



## Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

# Laboratorio de Computación Salas A y B

*Profesor(a):* M.I. Heriberto García Ledezma

*Asignatura:* Fundamentos de programación

*Grupo:* 23

*No de Práctica(s):* 1

*Integrante(s):* 1

Velázquez Gil Juan Antonio

*No. de lista o brigada:* 44

*Semestre:* 2026-1

*Fecha de entrega:* 27 de agosto de 2025

*Observaciones:*

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_

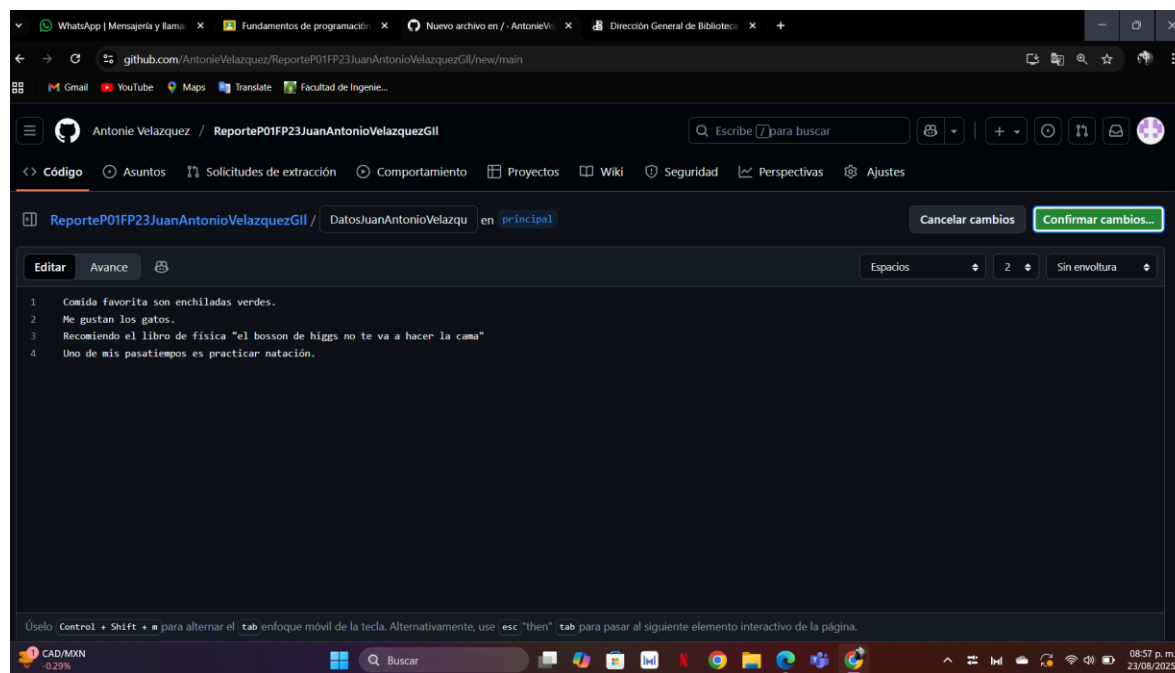
# Objetivos

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, búsquedas de información especializada y revisión de información arrojada por generadores de contenido mediante la escritura de un prompt.

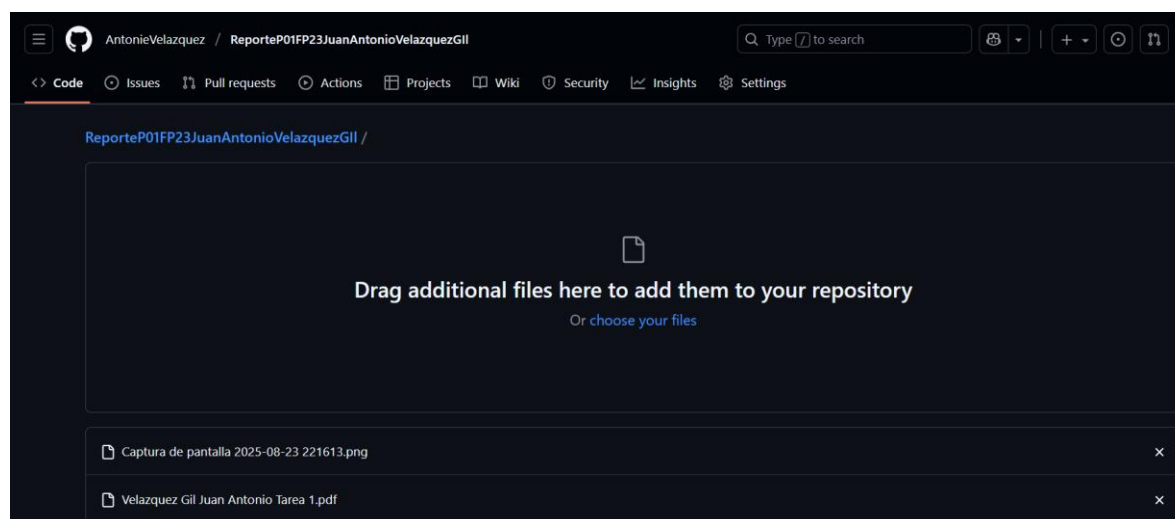
# Desarrollo

## Ejercicio 1

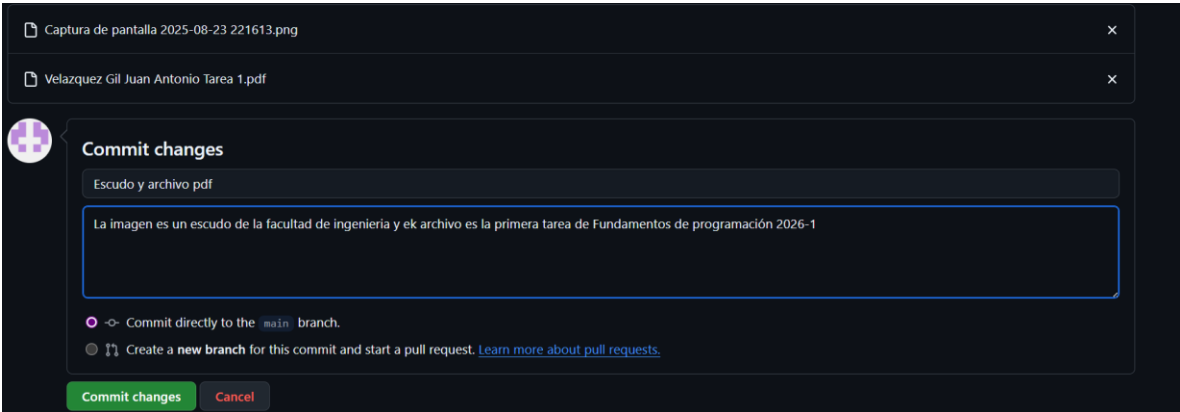
### 1. Creación de un repositorio en Github



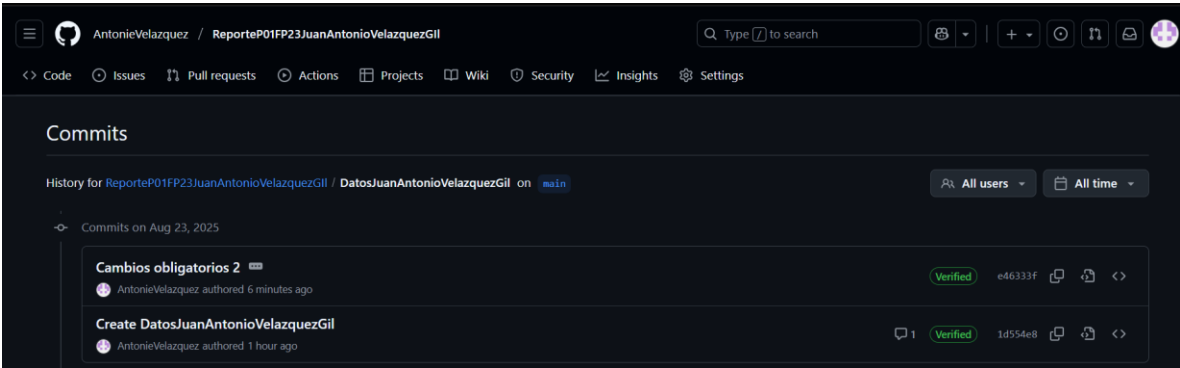
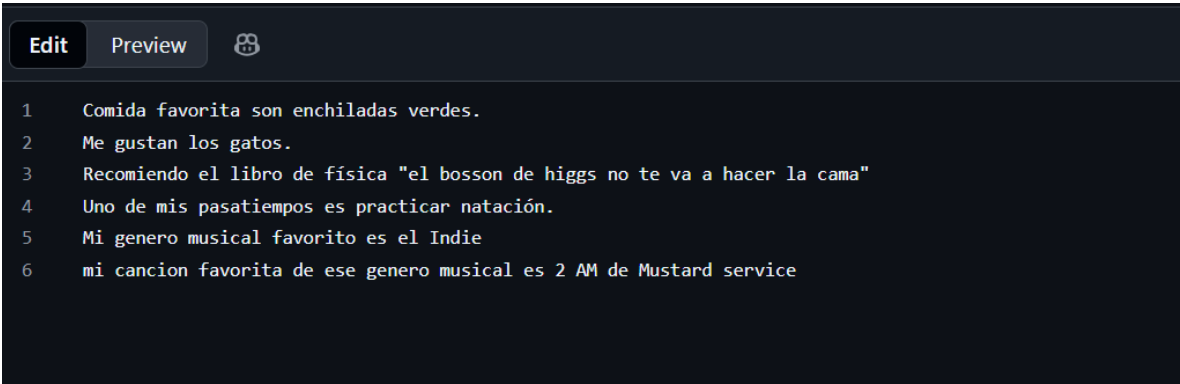
### 2. Añadimos a nuestro repositorio la imagen de la facultad de ingeniería y un archivo PDF cualquiera.



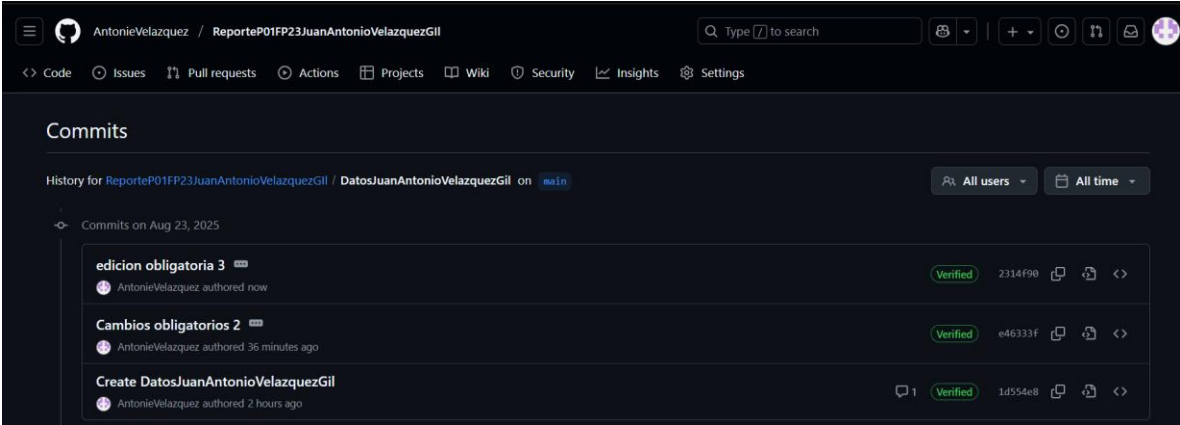
3. Le añadimos un commit a los archivos que subimos



4. Modificamos el archivo de datosJuanAntonioVelazquezGil con nuestro genero de música favorito y nuestra canción favorita.



5. Modificamos por tercera vez el archivo, esta vez para agregar el deporte que nos gusta.



## Ejercicio 2

1. Buscar en la Bidi UNAM un artículo de revista de no mas de 4 años sobre un tema que se estudie en la carrera de ingeniería eléctrica electrónica.

Todos los filtros (3)

Texto completo

Publicaciones arbitradas

Últimos 5 años

Revistas

☐ Natural language search

La búsqueda en lenguaje natural mejora la facilidad de uso y evoluciona continuamente para

Modo de búsqueda: Proximity

Filtros activos

Revistas

Texto completo

Últimos 5 años

2. La revista sobre computación cuántica (quantum computing) de octubre de 2022.

DOI:10.1145/3524109

**A summative assessment of quantum computing's progress, based on market readiness and investment levels, and its future implications.**

BY ADVAIT DESHPANDE

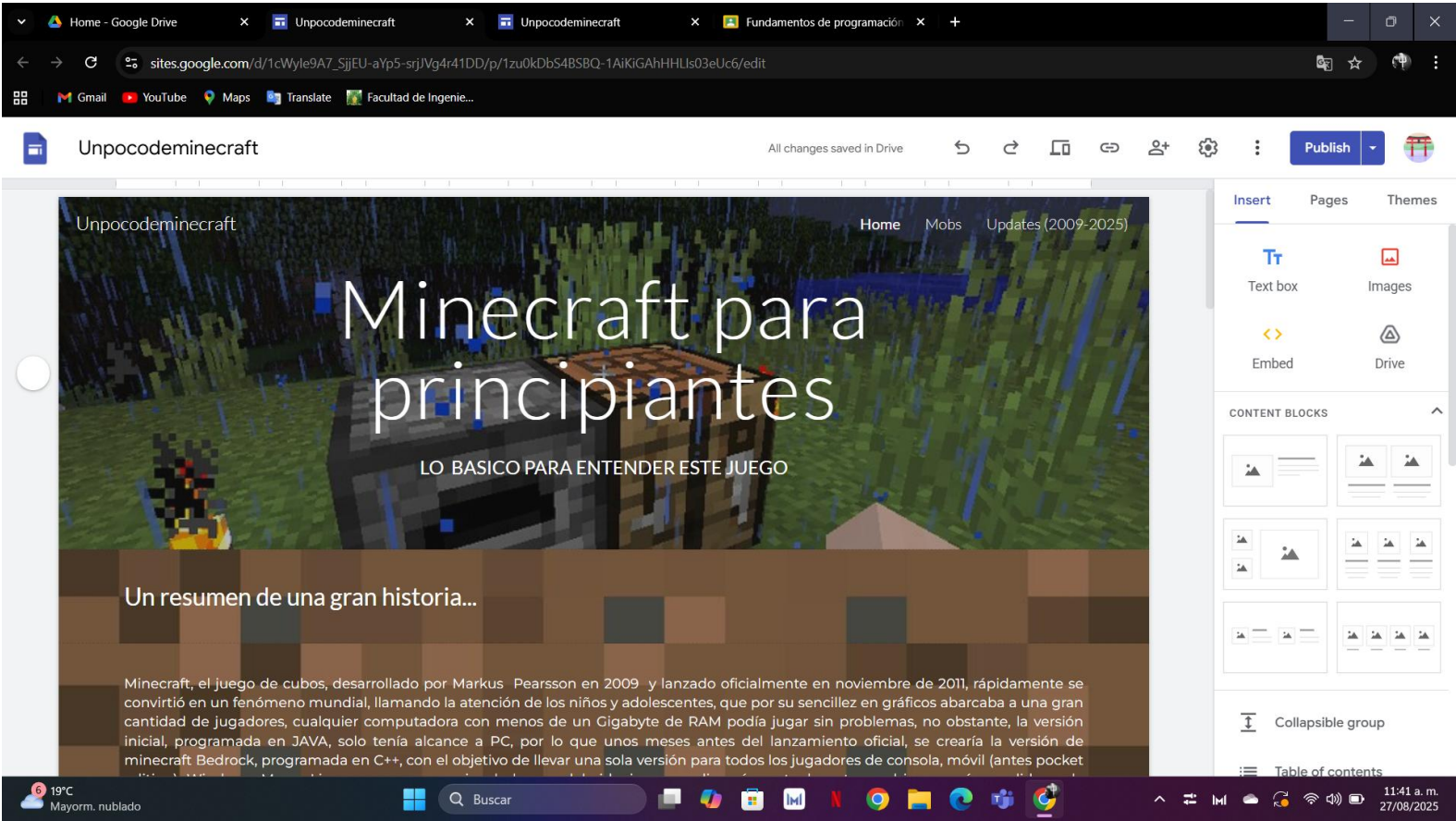
# Assessing the Quantum-Computing Landscape

AN EMERGING DISCOURSE in both popular and academic literature now exists regarding the potentially game-changing impact of quantum computing and quantum communications.<sup>6,18</sup> Perceived returns on investment in quantum computing and its potential to disrupt the current classical digital-computing landscape has intensified competition amongst the so-called big tech companies and selected high-performing start-ups to deliver a functional quantum computer.<sup>15,17</sup> While several software tools have been made available either freely or on an open source basis, most research and development on hardware by big tech companies and start-ups remains proprietary. This makes it challenging to realistically assess available quantum-computing capabilities and to distinguish the hype from market realities.<sup>5,23</sup> Despite increasing, potentially unrealistic expectations and timelines associated with quantum computing,<sup>14,20</sup> there appear to be a limited number of studies assessing the technology landscape from a market perspective as of 2021–2022. This article aims to assess quantum-computing developments with a focus on the market readiness of developed technologies and the reported levels of investment in them by the following key players: big tech companies, start-ups, and nation-states. It draws on desk research to present this market assessment. The discussion in this article is intended to be an initial, exploratory review of the current state-of-play rather than a comprehensive investigation of the market players. The aim is to offer a more informed understanding of the current capabilities of quantum-computing technologies and the implications they hold for computing's future. The findings are expected to be of interest to quantum-computing researchers; policymakers; market players, such as venture-capital investors, technology companies, and

OCTOBER 2022 | VOL. 65 | NO. 10 | COMMUNICATIONS OF THE ACM 57

Ejercicio 3

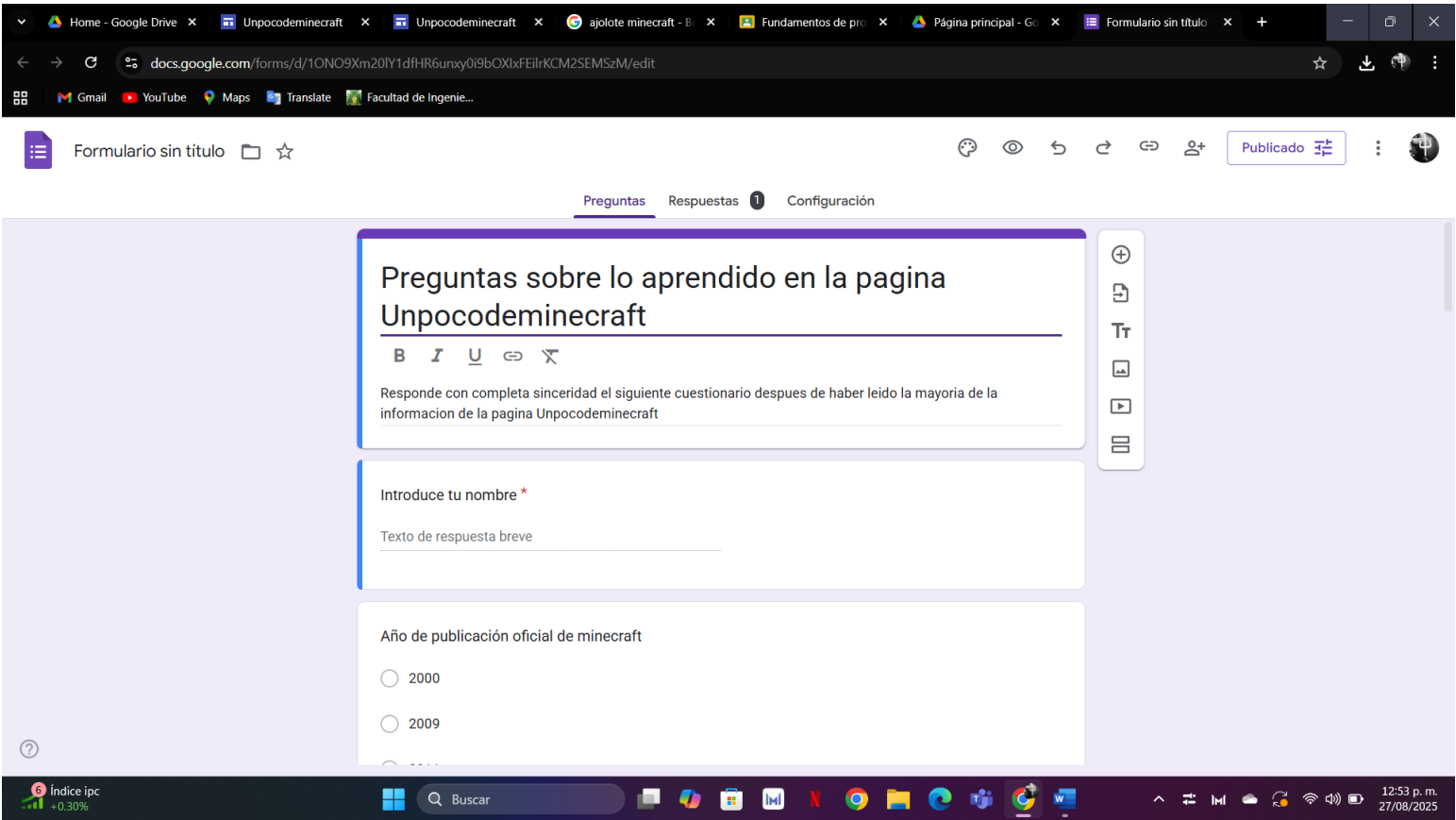
Creación de una página web con Google sites.



Pagina Web: <https://sites.google.com/view/fp26-252-javg/home?authuser=1>

Ejercicio 4

Creación de un formulario con preguntas relacionadas a la página web que acabamos de crear.



Ejercicio 5

Añadir el cuestionario previamente creado al final de la pagina web

Unpocodeminecraft

HomeMobsUpdates (2009-2025)

No. de lista: 44

Fundamentos de programación; semestre 2026-1

Correo electrónico: [vgildevino@gmail.com](mailto:vgildevino@gmail.com)

Facebook: Antonie Vinode <https://www.facebook.com/share/19edBZSJrz/>

Teléfono: +52 55 2304 4742

Preguntas sobre lo aprendido en la pagina Unpocodeminecraft

Responde con completa sinceridad el siguiente cuestionario despues de haber leído la mayoría de la información de la pagina Unpocodeminecraft

vgildevino@gmail.com

Cambiar cuenta

No compartido

\* Indica que la pregunta es obligatoria

Introduce tu nombre \*

Cuestionario: <https://forms.gle/CXuietKNgZbZYLQWA>

Contestamos el cuestionario y se lo mandamos a 2 compañeros

Formulario sin título

PreguntasRespuestas3Configuración

3 respuestas

ResumenPreguntaIndividual

Introduce tu nombre

3 respuestas

Juan Antonio Velazquez Gil

Dulce Sarai

Gonzalo Gomez Palacios

Año de publicación oficial de minecraft

3 respuestas

2000

2009

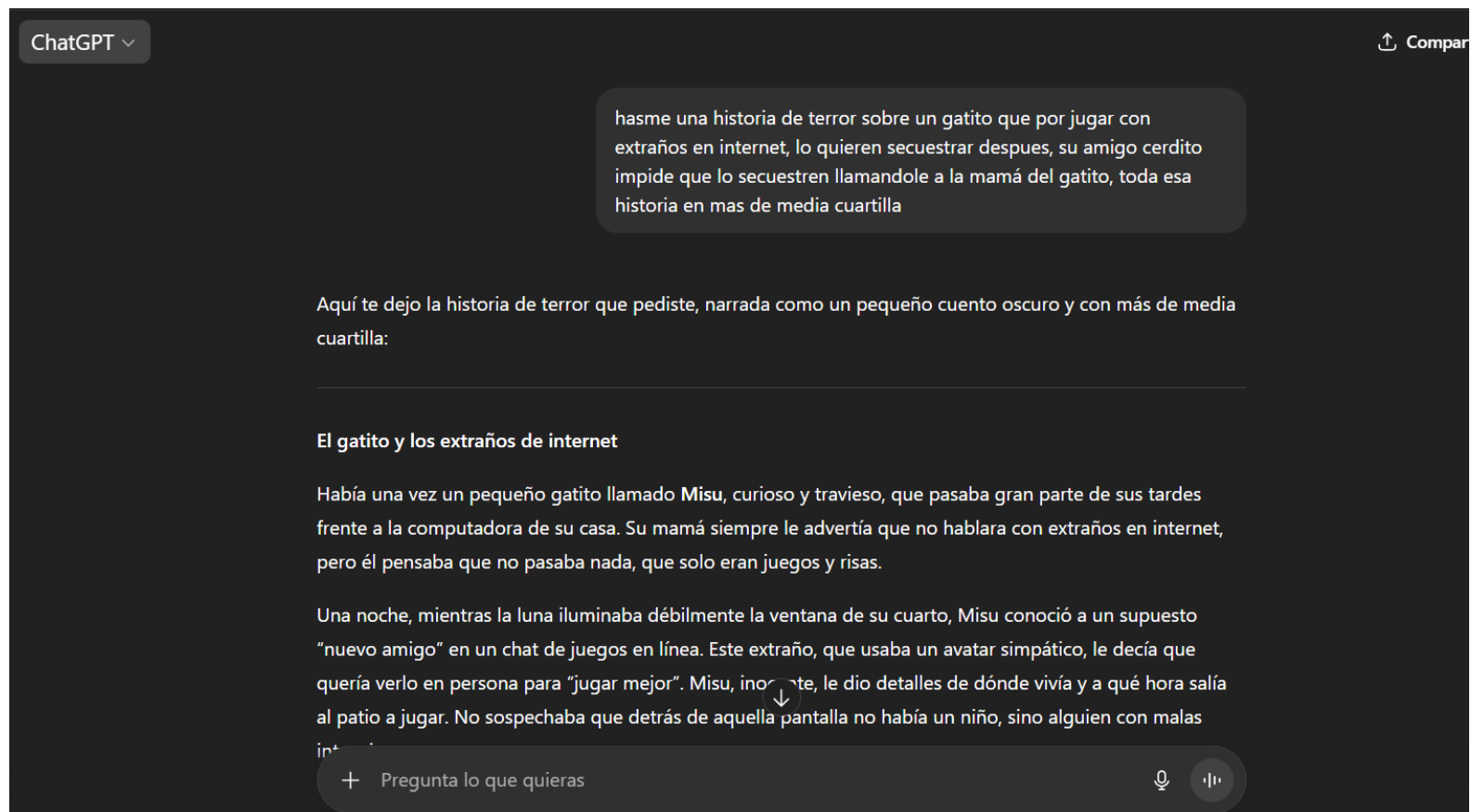
2011

2025



## Ejercicio 6

Hacer un prompt con una historia



Historia:

### El gatito y los extraños de internet

Había una vez un pequeño gatito llamado **Misu**, curioso y travieso, que pasaba gran parte de sus tardes frente a la computadora de su casa. Su mamá siempre le advertía que no hablara con extraños en internet, pero él pensaba que no pasaba nada, que solo eran juegos y risas.

Una noche, mientras la luna iluminaba débilmente la ventana de su cuarto, Misu conoció a un supuesto “nuevo amigo” en un chat de juegos en línea. Este extraño, que usaba un avatar simpático, le decía que quería verlo en persona para “jugar mejor”. Misu, inocente, le dio detalles de dónde vivía y a qué hora salía al patio a jugar. No sospechaba que detrás de aquella pantalla no había un niño, sino alguien con malas intenciones.

Pasaron los días y Misu comenzó a recibir mensajes inquietantes:

—“Ya casi estoy cerca de tu casa.”

—“Mañana te llevaré a un lugar donde jugarás para siempre.”

Al principio pensó que era una broma, pero pronto comenzó a sentir miedo. A veces veía sombras extrañas cerca de la ventana y escuchaba ruidos en la calle, como pasos que se detenían justo frente a su puerta.

Su mejor amigo, un pequeño cerdito llamado **Toto**, notó que Misu estaba nervioso. Una tarde, mientras jugaban con bloques, el gatito le confesó todo: los mensajes, las amenazas, y que alguien lo quería visitar en secreto. Toto, mucho más cauteloso, sintió un escalofrío recorrer su cuerpecito rosado.

—“Misu, eso no está bien. ¡No podemos confiar en esos extraños!” —le dijo asustado.

Esa misma noche, cuando la mamá de Misu salió un momento a la tienda, alguien tocó la puerta con insistencia. La voz del otro lado sonaba áspera, como de alguien que trataba de sonar amigable, pero no podía ocultar su tono siniestro:

—“¡Abre, Misu! Soy tu amigo del juego. Vamos a divertirnos...”

Misu temblaba. La puerta comenzó a sacudirse, como si alguien intentara forzarla. El gatito estaba paralizado por el miedo, sus bigotes erizados y el corazón latiendo tan fuerte que parecía que se le iba a salir del pecho.

En ese momento, Toto corrió hacia el teléfono de la casa y, sin pensarlo dos veces, llamó a la mamá de Misu. Con voz agitada y chillona le contó todo:

—“¡Señora! ¡Venga rápido! ¡Un extraño está tratando de llevarse a Misu!”

La mamá llegó corriendo y, al ver lo que sucedía, llamó de inmediato a la policía. El desconocido huyó entre las sombras, dejando tras de sí un eco aterrador en la noche.

Misu lloraba, arrepentido de haber confiado en un extraño en internet. Su mamá lo abrazó fuerte y le dijo con ternura, pero también con firmeza:

—“Esto te debe enseñar que no todos en internet son lo que parecen. Hay quienes buscan hacer daño. Nunca vuelvas a compartir cosas privadas ni hablar con desconocidos.”

Desde ese día, Misu ya no volvió a confiar ciegamente en nadie en línea. Agradeció a su amigo Toto, quien había demostrado ser valiente y fiel. Aunque el miedo de aquella noche nunca se borró del todo, ambos aprendieron una valiosa lección: **los peligros también se esconden detrás de una pantalla.**

Y cada vez que escuchaban un golpe extraño en la puerta, el recuerdo de esa oscura noche les erizaba la piel.

Ejercicio 7

Hacer un promp con una historia mas detallada

ChatGPT

esta historia va a ser de terror y se va a desarrollar en una feria de México, Antonio, despues de ir a comer tacos con su familia se sube a un juego, en eso ve a lolejos a una chava llamada Dulce sarai, despues de bajarse del juego mecanico, corre a conocer a Dulce sarai, pues se enamoro de ella, no obstante, en el transcurso de ir a buscarla se encuentra a multiples payasos con marionetas en la mano, esto le provoca miedo a Antonio y corre hacia un lugar un poco mas alto, en eso se encuentra con un niño con los hojos negros y a Dulce Sarai, corre hacia ella para protegerla, sin embargo todo alrededor se oscurece y ahí termina la historia, en suspenso...

¡Excelente! Tomé tu idea y la convertí en una historia de terror completa, con más detalle, atmósfera y tensión para que quede inquietante y en suspenso al final. Aquí la tienes:

La Feria de las Sombras

↓

Era una cálida noche en un pequeño pueblo de México, donde la feria iluminaba el cielo con luces de

+ Pregunta lo que quieras

ChatGPT puede cometer errores. Considera verificar la información importante.

Historia

La Feria de las Sombras

Era una cálida noche en un pequeño pueblo de México, donde la feria iluminaba el cielo con luces de colores y el olor de los tacos, elotes y buñuelos se mezclaba en el aire. Antonio, acompañado de su familia, había cenado unos deliciosos tacos al pastor. Con la panza llena y la emoción de la feria brillando en sus ojos, decidió subirse a uno de los juegos mecánicos más altos: la rueda de la fortuna.



Desde lo alto, mientras las luces parpadeaban y la música de banda se mezclaba con risas lejanas, sus ojos se fijaron en una muchacha entre la multitud. Su nombre, lo supo sin entender cómo, era **Dulce Sarai**. Había algo hipnótico en ella: su mirada dulce, su vestido blanco ondeando con el viento, y esa sensación de familiaridad que le erizó la piel. Antonio quedó fascinado, como si el destino lo hubiera colocado justo ahí para conocerla.

Cuando bajó del juego, sin pensarlo, comenzó a correr en dirección a donde la había visto. Su corazón latía fuerte, no solo por la emoción, sino por un extraño presentimiento que no podía explicar.

Pero el camino no era tan sencillo. En una de las calles menos iluminadas de la feria, entre puestos vacíos y juegos mecánicos apagados, aparecieron **payasos**. No eran los típicos payasos alegres, sino figuras inquietantes con trajes desgastados, rostros pintados de manera grotesca y sonrisas que parecían cortadas con cuchillo. En sus manos cargaban **marionetas** que se movían de forma antinatural, como si tuvieran vida propia.

—“Antonio...” —susurró una de las marionetas con una voz rasposa.

Él retrocedió, con la piel helada, sintiendo que la feria, llena de vida hace unos minutos, ahora se había convertido en un lugar muerto y oscuro. El bullicio desapareció, como si todo el mundo hubiera sido tragado por la noche.

Desesperado, corrió cuesta arriba hacia una pequeña colina desde donde se alcanzaba a ver la feria entera. El aire era más frío, y la oscuridad parecía cerrarse a su alrededor. Fue ahí donde lo vio: **un niño de pie en medio del camino**. Su piel era pálida y sus ojos eran completamente negros, como pozos sin fondo. No parpadeaba, no respiraba, solo lo miraba fijo.

Detrás del niño, de pronto, apareció **Dulce Sarai**. Su figura seguía siendo hermosa y enigmática, pero había algo distinto: su sonrisa era demasiado perfecta, demasiado rígida. Antonio, cegado por el deseo de protegerla, corrió hacia ella.

Pero justo cuando iba a alcanzarla, todo a su alrededor comenzó a **oscurecerse**. Las luces de la feria se apagaron una por una, los sonidos desaparecieron, y lo único que se escuchaba eran las risas huecas de los payasos y el repiqueteo de las marionetas cayendo al suelo.

El niño de ojos negros extendió la mano, y Dulce Sarai dio un paso al frente. El suelo bajo los pies de Antonio tembló, y la oscuridad lo envolvió todo.

Y así, en el instante en que iba a tocarla, **la nada lo devoró**.

La feria quedó en silencio.

## Conclusiones

Los objetivos se cumplieron al aprender a utilizar nuevas herramientas como GitHub, en donde destaca el poder guardar código o imágenes, y así quitando la dependencia a Google Drive. Los resultados obtenidos al guardar documentos fueron un poco complicados de acceder de nuevo, sin embargo, cuando se lleva cierto tiempo de práctica, se comprenden los atajos o funcionalidades.

En segundo lugar, la pagina de internet fue muy sencillo su construcción, ya que dependía de la creatividad, pues las herramientas y acomodo de elementos ya estaban definidos, algo similar pasa con la IA chatgpt, pues solo es cuestión de imaginar que queremos y saber transmitírselo a la IA.

Con todo esto, las aplicaciones que encuentro a las herramientas TIC que se manejaron, son las de guardar y compartir información orientada a la programación o ayudas con el código, pues la IA te marcara donde esta el error. Recomendando estas herramientas TIC a alumnos de último año de bachillerato con planes en estudiar alguna carrera tecnológica, en especial GitHub, en cuestión de aprender a usarla y no llegar en ceros a la universidad.