



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a): Ernesto Alcántara Concepción

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 17

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Hernández Muciño Angel Gabriel

Semestre: Primer

Fecha de entrega: Miércoles 30 de agosto de 2023

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

Introducción

En esta practica descubriremos y utilizaremos diversas herramientas de software que nos ofrecen en internet y están presentes en nuestros navegadores comunes, y poderlas utilizar de manera cotidiana tanto de forma académica, profesional y/o empresarial.

Todo esto para tener un buen manejo de las herramientas que se nos ofrecen y facilitar y reducir la carga de trabajo, apoyándonos tanto en las tareas, como también en los proyectos en esta asignatura o incluso las demás asignaturas, y a lo largo de nuestra vida académica y profesional.

Esta práctica está enfocada en reconocer y saber, con palabras clave y herramientas, a buscar fuentes de información confiable -especialmente para nosotros como estudiantes-, facilitar búsquedas para material como libros, revistas, definiciones o imágenes y utilizar calculadora o graficas.

Con esta práctica tendremos un manejo bueno del software y aprenderemos a hacer búsquedas avanzadas de información especializada, de manera que nos de información confiable, segura y rápida, como libros y revistas académicas que se encuentren por ejemplo en bibliotecas virtuales, como la Bidi UNAM, para posiblemente nuestros futuros proyectos y tareas.

1. Creamos una carpeta en Google drive y se compartió en equipo para compartir archivos y documentos de las prácticas de laboratorio.



2. Utilizamos OneNote y creamos un documento para realizar un resumen de lo que vimos en la primera semana de clases.

Primera Semana de Clases

sábado, 26 de agosto de 2023 21:44

Durante la primera semana de clases el profesor se presentó con nosotros e igualmente nosotros con él, comentándole el por qué elegimos la carrera de ingeniería en computación. También observamos la forma de evaluación y el temario de la teoría para conocer lo que vamos a hacer en esta asignatura durante este semestre.

Igualmente durante esta semana conocimos el laboratorio donde estaremos realizando nuestras prácticas para comenzar nuestras carreras como ingenieros en computación. Observamos la forma en la que trabajaremos en el laboratorio, los temas y prácticas que veremos y realizaremos, el calendario para saber qué día nos toca hacer prácticas, y también vimos el material con el que contamos junto con las reglas y forma de evaluación del laboratorio.

El último día de la semana ya comenzamos oficialmente con las clases y la teoría y estuvimos viendo un poco de Historia de cómo fueron evolucionando los algoritmos, el sistema numérico, las computadoras y la tecnología en si hasta como la conocemos en la actualidad.

3. Realizamos una búsqueda en Google académico utilizando la etiqueta “author” sobre el lenguaje de programación en C.

Google Académico

autor:lenguaje de programacion en c

Artículos

Aproximadamente 76 resultados (0,05 s)

Cualquier momento

Desde 2023

Desde 2022

Desde 2019

Intervalo específico...

Ordenar por relevancia

Ordenar por fecha

Cualquier idioma

Buscar solo páginas en español

Cualquier tipo

Artículos de revisión

☐ incluir patentes

☒ incluir citas

☐ Crear alerta

[PDF] ... del Prototipo del Lenguaje **de Programación**, dicho instrumento se realizo a una población **de** 100 personas (ver anexo 1) consta **de** once pregunta cerradas y ... [PDF] urbe.edu

CCL **de Programacion** - virtual.urbe.edu

... control **de** flujo existentes en lenguajes procedurales como Lenguaje C, así ... Este instrumento es aplicado con el fin **de** recolectar información para el trabajo especial **de** ...

☆ Guardar 99 Citar Artículos relacionados

[PDF] LOGICA **DE** ALGORITMOS [PDF] academia.edu

C **Lenguaje** - academia.edu

... los Fundamentos **de Programación**, a través **de** la Teoría **de** ... en la sintaxis **de** lenguajes **de programación** concretos. Sin ... necesidad **de** conocer o utilizar un entorno **de programación** ...

☆ Guardar 99 Citar Artículos relacionados Las 3 versiones 99

Lenguaje **de programación**

L **PROGRAMACION** - 2009 - exa.unne.edu.ar

... A mediados **de** los ochenta se crea el C++, extensión extensión **de C** orientada ... C e independiente independiente **de** la máquina que pudiera utilizarse utilizarse en todos los tipos **de C**...

☆ Guardar 99 Citar Citado por 3 Artículos relacionados 99

[PDF] Facultad **de** Ciencias **de** la Computación [PDF] buap.mx

PCF **Lenguaje** - aletya.cs.buap.mx

... Su mayor ventaja sobre otras semánticas es pragmática, es decir, se ajusta sin problemas a lenguajes **de programación** grandes, tales como, C, Java, Standard ML, etc. Cabe notar la ...

☆ Guardar 99 Citar Artículos relacionados Las 4 versiones 99

4. Utilizamos la etiqueta “define:” para encontrar la definición de la máquina de Turing.

Google

define: máquina de Turing

Imágenes Videos Shopping Libros Noticias Maps Vuelos Finance

Todos los filtros Herramientas SafeSearch

Cerca de 316,000 resultados (0,30 segundos)

wikipedia.org

https://es.wikipedia.org/wiki/Máquina_de_Turing

Máquina de Turing - Wikipedia, la enciclopedia libre

Una **máquina de Turing** es un modelo computacional que realiza una lectura/escritura de manera automática sobre una entrada llamada cinta, generando una salida ...

Historia Ejemplo Modificaciones equivalentes Problema de la parada...

Más preguntas :

¿Qué es una máquina de Turing y para qué sirve?

¿Cómo se define una máquina de Turing con Oráculo?

¿Qué es la máquina de Turing para niños?

¿Por qué se creó la máquina de Turing?

Comentarios

La máquina de Turing (explicada)

Más imágenes

Máquina de Turing

Una máquina de Turing es un dispositivo que manipula símbolos sobre una tira de cinta de acuerdo con una tabla de reglas. Wikipedia

5. Utilizamos Google grafica para obtener las gráficas de seno, coseno, tangente y cotangente.

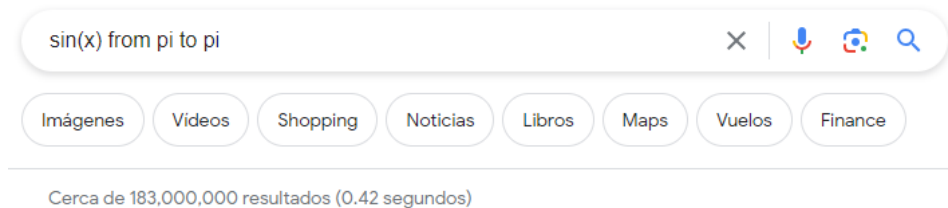


Gráfico de $\sin(x)$

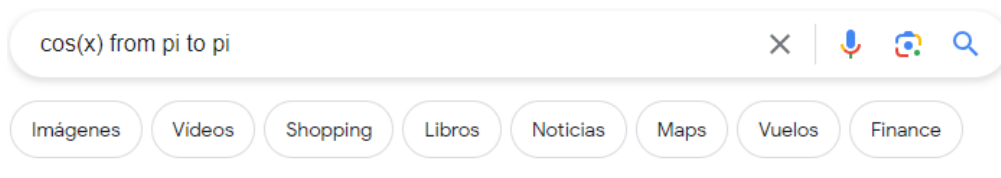
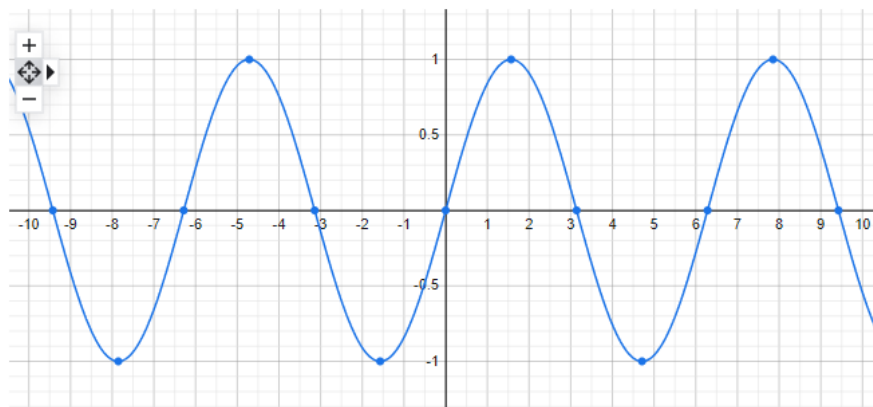
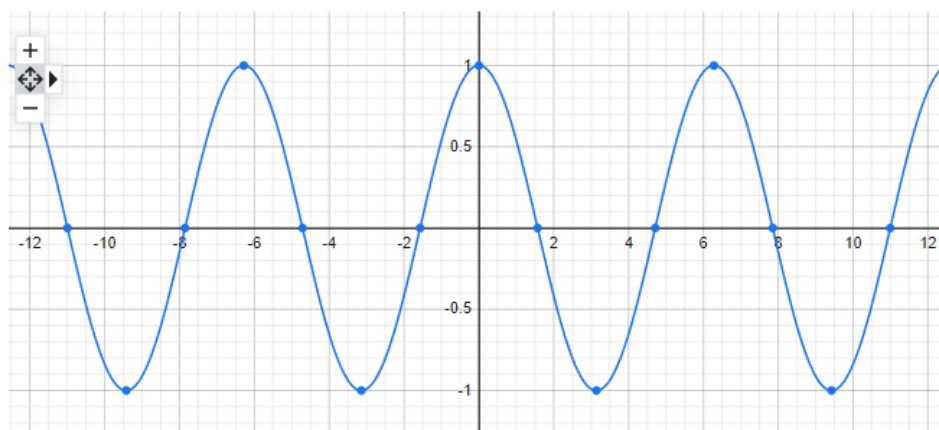


Gráfico de $\cos(x)$



tan(x) from pi to pi



Imágenes

Videos

Shopping

Libros

Noticias

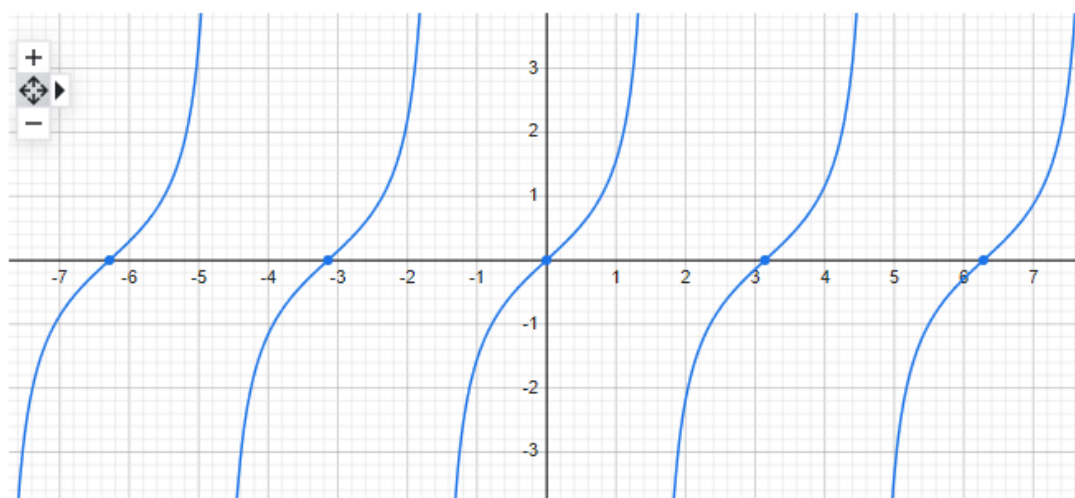
Maps

Vuelos

Finance

Cerca de 154,000,000 resultados (0.38 segundos)

Gráfico de $\tan(x)$



ctan(x) from pi to pi



Imágenes

Videos

Shopping

Noticias

Libros

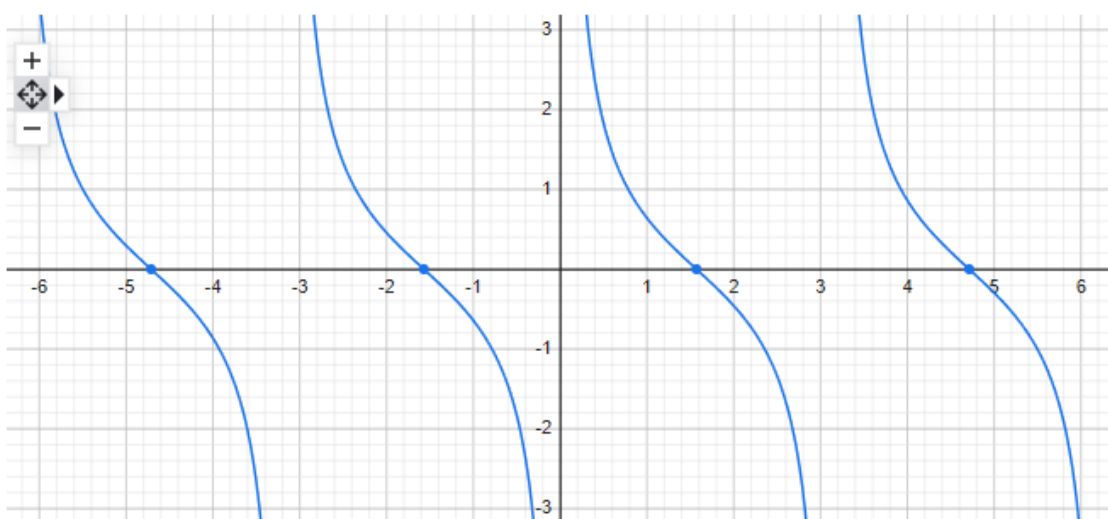
Maps

Vuelos





Finance

Cerca de 273,000 resultados (0.33 segundos)

Gráfico de $\cot(x)$




6. Con las etiquetas “intitle: intext: y filetype:” realizamos una búsqueda para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix.


Imágenes Vídeos Noticias Shopping Libros Maps Vuelos Finance


Cerca de 5,000 resultados (0.34 segundos)


 ipn.mx
<https://biomedbiotec.ench.ipn.mx> > imágenes


practica i: introduccion a los sistemas operativos windows y ...
Objetivo general: Conocer los aspectos básicos del manejo de los sistemas operativos. Windows y Unix. Objetivos particulares: • Conocer los comandos básicos ...


Más preguntas

¿Qué sistema operativo usa UNIX? 


¿Qué es sistema operativo Windows y Linux? 

¿Qué versiones tiene Unix? 

¿Qué tipo de software son Windows MacOS y Linux? 


 utm.mx
<https://www.utm.mx> > ~merg > prope > unix


Sistemas Operativos y una introducción a los sistemas Unix ...
20 ago 2007 — Unix (o UNIX) es un sistema operativo portable, multitarea y multiusuario ... son: las diferentes versiones de Windows (a partir de win'95), ...
32 páginas


 ipn.mx
<https://biomedbiotec.ench.ipn.mx> > Practica2


practica ii: introduccion a los sistemas operativos tipo unix.
En la actualidad existen diversos sistemas operativos, para computadoras personales entre los cuales pueden contarse MS-Windows, Mac OS X y Linux.
11 páginas


7. Con la calculadora de Google resolvimos operaciones.


 $4 + 2 - 3 =$
3


 $(-9 + 4) \times 2 =$
-10


 $(5 + 12 \div 3) \times 2 =$
18

 $2((3 - 2)(5 - 8)) =$
-6

 $(4 + 2)(-3) =$
-18

 $(-9 + 4)^2 \times 2 =$
50

 $(5 + 12 \div 3) \times 2^3 =$
72

 $(2(3 - 2)(5 - 8)^2) \div (9 - 2(5 - 2)) =$
6



8. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM buscamos el término “Programación en C” y elegimos diversos libros y recursos que nos podrían ser útiles para la clase de fundamentos de programación.

♦ Libros

- Joyanes Aguilar, L. & Zahonero Martínez, I. (2014) Programación en C, C++, Java y UML. McGraw-Hill Interamericana
- Méndez Girón, A. (2013) Diseño de algoritmos y su programación en C. Alfaomega
- Márquez Frausto, T. & Osorio Ángel, S. & Olvera Pérez, E. (2011) Introducción a la programación estructurada en C. Prentice Hall
- Ruiz Rodríguez, R. (2013) Una introducción a la programación estructurada en C. El Cid Editor
- Bariáin Aisa, C. & Corres Sanz, J. & Ruiz Zamarreño, C. (2017) Programación de microcontroladores Pic en lenguaje C. Alfaomega

♦ Recursos libres

- Menchaca García, F. (1999) Fundamentos de programación en lenguaje C. IPN, sitio web: <https://onx.la/f3292>
- Krishnamurthi Shriram (2001) How to Design Programs: An Introduction to Computing and Programming. MIT Press, sitio web: <https://onx.la/fdac2>
- Vakatov Denis (2004) The NCBI C++ Toolkit. National Center for Biotechnology Information (NCBI), sitio web: <https://onx.la/9a757>
- UNAM, (S.F.) Programación en línea. TV UNAM, sitio web: <https://onx.la/30beb>
- López, G. & Jeder, I. & Vega, A. (2009) Análisis y diseño de algoritmos - Implementaciones en C y Pascal. Alfaomega, sitio web: <https://libroweb.alfaomega.com.mx/book/399/free>

Buscamos en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central para describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo y elegimos 5 libros que consideramos pueden sernos útiles para el curso.

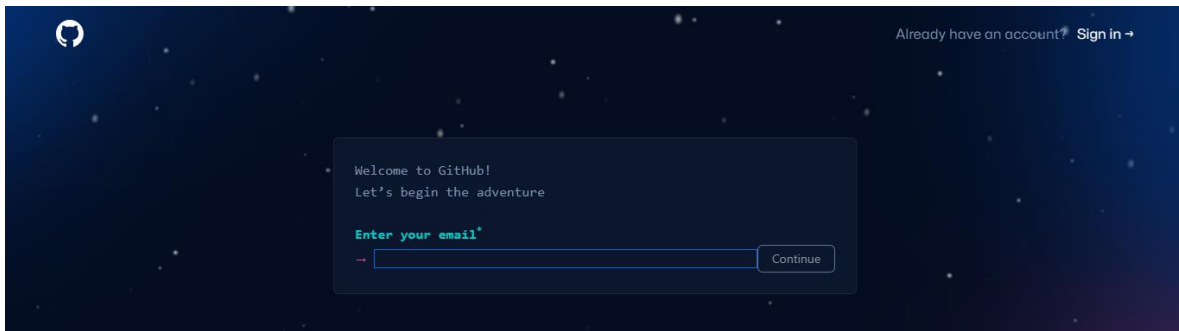
Fuimos a la biblioteca del anexo de la facultad de ingeniería (Enrique Rivero Borrell) y a la biblioteca central, y la cantidad de libros que hay es sublime, cuentan con una gran cantidad de libros ambas bibliotecas, especialmente la biblioteca central que tiene aproximadamente 638 mil libros aparte de los fascículos de revistas y las tesis. Los libros en su mayoría están disponibles en texto completo tanto de forma digital como de forma física.

♦ Bibliografías de los libros.

- López, G. & Jeder, I. & Vega, A. (2009) Análisis y diseño de algoritmos-Implementaciones en C y Pascal. Alfaomega.
- Joyanes Aguilar, L. & Zahonero Martínez, I. (2014) Programación en C, C++, Java y UML. McGraw-Hill Interamericana
- Sznajdleder; P. (2017) Programación estructurada a fondo: implementación de algoritmos en C. Alpha Editorial.
- Méndez Girón, A. (2013) Diseño de algoritmos y su programación en C. Alfaomega
- Sznajdleder; P. (2017) Programación orientada a objetos y estructuras de datos a fondo. Alpha Editorial.

9. Realizamos la actividad en casa sobre el uso de Github.

Creamos una cuenta en github.com




Creamos nuestro primer repositorio

Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository.](#)

Required fields are marked with an asterisk (*).

Owner * Repository name *



 AngelMucino / practica1_fdp

✔ practica1_fdp is available.

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about [improved-goggles](#) ?

Description (optional)

Primer repositorio

- ☒  **Public**
Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.
- ☐  **Private**
You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with:

- ☒ **Add a README file**
This is where you can write a long description for your project. [Learn more about READMEs.](#)

Add .gitignore


.gitignore template:None

Choose which files not to track from a list of templates. [Learn more about ignoring files.](#)

Choose a license

License:None

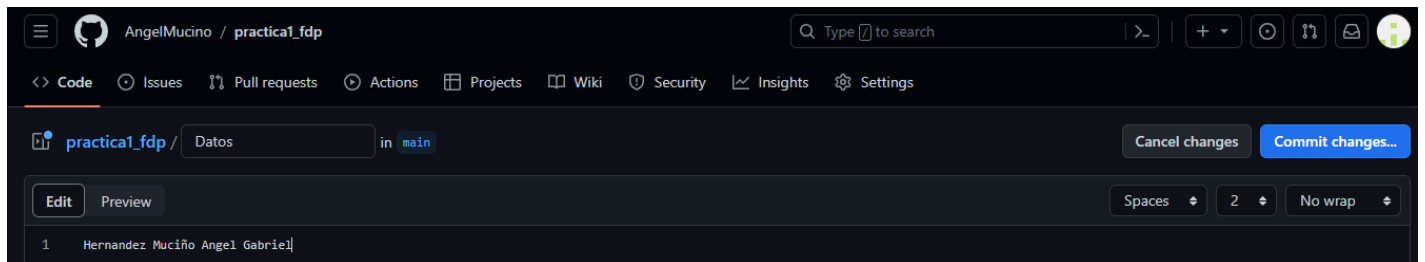
A license tells others what they can and can't do with your code. [Learn more about licenses.](#)

This will set  **main** as the default branch. Change the default name in your [settings](#).

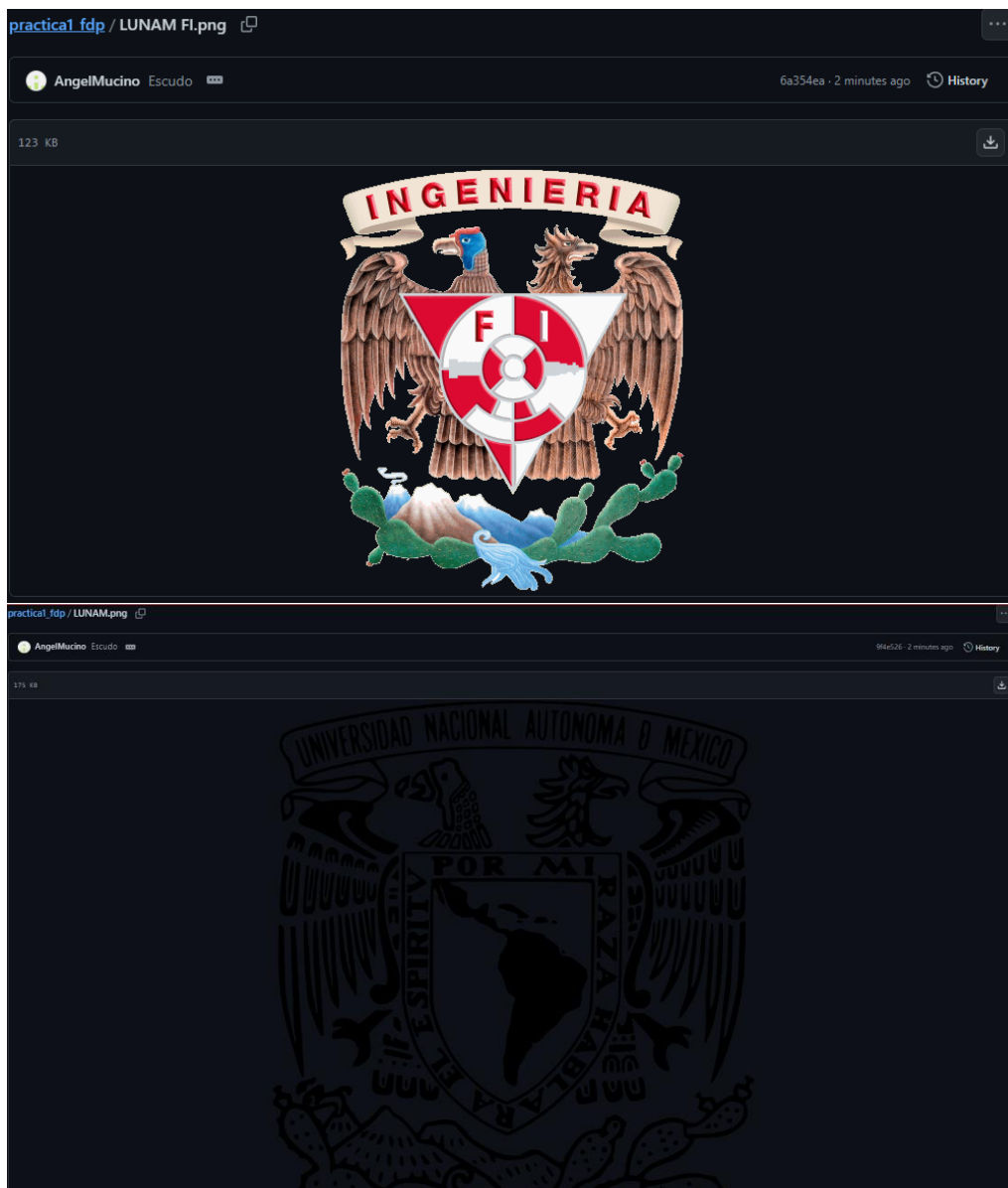
 You are creating a public repository in your personal account.

Create repository

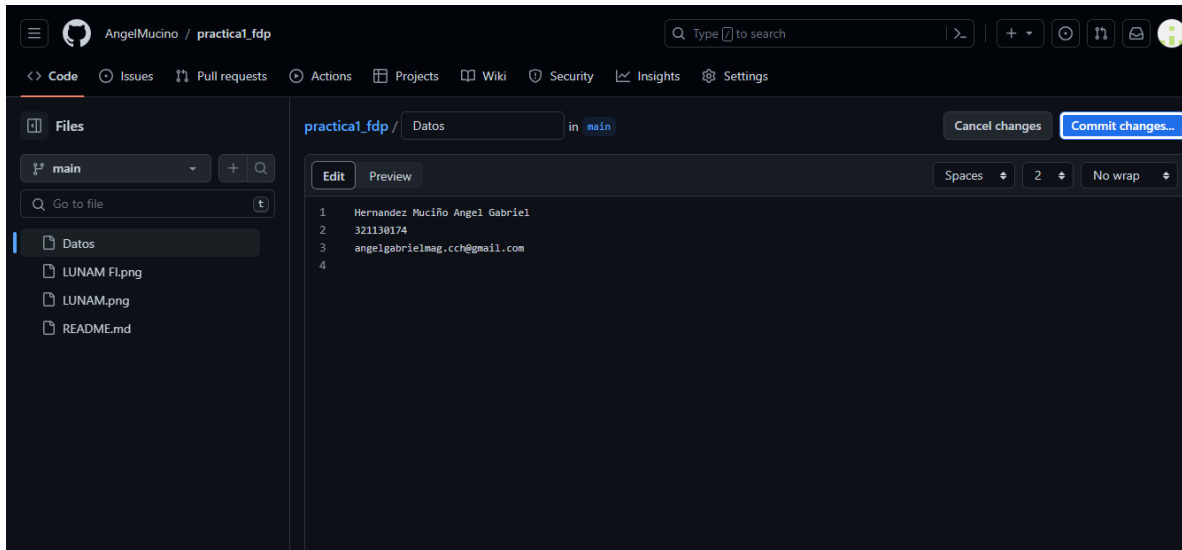
Creamos un nuevo archivo



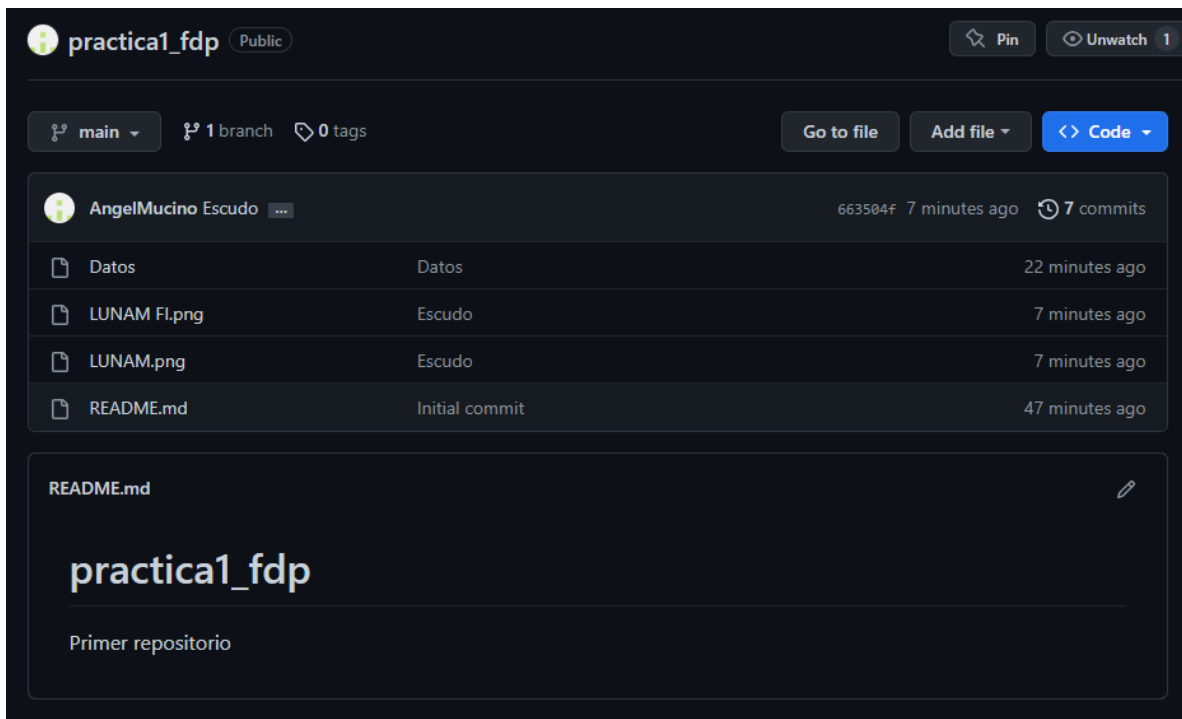
Usando upload files creamos dos archivos mas con los escudos de la facultad de ingeniería y el escudo de la UNAM.



Modificamos el archivo “Datos” y agregamos numero de cuenta y correo electrónico.



Revisamos nuestra practica y los commits y observamos que la practica esta completa.



Link del repositorio: https://github.com/AngelMucino/practica1_fdp

Conclusión

En esta primer practica de laboratorio visualizamos y aprendimos a tener un mejor uso del software, utilizando diversas herramientas que contienen nuestros navegadores y también aprendimos a realizar búsquedas avanzadas de información especializada para obtener información más fácilmente de fuentes de información mas confiables, seguras y coherentes.

Trabajar con Google, Google académico y BiDiUNAM, y conocer la variedad de herramientas que nos ofrecen y muchas veces no utilizamos por desconocimiento, nos ayuda de mucho para obtener información esencial para nuestra vida académica, por ejemplo. Otra plataforma más fue OneNote que es bastante útil para hacer anotaciones ya que muchas veces hace falta y además puedes revisar esas notas desde cualquier dispositivo simplemente recordando tu cuenta.

El trabajo en github es interesante ya que puede ser útil para hacer proyectos en conjunto y también ordenar archivos de forma ordenada.

El punto más difícil en mi opinión fue el recolectar información digital y presencial en la biblioteca de la facultad y en la biblioteca central, porque hay demasiados libros y no tenia mucho tiempo para estar visitando las bibliotecas.

Referencias:

Laboratorios de computación salas A y B, (S.F.) Manual de prácticas de Fundamentos de Programación MADO-17_FP. Sitio web: <http://lcp02.fi-b.unam.mx/>