



## Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

### Laboratorios de computación salas A y B

*Profesor:* Alejandro Esteban Pimentel Alarcon

*Asignatura:* Fundamentos de programación

*Grupo:* 3

*No de Práctica(s):* 6

*Integrante(s):* Diana Laura Hinojosa Ruiz

*No. de Equipo de  
cómputo empleado:* 14

*No. de Lista o Brigada:* 6740

*Semestre:* Primer semestre

*Fecha de entrega:* 30 septiembre 2019

*Observaciones:* Falta la actividad del editor "vim"

**CALIFICACIÓN:** 7

## OBJETIVO

Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en lenguaje C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

## INTRODUCCION

En esta práctica empezamos a introducir los conocimientos básicos para juntarlos y poder comenzar la programación en C, además investigamos algunos tipos de texto plano y vimos tres tipos de editores de texto, como lo es Nano, Vi y Notepad ++. De igual forma el cómo compilar y correr.

## DESARROLLO

La primera actividad la realicé en casa, normalmente lo de a continuación es para texto plano, el cual es el tipo de archivo más sencillo que existe.

Actividad: hacer una investigación muy somera a cerca de los siguientes tipos de archivo.

- txt: Los archivos con la extensión de archivo .txt sólo puede ser puesto en marcha por ciertas aplicaciones. Es posible que .txt archivos son archivos de datos en lugar de los documentos o medios de comunicación, lo que significa que no están destinados para ser visto a todos.
- markdown: es una forma sencilla de agregar formato a textos web. Con formato nos referimos a itálicas, negritas, listas, y más, en texto plano –por ejemplo, el texto que nos encontramos en el visor de HTML de los editores de blogs, o en el Bloc de Notas de Windows, para hacer el concepto más asequible- con el propósito de crear un texto plano fácil de escribir y fácil de leer, y que pudiera convertirse de forma sencilla y válida a XHTML.
- html: HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, o Hypertext Markup Language en inglés) es el lenguaje usado para crear documentos web. HTML es un lenguaje de marcas, es decir, marca el texto y no debe ser confundido con un lenguaje de programación. Cuando se usa como extensión de archivo, ésta le informa a un explorador web como Firefox que el archivo es un documento web.
- láTeX: Previsualización de texto en LaTeX en el programa Emacs con la extensión AUCTeX. (escrito LaTeX en texto plano) es un sistema de composición de textos, orientado a la creación de documentos escritos que presenten una alta calidad tipográfica.
- csv: Un csv (comma-separated values) es un archivo de texto que almacena los datos en forma de columnas, separadas por coma y las filas se distinguen por saltos de línea. Es una forma muy sencilla de representar la información. Normalmente para importar o exportar de bases de datos de unas aplicaciones.

Durante la práctica en clase el profesor nos habló de los distintos tipos de editores.

### Nano

Es el más sencillo de todos, es editor de terminal y principalmente se utiliza para los commits. Normalmente puede utilizarse Vi o Vim, pero para cywing es solamente Vi.

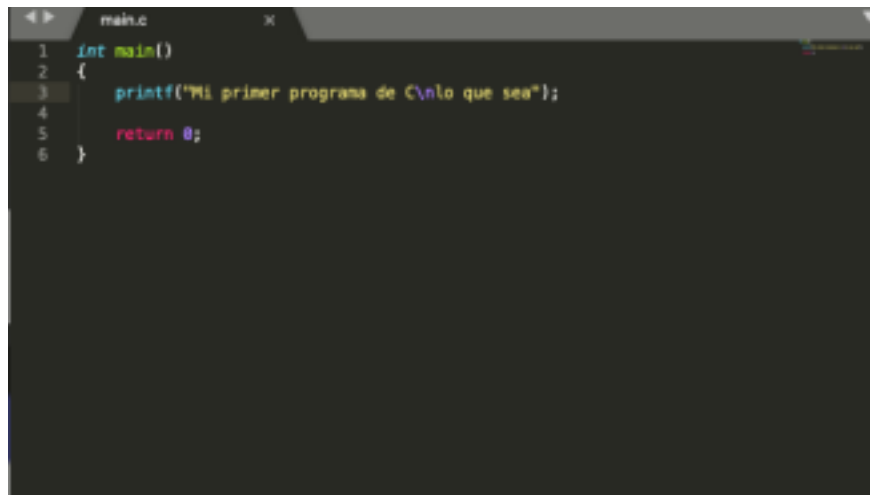
## Vi

También es editor de terminal, en cuanto a velocidad para editar textos es mejor, pero si requiere tiempo para aprender a utilizarlo.

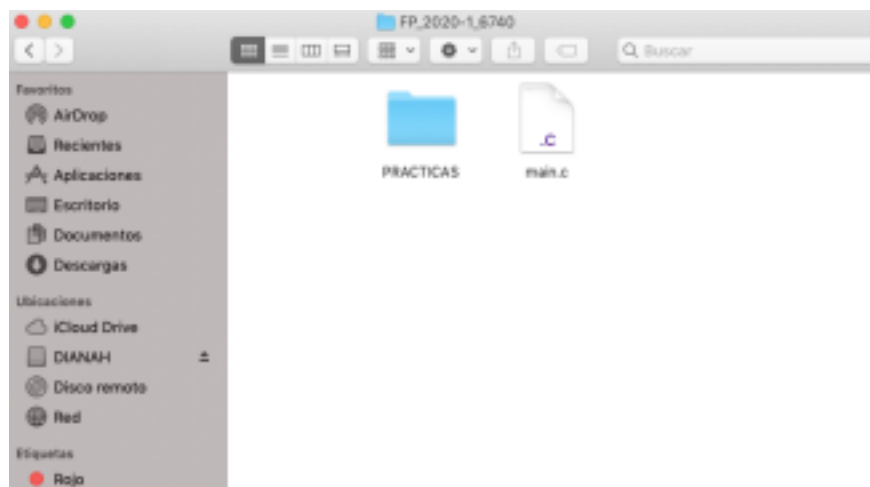
## Notepad ++

Creamos nuestro primer programa de C:

1. Cada instrucción en C, se cierra con ;
2. \n es igual a salto de línea
3. \t es un tabulador
4. Para guardar todo es con extensión .c y al poner nombre y guardar ya aparecen los colores.

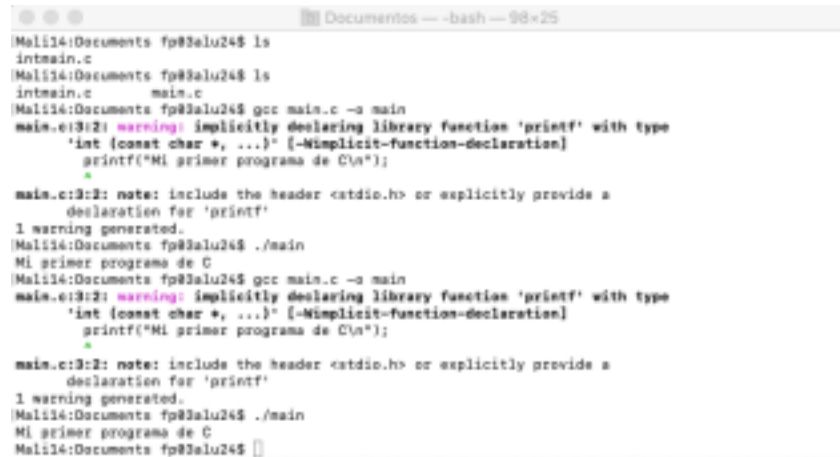
A screenshot of a code editor window titled 'main.c'. The code is as follows:

```
1 int main()
2 {
3     printf("Mi primer programa de C\nlo que sea");
4
5     return 0;
6 }
```

The code is color-coded: 'int' is blue, 'main()' is green, '{' and '}' are black, 'printf' is blue, the string is red, '\n' is blue, 'return' is blue, and '0' is red.

## Compilar y correr

Instrucción del gcc (compilador): va a leer el código que escribimos, convertir las instrucciones y transformar en 1 y 0.



```
Mal114:Documents fp@3alu24$ ls
intmain.c
Mal114:Documents fp@3alu24$ ls
intmain.c      main.c
Mal114:Documents fp@3alu24$ gcc main.c -o main
main.c:3:2: warning: implicitly declaring library function 'printf' with type
      'int (const char *, ...)' [-Wimplicit-function-declaration]
      printf("Mi primer programa de C\n");
      ^
main.c:3:2: note: include the header <stdio.h> or explicitly provide a
      declaration for 'printf'
1 warning generated.
Mal114:Documents fp@3alu24$ ./main
Mi primer programa de C
Mal114:Documents fp@3alu24$ gcc main.c -o main
main.c:3:2: warning: implicitly declaring library function 'printf' with type
      'int (const char *, ...)' [-Wimplicit-function-declaration]
      printf("Mi primer programa de C\n");
      ^
main.c:3:2: note: include the header <stdio.h> or explicitly provide a
      declaration for 'printf'
1 warning generated.
Mal114:Documents fp@3alu24$ ./main
Mi primer programa de C
Mal114:Documents fp@3alu24$
```

## CONCLUSION

Realmente fueron algunos conceptos y programas básicos a cerca del lenguaje en C, pero a pesar de que son básicos también son muy importantes para poder comprender los temas y las aplicaciones siguientes, para mi si fue un poco confuso pero volví a repetir el proceso en la computadora del laboratorio para reforzar los conocimientos.