



# Aprenda a programar con Python 3

## Práctica:

### 1. Introducción a Python y su entorno de programación

Carolina Mañoso, Ángel P. de Madrid y Miguel Romero

# Enunciado (1 / 2)

- ◆ Instale Python en su sistema operativo.
- ◆ Abra el intérprete desde el entorno de desarrollo integrado (IDE). Estudie sus posibilidades.
- ◆ Pruebe a ejecutar **de forma interactiva** alguna instrucción, por ejemplo:

```
>>> print("Hola mundo")
```

- ◆ Ahora abra un editor y escriba un **programa** que imprima "Hola mundo" en la pantalla. Guarde este programa como un fichero válido de Python (extensión `.py`) y entréguelo a través de la plataforma. Debe poder ejecutarse sin ningún tipo de error.

## Enunciado (2 / 2)

- ◆ Si tiene la posibilidad, practique esto mismo en otros sistemas operativos: Windows, Linux, Mac... (En este caso, entregue sólo uno de los ficheros.)
- ◆ **Observaciones:** El objetivo de este primer ejercicio es que el estudiante que se inicia distinga entre:
  - Una sesión interactiva en la *shell* de Python (de la que se puede sacar un volcado desde `File` → `Save` y cuyo resultado no sirve como programa Python).
  - Un programa de Python válido y ejecutable. Ha de entregar este programa (fichero `.py`), no un volcado o pantallazo de la sesión.

# Aviso



Aprenda a programar con Python 3 by C. Mañoso, A. P. de Madrid, M. Romero is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Esta colección de transparencias se distribuye con fines meramente docentes.

Todas las marcas comerciales y nombres propios de sistemas operativos, programas, hardware, etc. que aparecen en el texto son marcas registradas propiedad de sus respectivas compañías u organizaciones.