|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Carátula para entrega de prácticas** | |
| Facultad de Ingeniería | | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación

salas A y B

|  |  |
| --- | --- |
| *Profesor:* | Ernesto Alcántara Concepción |
| *Asignatura:* | Fundamentos de programación |
| *Grupo:* | 19 |
| *No de Práctica(s):* | 1 |
| *Integrante(s):* | Alexa Aline Leon Aguilera |
| *No. de Equipo de cómputo empleado:* |  |
| *No. de Lista o Brigada:* | 21 |
| *Semestre:* | 2 |
| *Fecha de entrega:* | 18-Febrero-2022 |
| *Observaciones:* |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Práctica 1: La computadora como herramienta de trabajo del

profesional de Ingeniería

* Introducción:

Durante el desarrollo de esta práctica se utilizaran los conceptos previos básicos, desde prender la computadora, saber utilizar interntet, cómo cerar una cuenta de gmail, qué es el servicio de google drive, cómo crear una carpeta, cómo compartirla, entre otras muchas cosas. La mayoria de estos puntos fueron explicados por nuestro profesor en el desarrollo de la práctica.

Se sabe por la eplicación proporcionada al inicio de la clase y de la práctica que existen espacios en el internet llamados nube, que son lugares imaginarios donde puedes almacenar grandes cantidades de información y acceder a ella desde cualquier dispositivo en el que abras tu cuenta, sin que este almacenamiento se vea reflejado en dichos dospositivos.

Es de suma importancia saber utlizar este tipo de herramientas y otras que se mencionaron antes, debido a que esto facilita la vida cotidiana y academica, la cual, recientemente depende casi por completo de estas herramientas.

* Desarrollo de la práctica:

1. Crear una cuenta de Google drive, skyDrive o dropbox y crear una carpeta compartirla con todos los integrantes del equipo y con el correo: estructuradedatosyalgoritmosi@gmail.com. Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Crear una cuenta en ***OneNote y crea un*** documento con el resumen de lo visto en la primera semana de clases. Ver ejemplo de la página 7 y 8 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Realiza una búsqueda en Google utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Sitio web

Descripción generada automáticamente

1. Utilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing”(antepón la palabra “define:” Ver página 16 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b). Pon aquí el resultado

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Utilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Gráfico

Descripción generada automáticamente

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Utiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Utilizandolacalculadoradegoogleresuelvelassiguientesoperaciones:

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

1. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y buscar los libros “Programación en C”. Busca en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central. Describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo. Si los resultados son muy extensos utiliza para ello los operadores booleanos (or, and) para refinar la búsqueda y reducir el número de libros.

En la busqueda en la biblioteca central resulatron 8 libros que se pueden consultar completos si cuentas con una cuenta de estudiante UNAM.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

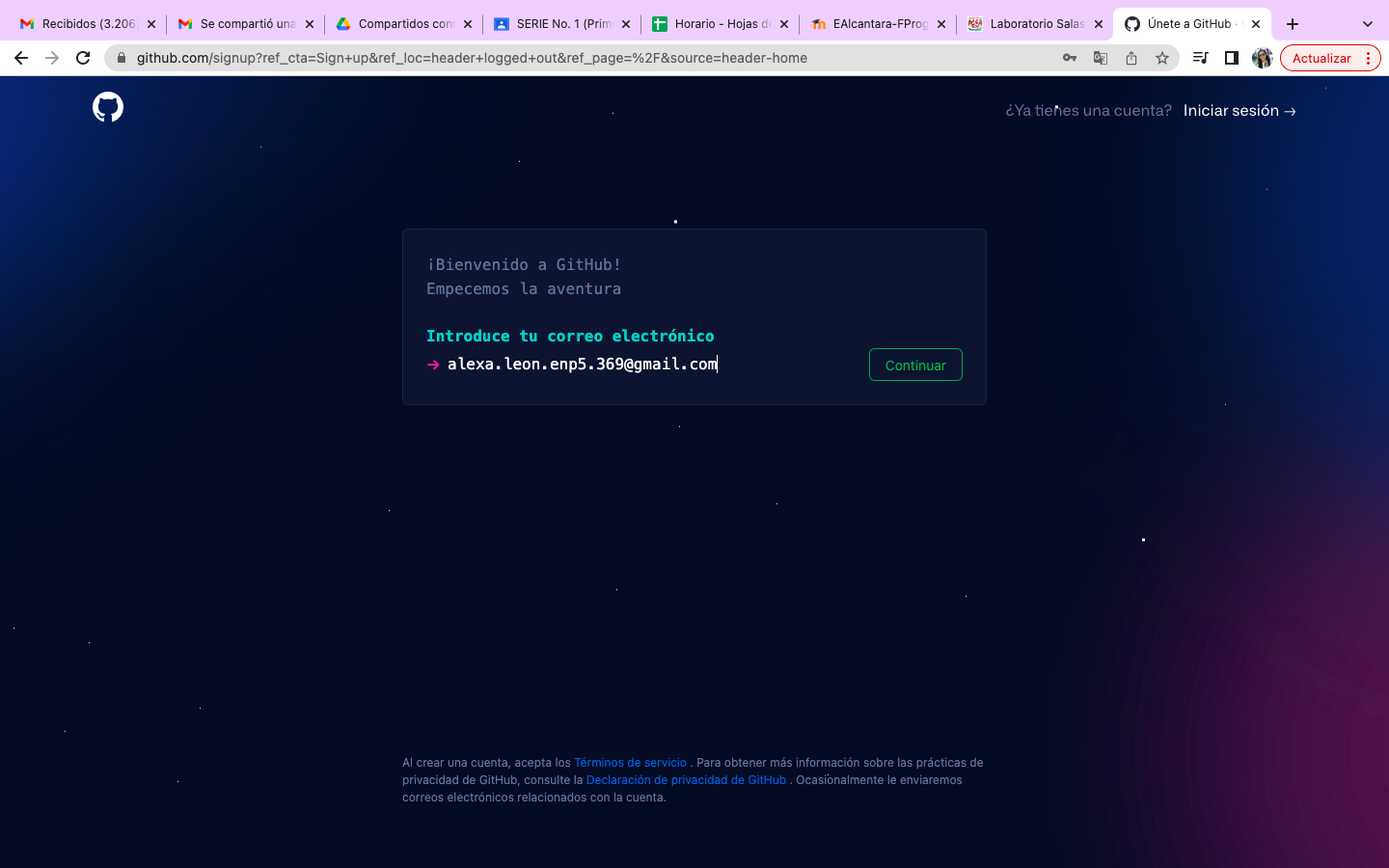
En la busqueda en las bibliotecas de la facultad de ingeniería resultaron 10 libros a lo largo de las diversas bibliotecas que de igual manera podían consultarse digitalmente completos si eres estudiante de la facultad o en su defecto pedir su prestamo físico.

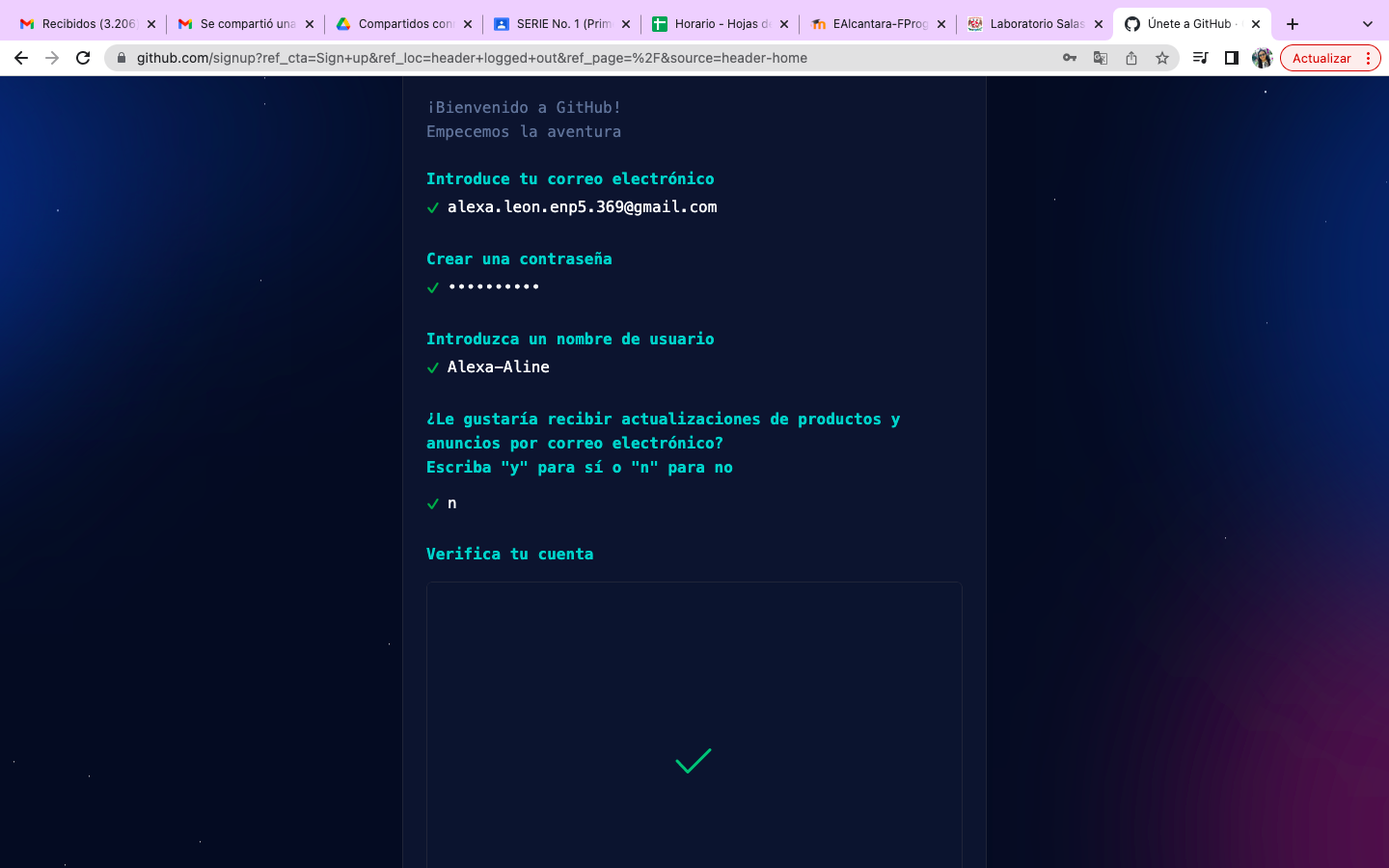
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

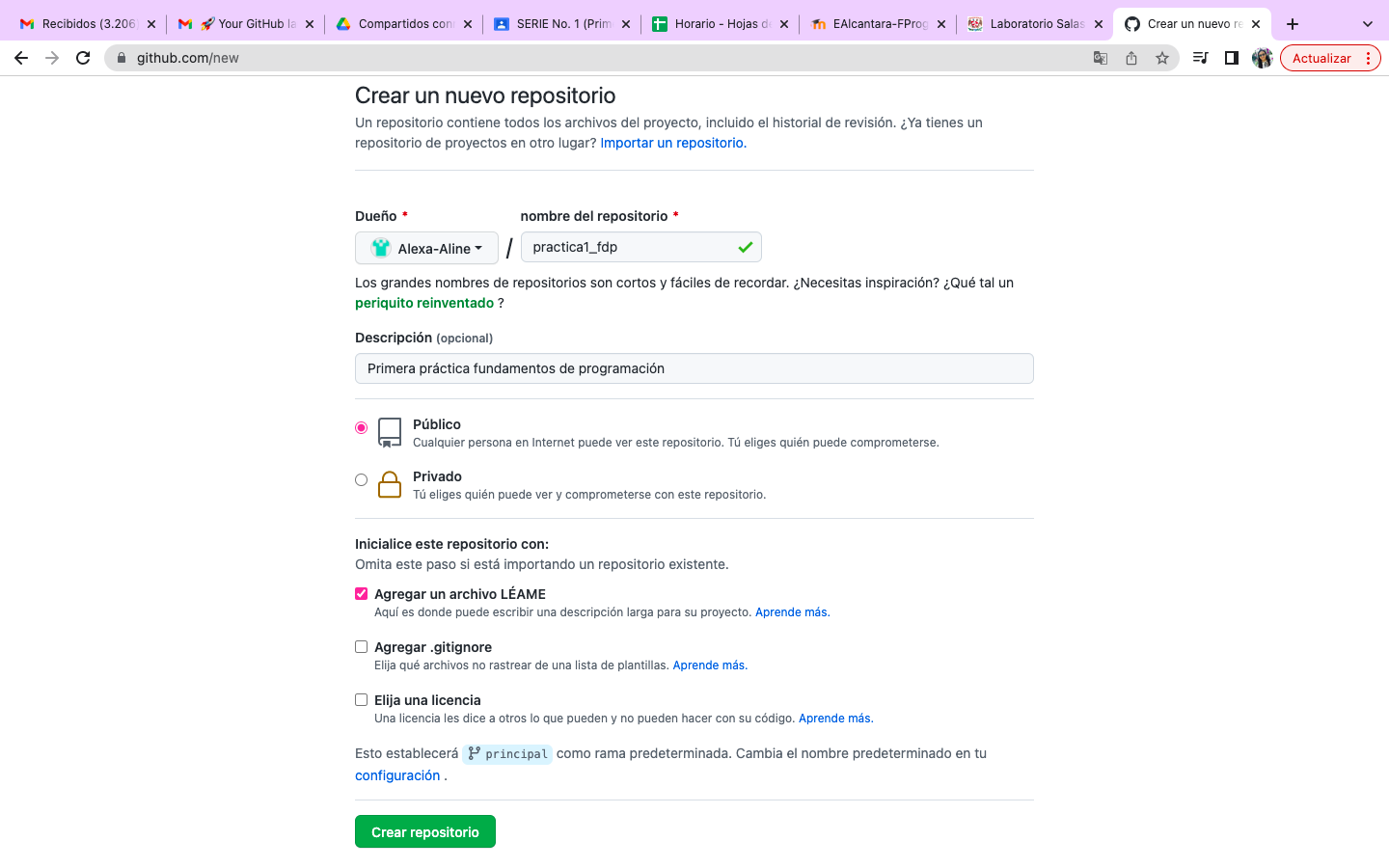
Descripción generada automáticamente

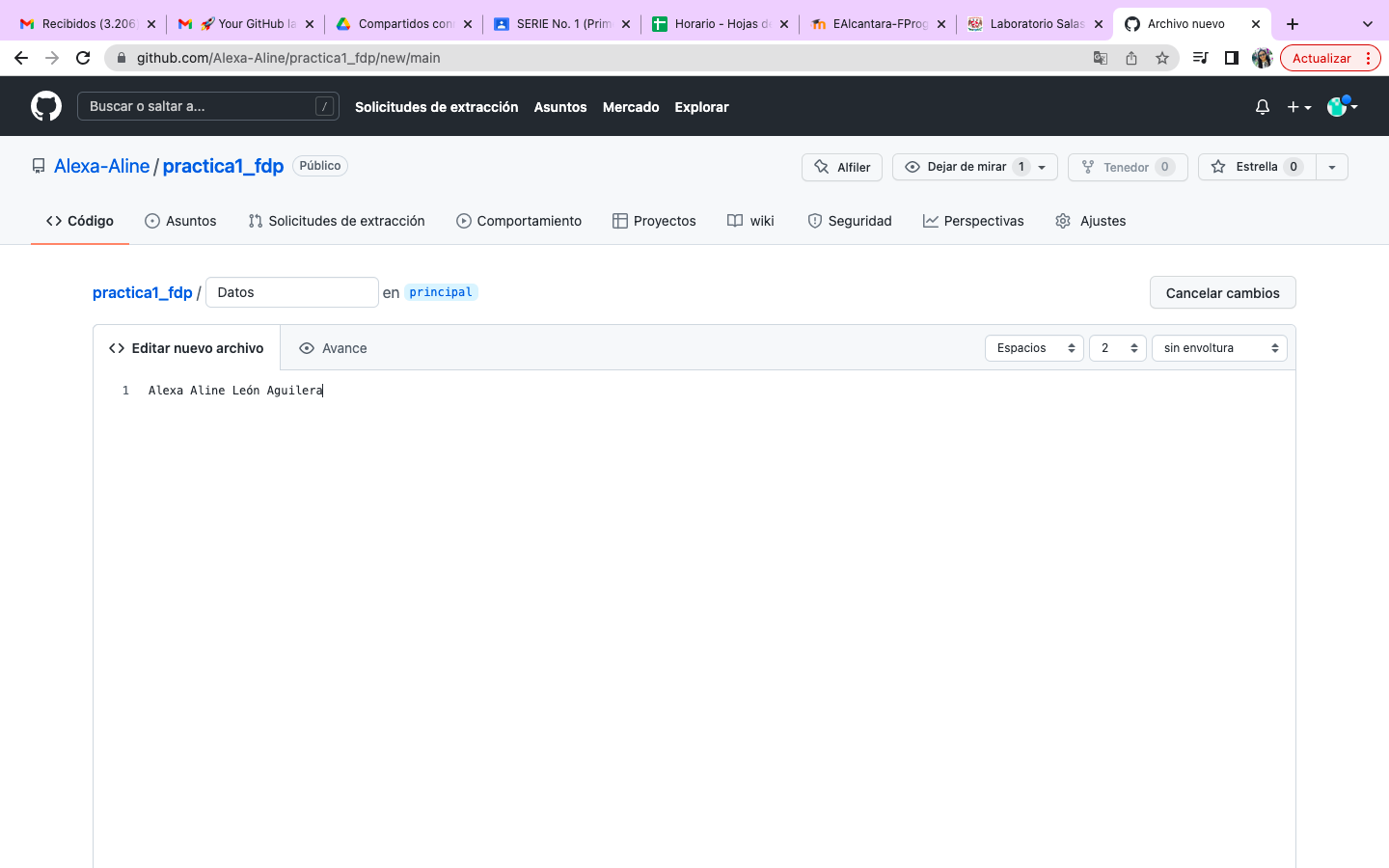
1. Hacerla actividad de casa de la página18. Sobre el uso de Github

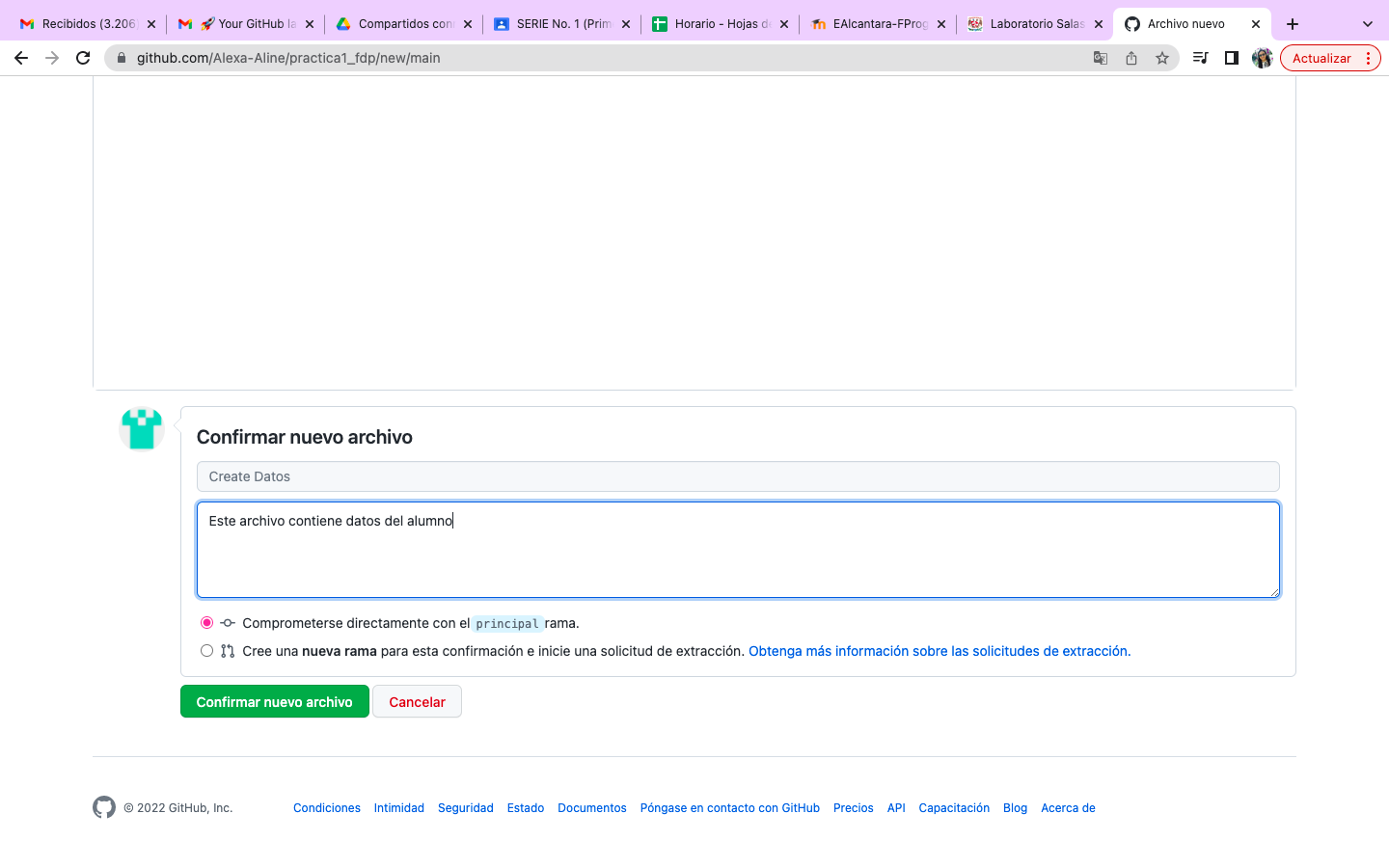
https://github.com/Alexa-Aline/practica1\_fdp.git

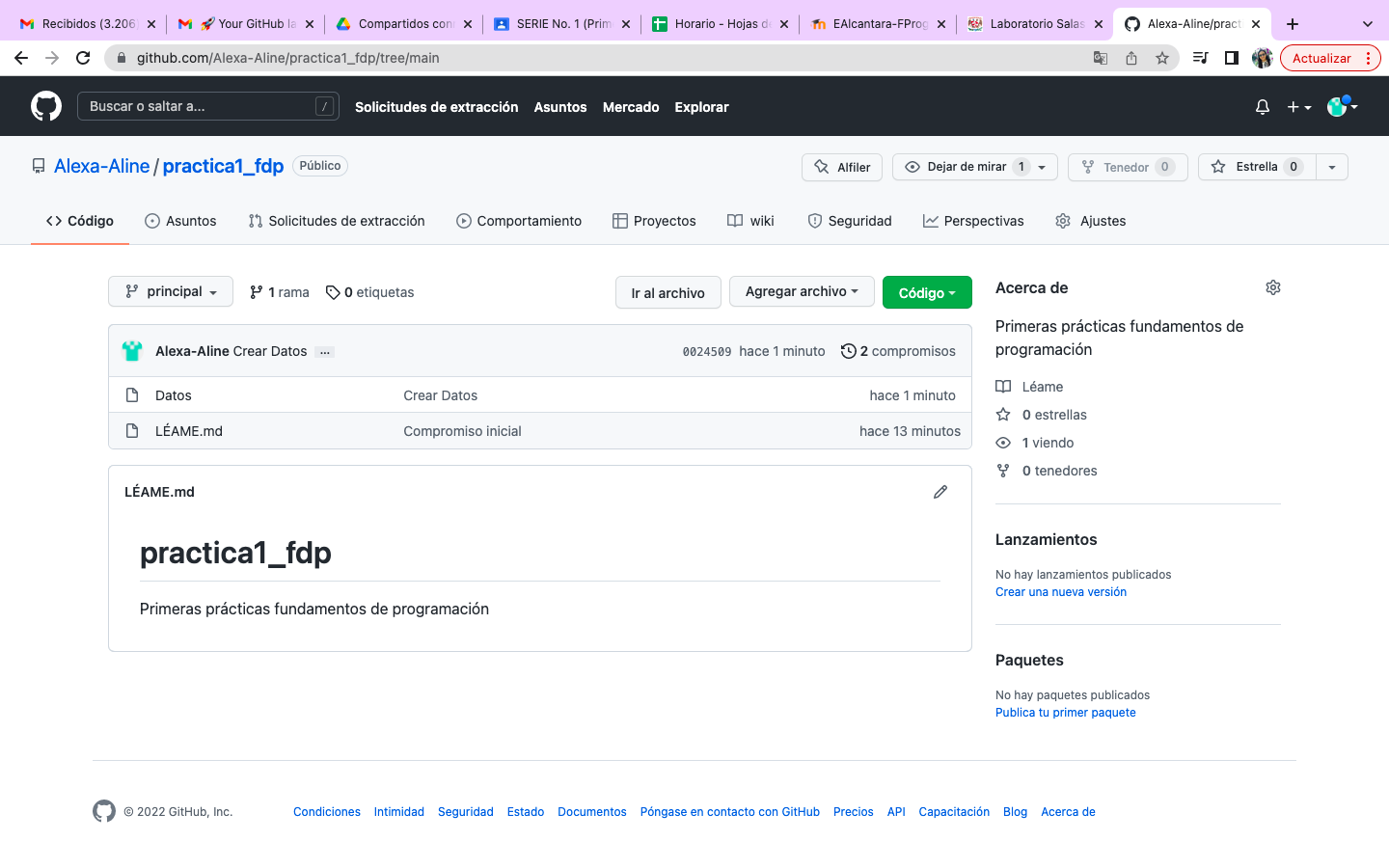


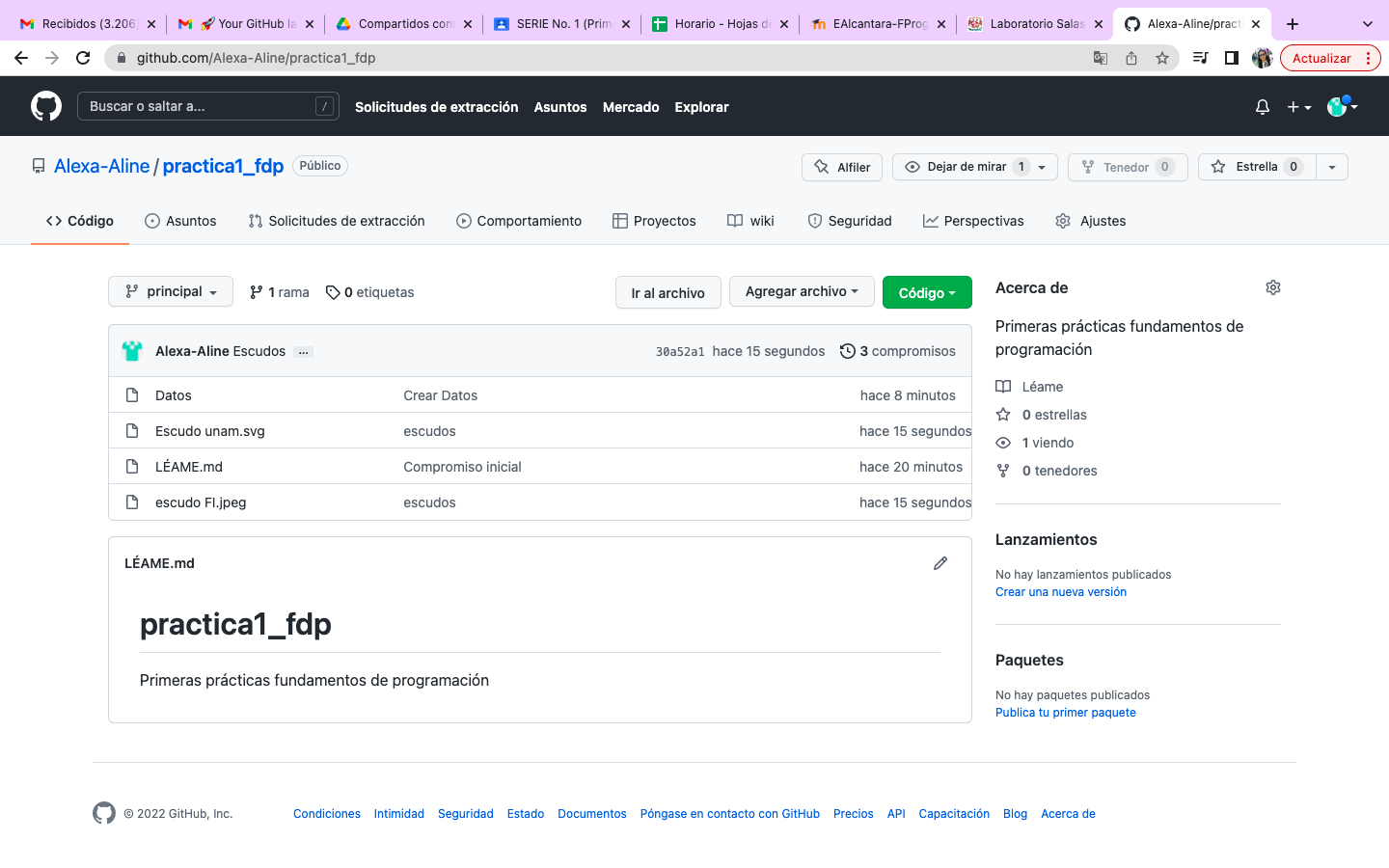






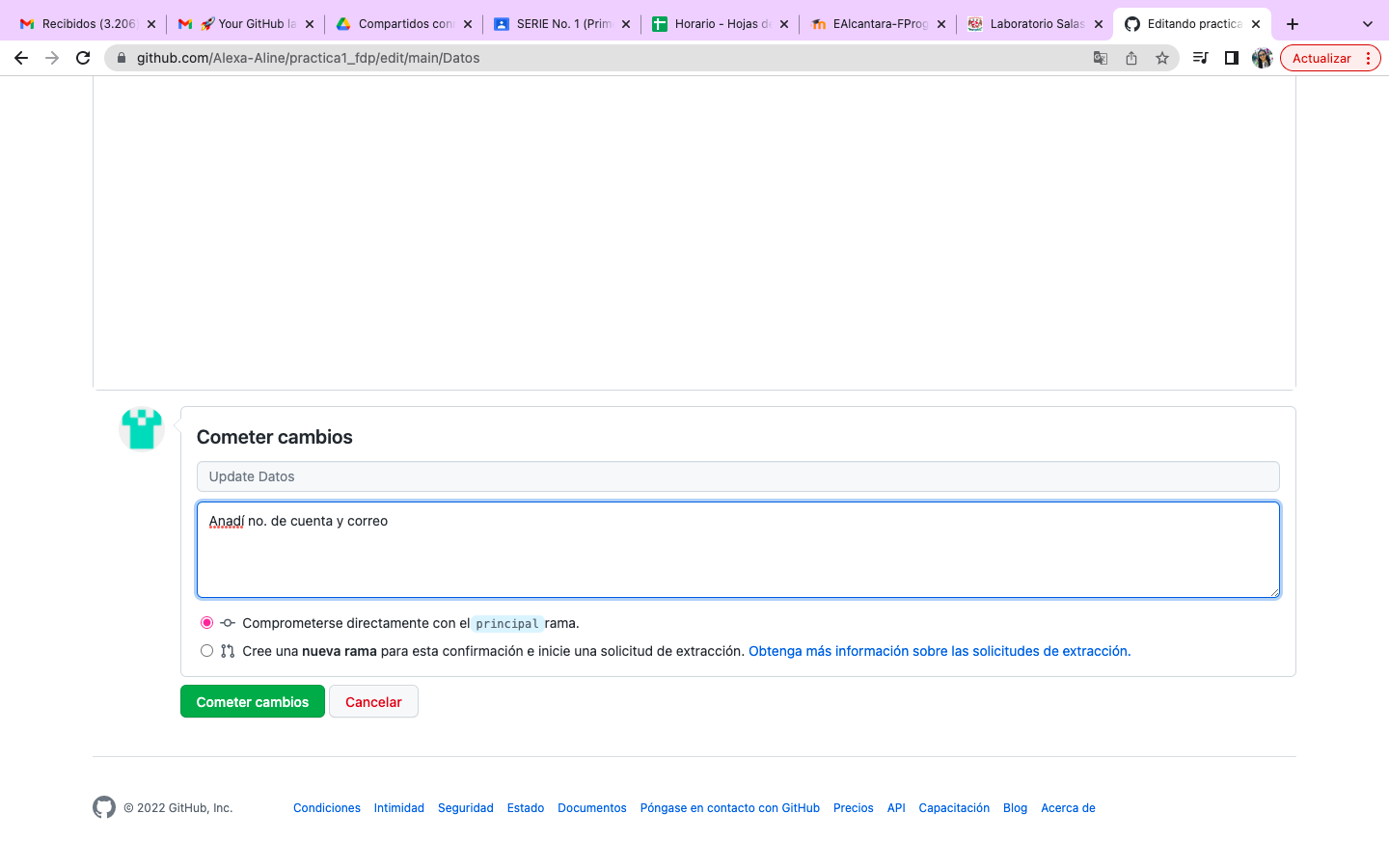


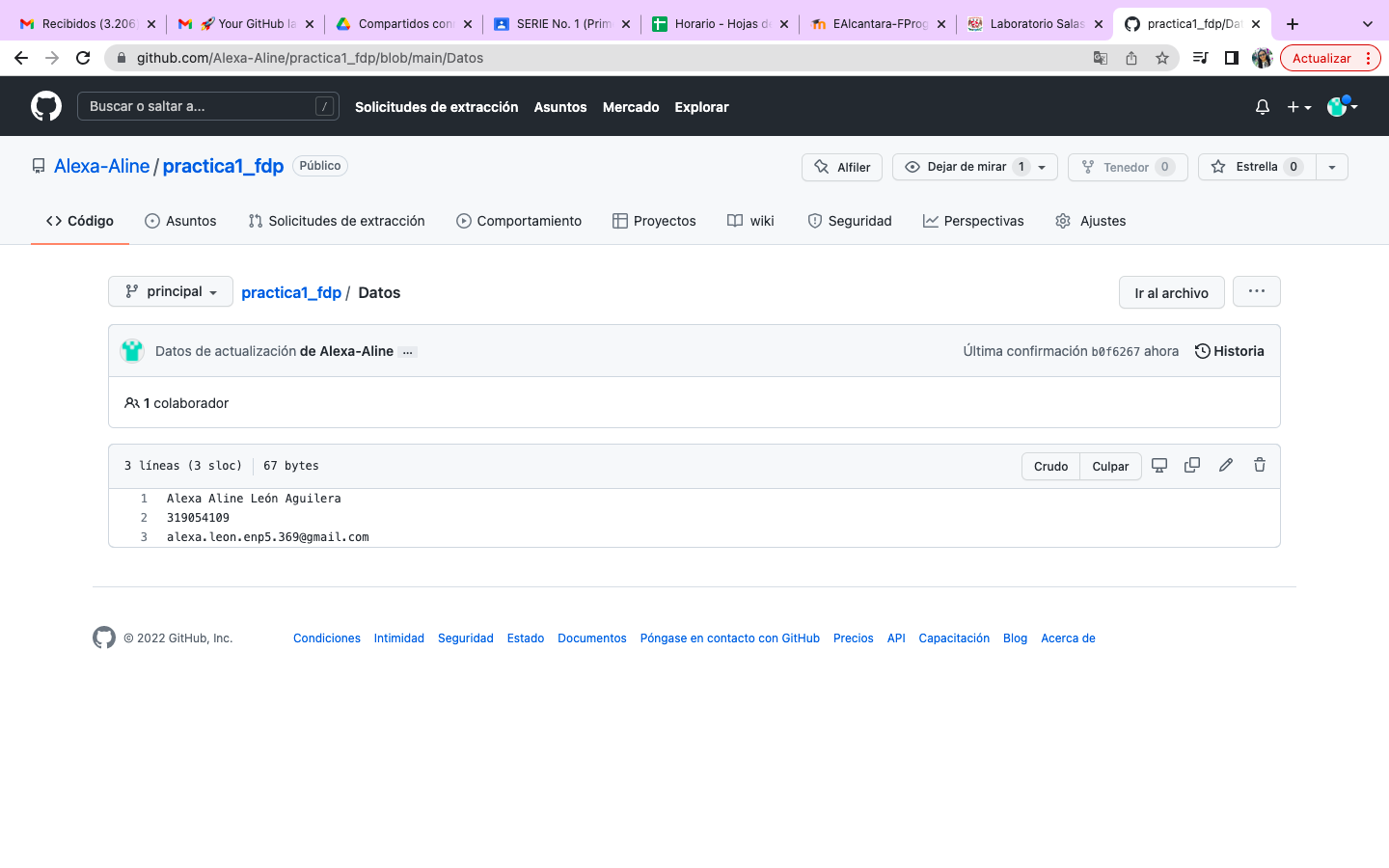


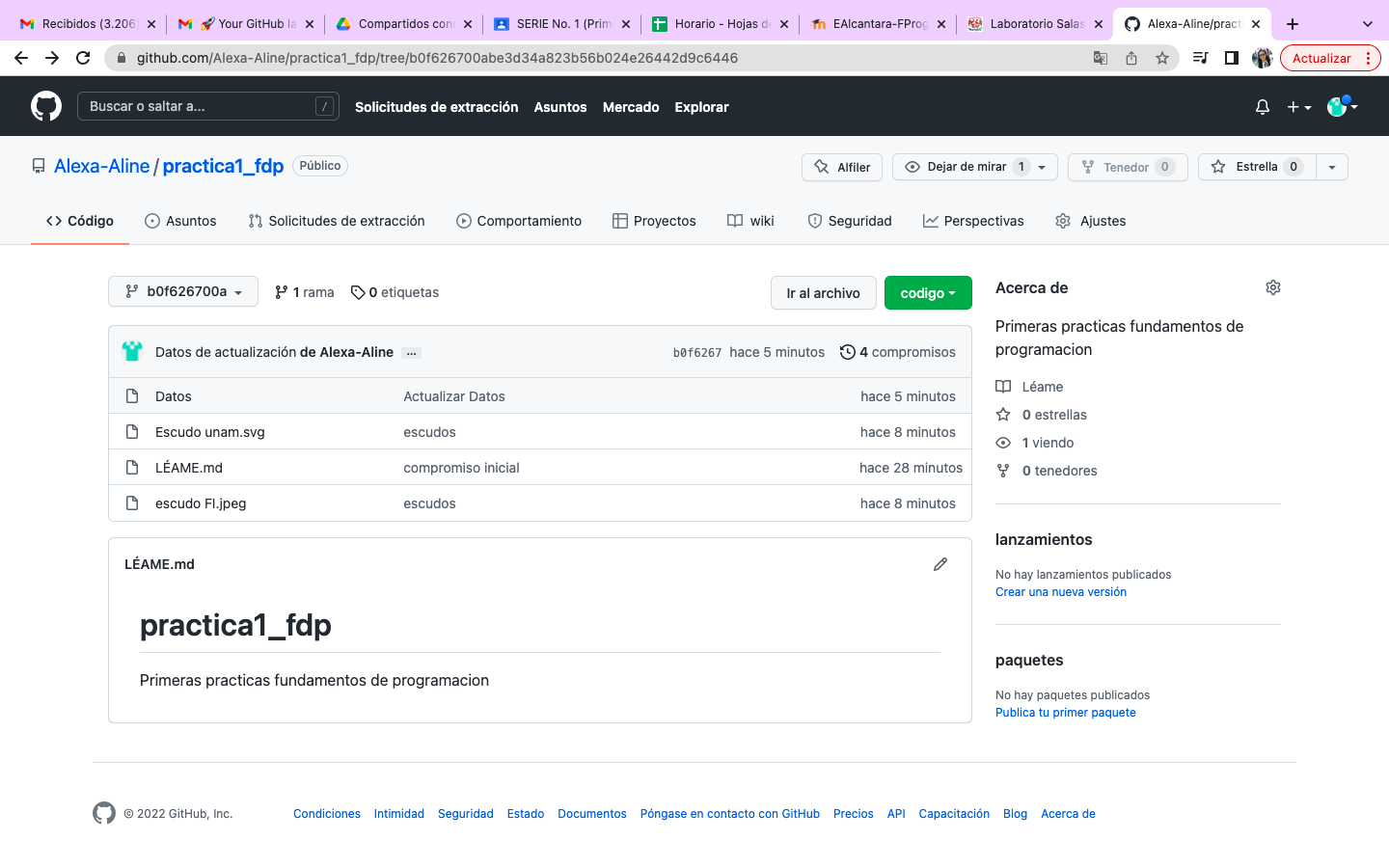


Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente







Conclusiones:

En esta páctica aprendí mejores maneras de hacer mis investigaciones en google, varias cosas como las gráficas y la calculadora no las conocía y me parece que son útiles hasta cierto punto pero hay mejores aplicaciones en linea que te pueden apoyar en ese aspecto. La aplicación de OneNote ya la había usado anteriormente entonces no fue algo nuevo para mi, sin embargo, creo que tiene las opciones de diseño un poco limitadas, y para el tipo de apuntes que a mi me gusta hacer, no es la mejor opción, sin embargo, es una buena herramienta que te puede sacar de un apuro.

La parte mas difícil a mi parecer fue la parte final donde teníamos que usar github, a pesar de que es bastante intuitivo de usar, hay funciones que me costó trabajo encontrar, seguí los pasos como indicaba la actividad y pude lograr todo, sin embargo creé un apartado extra que después no supe como borrar, pero esto no interfirió con el desarrollo de las demás actividades.

Creo que fue una buena práctica bien realizada debido a que usé todas las herramientas vistas en clase, pero me hubiera gustado que realizaramos de manera guiada la última actividad que era la mas importante y la que podía resultar algo confusa.