



**Образовательный центр  
«Юниум»**

**ПРОГРАММИРОВАНИЕ**

# **Маша**

`imamova8@mail.ru`

`https://vk.com/imamova8`

Тел: 89090717335

`https://vk.com/club129927833`

## Еще немного об обучении

<http://unium.ru/>  Личный кабинет  
 Имя, фамилия **как в списке** и телефон, который указывали в анкете (родителей или их, любой)

# Классная работа

Критерии	Вес критерия	Пример
Наличие необходимых материалов	10	Принес учебники, тетради, гитару и тд
Своевременный приход на занятие	10	
Количество правильных ответов на вопросы преподавателя	30	Дает верные ответы на вопросы
Прилежность, старательность при выполнении заданий	30	Выполняет все задания прп
Активность, инициативность	20	Тянет руку, просит доп задания

## Домашняя работа

Критерии	Вес критерия (в баллах)	Примечание, пример
Наличие выполненного дз	30	Написал сочинение, все сделал как надо
Правильность выполнения	30	Выбрал верную форму глагола, выучил произведение, сделал рисунок, запустил программу
Аккуратность выполнения	30	Прочитал стих с выражением, красиво обработал фотографию, верно оформил задачу (не на салфетке, а в красивой тетради разными ручками).
Развернутость ответа, наличие дополнительной информации	10	Написал развернутое письмо,



## Что такое программирование

- \* Программирование – процесс создания компьютерных программ.
- \* Компиляторы – превращают текст программы в код на ассемблере, который далее путем ассемблирования уже переводится в язык машинных кодов.





\* Дебаггер (отладчик) – компьютерная программа, предназначенная для поиска ошибок в других программах

\* *Среда разработки*– комплекс программных средств, используемый программистами для разработки программного обеспечения

\* *Язык программирования*– формальная знаковая система, предназначенная для записи компьютерных программ.



# Знакомство с ЯП С#







Visual  
Studio



## ВНИМАНИЕ ОШИБКИ!

```
namespace ConsoleApplication1
{
    ссылка 0
    class Program
    {
        ссылка 0
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("привет ребята")
        }
    }
}
```



## ВНИМАНИЕ ОШИБКИ!

```
namespace ConsoleApplication1
{
    ссылка 0
    class Program
    {
        ссылка 0
        static void Main(string[] args)
        {
            Console
                .WriteLine("ПРИВЕТ ребята////-~NNN");
        }
    }
}
```



## ВНИМАНИЕ ОШИБКИ!

```
namespace ConsoleApplication1
{
    ссылка 0
    class Program
    {
        Console.WriteLine("Hello World");
        ссылка 0
        static void Main(string[] args)
        {
        }
    }
}
```



## ВНИМАНИЕ ОШИБКИ!

```
namespace ConsoleApplication1
{
    ссылка 0
    class Program
    {
        ссылка 0
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine>Hello World|);
        }
    }
}
```



## ВНИМАНИЕ ОШИБКИ!

```
namespace ConsoleApplication1
{
    ссылка 0
    class Program
    {
        ссылка 0
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello World");
        }
    }
}
```



# ВНИМАНИЕ ОШИБКИ!

```
namespace ConsoleApplication1
{
    ссылка 0
    class Program
    {
        ссылка 0
        static void Masha(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello World");
        }
    }
}
```



## ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

**Самостоятельно написать проект:**

- Название проекта

**Demo01FirstProject**

- Тех. задание: написать программу выводящую на экран текст, который ввел разработчик используя метод **Console**.





**Как записывать  
переменные и выполнять  
арифметические операции**

**В СЛЕДУЮЩИХ СЕРИЯХ...**

**ДЗ –**

- установить студию на домашний компьютер.
- написать консольное приложение, выводящее имя(рисунок), где каждый символ - один "пиксель" рисунка, составляющего имя;
- зарегистрироваться в группе в VK
- познакомиться с таблицей ASC II/ alt code



/	<u>Alt 47</u>	o	<u>Alt 111</u>	┆	<u>Alt 180</u>	≤	<u>Alt 243</u>	Ò	<u>Alt 0210</u>
0	<u>Alt 48</u>	p	<u>Alt 112</u>	≠	<u>Alt 181</u>	┌	<u>Alt 244</u>	Ó	<u>Alt 0211</u>
1	<u>Alt 49</u>	q	<u>Alt 113</u>	∥	<u>Alt 182</u>	└	<u>Alt 245</u>	Ô	<u>Alt 0212</u>
2	<u>Alt 50</u>	r	<u>Alt 114</u>	π	<u>Alt 183</u>	÷	<u>Alt 246</u>	Õ	<u>Alt 0213</u>
3	<u>Alt 51</u>	s	<u>Alt 115</u>	ƒ	<u>Alt 184</u>	≈	<u>Alt 247</u>	Ö	<u>Alt 0214</u>
4	<u>Alt 52</u>	t	<u>Alt 116</u>	≠	<u>Alt 185</u>	°	<u>Alt 248</u>	×	<u>Alt 0215</u>
5	<u>Alt 53</u>	u	<u>Alt 117</u>	∥	<u>Alt 186</u>	•	<u>Alt 249</u>	Ø	<u>Alt 0216</u>
6	<u>Alt 54</u>	v	<u>Alt 118</u>	ƒ	<u>Alt 187</u>	·	<u>Alt 250</u>	Ù	<u>Alt 0217</u>
7	<u>Alt 55</u>	w	<u>Alt 119</u>	∥	<u>Alt 188</u>	√	<u>Alt 251</u>	Ú	<u>Alt 0218</u>
8	<u>Alt 56</u>	x	<u>Alt 120</u>	∥	<u>Alt 189</u>	n	<u>Alt 252</u>	Û	<u>Alt 0219</u>
9	<u>Alt 57</u>	y	<u>Alt 121</u>	≠	<u>Alt 190</u>	²	<u>Alt 253</u>	Ü	<u>Alt 0220</u>
:	<u>Alt 58</u>	z	<u>Alt 122</u>	∩	<u>Alt 191</u>	■	<u>Alt 254</u>	Ý	<u>Alt 0221</u>
:	<u>Alt 59</u>	{	<u>Alt 123</u>	└	<u>Alt 192</u>	€	<u>Alt 0128</u>	Ɔ	<u>Alt 0222</u>
<	<u>Alt 60</u>		<u>Alt 124</u>	⊥	<u>Alt 193</u>	„	<u>Alt 0132</u>	ã	<u>Alt 0227</u>
=	<u>Alt 61</u>	}	<u>Alt 125</u>	⊥	<u>Alt 194</u>	...	<u>Alt 0133</u>	ð	<u>Alt 0240</u>
>	<u>Alt 62</u>	~	<u>Alt 126</u>	┆	<u>Alt 195</u>	†	<u>Alt 0134</u>	ý	<u>Alt 0253</u>
?	<u>Alt 63</u>	△	<u>Alt 127</u>	—	<u>Alt 196</u>	‡	<u>Alt 0135</u>	þ	<u>Alt 0254</u>
@	<u>Alt 64</u>	Ç	<u>Alt 128</u>						