующий костюм

сменить фон на фон 1 ▼
```