







INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR DE CHICONTEPEC

MANUAL GITHUB

METODOS NUMERICOS

NOMBRE:

ASLHEY CRUZ HERNANDEZ HERNANDEZ

SEMESTRE: 4

N°CONTROL: 1917VC001

CARRERA: ING. SISTEMAS COMPUTACIONALES

DOCENTE: ING. EFREN FLORES CRUZ

03/03/2020









INTRODUCCION

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago.

Un repositorio o "repo" es un directorio donde se almacenan los archivos de tu proyecto. Puede estar ubicado en el almacenamiento de GitHub o en un repositorio local en tu computadora. Puedes almacenar archivos de código, imágenes, audios o todo lo relacionado con el proyecto en el repositorio.

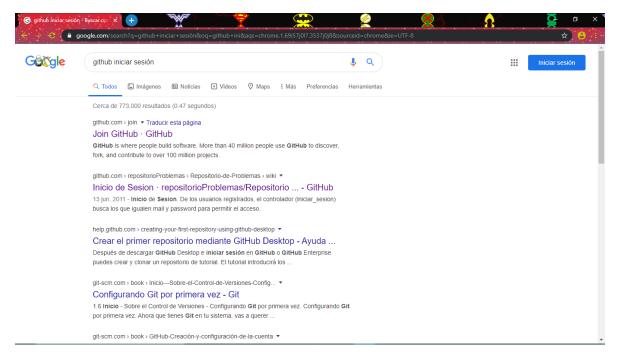
- Primero que todo, instala Git en tu máquina. Este es el software del sistema de control de versiones subyacente en el que GitHub funciona.
- 2. Seguido, Regístrate para una cuenta de GitHub. Es simple y fácil.
- 3. Una vez te hayas registrado, inicia sesión en github.com con tu nombre de usuario y contraseña.



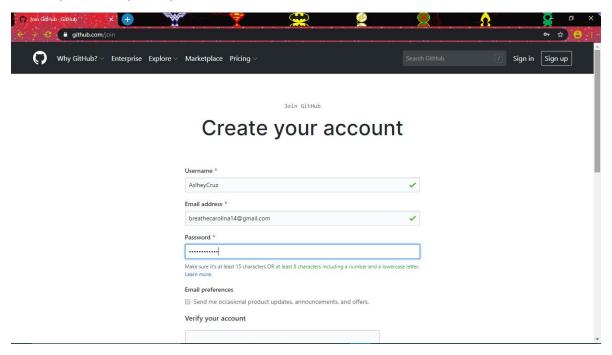








1. Nos vamos a Google en donde buscaremos github, seleccionamos la primera opción para hacer nuestro inicio de sesión.



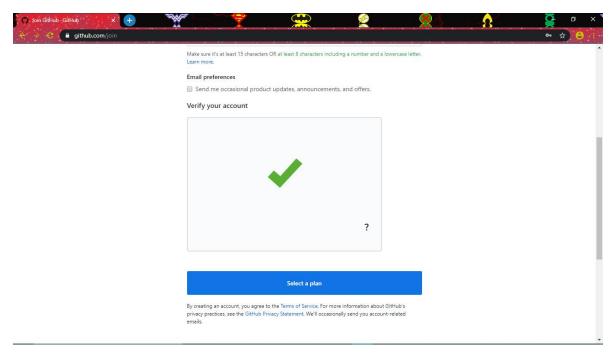
2. En el apartado de login agregamos todos los datos que nos pide, asi como de un correo valido para que este nos deje acceder.



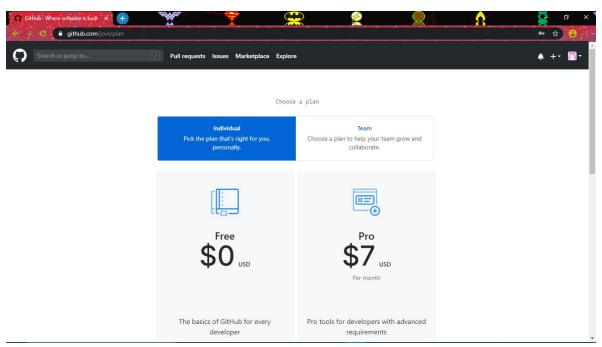








3. Tendremos que verificar nuestra entidad, en donde un ejercicio simple debemos de resolver y listo damos clic en continuar para ver las otras configuraciones.



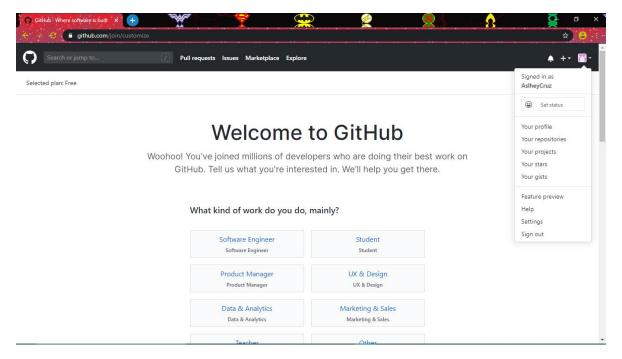
4. Seleccionamos el tipo de versión dentro queremos como el básico que es el gratis y el pro que tiene un cierto valor. En nuestro caso elegios la versión gratuita.



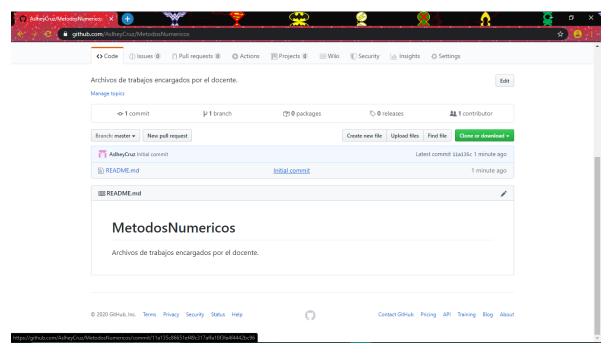








5. Listo estamos dentro con un buen inicio de sesión. Solo falta agregar los archivos y subirlos para que sean compartidos.



6. Aquí serán subidos todos los archivos y seria todo.







