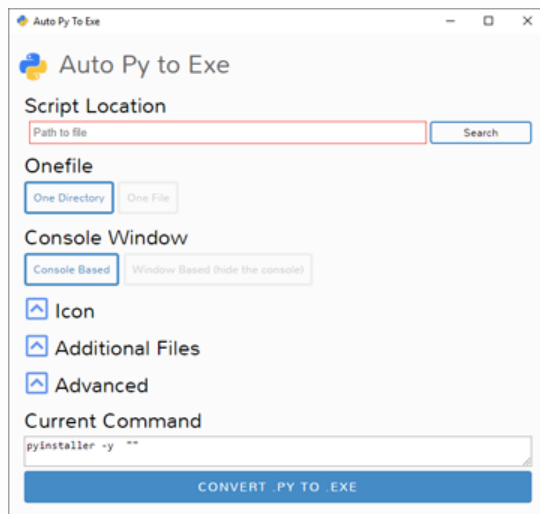


Создание исполняемого файла и установщика

Работа с конвертером Auto PY to EXE

Конвертер Auto PY to EXE позволяет сохранять проекты Python как приложение с использованием простого графического интерфейса.



Начало работы

Проект должен быть создан на Python >= 2.7 (включая 3.7, но не выше!)

Чтобы интерфейс корректно отображался, вам потребуется браузер Chrome. Если chrome не установлен или указан параметр `--no-chrome`, будет использоваться браузер по умолчанию.

Установка и использование

Вы можете установить этот проект с помощью PyPI:

```
pip install auto-py-to-exe
```

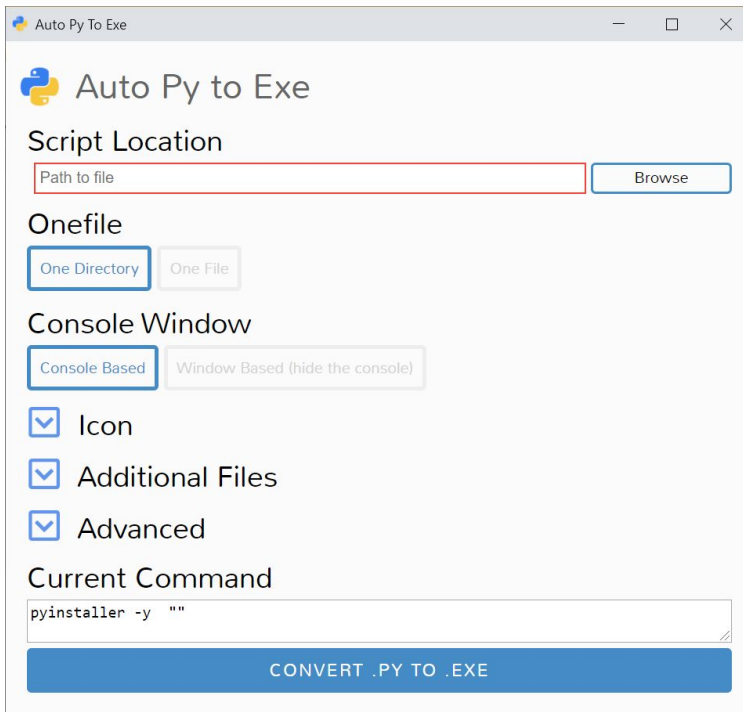
Затем, чтобы запустить его, выполните в терминале следующее:

```
auto-py-to-exe
```

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - auto-py-to-exe
Microsoft Windows [Version 10.0.18362.535]
(c) Корпорация Майкрософт (Microsoft Corporation), 2019. Все права защищены.

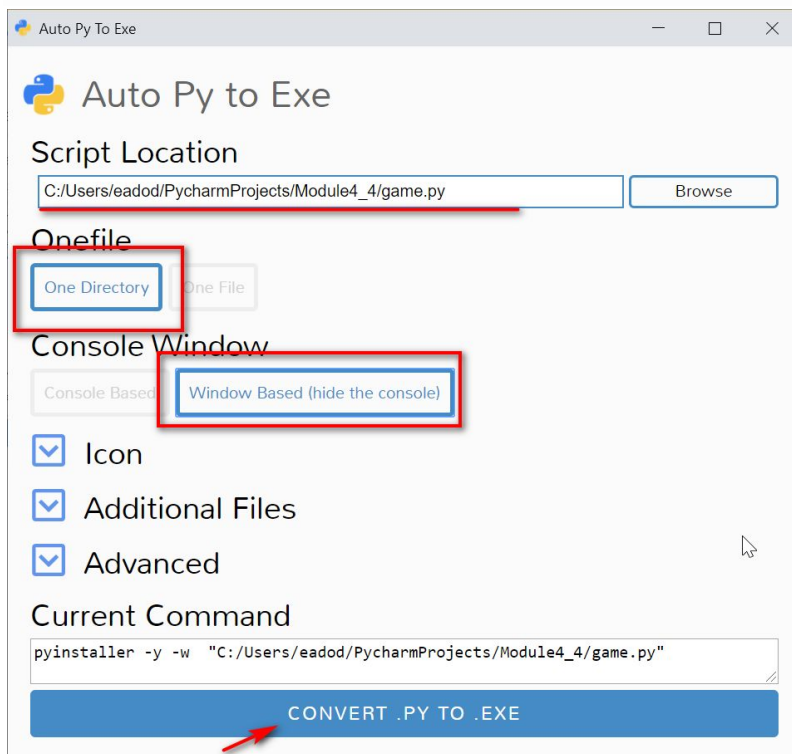
C:\Users\>auto-py-to-exe
```

Использование приложения



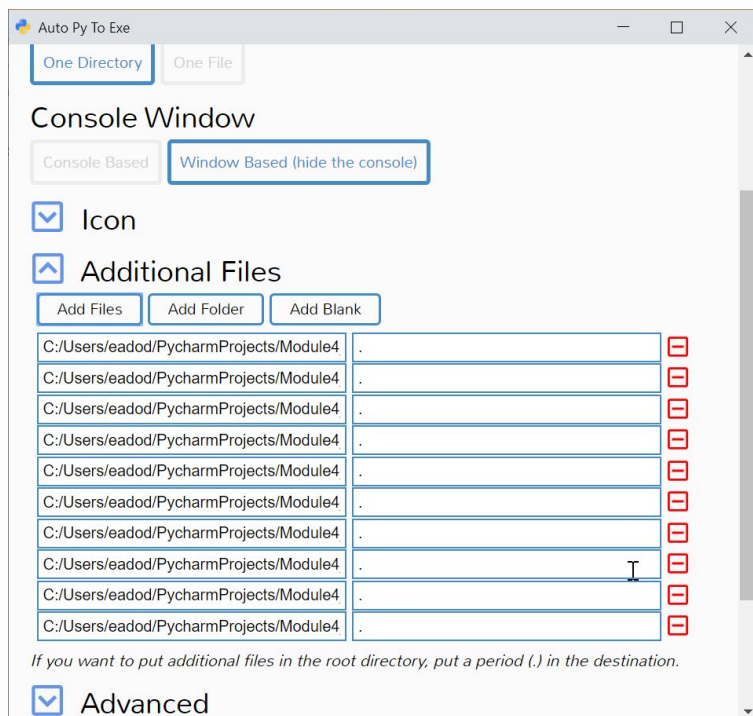
The screenshot shows the 'Auto Py To Exe' application window. It has a title bar with the application name and standard window controls. The main area contains several sections: 'Script Location' with a text input field labeled 'Path to file' and a 'Browse' button; 'Onefile' with two buttons, 'One Directory' (highlighted with a blue border) and 'One File'; 'Console Window' with two buttons, 'Console Based' (highlighted with a blue border) and 'Window Based (hide the console)'; three checked checkboxes labeled 'Icon', 'Additional Files', and 'Advanced'; and a 'Current Command' section with a text input field containing 'pyinstaller -y ""' and a large blue button labeled 'CONVERT .PY TO .EXE'.

1. Выберите местоположение проекта (выберите напрямую или используйте проводник). **Контур станет синим, если файл существует.**
2. Выберите остальные параметры и добавьте такие элементы, как конка или другие файлы.

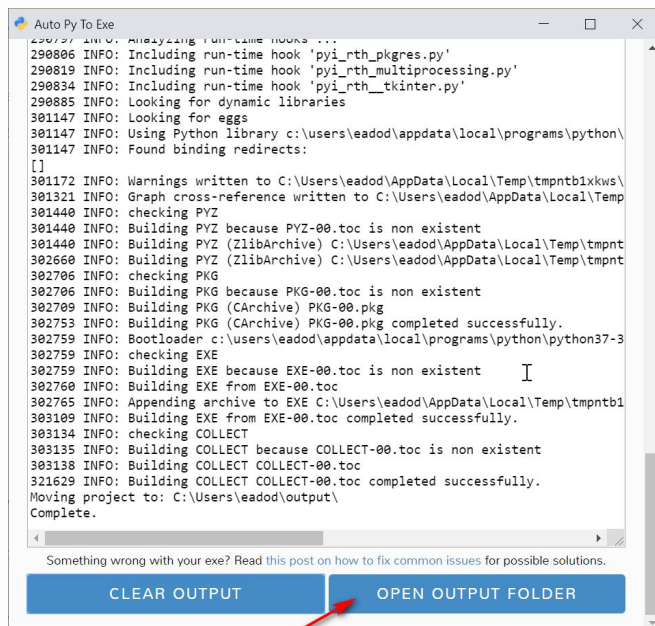


This screenshot shows the same 'Auto Py To Exe' application window, but with specific configuration changes and highlights. The 'Script Location' field now contains the path 'C:/Users/eadod/PycharmProjects/Module4_4/game.py'. The 'One Directory' button in the 'Onefile' section is highlighted with a red box. The 'Window Based (hide the console)' button in the 'Console Window' section is also highlighted with a red box. The 'Current Command' field now contains 'pyinstaller -y -w "C:/Users/eadod/PycharmProjects/Module4_4/game.py"'. The 'CONVERT .PY TO .EXE' button at the bottom is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it.

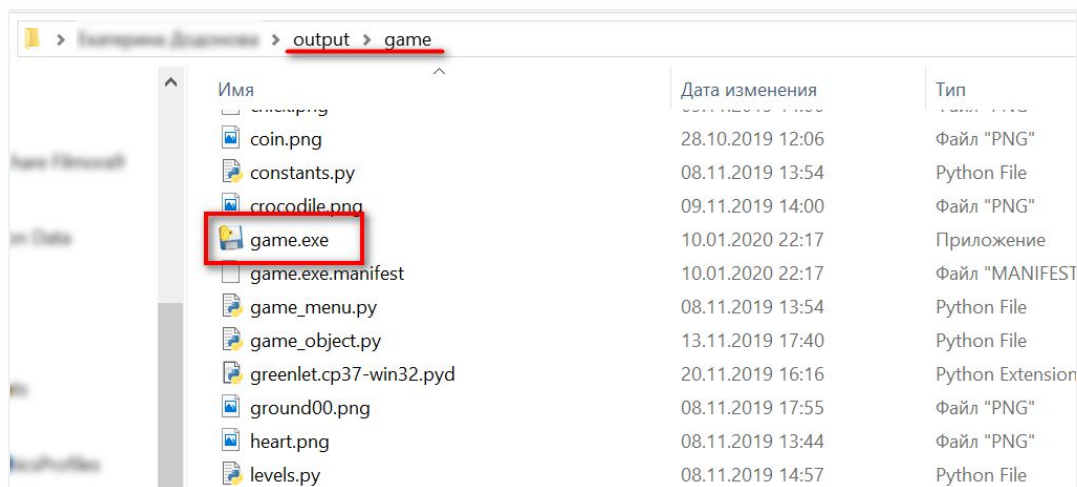
3. Не забудьте добавить в проект все файлы, которые использует ваш проект (файлы изображений, звуков, и все другие модули, кроме главного):



4. Нажмите большую синюю кнопку внизу, чтобы запустить процесс преобразования.
5. Откройте полученные файлы, когда все будет готово.



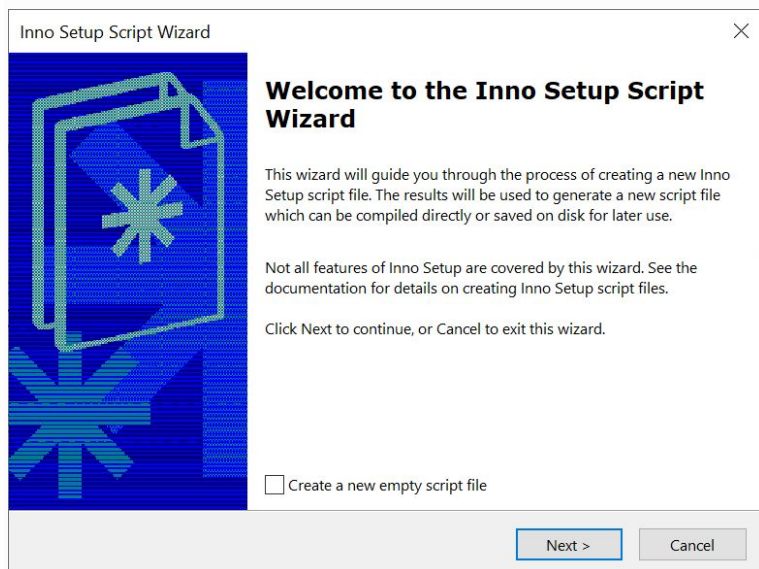
6. В папке с результатом вы найдете файл с расширением .exe. Его и нужно запускать.



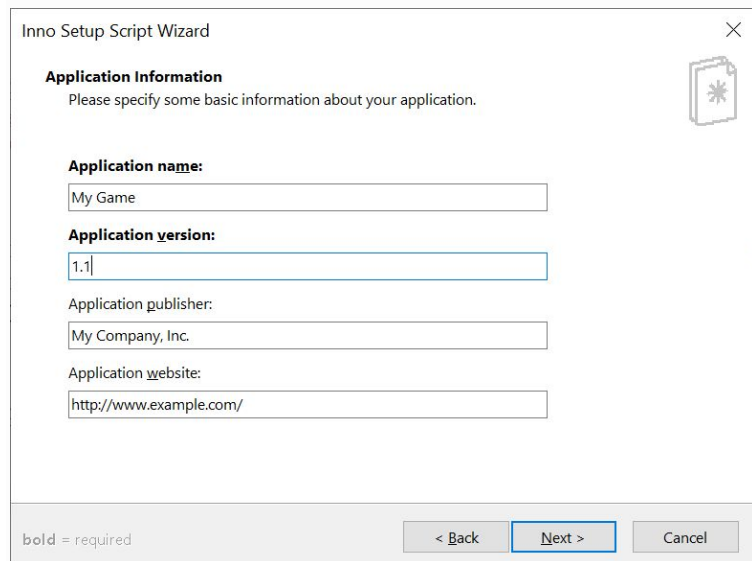
Создание установщика

Теперь разберемся с процессом упаковки исполняемого файла в установщик. Когда у нас есть исполняемый файл и куча зависимостей, как мы можем сделать установщик? Мы будем использовать Inno Setup, но вы также можете использовать NSIS или фирменный установщик Microsoft. Вам нужно будет зайти на их сайт (<http://www.jrsoftware.org/isdl.php>), скачать программу и установить ее. Затем запустите программу. Вы должны увидеть основную программу.

Выберите **Создать новый сценарий с помощью мастера сценариев** и нажмите кнопку **ОК**.



Нажмите **Next**, и вы должны увидеть такое окно:



Inno Setup Script Wizard

Application Information
Please specify some basic information about your application.

Application name:
My Game

Application version:
1.1

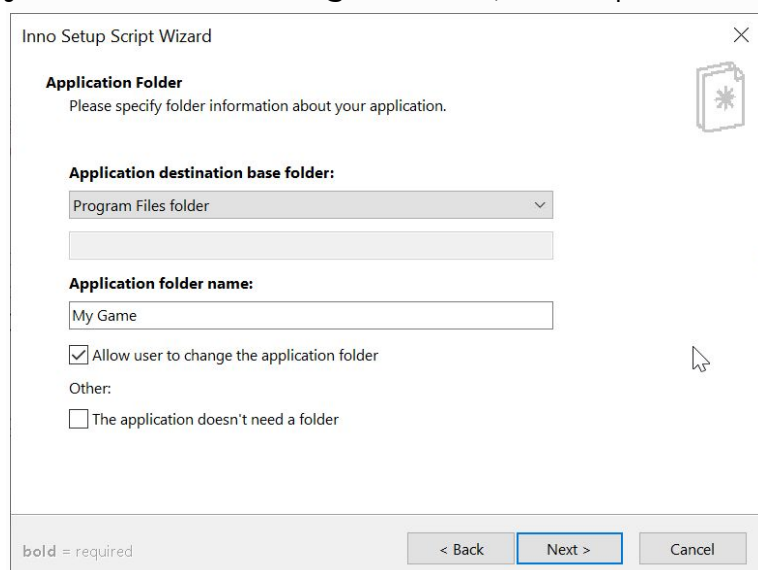
Application publisher:
My Company, Inc.

Application website:
http://www.example.com/

bold = required

< Back **Next >** Cancel

Заполните эти поля, как вам нравится, и нажмите **Next**. На следующем экране вы можете выбрать, где вы хотите установить приложение по умолчанию. По умолчанию это Program Files, что нормально.



Inno Setup Script Wizard

Application Folder
Please specify folder information about your application.

Application destination base folder:
Program Files folder

Application folder name:
My Game

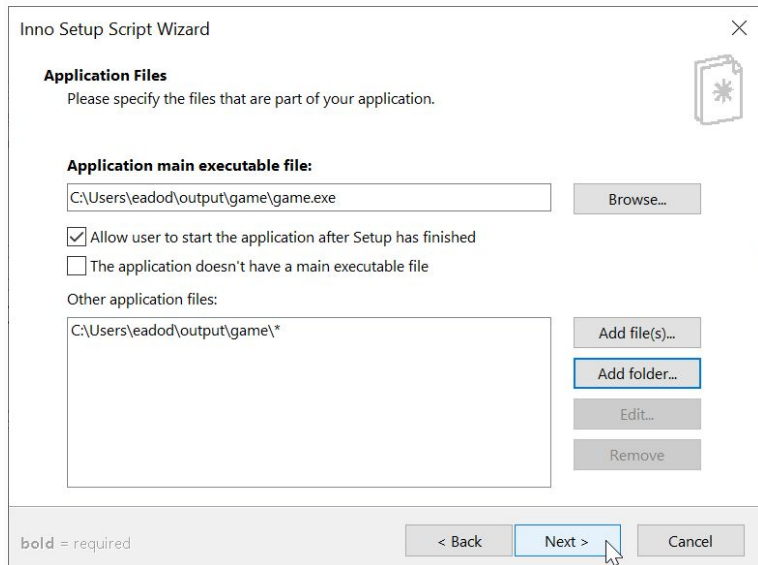
☒ Allow user to change the application folder

Other:
☐ The application doesn't need a folder

bold = required

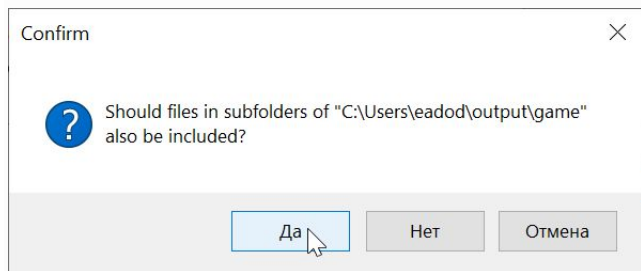
< Back **Next >** Cancel

Нажмите **Next**. Теперь вы должны увидеть следующий экран. Найдите исполняемый файл, который вы создали, и добавьте его. Затем нажмите кнопку **Add folder** и добавьте полученную папку с исполняемым файлом:



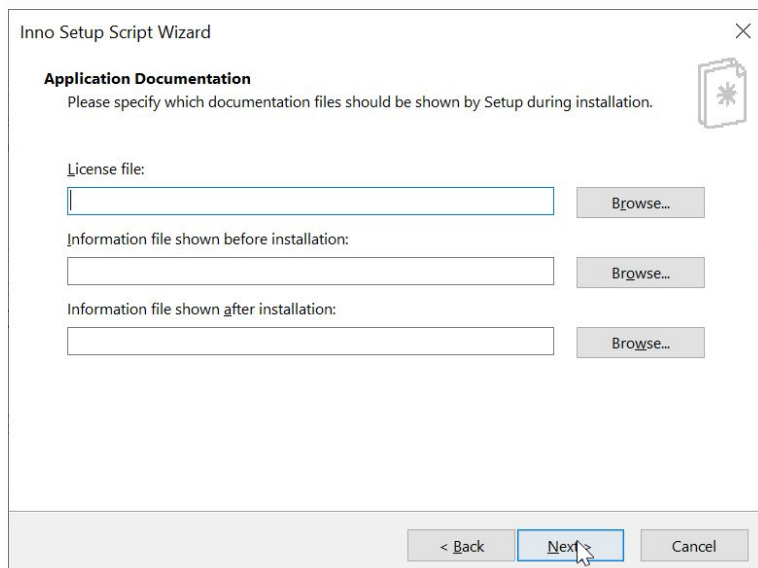
The screenshot shows the 'Inno Setup Script Wizard' window at the 'Application Files' step. The title bar says 'Inno Setup Script Wizard'. The main heading is 'Application Files' with a subtext 'Please specify the files that are part of your application.' and a folder icon. There are two sections: 'Application main executable file:' with a text box containing 'C:\Users\eadod\output\game\game.exe' and a 'Browse...' button; and 'Other application files:' with a text box containing 'C:\Users\eadod\output\game\' and buttons for 'Add file(s)...', 'Add folder...' (highlighted with a blue border), 'Edit...', and 'Remove'. At the bottom, there are checkboxes for 'Allow user to start the application after Setup has finished' (checked) and 'The application doesn't have a main executable file' (unchecked). A status bar at the bottom left says 'bold = required'. Navigation buttons at the bottom are '< Back', 'Next >' (highlighted with a blue border and a mouse cursor), and 'Cancel'.

Не забудьте включить все файлы из папки в проект!



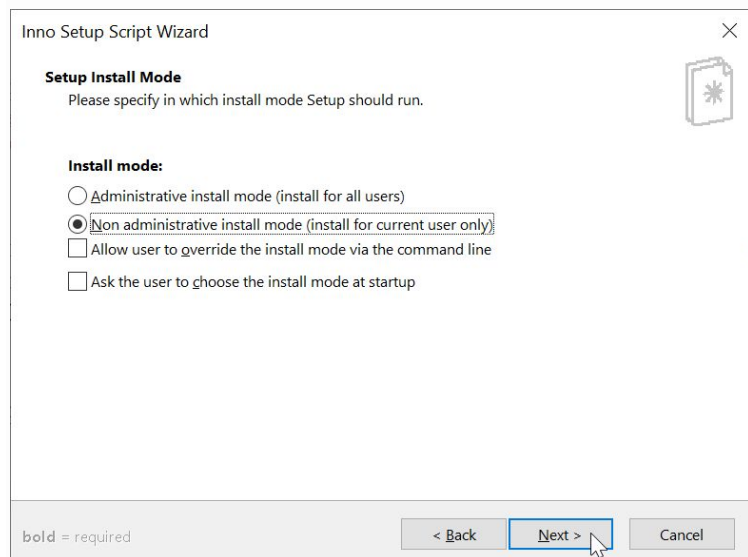
The screenshot shows a 'Confirm' dialog box with a question mark icon. The text asks: 'Should files in subfolders of "C:\Users\eadod\output\game" also be included?'. At the bottom, there are three buttons: 'Да' (Yes, highlighted with a blue border and a mouse cursor), 'Нет' (No), and 'Отмена' (Cancel).

Теперь вы готовы нажать **Next**. Убедитесь, что в папке «Пуск» указано правильное имя (в данном случае My Game) и продолжайте. Вы можете не заполнять следующий экран или поэкспериментировать с ним, если хотите:

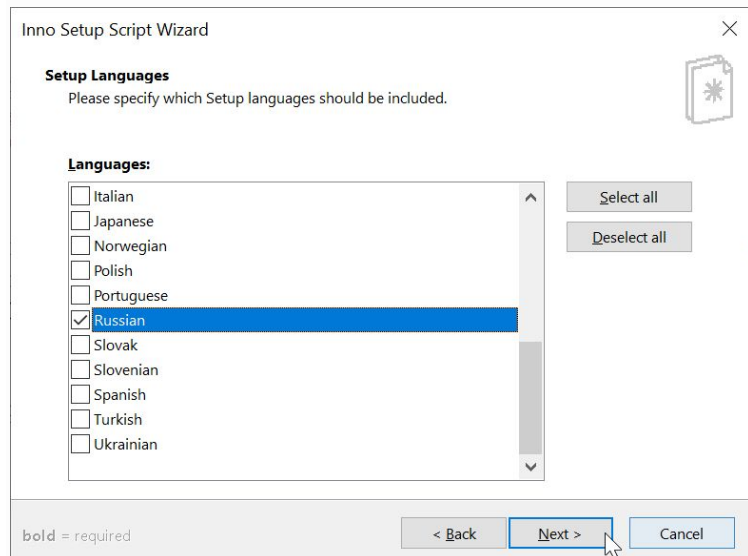


The screenshot shows the 'Inno Setup Script Wizard' window at the 'Application Documentation' step. The title bar says 'Inno Setup Script Wizard'. The main heading is 'Application Documentation' with a subtext 'Please specify which documentation files should be shown by Setup during installation.' and a folder icon. There are three sections, each with a text box and a 'Browse...' button: 'License file:', 'Information file shown before installation:', and 'Information file shown after installation:'. At the bottom, there are navigation buttons: '< Back', 'Next >' (highlighted with a blue border and a mouse cursor), and 'Cancel'.

На следующем экране вы можете указать тип установки: для всех пользователей (для установки потребуются права администратора) или только для текущего пользователя:

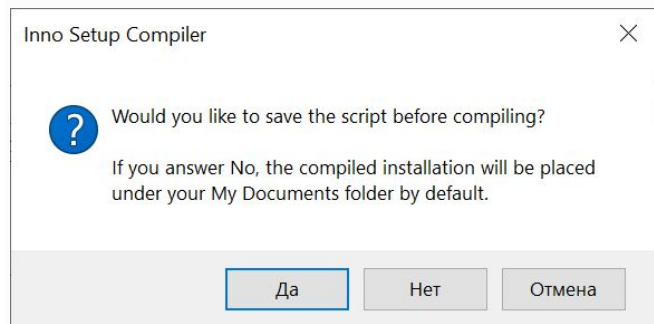


Наконец, можно указать языки, на которых будет работать программа - установщик:

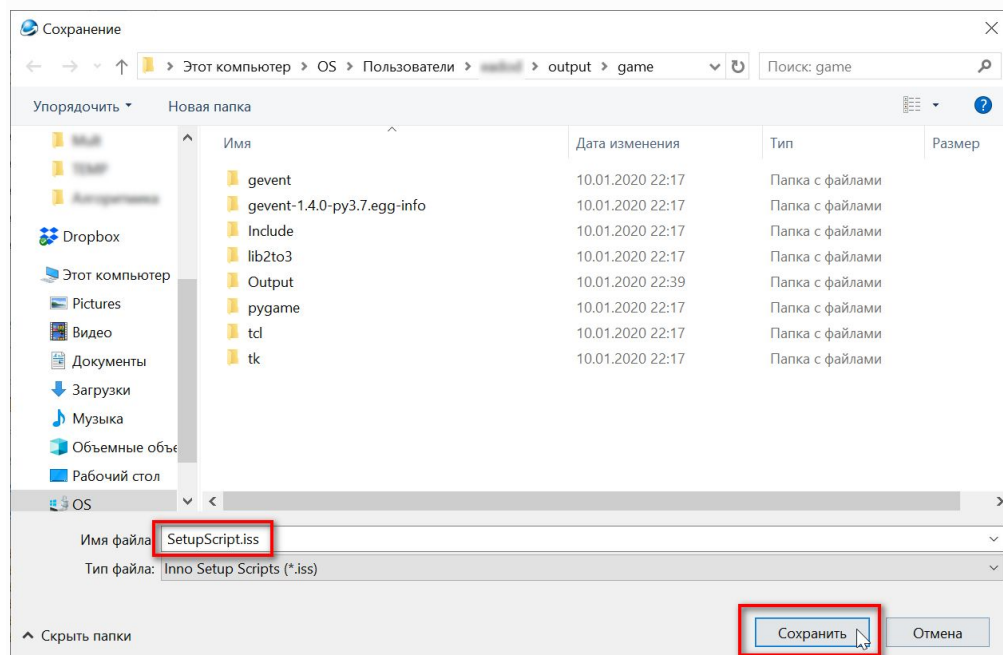


Последний экран перед завершением позволяет вам выбрать каталог, в который нужно поместить вывод, вы можете оставить это поле пустым, так как по умолчанию он находится в том месте, где расположен исполняемый файл. Нажмите **Next**, **Next** и **Finish**.

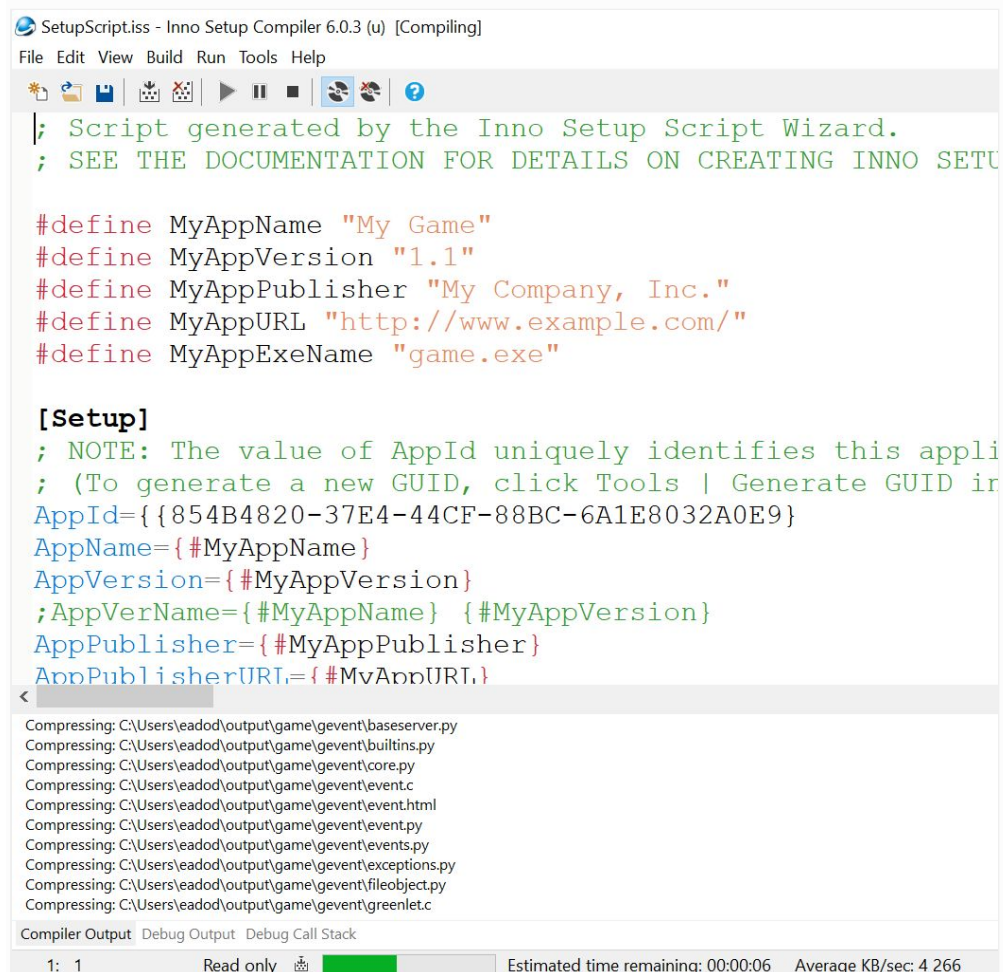
Это мастер создаст полноценный .iss скрипт, который Inno Setup использует, чтобы превратить ваше приложение в установщик. Затем приложение спросит вас, хотите ли вы идти дальше и скомпилировать скрипт сейчас. Сделаем это. Затем оно спросит, хотите ли вы сохранить свой .iss скрипт




Вы можете сохранить ваш скрипт в папке с исполняемым файлом:



После этого будет запущен процесс создания установщика:



После того, как процесс завершиться, в папке Output появится готовый файл установщика:

Выходные Данные > output > game > Output		
	Имя	Дата изменения
	 mysetup.exe	10.01.2020 23:01