

PYTHON: BASICS

1. UVOD

- *Upoznavanje sa Python programskim jezikom*
- *Učimo kako upotrebljavati IDLE, koji pomaže da organizujemo i lakše pokrećemo program*
- *Pišemo i pokrećemo prvi program*
- *print () funkcija*

2. VARIJABLE

- *Kreiranje varijable*
- *Nazivi varijabli*
- *Dodjeljivanje vrijednosti varijabli*
- *Stringovi*
- *Spajanje stringova*

3. MATEMATIKA

- *Računske operacije*
- *Operatori*
Cijeli brojevi
- *Decimalni brojevi*
- *Inkrementiranje*
- *Dekrementiranje*
- *Kombinacija teksta i brojeva*

4. INPUT

- *Naredba input ()*
- *Unos brojeva*
- *Pretvaranje broja u string*
- *Zaokruživanje brojeva*
- *Komentar*
- *Komentar u više redova*

5. GUI - GRAPHICAL USER INTERFACE

- *Library, modul*
- *Tkinter*
- *Widgets (window, message box, frame, buttons, listbox)*

6. GRANANJE PROGRAMA

- *If*
- *Uslov*
- *operatori poređenja*
- *If - else*
- *If - elif-else*
- *Upotreba AND, OR, NOT*
- *Ugniježđeno if*

7. FOR PETLJA

- *range()*
- *break i continue*
- *Petlja u petlji*
- *Promjenljive petlje*

8. WHILE PETLJA

9. LISTE

- *Kreiranje liste*
- *Dodavanje elementa u listu*
- *Index*
- *Brisanje elementa iz liste*
- *Dužina liste*
- *Sortiranje liste*

10. FUNKCIJE

- *Kreiranje funkcije*
- *Pozivanje funkcije*
- *Argumenti u funkciji*
- *Funkcije koje vraćaju vrijednost*
- *Djelokrug varijable*

11. FORMATIRANJE ISPISA

- *Format string*
- *Umetanje varijable u string*

12. RAD SA STRINGOVIMA

- *Neke funkcije u radu sa stringovima*
- *Prolazak kroz string for ili while petljom*
- *Traženje karaktera u stringu*

13. GRAFIKA

- *Koordinatna ravan*
- *Crtanje poligona*
- *Animacija*
- *Event*
- *Moja prva igrice*