1. **НАСТРОЙКА РАБОЧЕГО ОКРУЖЕНИЯ**

В ходе учебной практики использовался язык программирования Python, среда разработки (IDE) PyCharm.



Рисунок 2.1 – логотип PyCharm

Python – это универсальный язык программирования, который широко используется во всем мире. Он используется в веб-разработке, тестирование, десктоп-приложения, мобильные приложения, игры. Основным преимуществом которого является простота. Не нужно тратить месяцы на изучение сложного синтаксиса, как в C++, и переживать об утечках памяти.

PyCharm – это интегрированная среда разработки на языке python, созданная компанией JetBrains. В PyCharm есть все инструменты, чтобы писать, отлаживать и тестировать код. Например, можно быстро исправить программу сразу в нескольких местах.

В программе можно выделить положительные и отрицательные стороны.

Полюсы: доступный, постоянные обновления, многофункциональный, имеет быструю отладку.

Минусы: сложный интерфейс, сильное потребление системных ресурсов.

В ходе разработки используются библиотеки Python:

1. Tkinter – это кроссплатформенный графический интерфейс Python, который позволяет работать с библиотекой Tk. Он содержит элементы графического интерфейса пользователя, с помощью которых можно создавать различные приложения. Выбор был отдан этой библиотеке, так как ее функционал показался мне более простым и наглядным, в Tinker’е предоставлен широкий встроенный набор интерактивных элементов и их атрибутов. Графические интерфейсы с использованием этой библиотеки выглядят устаревшими, что подчеркнет возраст игры, которую я буду создавать.

Скриншот работы в выбранной среде приведены на рисунке 2.1.

Изображение выглядит как снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение, Графическое программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.2 – Интерфейс PyCharm

Для системы контроля версий в соответствии с заданием использована система GitHub.

Изображение выглядит как снимок экрана, текст, Мультимедийное программное обеспечение, диаграмма

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.3 – Профиль GitHab