



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Tanya Itzel Arteaga Ricci

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 1104

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Adriana Morales Rojas

Semestre: 2018-1

Fecha de entrega: Jueves 24 agosto 2017

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

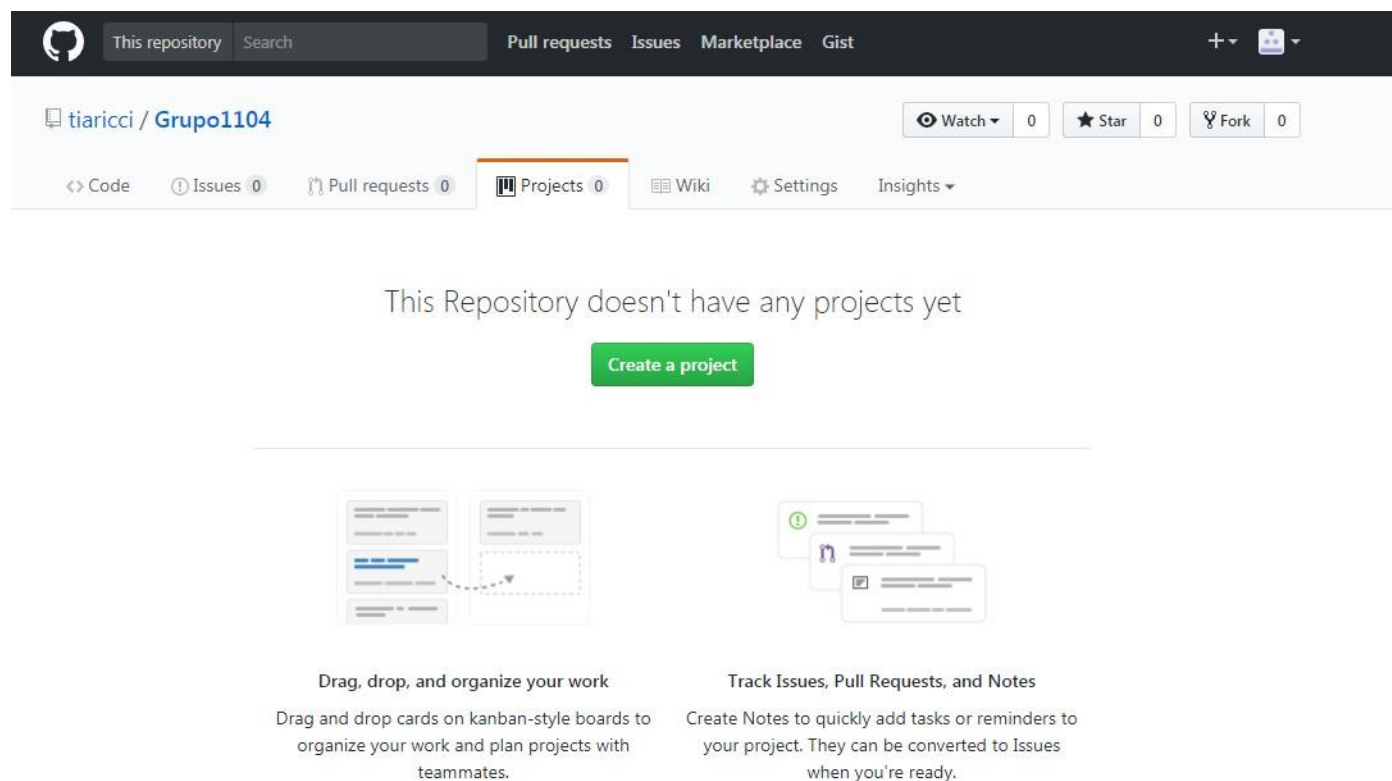
Grupo: 1104 Fecha: 24/08/201

Nombre alumno: Adriana Morales Rojas

Práctica 1. La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería.

Realice las siguientes actividades e incluya una impresión de pantalla por cada una.

1. Cree una cuenta propia en *GitHub*
<https://github.com/join?source=header-home>
2. Cree un nuevo proyecto en *GitHub*



3. Busque al usuario *tiaricci* y agregue el código que dice *HolaMundo* a su propio repositorio

<https://github.com/tiaricci/Grupo1104>

The screenshot shows the GitHub profile of user 'tiaricci'. The profile includes a bio, a profile picture, and a list of popular repositories. The repositories are:

- FundamentosProgramacion**: Fundamentos de Programación, 1 star, 22 forks.
- tiaricci.github.io**: Proyecto Curso Github, 1 star, 2 forks.
- CURSO_GITHUB**: Curso Enero 05 / 2017, 1 fork.
- annkymFL.github.io**: Annkym FI repo, 1 star, 2 forks.
- rsanabria.github.io**: Forked from rsanabria/rsanabria.github.io, 1 star, 2 forks.
- Grupo1104**: Repositorio del grupo 1104 de la asignatura de Fundamentos de Programación, 1 star, 2 forks.

The user has 12 contributions in the last year.

4. Agregue una línea de código extra al código *HolaMundo* y coloque su nombre:

Ej. `printf("\nPONER EL NOMBRE AQUI\n");`

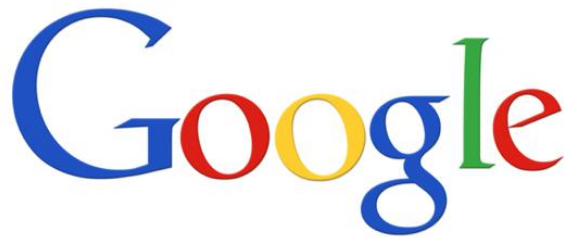
5. Cree un nuevo código y compártalo con el compañero que este a su derecha o izquierda y agregue también la misma línea de código del punto 4.
6. Puede utilizar el código siguiente para tal efecto.

```
#include<stdio.h>
int main(){
    printf("Este es mi segundo codigo");
    printf("Programar es facil");
    printf("Voy a compartir con mi compañero el codigo");
    return 0;
}
```

7. Agregue la impresión de pantalla seleccionado la opción de *History*

Responda las siguientes preguntas según corresponda

1. ¿Cuál es la diferencia entre un navegador y un buscador?
Un navegador es aquel programa que instalas en tu computadora para poder acceder a internet, y un buscador es un sitio web al cual accedes gracias al navegador y te permite encontrar diversas cosas en la web (imágenes, documentos, sitios online, etc).
2. ¿Qué es un metabuscador?
Es un buscador de buscadores: este sistema localiza la información en los motores de búsqueda más usados, usa la base de datos de otros buscadores y muestra una combinación de las mejores páginas que ha devuelto cada buscador.
3. Coloque la imagen de por lo menos 7 buscadores diferentes con el año de su lanzamiento.



Google, 1998



Yahoo, 1994



Bing, 2009



Ecosia 2009



Yandex 1997



Youtube 2005



Ask 1996

4. Coloque la imagen de por lo menos 7 navegadores diferentes con el año de su lanzamiento.



Google Chrome 2008



Mozilla Firefox 2002



Opera 1995



Safari 2003



Internet Explorer 1995



Netscape 1994



Maxthon 2005

5. Para usted, ¿Cuál es el mejor navegador y por qué?

Google Chrome, porque es muy fácil y cómodo acceder a tus páginas recurrentes desde la pantalla de inicio y es más rápido que los otros que conozco (Mozilla Firefox, Internet Explorer).

6. Para usted, ¿Cuál es el mejor buscador y por qué?

Google me parece más estético, a lo mejor porque ya me acostumbré a él y por lo mismo me parece más fácil ubicar las páginas y objetos de interés.

7. Mediante el buscador de google (*google search*) haga una búsqueda de la siguiente imagen:



Escriba el tamaño de la imagen:

320x130

Significado: BY:Atribución

NC:No comercial ND:No

derivadas SA:Compartir igual

Año en el que se fundó:

2001

Director Ejecutivo: Tom

Merrit

Fundadores: Lawrence

Lesing; Hal Abenson y

Eric Eldred.

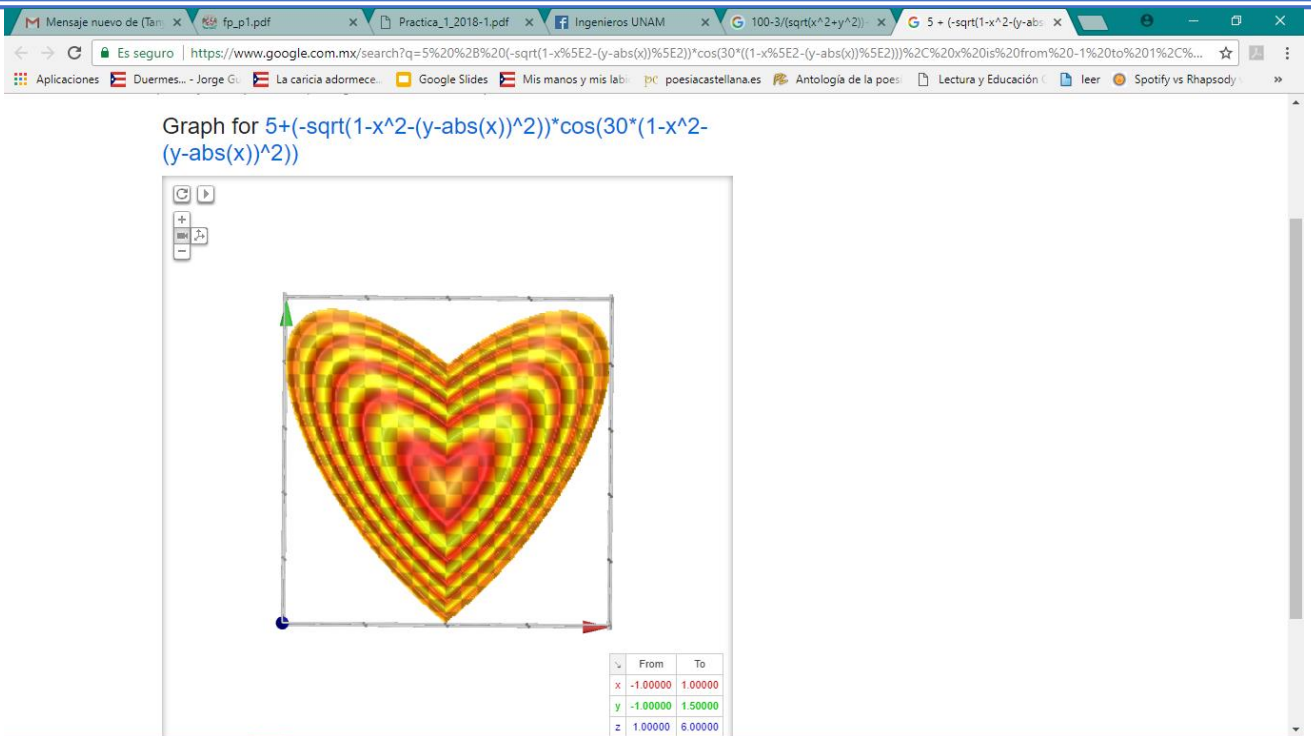
Página oficial:

<https://creativecommons.org/>

8. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

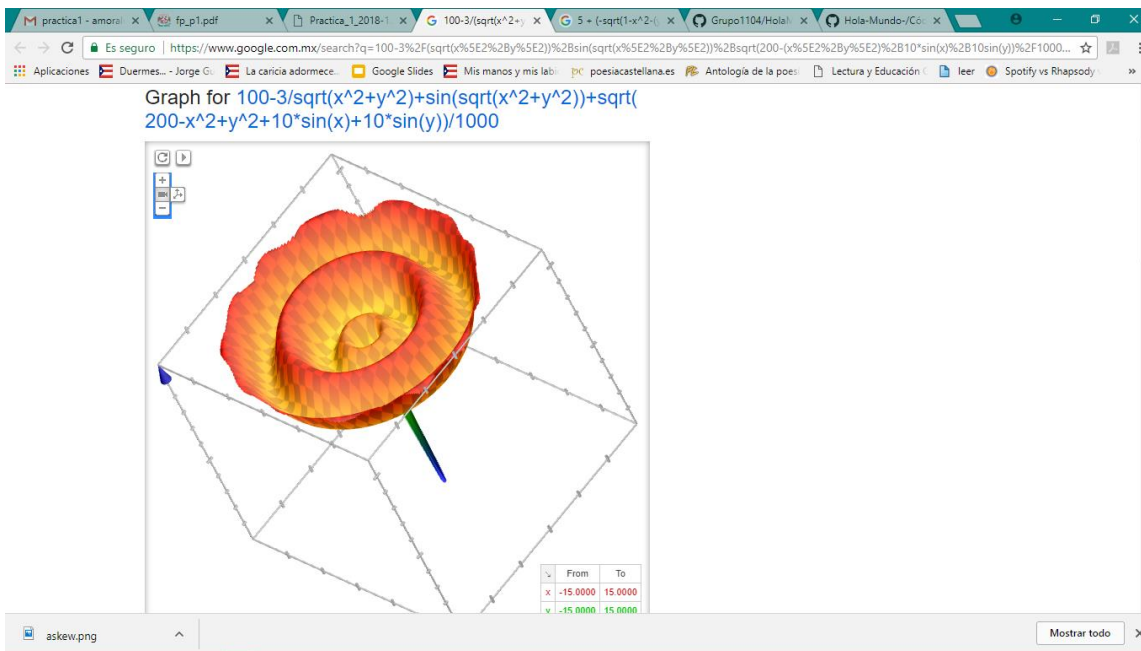
$5 + (-\sqrt{1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2})*\cos(30*((1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2)))$, x is from -1 to 1, y is from -1 to 1.5, z is from 1 to 6





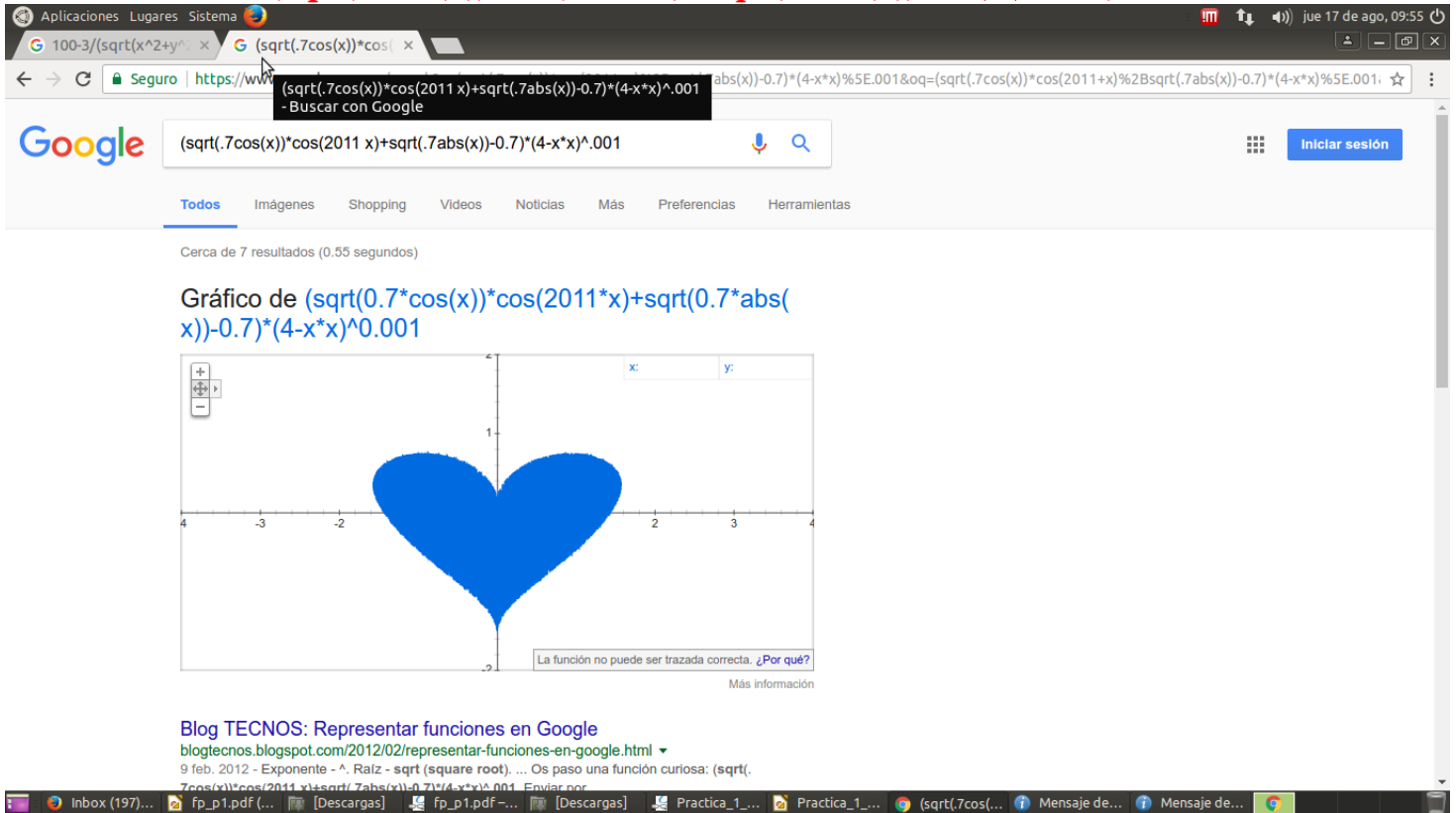
9. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$$100-3/(\sqrt{x^2+y^2})+\sin(\sqrt{x^2+y^2})+\sqrt{200-(x^2+y^2)+10*\sin(x)+10\sin(y)}/1000, \text{ x is from } -15 \text{ to } 15, \text{ y is from } -15 \text{ to } 15, \text{ z is from } 90 \text{ to } 101$$



10. Utilizando las gráficas en 2D que Google ha introducido para generar gráficas de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$$(\sqrt{.7\cos(x)}\cos(2011x) + \sqrt{.7\text{abs}(x)} - 0.7)(4-x^2)^{.001}$$

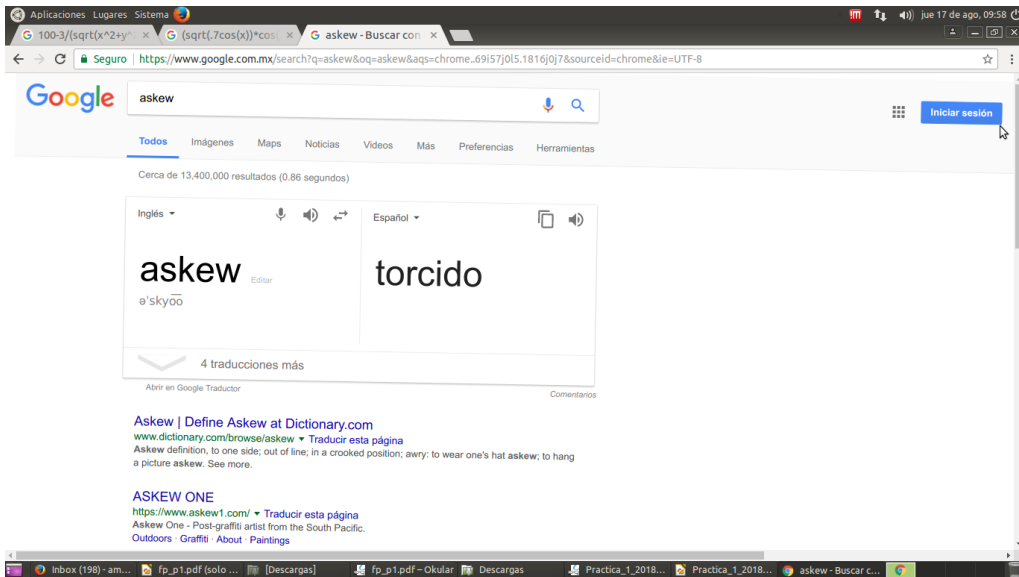


11. Utilizando el buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra:
(Copie y pegue el resultado. *askew.*
12. Utilizando el buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra:
(recursión. Copie y pegue el resultado.

Si en el resultado aparece lo siguiente:

Quizás quisiste decir: *recursión*

Vuelva a intentarlo hasta que no aparezca la “sugerencia”. ¿Qué ha sucedido?



11.

The screenshot shows a Google search for 'recursion'. The search results page displays the word 'recursion' with its definition: 'Recursion - Wikipedia, la enciclopedia libre'. Below the definition, there is a suggestion for 'recursión' in red text, indicating a correction or suggestion by Google.

12.

The screenshot shows a Google search for 'recursion'. The search results page displays the word 'recursion' with its definition: 'Recursion - Wikipedia, la enciclopedia libre'. Below the definition, there is a suggestion for 'recursión' in red text, indicating a correction or suggestion by Google.

13. ¿Cuál es la definición de *easter egg*?
Es un mensaje o referencia oculta contenida en películas, discos compactos,

DVD,
Blue Ray, programas informáticos o videojuegos.

14. Mediante Google Location History. ¿Cuántos lugares ha registrado *google* que ha estado?

124

lugares

Link del repositorio: <https://github.com/AdrianaMo/Practical1-fdp>