



ОСНОВЫ программирования для чайников

2-е издание

Крис Минник и др.

УДК 004.42
ББК 32.973.26-018
М62

Chris Minnick
CODING ALL-IN-ONE FOR DUMMIES, 2ND EDITION

For Dummies® trademark is the exclusive property of Wiley and is used under license.
Original English language edition Copyright © 2022 by John Wiley & Sons, Inc., Chris Minnick. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with John Wiley & Sons, Inc.
Торговая марка Для чайников® является исключительной собственностью Wiley и используется по лицензии. Оригинальное издание на английском языке защищено авторским правом ©2022 компанией John Wiley & Sons, Inc. Все права защищены, включая право на полное или частичное воспроизведение в любой форме. Этот перевод опубликован по договоренности с компанией John Wiley & Sons, Inc.
Wiley, the Wiley Publishing Logo, For Dummies, Dummies Man and related trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley and Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or other countries.
Used by permission.
Wiley, логотип издательства Wiley, Для чайников, Dummies Man и соответствующий фирменный стиль являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании John Wiley and Sons, Inc. и/или ее филиалов в США и/или других странах. Используется с разрешения автора.

Минник, Крис.
М62 Основы программирования для чайников/ Крис Минник ; [перевод с английского В. В. Краснянской]. — 2-е издание. — Москва : Эксмо, 2026. — 944 с. — (Для чайников).

Это исчерпывающее руководство поможет освоить HTML, CSS, JavaScript и Python, лежащие в основе как простых веб-страниц, так и масштабных приложений, а также понять, как кодирование делает революцию в мире данных. Научитесь мыслить как профессиональный программист и исследуйте возможности современных технологий. Книга дает представление об основах программирования и написана так, чтобы информация было легко понять, даже если вы никогда в жизни не писали ни строчки кода. Теперь вы сможете это сделать!

7 книг внутри:

- Введение в программирование
- Основы веб-программирования
- Продвинутой веб-код
- Создание мобильных приложений
- Начало работы с Python
- Анализ данных с помощью Python
- Построение карьеры программиста

УДК 004.42
ББК 32.973.26-018

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
для чайников

Минник Крис

ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ



ТЕРИТОРИЯ
КНИЖНЫЙ МАГАЗИН
Официальная франшиза
издательства «Эксмо»



Главный редактор **Р. Фасхутдинов**
Руководитель отдела **В. Обручев**
Ответственный редактор **П. Смирнов**
Научный редактор **А. Корягин**
Литературный редактор **М. Джалаля**
Младший редактор **М. Назаренко**
Художественный редактор **К. Доброслов**
Корректоры **Л. Макарова, Р. Болдино**
Компьютерная верстка **Дж. Льюис**

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарушы ел: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндіруші: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ
123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-үй, 1-құрылыс, 20 қабат, 2013-каб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дуken: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
ТОО РДЦ Алматы, Алматы, ул. Домбровского, 3-а, литер Б, офис 1.

Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шығармдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:
www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>
Произведено в Российской Федерации
Ресей Федерациясында өндірілген
Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 18.06.2026.
Формат 70х100/16. Печать офсетная. Усл. печ. л. 76,48.
Тираж экз. Заказ



БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bomбора.ru bomбораbooks bomбора



eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



Хочешь стать
автором «Эксмо»?



ЧИТАЙТЕ
И СЛУШАЙТЕ
в Литрес

ISBN 978-5-04-201471-0



ISBN 978-5-04-201471-0

© Краснянская В. В., перевод на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ЧИТАЙ·ГОРОД

Краткое оглавление

Введение	25
---------------------------	----

Книга 1. Начинаем программировать	31
--	----

Глава 1. Что такое программирование?	33
Глава 2. Программирование для интернета	47
Глава 3. Как стать программистом	63

КНИГА 2. Основы веб-программирования.	73
--	----

Глава 1. Основы HTML	75
Глава 2. Погружаемся в HTML глубже	93
Глава 3. Стилизовое оформление с CSS	109
Глава 4. Погружаемся в CSS глубже	133
Глава 5. Адаптивные макеты с Flexbox	151
Глава 6. Стилизовое оформление с Bootstrap.	171

КНИГА 3. Продвинутое веб-программирование	189
--	-----

Глава 1. Что такое JavaScript	191
Глава 2. Пишем первую программу на JavaScript	205
Глава 3. Работа с переменными	225
Глава 4. Массивы	245
Глава 5. Работа с операторами, выражениями и инструкциями	259
Глава 6. Входим в поток с циклами и ветвлением	277
Глава 7. Приобретаем функционал	291
Глава 8. Создаем и используем объекты	311
Глава 9. Управление браузером с объектом Window	329
Глава 10. Управление документами с помощью DOM	343
Глава 11. Использование событий в JavaScript	365
Глава 12. Интеграция ввода и вывода	377
Глава 13. Функции обратного вызова и замыкания	393
Глава 14. Встречаем AJAX и JSON	405

КНИГА 4. Создание мобильных приложений	421
---	-----

Глава 1. Что такое Flutter	423
--------------------------------------	-----

Глава 2.	Настраиваем компьютер для мобильной разработки	441
Глава 3.	Привет от Flutter	475
Глава 4.	Еще раз привет!	513
Глава 5.	Претворяя идеи в жизнь	539
Глава 6.	Укладываем все по местам	571
Глава 7.	Взаимодействие с пользователем	611
Глава 8.	Навигация, списки и прочие полезности.	649
Глава 9.	Переходим к следующему уровню	699

КНИГА 5. Добро пожаловать в Python! 723

Глава 1.	Как приручить змею: мышление в стиле Python	725
Глава 2.	Установка дистрибутива Python.	741
Глава 3.	Работа с реальными данными	759

КНИГА 6. Анализ данных с помощью Python. 783

Глава 1.	Подготовка данных.	785
Глава 2.	Формирование структуры данных	815
Глава 3.	Графики за минуту: экспресс-курс по Matplotlib	837
Глава 4.	Визуализация данных	853

КНИГА 7. Как построить карьеру в разработке программного обеспечения. 873

Глава 1.	Изучаем карьерные пути в программировании.	875
Глава 2.	Академическое обучение в сфере технологий.	893
Глава 3.	Обучение в процессе работы	909
Глава 4.	Мифы о карьере разработчика	921

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 930

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	25
О книге	26
Глупые предположения.	27
Условные обозначения.	28
За рамками книги	28
Куда двигаться дальше.	29
 КНИГА 1. НАЧИНАЕМ ПРОГРАММИРОВАТЬ.	31
Глава 1. Что такое программирование?	33
Что такое код.	34
Следовать инструкциям	34
Пишем код с Angry Birds.	35
Разберемся, что же делает программирование	36
Поглощение мира с помощью программного обеспечения	36
Программирование на работе.	38
Удовлетворить свой интерес (и стать богатым и знаменитым).	40
Обзор типов языков программирования	41
Сравнение низкоуровневых и высокоуровневых языков программирования.	42
Компилируемый и интерпретируемый код	43
Программирование для интернета.	43
Обзор кода веб-приложения	44
Определить цель приложения и его область применения	44
Опирайтесь на плечи гигантов	45
 Глава 2. Программирование для интернета	47
Как веб-страницы отображаются на экране компьютера или мобильного устройства.	48
Взламываем ваш любимый новостной сайт	48
Как работает Всемирная паутина	50
Что такое фронтенд и бэкенд.	52
Что такое веб-приложение и мобильное приложение.	53
Разработка веб-приложений	54
Начинаем с HTML, CSS и JavaScript.	55

	Добавляем логику с помощью Python, Ruby или PHP	56
	Программирование мобильных приложений	56
	Разработка мобильных веб-приложений	58
	Создание платформенно-ориентированных мобильных приложений	59
	Развертывание веб-приложений в облачной среде	61
Глава 3.	Как стать программистом	63
	Процессы для написания кода	63
	Исследование	65
	Разработка дизайна приложения	66
	Написание кода приложения	68
	Поиск ошибок	69
	Выбор инструментов для работы	69
	Работа офлайн	70
	Работа онлайн на CodeSandbox.io	71
	КНИГА 2. ОСНОВЫ ВЕБ-ПРОГРАММИРОВАНИЯ	73
Глава 1.	Основы HTML	75
	Что делает HTML	76
	Структура HTML	77
	Распознавание элементов	77
	Демонстрируя свой лучший атрибут	79
	Прежде всего head, title и body	80
	Знакомимся с самыми распространенными задачами и элементами HTML	83
	Пишем заголовки	84
	Организация текста с помощью абзацев	85
	Ссылки на ваш (любимый) контент	86
	Добавляем изображения	87
	Сделаем красиво	88
	Шрифты: полужирный, курсив, подчеркнутый и перечеркнутый	89
	Поднимаем и опускаем текст для надстрочных и подстрочных знаков	90
	Создайте свою первую веб-страницу с помощью HTML	91
Глава 2.	Погружаемся в HTML глубже	93
	Организуем содержимое страницы	93
	Списки данных	96
	Создание нумерованных и маркированных списков	96
	Вложенные списки	97

Данные в таблицах	98
Основная структура таблиц	99
Растягиваем ряды и колонки таблицы.	100
Выравнивание таблиц и ячеек	101
Заполнение форм	105
Как работают формы	105
Создание простых форм	106
Практикуемся с HTML.	108
Глава 3. Стилизовое оформление с CSS.	109
Что делает CSS	110
Структура CSS.	111
Выбираем элементы стиля.	112
У свойства есть значение	114
Изменим CSS на вашем любимом веб-сайте.	114
Типичные задачи и селекторы CSS	116
Зарядка для шрифтов: размер, цвет, стиль,	
семейство и оформление текста	117
Оформление ссылок	122
Добавление фоновых изображений и стилизовое	
оформление накладываемых изображений	124
Стилизовое оформление	129
Добавляем CSS в HTML.	129
CSS на практике	131
Глава 4. Погружаемся в CSS глубже.	133
Стилизовое оформление элементов вашей страницы	
(продолжение)	134
Стилизовое оформление списков	134
Оформление таблиц	137
Выравнивание и расположение элементов	140
Организация данных на странице	140
Формируем div	142
Блочная модель	144
Размещение блоков.	146
Пишем более сложные стили CSS.	149
Глава 5. Адаптивные макеты с Flexbox	151
Введение в адаптивный дизайн.	151
Интернет мобилен.	152
Почему многие сайты недружелюбны к мобильным	
устройствам	152
Введение в дизайн для мобильных устройств	152
Создание адаптивных веб-страниц с помощью	
метатега viewport	153
Использование Flexbox.	156

	Создание коробок.	157
	Мыслить в одном измерении	159
	Использование многостроковых контейнеров	161
	Никаких предположений.	162
	Выравнивание по поперечной оси.	163
	Выравнивание по основной оси	164
	Изменение элементов контейнера	165
	Изменение порядка элементов	168
	Экспериментируем с Flexbox	169
Глава 6.	Стилевое оформление с Bootstrap	171
	Разбираемся, что же делает Bootstrap	172
	Установка Bootstrap	173
	Способы работы с макетами	175
	Расположение в системе сеток.	175
	Перетаскиваем на сайт.	178
	Использование готовых шаблонов.	178
	Приспосабливаем макет для мобильного телефона, планшета и компьютера	179
	Создание основных элементов веб-страницы	182
	Дизайн кнопок	182
	Переходы с помощью панели навигации	184
	Добавление иконок	186
	Экспериментируем с Bootstrap	187
	КНИГА 3. ПРОДВИНУТОЕ ВЕБ-ПРОГРАММИРОВАНИЕ.	189
Глава 1.	Что такое JavaScript	191
	Что такое JavaScript	191
	Стремительный JavaScript	192
	Mocha	192
	Нам нужно больше эффектов!	193
	JavaScript взрослеет.	194
	Язык динамических сценариев	195
	Что делает JavaScript?	196
	Почему JavaScript?	197
	JavaScript легко выучить!	198
	JavaScript повсюду!	199
	HTML5	199
	JavaScript – мощный язык программирования	202
	JavaScript пользуется спросом!	203
Глава 2.	Пишем первую программу на JavaScript.	205
	Настройка среды разработки.	205
	Загрузка и установка Chrome.	206

Загрузка и установка редактора кода.	207
Читаем код на JavaScript	212
Запуск JavaScript в окне браузера	213
Использование JavaScript в атрибуте события HTML	214
Использование JavaScript в элементе скрипта.	215
Добавление внешних файлов на JavaScript	217
Консоль разработчика на JavaScript	220
Комментарии в коде.	222
Однострочные комментарии	222
Многострочные комментарии.	222
Глава 3. Работа с переменными	225
Что такое переменные	225
Инициализация переменных	227
Глобальная и локальная области видимости переменных.	229
Правила именования переменных	232
Создание констант с помощью ключевого слова const.	234
Работа с типами данных	234
Числовой тип данных	235
Тип данных BigInt	238
Строковый тип данных	238
Логический тип данных.	241
Тип данных NaN	243
Тип данных undefined	243
Тип данных Symbol	243
Глава 4. Массивы	245
Создаем список	245
Основы	247
Индексы в массивах начинаются с нуля	248
Массивы могут хранить любые типы данных.	248
Создание массивов	249
Использование ключевого слова new.	249
Литерал массива.	249
Содержимое массивов	250
Многомерные массивы.	251
Лучшие альбомы по жанру	251
Доступ к элементам массива	252
Проход по элементам массива с помощью цикла.	253
Свойства массивов	254
Методы массивов	255
Использование методов массивов.	256

Глава 5.	Работа с операторами, выражениями и инструкциями	259
	Вырази себя	260
	Привет, оператор!	260
	Порядок выполнения операторов	260
	Использование скобок	261
	Типы операторов	265
	Операторы присваивания	265
	Операторы сравнения	265
	Арифметические операторы	266
	Строковые операторы	268
	Побитовые операторы	268
	Логические операторы	270
	Особые операторы	271
	Совмещение операторов	274
Глава 6.	Входим в поток с циклами и ветвлением	277
	Ветвление	277
	Конструкция if...else	278
	Конструкция switch	279
	Так мы и движемся – цикл за циклом	282
	Циклы for	282
	Циклы for...in	284
	Циклы while	287
	Циклы do...while	287
	Операторы break и continue	288
Глава 7.	Приобретаем функционал.	291
	Разбираемся с функцией функции	291
	Связанная с функциями терминология	293
	Объявление функции	293
	Заголовок функции	293
	Тело функции.	293
	Вызов функции.	294
	Определение параметров и передача аргументов	294
	Возврат значения	294
	Преимущества использования функций	294
	Пишем функции	298
	Возвращаемое значение	299
	Передача и использование аргументов.	300
	Передача аргументов по значению	301
	Передача аргументов по ссылке	303
	Вызов функции без аргументов	303
	Значения параметров по умолчанию	303
	Вызов функции, если аргументов больше, чем параметров	304

	Как добраться до аргументов из объекта arguments.	304
	Область видимости функции	305
	Создание анонимных функций	306
	Разница между анонимными и именованными функциями.	306
	Стрелочные функции.	306
	Сделаем снова с рекурсией.	307
	Функции внутри функций	309
Глава 8.	Создаем и используем объекты	311
	Объект моего желания	311
	Создание объектов	313
	Объявление объектов с помощью литерала	313
	Объявление объектов с помощью функции-конструктора.	314
	Создание объектов с помощью ключевого слова class	315
	Использование Object.create	316
	Получение и настройка свойств объекта.	317
	Использование записи через точку	317
	Использование записи в квадратных скобках.	318
	Удаление свойств	319
	Работа с методами	320
	Использование this	322
	Объектно ориентированный способ разбогатеть – наследование	323
	Создание объекта с помощью наследования	324
	Изменение типа объекта	326
Глава 9.	Управление браузером с объектом Window	329
	Браузерное окружение	329
	Пользовательский интерфейс	330
	Загрузчик	330
	HTML-парсинг	332
	CSS-парсинг	332
	Парсинг JavaScript	332
	Компоновка и рендеринг.	332
	Изучаем объектную модель браузера.	333
	Объект Navigator	333
	Объект Window.	336
	Использование методов объекта Window	341
Глава 10.	Управление документами с помощью DOM	343
	Что такое DOM.	343

Связи между узлами	344
Использование свойств и методов объекта Document . . .	349
Использование свойств и методов объекта Element. . . .	352
Работа с содержимым элементов.	356
innerHTML	356
Настройка атрибутов	357
Получение элементов по ID, имени тега или классу	357
getElementById	357
getElementsByTagName	359
getElementsByClassName	359
Использование свойств объекта Attribute.	361
Создание и добавление элементов	362
Удаление элементов	362
Глава 11. Использование событий в JavaScript.	365
Какие бывают события.	365
Обработка событий.	367
Использование встроенных обработчиков	
событий (inline event handlers)	368
Обработка событий через свойства элемента	369
Обработка событий с использованием	
addEventListener.	370
Остановка распространения событий	375
Глава 12. Интеграция ввода и вывода.	377
HTML-формы	377
Элемент form.	377
Элемент label.	380
Элемент input	380
Элемент select	382
Элемент textarea	383
Элемент button	383
Работа с объектом Form	383
Использование свойств формы	383
Использование методов объекта Form	385
Доступ к элементам формы	387
Получение и установка значений	
элементов формы	388
Проверка пользовательского ввода.	389
Глава 13. Функции обратного вызова и замыкания	393
Что такое callbacks (функции обратного вызова).	393
Передача функций в качестве аргументов.	394
Написание функций обратного вызова.	394
Использование именованных функций	
обратного вызова	396

	Замыкания	398
	Использование замыканий	401
Глава 14.	Встречаем AJAX и JSON	405
	Работа за кулисами с AJAX	405
	Примеры использования AJAX	406
	AJAX в действии	408
	Использование объекта XMLHttpRequest	410
	Работа с политикой одного источника (same-origin policy)	413
	Использование CORS – «серебряной пули» для AJAX-запросов	415
	Приводим объекты в движение с помощью JSON	416
	 КНИГА 4. СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ	421
Глава 1.	Что такое Flutter	423
	Все о «железе» и программном обеспечении	423
	Для чего подходит Flutter	428
	Кросс-платформенная разработка	428
	Быстрый и простой цикл разработки	433
	Отличный способ взглянуть на разработку приложений	436
	Хватит новой терминологии! Что дальше?	440
Глава 2.	Настраиваем компьютер для мобильной разработки	441
	Что вам понадобится	441
	Что делать дальше	443
	Установка и настройка	443
	Только для пользователей Mac	447
	Настройка Android Studio	448
	Запуск первого приложения	449
	Разбираемся с коварными мелочами	454
	Установка Android Studio	455
	Первый запуск Android Studio	455
	Добавление виртуальных устройств	456
	Установка Flutter	458
	Разногласия между устройствами	460
	Запуск приложений на устройстве Android	460
	Тестирование приложений на физическом устройстве	461
	Подготовка к тестированию на Android-устройстве	461
	Подготовка к тестированию на iPhone	464

	Тестирование на любом физическом устройстве (Android или iPhone)	466
	Использование Android Studio	466
	Начало работы	467
	Основное окно	467
	Запуск примеров программ из книги	471
	Наслаждаемся перезапуском	474
	Если вы придирчивы...	474
Глава 3.	Привет от Flutter	475
	Перво-наперво – создание Flutter-приложения	476
	О чем все это?	478
	Параметры конструктора	481
	Несколько слов о пунктуации.	483
	Не сдавайтесь – просто делайте отступы	484
	Классы, объекты и виджеты.	485
	Краткий трактат о вложенности	487
	Документация – твой друг	489
	Украшаем приложение	490
	Создание макета.	492
	Добавляем визуальные штрихи.	495
	Перечисления (enum) в языке Dart.	496
	Привет из солнечной Калифорнии!	497
	Добавляем еще один виджет	498
	Центрирование текста (часть 1).	501
	Центрирование текста (часть 2).	504
	Отображение изображения	507
	Погодите-ка...	511
Глава 4.	Еще раз привет!	513
	Создание и использование функции	514
	Объявление функции	515
	Вызов функции.	516
	Параметры и возвращаемое значение.	516
	Программирование на Dart: мелочи	519
	Операторы и объявления	519
	Особенности типизации в Dart	520
	Литералы, переменные и выражения	522
	Два по цене одного	524
	Ключевое слово var в Dart	527
	Встроенные типы	529
	Типы, которые не являются встроенными	531
	Использование операторов import	532
	Варианты объявления функций	532
	Типы в объявлениях функций	535
	Именованые параметров	536

	А как насчет функции build?	537
	Будет еще веселее!	538
Глава 5.	Претворяя идеи в жизнь	539
	Давайте все нажмем плавающую кнопку действия.	539
	Виджеты, не поддерживающие состояние, и виджеты с поддержкой состояния.	542
	У виджетов есть методы	543
	Не обращайте внимания на фреймворк за кулисами	544
	Улучшаем приложение	554
	Больше параметров, пожалуйста.	556
	Аннотация override	558
	Что означает <Widget>	559
	Анонимные функции	560
	Что куда относится	563
	Имена, начинающиеся с подчеркивания	568
	Уф, какое облегчение!	569
Глава 6.	Укладываем все по местам	571
	Разбираемся с картиной в целом	572
	Создание небольших фрагментов кода.	574
	Создание списка параметров.	577
	Цвета вживую	578
	Добавление отступов.	579
	Ваш скромный слуга – виджет Column	581
	Виджет SizedBox	583
	Ваш друг – виджет Container	584
	Вложенные ряды и столбцы.	589
	Добавление новых уровней вложенности	591
	Использование виджета Expanded.	593
	Расширенный против нерасширенного.	596
	Виджет Expanded спасает положение.	599
	Немного гибкости	604
	Насколько у меня большое устройство?	606
Глава 7.	Взаимодействие с пользователем	611
	Простой переключатель	612
	Ключевое слово const в Dart	616
	Совместимы или нет?	617
	Подожди!	619
	Насколько сильно вы любите Flutter?	621
	Работа с текстовыми полями	625
	Пункты 1 и 2.	627
	Пункт 3.	630
	Пункт 4.	631
	Пункт 5.	635