

## English & Python

Преподаватель: Андрей Фурлетов

**Задача курса** – помочь слушателям освоить технический английский и познакомить их с основами программирования на языке Python.

### Первый месяц

1

- Знакомство с языком Python, чтение, изучение новых слов, постановка произношения, языковая практика.
- Языки программирования как адаптация английского под машинный код.
- Знакомство с инструкциями на английском, установка Python, обсуждение, детальный перевод.

2

- Математические операторы и терминология Python на английском.
- Практика выполнения простых задач в консоли.
- Описание собственных действий на английском.

3

- Строки и списки. Языковая практика, обсуждение.
- Изучение новых слов. Структурируем грамматику.
- Выполняем команды со строками и списками в Python.

4

- Массивы в Python.
- Изучение терминологии. Шутки на английском.
- Отличия структур предложения в английском и русском языках. Общение.

## English & Python

Преподаватель: Андрей Фурлетов

**Задача курса** – помочь слушателям освоить технический английский и познакомить их с основами программирования на языке Python.

### Второй месяц

1

- Графический движок Python.
- Новые слова и терминология. Обсуждение.
- Практика программирования.
- Описание своей программы на английском.

2

- Условные операторы. Изучение терминологии.
- Повторение слов. Обсуждение.
- Практика программирования.

3

- Условные операторы-2.
- Обсуждение всех возможностей.
- Описание своих действий на английском. Языковая практика.
- Программирование в Python.

4

- Циклы. Новая терминология.
- Программирование, обсуждение.
- Чтение и детальный перевод.

## English & Python

Преподаватель: Андрей Фурлетов

**Задача курса** – помочь слушателям освоить технический английский и познакомить их с основами программирования на языке Python.

### Третий месяц

1

- Функции и процедуры.
- Языковая практика, обсуждение.
- Изучение новых слов. Структурируем грамматику.
- Написание модулей в Python.

2

- Объектно-ориентированное программирование.
- Детальное чтение с переводом. Обсуждение.
- Создание своих классов и объектов.

3

- Решение паззлов. Методы.
- Обсуждение и языковая практика.
- Изучение терминологии.

4

- Встроенные функции языка.
- Расширенная терминология.
- Итоговое задание.

## English & Python

Преподаватель: Андрей Фурлетов

**Задача курса** – помочь слушателям освоить технический английский и познакомить их с основами программирования на языке Python.

### Четвертый месяц

1

- Использование встроенных функций для решения практических задач.
- Повторение – задачи на переменные и операторы.
- Повторение – задачи на логику.

2

- Повторение – задачи на условные операторы.
- Повторение – задачи на вычисления.
- Повторение – задачи на циклы.

3

- Встроенные модули Python: copy, random, shell, sys, time.
- Решение задач.
- Изучение терминологии.

4

- Продвинутые задачи на логику.
- Продвинутые задачи на логику - 2.
- Продвинутые задачи на логику - 3.

## English & Python

Преподаватель: Андрей Фурлетов

**Задача курса** – помочь слушателям освоить технический английский и познакомить их с основами программирования на языке Python.

### Пятый месяц

1

- Дополнительные возможности turtle graphics. Рисование сложных фигур. Языковая практика.
- Изучение новых слов.
- Создание новых изображений.

2

- Графика tkinter.
- Создание кнопок. Использование параметров
- Рисование линий, прямоугольников и других фигур.

3

- Отображение текста и изображений.
- Создание анимации.
- Задачи на графику.

4

- Использование встроенных функций языка для создания сложной графики.
- Написание своих классов для продвинутой графики.
- Итоговое задание.

## English & Python

Преподаватель: Андрей Фурлетов

**Задача курса** – помочь слушателям освоить технический английский и познакомить их с основами программирования на языке Python.

### Шестой месяц

1

- Игра Bounce.
- Создание холста, подготовка проекта.
- Создание класса мяча.
- Функция движения мяча.

2

- Отскок мяча, изменение направления движения.
- Обработка столкновений.
- Рандомизация отскока.

3

- Дополнительные задачи.
- Добавление ускорения и замедления.
- Сообщения в игре.

4

- Подсчет очков.
- Анимация кирпичей.
- Итоговое задание.