



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

No. de
equipo

10

FACULTAD DE INGENIERIA

**PRÁCTICA 1: LA COMPUTACIÓN COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO DEL
PROFESIONAL DE INGENIERÍA**

Fundamentos de Programación (Lab.)

Grupo: 15

Alumnos:

Castillo Morales Guillermo

Felipe Cruz Jonathan Miguel

Méndez Cruz Alejandro Guillermo

Pérez Hernández Daniel

23 de febrero de 2018

Objetivo:

Descubrir y utilizar herramientas de software que se ofrecen en Internet que permitan realizar actividades 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.

Ejercicios realizados:

1. Realizar 5 búsquedas utilizando los operadores de Google y reunir los links de 5 sitios.
2. Realizar 5 operaciones utilizando la calculadora de Google.
3. Realizar 5 conversiones utilizando Google.
4. Realizar una gráfica en 2D y otra en 3D por cada integrante.
5. Utilizar Google Académico para buscar:
 - 5 páginas relacionadas con lenguaje C.
 - 5 páginas relacionadas con pseudocódigo.
 - 5 páginas relacionadas con algoritmos computacionales.
6. Compartir un documento con los demás integrantes de equipo a través de la nube.
7. Realizar una búsqueda en Google a partir de una imagen por cada integrante.
8. Crear un repositorio de almacenamiento en línea.

Todos los ejercicios lograron cumplirse sin ningún contratiempo.

Ejercicio 1:

Realizar 5 búsquedas utilizando los operadores de Google y reunir los links de 5 sitios.

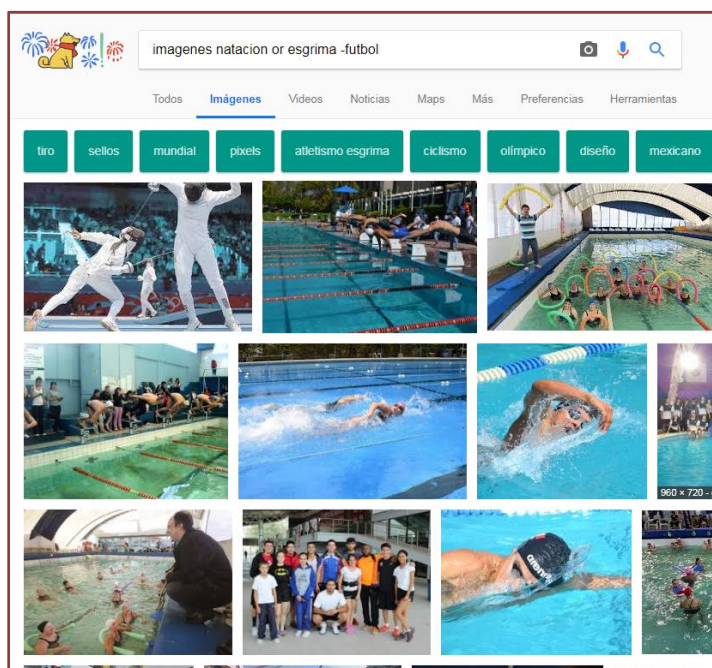


Ilustración 1 Operadores *or*, *-texto*

<http://clientes.spiritmedia.mx/com2015/fotogaleria/natacion-y-esgrima/>

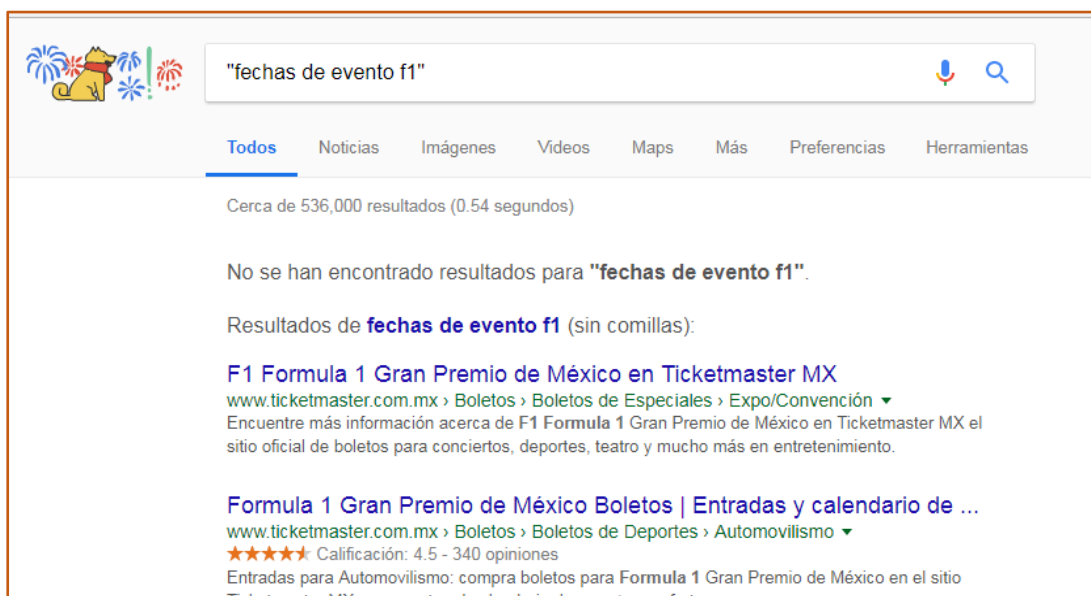


Ilustración 2 Operador *"texto"*

<http://www.ticketmaster.com.mx/Formula-1-Gran-Premio-de-Mexico-boletos/artist/2085922>



Ilustración 3 Operador *define:texto*

<https://sites.google.com/site/lasticintegradasalaeducacion/que-es-la-semantic/tautologia>

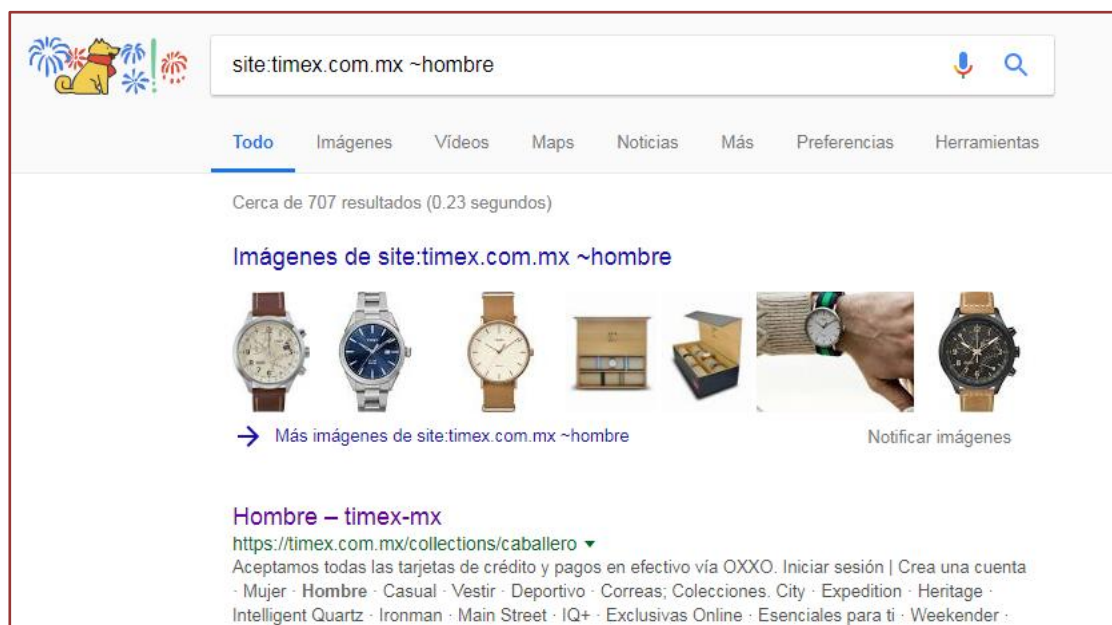


Ilustración 4 Operador *site:webpage ~texto*

<https://timex.com.mx/collections/caballero>



Ilustración 5 Operador *intitle:"texto" intext:"texto" filetype:pdf*

<http://www.iapg.org.ar/seccionalsur/Diferencias.pdf>

Ejercicio 2;

Realizar 5 operaciones utilizando la calculadora de Google.

Es seguro | <https://www.google.com.mx/search?ei=ulOHWP2EEI2itQXSkrUQCg&q=887+x+7%2B3-5%2F5+x+>

887 x 7+3-5/5 x 3

Todos Maps Imágenes Shopping Videos Más Preferencias Herramientas

Cerca de 9,860,000 resultados (0.41 segundos)

$(887 \times 7) + 3 - ((5 / 5) \times 3) =$

6209

Rad		x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

Es seguro | [https://www.google.com.mx/search?ei=5FaHWuLL8TwsAXs6pyAAw&q=555+2B%28459*544%2F555+\(459*544/888\)*888](https://www.google.com.mx/search?ei=5FaHWuLL8TwsAXs6pyAAw&q=555+2B%28459*544%2F555+(459*544/888)*888)

555+(459*544/888)*888

Todos Maps Videos Imágenes Noticias Más Preferencias Herramientas

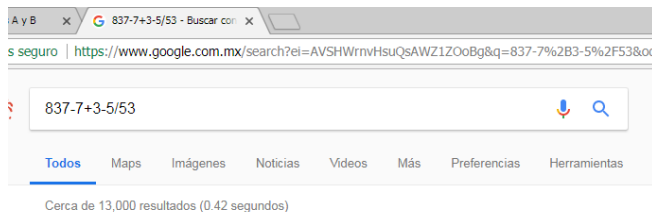
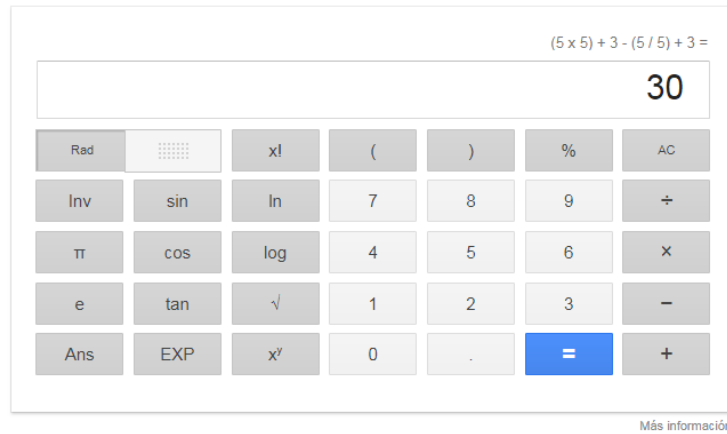
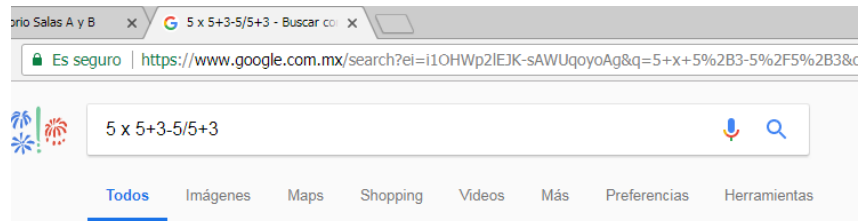
Cerca de 8,000 resultados (0.44 segundos)

Sugerencia: Buscar solo resultados en **español**. Puedes especificar el idioma de búsqueda en [Preferencias](#)

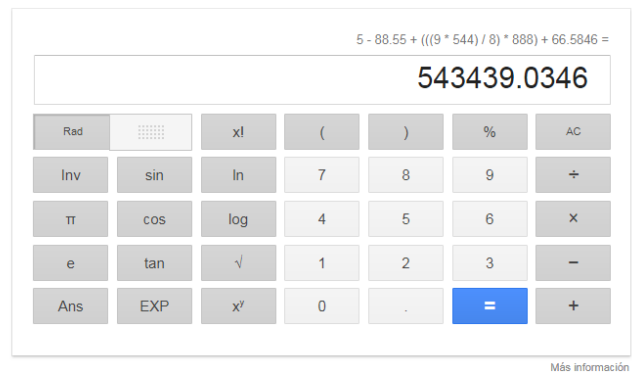
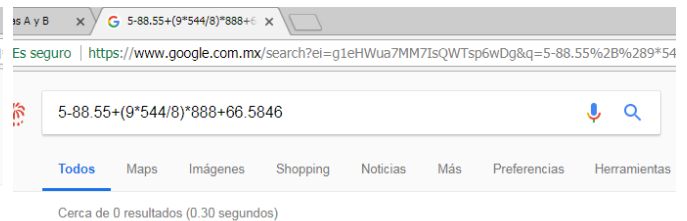
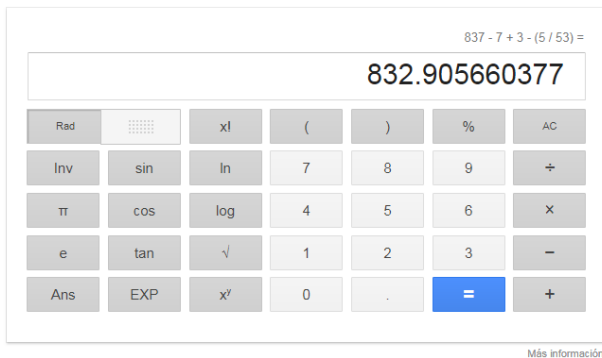
$555 + (((459 \times 544) / 888) \times 888) =$

250251

Rad		x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

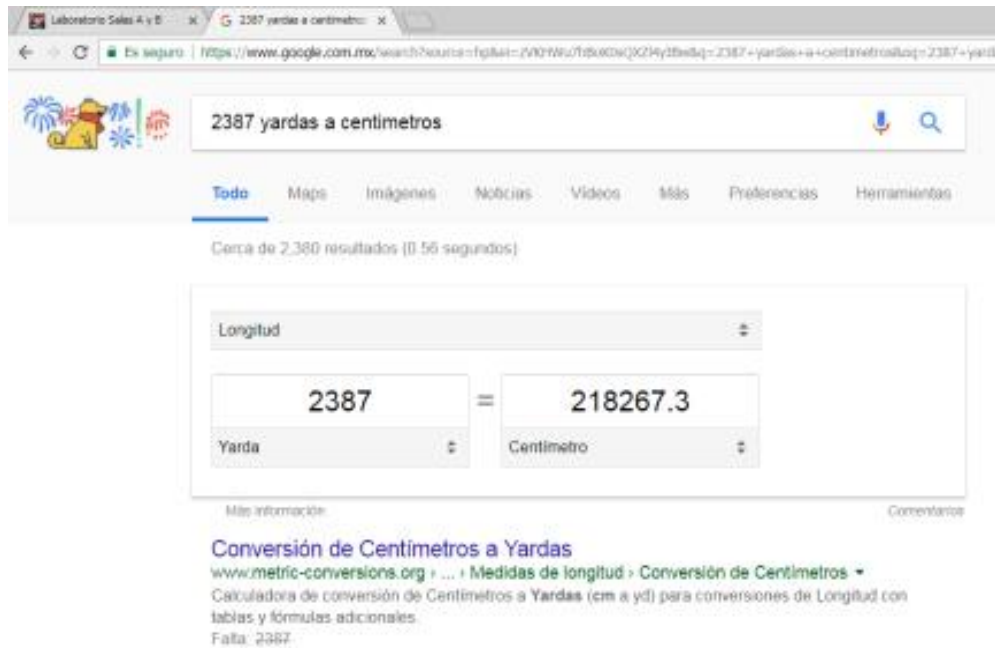


Sugerencia: **Buscar solo resultados en español**. Puedes especificar el idioma de búsqueda en Preferencias



Ejercicio 3:

Realizar 5 conversiones utilizando Google.



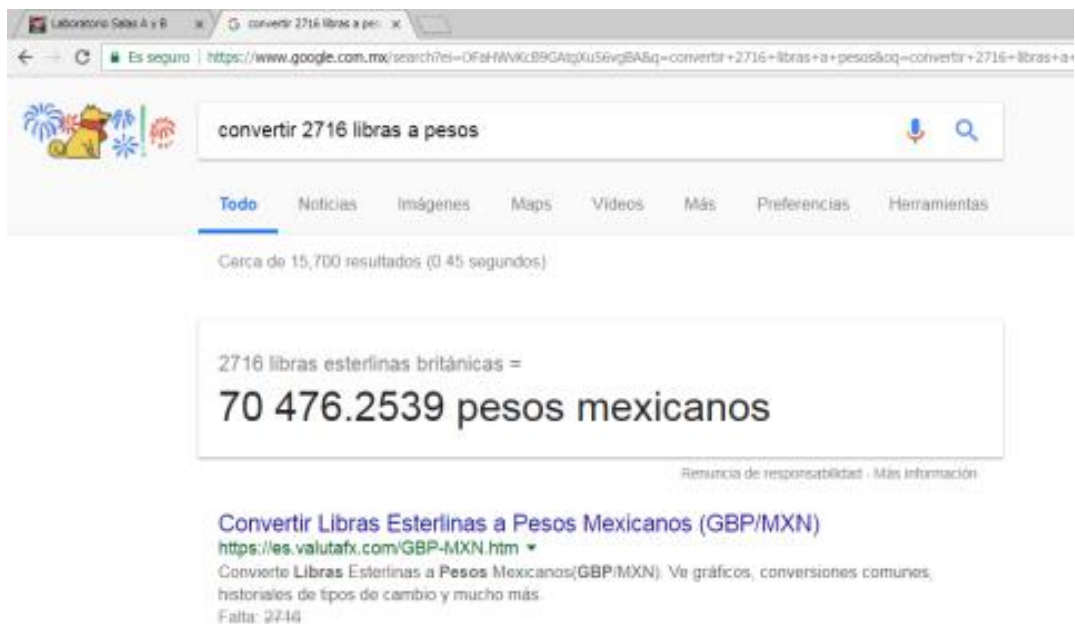
2387 yardas a centímetros

Cerca de 2,380 resultados (0.56 segundos)

Longitud	
2387	= 218267.3
Yarda	Centímetro

Más información Comentar

Conversión de Centímetros a Yardas
www.metric-conversions.org + ... + Medidas de longitud > Conversión de Centímetros ▾
 Calculadora de conversión de Centímetros a Yardas (cm a yd) para conversiones de Longitud con tablas y fórmulas adicionales.
 Falta: 2387



convertir 2716 libras a pesos

Cerca de 15,700 resultados (0.45 segundos)

2716 libras esterlinas británicas =
70 476.2539 pesos mexicanos

Renuncia de responsabilidad · Más información

Convertir Libras Esterlinas a Pesos Mexicanos (GBP/MXN)
<https://es.valutafx.com/GBP-MXN.htm> ▾
 Convierte Libras Esterlinas a Pesos Mexicanos (GBP/MXN). Ve gráficos, conversiones comunes, historiales de tipos de cambio y mucho más.
 Falta: 2716



Temperatura

5812.1008 = 3484.31711111

Grado Fahrenheit Kelvin

Más información

Comentarios

Conversión de grados Fahrenheit a grados Kelvin

www.metric-conversions.org > ... > Medidas de temperatura > grados Fahrenheit

11 oct. 2017 - Calculadora de conversión de grados Fahrenheit a grados Kelvin (°F a °K) para conversiones de temperatura con tablas y fórmulas adicionales. ... Convertir Fahrenheit a Kelvin. $K = (F - 32) \times \frac{5}{9} + 273.15$ 1 8000 Kelvin Basado en la escala de Celsius y en la evidencia práctica de que cero absoluto es ... Faltan: 5812-100800



Volumen

958 = 95800

Litro Centilitro

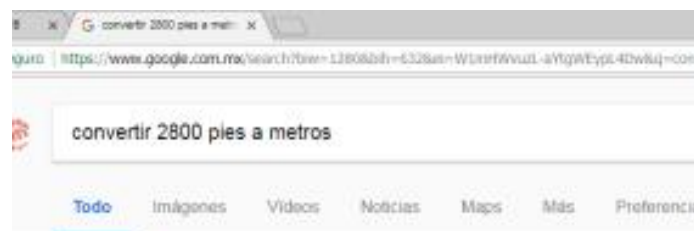
Más información

Conversión de Litros a Centilitros - Metric Conversion

www.metric-conversions.org > ... > Medidas de volumen > Conversión de Litro

Calculadora de conversión de Litros a Centilitros (L a cL) para conversiones de 1 fórmula adicionales.

Faltan: 958



Longitud

2800 = 853.44

Pie Metro

Más información

Convertir 2800 pies a metros - Conversor de Unidades y Mor

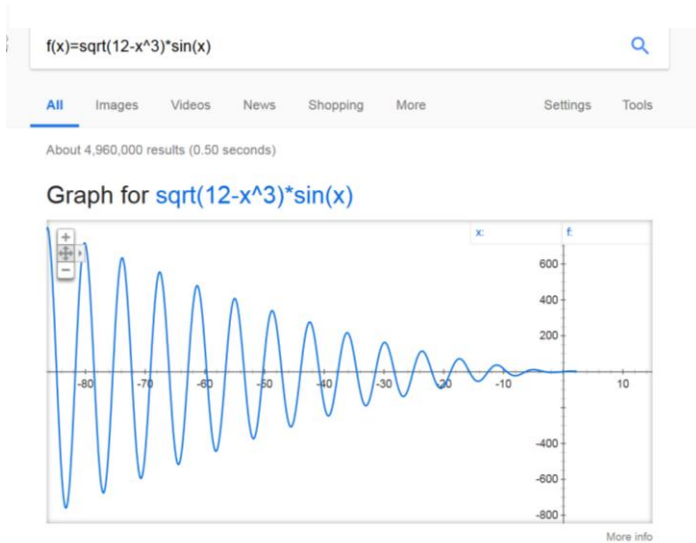
www.convierto.com/2800-pies-a-metros

Convertir 2800 pies a metros. Cuánto es 2800 pies en m.

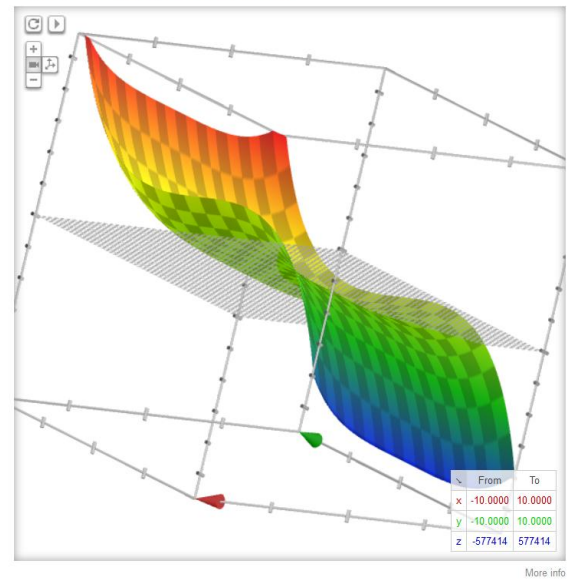
Ejercicio 4:

Realizar una gráfica en 2D y otra en 3D por cada integrante

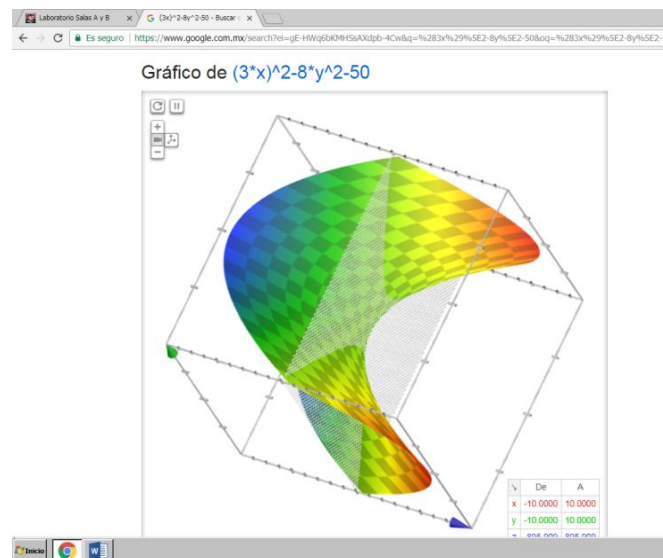
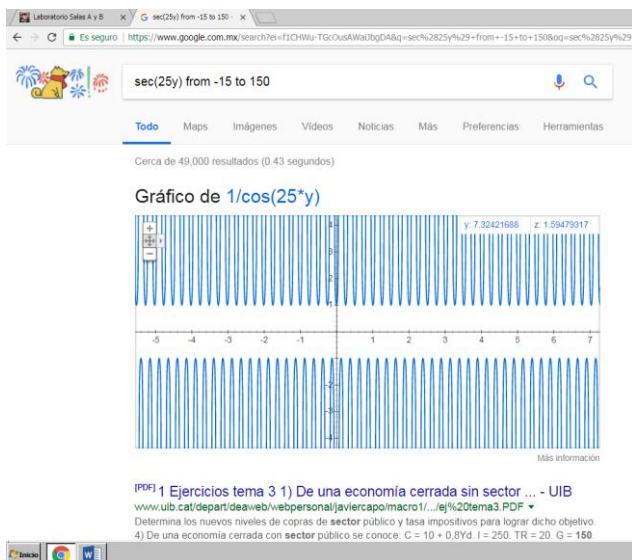
Castillo Morales Guillermo



Graph for $(8*x)^3+12*y^4-40$



Felipe Cruz Jonathan Miguel



Méndez Cruz Alejandro Guillermo

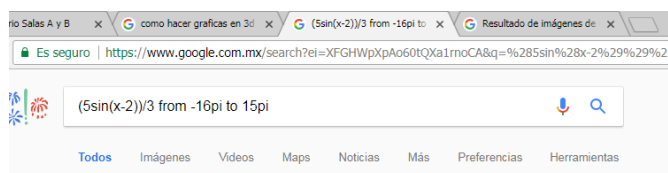
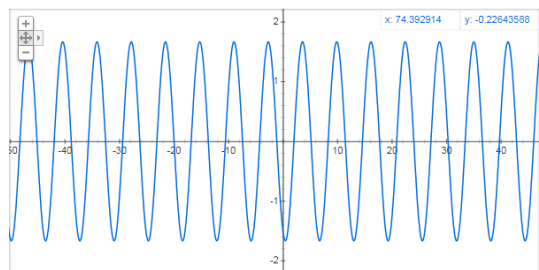


Gráfico de $5 \sin(x-2)/3$



Más información

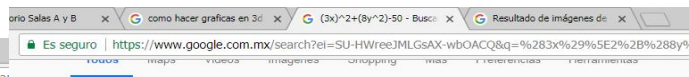
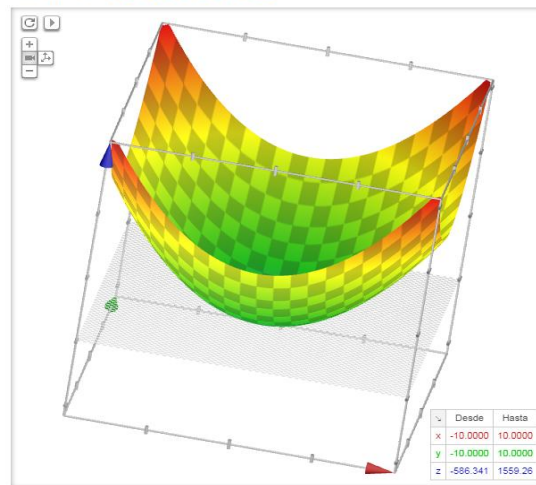
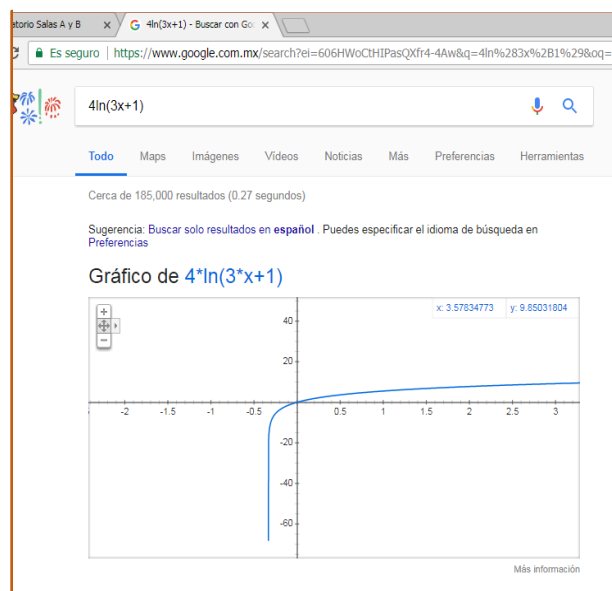


Gráfico de $(3x)^2 + 8y^2 - 50$

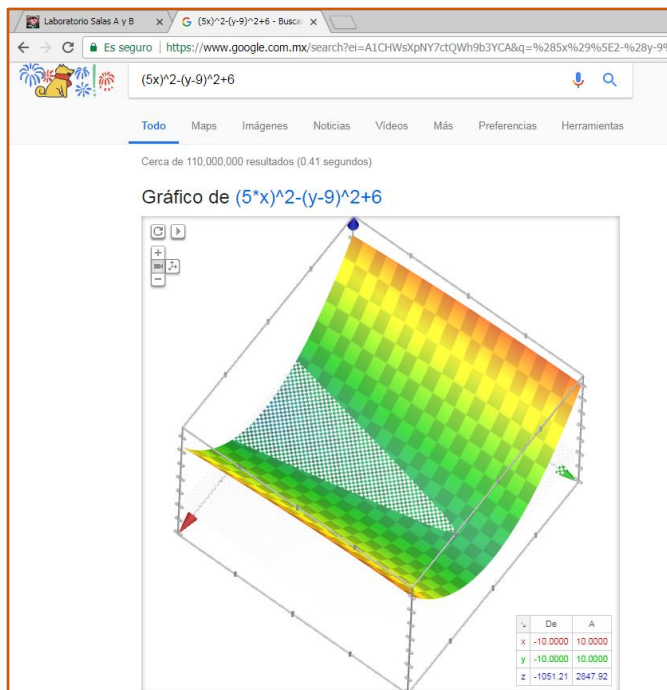


Más información

Pérez Hernández Daniel

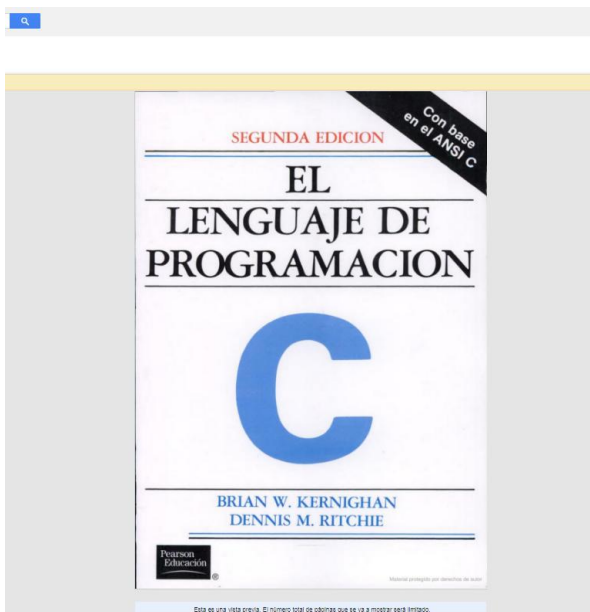


Más información

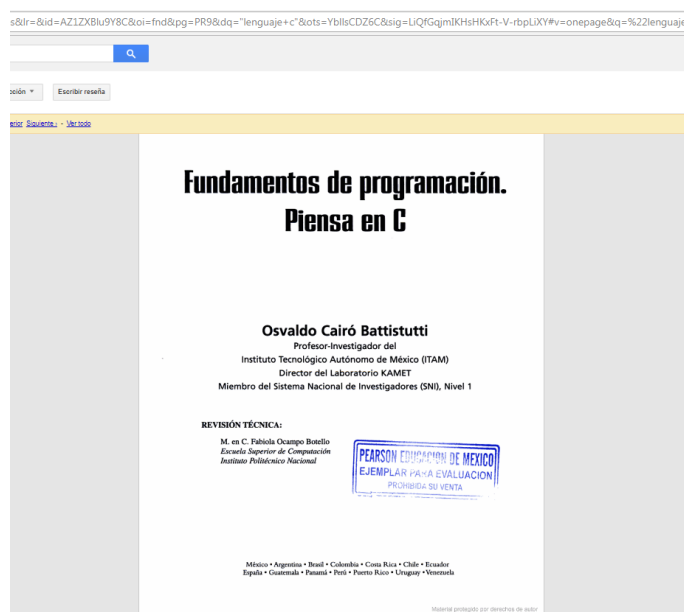


Utilizar Google Académico para buscar:

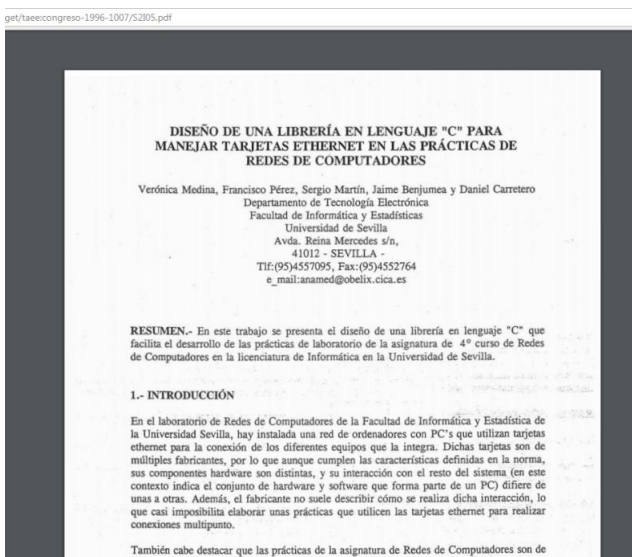
- 5 páginas relacionadas con lenguaje C.



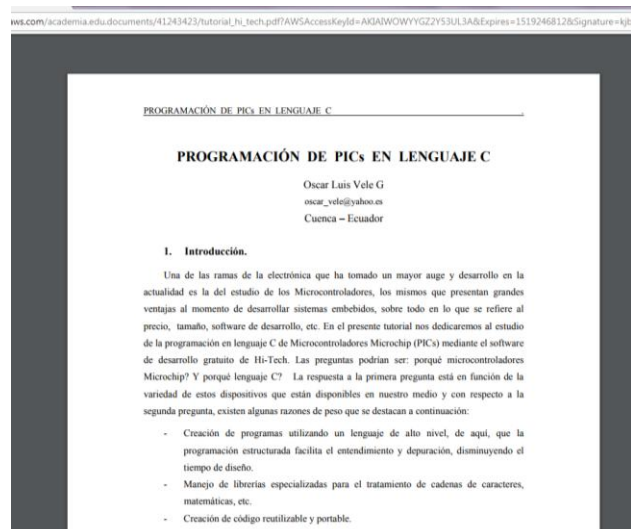
https://books.google.com.mx/books?id=OpJ_0zpF7jIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&ad=0#v=onepage&q&f=false



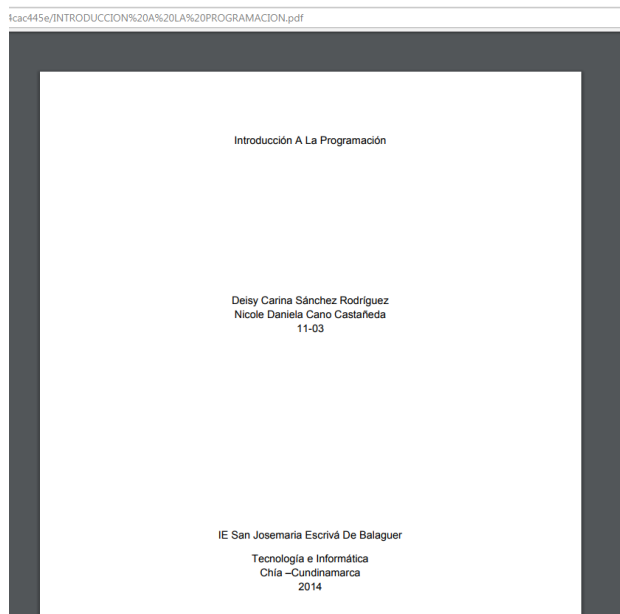
https://books.google.com.mx/books?id=AZ1ZXBlu9Y8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&ad=0#v=onepage&q&f=false



<http://e-spacio.uned.es:8080/fedora/get/taec:congreso-1996-1007/S2I05.pdf>

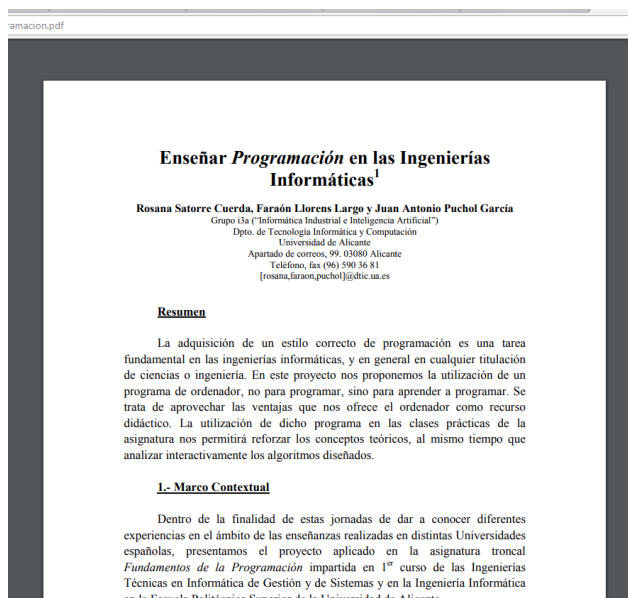


https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41243423/tutorial_hi_tech.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1519246812&Signature=kjb7Wxdj1MiJUp9CeZUblSNDQYs%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTutorial_hi_tech.pdf

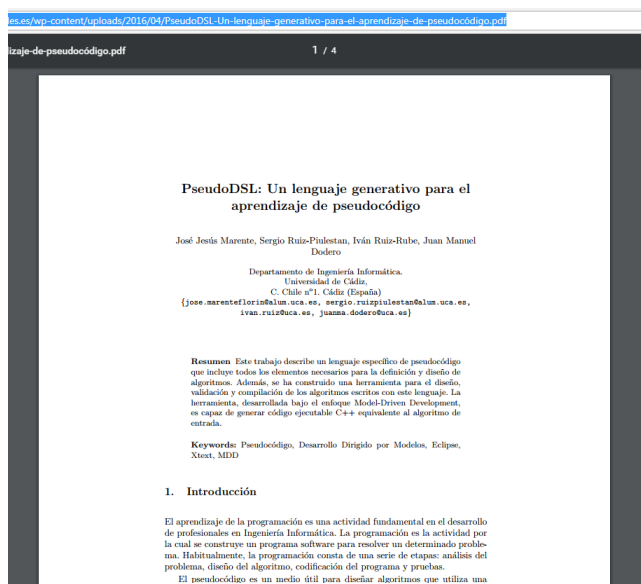


<http://files.sanjo2014.webnode.es/200000001-c34cac445e/INTRODUCCION%20A%20LA%20PROGRAMACION.pdf>

- 5 páginas relacionadas con pseudocódigo.



<http://www.dccia.ua.es/~faraon/docs/programacion.pdf>



<https://biblioteca.sistedes.es/wp-content/uploads/2016/04/PseudoDSL-Un-lenguaje-generativo-para-el-aprendizaje-de-pseudoc%C3%B3digo.pdf>

Intérprete para probar un programa escrito en pseudocódigo

FELIX HUAR EVANGELISTA*
PABLO JOSÉ NOVARA**

Recibido: 10/05/14 Aceptado: 25/05/14

RESUMEN

El objetivo del presente artículo es dar a conocer a la comunidad estudiantil que se inicia en la solución de problemas mediante programación el uso del programa llamado PSeInt. Este es un programa que permite escribir algoritmos mediante carta N-S, pseudocódigo, diagrama de flujo [1], y posteriormente hacer la prueba respectiva. Lo sabrá es que el estudiante no necesita conocer ningún lenguaje de programación para usar esta herramienta.

Palabras clave: algoritmo, diagrama de flujo, carta N-S, programa, PSeInt, pseudocódigo

INTERPRETER TO TEST A PROGRAM WRITTEN IN PSEUDOCODE

ABSTRACT

The purpose of this article is to acquaint the student community that begins in troubleshooting programmatically using the program called PSeInt. This is a program that allows to represent algorithms using pseudocode, chart N-S, flowchart, and then make the respective test. The obvious trend is that the student does not need to know any programming language to use this tool.

1. INTRODUCCIÓN

Cuando un estudiante inicia por vez primera la tarea de escribir programas de computadora para resolver un determinado problema, generalmente tiene que plantear el *algoritmo*, y este puede realizar usando un diagrama de flujo, cartas de Nassi-Shneiderman (carta N-S) o pseudocódigo.

Una vez resuelto el problema, debe simular la corrida del algoritmo con datos, a esta prueba se denomina prueba de escritorio, si al validar los datos en el algoritmo se obtienen los resultados correctos, podemos concluir que el algoritmo está correcto y está preparado para ser *codificado* en cualquier lenguaje de programación [2].

El presente artículo tiene como objetivo presentar las características y bondades del programa PSeInt.

2. OBJETIVO

Es escribir el algoritmo en diagrama de flujo, cartas de Nassi-Shneiderman o pseudocódigo sin necesidad de codificar en un determinado lenguaje de programación. Para lo cual se usará un intérprete denominado PSeInt y con ella comprobar los resultados y si existe error hacer la corrección en el mismo programa.

52392/

The screenshot shows the bdigital.unal.edu.co website. The main content area displays a document titled "Elaboración de una propuesta de enseñanza para el aprendizaje de algoritmos en pseudocódigo utilizando las herramientas de la plataforma LMS Moodle; En la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño; en décimo grado". Below the title, it indicates the document is available under a Creative Commons Attribution Non-commercial No Derivatives license. The document is a PDF file, 2MB in size. On the right side, there is a sidebar with navigation options like "Inicio", "Repositorio UN /", "Acceso de usuarios", "Iniciar sesión", "Crear cuenta", "Consulte por", "Año", "Materia", "División", "Autor", "Tipo de documento", and "Unidad Administrativa". At the bottom, there are links for "Servicios BDigital" and "Canales de información".

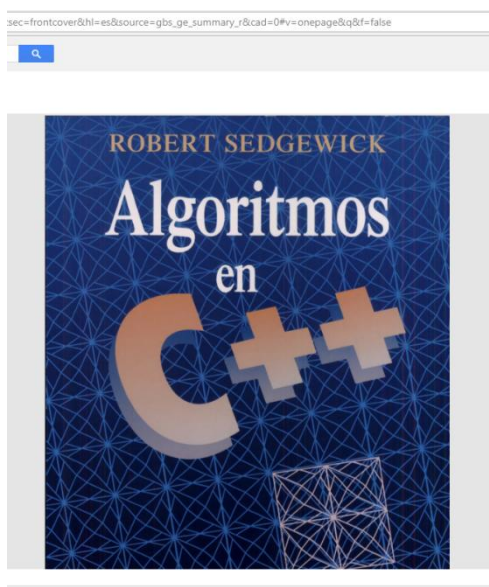
<http://www.bdigital.unal.edu.co/52392/>

v10915/19177

The screenshot shows the Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI) website. The main content area displays a document titled "Desarrollo e implementación de un intérprete de pseudocódigo para la enseñanza de algorítmica computacional". The document is by Loyarte, Horacio | Novara, Pablo, dated 2006. It is a conference paper. The document is available in Spanish. The document is 8 pages long. The document is in the field of Computer Science / Education. The document is in the field of Learning, Computer Uses in Education, Computer science education. The document is in the field of interpreter, pseudocódigo, algorítmica computacional, lenguajes.

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/19177>

- 5 páginas relacionadas con algoritmos computacionales.



https://books.google.com.mx/books?id=8OBq uzq83oC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

repositorio.upct.es/handle/10317/2130

rai Repositorio Digital

Busquedas Acceso abierto Ayuda

español Ayuda en Línea

Repositorio Principal / REPOSITORIO DE INVESTIGACIÓN / Ponencias, comunicaciones y posters / Ver ítem

Plataforma para el aprendizaje de algoritmos computacionales y su aplicación a las ciencias de la vida

Ver/
 e89.pdf (195.3Kb)

Identificadores
 URI: <http://hdl.handle.net/10317/2130>
 ISBN: 978-84-694-5333-9

Exportar
 Seleccione...

Compartir

Estadísticas

Autor
 Cano, C.; Cuadros, M.; Labarga, A.; Blanco, A.

Patrocinadores
 Campus Mare Nostrum, Universidad Politécnica de Cartagena, Universidad de Murcia, Región de Murcia

Fecha de publicación
 2011-07

Editorial
 Universidad Politécnica de Cartagena

Cita bibliográfica
 CANO, C.; CUADROS, M.; LABARGA, A.; BLANCO, A. Plataforma para el aprendizaje de

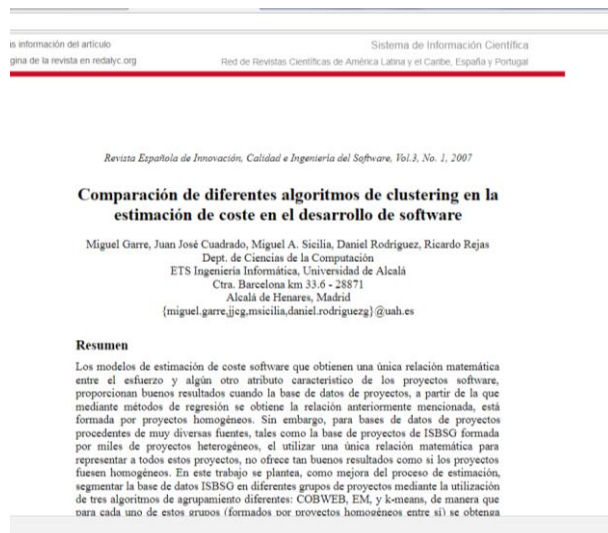
Repositorios
 Académico
 Investigación
 Institucional
 Multimedia
 Revistas

Listar
 Por fecha de publicación
 Autores
 Títulos
 Materias
 Materias Unesco
 Esta colección

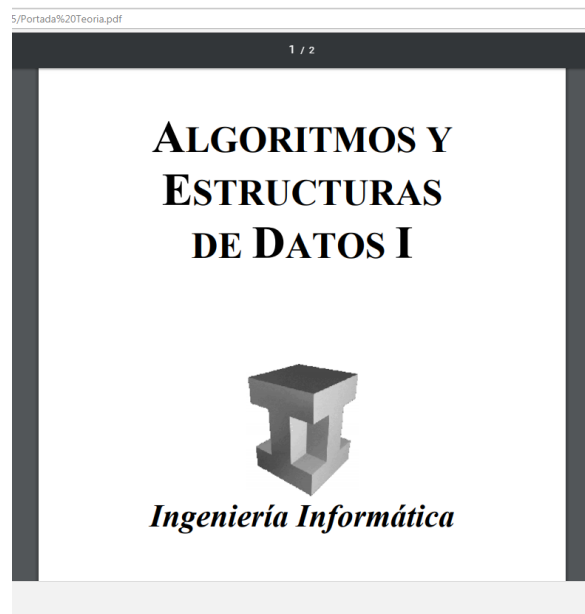
Usamos cookies únicamente para medir las visitas a este sitio web, no almacenamos datos personales. ACEPTAR COOKIES ¿Qué son las cookies?

(ebook) Proyectos d...pdf Mostrar

<http://repositorio.upct.es/handle/10317/2130>



<http://www.redalyc.org/html/922/92230103/>



http://informatica.uv.es/iiguia/AED/oldwww/2004_05/Portada%20Teoria.pdf

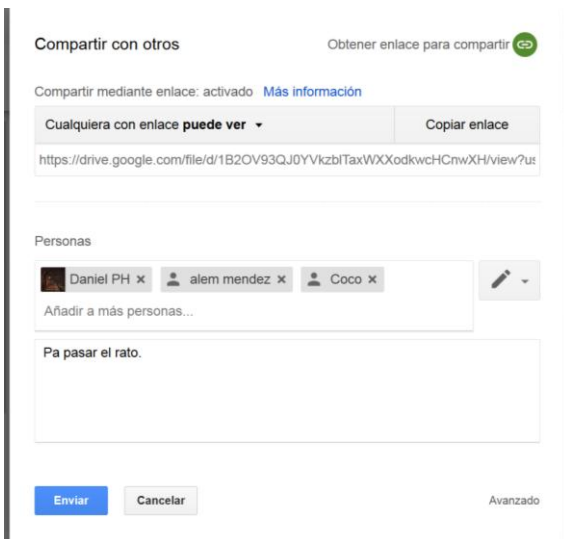


<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/18901>

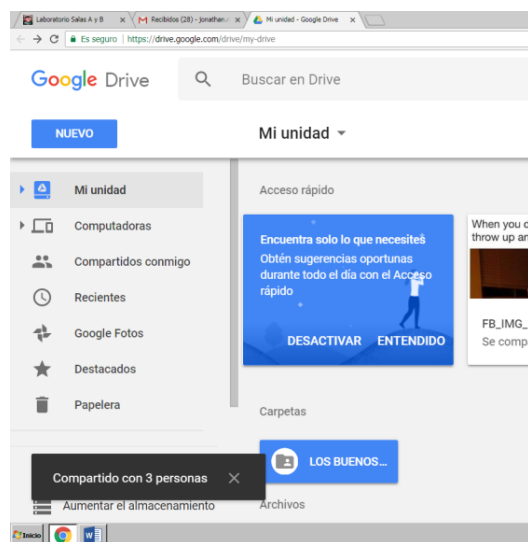
Ejercicio 6:

Compartir un documento con los demás integrantes de equipo a través de la nube.

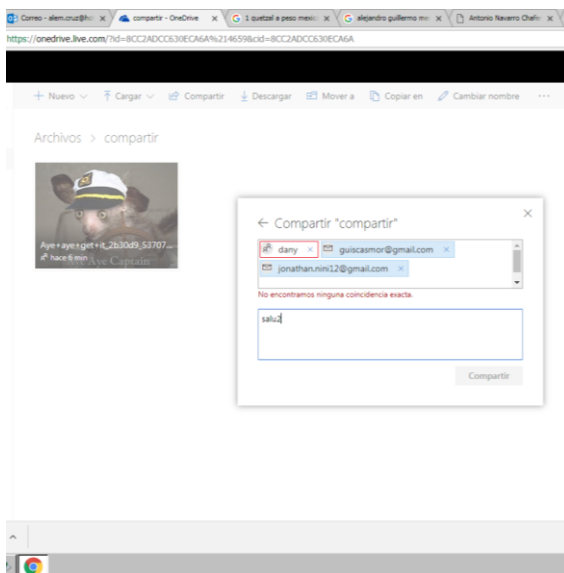
Castillo Morales Guillermo



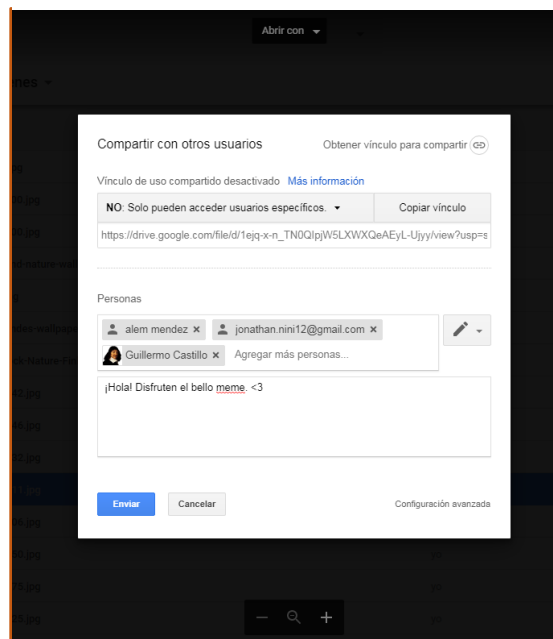
Felipe Cruz Jonathan Miguel



Méndez Cruz Alejandro Guillermo



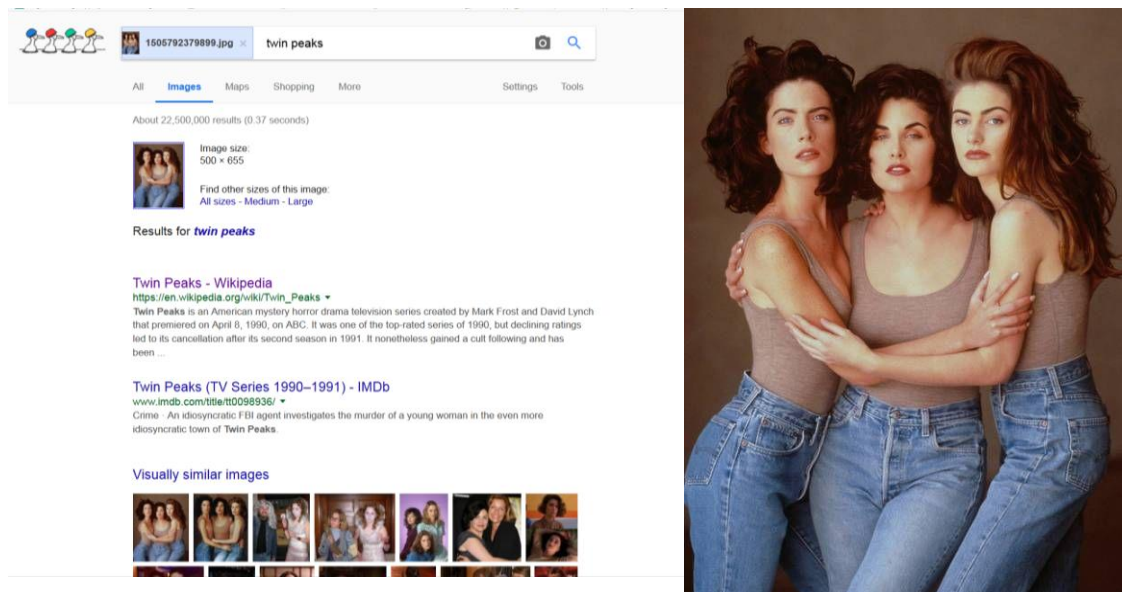
Pérez Hernández Daniel



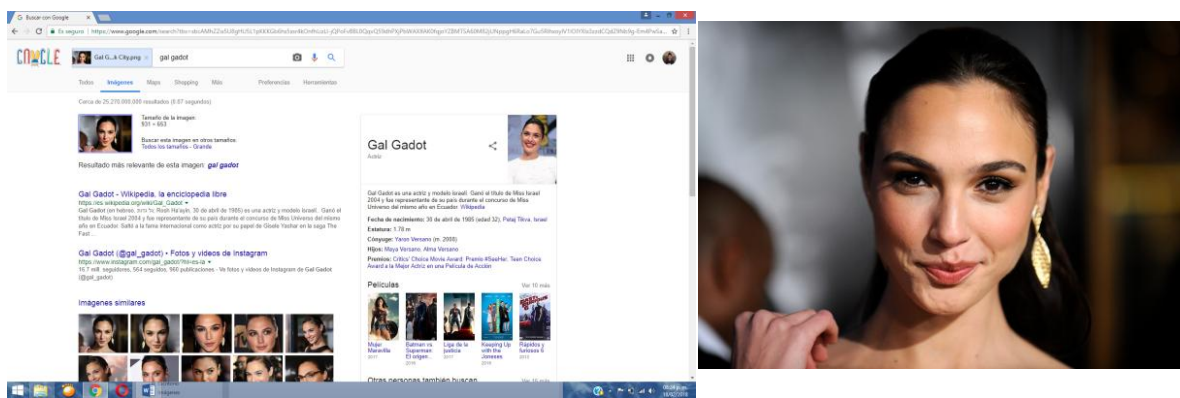
Ejercicio 7:

Realizar una búsqueda en Google a partir de una imagen por cada integrante.

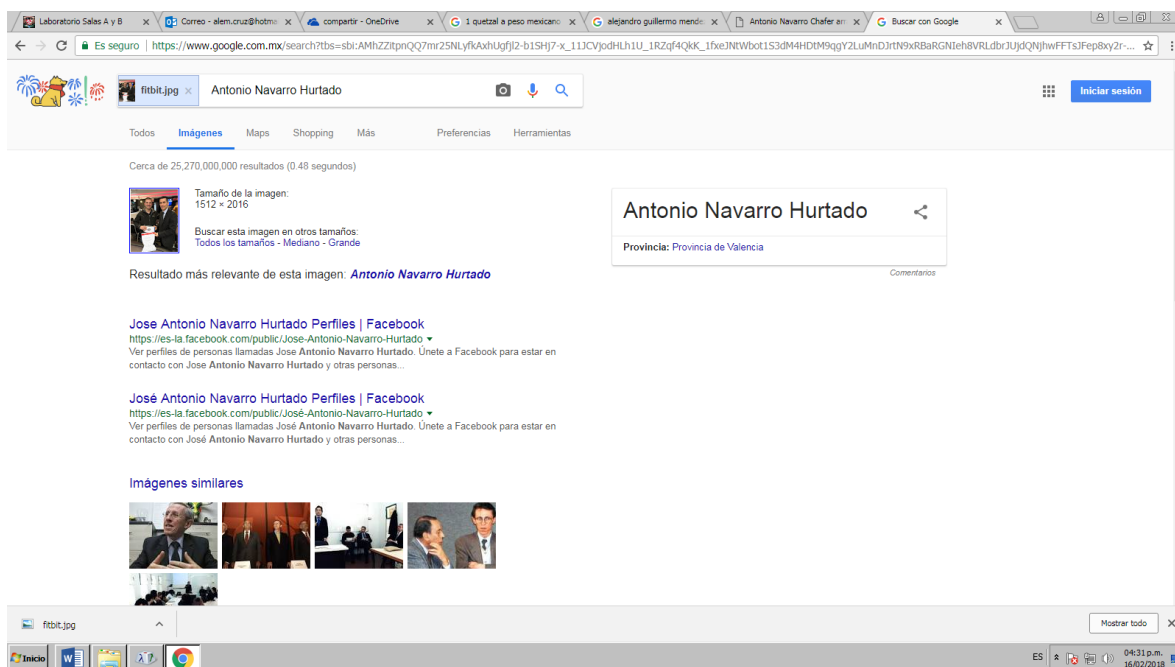
Castillo Morales Guillermo



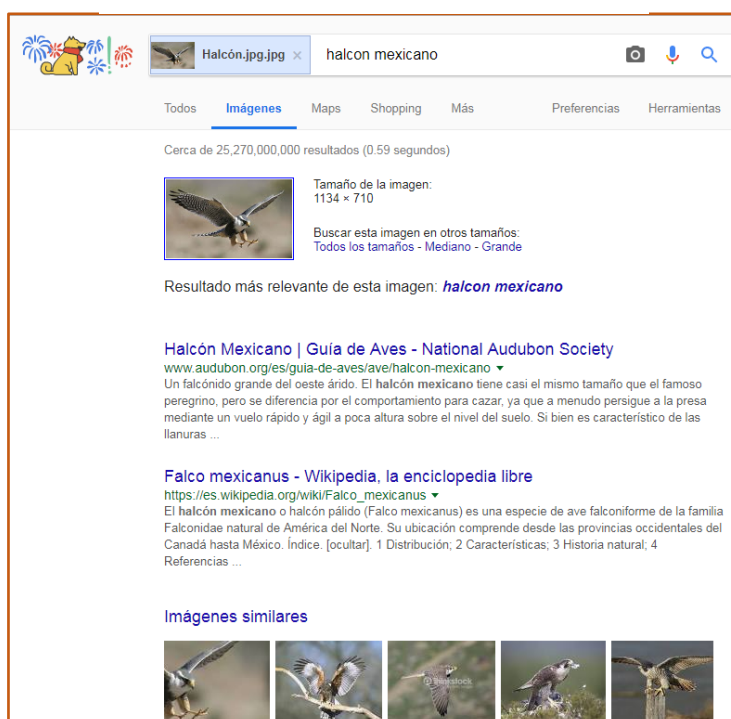
Felipe Cruz Jonathan Miguel



Méndez Cruz Alejandro Guillermo



Pérez Hernández Daniel



Ejercicio 8:

Crear un repositorio de almacenamiento en línea.

Castillo Morales Guillermo

https://github.com/sircrocoboy/practica1_fdp

Felipe Cruz Jonathan Miguel

<https://github.com/TatanNini>

Méndez Cruz Alejandro Guillermo

https://github.com/AlemjandroMendez/practica1_fdp

Pérez Hernández Daniel

<https://github.com/DannFox>

Aprendizaje Individual

Castillo Morales Guillermo.

Me pareció una práctica muy interesante, pues a pesar de que conocía la mayoría de las características de Google usadas, otras me tomaron de sorpresa: por ejemplo, aprendí que podemos usar el buscador para realizar gráficas en tercera dimensión. Todo esto lo convierten en una herramienta importante de la que podemos hacer uso a lo largo de nuestra carrera y vida laboral.

Felipe Cruz Jonathan Miguel

Yo aprendí varias cosas, ya que los exploradores solo los ocupo para buscar tareas o ver videos, pero ya vi que hay una página especial para alumnos que aparecen más archivos en Pdf y podrán ayudarme más, así como también el poner una foto en el buscador de imágenes y te muestre sobre el personaje o similar (yo por ejemplo al llegar a casa lo probé con fotos mías y de mi familia), algo que me gusto bastante y ya me ayudo es que para graficar en 2D y 3D solo debes poner la ecuación hasta arriba y te la da mejor que si andas buscando programas en internet que grafiquen

Méndez Cruz Alejandro Guillermo

Conocí Github, que es para hacer proyectos, a cómo usarlo, como subir archivos y será de utilidad en la materia

Pérez Hernández Daniel

Después de esta práctica, puedo emplear de manera más eficiente y certera el motor de búsqueda Google: comandos simples con finalidad de filtros, la calculadora para obtener gráficas en dos o tres dimensiones, el convertidor de unidades, su sección Académica y búsqueda de imágenes a partir de imágenes insertadas.

Este comienzo me pareció muy sencillo, y seguramente me serán de utilidad en futuras ocasiones para cursar un buen semestre. Concluyendo, considero a mi equipo muy dinámico, abierto a opiniones y dispuesto a trabajar (resulta agradable).