

ESCUELA DE TALENTO

DIGITAL

- 100% ONLINE ■ MENTORIZACIÓN PERMANENTE
- ORIENTADO A LA EMPLEABILIDAD ■ GRATUITO
- CONEXIÓN CON EL MERCADO

NTT DATA FOUNDATION

ESCUELA DE TALENTO DIGITAL

NTT DATA FOUNDATION

EDITOR DE CÓDIGO

ÍNDICE

1. EDITOR DE CÓDIGO	3
1.1. Anaconda	3
1.2. Jupyter Notebook	5

1. EDITOR DE CÓDIGO

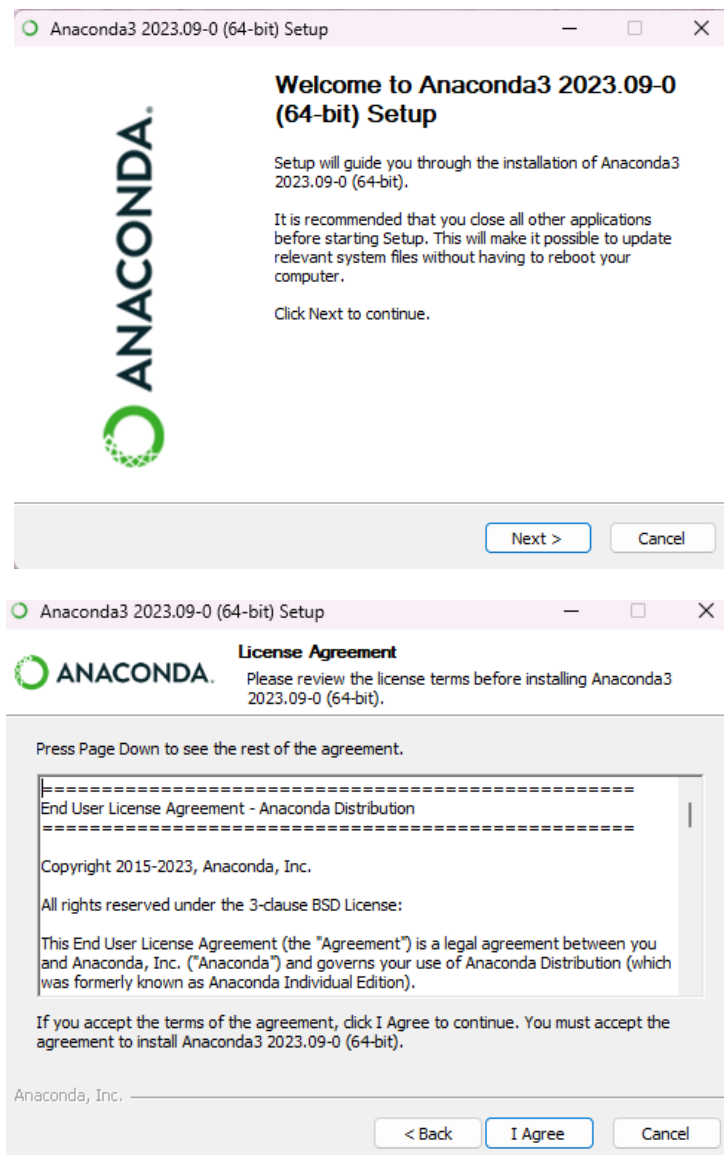
1.1. Anaconda

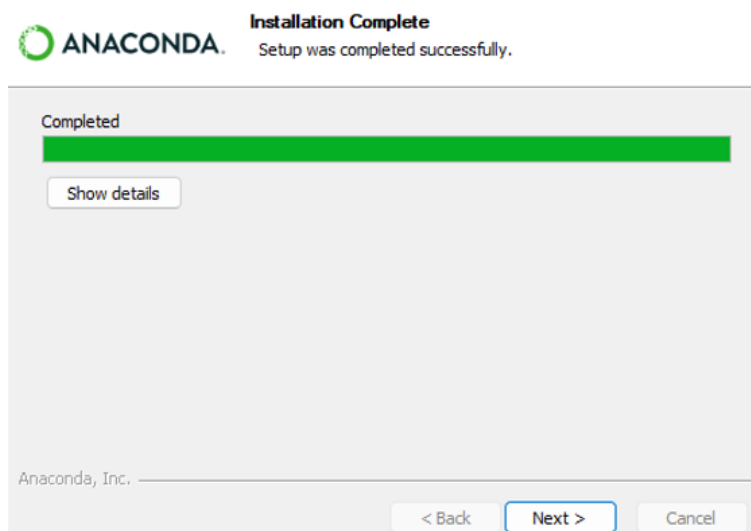
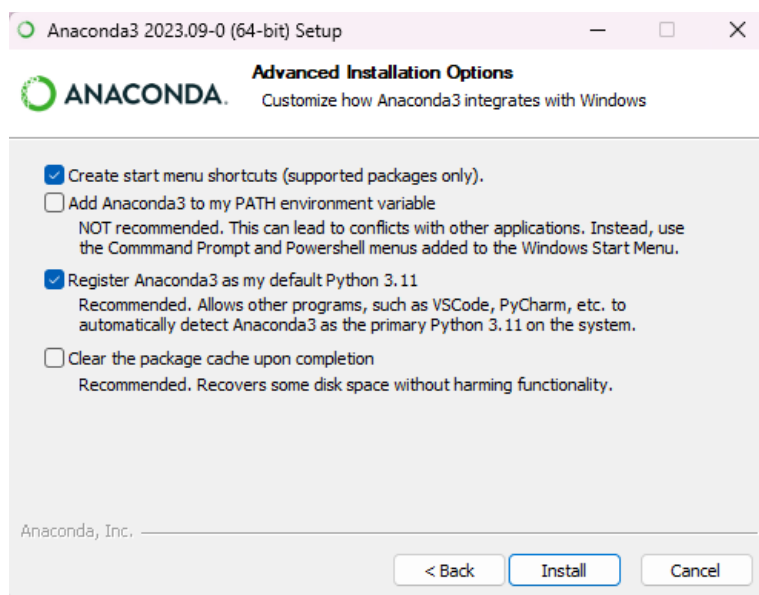
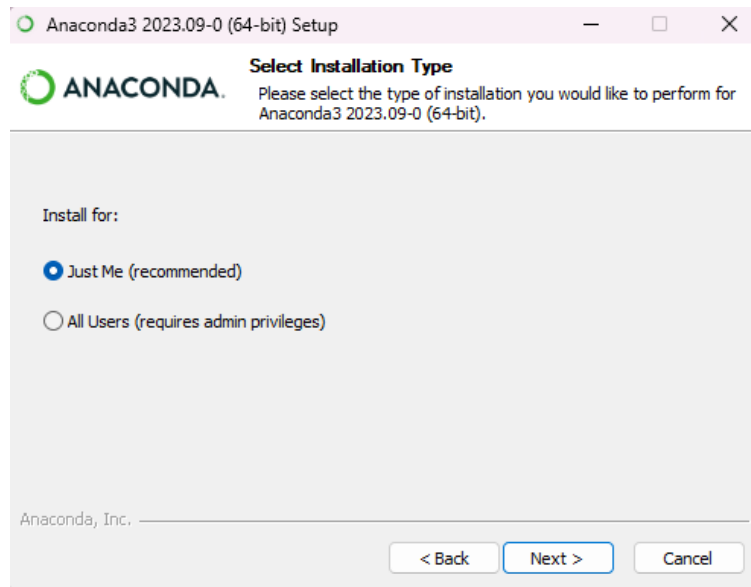
Anaconda es una distribución que da soporte al desarrollo de código con Python. Las distribuciones son paquetes de software que contienen las librerías y herramientas que vas a necesitar para trabajar con este lenguaje de programación.

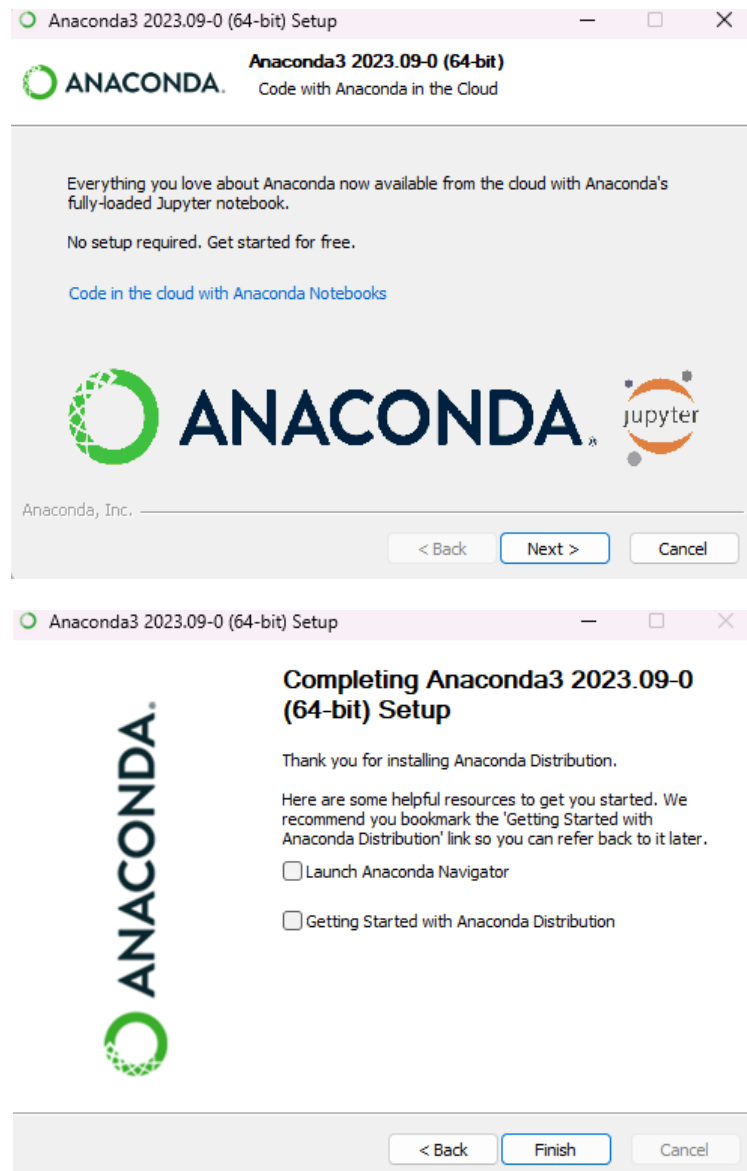
Durante este programa utilizaremos esta distribución, que para uso individual es gratuita, y que puedes descargar en el siguiente link:

<https://www.anaconda.com/>

Una vez descargado el ejecutable, arráncalo y sigue las instrucciones, que te irán apareciendo en pantalla, para instalarlo de forma correcta:





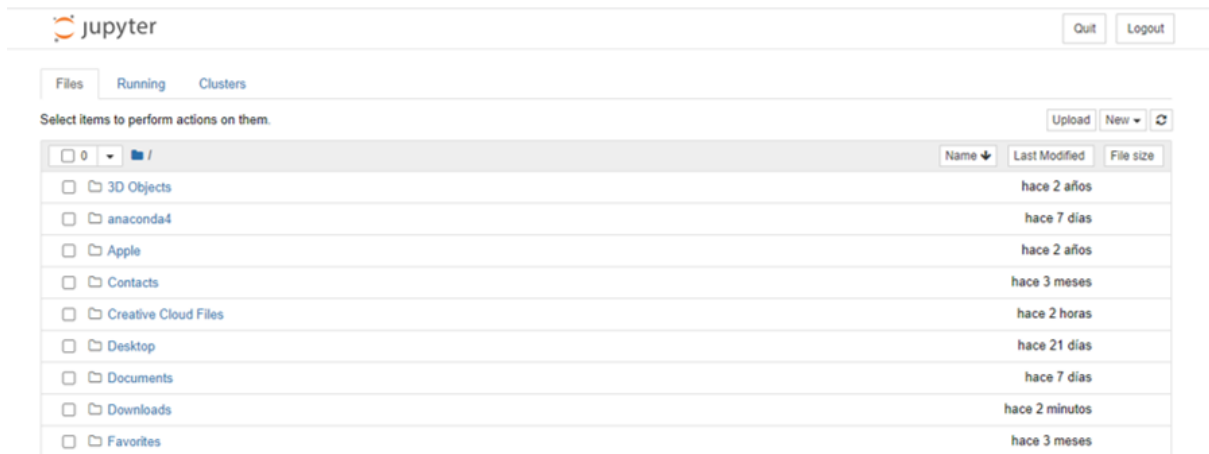


1.2. Jupyter Notebook

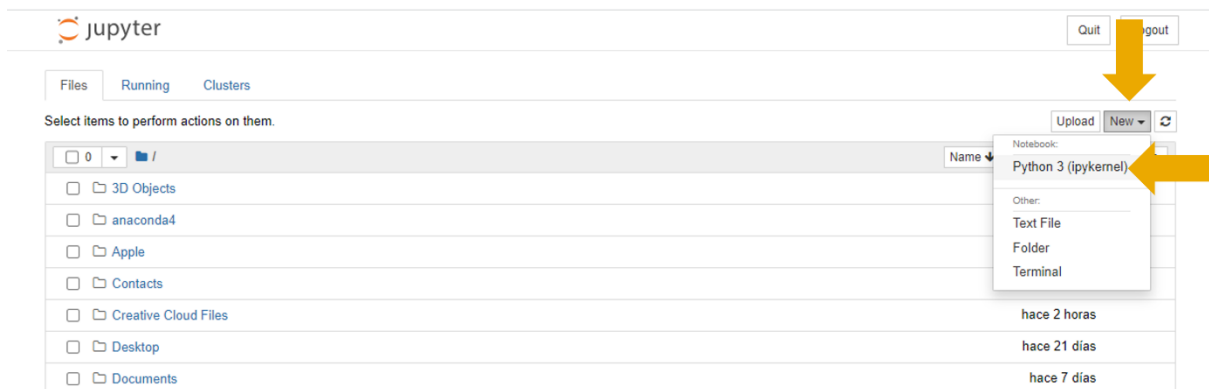
Una de las aplicaciones que se instalan por defecto al instalar Anaconda es **Jupyter Notebook**, que es una aplicación web creada para generar y compartir documentos en los que puedes incluir código, además de otros elementos.

Para empezar, vamos a empezar utilizando esta aplicación como editor de código.

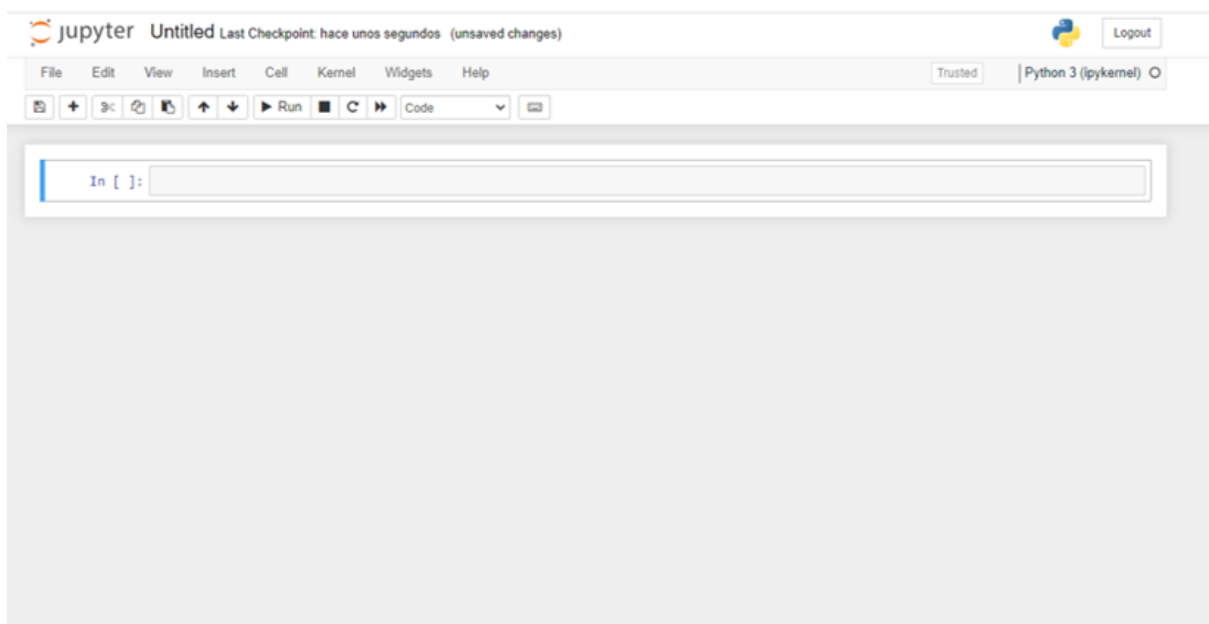
Ejecutarla es muy sencillo. Como se ha instalado con Anaconda, solo tienes que buscar Jupyter Notebook en la barra de búsqueda de tu ordenador y ejecutarlo. Al hacerlo se abre en un explorador web conectado directamente a las carpetas de tu ordenador. La pantalla será similar a esta:



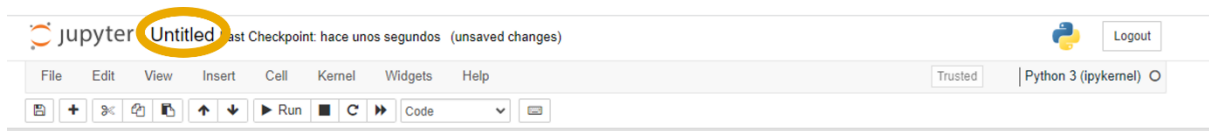
Para abrir un **nuevo notebook**, que es como se denomina a cada uno de los documentos (por tener una comparativa, un notebook sería equivalente a lo que es una presentación de PowerPoint, un documento de Word o una hoja de cálculo de Excel), solo hay que hacer clic en New y en Python 3 (ipykernel), tal y como puedes ver en la siguiente imagen.



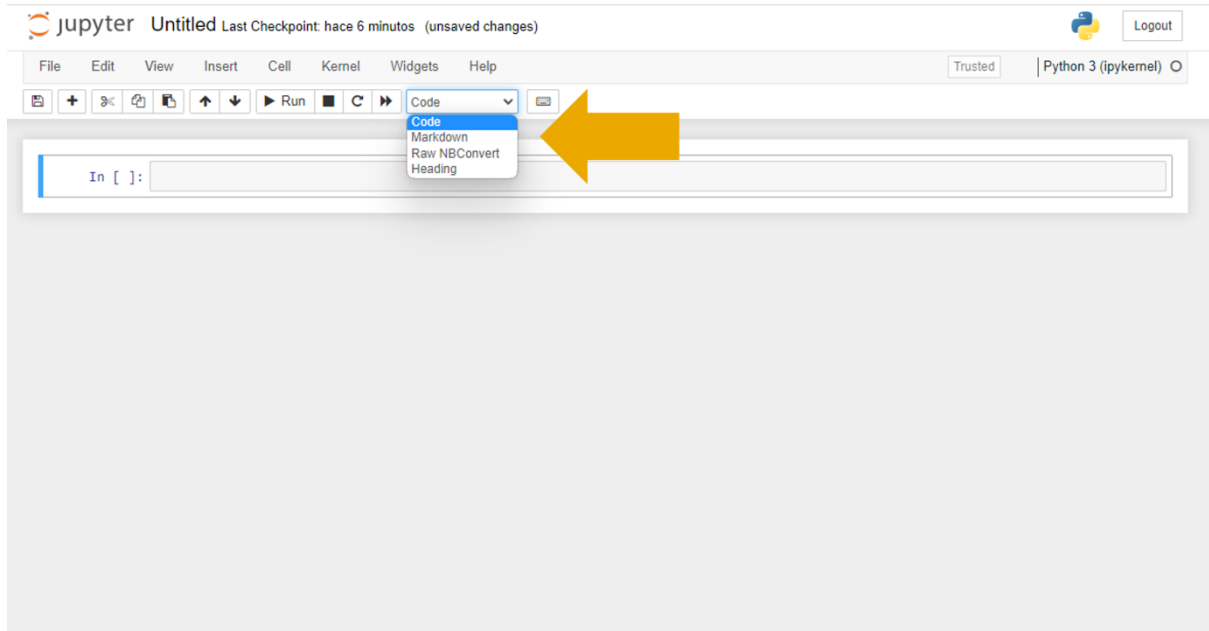
Tendrás, entonces, esta pantalla, donde podrás empezar a editar código:



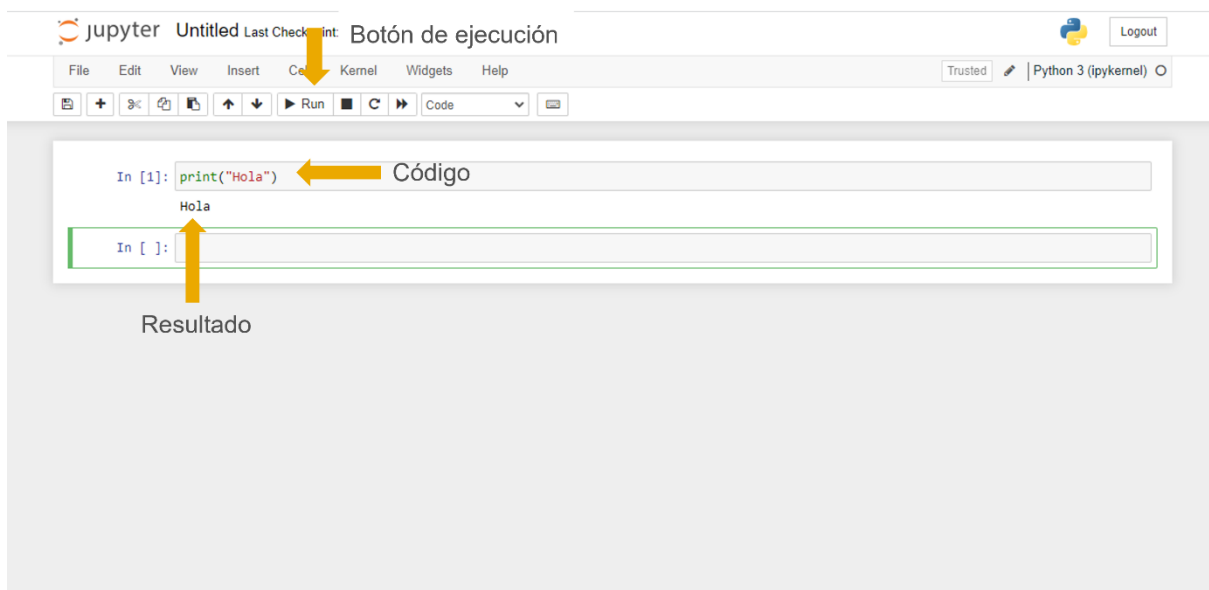
Desde aquí podrás dar nombre a tu notebook:



Por defecto, el tipo de línea que aparece al principio es una línea de código. Las líneas de código son las que comienzan por `In []`, pero puedes cambiar el tipo código a otro tipo de texto desde aquí:



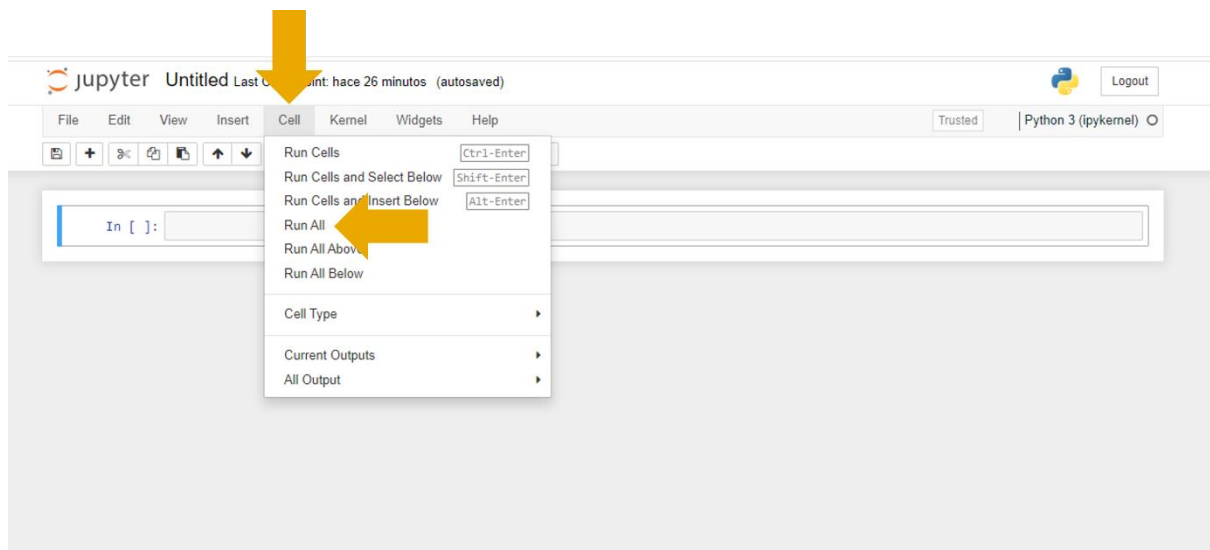
Cuando escribes código, puedes ir probando si funciona y qué resultados ofrece, ejecutándolo. Para ello solo tienes que pulsar en Run, que ejecutará el código de la celda en la que estás situado, mostrándote la solución, o los errores, si los hay, debajo de la línea de código. Puedes verlo aquí:



Cuando generamos código, podemos hacerlo todo en una línea, o utilizar diferentes líneas dentro de un mismo notebook, pero debéis tener en cuenta que, si utilizáis varias líneas

diferentes y definís una variable en una línea, que se utilizará después en otra línea, tendréis que haber ejecutado la línea donde está la variable antes de ejecutar la línea en la que se usa, porque si no, no se reconocerá y dará un error.

Hay una opción para ejecutar todas las líneas del notebook al mismo tiempo, es Run All y está en la casilla desplegable Cell.



Desde la página oficial de Junyper, hay un apartado donde puedes consultar toda la información que puedes necesitar para empezar a trabajar con esta aplicación. Además, hay diferentes manuales, así como ejemplos, de cómo se utiliza. Puedes consultar esta información aquí:

<https://jupyter-notebook.readthedocs.io/en/latest/?badge=latest>