



# HOW TO INSTALL PYTHON

Using Anaconda



# Scaricare Anaconda (Python)

Per gli esempi useremo **Python**. I notebook hanno bisogno di una installazione di Python per poter far girare i codici di lettura e analisi dei dati. Se lo avete già installato per altri motivi potete passare direttamente alla parte successiva altrimenti io suggerisco il software *Anaconda*, semplice, pubblico e piuttosto valido. Ma altri modi di lavorare con Python vanno altrettanto bene.

<https://www.anaconda.com/products/individual>

## Scaricare ANACONDA da qui

Cliccate sul tasto "Download" che vi porta in fondo alla pagina, dove vedrete quanto riportato nella figura successiva. Selezionate "*Install Anaconda*" scegliendo il sistema operativo a voi indicato tra Windows, Mac o Linux a 32 bit o 64 bit. Durante il download si aprirà una nuova finestra con la scritta "Buy Now": potete ignorarla.



Dopo averlo scaricato potete avviare l'installazione cliccando sul file .exe e andare avanti fino a che non vi viene chiesto quanto in figura successiva. Lasciate la spunta su "*default Python*" (a meno che non abbiate altre preferenze per Python, se siete esperti).

Anaconda3 2020.11 (64-bit) Setup



### Advanced Installation Options

Customize how Anaconda integrates with Windows

#### Advanced Options

☐ Add Anaconda3 to my PATH environment variable

Not recommended. Instead, open Anaconda3 with the Windows Start menu and select "Anaconda (64-bit)". This "add to PATH" option makes Anaconda get found before previously installed software, but may cause problems requiring you to uninstall and reinstall Anaconda.

☒ Register Anaconda3 as my default Python 3.8

This will allow other programs, such as Python Tools for Visual Studio, PyCharm, Wing IDE, PyDev, and MSI binary packages, to automatically detect Anaconda as the primary Python 3.8 on the system.

Anaconda, Inc.

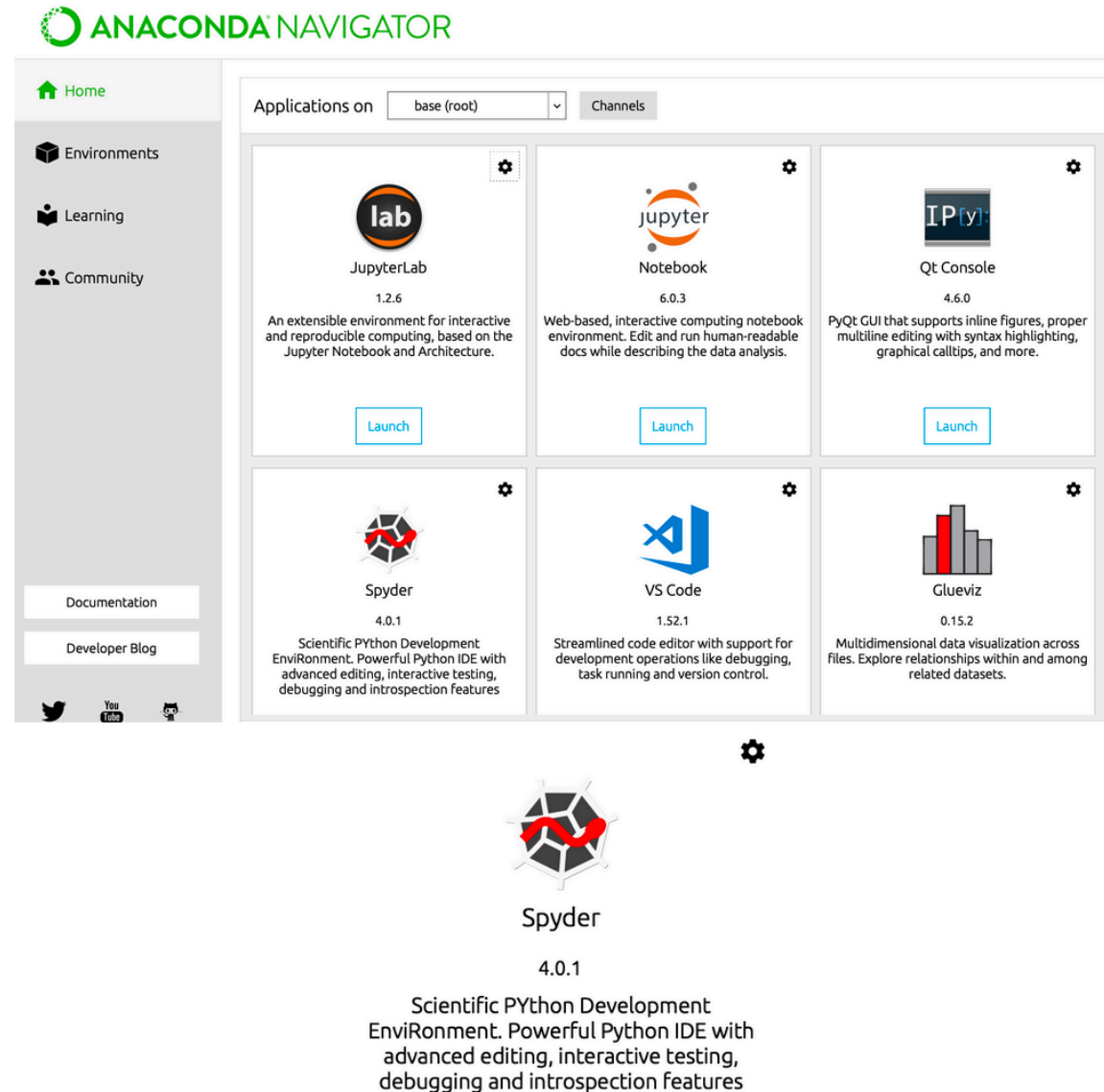
< Back

Install

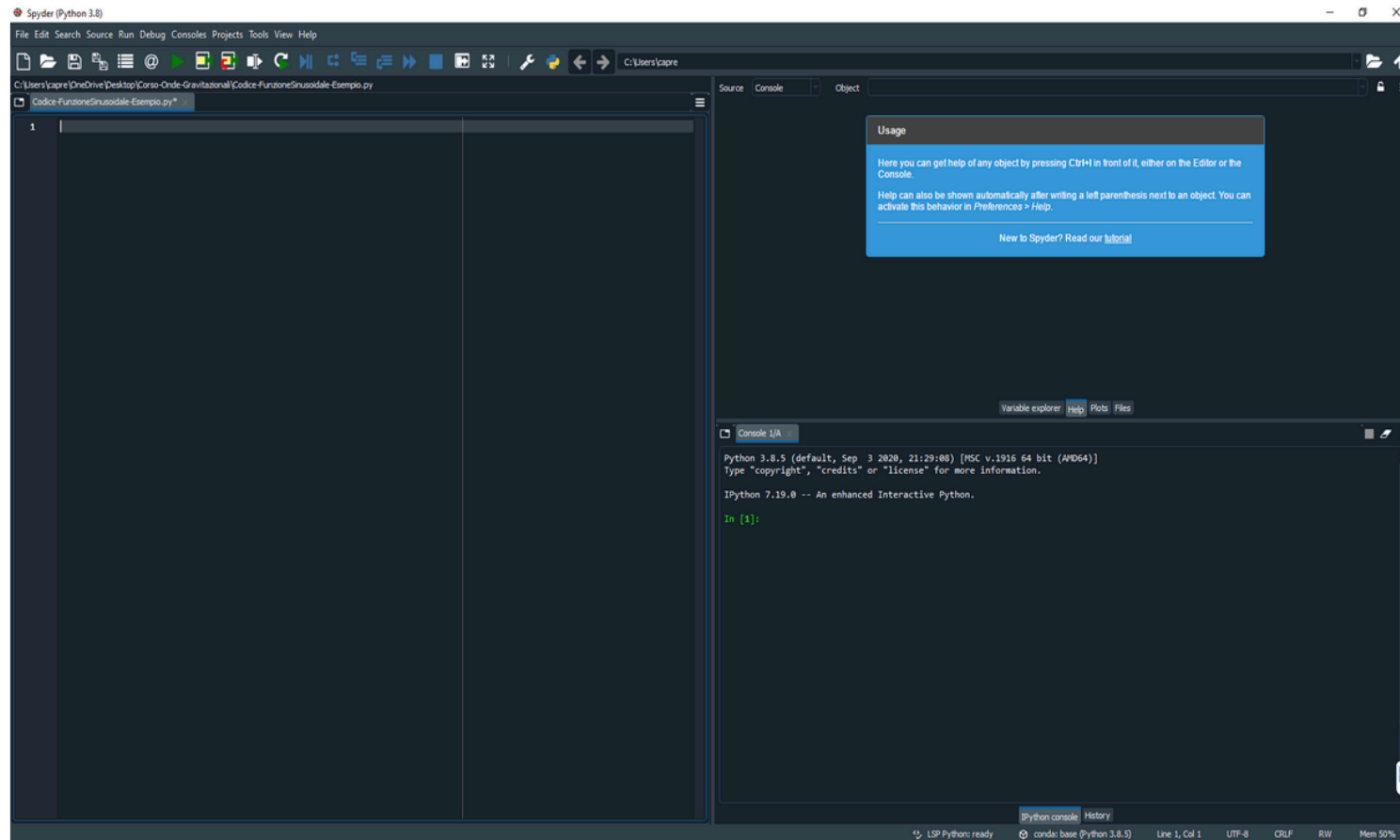
Cancel

# Lanciare Spyder

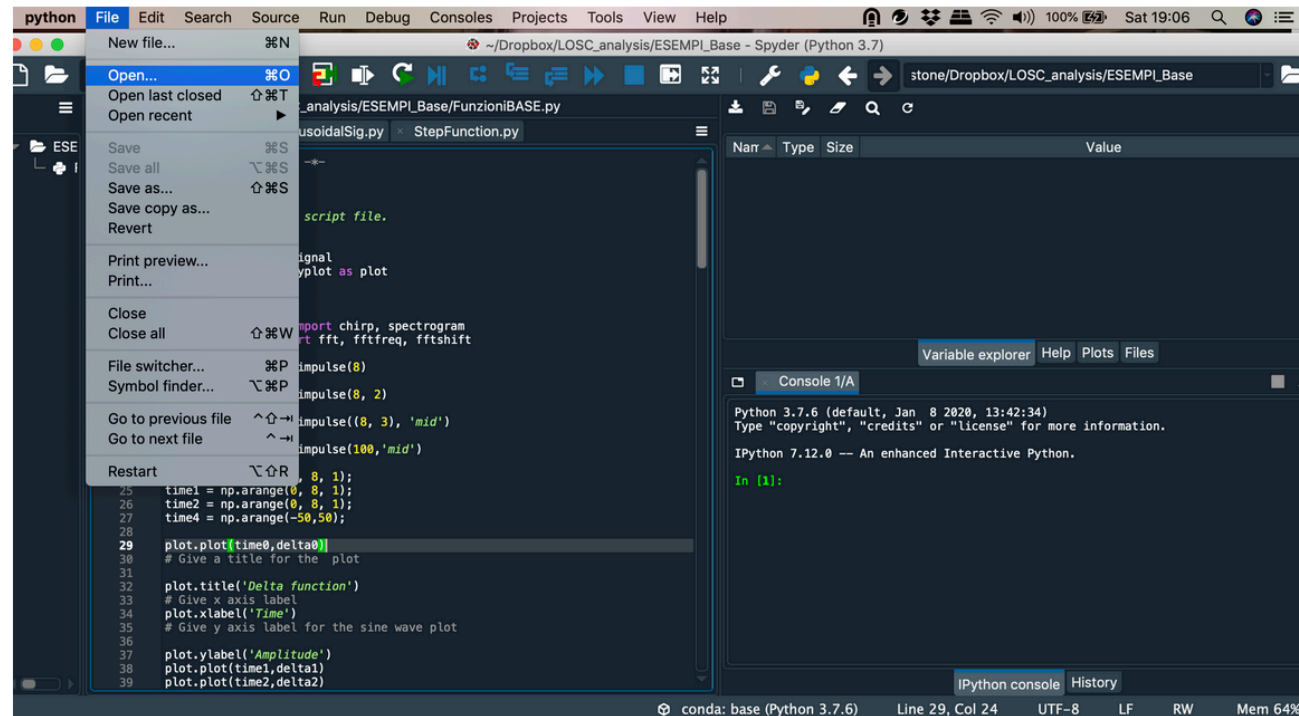
Una volta installato, potete lanciare il software *Anaconda*, il quale consente a sua volta di avviare diverse applicazioni. A noi interessa **Spyder**.



Lanciate Spyder cliccando sul tasto "*Launch*" posto sotto l'icona e attendete l'apertura del programma, che si presenterà come riportato nella figura in basso.



La figura di seguito mostra come caricare il file all'interno del programma Spyder: nel menu in alto a sinistra, la voce "*File/Open...*" vi consente di selezionare il file da caricare e di visualizzarne il contenuto nella finestra di Spyder. E' possibile caricare diversi file e in tal caso è possibile passare da uno all'altro selezionandone il nome nella barra in alto.



Tutto quello che vedete a destra costituisce lo spazio di lavoro, ossia il luogo dove impostare ciò che viene scritto e eseguito - automaticamente oppure da voi stessi, se volete/riuscite a farlo - e dove appaiono tutte le figure/risultati che il vostro codice girando produce.

La figura in basso mostra il tasto (freccia verde) che serve ad eseguire tutto il codice, ma lo stesso risultato si può ottenere anche con il comando *RUN* che si trova nella barra comandi in alto.

Si possono anche eseguire solo parti di un codice, ma tutte le istruzioni che servono a caricare le librerie devono essere state eseguite.

