Formación Python

# Medios

Para empezar a desarrollar aplicaciones de Python, proponemos usar las herramienta de desarrollo online CodeSkulptor (<http://www.codeskulptor.org>) y Skulpt (<http://www.skulpt.org>). Estos entornos proporcionan una manera de empezar a programar Python sin necesitar nada más que un navegador web (distinto de Internet Explorer), documentación y ejemplos útiles. En el caso de CodeSkulptor, cuenta además con un módulo de interfaz gráfico sencillo de usar.

La limitación de estos entornos es la cantidad limitada de librerías con las que cuenta, por lo que si al final se opta por desarrollar aplicaciones específicas probablemente sea necesario instalar un intérprete local de Python (acompañado de un IDE como PyCharm) y alguna librería relacionada con la aplicación.

También debería utilizarse un repositorio de GitHub o GitLab para intercambiar código y una carpeta de Drive para documentación.

# Sesiones

## Introducción a Python

Ejercicios básicos sin ninguna utilidad en concreto para asegurar que todo el mundo está familiarizado con las instrucciones básicas (condicionales, bucles, etc.), tipos de variables (listas y diccionarios) y manejo de excepciones (al estilo Python: mejor pedir perdón que pedir permiso).

## Aplicaciones interactivas CLI

Desarrollo de una aplicación de línea de comandos como piedra, papel o tijera. Debido a problemas de visibilidad introduciendo texto en CodeSkulptor, sería recomendable usar Skulpt en esta sesión.

## Aplicaciones interactivas gráficas

Desarrollo de una aplicación con interfaz gráfico como el juego serpiente mediante el módulo simplegui.