SŠ

Ján Guniš

Návod na inštaláciu jazyka Python a vývojového prostredia JetBrains PyCharm

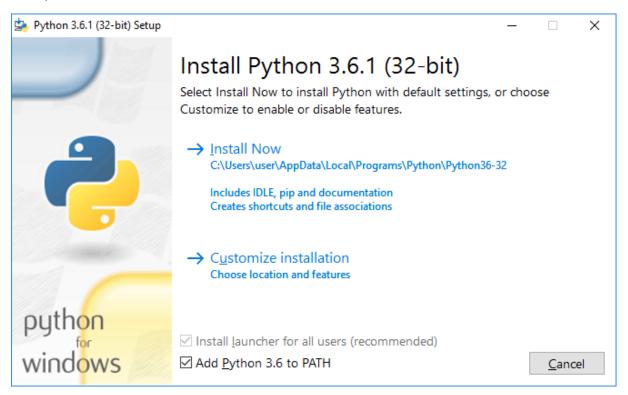
Inštalácia interpretera jazyka Python

Najskôr inštalujeme interpreter jazyka Python. Inštalačný súbor získame z https://www.python.org/downloads/. Inštalujme verziu 3.x (POZOR! nie je kompatibilná s verziou 2.x). Sťahujte vždy najnovšiu verziu. Python existuje pre rôzne operačné systémov a je možné stiahnuť 32 bitovú alebo 64 bitovú verziu podľa operačného systému.

Poznámka:

Konkrétna situácia sa môže od nasledovného popisu inštalácie líšiť.

Inštalácia prebieha štandardným spôsobom (Obrázok 1). Po spustení inštalačného súboru môžeme použiť prednastavené hodnoty inštalácie. Ak vyberieme možnosť "Add Python 3.x to PATH" budeme môcť spustiť interpreter z príkazového riadka a jednoduchšie inštalovať rozširujúce balíčky pomocou inštalátora pip (odporúčame túto možnosť vybrať). Python sa štandardne inštaluje do priečinka používateľa.



Obrázok 1 Inštalácia interpretera jazyka Python

Inštaláciou získame nie len samotný interpreter jazyka Python, ale aj jednoduché vývojové prostredie IDLE (Python's Integrated Development and Learning Environment).







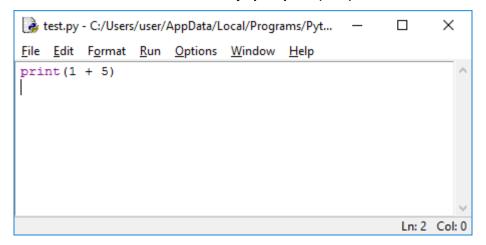


IDLE obsahuje dve okná.

- Shell interaktívny interpreter (konzola), (Obrázok 2)
- Editor editor pre písanie skriptov jazyka Python, výsledky behu skriptu sú viditeľné v okne Shell. (Obrázok 3)

```
Python 3.6.1 Shell
                                                                               П
<u>File Edit Shell Debug Options Window Help</u>
Python 3.6.1 (v3.6.1:69c0db5, Mar 21 2017, 17:54:52) [MSC v.1900 32 bit (Intel)]
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
   1 + 5
>>>
== RESTART: C:/Users/user/AppData/Local/Programs/Python/Python36-32/test.py ==
>>>
                                                                                Ln: 8 Col: 4
```

Obrázok 2 Konzola jazyka Python (Shell)



Obrázok 3 Editor jazyka Python

Pre vytváranie jednoduchých skriptov, resp. testovanie častí programov nám stačí táto konfigurácia. Po tejto inštalácii môžeme vytvárať, upravovať a spúšťať skripty jazyka Python. Po spustení prostredia (Shell alebo Editor) skript otvoríme v ponuke File|Open... Skript môžeme otvoriť pre editáciu aj priamo z prostredia operačného systému. Z kontextovej ponuky pravého tlačidla myši vyberieme možnosť "Edit with IDLE".

Pre vytváranie rozsiahlejších programov je výhodné inštalovať silnejšie vývojové prostredie (viď. napr. nasledovná kapitola).

Inštalácia vývojového prostredia JetBrains PyCharm Edu

Vývojové prostredie získame z https://www.jetbrains.com/pycharm-edu/. Podľa operačného súboru stiahneme príslušný inštalačný program. Po jeho spustení sa spustí sprievodca inštaláciou.

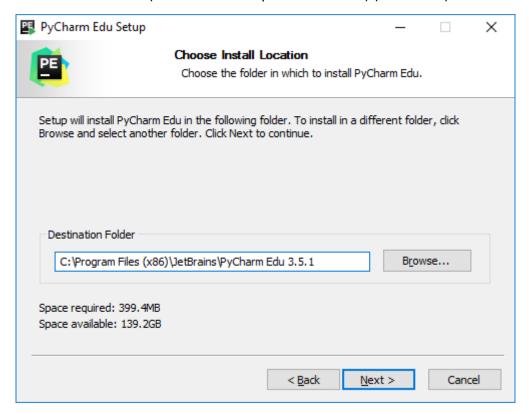








Zvolíme miesto inštalácie (môžeme nechať preddefinované) (Obrázok 4).



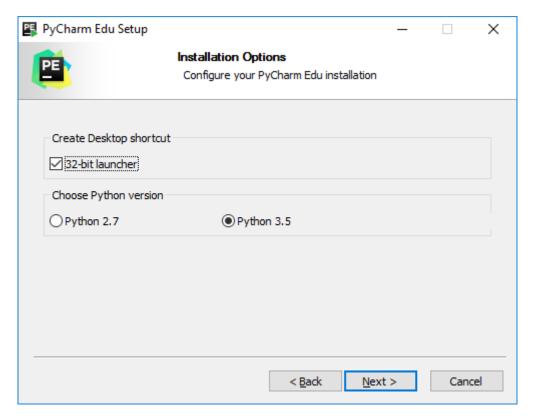
Obrázok 4 Inštalácia programu PyCharm, výber umiestnenia programu

Vyberieme verziu jazyka Python, ktorú máme inštalovanú a dokončíme inštaláciu. (Obrázok 5)



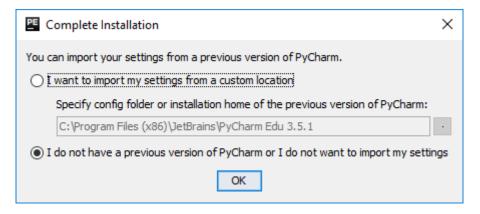






Obrázok 5 Výber verzie jazyka Python

Pri prvom spustení si PyCharm overuje, či je inštalovaná nejaká predchádzajúca verzia, prípadne preberie jej nastavenia. (Obrázok 6)



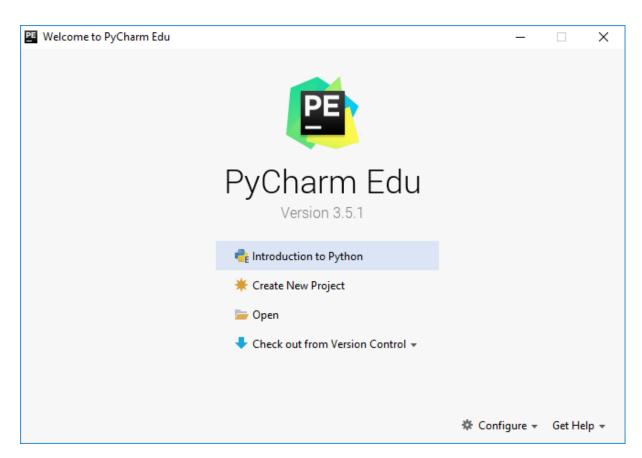
Obrázok 6 PyCharm, kontrola existencie predchádzajúcich verzii

Následne je potrebné vytvoriť nový Projekt (Obrázok 7, Obrázok 8). Projekt je organizačná jednotka v ktorej si PyCharm udržiava všetky potrebné súbory aplikácie ktorú vytvárame. Pre každú novú aplikáciu je vhodné si vytvoriť samostatný projekt. Pri ďalších spusteniach PyCharm automaticky otvorí posledný otvorený projekt.







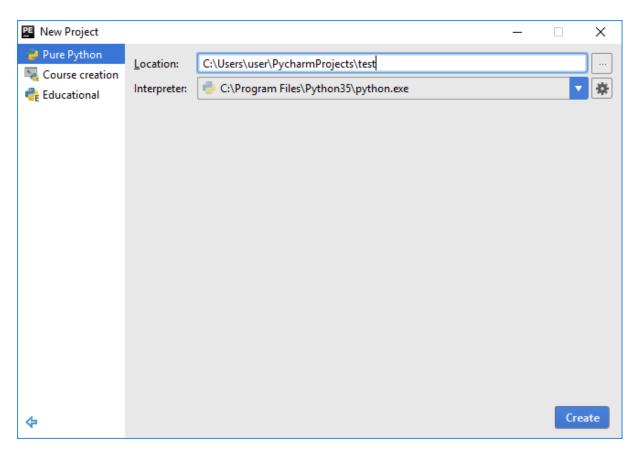


Obrázok 7 PyCharme, vytvorenie nového projektu









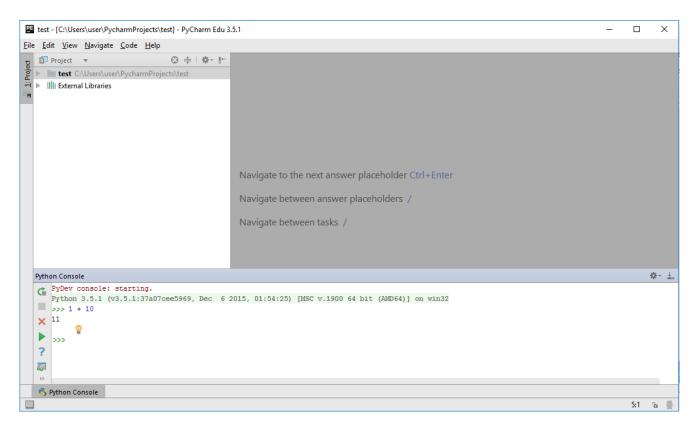
Obrázok 8 PyCharm, voľba umiestnenia nového projektu

Po otvorení vývojového prostredia (Obrázok 9) je v ľavej časti viditeľný obsah (súbory, skripty) otvoreného projektu. Vpravo je miesto pre editovanie skriptov. V spodnej časti je interaktívny interpreter (konzola) jazyka Python.









Obrázok 9 PyCharm , prostredie a konzola jazyka Python

Skripty otvárame ako súčasť projektu - dvojklikom na súbor v obsahu projektu alebo výberom "Otvoriť v programe PyCharm Edu 3.x" z kontextovej ponuky pravého tlačidla myši.





