

Taller de Herramientas Computacionales

Hector Chaparro Reza

Enero 17, 2019

Esta es la novena bitácora del curso intersemestral de Taller de Herramientas Computacionales, con la fecha (17/01/2019). Aquí resumiré lo más relevante de la teoría. Los problemas y las soluciones que surgieron a lo largo de la práctica serán comentadas en el cuerpo de la bitácora.

Ya sabes que tuvimos... Exacto, ms problemas

1. Shell y booleans

(a) Shell

Comenzamos a usar valores de verdad con los booleanos, verdadero o falso para indicar un si o un no como confirmacin de algo que podremos usar para reafinar nuestros programas pero por el momento slo hicimos ejemplos con while (while boool(l) == True) y en el shell asignamos parametros y preguntamos si realmente lo eran

(b) 08:

Hicimos un programa para aplicar la conversin de tipos y diferentes asignaciones de parmetros el cual se ve asi...

```
#!/usr/bin/python2.7
# -*- coding: utf-8 -*-
""" se refiere a hacer una cadena y a cerrarla
print "Hctor Chaparro Reza"+"\\n315264757"+"\\nTaller de Herramientas Computa

x = 10.5;y = 1.0/3;z = 15.3
#x,y,z=10.5,1.0/3,15.3 modo de asignar variables caracteristica d e python
H = ""
El punto en R3 es:
(x,y,z)=(%.2f,%g,%G)
""" % (x,y,z)
print H

#probar sin el parentesis en linea abajo de El punto en R3 es:
#poner etiqueta luego dos puntos y la letra de como quiero que me lo muestre

G=""
```

```

El punto en R3 es:
(x,y,z)={laX:.2f},{laY:g},{laZ:G}
"".format(laX=x,laY=y,laZ=z)
print G

#Conversion de tipos
print 'Algo ' + str(x)

print float(str(x))*3
#print 'x es de tipo %s' % type(x).__name_
print type(5)
print type('5')

print "Coordenadas de la flecha\n"
x=input("Cual es la abcisa?\n")
y=input("Cual es la ordenada?\n")

```

Cabe mencionar que esta vez la clase fue algo diferente ya que lo visto con el profesor en python fue al final de la clase ya que quedaban muchas dudas de latex así que desde el inicio estuvimos viendo como meter diferentes funciones y ecuaciones matemáticas lo cual yo creo que es lo mejor que nos pudo haber dado junto con el comando para hacer arreglos de paquetes y también como meter un código con verbatim de latex.