

Rejestracja na <https://repl.it>

Projekt „Matematyka dla Ciekawych Świata”,
Tomasz Świerczewski

15.03.2021

1 Praca z Pythonem

Na zajęciach będziemy programować w języku Python w wersji 3. Pythona można używać na jeden z dwóch sposobów:

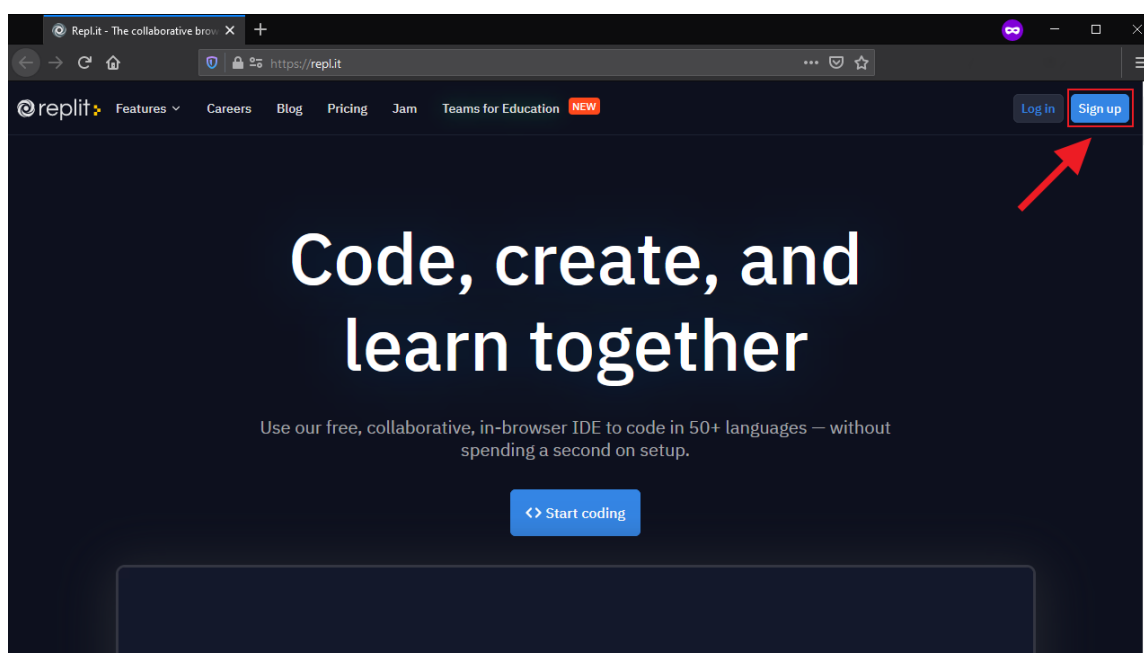
Zainstalowany interpreter Pythona. Interpreter Pythona jest zainstalowany na komputerach w laboratorium. Możecie go również bezpłatnie pobrać ze strony <https://www.python.org/downloads/> i zainstalować na swoich domowych komputerach. Zwróćcie uwagę, aby zainstalować wersję o numerze rozpoczynającym się od 3 (np. 3.6.0), a nie starszą, ale wciąż używaną wersję 2. Wersje te różnią się tak znacząco, że programy, które będziemy pisać na zajęciach nie będą działać w starszej, drugiej wersji Pythona.

Interpreter Pythona online. Istnieje wiele interpreterów Pythona online. Na zajęciach będziemy korzystali z interpretera znajdującego się na stronie <http://repl.it>. W celu korzystania z niego należy się zarejestrować. Ten dokument przedstawia jak przebiega ten proces. Interpretera tego będziecie mogli również używać na swoich domowych komputerach bez instalacji żadnego dodatkowego oprogramowania — wystarczy dowolna przeglądarka i połączenie do internetu.

2 Rejestracja na repl.it

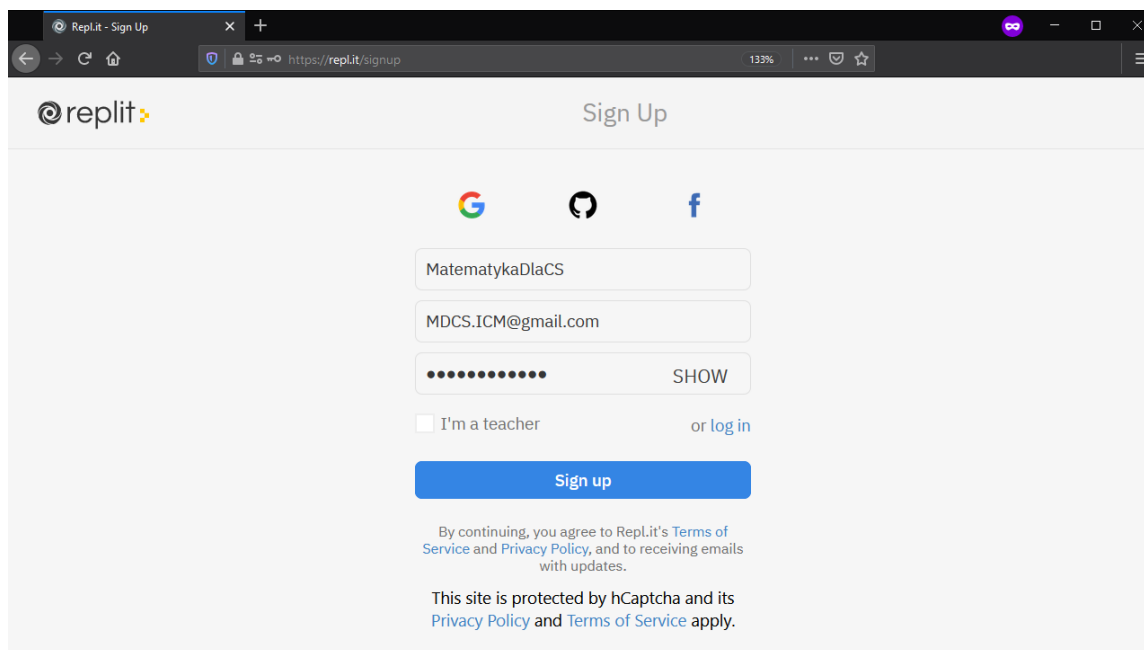
2.1 Stworzenie konta

Uruchom przeglądarkę internetową i wejdź na stronę <https://repl.it>. Na ekranie powitalnym u góry po prawej znajduje się przycisk *Sign up*, czyli zarejestruj się, tak jak na rysunku 1. W przypadku gdy posiadasz już konto, to wystarczy się zalogować po kliknięciu na *Log in*.



Rysunek 1: Widok na stronę główną <https://repl.it>

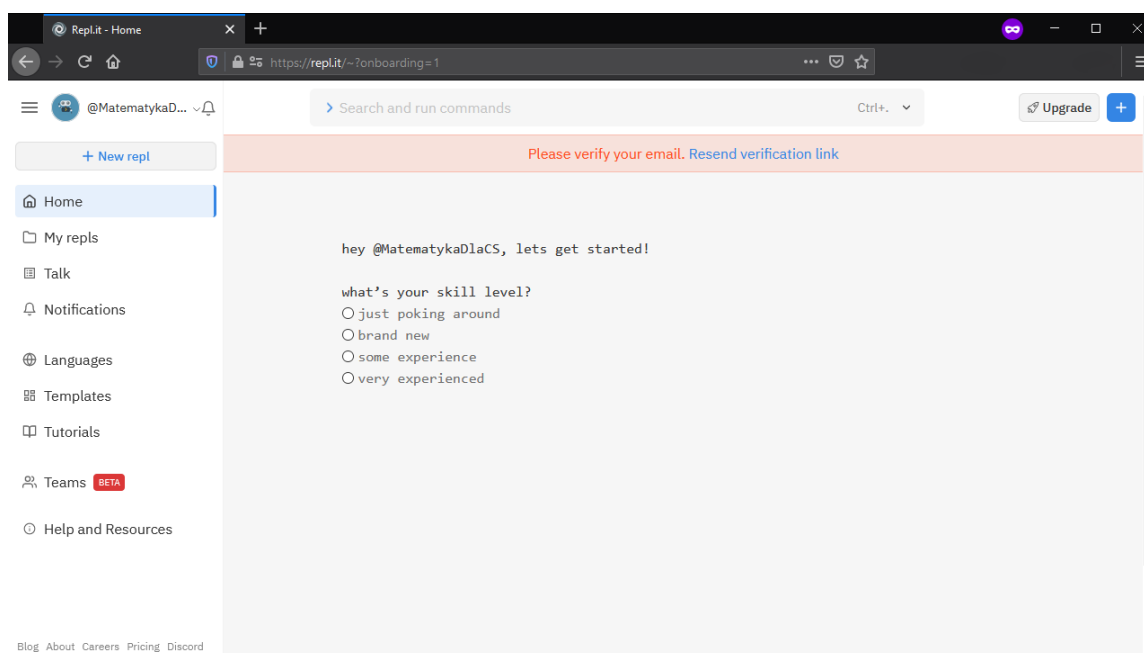
W kolejnym kroku musimy dodać dane do rejestracji, tak jak na rysunku 2. Do rejestracji jest wymagana nazwa użytkownika, adres mailowy oraz hasło. repl.it umożliwia połączenie swojego konta z kontem Google, Githubem lub Facebook. Github to popularny serwis internetowy dla projektów programistycznych korzystających z systemu kontroli wersji Git.



Rysunek 2: Widok na stronę umożliwiającą rejestrację. Uzupełnij ją swoim danymi

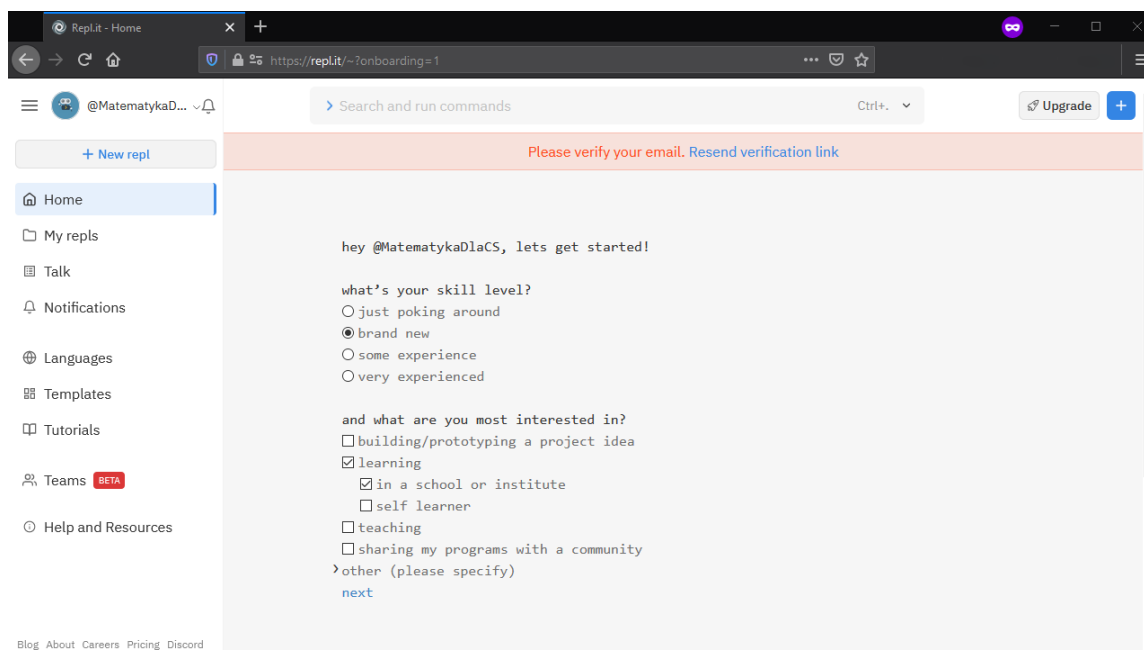
Po założeniu konta możemy wybrać kilka dodatkowych ustawień na repl.it, które mogą mieć wpływ na podpowiedzi generowane przez serwis, tak jak na rysunku 3. W pierwszym kroku możemy poinformować o naszym doświadczeniu, wybierając jedną z 4 opcji:

- *just poking around* — tylko się rozglądam
- *brand new* — całkiem nowy
- *some experience* — jakieś doświadczenie
- *very experienced* — bardzo doświadczony



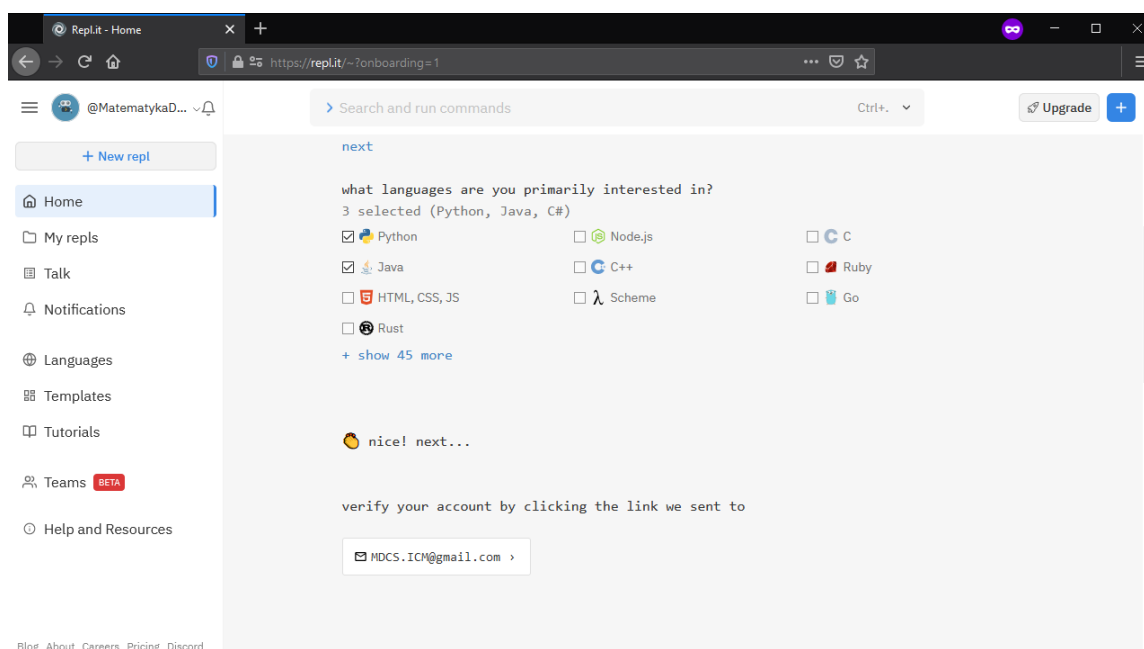
Rysunek 3: Widok na dodawanie dodatkowych informacji o naszym stopniu zaawansowania w programowaniu

W kolejnym kroku możemy wybrać z jakiego powodu korzystamy z repl.it — w naszym przypadku to nauka w szkole lub instytucji.



Rysunek 4: Widok na dodawanie dodatkowych informacji o powodzie korzystania z repl.it

Następnie możemy wybrać języki programowania, które nas interesują. Będą one domyślnie podpowiadane przy zakładaniu nowego projektu. W naszym przypadku zależy nam na Pythonie. repl.it zaleca wybranie co najmniej 3, zatem możemy jeszcze wybrać dowolne 2 z listy — osoba zakładająca to przykładowe konto wybrała Java oraz C# — są to języki obiektowe, które są silnie statycznie typowane, a programy skompilowane w tych językach są uruchamiane w maszynach wirtualnych.

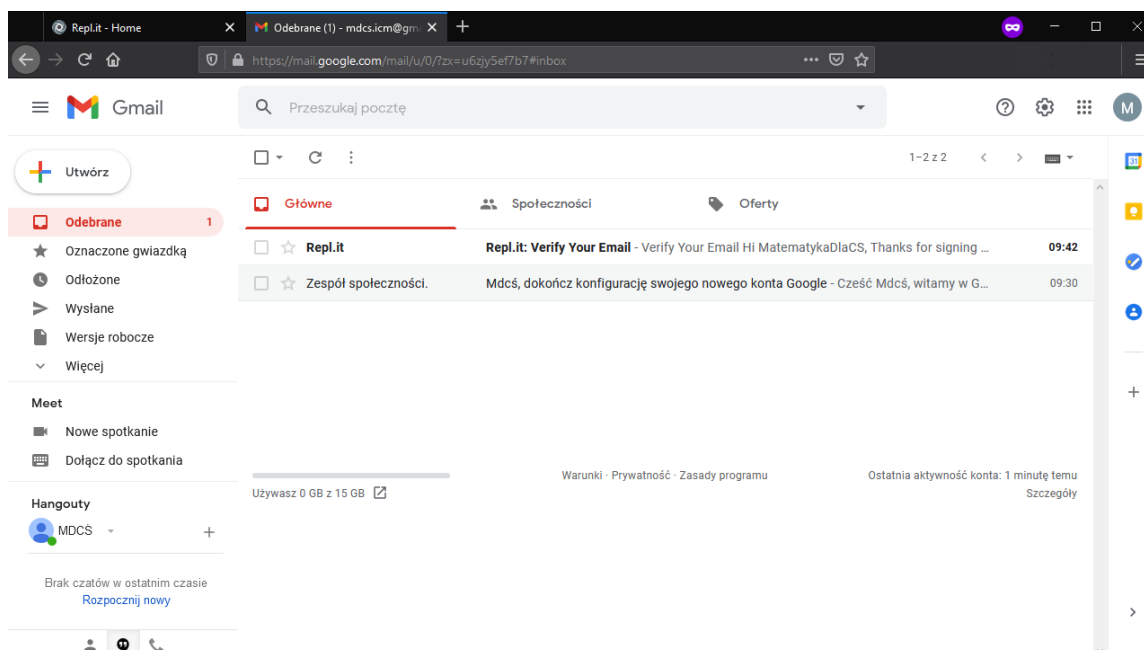


Rysunek 5: Widok na wybieranie języków programowania, z których będziemy korzystać

2.2 Potwierdzanie konta

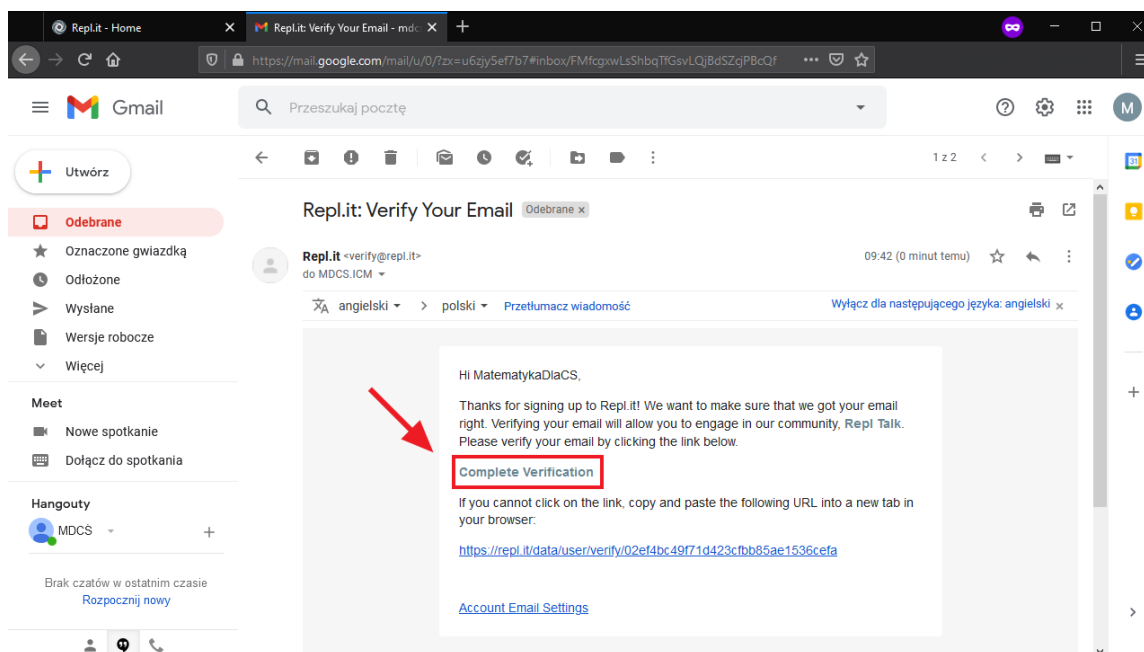
W następnym kroku potwierdzimy konto za pomocą linku weryfikacyjnego, który otrzymaliśmy na adres mailowy wpisany w trakcie rejestracji. Po zalogowaniu się na swój adres mailowy powinniśmy już go

otrzymać, tak jak widać w przykładowej skrzynce pocztowej osoby, która zakładała to konto — tak jak na rysunku 6.



Rysunek 6: Na podany adres mailowy w trakcie rejestracji powinniśmy otrzymać link weryfikacyjny

Po otwarciu maila wystarczy kliknąć na *Complete Verification* lub na link poniżej. Jeżeli linki są nieaktywne wystarczy skopiować URL i otworzyć go w nowym oknie przeglądarki.

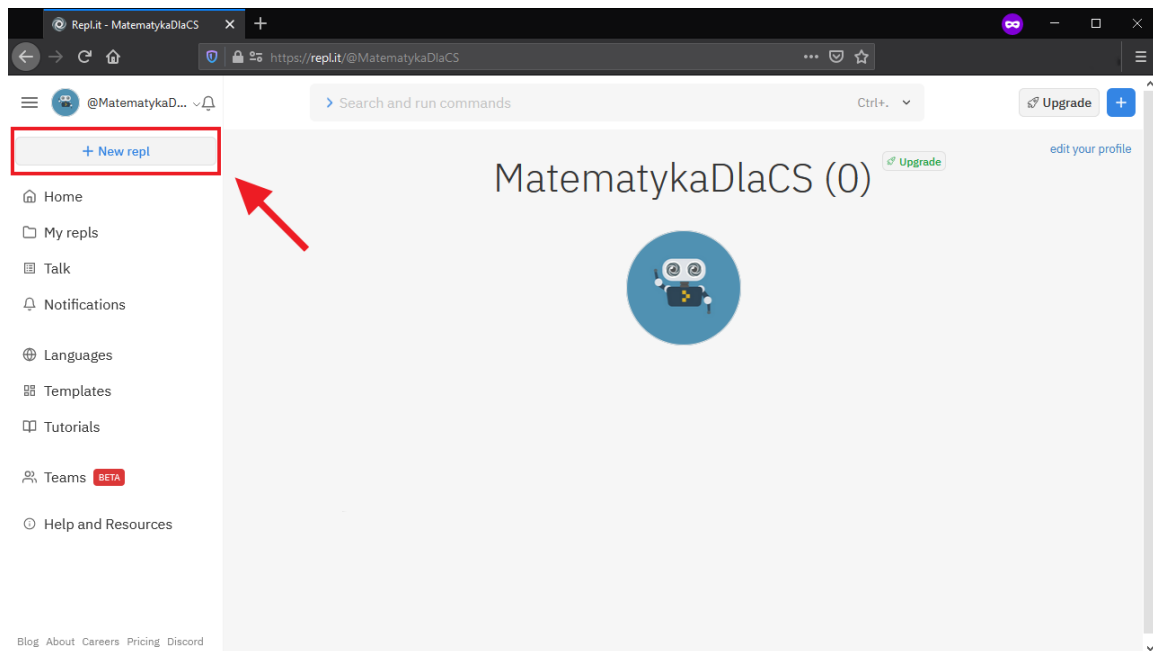


Rysunek 7: Weryfikowanie konta

Jeśli nie udało się z jakiegoś powodu aktywować konta (np. z powodu braku maila z linkiem) najprawdopodobniej będzie można kontynuować, a po zajęciach rozwiązać problem przy pomocy prowadzących.

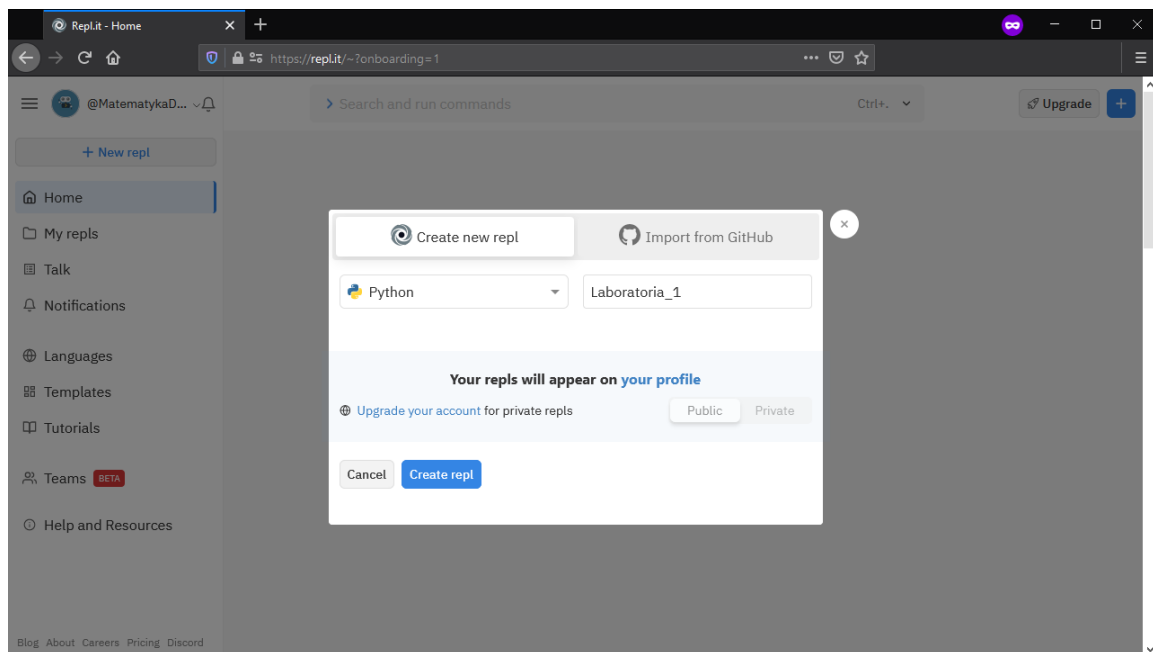
3 Pierwszy projekt

W celu stworzenia pierwszego projektu kliknij na *New repl*, który powinien znajdować się w górnym lewym rogu ekranu, tak jak na rysunku 8.



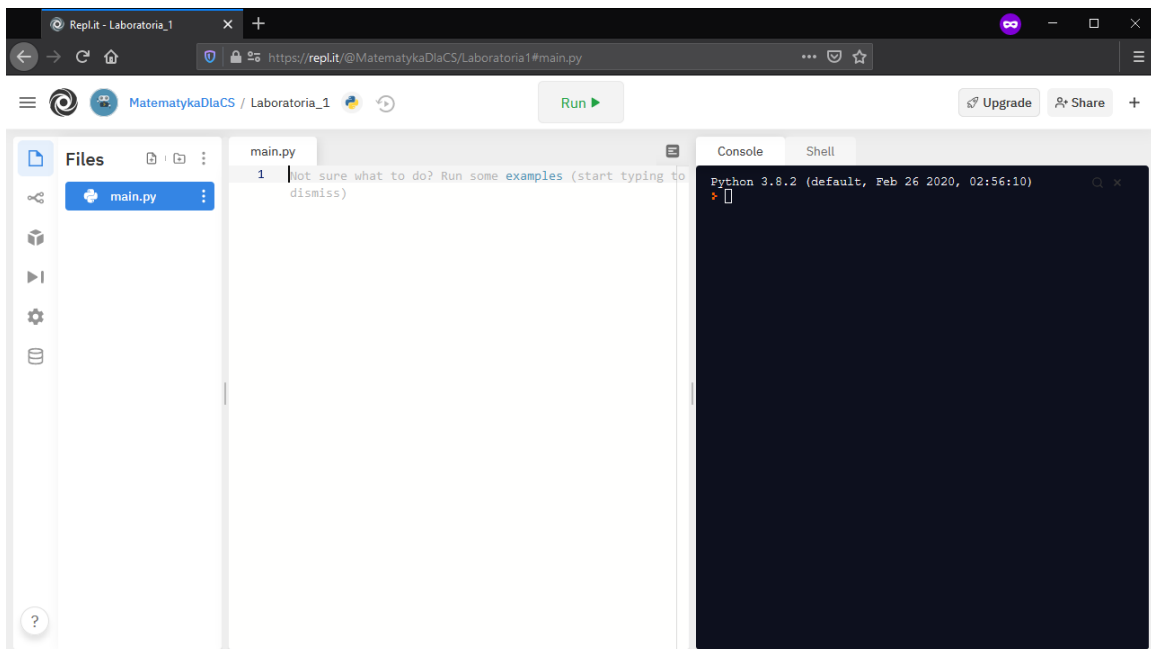
Rysunek 8: Tworzenie nowego projektu

Następnie będziesz mógł wybrać język programowania (w naszym przypadku Python) oraz nazwę projektu, tak jak na rysunku 9. Na koniec wystarczy kliknąć na *Create repl*.



Rysunek 9: Tworzenie nowego projektu — wybieranie języka programowania oraz nazwy projektu

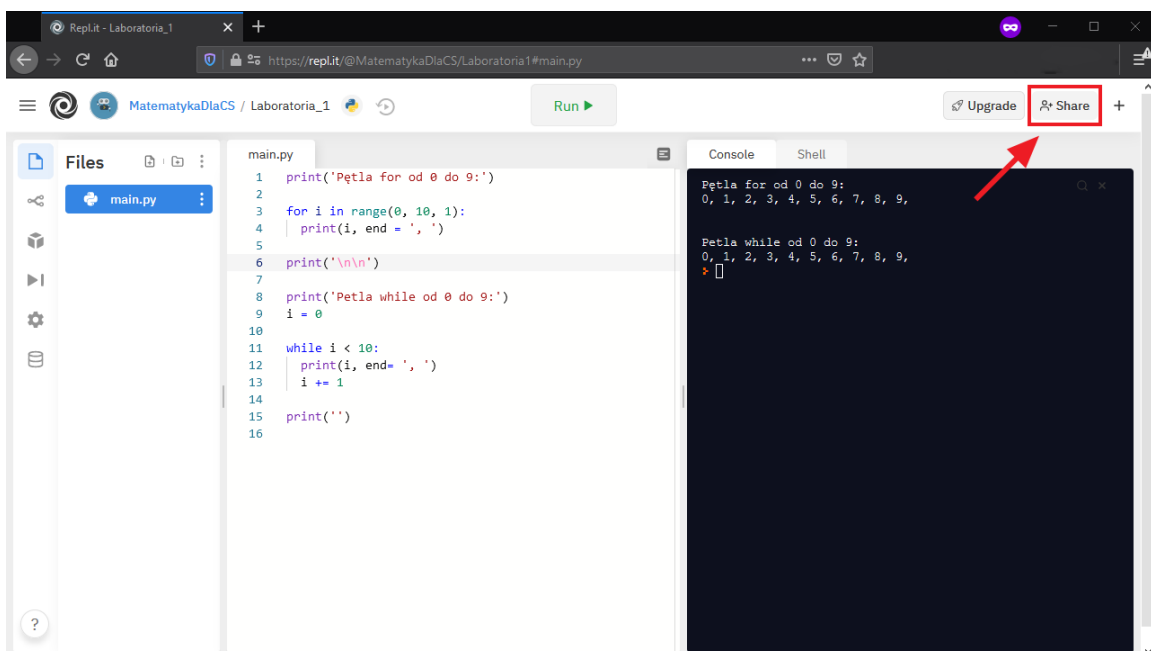
Zobaczysz dwa okienka: miejsce na kod (białe, z lewej) i *konsolę* (czarne, z prawej, zwane również *terminalem*), tak jak na rysunku 10.



Rysunek 10: Widok interpretera Pythona dostępnego na stronie <https://repl.it>

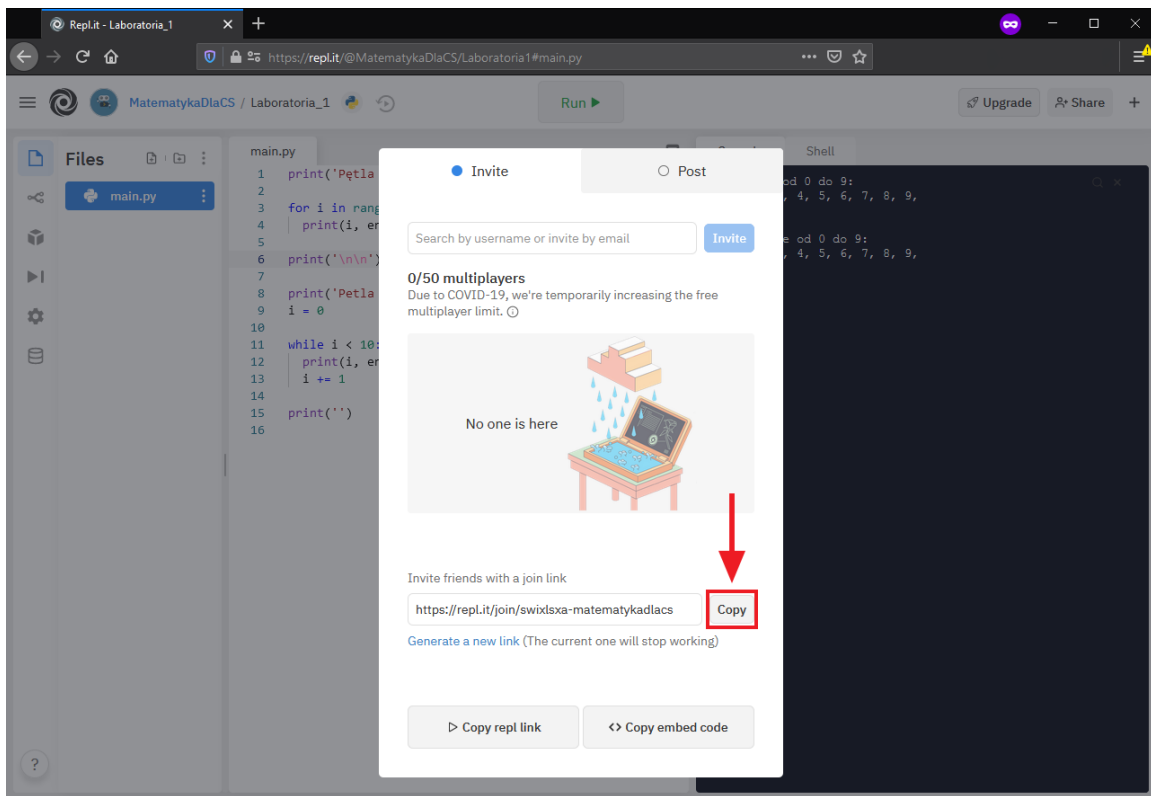
4 Udostępnianie własnego projektu

Jedną z funkcjonalności repl.it jest możliwość udostępniania kodu źródłowego, współdzielenia go. Może to być pomocne przy debugowaniu (znajdowaniu błędów) w kodzie. Jeśli będziesz chciał udostępnić swój kod źródłowy, kliknij na *Share* w górnym prawym rogu, tak jak jest pokazane na rysunku 11.



Rysunek 11: Widok interpretera Pythona dostępnego na stronie <https://repl.it> z zaznaczonym przyciskiem *Share*

Następnie wystarczy skopiować link zapraszający i przesłać go prowadzącemu, tak jak na rysunku 12. Drugą możliwością jest zaproszenie prowadzącego po nazwie użytkownika, jeśli ją znasz. Wtedy wystarczy ją wpisać w pole powyżej i kliknąć *Invite*.



Rysunek 12: Udostępnianie własnego kodu — kopiowanie linku zapraszającego