

مدت زمان یادگیری

۱۴ روز

تعداد سرفصل ها

۱۴ فصل

مدت زمان دوره

۴۰ ساعت

نحوه برگزاری جلسات :

به صورت آنلاین با کمک هوش

مصنوعی سیستم آموزشی

کامپیوترنیک

نحوه پاسخ گویی به سوالات :

امکان پرسش و پاسخ به صورت

آنلاین و همزمان با مدرس دوره

هزینه دوره :

رایگان!

مدرس دوره	مدت زمان دسترسی	زبان	رزومه مدرس
سید مبین موسوی	به صورت نامحدود	فارسی	جهت مشاهده رزومه مدرس <a href="#">اینجا</a> کلیک کنید

فصل ۱	معرفی دوره و آشنایی با کاربردهای پایتون	نصب و راه اندازی پایتون و Hello World	انواع عملگرها در پایتون و استفاده از Shell به عنوان ماشین حساب	آشنایی با انواع داده ها در پایتون عدد صحیح ، رشته و اعداد اعشاری و اعداد مختلط	مروری بر دیتاتایپ ها و دستورات ورودی و خروجی و تابع eval
فصل ۲	نصب VS Code و اکستنشنهای موردنیاز	مروری بر گذشته و دو ترفند پایتونی			
فصل ۳	مفهوم انتزاعی if و عبارات شرطی در برنامه نویسی	عبارات شرطی اولیه-if else در پایتون و چند تمرین	عبارات شرطی نوع دوم elif و پروژه ماشین حساب ساده	عبارات شرطی if با چاشنی منطق بررسی مسائل فیثاغورث و نامساوی مثلث	
فصل ۴	آشنایی با حلقه for و تابع range	حل مسائل مفهومی با حلقه for	تمرینات بیشتری از for حل کنیم و مفاهیم مهم رو بررسی کنیم	for-else پایتون و چند نکته	

			چند مسئله از <b>while</b> و مفاهیم <b>break</b> و <b>continue</b>	آشنایی با حلقه <b>while</b>	<b>فصل ۵</b>
	کاربرد <b>slicing</b> در حل مسائل	بررسی متدهای <b>string</b> -بخش سوم و بررسی مفهوم <b>slicing</b>	بررسی متدهای <b>string</b> - بخش دوم	بررسی متدهای <b>string</b> - بخش اول	<b>فصل ۶</b>
			کاربرد <b>for</b> در پیمایش رشته با حل مثال	نحوه مطالعه و دسترسی به داکیومنت <b>Python</b> و کاربرد <b>for</b> در پیمایش رشته	<b>فصل ۷</b>
	دیدگاه کاربردی تر و عمیق تر به <b>List</b> ها و بررسی کپی کردن لیست	مروری بر دیتاتایپ ها و دستورات ورودی و خروجی و تابع <b>eval</b>	آشنایی با متدهای مقدماتی <b>List</b> ها	آشنایی با <b>List</b> در پایتون	<b>فصل ۸</b>
			پروژه اولیه با درک مفهوم <b>Function</b>	آشنایی با تابع ( <b>function</b> ) در پایتون	<b>فصل ۹</b>
				ترفندهای ساده نویسی و افزایش سرعت کدزنی در پایتون!	<b>فصل ۱۰</b>
		پیاده سازی بازی حدس اعداد در پایتون	پروژه ساخت <b>password</b> <b>generator</b> و آشنایی با دستور <b>pip</b>	روش اصلی اجرای برنامه های پایتون و آشنایی با ماژولها و ماژول <b>random</b>	<b>فصل ۱۱</b>

		تابع map در پایتون و نحوه عملکردش	آشنایی با کتابخانه Math و توابع ریاضی پرکاربرد در پایتون	آشنایی با تقویم ایرانی (Khayyam) در پایتون و بازی شبیه ساز پرتاب تاس	فصل ۱۲
		Exception Handling در پایتون	کارکردن با فایلها، متدهای write,append و تفاوتهاشان بررسی کاربرد OS در فایلها	کارکردن با فایل و خواندن فایلها در پایتون	فصل ۱۳
			آشنایی کامل با پایتون ۳.۱۰.۲ و اجرای یک پروژه	دیکشنری چیست + توصیه های کاربردی و سخنان پایانی در یادگیری پایتون	فصل ۱۴