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 podłączenie 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.

Repl.it - Sign Up X	+			- 🔊	×
← → ♂ ŵ 0 4	🖴 😋 🗝 https:// repl.it /signup		133% … 🛛 🕁		≡
©replit <mark>⊳</mark>		Sign Up			
	G	0	F		
	Matematyka	DlaCS			
	MDCS.ICM@	gmail.com			
	•••••••	••• SH	OW		
	I'm a teach	ner c	or log in		
		Sign up			
	By continuin, Service and Pri	g, you agree to Repl.it's Terr vacy Policy, and to receiving with updates.	ms of ; emails		
	This site is p Privacy Polic	protected by hCaptcha and terms of Service a	nd its apply.		

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

© Repl.it - Home	x +		🗢 – 🗆 X
← → ♂ ŵ	A 25 https://repl.it/~?onboarding=1	⊠ ☆	
≡ 🕝 @MatematykaD ∽Ω	Search and run commands	Ctrl+. 🗸	In the second se
+ New repl	Please verify your email. Resend verifica	ation link	
ሰ Home			
🗅 My repls	hey @MatematykaDlaCS, lets get started!		
Talk			
. Notifications	what's your skill level? O just poking around O based and		
Languages	O some experience		
III Templates	Overy experienced		
☐ Tutorials			
兴 Teams 📴			
③ Help and Resources			
Blog About Careers Pricing Discord			

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 zakładające 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.

@ Repl.it - Home	× +		😞 – 🗆 ×
\leftarrow \rightarrow C $\textcircled{0}$	≙ ≌₅ https:// repl.it /~?onboarding=1	₪ ☆	=
≡ 🛞 @MatematykaD ֊ᢕ	> Search and run commands	Ctrl+. ~	In the second se
+ New repl	next		
🔓 Home	what languages are you primarily interested in? 3 selected (Python, Java, C#)		
🗀 My repls	🗹 🥐 Python 🗌 🕼 Node.js	🗆 C c	
🗉 Talk	🗹 🤹 Java 🗌 😋 C++	🗌 💋 Ruby	
Q Notifications	\Box HTML, CSS, JS \Box λ Scheme	🗌 🍟 Go	
⊕ Languages ⊞ Templates	□ ❸ Rust + show 45 more		
Tutorials	👌 nice! next		
😤 Teams 📴	verify your account by clicking the link we sent to)	
Help and Resources	☑ MDCS.ICM@gmail.com →		
Blog About Careers Pricing Discord			

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.

	Repl.it - Home X	M Odebrane (1) - mdcs.icm@gm: 🗙 🗖	÷			- 0	×
¢	ightarrow C $radian radian radian$	https://mail.google.com/mail/u/0/?zx=	u6zjy5ef7b7#inbox	⊌ ☆			⊨
Ξ	= 附 Gmail	Q Przeszukaj pocztę		-	?	ê :::	Μ
6	Utwórz	□ - C :		1-2 z 2	< >		31
	Odebrane 1	Główne	🚓 Społeczności 🔖 Oferty			1	
7	Oznaczone gwiazdką	🗌 📩 Repl.it	Repl.it: Verify Your Email - Verify Your Email Hi Maten	natykaDlaCS, Thanks for sigr	ning	09:42	
	Odłożone	🗌 ☆ Zespół społeczności.	Mdcś, dokończ konfigurację swojego nowego konta G	oogle - Cześć Mdcś, witamy	w G	09:30	
	 Wysłane Wersje robocze Więcej 						0
Ν	leet						+
	Nowe spotkanie						
8	Dołącz do spotkania		Warunki · Prywatność · Zasady programu	Ostatnia aktywno	ść konta: 1 minu	tę temu	
H	MDCŚ - +	UZYWASZ U GB Z 15 GB 🔼			SZ	czegoły	
	Brak czatów w ostatnim czasie Rozpocznij nowy						>
	÷ Ф %						

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

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

	M Rep	l.it: Verify Your Email - md⊂ × mail.google.com/mail/u/0/?	+ zx=u6zjySef7b7#inbox/FMfcgxwLsShbqTfGsvLQJBdSZqPBcQf	ତ ☆	~) –	٥	×
= 🎽 Gmail	QF	² rzeszukaj pocztę		-	0	÷		м
+ Utwórz	\leftarrow		200, DD:	1	z 2 < 2		Ť	81
Odebrane		Repl.it: Verify Yo	ur Email Odebrane ×			ē	Ø	
 Oznaczone gwiazdką Odłożone 	-	Repl.it <verify@repl.it> do MDCS.ICM ▼</verify@repl.it>		09:42 (0 minut	temu) 🕁	•	:	0
WysłaneWersje robocze		☆ _A angielski × >	polski 🔻 Przetłumacz wiadomość	Wyłącz dla następują	cego języka: an	gielski 🤉	<	0
~ Więcej			Hi MatematykaDlaCS,					+
Meet Nowe spotkanie Oołącz do spotkania			Thanks for signing up to Repl.it! We want to make sure that right. Verifying your email will allow you to engage in our com Please verify your email by clicking the link below.	we got your email nmunity, Repl Talk.				
Hangouty			If you cannot click on the link, copy and paste the following U your browser:	JRL into a new tab in			Ľ	
Brak czatów w ostatnim czasie Rozpocznij nowy			Account Email Settings	NULCIA				>
2 Q 1							~	

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.

Repl.it - MatematykaDlaCS ×	+		🗢 – 🗆 ×
	🖴 💁 https:// repl.it /@MatematykaDlaCS	▽ ☆	≡
≡ 🕲 @MatematykaD ∨Ω	> Search and run commands	Ctrl+. 🗸	ld Upgrade + ^
+ New repl	Matamat		edit your profile
l Home	Matemat	ykaDiaCS (U)	
🗅 My repls			
🗉 Talk			
Q Notifications			
Languages			
III Templates			
印 Tutorials			
兴 Teams 📴			
③ Help and Resources			
Blog About Careers Pricing Discord			*

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*.

@ Repl.it - Home × +				🗢 – 🗆 >	×
← → C' û 🗊 🖨 🕾 https://re	ol.it/~?onboarding=1	•••	⊠ ☆		≡
三 😨 @MatematykaD 〜 凣	> Search and run commands		Ctrl+. 🗸	In the second se	î
+ New repl					
庙 Home					
🗅 My repls	O Create new repl	O Import from GitHub	(\mathbf{X})		
I Talk					
₽ Notifications	🥐 Python 👻	Laboratoria_1			
⊕ Languages	Your senie will one				
Ba Templates	Hograde your account for private repls	Public Private			
Ф Tutorials	Copplade your account for private repts	Tublic Thirdic			
R Teams BETA	Cancel Create repl				
③ Help and Resources					
Blog About Careers Pricing Discord					~

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.

@ Repl.it - Li	aboratoria_1 >	× +			😁 – 🗆 X
← → ♂ ŵ	0	🔒 😋 https:// repl.it /@MatematykaDlaCS/Laboratoria1	#main.py	ເ ☆	₹
= 🕲 😑	MatematykaDlaC	S / Laboratoria_1 🤌 🕤	Run 🕨		& Upgrade A+ Share +
 ► Files < < < 	e E :	<pre>main.py 1 print('Petla for od 0 do 9:') 2 3 for i in range(0, 10, 1): 4 print(i, end = ', ') 5 6 print('\n\n') 7 7 8 print('Petla while od 0 do 9:') 9 i = 0 10 11 while i < 10: 12 print(i, end= ', ') 13 i += 1 14 15 print('') 16 </pre>		Console Shell Petla for od 0 do 9: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Petla while od 0 do 9: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Petla while od 0 do 9: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,	Q.X.
?					

Rysunek 11: Widok interpretera Pythona dostępnego na stronie
 $\tt https://repl.it$ 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