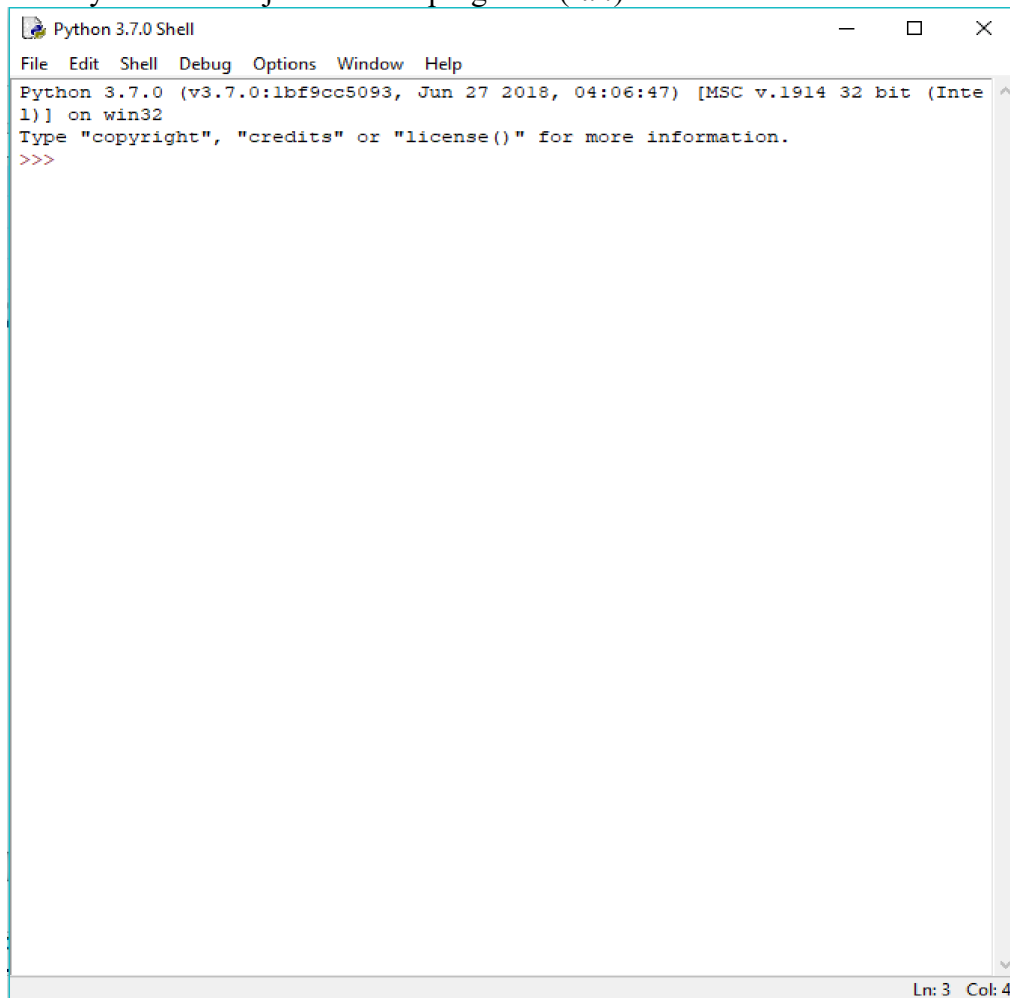


## INTRODUCCIÓN A PYTHON

### Uso del intérprete

Cuando se ejecuta Python 3.7.0 se abre la siguiente pantalla, figura 1, que es el *Shell* o intérprete que se va a encargar de transformar las instrucciones escritas en el editor para procesarlas, detectar e indicar errores y mostrar la ejecución del programa (*run*).

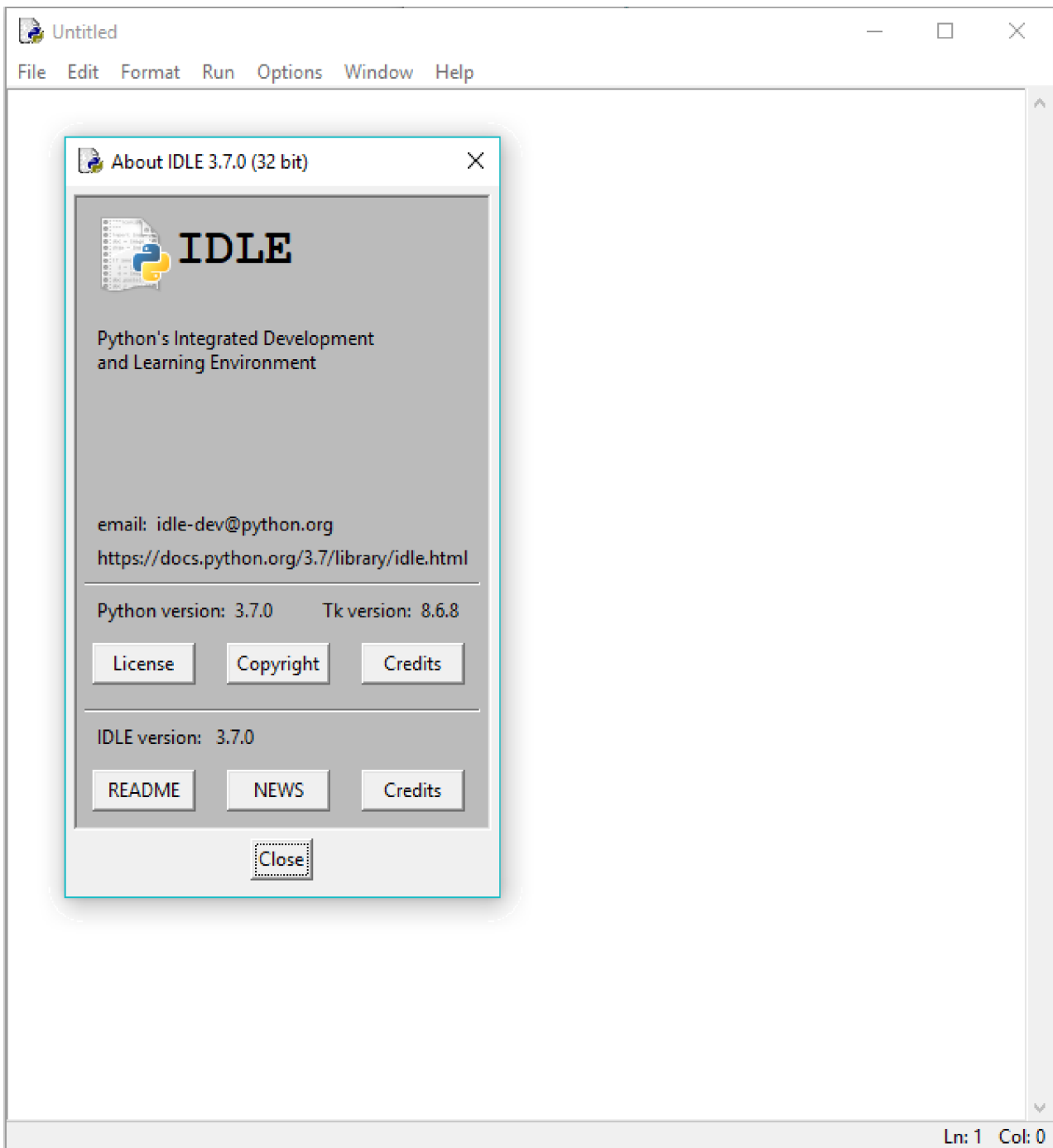


```
Python 3.7.0 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.0 (v3.7.0:1bf9cc5093, Jun 27 2018, 04:06:47) [MSC v.1914 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
```

Figura 1. Shell o intérprete de Python 3.7.0

Mientras se encuentra uno en el *Shell*, se puede interactuar con el lenguaje escribiendo directamente en el cursor (>>>) y observar los resultados mostrados.

Para crear un programa usando el *Python's IDLE (Integrated Development and Learning environment)*, se recurre a *File-New file* y se abre la ventana de edición para comenzar a escribir las instrucciones, como se observa en la figura 2.



*Figura 2. IDLE*

La ventana que se muestra dentro del *IDLE* se invocó mediante *Help-About IDLE*, y se puede observar la información de la licencia (*License*), derechos de autor (*Copyright*), el archivo Leeme (*Readme*), noticias (*News*) y los créditos (*Credits*) tanto para *Python*, *Tk* y *IDLE*.