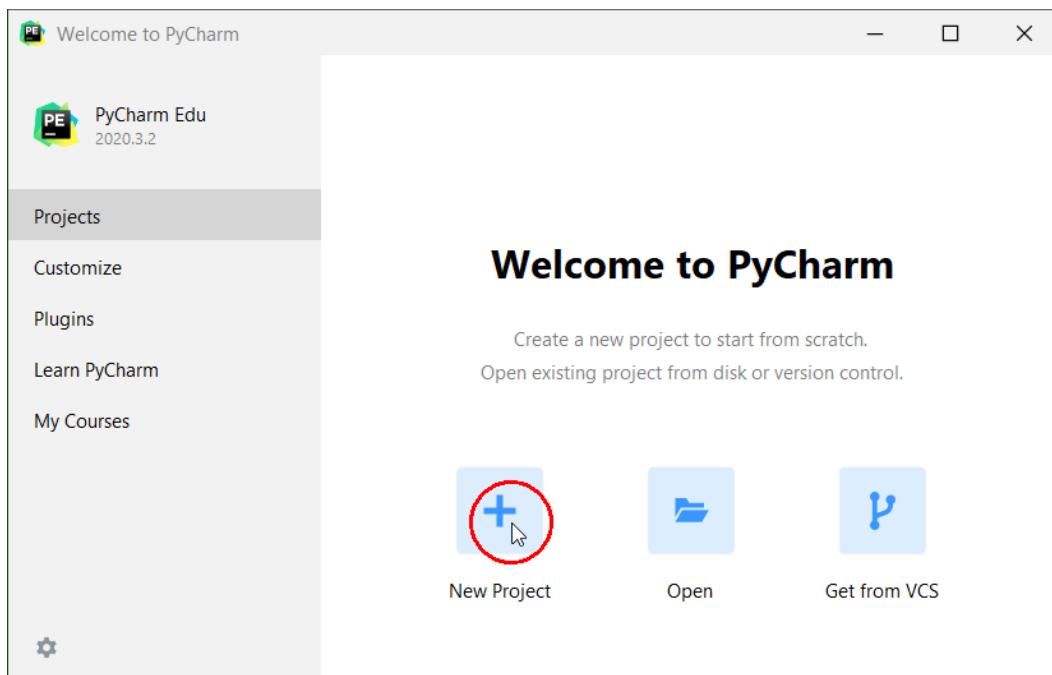
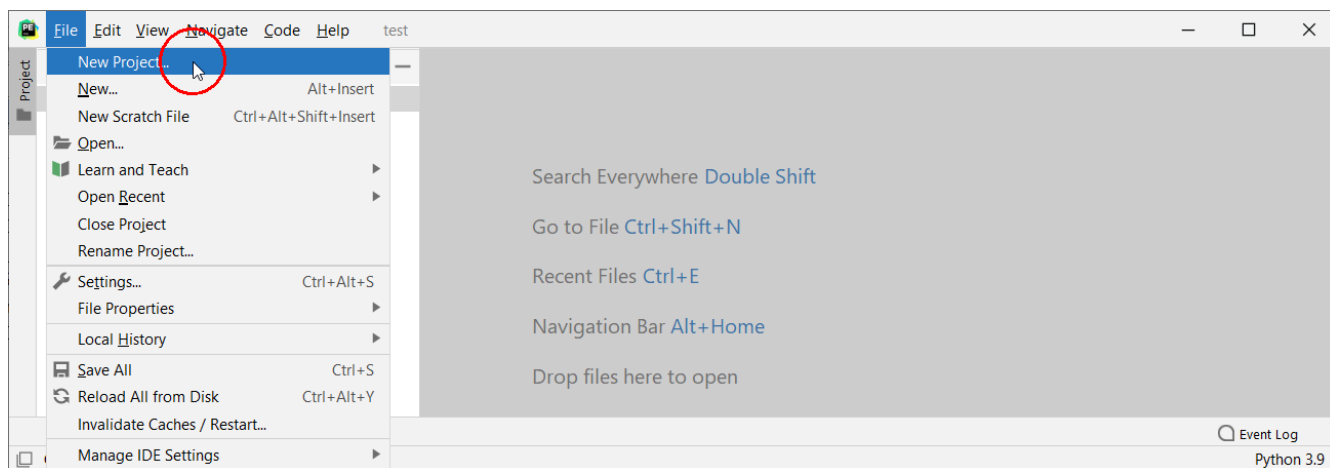


NÁVOD NA VYTVORENIE, ULOŽENIE A SPUSTENIE PYTHON PROGRAMU VO VÝVOJOVOM PROSTREDÍ PYCHARM EDU

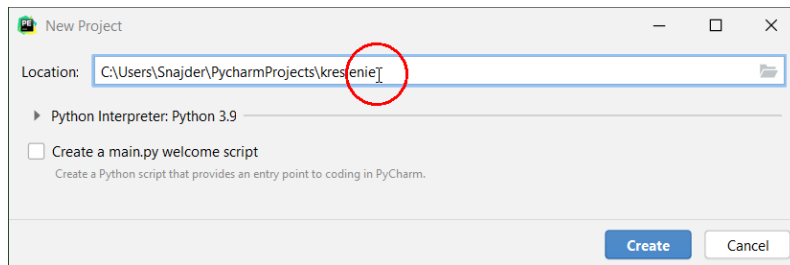
Spúšťanie príkazov v konzole je užitočné pri jednoduchých výpočtoch a pri overení fungovania jednotlivých príkazov. Na riadne programovanie budeme využívať editor kódu vo vývojovom prostredí JetBrains PyCharm Edu. V ňom budeme vytvárať, upravovať a spúšťať naše Python programy, ktoré budú uložené v súboroch s príponou **py**. Najprv odporúčame vytvoriť projekt, t. j. priečinok, do ktorého sa budú ukladať programy, ktoré vytvoríme v rámci daného projektu. V našom prípade budeme programovať kreslenie rôznych obrázkov, preto projekt nazveme **kreslenie**. Naš prvý program na vykreslenie veľkého tlačeneho písmena L pomenujeme a uložíme do súboru **elko.py**.



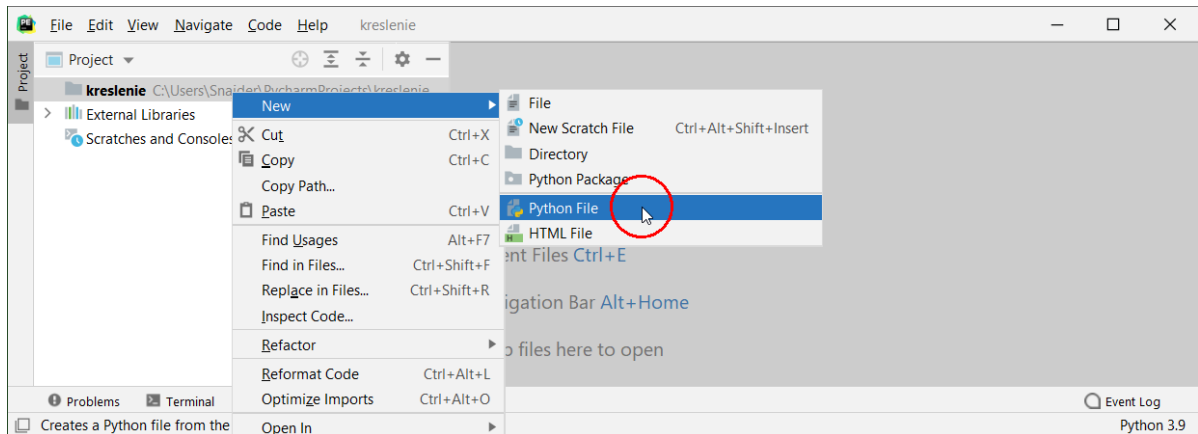
Obrázok 1a. Vytváranie nového projektu z uvítacieho okna prostredia JetBrains PyCharm Edu.



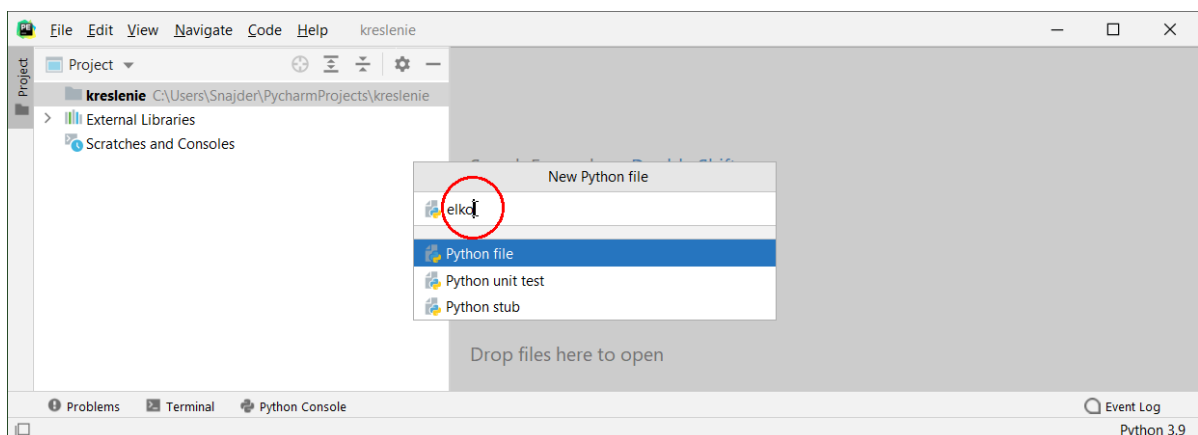
Obrázok 1b. Vytváranie nového projektu z hlavnej ponuky prostredia JetBrains PyCharm Edu.



Obrázok 2. Pomenovanie a vytvorenie nového projektu **kreslenie** ako priečinku s nastavenou cestou.

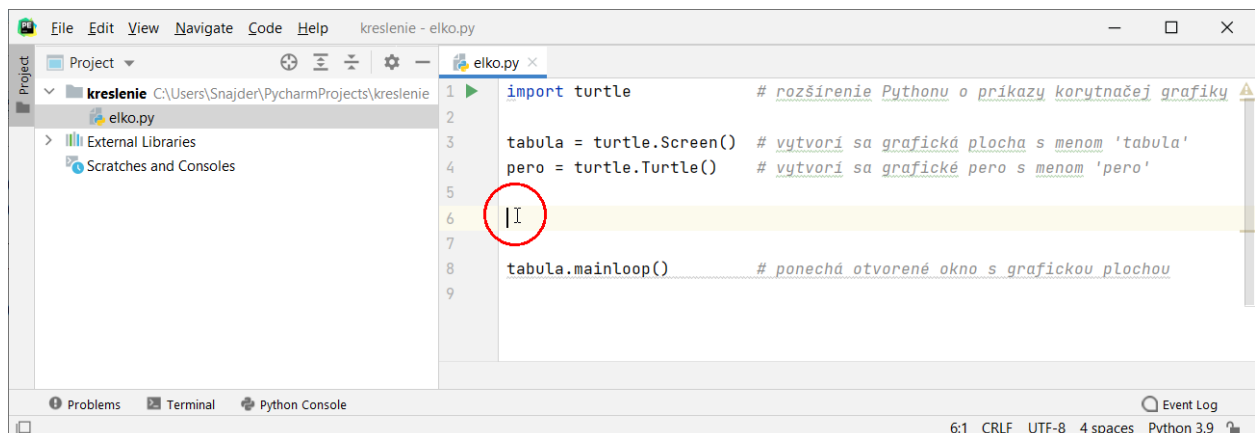


Obrázok 3. Vytváranie nového súboru (Python file) vyvolaním kontextovej ponuky nad nadpisom projektu **kreslenie**.



Obrázok 4. Pomenovanie a vytvorenie nového Python súboru **elko.py**.

V prostredí JetBrains PyCharm Edu netreba ukladať upravené súbory, lebo tie sa ukladajú automaticky.



Obrázok 5. Editácia programu **elko.py**.

Vytvorený program spustíme kliknutím na ikonu zeleného trojuholníka, prípadne stlačením klávesov SHIFT + F10.