



“La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería”

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación Salas A y B

Profesor: Ing. Yovanni Álvarez Ulloa

Asignatura: Fundamentos de programación

Grupo: 05

No de Práctica(s): 1

Integrante(s):

- *Araujo Luna Ángela Daniela*
- *Arteaga Romero Nataly Rosaly*
- *Mendoza López Marco Antonio*
- *Romualdo Valera Seewa Zayul*

No. de Equipo de cómputo

empleado: A11

No. de Lista o Brigada: 10

Semestre: 2025-1

Fecha de entrega: Martes 20 de agosto 2024

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

Objetivo

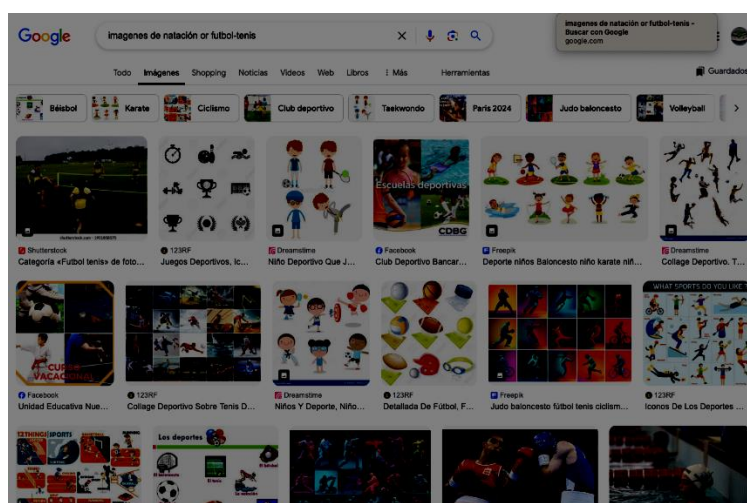
El alumno conocerá y utilizara herramientas de software que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación que le permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores con funciones avanzadas.

Actividades

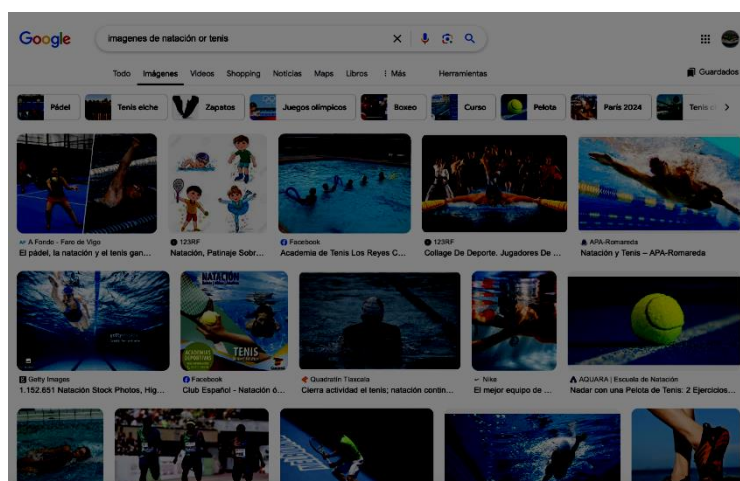
1. Tomar captura de los resultados de las siguientes búsquedas en Google y explicar las diferencias que hay entre cada búsqueda (se puede usar cualquier navegador):

a)

a.1) Imágenes de natación or futbol –tenis



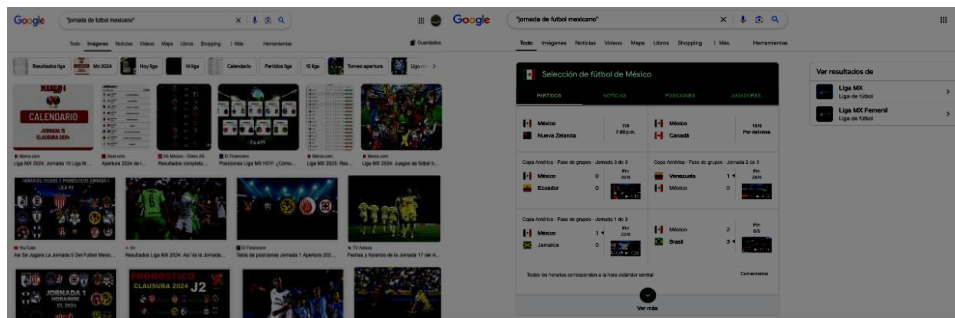
a.2) Imágenes de natación or tenis



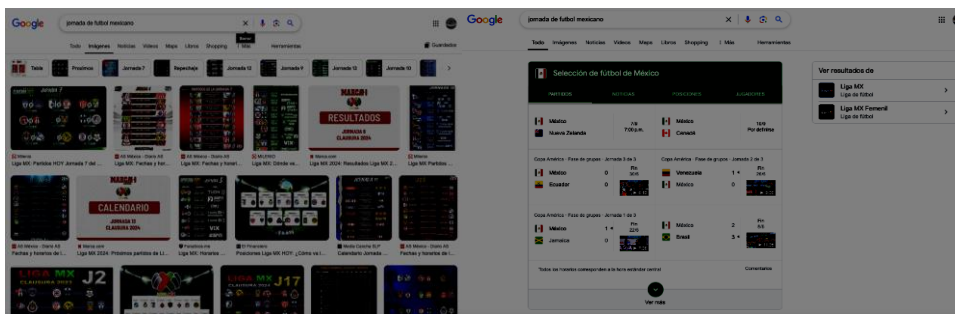
Las diferencias que hay entre ambas búsquedas es que en la primera se observan imágenes de futbol-tenis y hay muchas imágenes animadas de otros deportes relacionados, en cambio en la segunda búsqueda podemos observar más imágenes de natación y tenis, y no hay muchas imágenes animadas.

b)

b.1) "Jornada de futbol mexicano"



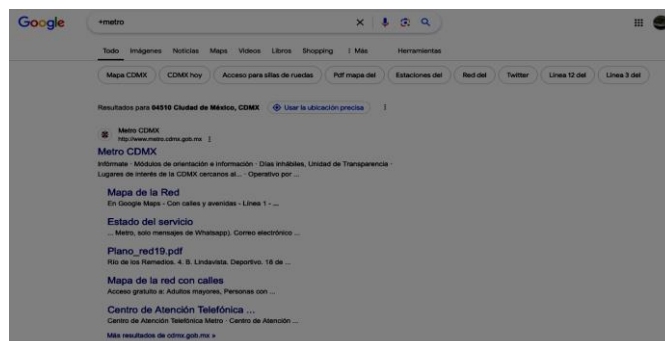
b.2) Jornada de futbol mexicano



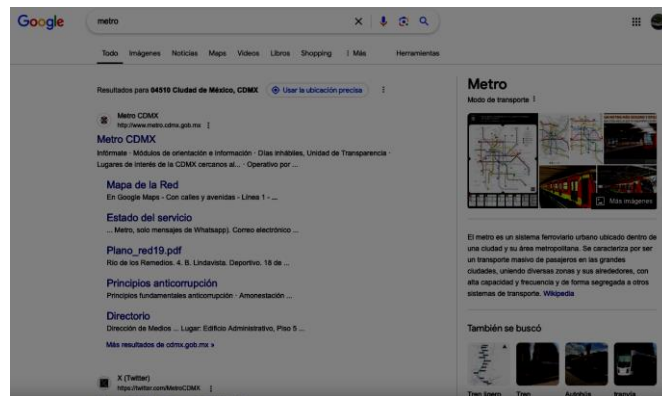
La diferencia entre ambas búsquedas (en el buscador sale el mismo resultado) en imágenes es que en el primero salen los resultados e imágenes representativas de los equipos y en la segunda sale la agenda de los partidos próximos.

c)

c.1) +metro



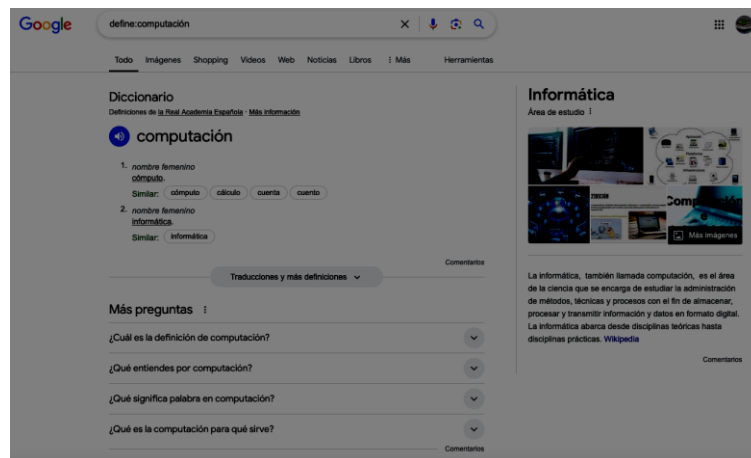
c.2) Metro



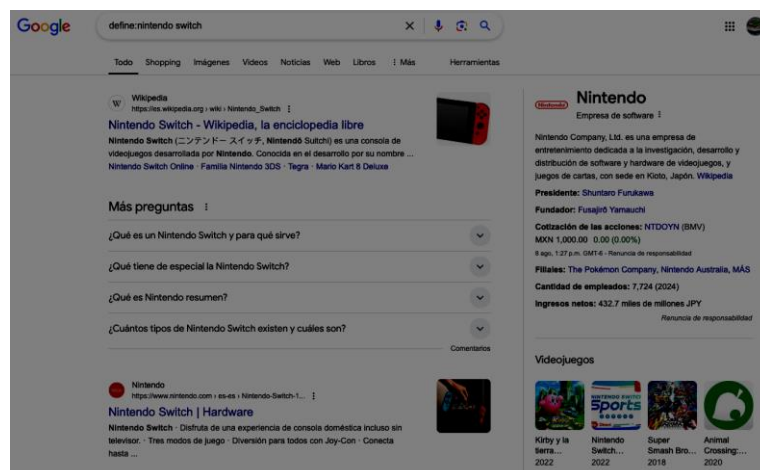
La diferencia entre ambas búsquedas es que en la primera sólo aparece información sobre el metro de la CDMX y en la segunda aparece la definición de metro, imágenes representativas y cambian algunas de las opciones de la página del metro de la CDMX.

d)

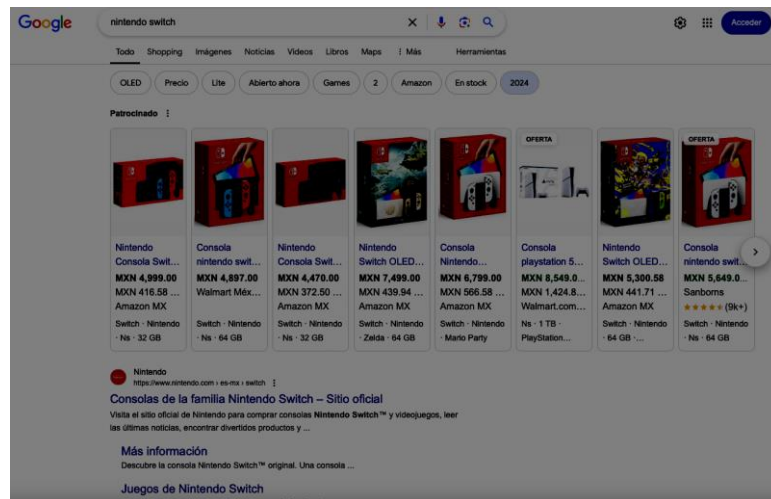
d.1) Define: computación



d.2) Define: Nintendo switch



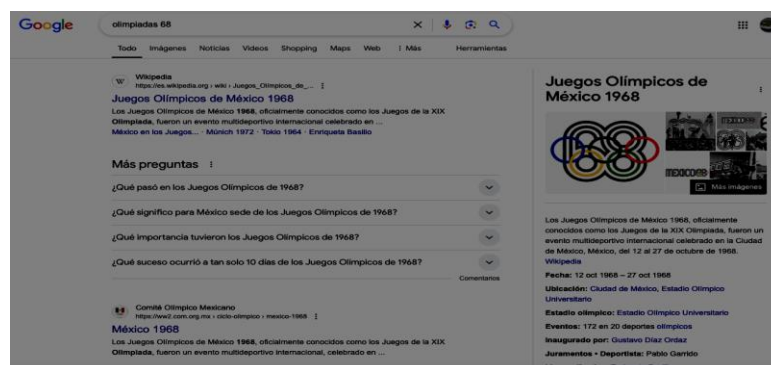
d.3) Nintendo Switch



La diferencia entre las búsquedas es que en la primera te da la definición de computación, informática y preguntas relacionadas, en la segunda te da una pequeña introducción a lo que es la empresa Nintendo y algunas preguntas relacionadas, y en la última te muestra los precios de una Nintendo.

e)

e.1) Olimpiadas 68



e.2) Site:olympics.com ~olimpiadas 68..72

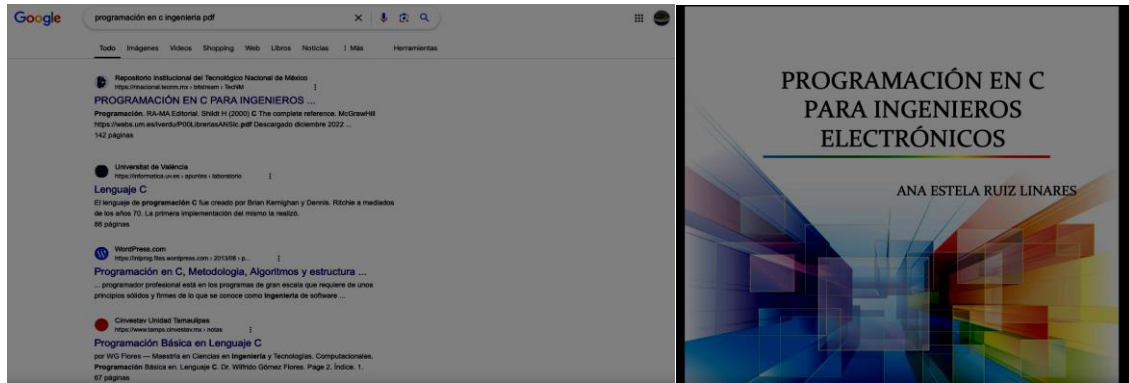


La diferencia entre ambas búsquedas es que en la primera se muestran resultados de lo que fueron las olimpiadas de 1968 en México y preguntas

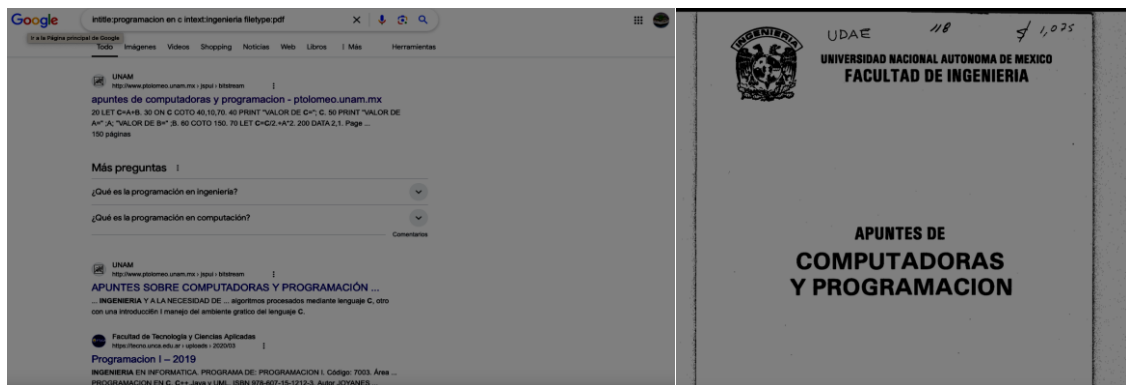
relacionadas, en cambio en la segunda búsqueda podemos observar los resultados de las olimpiadas y el conteo de medallas.

f)

f.1) Programación en c ingeniería pdf



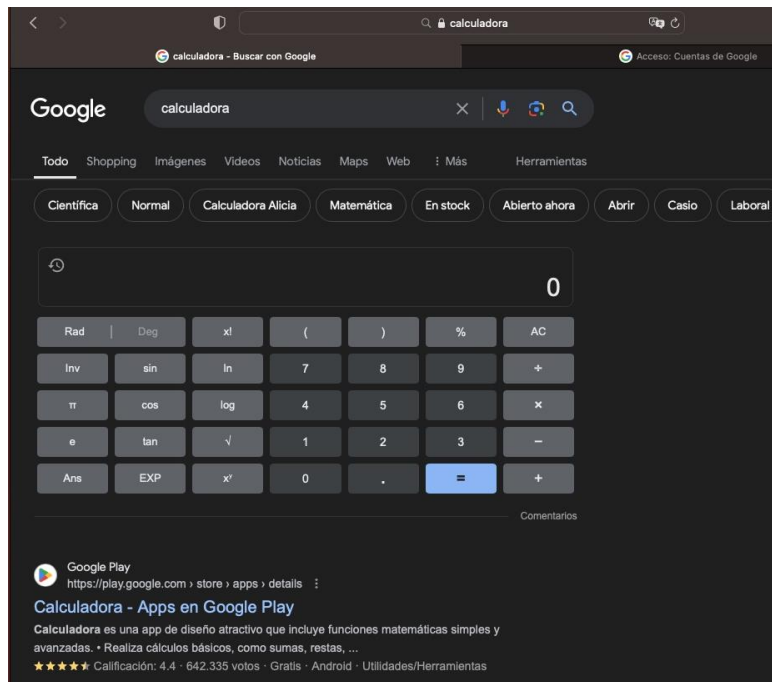
f.2) Intitle:programacion en c intext:ingenieria filetype:pdf



La diferencia entre ambas es que nos da como resultado diferentes documentos el primero es programación para ingenieros eléctricos electrónicos en el tecnológico nacional de México y el segundo son apuntes de programación de la facultad de ingeniería.

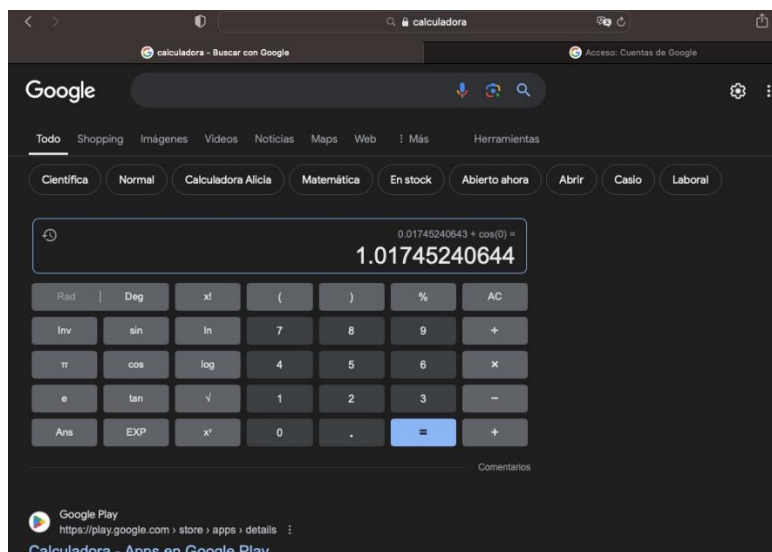
2. Escribir en el buscador la palabra calculadora:

a) Mostrar la captura de lo que arroja la búsqueda.



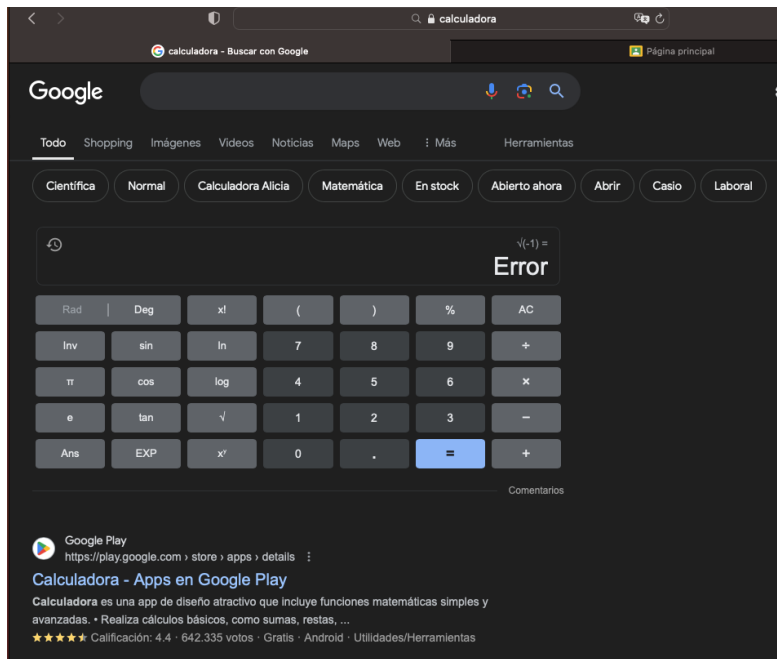
Al poner en la barra de entrada de google “calculadora” nos arroja una opción de calculadora de google.

b) Realizar la operación $\sin(1) + \cos(0)$ y mostrar el resultado.



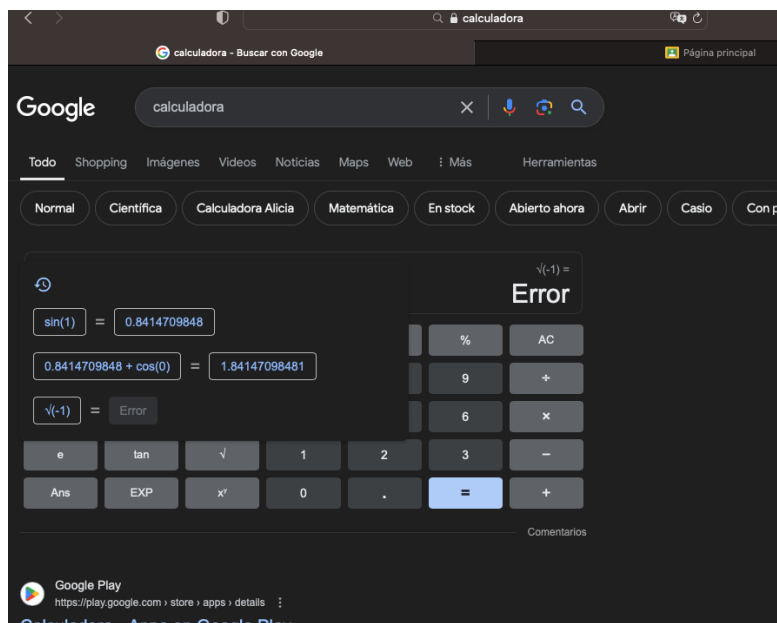
La calculadora de google nos permite hacer operaciones de manera sencilla.

c) Realizar la operación $\sqrt{-1}$ mostrar el resultado.



La calculadora de google también identifica las operaciones que no se pueden realizar.

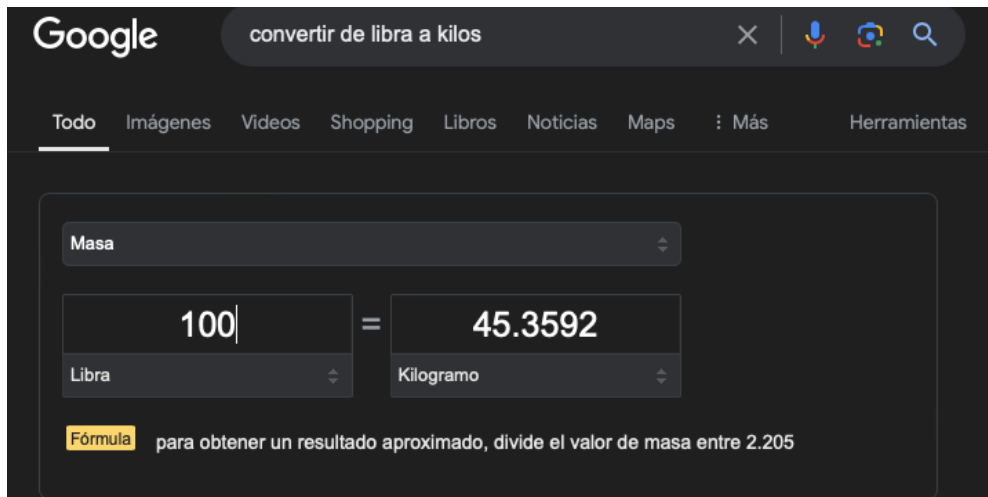
d) Darle un clic al tomar captura.



Google nos permite realizar varias operaciones en su calculadora y conocer el historial de estás.

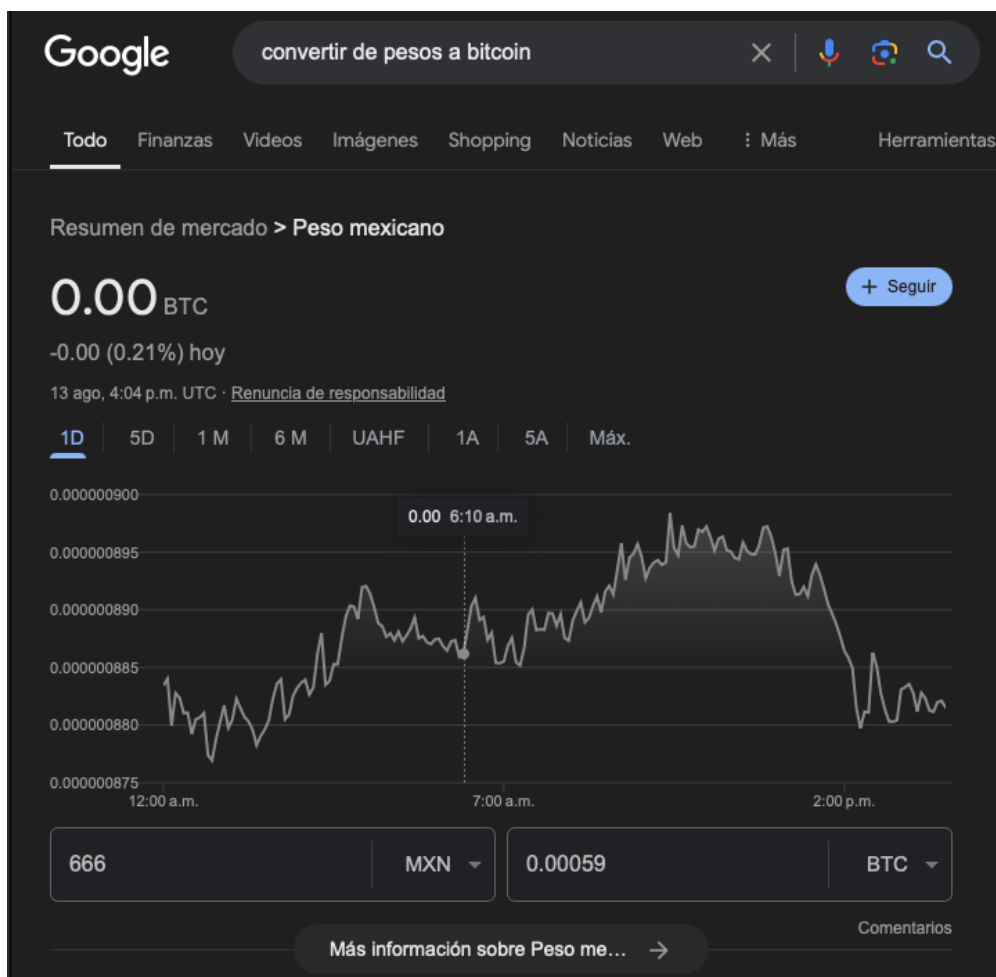
3. Escribir en el navegador de google y tomar captura de los resultados:

a) Convertir libras a kilos.



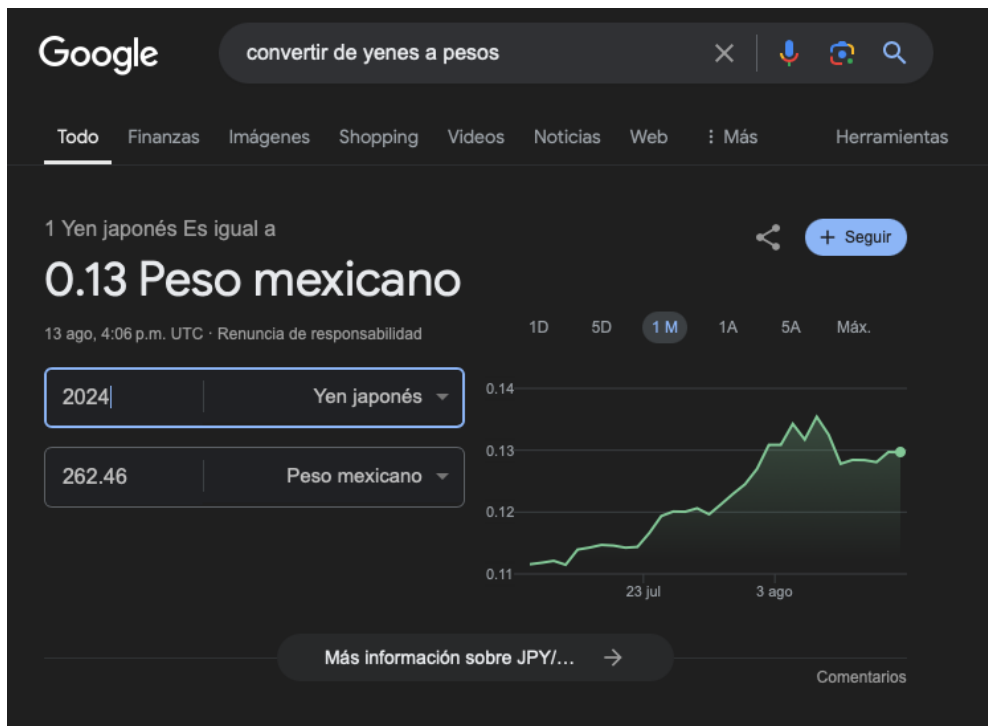
Es una calculadora que convierte libras a kilos de acuerdo al sistema intencionalidad de unidades, en la que 1 kilogramo = 2.2 libras.

b) Convertir pesos a bitcoin.



Es una calculadora especial que convierte el peso mexicano al valor del bitcoin de acuerdo a la cantidad de pesos que se seleccione.

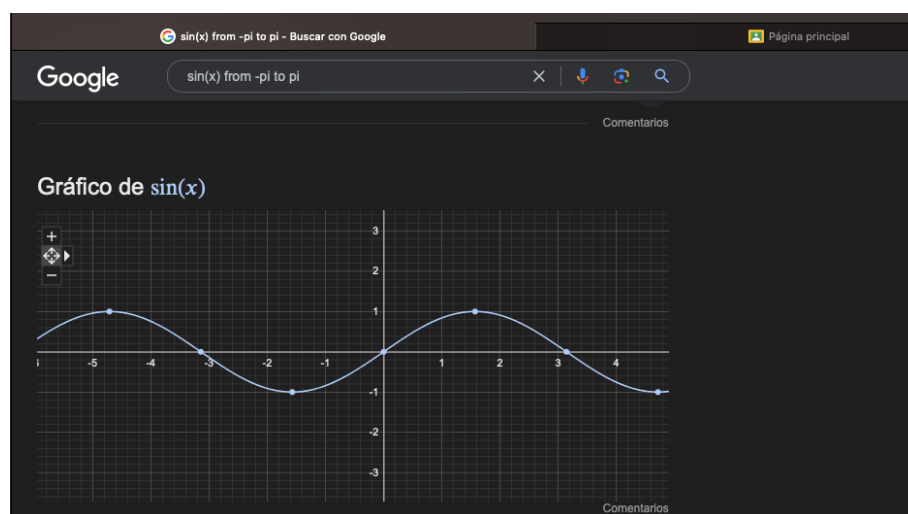
c) Convertir yenes a pesos.



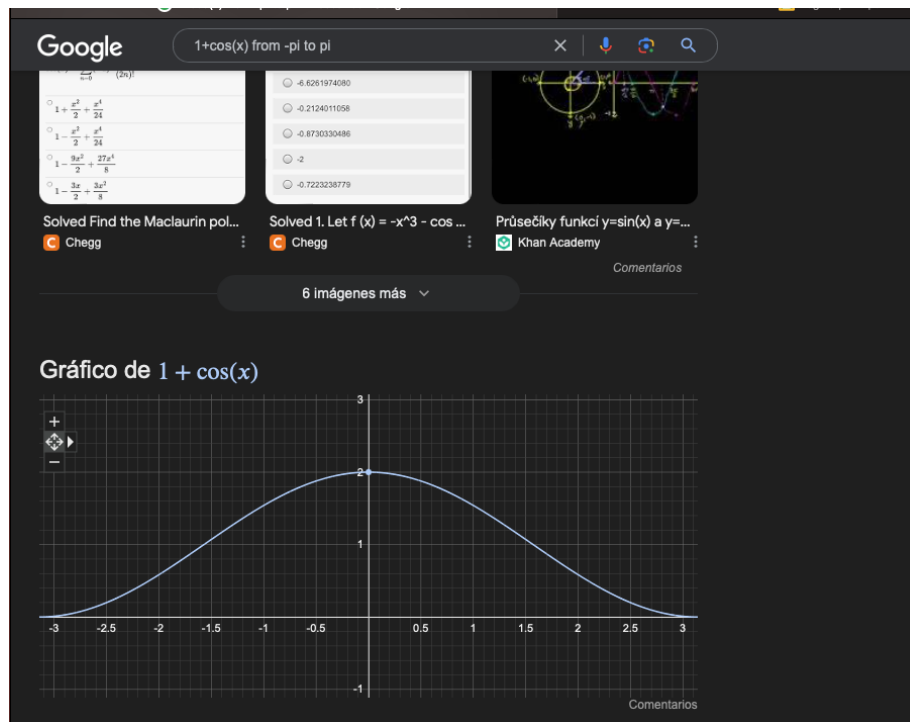
Es el valor de 2024 yenes a pesos mexicanos y muestra una gráfica de acuerdo a cómo ha estado el valor del yen respecto al peso mexicano.

4. Escribir en el buscador y tomar la captura del resultado de:

a) $\sin(x)$ from $-\pi$ to π

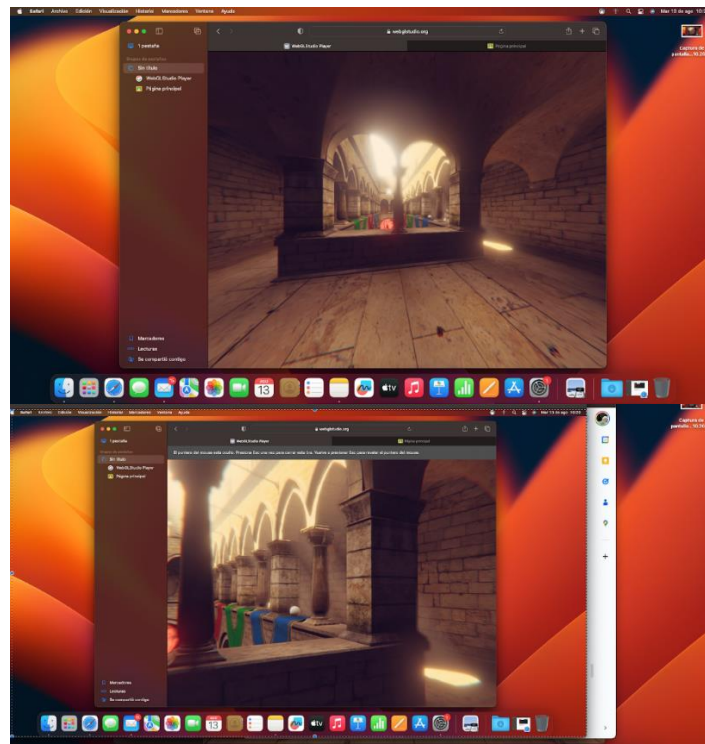


b) $1+\cos(x)$ from $-\pi$ to π



Descripción de los Incisos a y b: en Google podemos conocer la gráfica de diferentes funciones al colocar la opción "from $-\pi$ to π ".

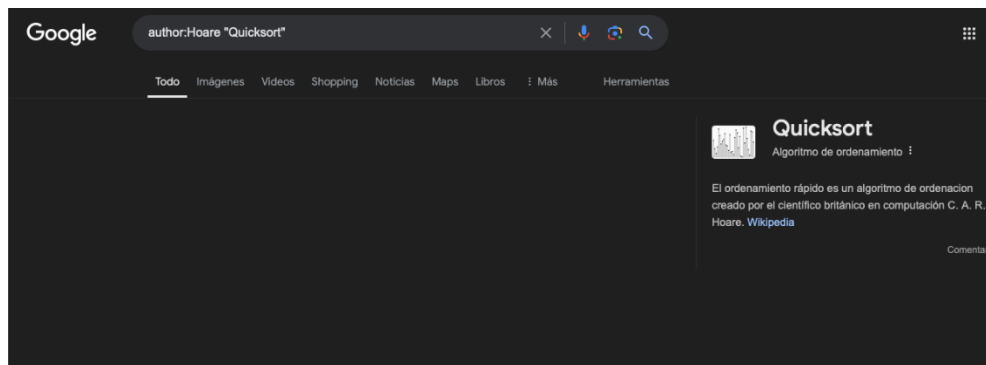
c) Escribir WebGL y entrar en el link.



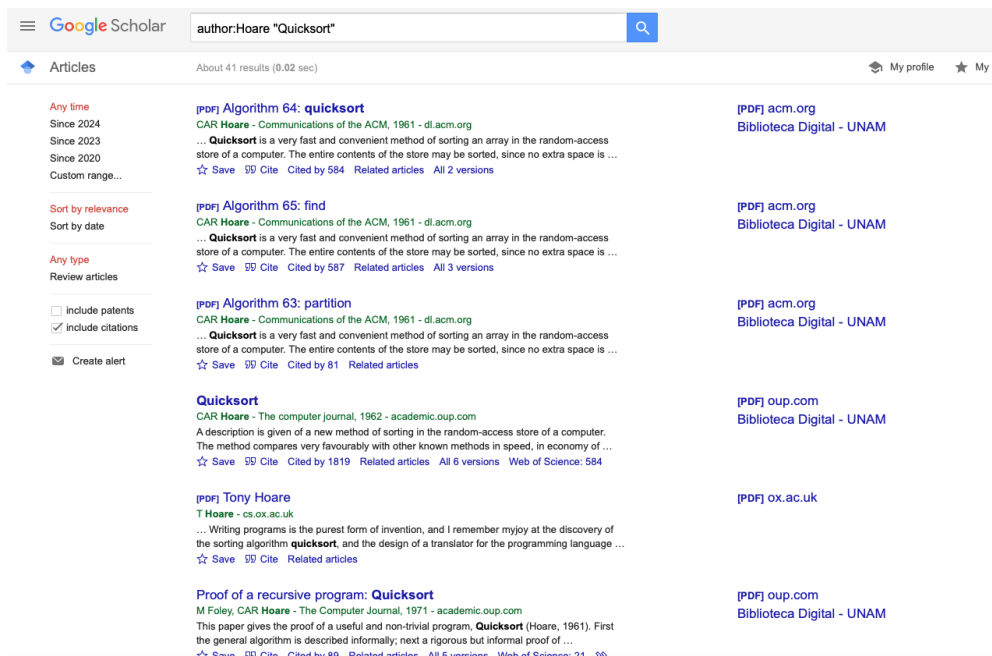
Es una página interactiva que te permite moverte en el espacio.

5. Escribir en el navegador de google y tomar captura de:

a) Author:Hoare "Quicksort".



b) Google académico y realizar la búsqueda del inciso anterior.

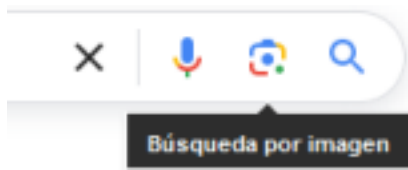


Explicar las diferencias de ambas búsquedas.

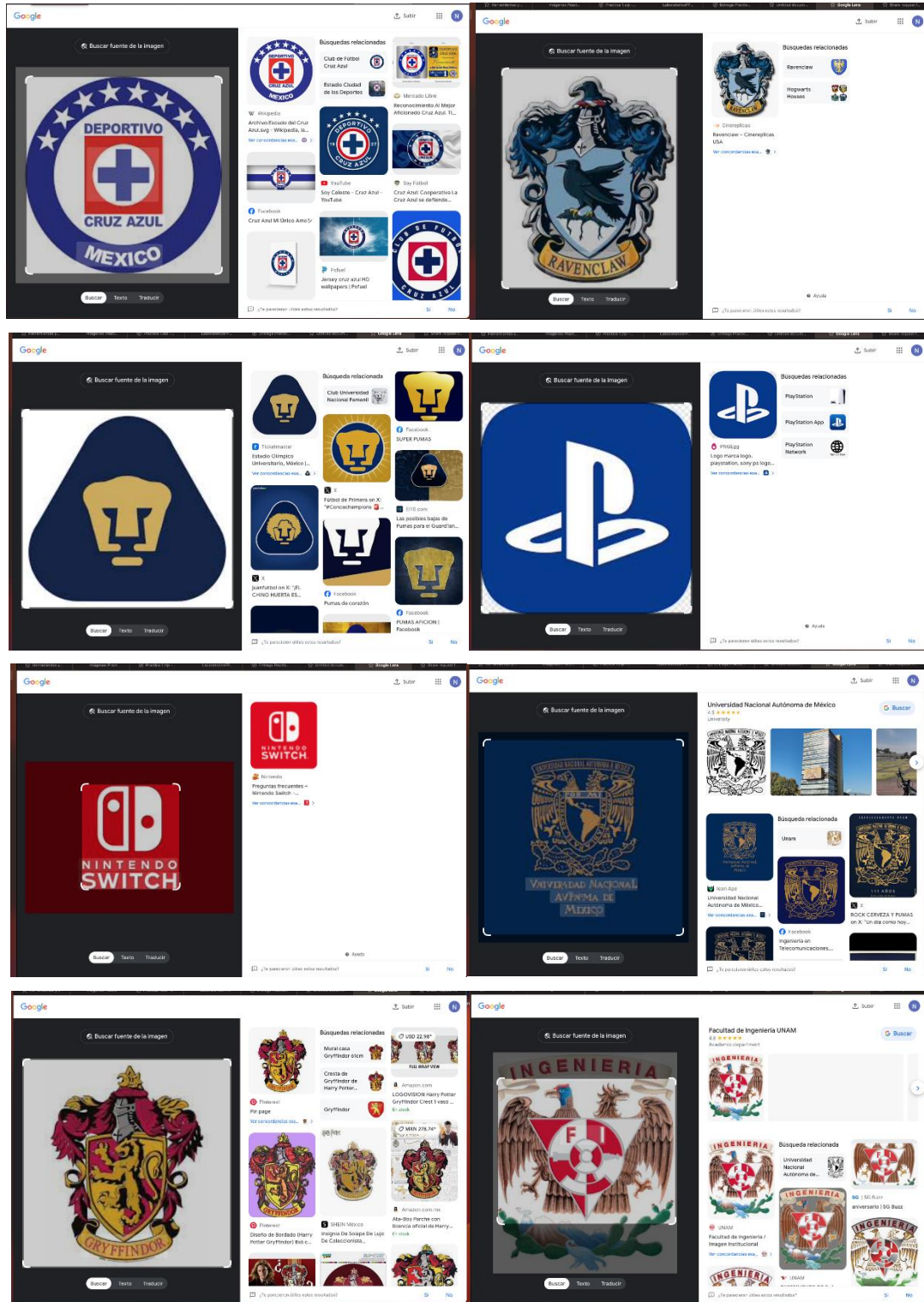
Al escribir author:Hoare "Quicksort" en el buscador normal de google no aparece nada, no me da resultados de búsqueda, sin embargo, al entrar a google académico y hacer la misma búsqueda, si da resultados, en su mayoría son archivos PDF.

6. El profesor subirá una serie de imágenes a classroom, con ella hacer las búsquedas con las imágenes, tomar capturas y explicar las diferencias entre las búsquedas de las imágenes.

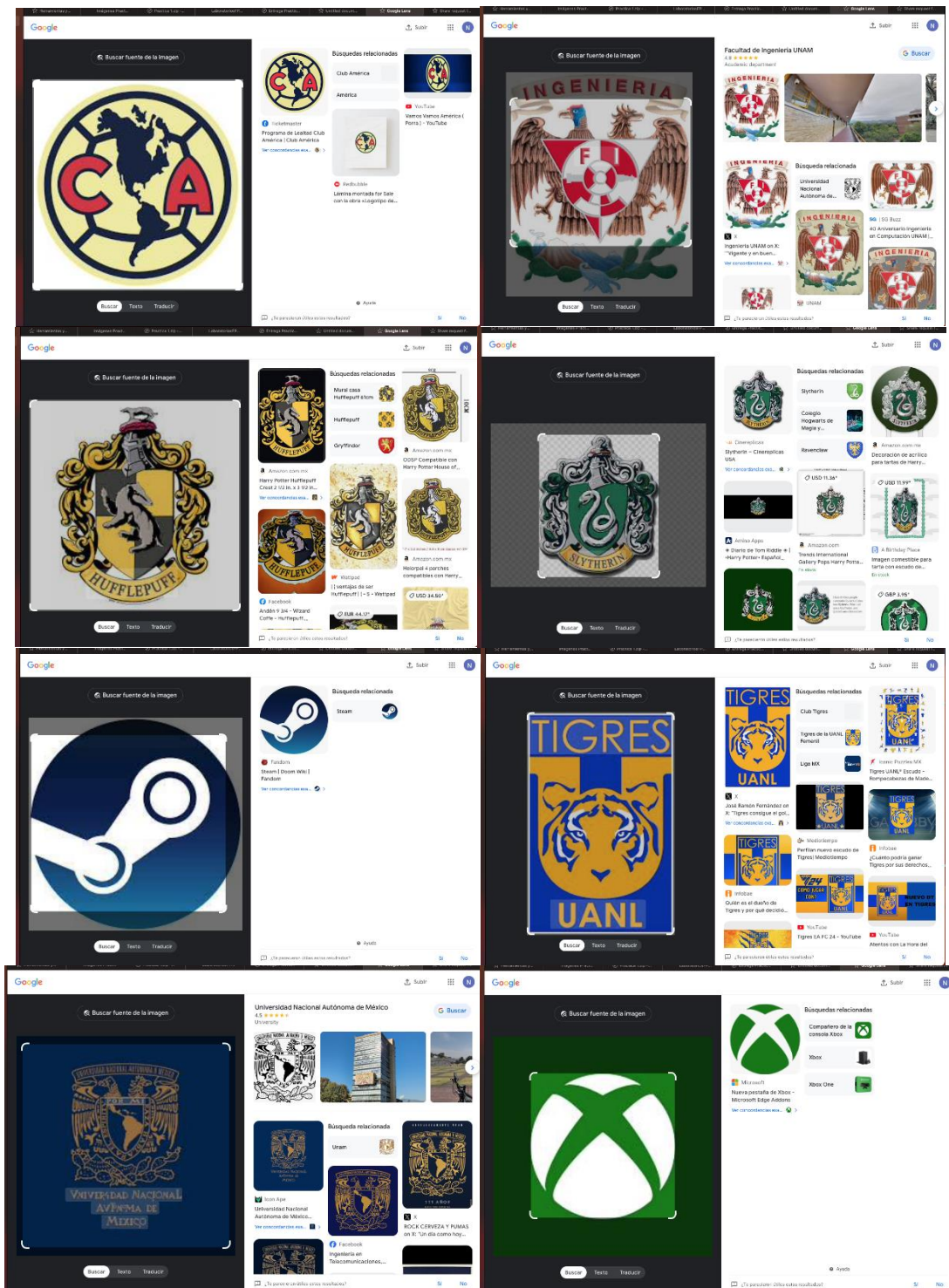
Utilizar el buscador de imágenes:



Equipo Impar



Equipo Par

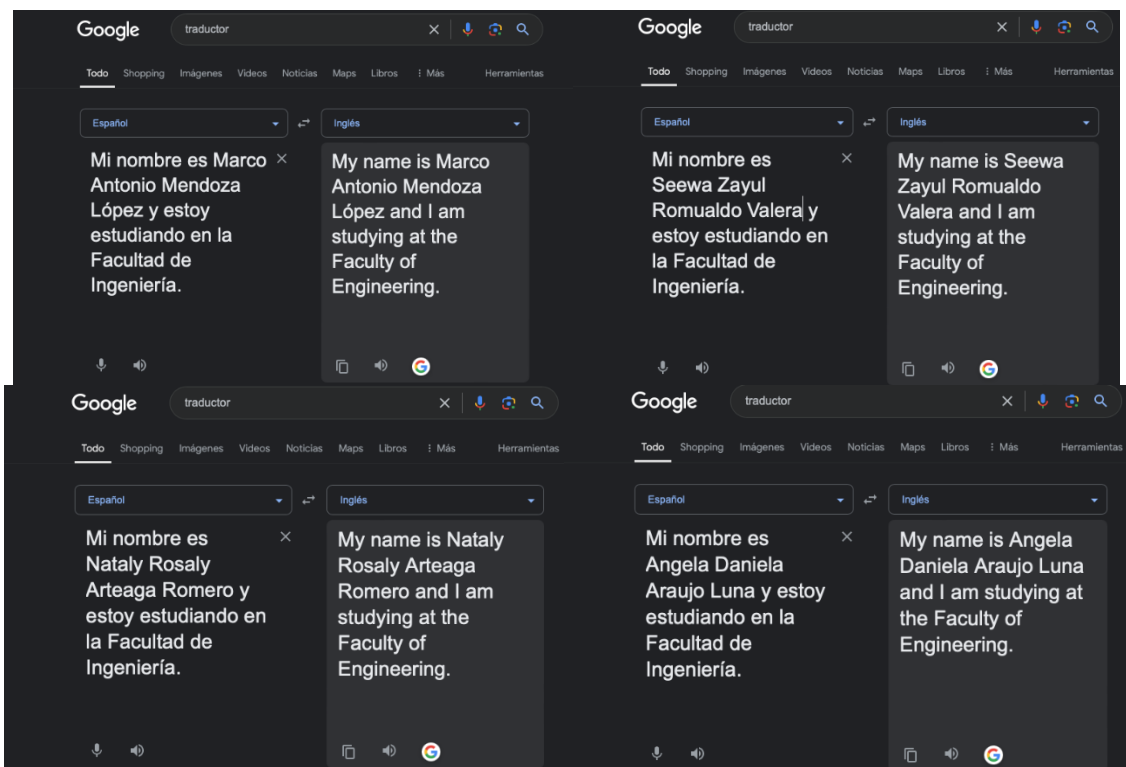


Las diferencias que podemos notar en la búsqueda de estos grupos de imágenes es que pese a que muestren equipos de futbol, logos videojuegos y logos de una película, en cada conjunto muestra ejemplos diferentes de ellos, pero algunos se repiten. Los resultados arrojados variaron en cada grupo, en el “Equipo Impar” hubo tres imágenes que arrojaron un solo resultado, por otra parte, en el “Equipo

Par” hubo dos imágenes que arrojaron un solo resultado y otra que arrojó tres resultados. Otra diferencia destacable, es que a la hora de llevar a cabo la búsqueda, el tiempo para dar los resultados fue más tardado al buscar las imágenes del “Equipo Impar” que al buscar las imágenes del “Equipo Par”.

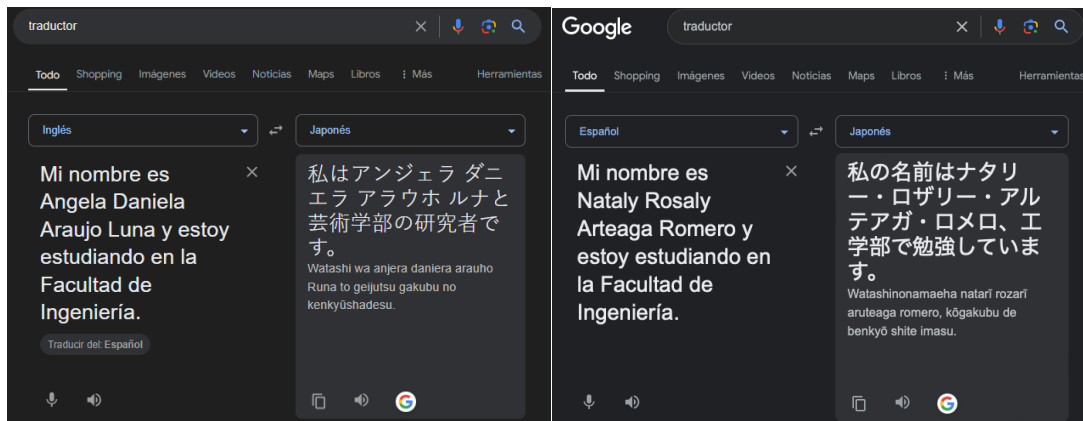
7. Utilizar Google traductor para traducir la siguiente frase ”Hola mi nombre es “Nombre de cada integrante” y estoy estudiando en la facultad de Ingeniería” en los siguientes idiomas, además tomar captura de cada nombre:

a) Inglés.

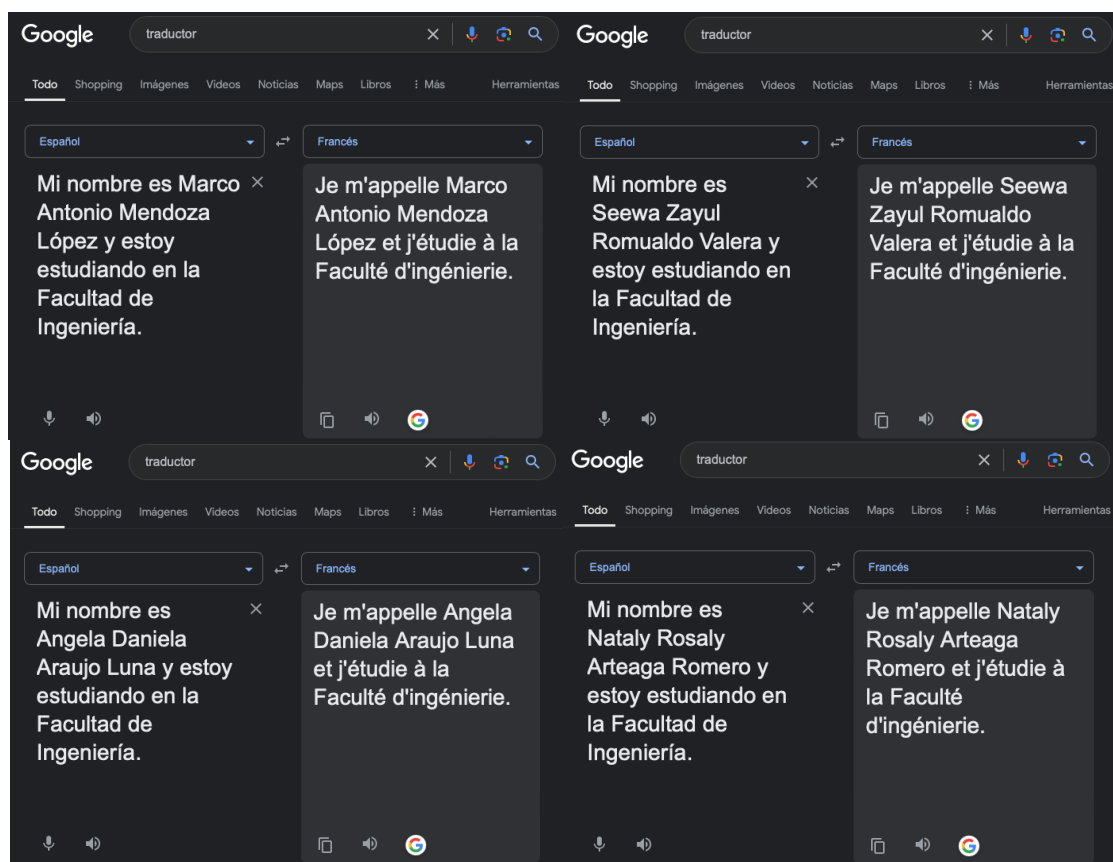


b) Japonés.

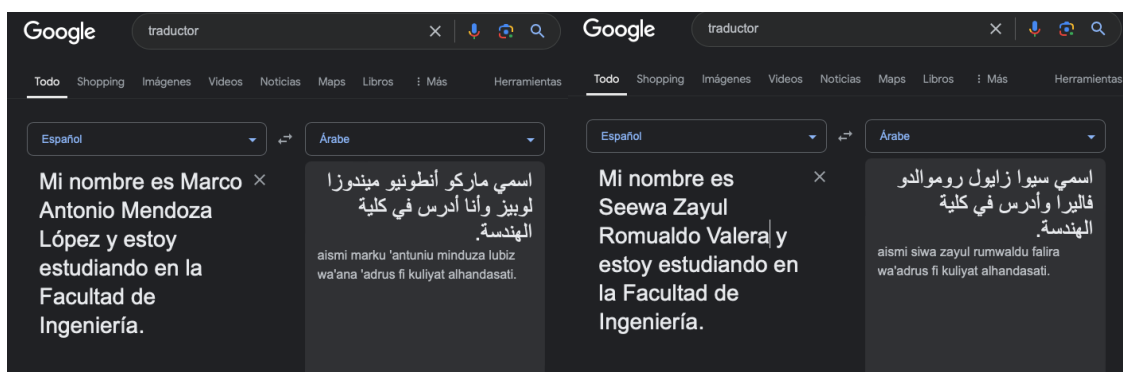


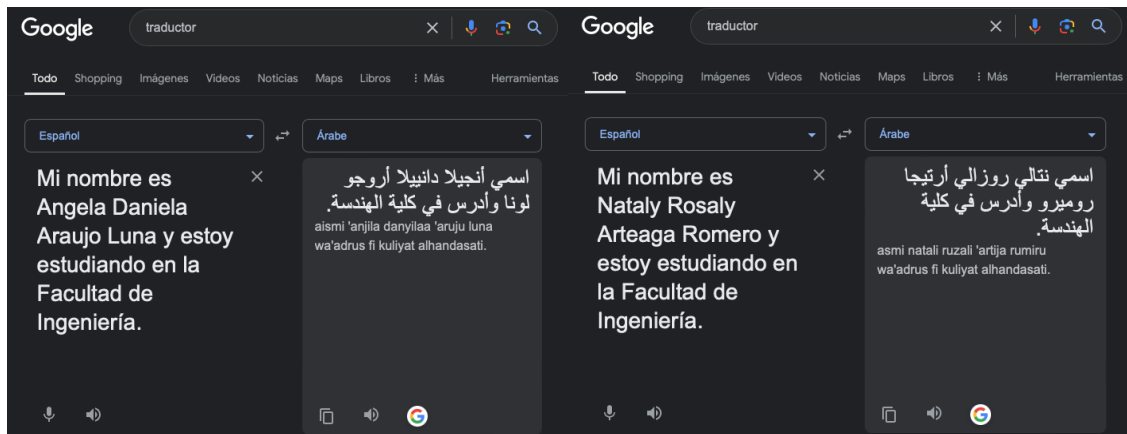


c) Francés.



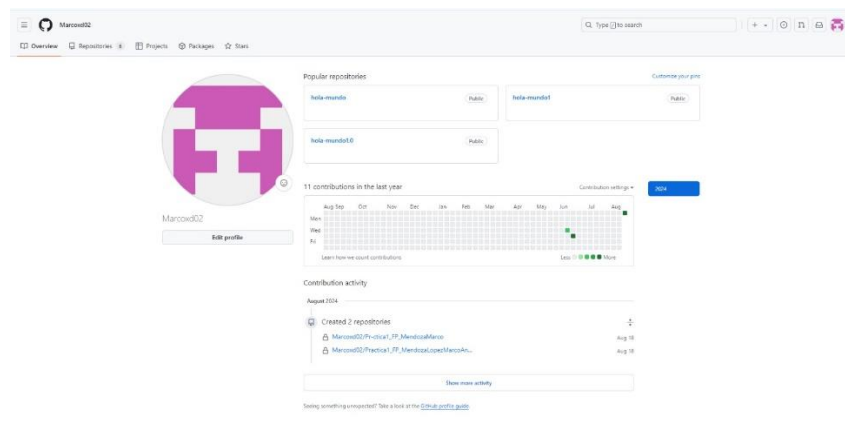
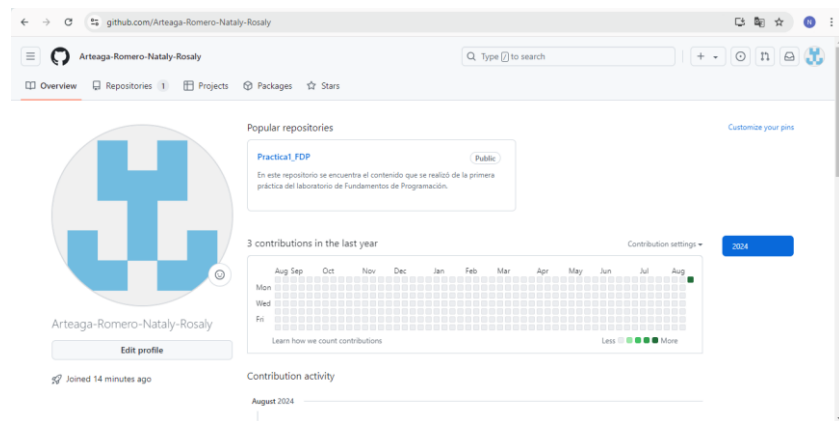
d) Árabe.

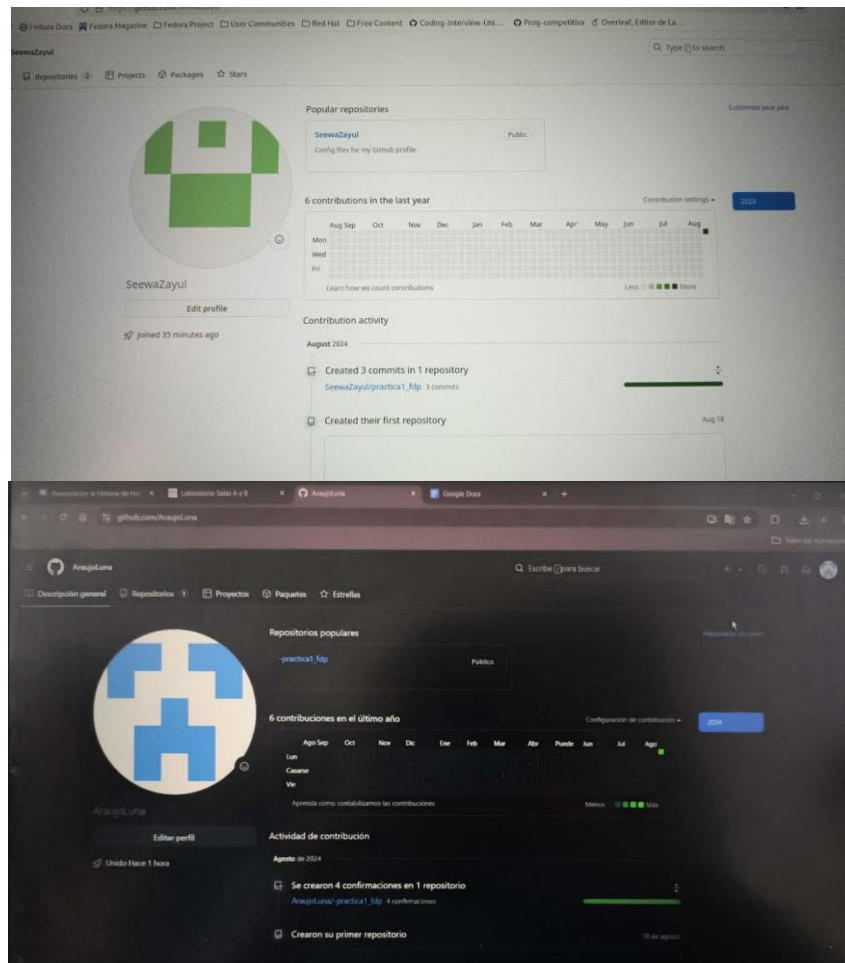




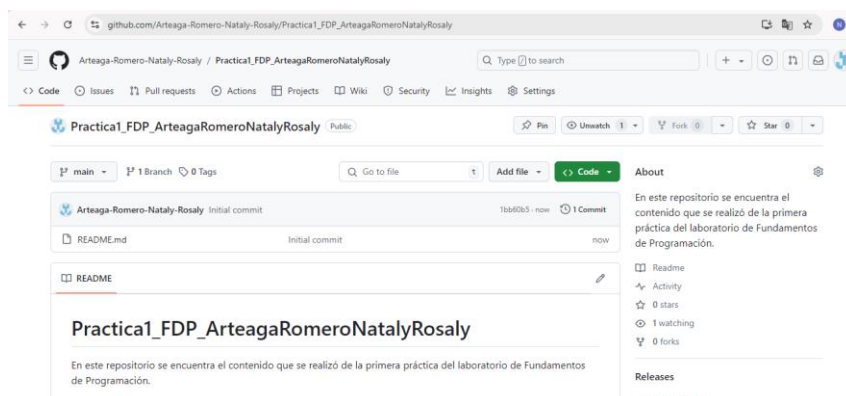
8. Cada integrante deberá crear una cuenta de github como se muestra en la actividad del manual de prácticas, página 20, se entregara captura:

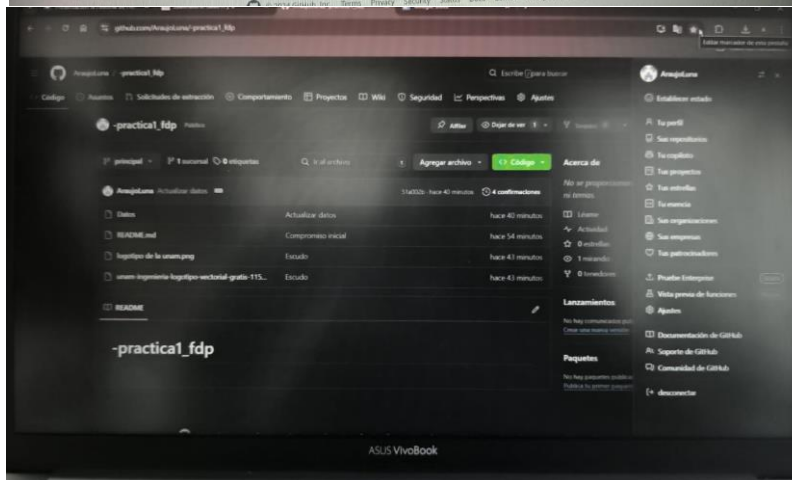
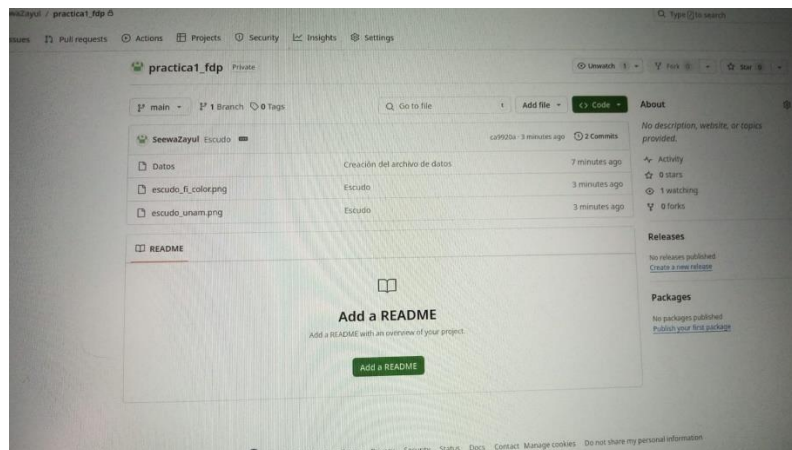
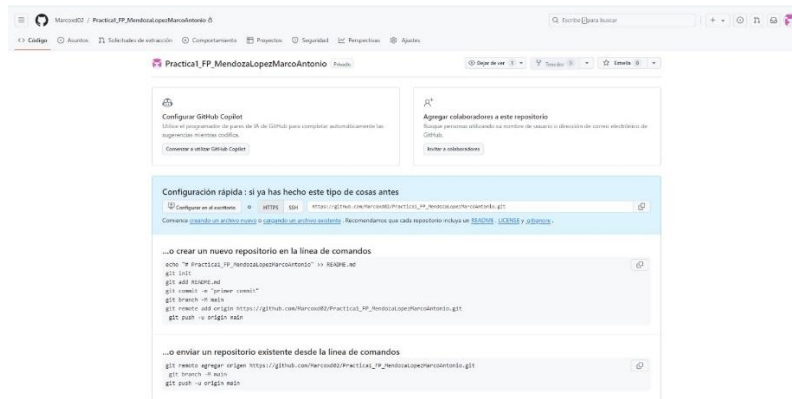
- Creación de la cuenta.





- Creación de un nuevo Archivo con nombre Practica1_FP_Nombre del alumno.





- Actividad Final de la página 27.

https://github.com/Arteaga-Romero-Nataly-Rosaly/Practica1_FDP_ArteagaRomeroNatalyRosaly

https://github.com/Marcoxd02/Practica1_FP_MendozaLopezMarcoAntonio.git

<https://github.com/SeewaZayul/Reporte-pr-ctica1>

https://github.com/AraujoLuna/-practica1_fdp

Conclusiones

- Araujo Luna Ángela Daniela

Esta práctica fue demasiado importante para comenzar, ya que, por ejemplo en mi caso no tenía ningún acercamiento con una computadora Mac y no sabía qué los controles y formas comunes de usar una computadora “normal” cambiarían, desde el copiar y pegar, hasta cosas muchísimo más complejas, por eso ésta práctica fue muy útil, porque abordamos todos los controles necesarios para

- Arteaga Romero Nataly Rosaly

La práctica fue de gran utilidad, debido a que a través de ésta pudimos familiarizarnos con la Mac; las actividades que se realizaron fueron simples, pese a ello, serán de gran ayuda en las próximas clases, porque ya sabremos cómo usar la Mac y no tendremos dificultad alguna al realizar las otras prácticas. Además, quien no tenía conocimiento de las cosas que se podían hacer o buscar, ya pudo aprenderlo y podrá ponerlo en práctica en un futuro cercano.

- Mendoza López Marco Antonio

La práctica cumplió con sus objetivos, ya que pudimos conocer diferentes herramientas de trabajo que nos permiten realizar nuestras actividades, cómo en nuestros casos fueron la Mac, Github y el buscador Google.

- Romualdo Valera Seewa Zayul

La práctica fue una introducción para poder familiarizarnos con las herramientas de la Mac, ya que es la primera vez que usé una y así poder usarla como una herramienta de trabajo para realizar actividades en la vida escolar y profesional.