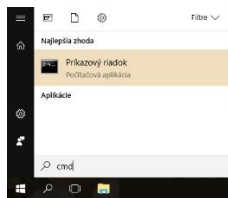


Vytvorenie exe súboru v Pythone

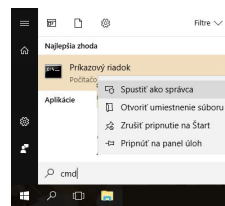
V nasledujúcom postupe si ukážeme, ako zo zdrojového programu v jazyku Python v operačnom systéme Windows vytvoríme `exe` súbor. Súbor `exe` budeme vytvárať pomocou `pyinstaller`.

A. Najprv pomocou `pip` nainštalujeme knižnicu (modul) `pyinstaller`.

1. V hlavnej ponuke windows napíšeme `cmd` – príkazový riadok windows.



2. Pravým tlačidlom myši vyvoláme kontextové menu a príkazový riadok spustíme s právami správcu.

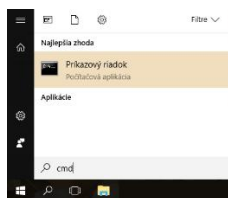


3. spustíme príkaz `pip install pyinstaller`

```
Administrator: Príkazový riadok
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>
C:\python\Python36>pip install pyinstaller
```

B. Vytvoríme `exe` súbor.

1. Spustíme príkazový riadok vo windows:



2. Nastavíme sa do priečinka, v ktorom je umiestnený vytvorený program (`*.py`) v Pythone. Pri grafickej aplikácii nezabudneme dať na konci vytvoreného programu príkaz `canvas.mainloop()`.

```
Príkazový riadok
C:\>d:
D:\>cd \programovanie\hra
D:\programovanie\hra>
```

Například:

3. V príkazovom riadku windows pomocou `pyinstaller` vytvoríme `exe` súbor:

```
pyinstaller --onefile --windowed program.py
```

```
Príkazový riadok
D:\>cd \programovanie\hra
D:\programovanie\hra>pyinstaller --onefile --windowed program.py
93 INFO: PyInstaller: 3.3.1
93 INFO: Python: 3.6.5
```

Prepínače:

`--onefile` zabezpečí, že k programu nie je potrebné prenášať dll súbory (pribalia sa k exe),

`--windowed` zabezpečí, že program po spustení obsahuje len okno grafickej aplikácie (keď používame `tkinter`) a neobsahuje aj konzolu (použitie funkcie `print` s výpisom do konzoly sa bude ignorovať).

Ak chceme vytvorenému `exe` súboru nastaviť aj ikonu, použijeme prepínač:

```
--icon=obrazok.ico
```

```
pyinstaller --onefile --windowed --icon=obrazok.ico program.py
```

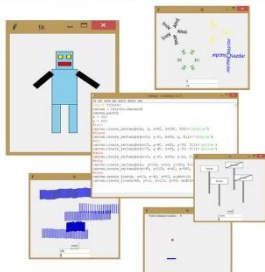
4. V nastavenom priečinku nájdeme priečinok `dist` a v ňom bude vytvorený `exe` súbor zadaného programu:

```
└─ __pycache__
└─ build
└─ dist
  └─ program.py
  └─ program.spec
    └─ program.exe
```

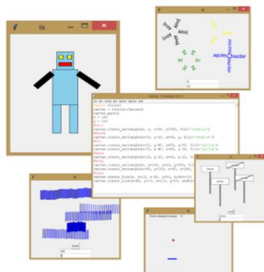
Ak náš program používa obrázky alebo textové súbory, prenášame ich spolu s `exe`. Pri ich používaní je vhodné zadávať relatívne cesty k týmto súborom a mať ich rovnako relatívne umiestnené vzhľadom k vytvorenému `exe`.

Z edície Programujeme v Pythone

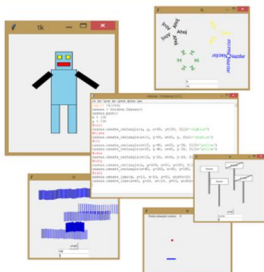
Programujeme v Pythone
učebnica informatiky pre stredné školy
Peter Kučera



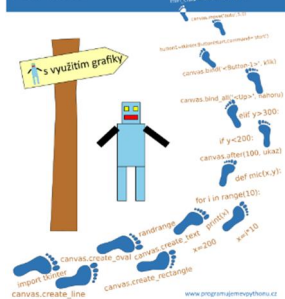
Testy k učebnici
Programujeme v Pythone
Peter Kučera



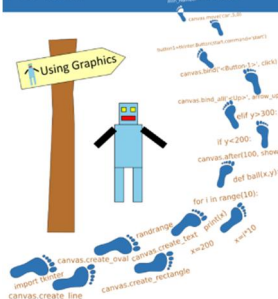
Príručka pre učiteľa
k učebnici Programujeme v Pythone
Peter Kučera



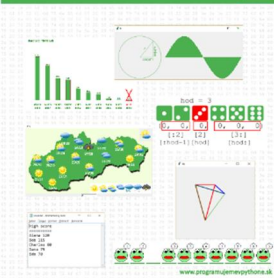
Programujeme v Pythonu
Peter Kučera



Creating with Python
Peter Kučera



Programujeme v Pythone 2
učebnica informatiky pre stredné školy
Peter Kučera, Jaroslav Vyboštok



Príručka pre učiteľa 2
k učebnici Programujeme v Pythone 2. diel
Peter Kučera, Jaroslav Vyboštok



Maturujeme v Pythone
zbierka riešených úloh k maturite z informatiky
Peter Kučera, Jaroslav Vyboštok



www.programujemevpythone.sk
www.facebook.com/programujemevpythone

Od septembra 2018 aj Online učebnica Programujeme v Pythone pre SŠ a vyššie ročníky 8-ročných gymnázií v prostredí Moodle na báze eLearningu. www.akademiaalexandra.sk/ucebnice-lahsie-ako-pierko/

