

Taller de Herramientas Computacionales

Jorge S. Martínez Villafan

Enero 12, 2019

Clase número siete

La clase numero siete del curso del Taller de Herramientas Computacionales fue el día martes. Esta clase inició con ejemplos de como utilizar estructuras de repetición, en este caso se utilizó el comando "while", este comando se encarga de formar un ciclo, primero evalua si la condición dada fue cierta el ciclo se repetirá hasta que le digamos que pare.

Los comando if y else que vimos una clase pasada son muy utiles a la hora de utilizar while, se le puede dar una condición con if para que el ciclo se repita si el "if" fue cierto (aunque realmente también se podría si fue falso), y poner un else para, por ejemplo detener el ciclo.

Es muy importante utilizar los bloques y espacios correctamente en el uso del while. Las condiciones en un bloque while deben ir en las líneas inferiores y estar con cuatro espacios de distancias del inicio de documento. Tanto if como else deben ir dentro del bloque while si éstas son codicones que queremos que el código corra con while. If y else deben estar a la misma altura, pero ambas deben estar en distinta altura de While si pertenecen a este comando.

El profesor hizo énfasis en que al momento de dar un asignación, (ejemplo: $a=b+c$), los espacios no son importantes pero se recomienda ponerlos para poder facilitar la lectura tanto del programador como la del lector

La clase prosiguió y fue turno de Karla quién nos enseñó varias cosas que podemos hacer en TeXstudio.

Iniciamos tratando de poner una imagen, pero lamentablemente no se pudo, debido a un problema con la dirección donde se encontraban la imagen que queríamos, aunque algunos pudieron solucionararlo con poner una tilde y cambiar de lugar la ubicación de la imagen

Dejando de lado lo de la imagen, nos enfocamos en cómo colocar expresiones matemáticas en TeXstudio:

1. $\$ \$$ sirven para indicar que escribiremos expresiones, matemáticas, existen las "diagonalCorchete" que son analogas al signo de moneda
2. $\$x_2\$$ para poner subindices, en este caso, es equis subindice dos
3. $\$x^2\$$ sirven para poner exponentes, en este caso equis al cuadrado
4. $\$ \frac{2}{2} \$$ sirven para poner fracciones, en este caso, dos partidos dos

5. `beginbmatrix` sirve para poner matrices, los terminos de éstas deben ir con un `&` entre ellos para poder diferenciarlos
6. `dots` puntos suspensivos
7. `vdots` puntos suspensivos verticales
8. `sqrt` para poder escribir raices (similar a `pyhon`)
9. `$`
 $\int_a^b x^2 dx$, para poder escribir integrales, en este caso, la integral de a a b , de x cuadrada

La clase finalizó