

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	ALEJANDRO ESTEBAN PIMENTEL ALARCON
Asignatura:	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
Grupo:	3
No de Práctica(s):	6
Integrante(s):	ROMERO ROJAS ANA CRISTINA
No. de Equipo de cómputo empleado:	NICARAGUA 27
No. de Lista o Brigada:	1147
Semestre:	2020-1
Fecha de entrega:	LUNES 30 DE SEPTIEMBRE
Observaciones:	

CAL	IFICA	ACION:) •		

ENTORNO DE C

OBJETIVO. Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en Lenguaje C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

CONCEPTOS.

- Lenguaje C. Es un lenguaje de programación y que es de propósito general, esto significa que puede ser usado tanto para el desarrollo de sistemas operativos como para programas científicos, programas de aplicación o programas de educación y juegos.
- Editor. Un editor de texto és un programa que es capaz de editar texto plano. Se diferencían por cómo los usamos y las características que ofrecen. Algunos procesadores de texto son:

Atom Nano

Bluefish Notepad++

Brackets Pico

Gedit Sublime Text

Geany Vim

Emacs

DESARROLLO.

Actividad. Hacer una investigación sobre los siguientes tipos de archivo.

txt Constituye el formato básico, pues solamente presenta texto, sin ningún tipo de "enriquecimiento" visual más como tipos o tamaños de letra, ni permite mezclar imágenes con el texto.

Markdown. Es un lenguaje de marcado que facilita la aplicación de formato a un texto empleando una serie de caracteres de una forma especial.

html Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas web.

LaTeX. Sistema de composición de textos que se orienta a la elaboración de documentos escritos que requieren una

calidad tipográfica muy alta

csv Es un archivo de texto que almacena los datos en forma de columnas, separadas por coma y las filas se distinguen por saltos de línea.