

## Práctica. Escritura y ejecución de SCRIPS. Unidad 3.

Hasta ahora se ha usado la consola para escribir código línea a línea y ejecutar cada línea cuando se introduce pulsando la tecla Enter. Ahora vamos a ver la forma de escribir pequeños programas llamados “scrips” que se van a ejecutar tras compilar el código fuente obteniendo los bytecodes de Python y a continuación se interpretará el programa de bytecodes.

Para escribir las líneas de programa se usará un IDE (Integrated Development Environment) como el PyCharm, específicamente creado para el lenguaje Python. Una vez instalado y descargado se deben seguir los siguientes pasos para escribir, depurar y ejecutar un programa:

### Paso 1. Abrir/Crear un Proyecto.

Todo lo que se hace en PyCharm se hace dentro del contexto de un proyecto. Sirve como base para la edición de programas, la depuración, la asistencia a la escritura del mismo, coherencia de estilo de codificación, etc. En la figura P3.1, nos aparece la pantalla de bienvenida, en la que se pueden seleccionar tres opciones en la parte derecha para comenzar a trabajar en un proyecto dentro del IDE:

- Crear un proyecto nuevo.
- Abrir uno existente.
- Control de Versiones.

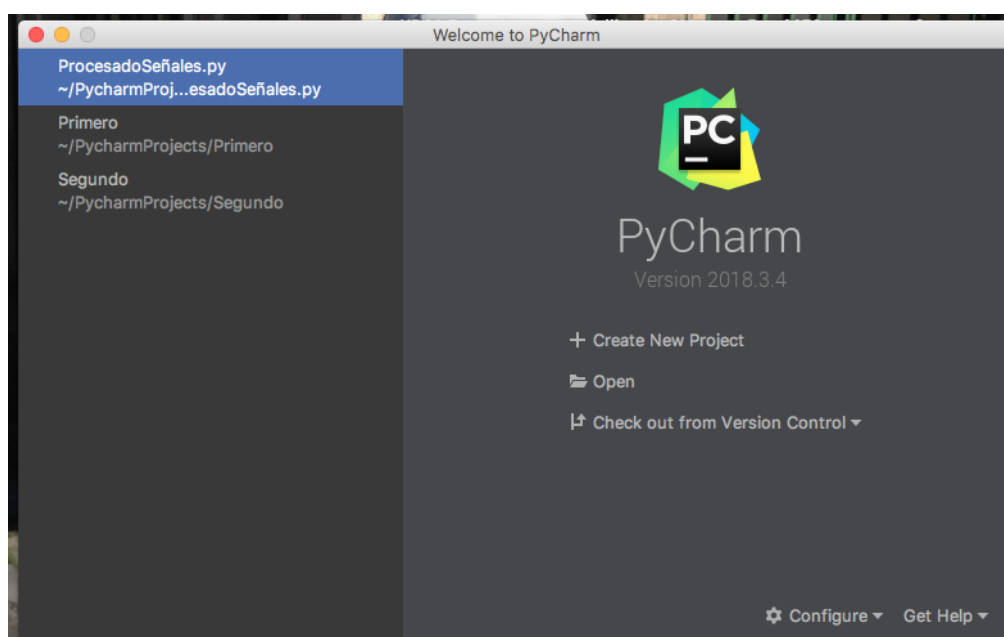
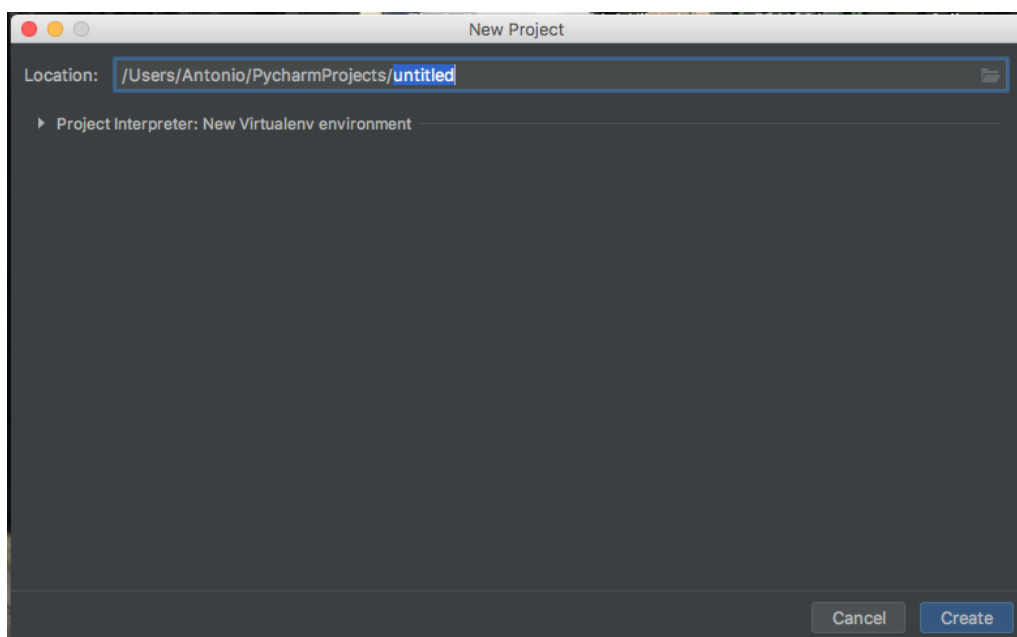


Figura P3.1. Pantalla de bienvenida.

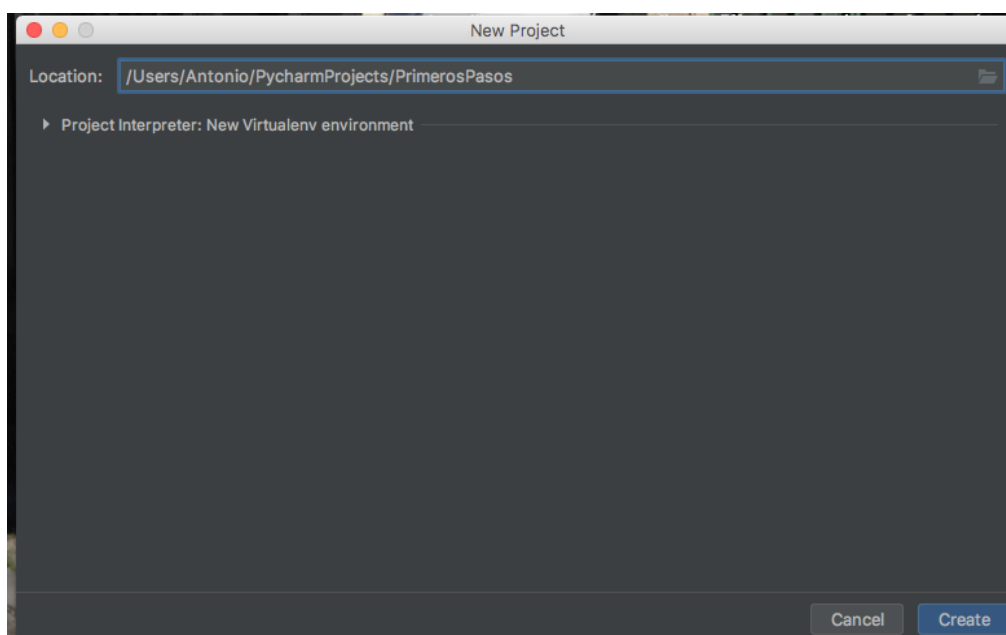
## Crear un proyecto nuevo

Si desea comenzar desde cero, se hace clic en Crear un Proyecto Nuevo en la pantalla de bienvenida. Nos aparece una pantalla de título “New Project” como la de la figura P3.2 donde habrá que escribir el nombre que le vamos a dar al proyecto.



**Figura P3.2.**

Nuestro primer proyecto puede llamarse: “PrimerosPasos”, como muestra la figura P3.3.



**Figura P3.3.**

Tras pulsar el botón “Create” se creará un proyecto de Python.

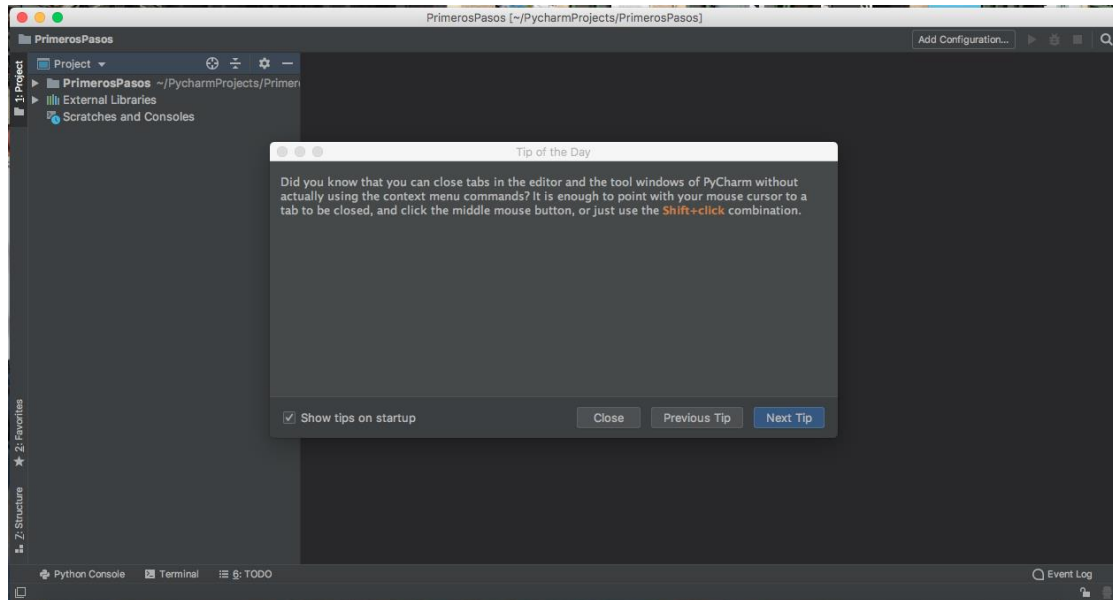


Figura P3.4.

En la figura P3.4, vemos que nos aparece en la izquierda de la pantalla el nombre del proyecto, y centrado un tip (recordatorio) que pasamos a cerrar pulsando el botón Close. Tras eso, nos queda la pantalla de la figura P3.5:

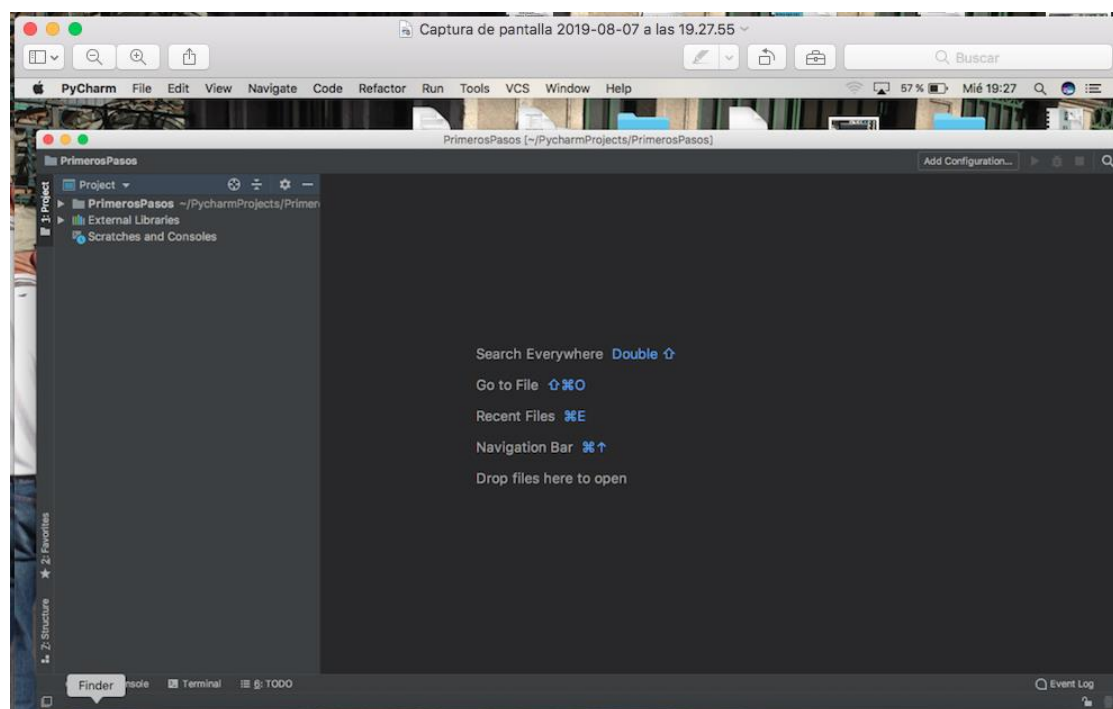
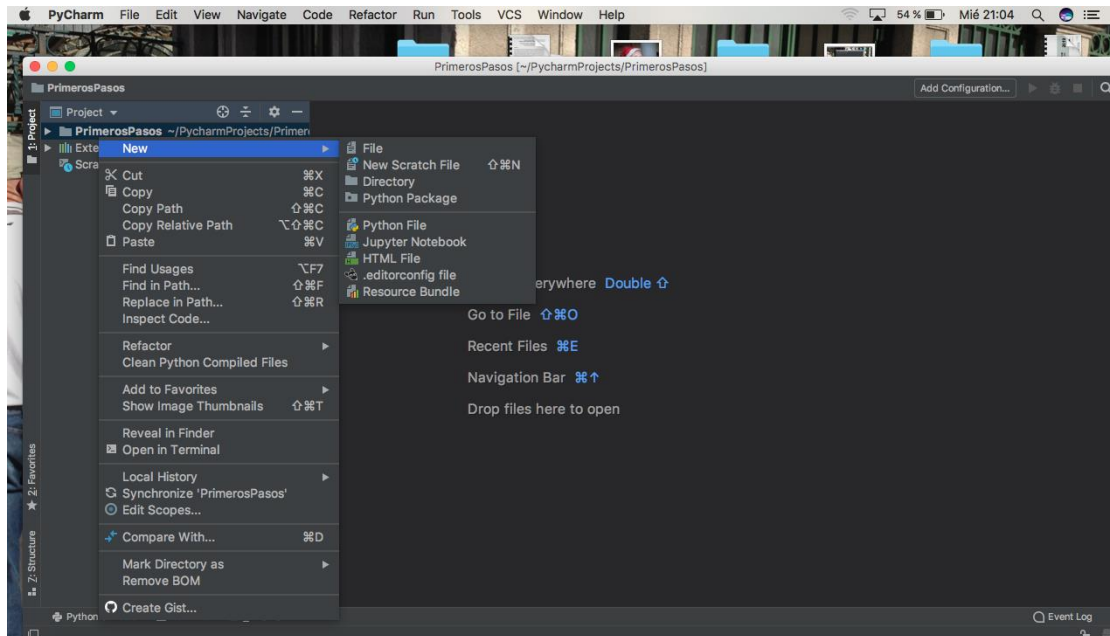


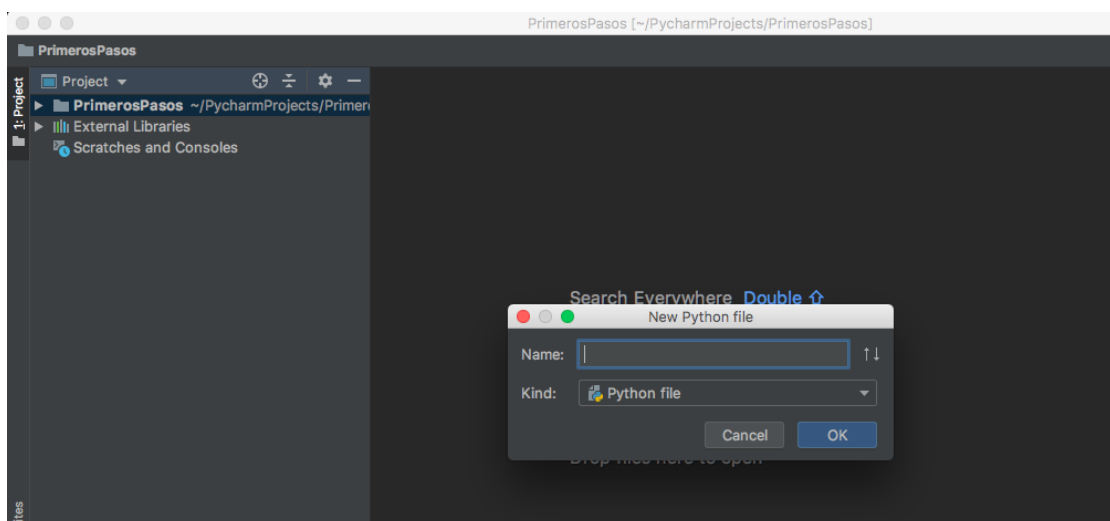
Figura P3.5.

Al objeto de pasar a escribir nuestro primer programa situamos el ratón sobre el nombre del proyecto (en fondo azul oscuro en la figura P3.6), pulsamos con el botón derecho y nos aparece un menú contextual. Nos situamos sobre “New” (en fondo azul claro) y se despliega a su derecha otro menú del que seleccionamos “Python File”.



**Figura P3.6.**

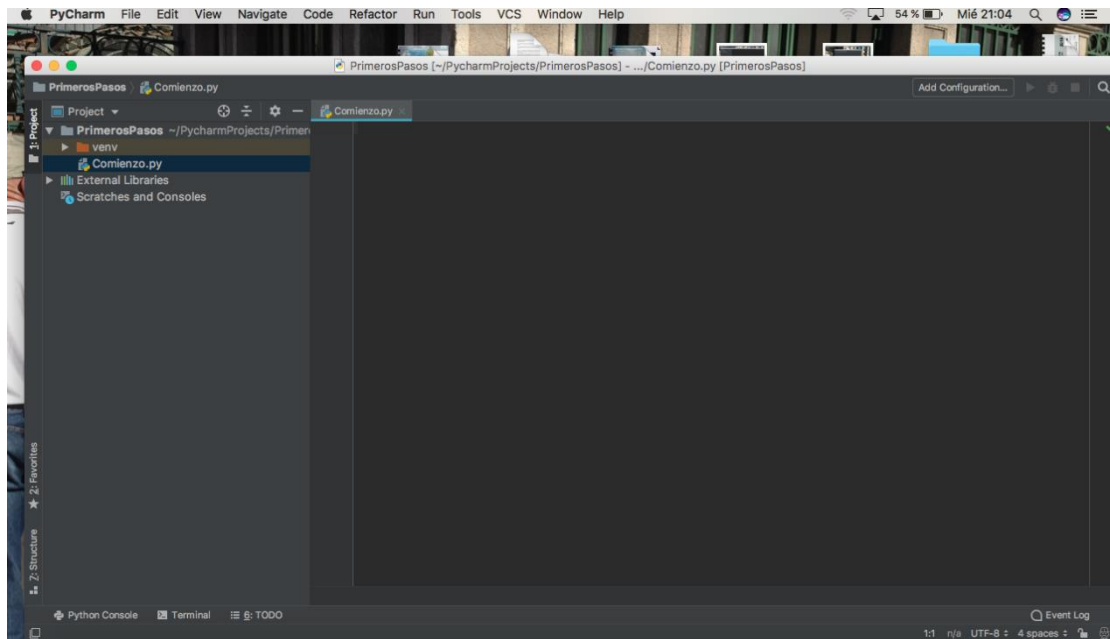
Tras pulsar sobre “Python File”, nos aparece un diálogo para escribir el nombre del programa, como se muestra en la figura P3.7.



**Figura P3.7.**

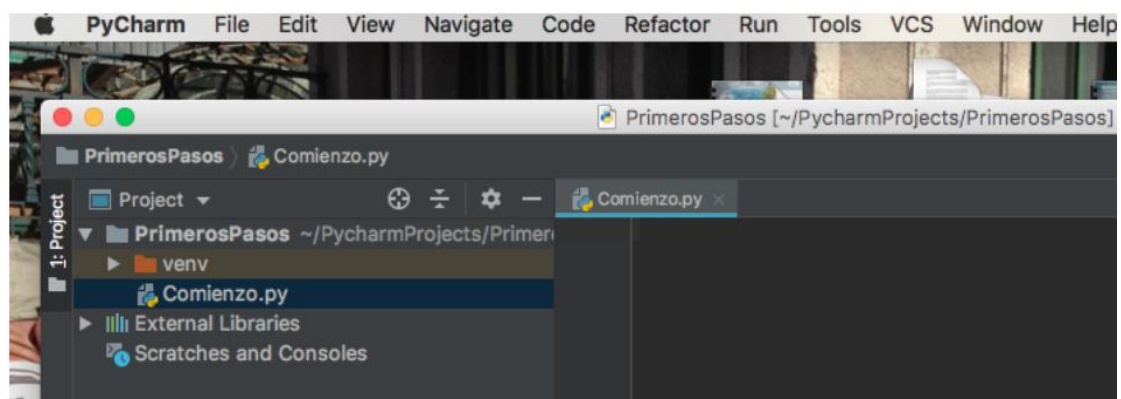
Le vamos a llamar “Comienzo”, para lo que escribimos el nombre en el recuadro que aparece a la derecha de Name, como se ve en la figura P3.7.

Tras pulsar OK, nos aparece el editor, es decir, la región de la pantalla en la que se puede escribir el programa, tal como se muestra en la figura P3.8. En la parte superior izquierda de la zona del editor se aprecia el nombre del programa con la terminación “py”.



**Figura P3.8.**

En la figura P3.9, se muestra con detalle. Se ve debajo de Project el nombre del proyecto (PrimerosPasos) a la derecha de una carpeta que representa la carpeta en la que se guarda el proyecto. Sobre fondo azul el nombre del programa y en la zona del editor, también el nombre del programa.



**Figura P3.9.**