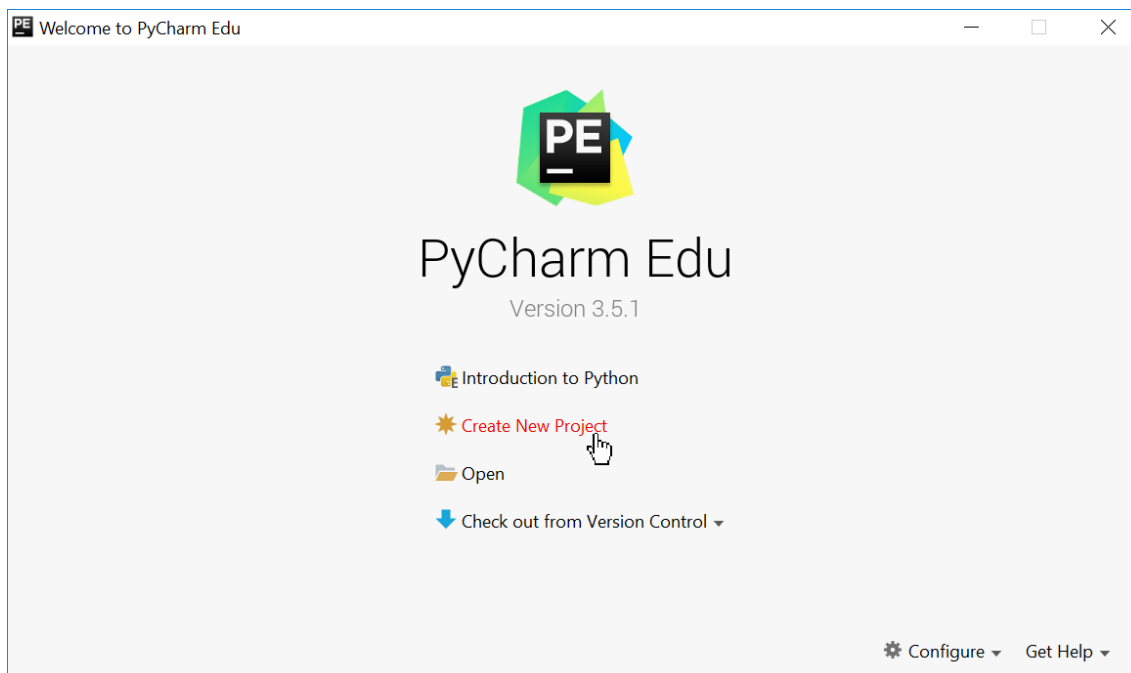
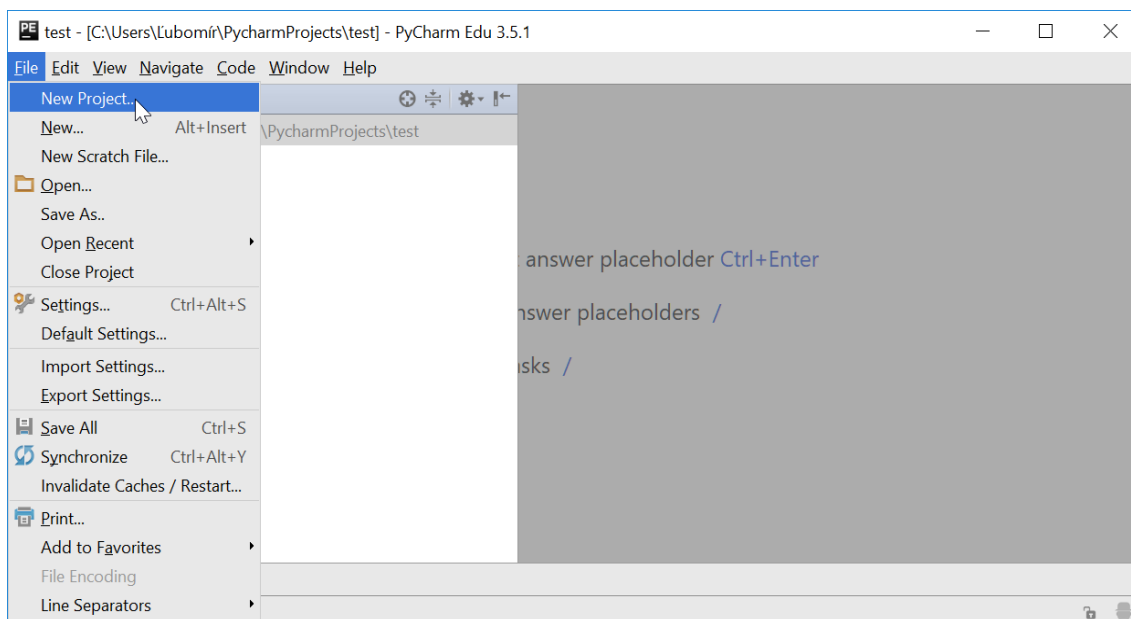


NÁVOD NA VYTVORENIE, ULOŽENIE A SPUSTENIE PYTHON PROGRAMU VO VÝVOJOVOM PROSTREDÍ PYCHARM EDU

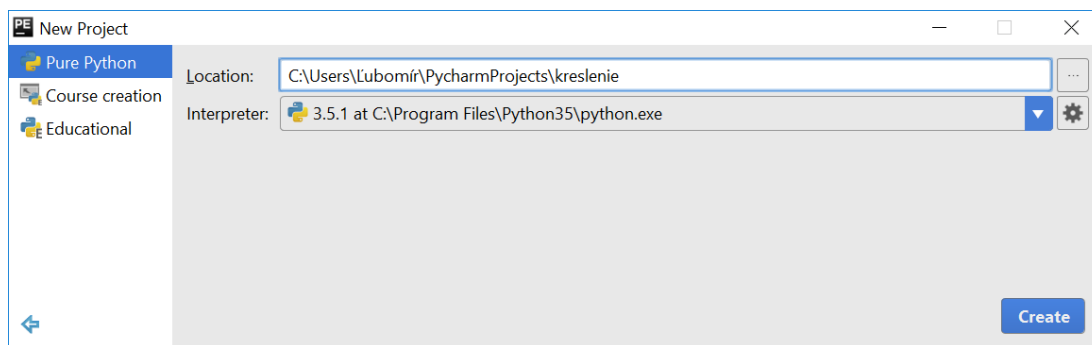
Spúšťanie príkazov v konzole je užitočné pri jednoduchých výpočtoch a pri overení fungovania jednotlivých príkazov. Na riadne programovanie budeme využívať editor kódu vo vývojovom prostredí JetBrains PyCharm Edu. V ňom budeme vytvárať, upravovať a spúšťať naše Python programy, ktoré budú uložené v súboroch s príponou **py**. Najprv odporúčame vytvoriť projekt, t. j. priečinok, do ktorého sa budú ukladať programy, ktoré vytvoríme v rámci daného projektu. V našom prípade budeme programovať kreslenie rôznych obrázkov, preto projekt nazveme **kreslenie**. Naš prvý program na vykreslenie veľkého tlačeneého písmena L pomenujeme a uložíme do súboru **elko.py**.



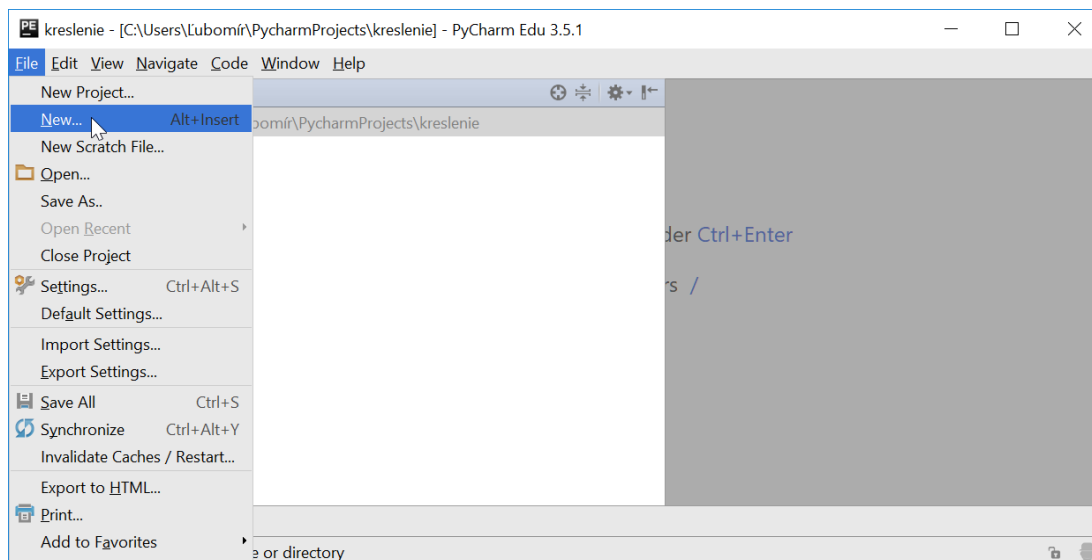
1a Vytvorenie nového projektu z uvítacieho okna prostredia JetBrains PyCharm Edu.



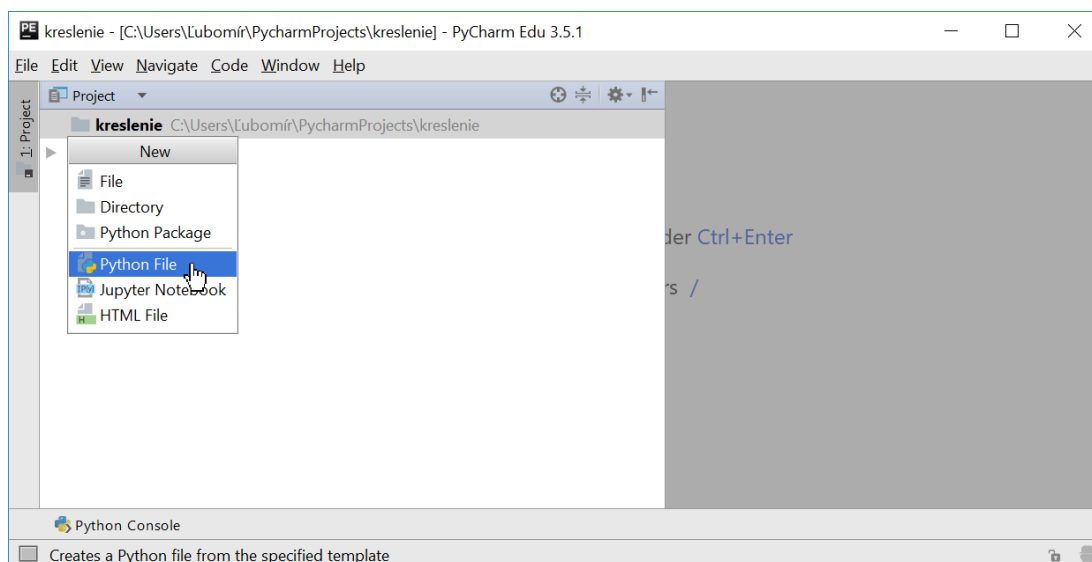
1b Vytvorenie nového projektu z hlavnej ponuky prostredia JetBrains PyCharm Edu.



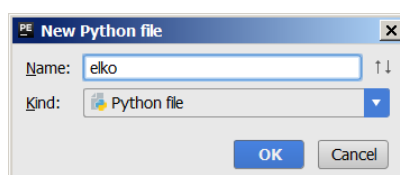
2 Výber typu projektu (Pure Python) a pomenovanie nového projektu **kreslenie**.



3 Vytvorenie nového súboru z hlavnej ponuky.



4 Výber typu nového súboru (Python file).



5 Pomenovanie nového Python súboru a jeho uloženie pod menom **elko.py**.

V prostredí JetBrains PyCharm Edu netreba ukladať upravené súbory, lebo tie sa ukladajú automaticky.

Vytvorený program spustíme kliknutím na ikonu zeleného trojuholníka, prípadne stlačením klávesov SHIFT + F10.