



განათ
—
ლება



პროგრამირების პროგრამირება BACK END - PYTHON

კურსის სილაბუსი

სასწავლო კურსის სტატუსი	საბაზისო სასერტიფიკატო კურსი BSCTBC104
შესწავლებისა და საათების რაოდენობა	ხანგრძლივობა: 3 თვე შესწავლების რაოდენობა: 20 ლექცია საათების რაოდენობა: 40 საათი
ლექტორი	ნოდარ კიზირია Email: nodarkiziria04@gmail.com ანა იარაჯული Email: HYPERLINK anna.iarajuli@geolab.edu.ge გვანცა ეუაშვილი Email: gvantsa.euashviliTE04@geolab.edu.ge
სასწავლო კურსის ფორმატი	თეორიული და პრაქტიკული ლექციები მოიცავს: ინტერაქციულ ლექციას, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ სამუშაოებს, დისკუსიებს, პრაქტიკულ სამუშაოს. კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი შედგება 3 ლექციისა და ერთი შუალედური პროექტისგან. კურსის ბოლოს, იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი, ფინალური პროექტის მოსამზადებლად.

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიზნობები
ბლოკი 1	პროგრამირების საფუძვლები	
ლექცია 1 (2 საათი)	გაცნობითი შეხვედრა - რა არის პროგრამირება - როგორ ეშვება პროგრამა - პროგრამული ენების ტიპები - რა არის კომპილერი - მკაცრად და სუსტად დაწერილი ენები - დინამიკური და სტატიკური ენები - მაღალი და დაბალი დონის ენები დავალება 1: დააყენეთ პითონი კომპიუტერზე და დაპრინტეთ თქვენი სახელი და გვარი.	- პროგრამირება - ოპერატორები - ციკლები
ლექცია 2 (2 საათი)	ცვლადები და ოპერატორები - პრიმიტივები - ცვლადების შექმნა და მნიშვნელობის მინიჭება - არიტმეტიკული ოპერატორები - შედარების ოპერატორე დავალება 2: მოსწავლეები გადმოწერენ გამზადებულ პითონის ფაილს და მიაწვდიან ცვლადებს ისეთ მნიშვნელობას, რომ გაშვებისას დაიბეჭდოს მხოლოდ True.	
ლექცია 3 (2 საათი)	პირობის ოპერატორები და ციკლები - კოდის მსვლელობის მართვა - პირობის და ლოგიკის ოპერატორები - ციკლების შექმნა და მონაცემებზე გადატარება დავალება 3: შუალედური პროექტი 1 მოსწავლეები წერენ პროგრამას რომელიც მომხმარებლისგან იღებს ორ ციფრს, იმის მიხედვით თუ რომელი ციფრი არის უფრო დიდი, გამოიტანს შესაბამის მესიჯს	
ლექცია 4 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 1-ის წარდგენა კრიტერიუმები: პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით. უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში. არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები	

ბლოკი 2	ფუნქციები, OOP	
ლექცია 5 (2 საათი)	ფუნქციები • არსებული ფუნქციები • ფუნქციების შექმნა • ფუნქციის არგუმენტები • Default არგუმენტები • Keyword არგუმენტები • რამდენიმე არგუმენტის გადაცემა • ანონიმური ფუნქციები დავალება 4: მოსწავლეებმა უნდა დაწერონ 4 სხვადასხვა ფუნქცია. 1 რომელიც იღებს მხოლოდ ერთ არგუმენტს, 1 რომელსაც აქვს default არგუმენტი, 1 რომელზეც შემოიძლია გადავცე უსასრულო რაოდენობის არგუმენტი, და 1 Keyword არგუმენტით.	• ფუნქციები • კლასები • მეთოდები
ლექცია 6 (2 საათი)	ობიექტზე ორიენტირებული პროგრამირება • კლასის შექმნა • კლასის ატრიბუტები • მეთოდები • მემკვიდრეობა • პოლიმორფიზმი • მაგიური მეთოდები • როგორ გავიმარტივოთ კოდინგის პროცესი - AI tools – GitHub Copilo დავალება 5: მოსწავლეებმა უნდა შექმნან Student და School კლასი. School კლასი უნდა აერთიანებდეს რამდენიმე Student ობიექტს. School-ს უნდა ჰქონდეს მეთოდები რომელიც მაძლევს საშუალებას დავარედაქტირო სტუდენტის ობიექტები, და შემეძლოს ვნახო ყველა სტუდენტი. Student-ს უნდა ჰქონდეს ფუნქცია, რომელიც ბეჭდავს მის პირად ინფორმაციას.	
ლექცია 7 (2 საათი)	საბაზისო HTML და CSS • ძირითადი HTML თეგების გამოყენება • CSS-ის საშუალებით დიზაინის გაკეთება დავალება 6: შუალედური პროექტი 2 ობიექტზე ორიენტირებული, პროგრამირების საფუძვლებზე დაყრდნობით, მოსწავლემ უნდა ააწყოს “მაღაზია”, რომელიც გაეშვება ტერმინალში. პროგრამის გაშვებისას მომხმარებელს უნდა გამოუჩნდეს მისალმება, შემდეგ კი პროდუქტების სია თავისი ფასებით. მომხმარებელს უნდა შეეძლოს, პროგრამაში პროდუქტის დასახელების დაწერა და სურვილის შემთხვევაში, პროდუქტის ყიდვა.	

ლექცია 8 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 2-ის წარდგენა კრიტერიუმები: პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით. უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში. არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს (რომელიც მოცემული გექნება) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.	
ბლოკი 3	ვახ სერვერის გამართვა	
ლექცია 9 (2 საათი)	Bootstrap • კონტეინერები • სვეტები და მწკრივები • ფორმის ელემენტები • კარტები • ლილაკები • ნავიგაციის მენიუ დავალება 7: HTML, CSS და Bootstrap-ის საშუალებით მოსწავლემ უნდა გააკეთოს 2 ვებგვერდი. გვერდებს უნდა ჰქონდეს navbar-ი და შესაძლებელი უნდა იყოს გვერდებს შორის გადასვლა. პირველი გვერდის თემატიკა შესაძლებელია იყოს ნებისმიერი, ხოლო მეორე უნდა იყოს ავტორიზაციის გვერდი.	• სერვერი • ცვლადები
ლექცია 10 (2 საათი)	Flask • Flask სერვერის გამართვა • დინამიკური და სტატიკური ენდპოინტები • HTML გვერდების დარენდერება • HTML გვერდებზე ცვლადების გადაცემა შესავალი AI-ში: • რა არის ხელოვნური ინტელექტი • სად გვხვდება AI ყოველდღიურობაში დავალება 8: მოსწავლემ უნდა დააყენოს და გამართოს Flask სერვერი. სერვერს უნდა ჰქონდეს მინიმუმ 2 ენდპოინტი და შესვლაზე უნდა გამოდიოდეს HTML გვერდი.	

ლექცია 11 (2 საათი)	Jinja • HTML-ში ცვლადების გადაცემა • Jinja-ს საშუალებით განმეორებადი ელემენტების გაშაბლონება • შაბლონების შექმნა და გამოყენება • მაკროების შექმნა • ჭინჭას ფუნქციები AI გაგრძელება - Pre-trained მოდელები და API: • რა არის Pre-trained მოდელი • როგორ ვუკავშირდებით AI API-ს დავალება 9: შუალედური პროექტი 3 განვლილი ლექციების მასალაზე დაყრდნობით პროექტის აწყობა. გამოყენებული უნდა იყოს Jinja და HTML გვერდზე განმეორებადი ელემენტები უნდა იყოს შაბლონად გატანილი.	
ლექცია 12 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 3-ის წარდგენა კრიტერიუმები: პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით. უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების პუნქტებს და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.	
ბლოკი 4	მონაცემების მიღება, დამუშავება და შენახვა	
ლექცია 13 (2 საათი)	Flask Forms • ინფორმაციის შესავსები ველების გამოტანა • მომხმარებლის მიერ შევსებული ინფორმაციის სერვერზე გადაგზავნა • მონაცემების ვალიდაცია დავალება 10: მოსწავლემ, თავის პროექტში უნდა ჩაამატოს ახალი ფორმა, სადაც მომხმარებელი შეძლებს თავისი ინფორმაციის შევსებას. მომხმარებლის მიერ შევსებული ინფორმაცია უნდა იგზავნებოდეს სერვერზე და ხდებოდეს მისი ვალიდაცია. შეცდომის შემთხვევაში, მომხმარებელს უნდა გამოუჩნდეს ერორი.	• მონაცემები • ფორმები • ბაზები

ლექცია 14 (2 საათი)	Flask SQL Alchemy • ბაზის შექმნა • ბაზის მოდულების შექმნა • CRUD • Queries • Filters • Relationships AI ხელსაწყოთა ჩართვა ფორმაში - AI + Web დავალება 11: მოსწავლემ უნდა დააყენოს SQLAlchemy და შექმნას მისთვის სასურველი ბაზის მოდელი. მოდელი უნდა უკავშირდებოდეს მის მიერ შერჩეული, პროექტის თემატიკას.	
ლექცია 15 (2 საათი)	Flask-Login • მომხმარებლის რეგისტრაცია და ავტორიზაცია • ადმინისტრატორის იუზერის შექმნა დავალება 12: შუალედური პროექტი 4 მოსწავლემ უნდა გამართოს თავის გვერდზე რეგისტრაციის და ავტორიზაციის ფუნქციონალი.	
ლექცია 16 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 4-ის წარდგენა კრიტერიუმები: პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით. უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში. არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს და არ უნდა იყოს რომელიმე დავალება გამოტოვებული	
ლექცია 17 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	
ლექცია 18 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	
ლექცია 19 (2 საათი)	საიტის დაჰოსტვა • Render-ზე საიტის გაშვება საიტის ფუნქციონალის გამართვის შემდეგ, სტუდენტებმა უნდა დაჰოსტონ თავიანთი ნაშრომი Render-ზე	
ლექცია 20 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	