

Instalando e conhecendo o PyCharm

Transcrição

No capítulo anterior fizemos os primeiros passos com o Python, desde a sua instalação e até vimos um pouco da sua sintaxe no console. Mas para escrever uma aplicação completa, utilizando o console, não parece ser uma boa ideia. Podemos ter um editor de texto que nos auxilie nessa programação, nos permitindo trabalhar com vários arquivos, auxiliando a nossa vida.

Há várias opções de editores de texto no mercado, entre elas o [Atom](https://atom.io/) (<https://atom.io/>) e o [Sublime Text](https://www.sublimetext.com/) (<https://www.sublimetext.com/>). Apesar de esses editores nos ajudarem a escrever o código, eles não são focados no Python, e sim em dar suporte a várias linguagens. Então, vamos utilizar uma ferramenta (IDE, do inglês *Integrated Development Environment*) só focada para o Python, assim como existe o Eclipse para o Java.

Instalando o PyCharm

Uma IDE que é voltada exclusivamente para o Python é o [PyCharm](https://www.jetbrains.com/pycharm/) (<https://www.jetbrains.com/pycharm/>), e é ela que iremos utilizar aqui no treinamento. A sua instalação é bem simples, basta acessar a sessão de [Download](https://www.jetbrains.com/pycharm/download/) (<https://www.jetbrains.com/pycharm/download/>) do site oficial, baixar e instalar a versão **Community** da IDE, já que a versão **Professional** é paga.

Conhecendo o PyCharm e criando o primeiro projeto

Após instalar o PyCharm, vamos abri-lo e criar o nosso primeiro projeto, clicando em **Create New Project**. Na tela que irá se abrir, nos é perguntado a localização do projeto e a versão do Python. Vamos criar o projeto **jogos**, dentro da pasta **PycharmProjects** mesmo, e nos atentar à versão do Python (caso você tenha mais de uma versão instalada) ela deve ser a **versão 3**.

O projeto ficará sendo exibido na esquerda, e para criar o primeiro arquivo Python dentro dele, basta clicar com o botão direito do mouse em cima dele e clicar em **New -> Python File**, vamos colocar o nome do arquivo de **adivinhacao.py**.

A fim de testes, vamos imprimir uma mensagem simples:

```
print("Bem vindo ao jogo de Adivinhação!")
```

Para executar o arquivo, clicamos em **Run -> Run...** no menu superior, e selecionamos o arquivo que acabamos de criar. O console do PyCharm é aberto e exibe a saída do nosso programa, que é a mensagem **Bem vindo ao jogo de Adivinhação!**.

Em uma só tela, conseguimos ver os arquivos do projeto, o seu código fonte e o console, que exibe a saída do programa que foi executado. Há vários outros recursos que ainda veremos mais à frente, mas o primeiro passo foi realizado!