



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Marco Antonio Martínez Quintana

Asignatura: Fundamentos de programación

Grupo: 04

No de Práctica(s): 1

Integrante(s):

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

No. de Lista o Brigada: 44

Semestre: Primer semestre

Fecha de entrega: 17/09/21

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería

Objetivo:

El alumno conocerá y utilizará herramientas de software que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación que le permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores con funciones avanzadas.

Introducción:

El uso de dispositivos de cómputo y comunicación se vuelve fundamental para el desempeño de muchas actividades, las cuales pueden ser de la vida cotidiana, académica, profesional, empresarial e inclusive de entretenimiento.

Como futuros profesionales de la ingeniería, los estudiantes de esta disciplina requieren conocer y utilizar las herramientas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que les apoyen tanto en sus tareas académicas como en su próxima vida profesional. De la gran gama de herramientas TIC existentes, en esta práctica nos enfocaremos en las herramientas para manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores de información en Internet con funciones avanzadas, las cuales permitirán a los estudiantes realizar las siguientes actividades en apoyo a sus tareas académicas:

- Registro de planes, programas y cualquier documento con información implicada en el desarrollo de un proyecto.
- Almacenamiento de la información en repositorios que sean accesibles, seguros y que la disponibilidad de la información sea las 24 horas de los 365 días del año.
- Búsqueda avanzada o especializada de información en Internet.

Control de Versiones

Un controlador de versiones es un sistema el cual lleva a cabo el registro de los cambios sobre uno o más archivos (sin importar el tipo de archivos) a lo largo del tiempo.

Estos sistemas permiten regresar a versiones específicas de nuestros archivos, revertir y comparar cambios, revisar quién hizo ciertas modificaciones, así como proteger nuestros archivos de errores humanos o de consecuencias no previstas o no deseadas. Además, un control de versiones nos facilita el trabajo colaborativo, y nos permite tener un respaldo de nuestros archivos.

Actualmente esta herramienta es sumamente importante para los profesionistas del software, sin embargo, su uso se extiende a diseñadores, escritores o cualquiera que necesite llevar un control más estricto sobre los cambios en sus archivos.

Desarrollo y resultados:

Comandos de búsqueda

Or: indica que la búsqueda debe contener una u otra palabra

- : indica que la búsqueda no debe contener esa palabra

imagenes natacion or futbol - tenis



imagenes guitarra or violin - piano



"" (comillas): indica que solo se deben de buscar páginas con dichas palabras

"jornada del futbol mexicano"



"mago de oz"



+ : sirven para que en la búsqueda se agregue la palabra y encuentre páginas que la incluyen

+ la jornada



+ musica



Define: para encontrar el significado de una palabra

define: computacion



define:mitologia



Site: ayuda a buscar solo en un sitio determinado

... : sirve para buscar en un intervalo de números

~ : indica que encuentre cosas relacionadas con esta palabra

site:cnnmexico.com ~ olimpiadas 2012...2013



site:unam.com ~ vacunacion 2020...2021



Intitle: se encarga de encontrar paginas que tengan este titulo

Filetype: para realizar la búsqueda y obtener un tipo de documento en particular

Intext: para restringir los resultados donde se encuentre un término en específico

intitle: "programacion en c" intext: ingenieria filetype:pdf



intitle: "historia de la psicologia" intext: medicina filetype:pdf



Calculadora de google

14752*53536



 Todos

 Maps

 Shopping


 Videos

 Imágenes

 Más

Herramientas

Cerca de 2,300,000 resultados (0.37 segundos)



14 752 * 53 536 =
789763072

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	−
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

Convertir unidades:

de onzas a ml



 Todos

 Imágenes

 Noticias

 Videos

 Maps

 Más

Herramientas

Cerca de 15,500,000 resultados (0.43 segundos)

Volumen

1

Onza líquida estadounidense

=

29.5735

Mililitro

Fórmula para obtener un resultado aproximado, multiplica el valor de volumen por 29.574

Más información

Comentarios

Google académico:





☒ Cualquier idioma ☐ Buscar sólo páginas en español

Repositorio:

Objetivo:

Que el alumno cree y conozca la creación y procedimiento para la elaboración de un repositorio y posteriormente elaborar la práctica del mismo

Introducción:

Es el directorio de trabajo usado para organizar un proyecto, aquí se encuentran todos los archivos que integran nuestro proyecto, y en el caso de Git, todos los archivos necesarios para llevar a cabo el control de versiones.

Repositorio Local

Es aquel que se encuentra en nuestro propio equipo y solo el dueño del equipo tiene acceso a él.

Repositorio Remoto

Es aquel que está alojado en la nube, esto quiere decir, que se encuentra en un servidor externo, el cual puede ser accedido desde Internet y que nos va a permitir tener siempre a la mano nuestros archivos. Algunos de estas plataformas son: github.com, bitbucket.org o gitlab.com, todos ofreciendo diferentes características.

Github

Es una plataforma de almacenamiento para control de versiones y colaboración. Esta plataforma nos permite almacenar nuestros repositorios de una forma fácil y rápida, además nos da herramientas para el mejor control del proyecto, posibilidad de agregar colaboradores, notificaciones, herramientas gráficas y mucho más. Actualmente Github cuenta con más de 31 millones de usuarios haciéndola la plataforma más grande de almacenamiento de código en el mundo.

Desarrollo:

Creación de cuenta en github.com

Para comenzar a utilizar github, se debe hacer lo siguiente: abrimos en cualquier navegador web la dirección <https://github.com>. Damos click en “Sign Up” para crear una cuenta.

Escribimos un usuario propio, un correo, una contraseña y damos click en “Create an account” “Sign up”, esperamos el correo de verificación, y verificamos nuestra cuenta.

Ingresar nombre, correo, resolver un rompecabezas y crear la cuenta

Responder las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de trabajo haces principalmente?, ¿Cuánta experiencia en programación tienes? y ¿Para qué planeas usar GitHub?, con esto se termina la configuración, ahora se debe verificar la cuenta mediante el correo electrónico ingresado

Creando nuestro primer repositorio

Damos click en el botón de “Start a Project”

En este paso se crea el repositorio, le damos un nombre (practica1_fdp), una descripción e inicializamos un README; posteriormente damos click a “Create repository”

Creación de archivos en nuestro repositorio

Damos click en el botón de “Create new file”

En la sección de Commit new file, haremos una explicación del archivo creado, posteriormente damos click al botón de Commit new file.

Con esto habremos creado un nuevo archivo en nuestro repositorio, la acción de hacer commit es indicarle al Control de versiones que hemos terminado una nueva modificación, dando una breve explicación. Al momento de hacer el commit, nuestro proyecto se encuentra en un nuevo estado. En la pantalla principal del repositorio se puede ver la lista de archivos en nuestro repositorio con la explicación del commit que agregó o modificó a ese archivo.

Subiremos dos imágenes locales (escudo de la facultad y de la universidad) a nuestro repositorio, dando click en el botón de “Upload files”

Seleccionamos los dos archivos de nuestro equipo y hacemos el commit, explicando los archivos agregados.

AbriI0416 / practica1_fdpPublic

Unwatch1

Star0

Fork0

<> Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

Settings

main1 branch0 tags

Go to fileAdd fileCode

AbriI0416 corrección ...a0bb02e 11 minutes ago4 commits

1200px-Escudo-UNAM-escalable.svg,...	escudos	14 minutes ago
README.md	Initial commit	26 minutes ago
datos	corrección	11 minutes ago
escudo_fi_color.png	escudos	14 minutes ago

README.md

practica1_fdp

practica 1 laboratorio fundamentos de programación

About

practica 1 laboratorio fundamentos de programación

Readme

Releases

No releases published
Create a new release

Packages

No packages published
Publish your first package

Conclusiones:

Con los comandos correctos podemos hacer una investigación más eficiente y rápido, ya que nos ayuda a tener información más precisa para un mejor funcionamiento y rendimiento

A nosotros como estudiantes, nos es de gran ayuda ya que nos brinda una mejor información