Lo primero de todo es descargar el compilador de Python en nuestro equipo

<https://www.python.org/>

El siguiente paso es descargar y configurar nuestro IDE.

Descargamos Visual Studio Code

Debemos instalar extensiones dentro de Visual Studio

Vamos a comprobar si lo ha realizado correctamente

Tendremos una carpeta llamada Python y desde ahí incluiremos nuestros ficheros de Python que finalizan con .py

Cuando creamos ficheros de programación debemos tener en cuenta algunas características

1. Sin espacios en los nombres
2. Sin caracteres especiales
3. No deben comenzar con número

Nosotros vamos a utilizar una nomenclatura visual para saber los ficheros de Python que realizamos

python01test.py

El lenguaje diferencia mayúsculas de minúsculas

Mostramos un mensaje en nuestro programa

Los textos que escribámosles de forma literal deben ir entre comillas dobles

“Hoy es juernes”

Para mostrar un mensaje se utiliza la palabra

print(“Nuestro mensaje”)

Para ejecutar el código, pulsamos sobre el Play

Ya podremos visualizar nuestro primer programa

INSTALAR GIT Y CONFIGURARLO

Windows:

<https://git-scm.com/downloads/win>

Agregamos la extensión de Git Hub dentro de Visual Studio Code

Nos validamos con GitHub

Una vez que nos hemos validado tendremos una opción en el menú que será Backup and Sync Settings

Esto nos permite sincronizar nuestras extensiones y personalizaciones de Visual Studio Code

A continuación vamos a subir nuestro Repositorio a GitHub. Debemos pulsar en Publish to Github

Al intentar subir a la nube nuestros ficheros, nos indica que no puede realizarlo porque no nos hemos dado de alta en el sistema operativo

Debemos abrir una ventana de comandos ( cmd ) y escribir las siguientes instrucciones

**git config --global user.email "you@example.com"**

**git config --global user.name "Your usuario github "**



Vamos a visualizar cómo podemos descargar nuestro proyecto y utilizarlo dentro de Git.

1.- Creamos una nueva carpeta dentro de Documento llamada pruebagit

2.- Abrimos esa carpeta con VS Code y creamos un nuevo fichero Python llamado test.py

print(“Soy una prueba”)

3.- Subimos nuestra carpeta a Github en un nuevo repositorio

4.- Hacemos cambios en el fichero test.py y los subimos a Github

5.- Cerramos visual studio y eliminamos la carpeta dentro de Documents llamada pruebagit

6.- Sincronizamos de nuevo nuestra carpeta con Git (descargar con Git Clone)

PYTHON

Es un lenguaje de programación, nos permite, mediante instrucciones poder ordenar características a nuestros equipos/programas

Todos los lenguajes tienen unas normas:

Los ficheros deben terminar en .py

No deben comenzar con número ni tener caracteres extraños

Todo el código (por ahora) estará dentro de un mismo archivo.

Muy importante: Las tabulaciones en Python son básicas, delimitan el código del programa

Las variables no se declaran con tipado, se asigna un valor y ese será su tipo de dato.

Numero = 2

Texto = “Mi string”

Si las variables son números, podremos sumar, restar o dividir

Si son textos, podremos convertir a mayúsculas o recorrer letra a letra

Creamos un nuevo fichero python02variables.py

**print("Ejemplo variables")**

**#ESTO ES UN COMENTARIO**

**#COMENTAR: COMMAND + K + C**

**# DESCOMENTAR: COMMAND + K + U**

**# Las variables no se declaran con tipado**

**# las variables las declaramos en minuscula**

**numero = 99**

**texto = "Variable de tipo texto (string)"**

**print(numero)**

**print(texto)**

Operaciones matemáticas

* Suma
* Resta

/ división

* Multiplicación

% Resto

\*\* POTENCIA

Para poder dibujar utilizamos print, pero podemos agregar algo más a print, es decir, lo que se llama una concatenación.

Mostrar un texto junto a una variable

print(“TEXT”, variable)

Tenemos otra posibilidad de concatenar que es utilizar el símbolo universal (+), esto nos permite realizar mensajes más complejos

Veremos que nos está dando un error:

Si utilizamos un + con una variable INT, está intentado sumar un string con un número.

Para solucionar esto, tenemos una funcionalidad llamada Funciones de conversión.

Python se basa en funciones. Una función es un bloque de código que “hace algo”.

Funciones de conversión:

\* str(variable): Convierte una variable a tipo string

* float(variable): Convierte una variable a decimal

\* int(variable): Convierte una variable a número entero

**print("Numero: " + str( numero))**

Las funciones de conversión NO hacen milagros.

Dentro de cualquier programa tenemos dos tipos de errores:

* Errores de compilación: Algo está mal escrito en el programa y el programa no compila
* Errores en ejecución: El programa funciona y compila correctamente, pero tiene algún fallo en algún momento de la ejecución
* Errores lógicos: Todo funciona, mi programa va perfecto, no tengo ningún fallo, pero no hace lo que quiero.

Creamos un nuevo fichero llamado **python03mates.py**

**print("Ejemplo mates variables")**

**numero1 = 20**

**numero2 = 3**

**suma = numero1 + numero2**

**multiplicacion = numero1 \* numero2**

**division = numero1 / numero2**

**resta = numero1 - numero2**

**print("Resta ", resta)**

**print(str(numero1) + " \* " + str(numero2) + "=" + str(multiplicacion))**

**print("División ", division)**

**print("Suma: ", suma)**

**redondeo = int(division)**

**print("Redondeo division: ", redondeo)**

PEDIR VALORES AL USUARIO

Hemos utilizado valores estáticos, pero a continuación vamos a combinar la petición de valores para las variables dentro del programa.

Para pedir valores se utiliza la función input()

Cuando pedimos valores a un usuario, siempre serán de tipo STRING, aunque pidamos valores numéricos

Modificamos el ejemplo anterior y pedimos valores al usuario

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

CONDICIONALES

Un condicional es una pregunta dentro del código

Dicho código ya no será lineal, sino que irá por un lado o por otro, dependiendo de las preguntas.

Los condicionales se escriben mediante la palabra if

Para utilizar condicionales dentro de Python debemos aplicar TABULACIONES

Mediante las tabulaciones, será código del IF o código del resto del programa

Imagen que contiene Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Necesitamos saber los operadores de comparación

> Mayor

>= Mayor o igual

< Menor

<= Menor o igual

== Igual

**!=**

Distinto

Creamos un nuevo programa llamado python04condicionales.py

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

También tenemos la posibilidad de utilizar un ELSE, en el caso de que la condición no se cumpla

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Creamos un nuevo fichero llamado python05positivo.py

Pedimos un número al usuario e indicamos si es Positivo o negativo o cero

**print("Número positivo/negativo/cero")**

**print("Introduzca un numero")**

**numero = int(input())**

**if (numero > 0):**

**print("Positivo")**

**else:**

**if (numero == 0):**

**print("Cero")**

**else:**

**print("Negativo")**

**print("Fin de programa")**

Tenemos una sintaxis que nos permite preguntar de nuevo sobre una misma variable dentro de un IF, se llama ELSE IF y en Python se escribe elif

Modificamos nuestro código anterior para mostrar la nueva sintaxis:

**print("Número positivo/negativo/cero")**

**print("Introduzca un numero")**

**numero = int(input())**

**if (numero > 0):**

**print("Positivo")**

**elif (numero == 0):**

**print("Cero")**

**else:**

**print("Negativo")**

**print("Fin de programa")**

Vamos a crear otro fichero llamado **python06numeromayor.py**

Pedimos al usuario dos números y mostramos qué número es mayor o mostramos si los números son iguales

**print("Número mayor dos números")**

**print("Introduzca número 1")**

**numero1 = *int*(input())**

**print("Introduzca número 2")**

**numero2 = *int*(input())**

**if (numero1 > numero2):**

**print("El número " + *str*(numero1) + " es mayor que " + *str*(numero2))**

**elif (numero1 == numero2):**

**print("Los dos números son iguales")**

**else:**

**print("El número mayor es ", numero2)**

**print("Fin de programa")**

**LIBRERIAS EN PYTHON**

Una librería es una funcionalidad con una serie de características de algún tipo. Son métodos especializados en algo y que no están por defecto dentro de nuestro programa.

Tenemos varios tipos de librerías, Nativas de Python y otras que tendremos que instalar de forma externa.

Por ejemplo, si deseamos leer un fichero, ahora mismo NO podemos, nuestro programa no tiene las herramientas. Debemos darle una librería para que pueda leer.

Por ejemplo, si deseamos leer una base de datos Oracle, el programa no tiene ni idea, no tiene ni las herramientas ni las librerías.

Tenemos una librería que nos permite saber la tangente o el coseno con operaciones.

Dichas operaciones si deseamos utilizarlas en nuestro programa debemos **importar la librería math**

**PROGRAMA PY**

import miLibreria

miLibreria.Metodo1()

miLibreria.Metodo2()

Tenemos otra sintaxis:

**PROGRAMA PY**

from miLibreria import Metodo1, Metodo2

Metodo1()

Metodo2()

Vamos a visualizar un ejemplo sencillo con **math**

Creamos un nuevo fichero llamado **python07libreriamath.py**

**print("Ejemplo de librerías")**

**#SINTAXIS CON from**

**from math import floor, ceil, trunc**

**numero1 = 20**

**numero2 = 3**

**division = numero1 / numero2**

**print("La división es ", division)**

**# DECLARAMOS VARIABLES PARA ALMACENAR LOS VALORES**

**varFloor = floor(division)**

**varCeil = ceil(division)**

**varTrunc = trunc(division)**

**print("Floor ", varFloor)**

**print("Ceil ", varCeil)**

**print("Trunc ", varTrunc)**

**print("Fin de programa")**

**DEBUG APLICACIONES**

La depuración de aplicaciones es algo básico dentro de cualquier entorno de desarrollo.

Esta funcionalidad nos permite visualizar que va sucediendo con nuestro código

Paso a paso, podemos ir por los diferentes elementos de nuestro código y ver que sucede.

La depuración se utiliza para errores lógicos.

Vamos a visualizar la funcionalidad con el programa de math.

Debug en VS Code

1. Debemos indicar la línea donde desamos comenzar la depuración en nuestro código. Se puede realizar mediante la tecla F9

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

1. Pulsamos sobre **Run and Debug** en el menú lateral

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Una vez ejecutado, nuestro programa se detendrá en esa línea seleccionada

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

En la parte de la izquierda podremos visualizar lo que está haciendo nuestra aplicación con el valor de las variables

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.