

# HOW-TO: Программа на Python, Часть 1

- [Программа на Python — часть 1](#)
- [Программа на Python — часть 2](#)
- [Программа на Python — часть 3](#)

# HOW-TO: Программа на Python, Часть 1

## Содержание

- [Наша первая программа](#)
- [Пример цикла For](#)

Из множества существующих языков программирования Python — один из самых лёгких в изучении. Он создан в конце 80-х годов XX века, но с тех пор он сильно изменился. Хотя Python входит в состав большинства дистрибутивов Linux, на него часто не обращают внимания при выборе языка для изучения. В этой статье мы рассмотрим создание консольных приложений, а в следующей — программирование графических интерфейсов (GUI). Давайте создадим простую программу прямо сейчас.

## Наша первая программа

### [К содержанию](#)

Наберём код в текстовом редакторе (например, в **gedit**). Потом мы разберёмся, что делает каждая строка и пойдём дальше.

Введите эти 4 строки:

```
#!/usr/bin/env python
print 'Hello. I am a python program.'
name = raw_input("What is your name?")
print "Hello there, " + name + "!"
```

Это всё. Сохраните файл как **hello.py** в любом месте. Я предлагаю сохранить его в папке **python\_examples** в домашнем каталоге. Этот пример показывает, как просто написать программу на Python. Для запуска программы нужно сделать её файл исполняемым. Для этого введите в терминале

```
chmod +x hello.py
```

в папке, в которой вы сохранили программу. Теперь запустите её.

```
greg@earth:~/python_examples$ ./hello.py
```

```
Hello. I am a python program.
```

```
What is your name? Ferd Burphel
```

```
Hello there, Ferd Burphel!
```

```
greg@earth:~/python_examples$
```

Вот и всё.

## Пример цикла For

[К содержанию](#)

Теперь давайте рассмотрим пример программирования цикла. Запустите текстовый редактор и наберите следующую программу:

```
#!/usr/bin/env python
```

```
for cntn in range(0,10):
```

```
    print cntn
```

*Не забудьте поставить символ табуляции перед строкой «print cntn». Это важно. В Python для указания на блоки кода используются не круглые «(» и фигурные «{» скобки как в других языках программирования, а отступы.*