

LU01b - PyCharm, Visual Studio Code, Spyder: Die Entwicklungsumgebung

Es ist sinnvoll, von Anfang an eine „richtige“ Entwicklungsumgebung anzuwenden. Experimente mit einem Texteditor und das Aufrufen des Python-Interpreters über die Kommandozeile sind zwar möglich, sind für das ernsthafte Arbeiten mit Python jedoch nicht zu empfehlen. Für die Programmierung von Python-Anwendungen stehen eine Reihe unterschiedlicher IDEs (Integrated Development Environment) zur Verfügung. Bekannte, unter allen üblichen Betriebssystemen lauffähige Werkzeuge sind:

- JetBrains PyCharm: PyCharm ist eine IDE des Softwareunternehmens JetBrains für die Programmiersprache Python. Eine kostenfreie Standardversion ist verfügbar.
- Visual Studio Code: Hier handelt es sich um eine universelle IDE für eine Vielzahl von Sprachen. Python wird direkt unterstützt. Mit Hilfe von Plug-ins kann man VSC sehr gut an seine Vorstellungen anpassen.
- Spyder: Spyder ist eine in Python geschriebene IDE für Python, die für Wissenschaftler, Ingenieure und Datenanalysten entwickelt wurde. Der Hauptfokus der IDE liegt dabei auf Bearbeitungs-, Analyse-, Debugging- und Profiling-Funktionen für grosse Datenmengen.

PyCharm installieren

Installieren Sie IntelliJ PyCharm entweder mit der Paketverwaltung Chocolatey und dem Befehl:

```
choco install pycharm-community
```

Oder laden und installieren Sie PyCharm direkt von der Produkthomepage:

<https://www.jetbrains.com/de-de/pycharm/>



Als Schüler des BZZ erhalten Sie kostenlos die Professional Edition, für die Programmiermodule reicht aber die Community Edition aus. Mehr Infos zur Professional Edition für Studenten erhalten Sie [hier](#).

M319-E1G



© Kevin Maurizi

Last
update: 2024/03/28 14:07 modul:archiv:m319python:learningunits:lu01:lu01b-ide <https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319python/learningunits/lu01/lu01b-ide>

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319python/learningunits/lu01/lu01b-ide>

Last update: **2024/03/28 14:07**

