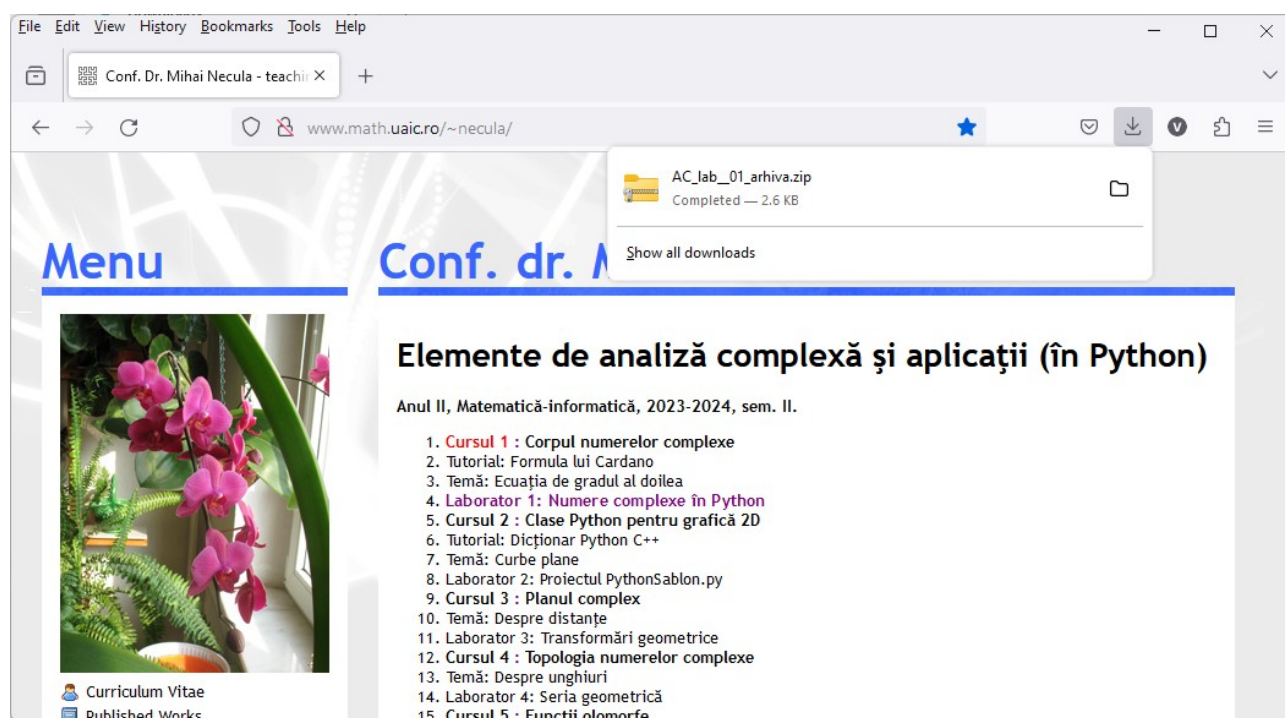


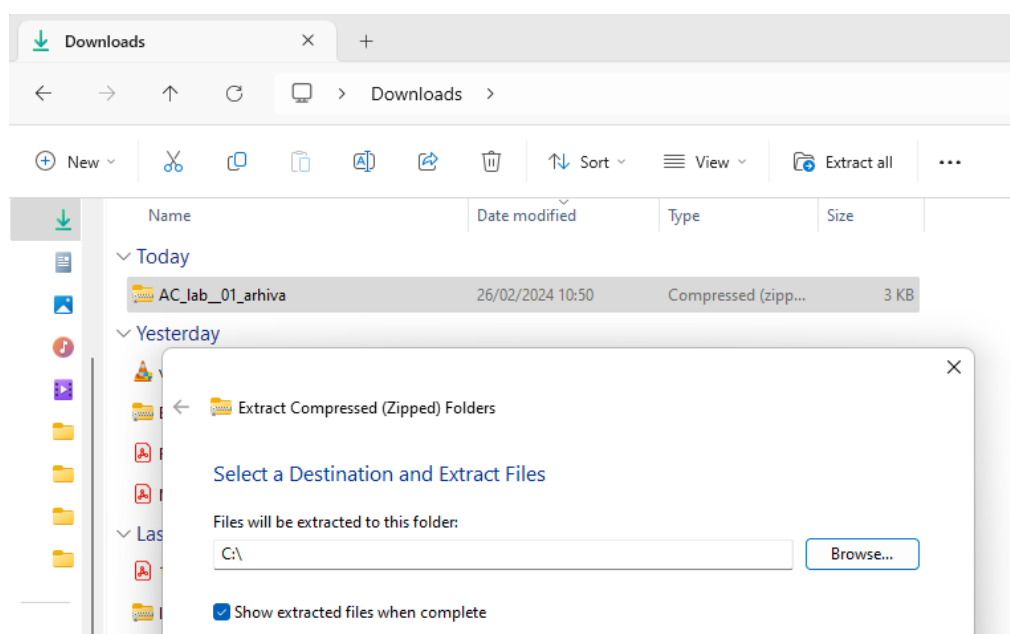
Utilizarea editorului PyCharm

Fiecare curs de “elemente de Analiză Complexă și aplicații”, prescurtat AC, are asociat câte un proiect PyCharm format dintr-un folder care conține pe lângă fișierele script.py și un fișier de configurare requirements.txt. Proiectele se găsesc pe saitul cursului sub formă de arhive zip și trebuie descărcate, dezarhivate, lansate, configurate și executate conform exemplului următor, dat pentru primul laborator.

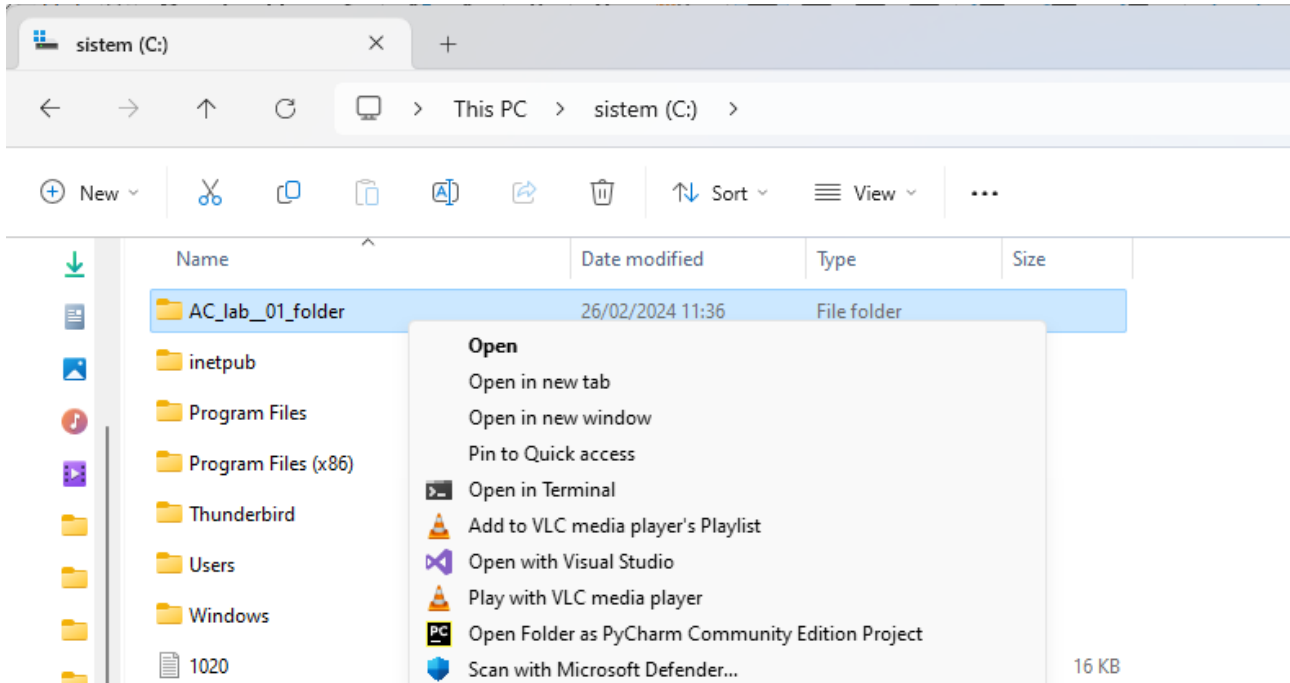
1. Descărcarea: click pe itemul **Laborator 1: Numere complexe în Python**



2. Dezarhivarea: se caută în directorul Downloads arhiva descărcată, cu click dreapta obținem meniul contextual din care alegem Extract All și, atenție, schimbăm destinația propusă, alegem ca destinație Desktop-ul sau, de exemplu, discul sistem, C:\

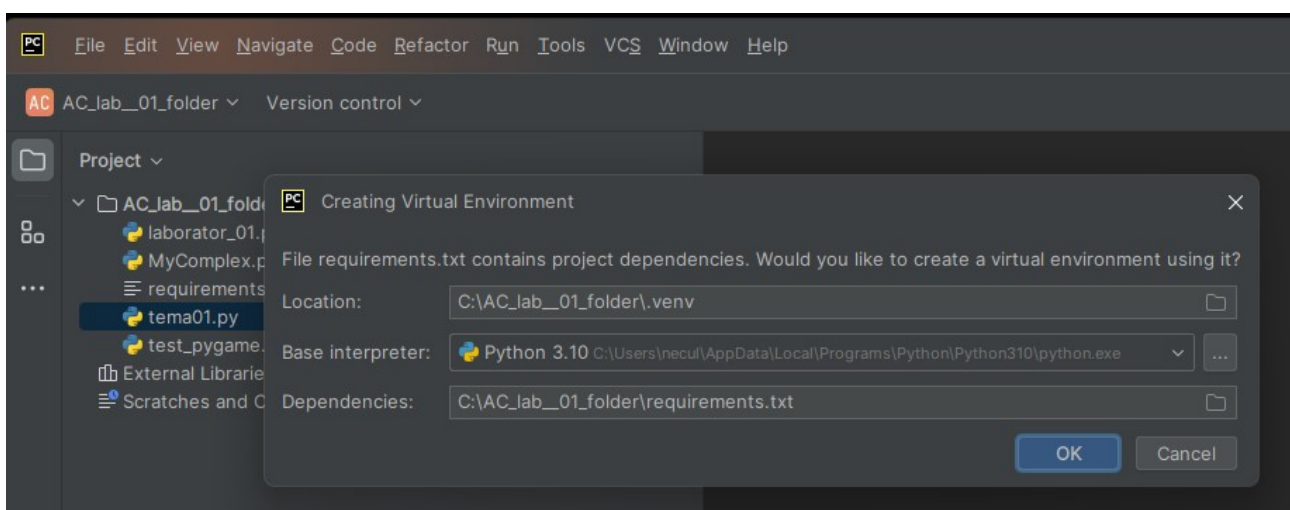


3. Lansarea proiectului în PyCharm: căutăm în directorul destinație dosarul proiectului (atenție la denumire: AC_lab_01_folder în loc de AC_lab_01_arhiva) și iarăși cu click dreapta obținem un meniu contextual din care alegem Open Folder as PyCharm Community Edition Project.

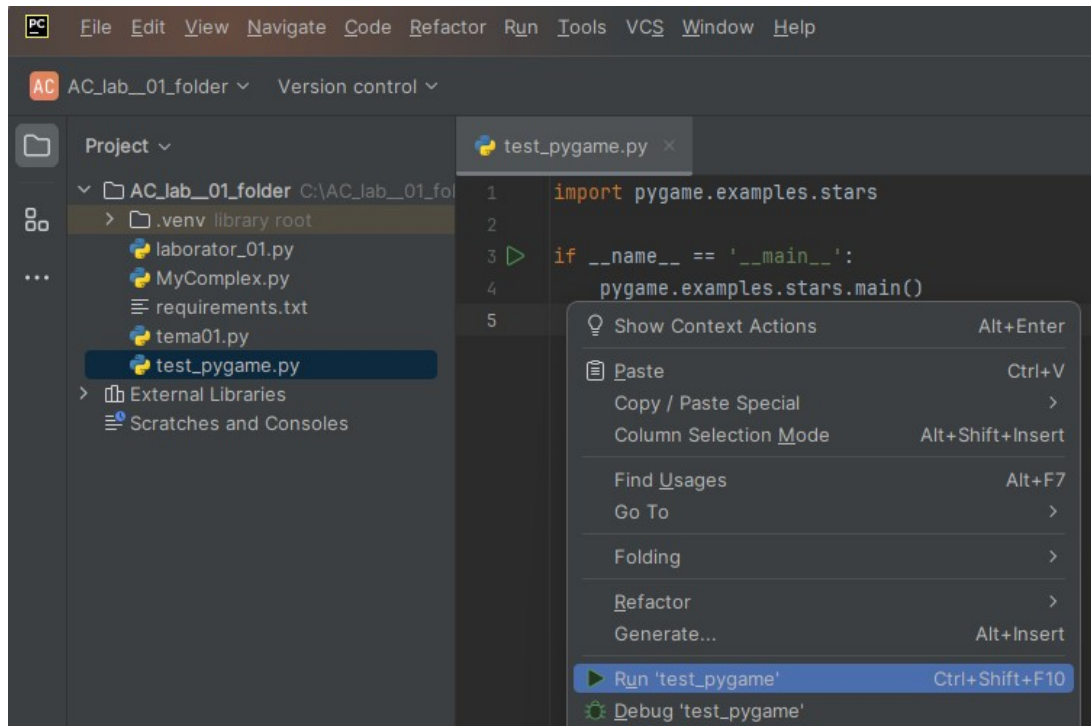


4. Configurarea: este foarte simplă deoarece proiectul este prevăzut cu un fișier requirements.txt, trebuie numai să apăsăm butonul **OK** în fereastra dialog care apare și PyCharm-ul creează un mediu virtual pentru proiectul nostru în care instalează pachetul Pygame, necesar pentru animații grafice.

Atenție: ca Base interpreter trebuie fixat interpretorul instalat de administratorul sistemului.



5. Execuția: după ce PyCharm-ul a terminat configurarea interpretorului și indexarea fișierelor (operații care pot să dureze ceva timp), lansăm în rulare scriptul `test_pygame.py` cu click dreapta în fereastra de editare, dacă în meniul contextual apare itemul `Run 'test_pygame'` `Ctrl+Shift+F10` totul e ok, dacă nu trebuie să mai așteptăm până se termină configurarea sau, cu `File | Settings | Project: AC_lab__01_folder` să încercăm să configurăm singuri Python interpreter-ul proiectului.



6. Rezultat:

