



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

## Python un lenguaje de programación a tener en cuenta. (12351 lectures)

Per Toni Marín Bosquet, [WeNDaL](http://WeNDaL) (<http://>)

Creado el 08/01/2009 18:57 modificado el 08/01/2009 18:57

(1)

Seguramente, en alguna ocasión te has planteado crear algún tipo de utilidad o incluso un juego, pero no sabes por donde empezar. Pues muy posible que este artículo te ayude a intentarlo con python.

Hace unos días, en una de las muchas tertulias que se suelen mantener entre amigos amantes de la informática y en particular por la retro informática, apareció la eterna comparación entre los ordenadores de la época de los 8/16 bis y los ordenadores actuales. Después de casi dos horas de comparaciones técnicas, de diferentes modelos y sistemas, me di cuenta de que había algo que a todo el mundo se nos había escapado, algo que siempre ha diferenciado los ordenadores actuales, con las viejas glorias de hace varias décadas. Y justamente una de las grandes diferencias era la facilidad que tenían en aquella época los usuarios, para acceder a un lenguaje fácil, pero al mismo tiempo lo suficientemente potente, para aprender las bases de la programación.

A diferencia de hoy en día, en las décadas de los años 80 y 90, cualquier ordenador personal, (*Spectrum, Msx, Amstrad, Commodore 64, Amiga, Atari ST, Pc*) disponía ya fuese en rom, o en los mismos discos del sistema operativo, de algún interprete *basic*, siendo este mismo, el propio sistema operativo, en las máquinas de 8 bits. Aunque dicho así parece algo sin mucho importancia, lo cierto es, que es todo lo contrario: disponer de un lenguaje de programación tan solo encendiendo el ordenador, obligaba al usuario a tener unos mínimos conocimientos. Desgraciadamente, hoy en día ningún sistema operativo moderno, dispone de un lenguaje de programación tan accesible como lo fue el *basic* en su día, pero no por ello significa que no podamos aprender a programar ya sea en entornos Gnu/Linux, Windows o Mac

### • Accediendo a un lenguaje de programación:

A la hora de escoger un lenguaje de programación, disponemos de una oferta casi ilimitada, adaptándose cada uno de ellos a unas necesidades más o menos concretas. Quien no ha oído nombrar a lenguajes como C, C++, Java, Fox, Python, Visual Basic, etc, pero claro está que en muchos casos el aprendizaje de estos lenguajes puede ser demasiado complejo para alguien que nunca a programado.

Para empezar hay que elegir un lenguaje que tenga una sintaxis comprensible, fácil de utilizar, que responda a las necesidades más actuales, y lo más importante: disponer de la documentación y soporte suficiente de una comunidad activa. Dentro de estos parámetros existen muchos lenguajes donde podemos elegir :Visual basic, Dark Basic, Python, Ruby, Gambas etc, pero si hay uno de ellos que quiero resaltar en *python*.

### • Python es Bueno, bonito y barato.



*Python* es un lenguaje enfocado a un estilo de programación parecida al *basic*, es decir, una sintaxis fácil de comprender por el usuario y que podemos ejecutar en tiempo real para poder ver nuestros resultados de forma inmediata. La gran ventaja que esto comporta además de lo que ya es evidente, es la fácil corrección de errores en el código mientras vamos avanzando. Desgraciadamente, esto tiene un precio, y es que a diferencia de lenguajes compilados como C, los lenguajes interpretados como *Python*, pierden velocidad de ejecución, con lo cual, no son los más aptos para trabajar en proyectos que requieran de la máxima velocidad en ejecución. Ahora muchos de vosotros os preguntareis si esta semejanza con el lenguaje *basic no es un retroceso*. Pues la respuesta es no. Si algo también aporta *python*, es la programación orientada a poder usar librerías y módulos específicos para la creación de juegos, entornos gráficos para nuestros programas, y lo más importante: una programación orientada a objetos, lo que nos permite usar partes de nuestros programas en otros nuevos proyectos. En definitiva, *python* nos aporta lo mejor del *basic*, pero sin renunciar a las características de los lenguajes más modernos.

Otras de las características que distingue a este lenguaje, es que es multiplataforma. En esencia, significa que el programa, que realicemos en Gnu/linux, funciona sin ningún tipo de limitación en un entorno Windows o Mac Os. Lo que nos da una gran facilidad a la hora de portar código a diferentes sistemas operativos, sin tener que hacer ports específicos.

Si todo esto no es suficiente, *python*, es compatible con la licencia *GPL*, con lo cual, los programas que creamos, no estarán limitados por ningún tipo de licencia.

Os dejo a continuación una serie de referencias para poder empezar con este lenguaje.

[Página oficial y tutoriales](#)<sup>(2)</sup>

[Página especializada en la creación de juegos y gráficos con python](#)<sup>(3)</sup>

[Tutorial en castellano](#).<sup>(4)</sup>

---

#### Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2479>
2. <http://www.python.org>
3. <http://www.pygame.org>
4. <http://mundogeek.net/tutorial-python/>

---

E-mail del autor: the.chaostar\_ARROBA\_gmail.com

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2479>