

Taller de Herramientas Computacionales

Valeria Ortiz Cervantes

10 de Enero del 2019

Clase IV

Bitácora

Los temas vistos en la cuarta clase fueron:

1. El problema de la pelota:
Realizamos los pasos acerca de la resolución de un problema en el problema de una pelota y después pasamos a programar algo acerca de ello en el shell de python.
2. Sistema de punto flotante:
La representación de los números reales.
3. idle
Es un IDE, entorno de programación integrado. Es un shell de Python.
4. Comandos:
 - (a) python : al darle dos veces en el tabulador te muestra las versiones disponibles de python.
 - (b) python -version : muestra la versión de python que se utiliza.
 - (c) idle :
 - i. Con doble click al tabulador muestra las versiones disponibles de idle.
 - ii. Solito y dándole enter abre el shell de python.
 - iii. print : mostrar (comando en python).
5. Operaciones aritméticas en Python:
 - (a) + : suma
 - (b) - : resta
 - (c) / : división
 - (d) * : multiplicación
 - (e) ** : potencia