



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a): Tonatiuh Daniel Vanegas Sánchez

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 16

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Bryan Jim Nava

No. de lista o brigada: No de lista: 22

Semestre: 2025-1

Fecha de entrega: Lunes 19 de Agosto 2024

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería

Objetivo: 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 y buscadores con funciones avanzadas.

Actividades:

- Crear un repositorio de almacenamiento en línea.
- Realizar búsquedas avanzadas de información especializada.

Introducción:

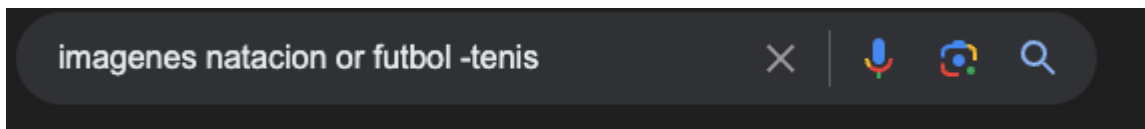
Debido a que el uso de equipos de cómputo es fundamental para las actividades de la vida cotidiana, y como futuros profesionales de la ingeniería se obtendrán habilidades de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que les apoyen tanto en sus tareas académicas como en su próxima vida profesional. En esta práctica se adquirirán las siguientes habilidades.

- Registro de planes, programas y cualquier documento con información implicada en el desarrollo de un proyecto.
- Almacenamiento de la información en repositorios que sean accesibles, seguros y que la disponibilidad de la información sea las 24 horas de los 365 días del año.
- Búsqueda avanzada de la información en internet.

Desarrollo:

Actividad 1:

En google chrome, se utilizó el comando “or” para en este caso buscar solamente imágenes de natación y fútbol, así mismo al final pusimos un signo negativo (-) y al la di la palabra “tenis” para que no aparezcan resultados con la palabra dicha.



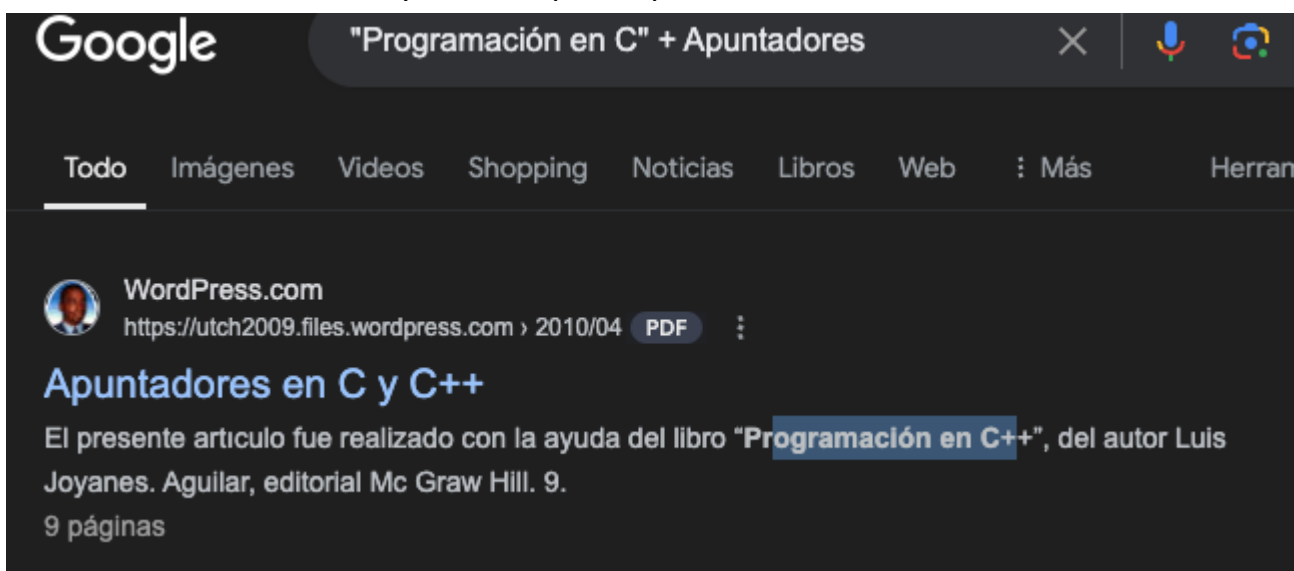
Actividad 2: Se usaron las comillas ("") para encontrar resultados exactamente con las palabras que buscamos.



en este caso solamente tuvimos resultados de Ingeniería en computación.

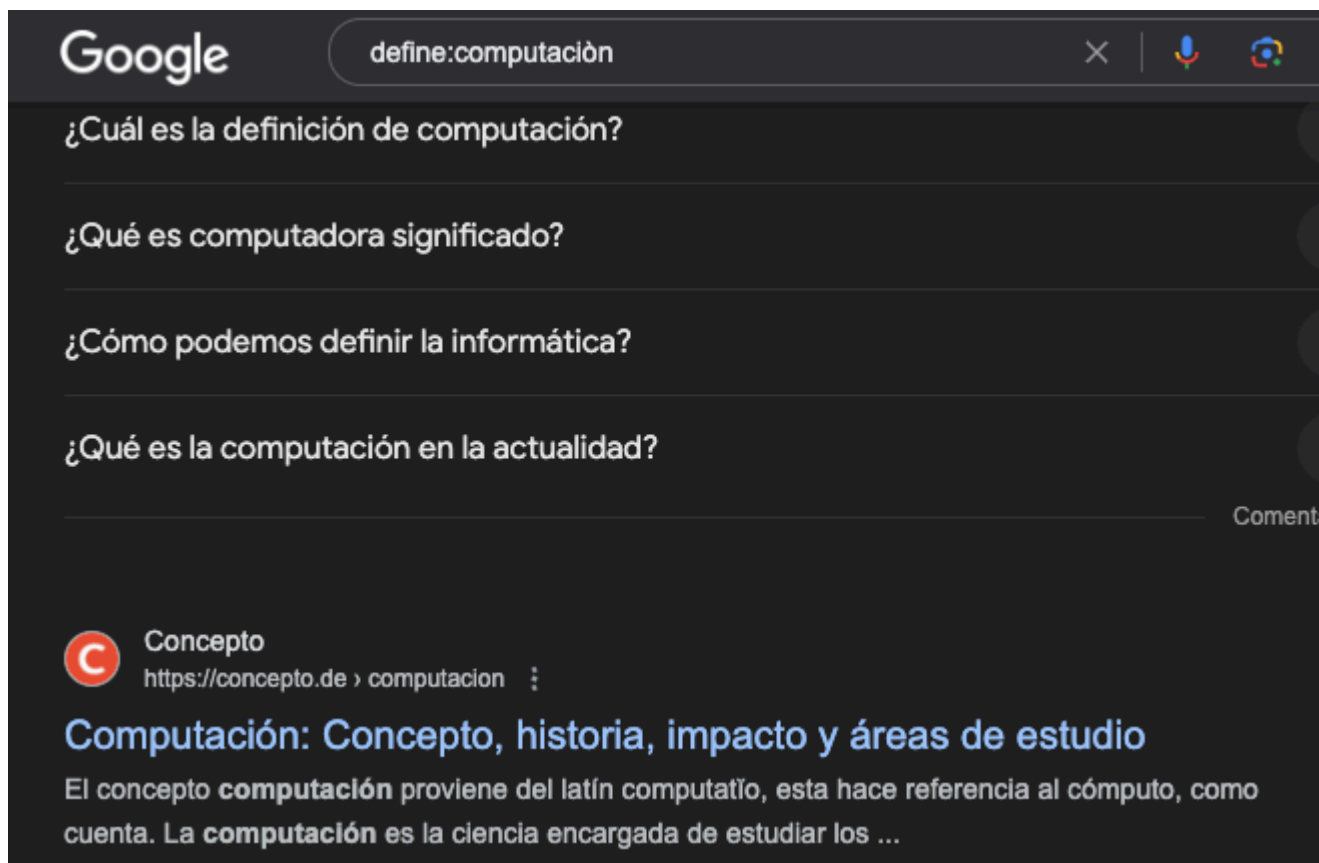
Actividad 3:

Seguimos usando las comillas, después un signo de adición (+) con otra palabra para pedirle al buscador, buscar un tema y además poder profundizar en un subtema u otro tema en específico.

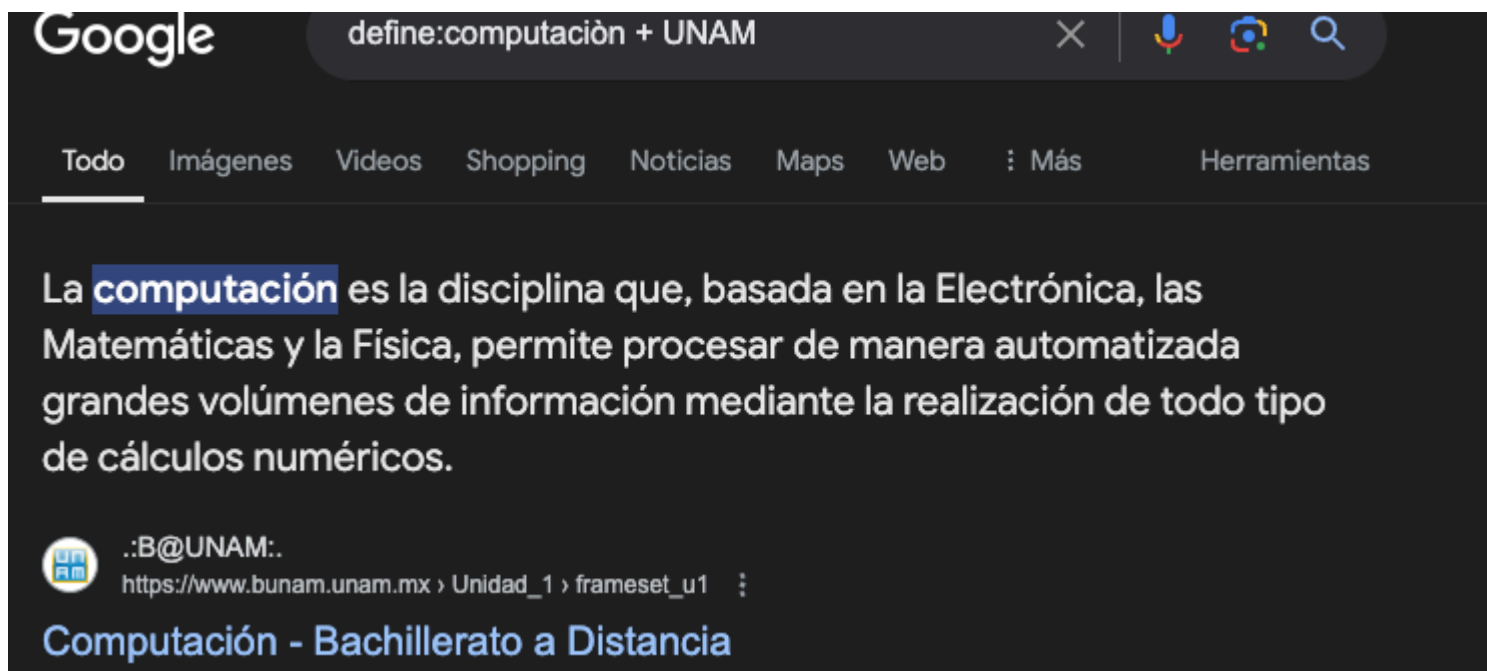


Actividad 4:

En esta actividad se utilizó el comando "define" para pedirle al buscador que nos ayude a encontrar la definición de cierta palabra, en este caso usamos la palabra "computación".




Para especificar cómo en la actividad anterior se usa de nuevo el símbolo de adición (+) y después pusimos la palabra UNAM para que se nos dé en específico resultados para definir computación con resultados solamente de instituciones como la UNAM.



Actividad 5:


Se usó el comando "site" para especificarle al buscador que solamente quiero encontrar resultados del sitio que le pido y después se utilizó la tilde de la ñ para especificar también que nos muestre resultados relacionados con la palabra.

Google site:cnnespanol.cnn.com ~olimpiadas

 **Simone Biles comenta sobre las críticas que recibió sobre lo ...**
CNN en Español
hace 1 semana

 **Prisca Awiti: Estoy orgullosa de ser mexicana - Video**
CNN en Español
hace 1 semana

Ver todos →

 **CNN**
<https://cnnespanol.cnn.com> > 2024/08/01 > calendario-j...
Calendario de los Juegos Olímpicos de París 2024
1 ago 2024 — Para que no te pierdas ningún evento de los Juegos Olímpicos de París 2024, aquí te dejamos las competiciones por día.

Actividad: 6

Google intitle:"programación en c" intext:"ingeniería" file

Todo Imágenes Shopping Videos Libros Noticias Web : Más Herramientas

 **WordPress.com**
<https://intprog.files.wordpress.com> > 2013/08 > p... PDF

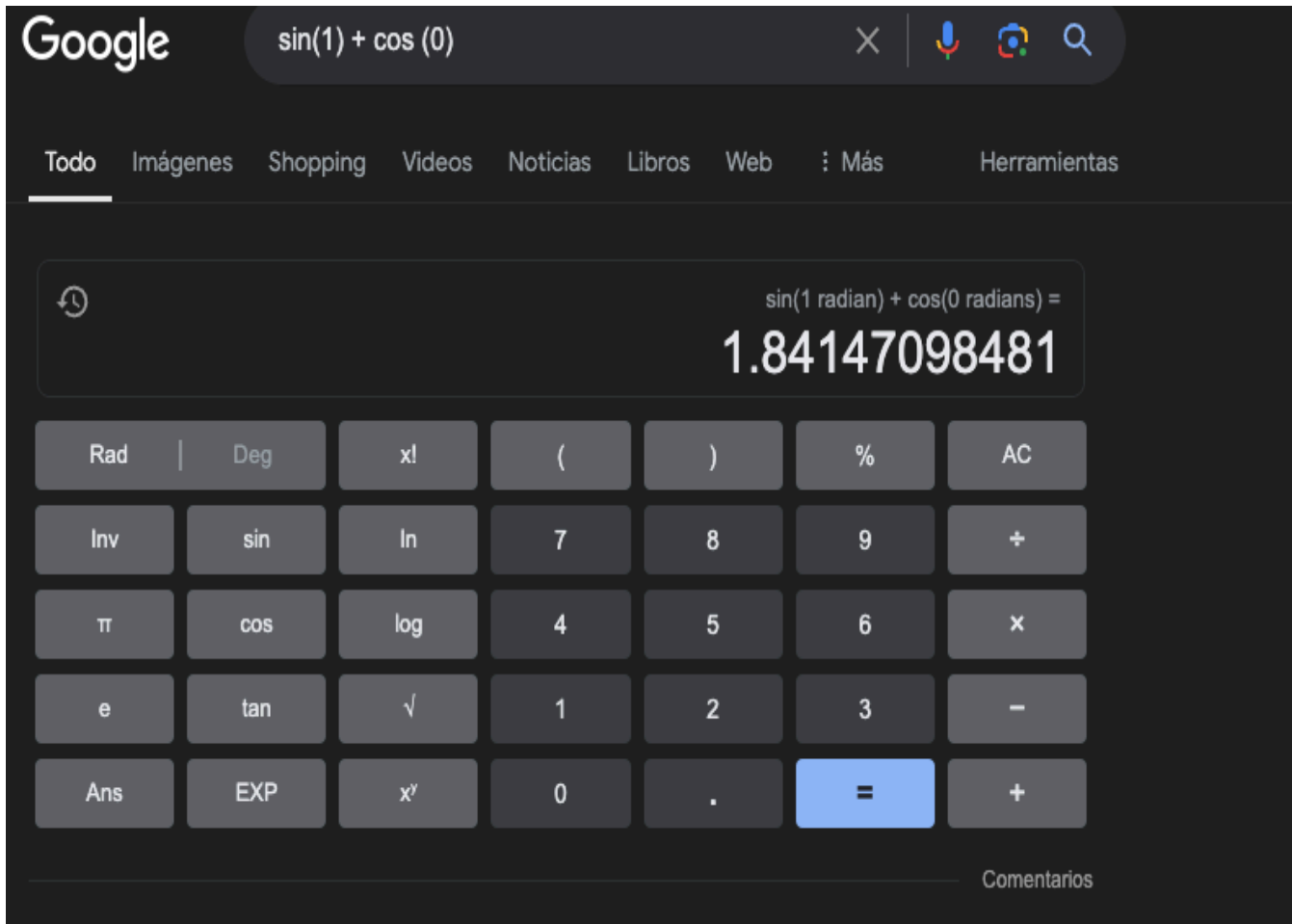
Programación en C, Metodología, Algoritmos y estructura ...
... Ingeniería del Software. Facultad de Informática/Escuela Universitaria de ... Ingeniería de software y que constituye un conjunto de técnicas para ...

En esta ocasión se utilizaron los comandos intitle, intext y filetype para hacer las siguientes funciones:

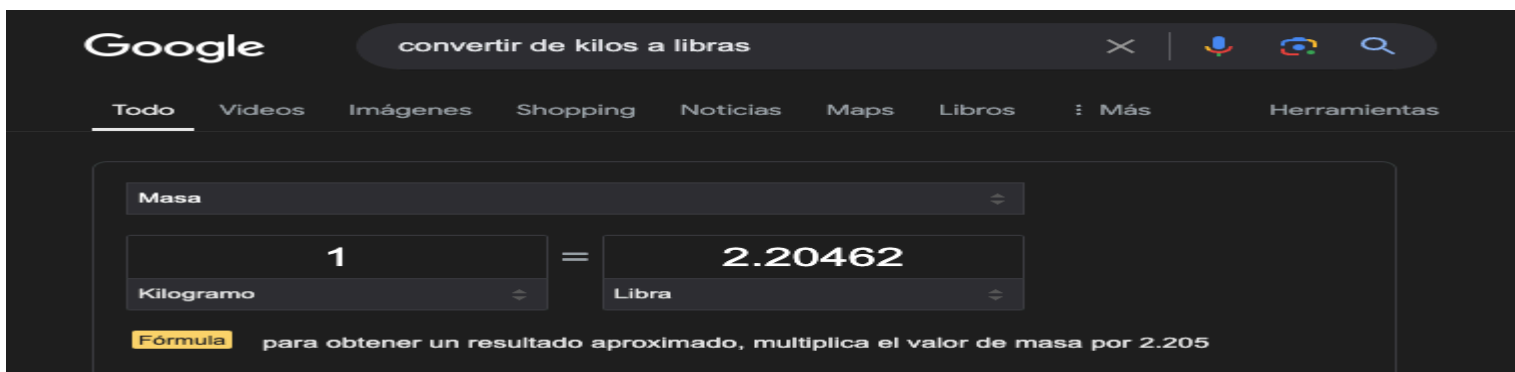
- Intitle se usa para especificar el nombre del tema o asunto que queremos hacer aparecer en los resultados del buscador.
- Intext se usa para restringir los resultados de un término en específico que le asignemos al buscador.

- Filetype como su nombre lo dice en inglés, es usado para especificarle al navegador que tipo de archivo queremos que nos aparezca, en nuestro caso escribimos lo siguiente: “filetype:pdf”.

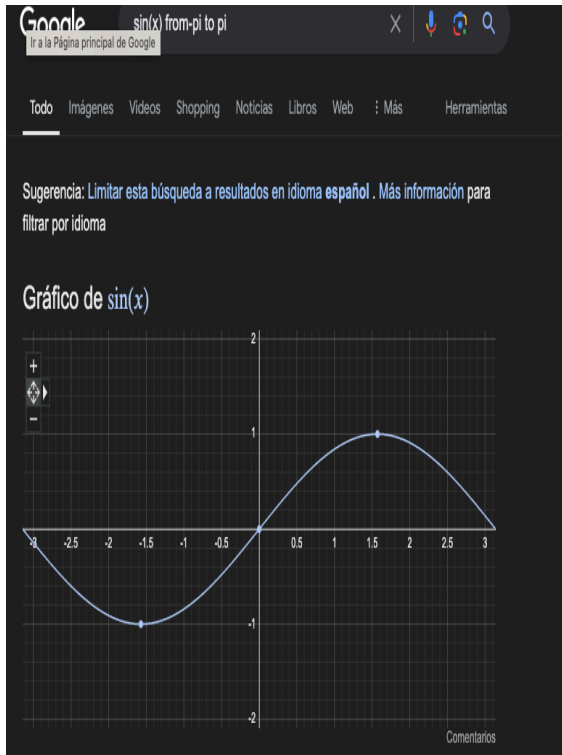
Actividad 7: Para obtener el resultado de alguna operación matemática solamente tuvimos que ponerla como si fuera en una calculadora y nos arroja google un resultado de una calculadora con la operación que pedimos.



Actividad 8: Si deseamos convertir una unidad de medición a otra, ya sea en otro sistema de magnitudes o en diferentes equivalencias, simplemente hay que colocar en el buscador “convertir de (la unidad que tenemos) a (la unidad que deseamos obtener)”.



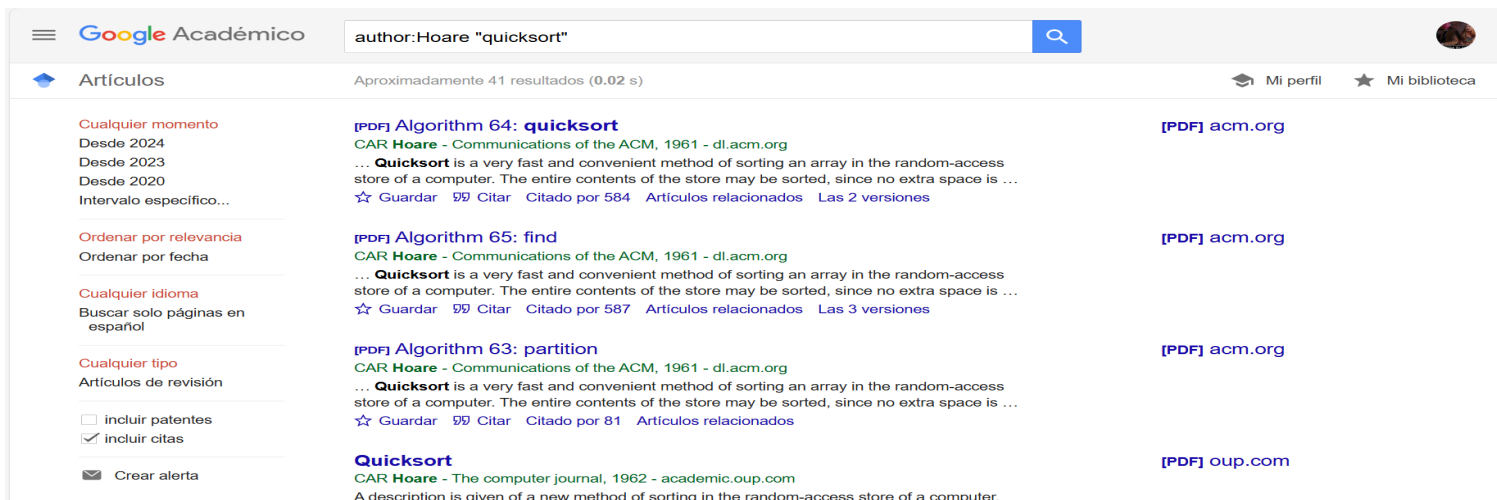
Actividad 9: Para graficar, solamente debemos de colocar la función en el buscador y con el comando “from-to” asignamos los intervalos que queremos que se muestren en la función.



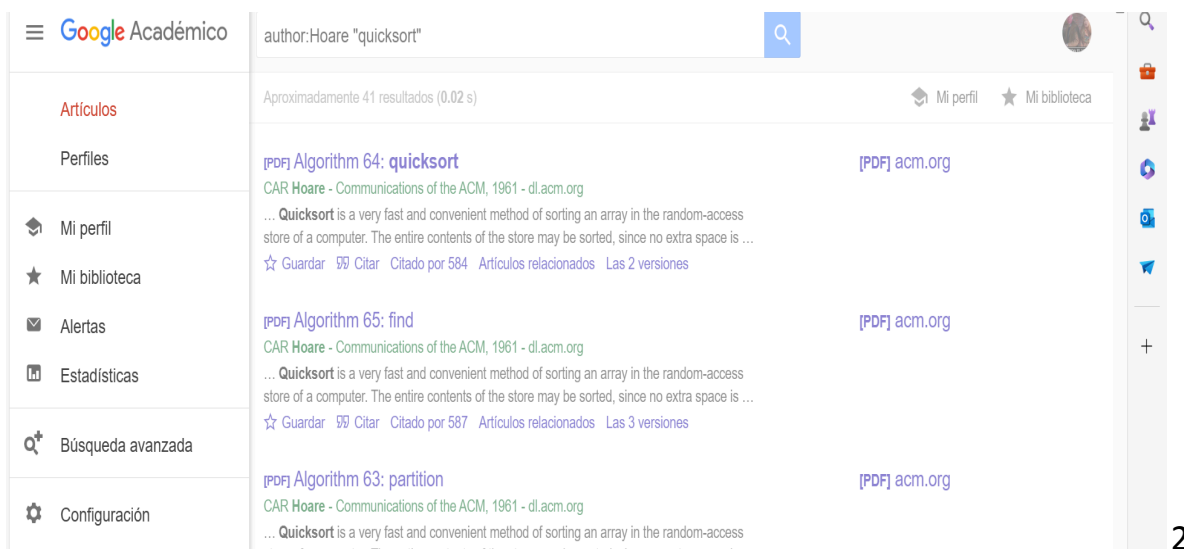
Actividad 10: Al buscar “Google Académico” en el mismo buscador de google, nos reenviará a un google especializado en artículos científicos y revistas para obtener información del tipo académico.



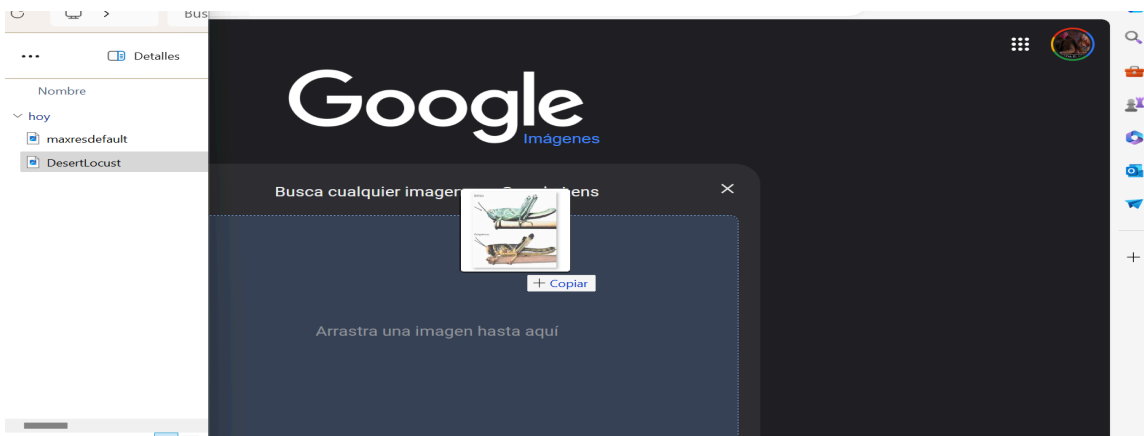
Aquí se puede aplicar un comando el cual nos ayudará a encontrar publicaciones de un autor en específico usando “author” y el nombre de dicho autor.



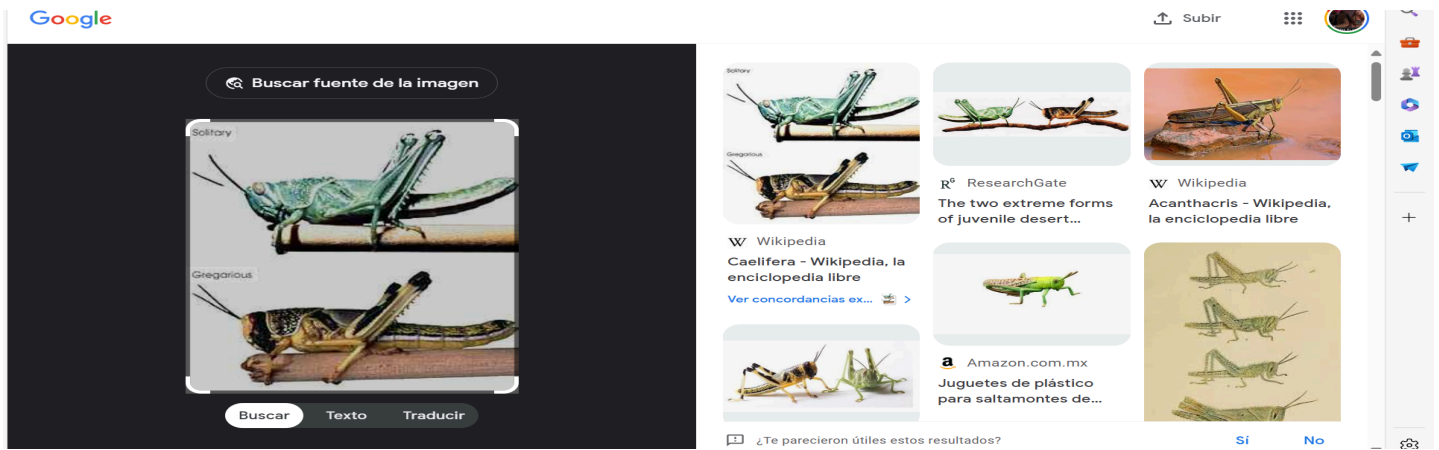
Para guardar los artículos que uno desee, se pican las tres barras del lado superior izquierdo y los que decidas guardar aparecerán en el apartado “Mi biblioteca”.



Actividad 11: Si buscamos google imágenes, nos aparecerá de nuevo, un google pero especializado en la búsqueda de imágenes y para encontrar un imagen del tema que queramos, simplemente hay que escribir el nombre de la cosa o persona o también arrastrando una imagen a la barra de búsqueda.



En este caso, el lector de imágenes de google te arrojará resultados de la fuente de la imagen.



Nos arroja el resultado de “Caelifera” que es el nombre científico de los saltamontes o chapulines, además de la fuente de la imagen que es wikipedia.

Actividad 12:

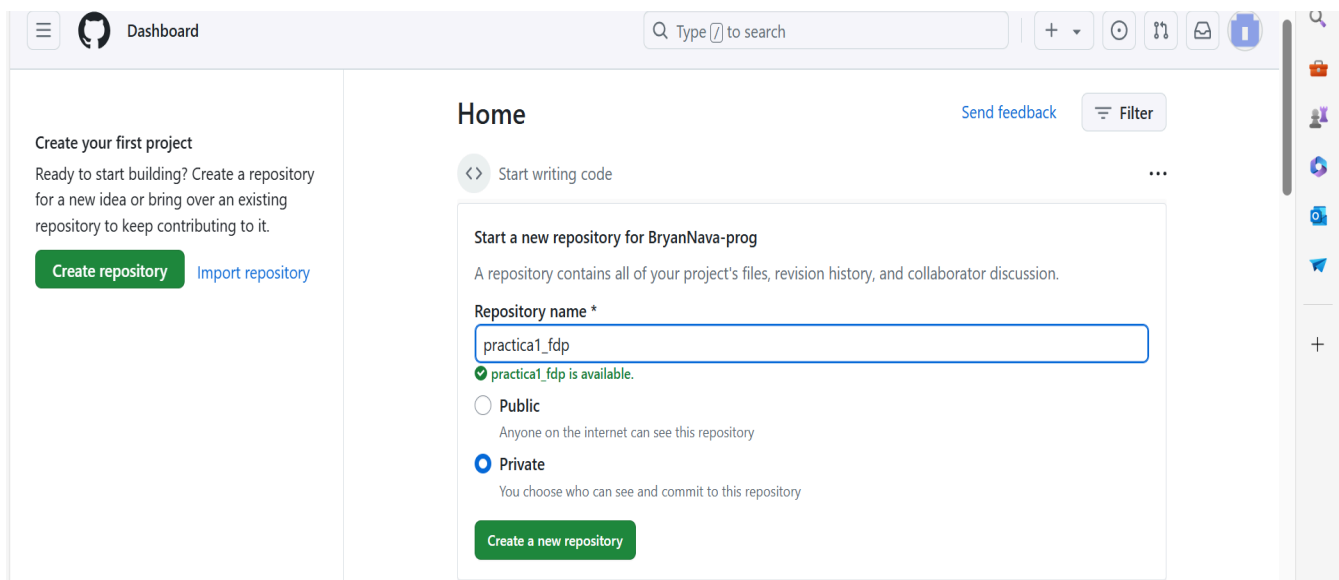
En esta actividad se creará una cuenta en github, un proyecto y un repositorio.

12.1 Se crea la cuenta en <https://github.com> siguiendo las instrucciones que nos pide el sistema.

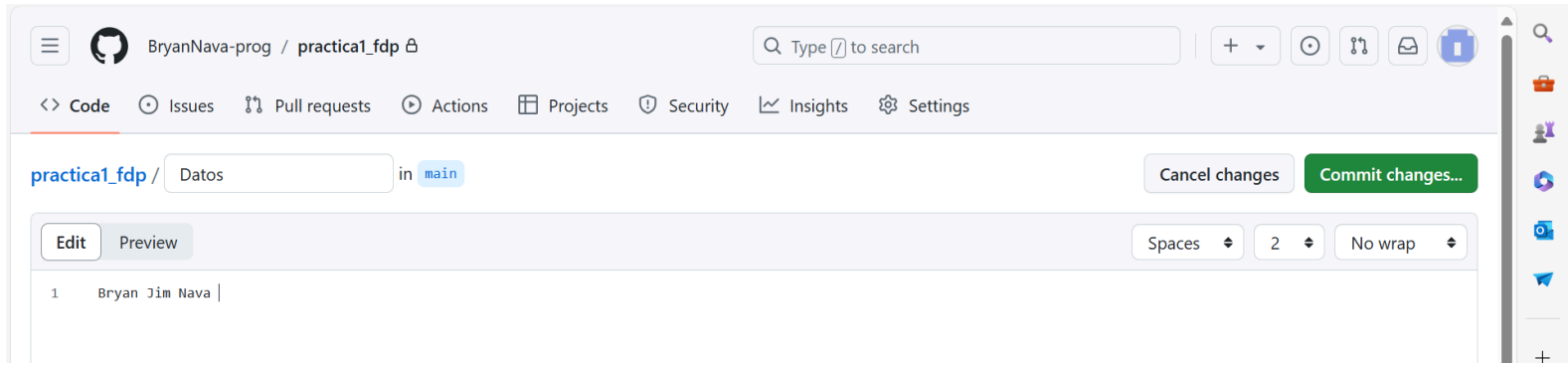
12.2 Responder las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de trabajo haces principalmente?,

¿Cuánta experiencia en programación tienes?, ¿Para qué planeas usar GitHub?

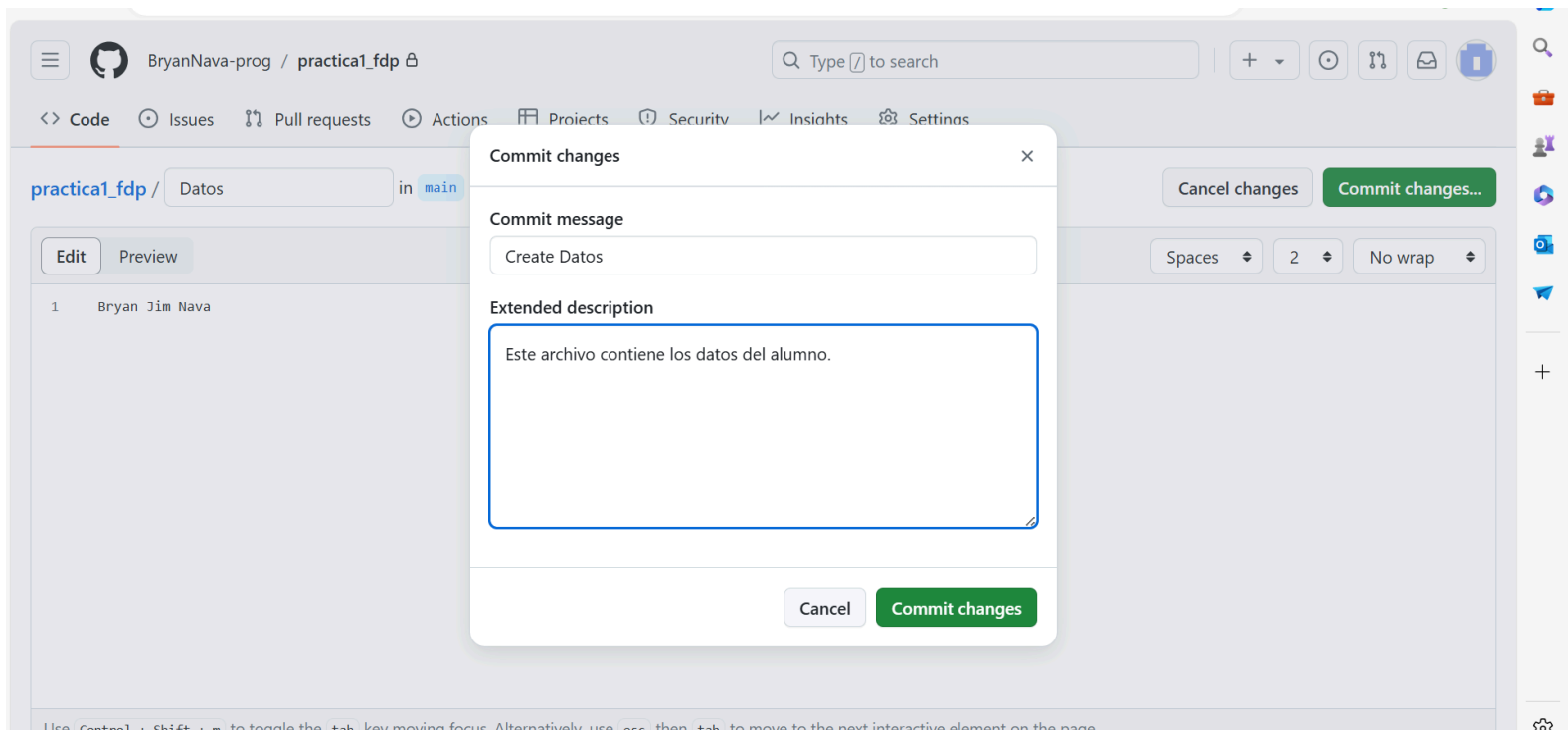
El trabajo que hago actualmente es universitario, o sea estudiar. Tengo poca experiencia en programación, solamente sé un poco de C++ y planeo usar GitHub para la materia “Fundamentos de Programación” y así poder completar mis trabajos y recibir ayuda.



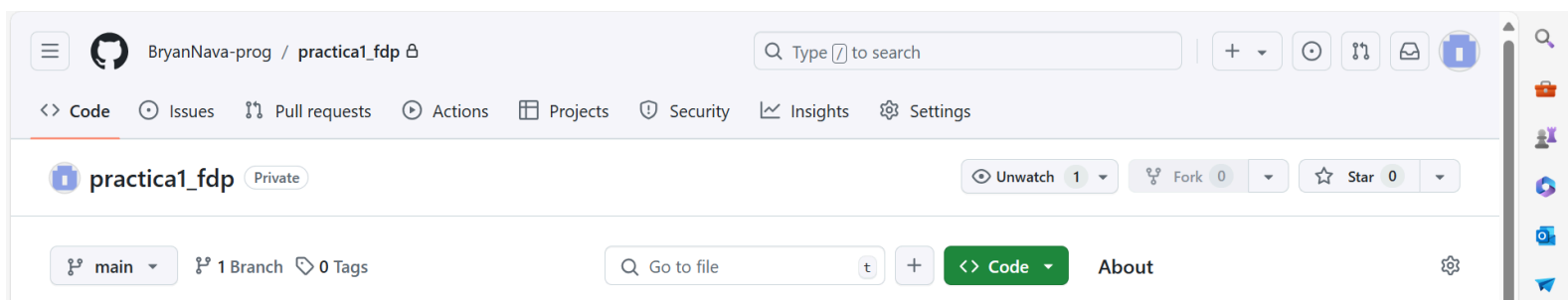
Primeramente se crea un repositorio, al ponerle nombre a nuestro archivo y darle en el botón “Create a new repository”.

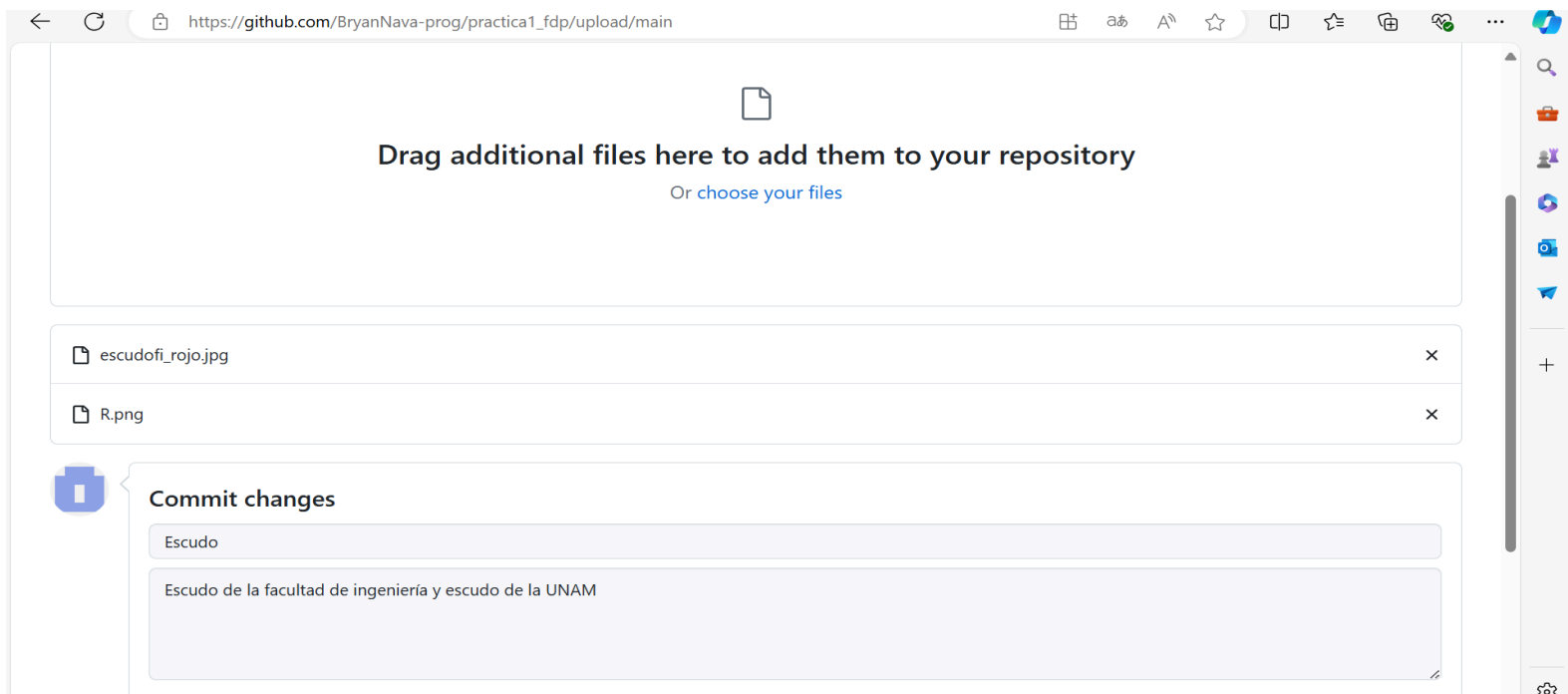


Al repositorio se le colocó el nombre de “Datos” y en la primera línea agrego mi nombre, así mismo después le doy al botón de “Commit changes...” donde me aparecerá como quiero nombrar y describir el reporte del avance hecho en el repositorio.



En la página principal de nuestro proyecto le damos click al símbolo de adición (+) y le daremos a “add file” para añadir dos imágenes, una del escudo de la facultad de ingeniería y otro del escudo de la universidad.



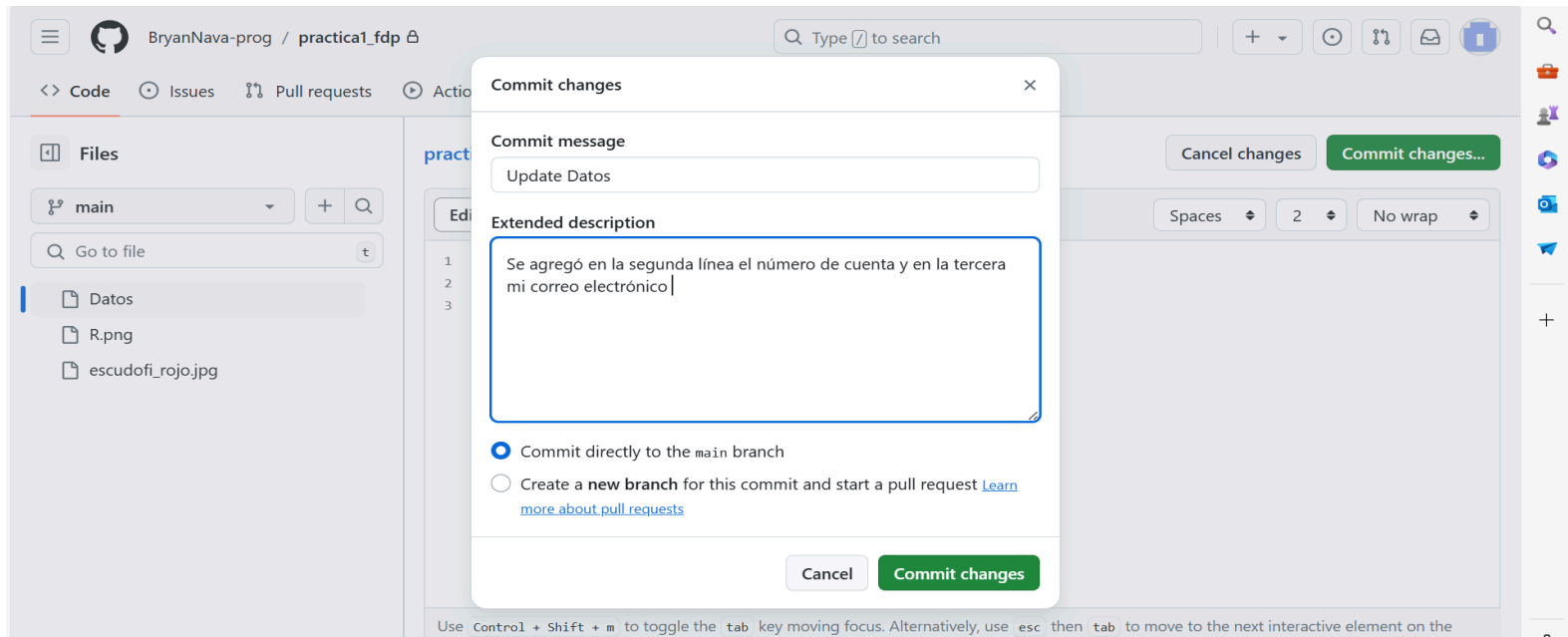


Se nos solicitará hacer lo mismo que cuando pusimos el texto, describir los cambios que hicimos y presionar “Commit changes...”.

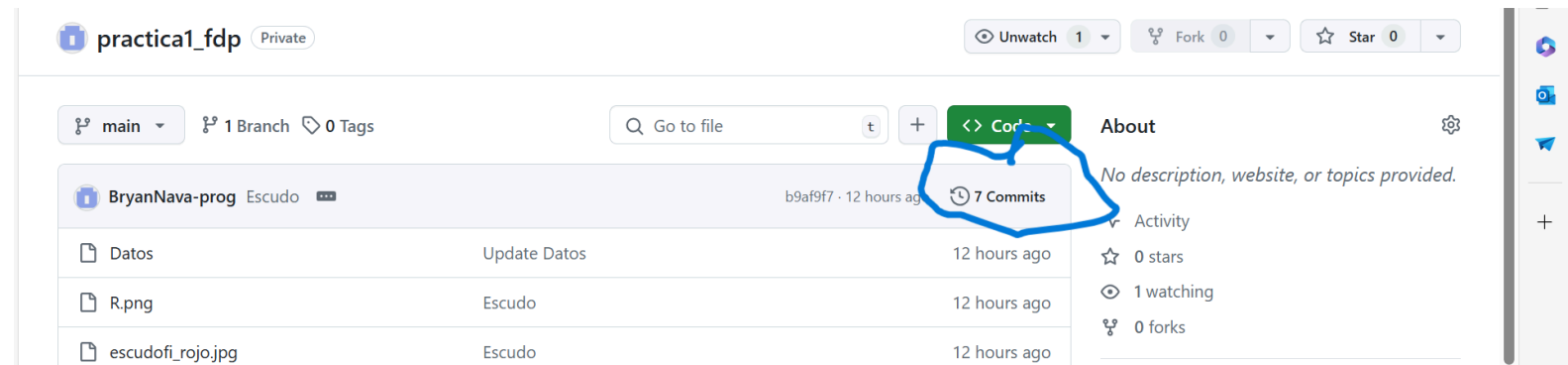
Como último paso para nuestra cuenta, volvemos a la página principal y ahora repitiendo lo que hemos hecho anteriormente (hacer cambios en el repositorio y reportarlo).



Esta vez, agregamos nuestro número de cuenta y nuestro correo electrónico y lo reportamos en commit changes.

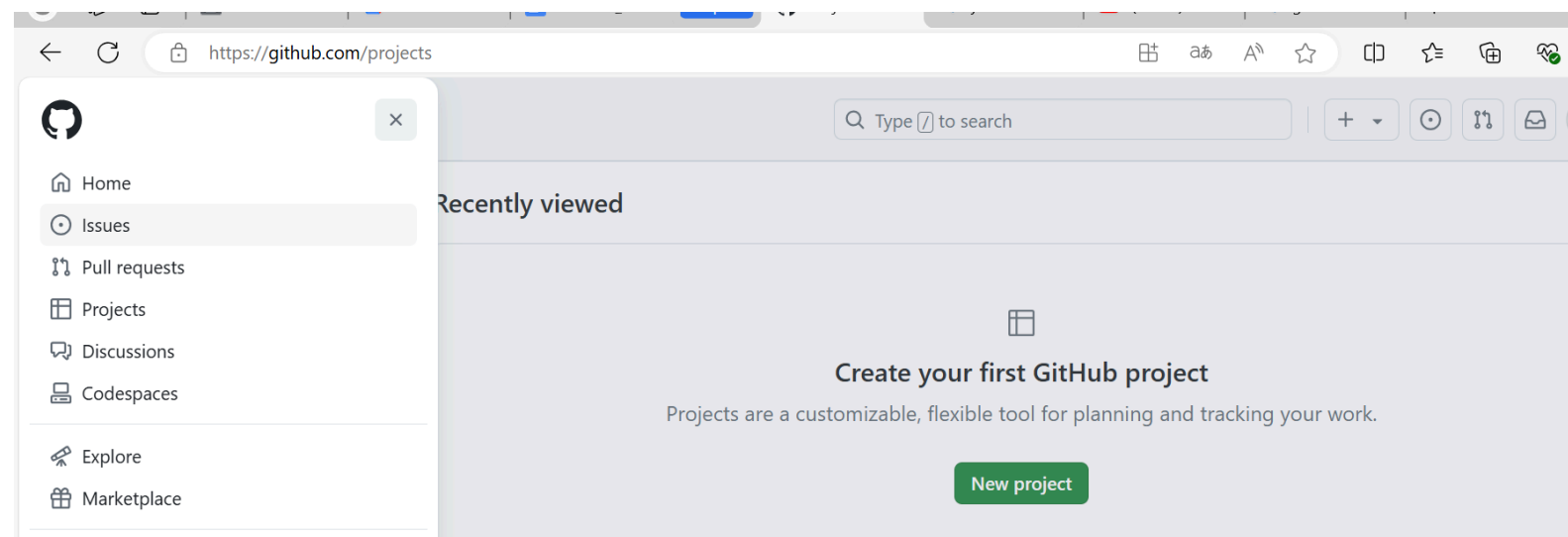


Con todos los cambios que hicimos al repositorio, en la página principal de este se debe de ver en el historial que hicimos 4 cambios, (en mi caso aparecen 7 debido a un error que cometí con las imágenes de los escudos”).

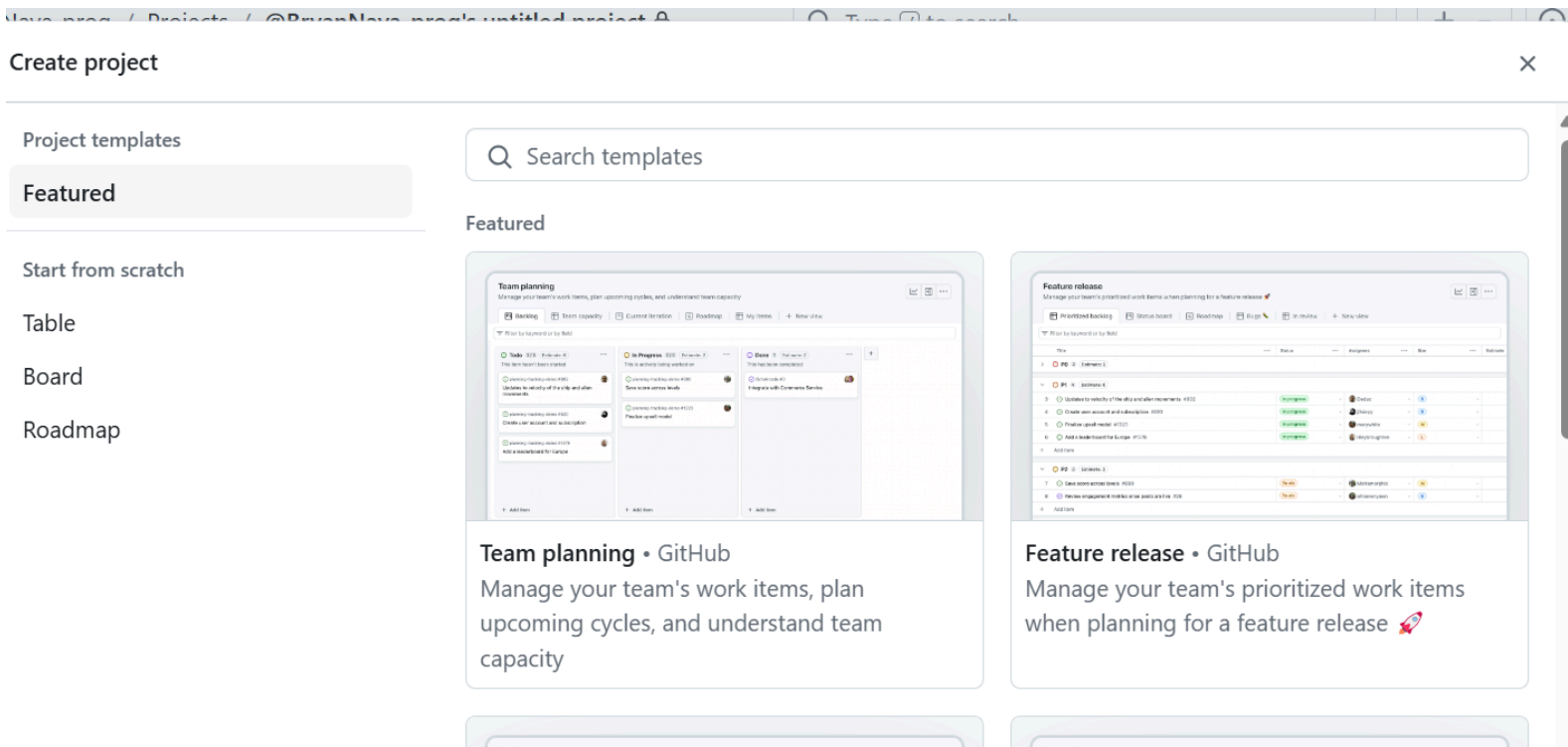


Actividad 13:

Para esta última actividad, creamos un proyecto en github, para hacerlo, le damos click a las 34 barras de la parte superior izquierda de nuestro menú y nos aparecerá la opción de “project”.



Ahora le damos en “New Project” y nos aparecerán un montón de opciones de gestión de proyectos, yo le dí click al primero.



Actividad 14:

En esta actividad, se expondrá la diferencia entre un repositorio y un proyecto para poder aprovechar al máximo las funciones de cada apartado.

Un repositorio, es el apartado donde se trabaja en la creación de algún código ya sea de forma solitaria o en equipo, es el lugar donde se guardan todas las versiones de un código. Un proyecto es donde si se trabaja en equipo, se gestionan a los diferentes participantes para realizar el trabajo en el repositorio, te ayuda a planificar, coordinar y ejecutar diferentes tareas.

En otras palabras, el proyecto es la herramienta que se utilizará para organizar el trabajo y el repositorio es el lugar en donde se trabaja.

Conclusiones:

En esta práctica, se adquirieron conocimientos y obtuvieron herramientas que nos serán útiles en nuestro camino como Ingenieros en computación, primero pasando desde algo simple como lo es aprender a buscar en navegadores como google de una forma especializada usando diferentes instrucciones para buscar resultados en específico y llegando hasta donde se nos dió la herramienta de e introducción a “GitHub” donde se aprendieron a usar las bases y la cuál será una plataforma bastante útil en trabajos posteriores ya sean académicos o profesionales.