Introducción a la programación de computadoras

**UNIDAD III**

**Resumen:**

La Unidad 3 nos da la introducción hacia controladores de versiones, nos muestra como estos sistemas funcionan y como podemos administrar las distintas versiones de nuestros códigos, así como tener un historial de modificaciones, en esta unidad aprendimos sobre los pasos para instalar este sistema en nuestro computador, específicamente **GITHUB;** nuestro profesor el Ingeniero Edwin, nos da un ejemplo mucho mas detallado de como iniciar un proyecto y como seguir instrucciones para crear un código raíz de donde pueden salir muchas mas ramas de programas, nos da ejemplos como iniciar nuestro proyecto, como agregar un Branch, que significa y porqué estamos agregando ese tipo de códigos y como podemos agregar un README y/o comentarios

**Análisis:**

Habiendo ya analizado lo anterior un **Ejemplo que podríamos utilizar en Programación** GITHUB podríamos referirnos a que creamos una aplicación de Juegos, nuestra idea principal la podemos almacenar en un tipo de “repositor” es como una idea original que guardamos. Luego podríamos decir que en unos 06 meses mas tarde, le agregamos otro tipo de funcionalidades que actualizan la versión entonces agregamos un cambio mas hacia nuestro proyecto, pero lo que controla GITHUB es prácticamente como un historial de versiones.

Un claro **ejemplo en la vida real** sería cuando iniciamos en un trabajo, en nuestra carta laboral muestra nuestro primer trabajo, digamos que inicié trabajando en la empresa como Conserje, luego dos años más tarde me ascendieron hacia recepcionista, en ese plazo de dos años estudié una nueva carrera, mi edad es diferente, ya tengo más conocimientos y prácticamente soy la misma persona, pero mejorada es el sentido laboral.