

VS Code и **SublimeText** используются для набора программ не только на Python, но и на большинстве современных языков программирования. Оба имеют кучу настроек всего чего угодно. Преимущество VS Code в том, что он бесплатный и при этом есть хорошая документация. Sublime Text — условно платный (скачать и поставить можно, иногда просит денег).

У среды **WingIDE** есть как платная, так и бесплатная версии.

IDLE — это стандартный редактор, поставляемый вместе с Python. Простенький, но надёжный. Но очень простенький.

Все среды программирования (VS Code, PyCharm, SublimeText, WingIDE и Thonny) умеют запускать код на Python «внутри себя». В некоторых средах для этого требуется небольшая настройка, а где-то это просто пункт меню.

Вне зависимости от того, в каком редакторе вы пишете текст программы на Python (например, `A.py`), вы всегда можете запустить её в консоли (на Make - в терминале) при помощи команды вида:

```
путь-к-python.exe\python.exe путь-к-A.py\test.py
```

Например, так:

```
c:\Python37\python.exe N:\prog\01-int\A.py
```

Если вы сможете настроить пути для запуска Python из текущей папки, где находится ваша программа, запускать можно будет так:

```
python A.py
```

Способ запуска в консоли это самый непосредственный способ «общения» с интерпретатором, без посредников. Если при запуске программы произошла ошибка, её текст будет показан в консоли.

При работе внутри среды программирования может сложиться ситуация, когда вам не показывают ошибку, просто сообщая, что «программа упала». Поиск ошибок в такой ситуации может оказаться трудной задачей, особенно для новичков. Скорее всего, среду можно настроить так, чтобы все ошибки показывались, но это ещё надо сделать.

Мощная и настраиваемая среда программирования незаменима, когда мы работаем с большим проектом из многих файлов/модулей/библиотек, используете системы контроля версий и прочие промышленные концепции.

Кроме того, и обычный запуск самого интерпретатора `python` в консоли может быть полезен для простых экспериментов, для которых нет смысла создавать отдельный файл.