

03

Ajustando a infraestrutura

Transcrição

Esse vídeo é para os alunos que não fizeram o [primeiro treinamento de Python 3](#) (<https://cursos.alura.com.br/course/python-3-introducao-a-nova-versao-da-linguagem>).

Continuaremos o projeto do curso anterior, que você pode baixar [AQUI](#) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/python3-avancando-na-linguagem/stages/01-jogos.zip>).

A seguir, veremos o que é preciso ter e configurar na sua máquina, para prosseguir com o treinamento sem transtornos.

Baixando e instalando o Python 3

O primeiro passo é instalar o **Python 3**, acessando o site do Python: <https://www.python.org/>. Na sessão de [Downloads](#) (<https://www.python.org/downloads/>), o instalador específico para a sua plataforma será automaticamente disponibilizado, portanto é só baixar e instalar o **Python 3**, na sua versão mais atual.

Baixando e instalando o PyCharm

[PyCharm](#) (<https://www.jetbrains.com/pycharm/>) é uma IDE voltada exclusivamente para o Python, 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/>) 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 e abri-lo, crie um projeto, clicando em *Create New Project*. Na tela que irá se abrir, é perguntada a localização do projeto e a versão do Python. Crie o projeto **jogos**, dentro da pasta **PycharmProjects** mesmo, e atente-se à versão do Python (caso você tenha mais de uma versão instalada), ela deve ser a **versão 3**.

O projeto será exibido no lado esquerdo e, para criar um arquivo Python nele, basta clicar com o botão direito do mouse em cima dele e selecionar *New -> Python File*. Mas não criaremos arquivos novos, já que há os arquivos do projeto feito no treinamento anterior, que podem ser baixados [aqui](#) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/python3-avancando-na-linguagem/stages/01-jogos.zip>).

Ao extrair o zip, uma pasta será criada, basta selecionar os três arquivos que estão dentro dela (`adivinhacao.py` , `forca.py` e `jogos.py`) e arrastar para dentro da pasta **jogos**, diretório do projeto que acabou de ser criado.

O arquivo que implementaremos nesse treinamento é o `forca.py` . Para executá-lo, podemos abri-lo, clicando com o botão direito do mouse dentro dele, e selecionando *Run 'forca'*! O console do PyCharm é aberto e exibe a saída do nosso programa.

Com o Python 3 e o PyCharm instalados, e o projeto na sua máquina, podemos dar prosseguimento ao treinamento :)

