

Единственный способ делать великие дела - любить то, что вы делаете
Стив Джобс

ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ КУКАРАЧА WINDOWS (базовый уровень)

Изучение среды Кукарача
Изучение синтаксиса языка
Построение логики программирования



**1-2 час / Как познакомиться с исполнителем?**

Перевозчик, волк, коза и капуста.
Исполнитель, система команд.
Что надо знать об исполнителе?
Среда исполнителя.
Система команд исполнителя.
Какие команды входят в СКИ.
Как команды передаются исполнителю.
Как исполнитель выполняет команды.
Сообщения исполнителя.
Сообщения среды.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

3-4 час / Роботландский зоопарк.

Поход в зоопарк.
Знакомимся с исполнителем.
Среда исполнителя.
Состав среды.
Обстановка и интерфейс (средства управления).
Сообщения среды.
Система команд исполнителя.
Какие команды входят в СКИ.
Как команды передаются исполнителю.
Как исполнитель выполняет команды.
Сообщения исполнителя и его среды.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

5-6 час / Исполнитель Машинист.

Машинист локомотива.
Знакомимся с исполнителем Машинист.
Среда исполнителя.
Система команд исполнителя.
Как команды передаются исполнителю.
Первые опыты. Зачем нужны программы?
Продолжаем программировать.
Машинист+.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

7-10 час / Исполнители Автомат и Плюсик.

Исполнитель Автомат.
Дерево решений.
Задача исполнителя.
Построение оптимального решения.
Исполнитель Автомат 2-3.
Метод поиска решения с конца.
Исполнитель Плюсик.
Странные вычисления.
Арифметика по-польски.
Зачем нам стек?
Стек в памяти компьютера.
Моделируем стек при помощи списка.
Знаки арифметических операций.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

11-12 час / Кукарача: среда обитания.

Формальное знакомство.
Среда Кукарачи.
СКИ Кукарачи.
Координаты на клетчатом поле.
Способ управления Кукарачей.
Первая задача.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

13-14 час / Программа для Кукарачи.

У компьютера есть память, и это хорошо.
Неприятное свойство компьютерной памяти, которое исправляется наличием внешних информационных носителей.
Программа может содержать много процедур.
Как хорошие программисты записывают программы.
Комментарии.
Имена.
Алгоритм.
О тестах и тестировании.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

15-16 час / Кукарача: цикл ПОВТОРИ.

Кукарача говорит «Ах».
Процедурное программирование.
Команда повторения.
Интерпретатор и его странные сообщения.
Ремонт дороги. Решаем задачу.
Таблицу в список. Мастер-класс Кукарачи.

Практическое задание

Практикум.
Интерактивные зачеты по теме.

17-20 час / Кукарача: ветвления.

Команда ветвления.

Как поставить на поле перевёрнутый кубик?

Особые случаи.

Запись условий.

Практическое задание

Практикум.

Интерактивные зачеты по теме.

20-24 час / Кукарача: цикл ПОКА.

Когда неизвестно число повторений.

Как проверяются условия.

Сквозь стену.

Составная команда.

Практическое задание

Практикум.

Интерактивные зачеты по теме.

**THANK
YOU!**

