

3. IDLE Y PYTHON

Ahora que tienes instalado Python 3 y su entorno de trabajo IDLE en el ordenador, es hora de probar algún código. Hay dos maneras de usar Python en IDLE, ¡vamos a verlas!

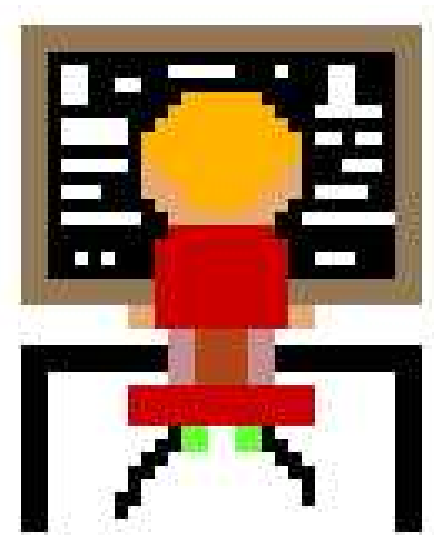
Lo que aprenderás

- Cómo programar en Python en tu ordenador.
- Utilizar la ventana de Shell de IDLE para ejecutar el código que escribimos en Python.
- Utilizar la ventana de código de IDLE para crear programas más avanzados.

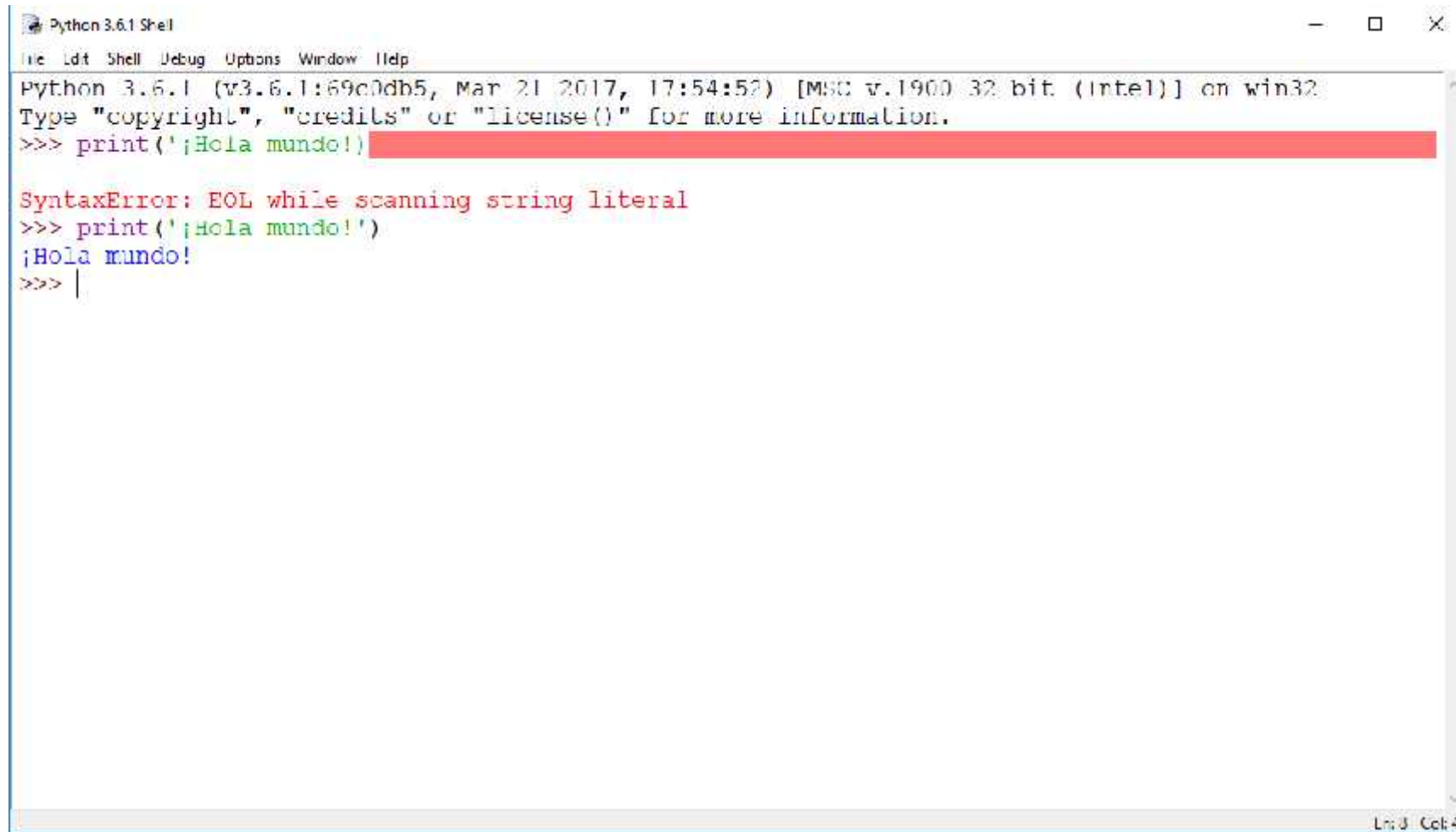
UTILIZAR LA SHELL DE PYTHON

La forma más fácil de empezar con Python es utilizando la ventana de programación que proporciona el entorno IDLE. Se escribe directamente en Python y se ejecuta de inmediato. Cualquier salida o error se muestra por pantalla para identificar los fallos.

¡Vamos a probar!



Python y IDLE



The image shows a screenshot of a Python 3.6.1 Shell window. The window title is "Python 3.6.1 Shell" and it has standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The menu bar includes "File", "Edit", "Shell", "Debug", "Options", "Window", and "Help". The main text area contains the following text:

```
Python 3.6.1 (v3.6.1:69c0db5, Mar 21 2017, 17:54:52) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> print(';Hola mundo!')
```

The line `print(';Hola mundo!')` is highlighted in red. Below it, the following error message is displayed in red text:

```
SyntaxError: EOL while scanning string literal
```

After the error message, the prompt `>>>` is shown again, followed by the execution of `print(';Hola mundo!')` which outputs `;Hola mundo!`. The prompt `>>>` is shown once more with a vertical cursor. The status bar at the bottom right of the window shows "Ln: 3 Col: 4".

Python y IDLE

1. Ejecuta el IDLE de Python. Lo primero que verás será la ventana (Shell) donde empezar a introducir el código.

El **prompt** (`>>>`) es la zona de la Shell donde escribirás los comandos para que Python los ejecute.

2. La ventana (Shell) de Python muestra la salida de cualquier dato que produce el programa y a la misma vez notifica cualquier error. Si nos hemos equivocado al escribir el código aparecerá un mensaje en **rojo** y deberás revisar tu código ¿Recuerdas la pantalla anterior?

```
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.0 (v3.6.0:41df79263a11, Dec 23 2016,
07:18:10) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for
more information.
>>> |
```

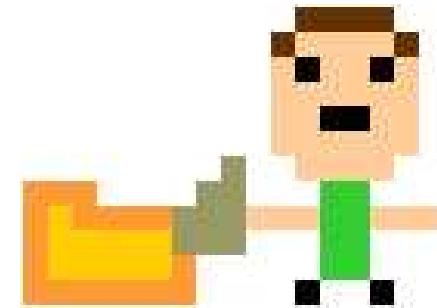
Aquí se introducen los comandos de Python

```
>>> print(';Hola Mundo!')
;Hola Mundo!
>>> 3+4
7
>>> |
```

Al lado de `>>>` vemos el código que escribimos, y en azul el resultado de ejecutarlo.

ESCRIBIR CÓDIGO EN IDLE

Con programas más complicados, es más fácil escribir el código completo y luego pedirle a Python que ejecute el programa. Para ello, utilizaremos otra ventana para introducir el código, que llamaremos “ventana de código”.



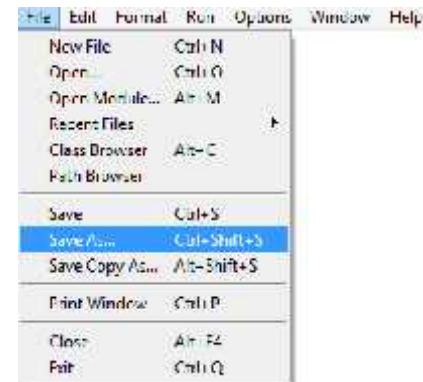
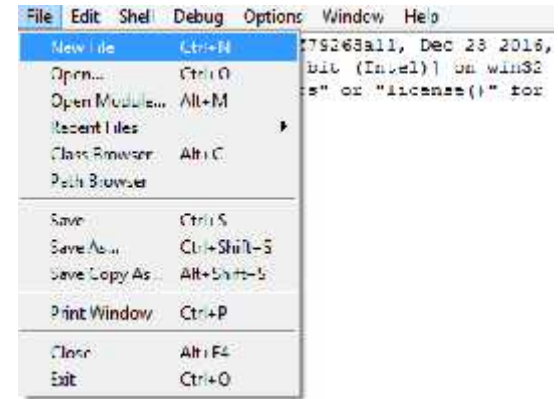
Python y IDLE

1. Inicia **IDLE** y se abrirá la **ventana (shell)**. Haz clic en el menú **Archivo** en la parte superior y seleccione **Nueva ventana**.

2. Verás que se abrirá otro tipo de ventana llamada **ventana de código**. Introduce un código en esta ventana. Por ejemplo:

```
print('¡Hola Mundo!')
```

3. A continuación, debes guardar este código haciendo clic en **Archivo** y a continuación en **"Guardar como"**.

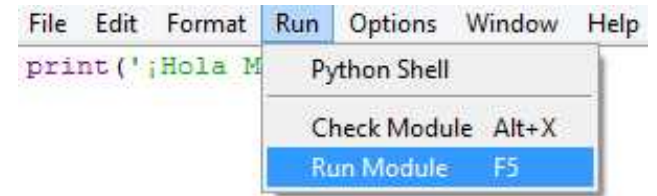


Python y IDLE

4. Ya has guardado el código y puedes ejecutarlo. Haz clic en el menú **Run (Ejecutar)** y selecciona **Run Module (Ejecutar módulo)**. Si no has guardado el programa previamente, IDLE te recordará que lo hagas.

5. La salida de datos aparece en la **ventana (Shell)** y no en la **ventana de código**. Cualquier resultado se muestra por la **ventana (Shell)** de Python. ¡Fantástico! ¡Ya has creado tu primer código y lo has ejecutado!

6. Es posible que aparezcan errores o mensajes en la **ventana (Shell)**. Si es así, vuelve a verificar tu código e inténtalo de nuevo.



```
>>>
= RESTART: C:/Users/Dmanas/AppData/Local/Programs/Python/Python36-32/uno.py
=
¡Hola Mundo!
>>> |
```

