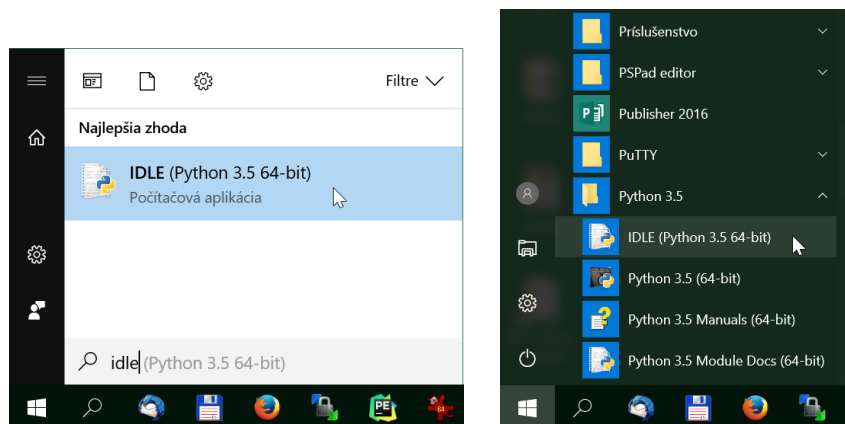
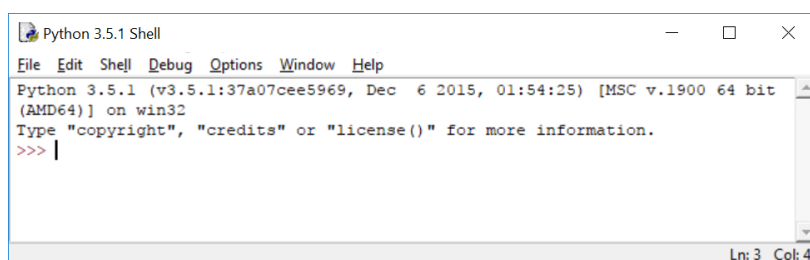


NÁVOD NA VYTVORENIE, ULOŽENIE A SPUSTENIE PYTHON PROGRAMU VO VÝVOJOVOM PROSTREDÍ IDLE

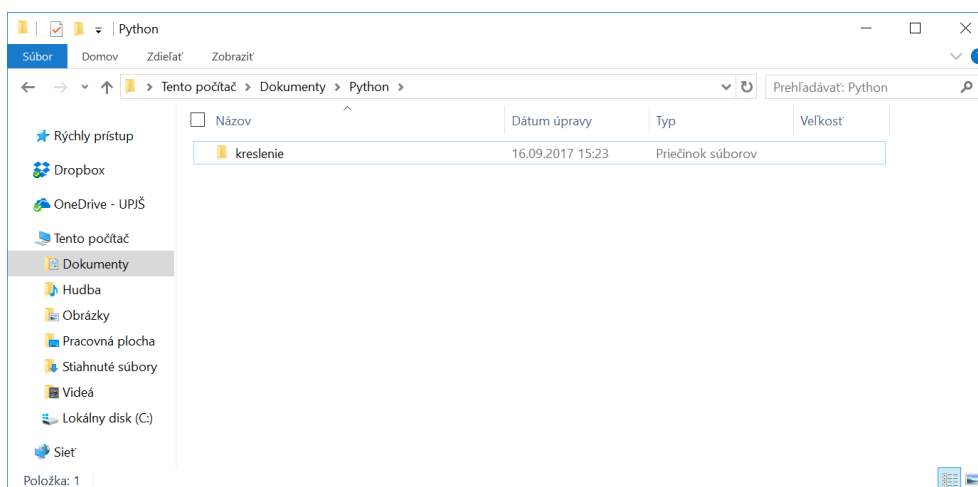
Spúšťanie príkazov v konzole je užitočné pri jednoduchých výpočtoch a pri overení fungovania jednotlivých príkazov. Na riadne programovanie budeme využívať editor kódu vo vývojovom prostredí IDLE (skratka z angl. **I**ntegrated **D**eve**L**opment **E**nvironment). V ňom budeme vytvárať, upravovať a spúšťať naše Python programy, ktoré budú uložené v súboroch s príponou **.py**. Najprv odporúčame vytvoriť priečinok, do ktorého sa budú ukladať programy s určitým zameraním. V našom prípade budeme programovať kreslenie rôznych obrázkov, preto priečinok nazveme **kreslenie**. Náš prvý program na vykreslenie veľkého tlačeneho písmena L pomenujeme a uložíme do súboru **elko.py**.



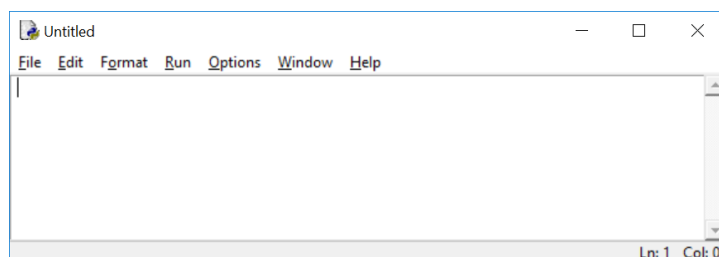
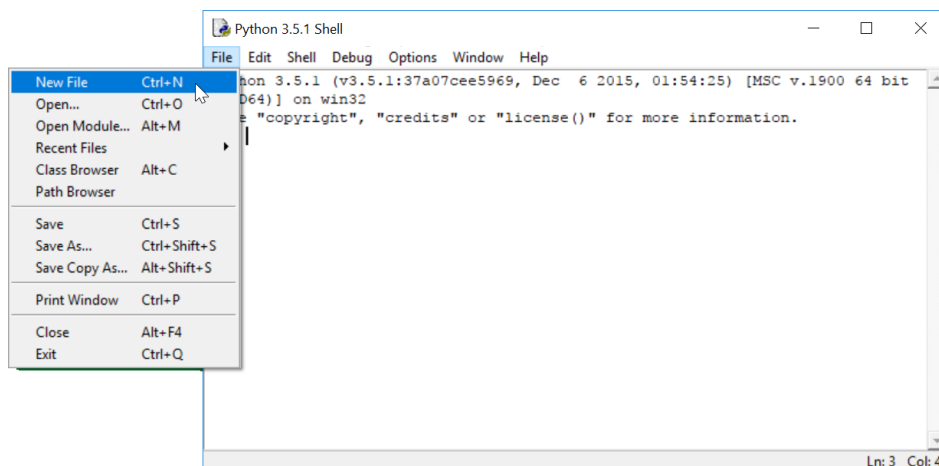
1 Spustenie prostredia IDLE z ponuky ŠTART: vyhľadanim (obrázok vľavo) alebo prelistovaním zoznamu programov (obrázok vpravo).



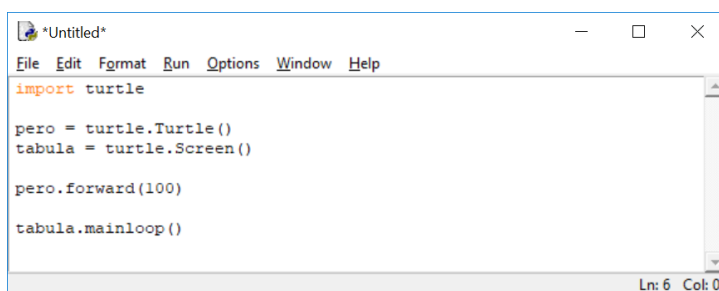
2 Zobrazenie konzoly (okna Shell) po spustení prostredia IDLE.



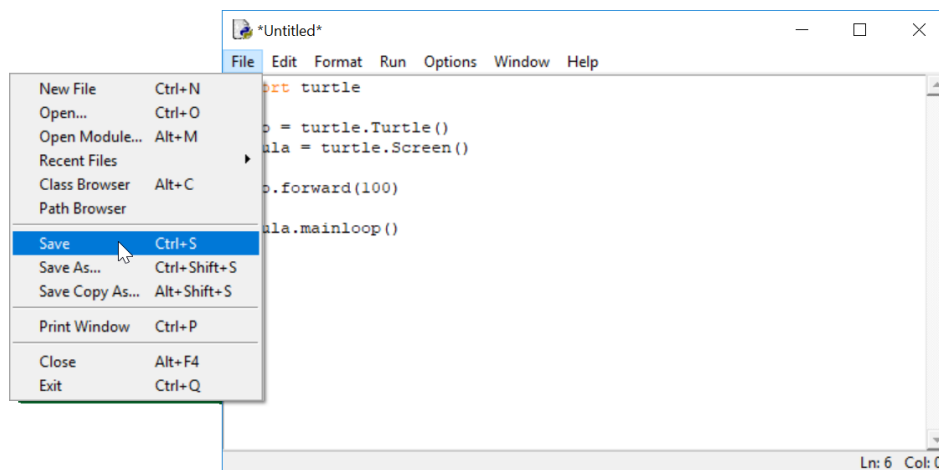
3 Vytvorenie priečinku **kreslenie** na dohodnutom mieste na lokálnom disku počítača, do ktorého budeme ukladať naše programy na kreslenie obrázkov.



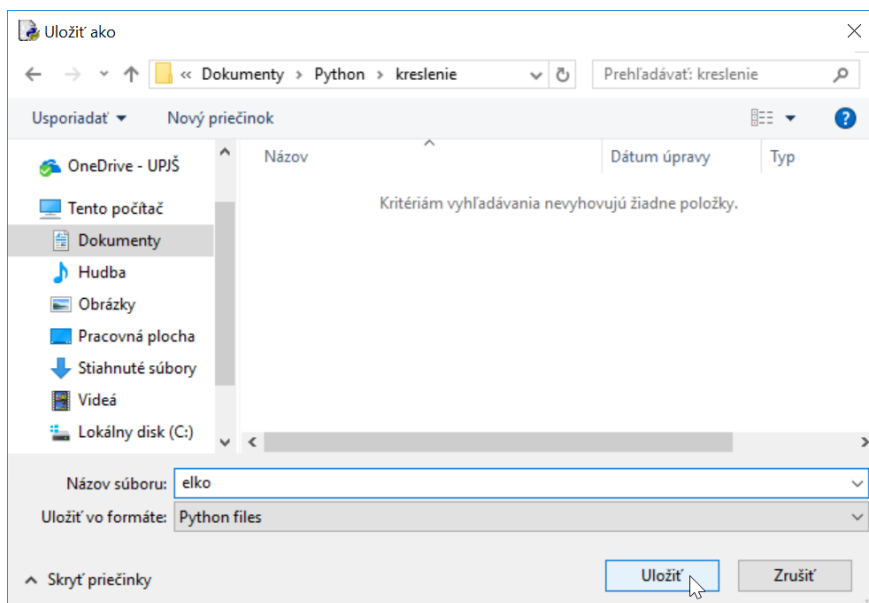
4 Vyvolanie okna s editorom kódu výberom **File/New File** z hlavnej ponuky prostredia IDLE..



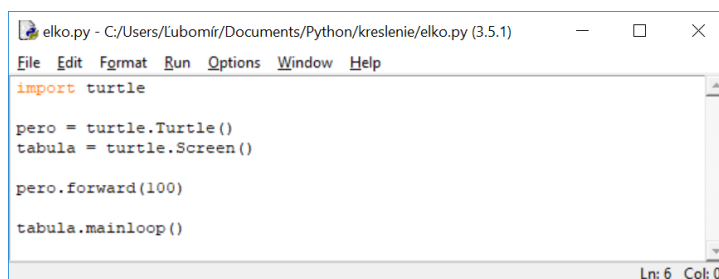
5 Zapísanie kódu programu na vykreslenie čiary v editore kódu.



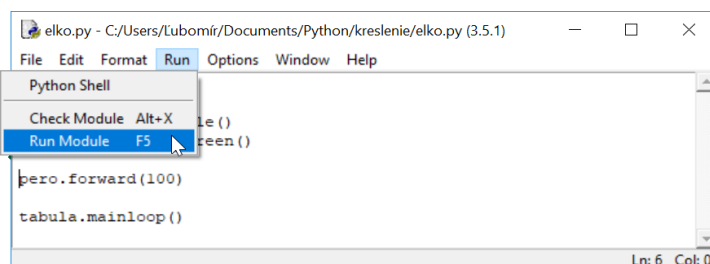
6 Vyvolanie dialógu na uloženie programu výberom **File/Save** z hlavnej ponuky editora kódu.



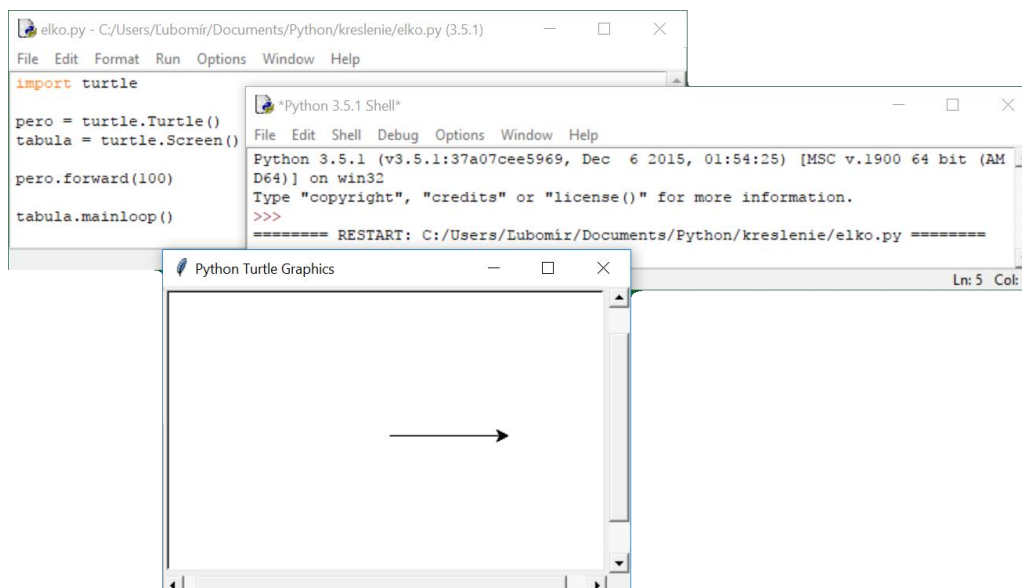
7 Uloženie programu do priečinku **kreslenie** pod menom **elko.py**.



8 Zmena titulky okna editoru kódu z "**Untitled**" na meno uloženého súboru **elko.py** a celú adresu tohto súboru na lokálnom disku.



9 Vyvolanie spustenia programu **elko.py** výberom **Run/Run Module (F5)** z hlavnej ponuky editora kódu.



10 Spustenie programu **elko.py**. Okrem už otvorených okien s konzolou a editorom kódu sa otvorí grafické okno, v ktorom sa zobrazí výsledok behu programu **elko.py**.