

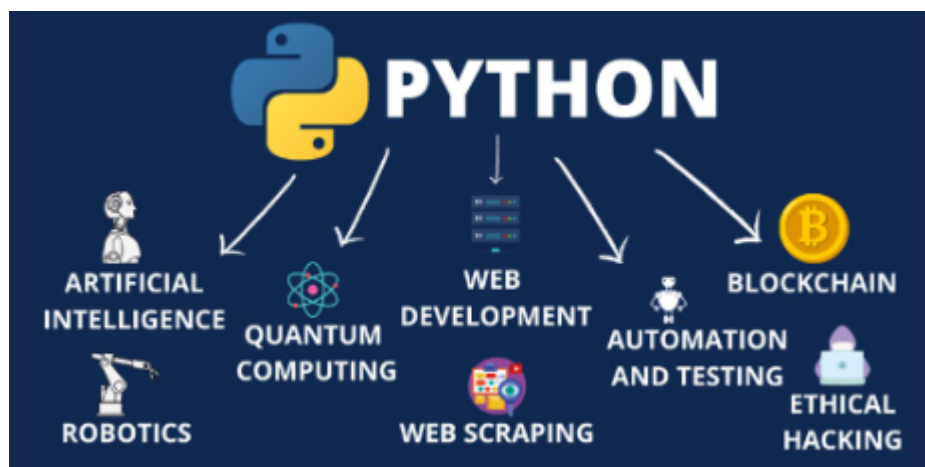
Python

En este apartado nos vamos a centrar en aprender nosotros a crear un programa para hacer una determinada tarea.

Aquí podrás encontrar los [Juegos](#) que creamos en las clases.

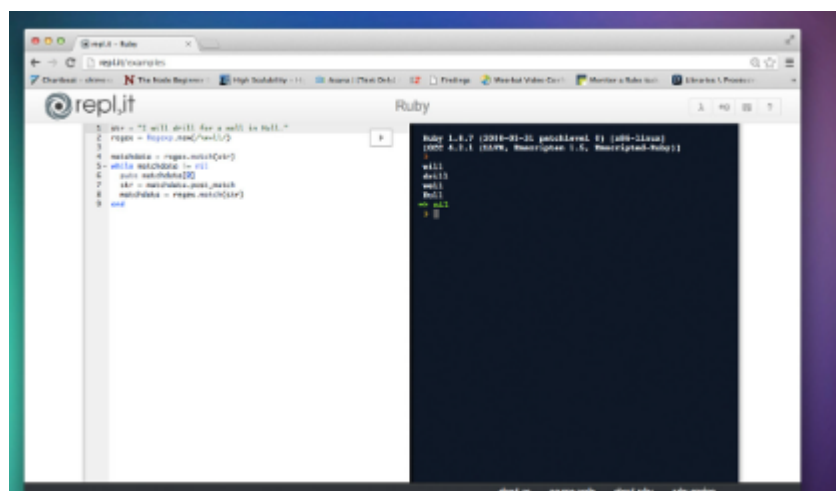
El lenguaje Python

Existen muchos lenguajes de programación, que son como diferentes idiomas. Cada uno tiene unas palabras propias y una determinada forma de escribirse, y se utilizan para tareas muy variadas. Nosotros vamos a aprender a utilizar **Python**, uno de los lenguajes más populares, pero hay muchos más.



Herramientas

Para crear nuestros programas vamos a usar un entorno de programación online. En nuestro caso, [Repl.it](#) donde podéis crear programas utilizando cualquier lenguaje a través de un navegador sin necesidad de instalar nada, y todos los proyectos que hagáis se guardarán ahí automáticamente.



Elementos de un programa

A tener en cuenta:

- Un programa es conjunto de una o más **instrucciones**
- Intentar que cada instrucción ocupe línea
- Si queremos agrupar 2 instrucciones en una línea (🙄)

```
print("cada línea termina en ;");  
print("esta línea está mal")  
print("la línea anterior tendria que terminar en ;");
```

- Si no cabe toda la instrucción, continuar en siguiente línea (/)
- Al final de las líneas no se coloca ; ni se utilizan { }

En un programa, las líneas están numeradas para conocer en qué lugar del programa nos encontramos, pero los números no tienen ningún efecto en especial.

```
print("estas es la línea 1 ;");  
print("esta la 2. va a dar error aquí")  
print("esta la 3");
```

Nombres de archivos

- Se guardan con extensión .py
- Nombre escritos en minúsculas
- Utilizar guiones bajos para separar palabras o números

Ejemplos:

- operaciones_3_2.py
- operaciones_masa_corporal.py