

Содержание

Введение.....	4
1. Базовые элементы языка. Начало работы в IDLE....	5
2. Стандартные алгоритмические структуры.....	10
3. Математические функции. Модули math и random..	15
4. Типы данных – основные сведения.....	19
5. Подпрограммы.....	24
6. Элементы графики – модуль Turtle.....	28
7. Задания для лабораторного практикума.....	33
8. Модуль Tkinter. Графический интерфейс пользователя.....	35
9. Модуль NumPy. Прикладные задачи.....	46
10. Индивидуальные задания.....	65
Список литературы.....	75