

Postavljanje virtuelnog okruzenja za Eclipse projekat

1 KREIRANJE VIRUTELNOG OKRUŽENJA

Za kreiranje virtuelnog okruženja potrebno je pokrenuti komandu:

virtualenv NAZIV_OKRUZENJA

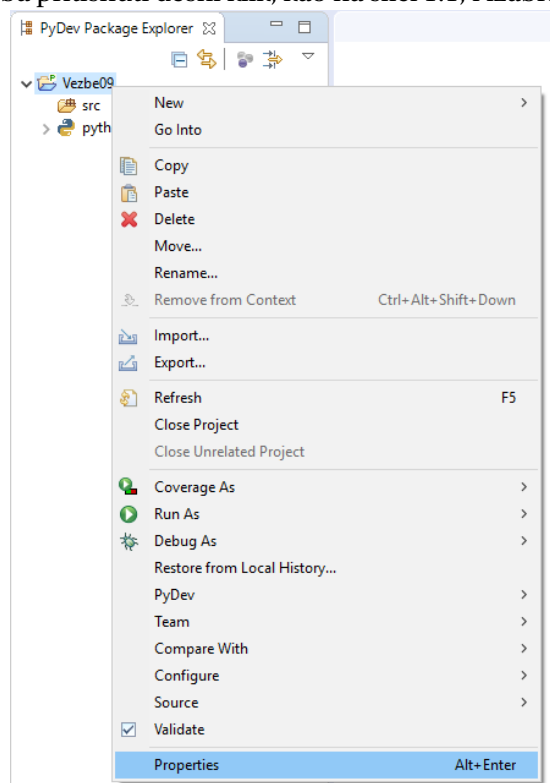
gde se NAZIV_OKRUZENJA zameni sa nazivom koji želimo za okruženje. Kada je kreirano, za dodavanje u Eclipse potrebno je pronaći putanju do python fajla u virtuelnom okruženju:

- Za Ubuntu je: NAZIV_OKRUZENJA/bin/python
- Za Windows je: NAZIV_OKRUZENJA\Scripts\python.exe

taj fajl treba postaviti za trenutni interpreter Eclipse projekta.

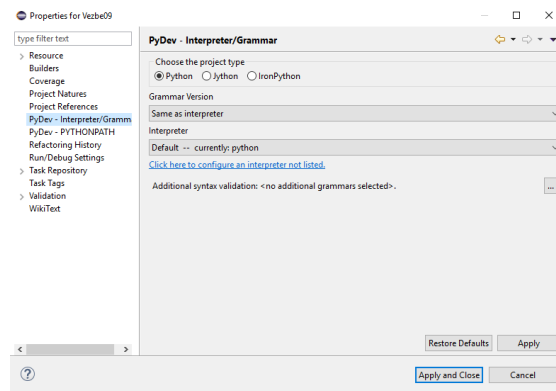
1.1 POSTAVLJANJE INTERPRETERA ZA ECLIPSE PROJEKAT

Za Eclipse projekat treba pritisnuti desni klik, kao na slici 1.1, i izabrati opciju Properties.



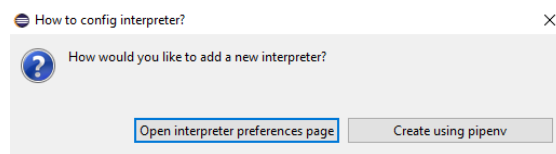
Slika 1.1: Properties opcija

U prozoru koji se otvori, kao na slici 1.2, izabrati opciju PyDev - Interpreter i pritisnuti opciju Click here to configure an interpreter not listed.



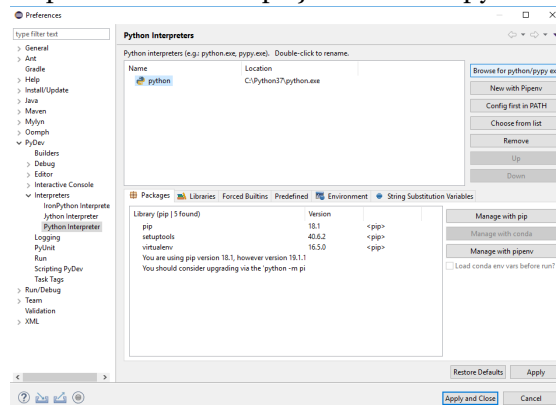
Slika 1.2: Properties prozor

Pojaviće se prozor kao na slici 1.2, gde treba izabrati dugme Open interpreter preferences page.



Slika 1.3: Opcija za otvaranje Preferences prozora

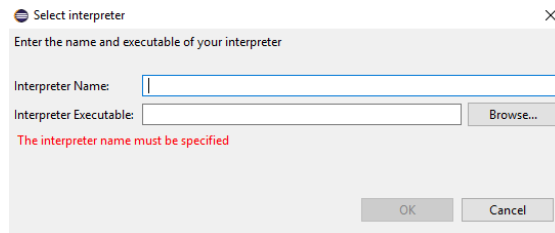
U otvorenom Preferences prozoru izabrati opciju Browse for python/pypy exe.



Slika 1.4: Preferences prozor

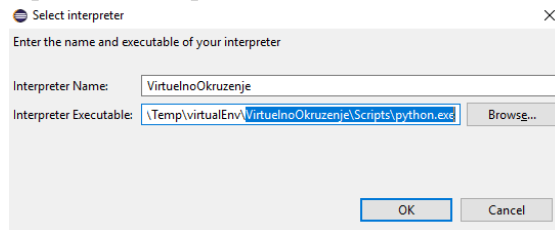
U prozoru Select interpreter pritisnuti dugme Browse i pronaći python.exe fajl unutar virtuelnog okruženja koje hoćemo da koristimo.

- Za Ubuntu je: NAZIV_OKRUZENJA/bin/python
- Za Windows je: NAZIV_OKRUZENJA\Scripts\python.exe



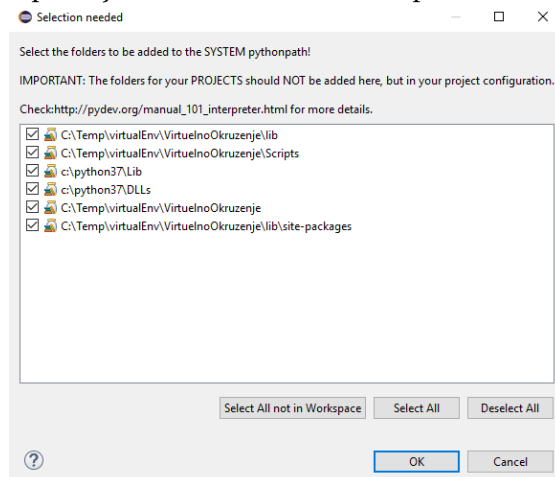
Slika 1.5: Select interpreter prozor

Naziv VirtuelnoOkruzenje je bio NAZIV_OKRUZENJA koje je korišćeno prilikom kreiranja virtuelnog okruženja. Izabrani interpreter će biti prikazan kao na slici 1.6. Potvrditi sa OK dugmetom.



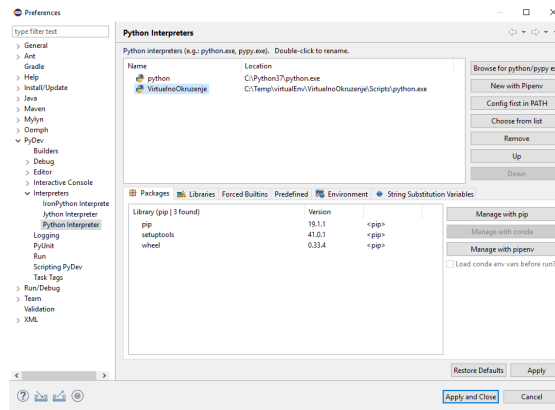
Slika 1.6: Izabran interpreter

Ostaviti da se koriste sve putanje za instalirane module i potvrditi sa OK.



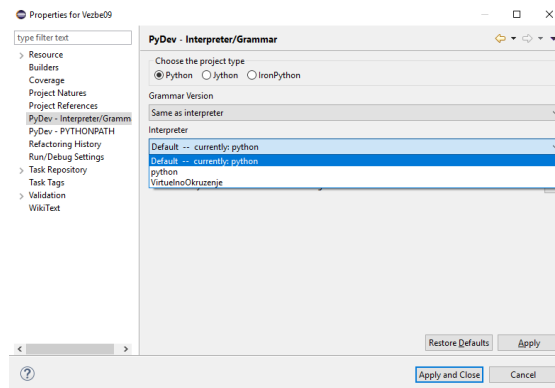
Slika 1.7: Putanje do modula

Novo virtuelno okruženje treba da se pojavi u listi interpretera, kao što je prikazano na slici 1.8. Potvrditi sa Apply and Close dugmetom.



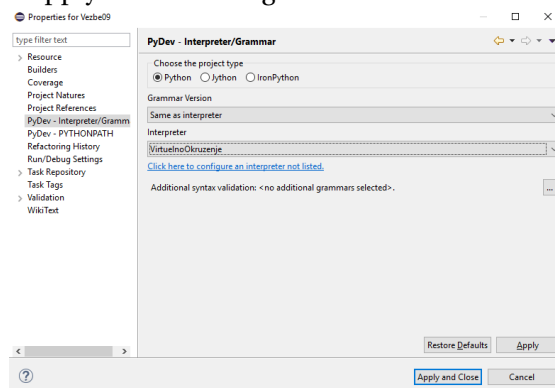
Slika 1.8: Postavljeno virtualno okruženje

Kad se ponovo otvori Properties prozor, za opciju Interpreter treba da bude ponuđeno to novo okruženje koje je bilo ubačeno preko Preferences prozora, kao što je prikazano na slici 1.9.



Slika 1.9: Prepoznata virtualna okruženja

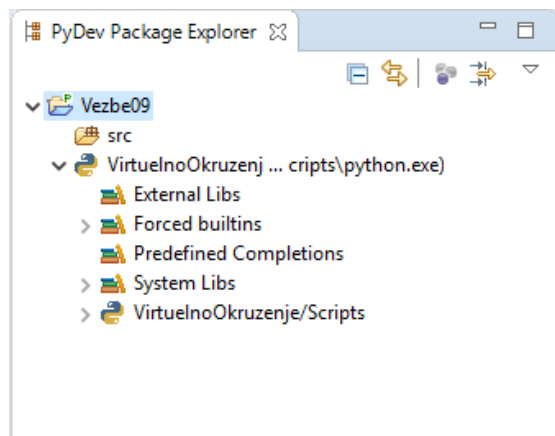
Za opciju Interpreter izabrati to novo virtualno okruženje koje je dodano, kao što je prikazano na slici 1.10. Potvrditi sa Apply and Close dugmetom.



Slika 1.10: Izbor virtualnog okruženja projekta

Za projekat bi trebalo da se sad koristi interpreter iz virtualnog okruženja kao što je prikazano

na slici 1.11.



Slika 1.11: Virtuelno okruženje projekta