

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):		
Integrante(s):	Emmanuel Téllez Chaverría	
No. de lista o brigada:	48	
Semestre:	2025-1	
Fecha de entrega:	Lunes 19/08/24	
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 motores de búsqueda con funciones avanzadas.

Actividades:

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

Introducción:Se emplearán las herramientas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para poder conocer cómo utilizarlas en nuestras tareas académicas centrándonos en el manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores de información

Desarrollo:

use el comando imagenes natacion or futbol -tenis y me sirvio para que la búsqueda no contenga el resultado en -



use el comando "ingeniería en computación" y me sirvió para que la búsqueda contenga exactamente las palabras en comillas

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías | https://www.cucei.udg.mx > carreras > com

Ingeniería en Computación - CUCEI

Ingenieria en Computación · Licenciatura en Informatica. Idioma Español ... COORDINACIÓN DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN Coordinador: Mtro. José Luis David ...



Centro Universitario Valle de Chalco UAEM

https://cuvalledechalco.uaemex.mx > licenciaturas > ico

Ingeniería en Computación

Ingeniería en Computación · Realizar análisis, diseño, implementación y mantenimiento de sistemas computacionales. · Realizar diseño y mantenimiento de circuitos ...



Universidad Nacional de la Plata

https://ic.info.unlp.edu.ar > alcances-del-titulo-y-comp...

Home – Ingeniería en Computación UNLP

La carrera Ingeniería en Computación está acreditada por 6 años según RESFC-2017-346-APN-CONEAU#ME. DIRECTORES DE LA ... Ingenieria en Computación - UNLP.



ITAM

https://dai.itam.mx > ingenieria-en-computacion :

Ingenieria en Computación | DAI

El Programa de Ingeniería en Computación tiene como objetivo general la formación de profesionistas que estén plenamente capacitados para innovar y crear ...



Universidad Autónoma del Estado de México

https://cuecatepec.uaemex.mx > licenciaturas > ingenie...

Ingeniería en Computación - CU UAEM Ecatepec

Son objetivos de la Licenciatura de Ingeniería en Computación, formar profesionistas que sean capaces de proveer soluciones computacionales innovadoras y ...

al poner +"apuntadores" se agrega el contenido en el + a la búsqueda



"programación en C" +"apuntadores"



× 🕴 🙃





Maestros del Web

https://www.maestrosdelweb.com > programacion-en-c... : Programación en C/C++: Trabajando con punteros

28 ago 2012 — En el contexto de la programación en C/C++ trabajar con punteros es ... apuntadores sirve de mucho. Si en otra ocacion incluirias ...



YouTube

https://www.youtube.com > watch

Comenzando con punteros o apuntadores (Programación en C)



Comenzando con punteros o apuntadores (Programación en C). 322 views · 3 years ago #ProgramacionenC ...more ...



https://a01411799.medium.com > apuntadores-en-c-a...

Apuntadores en C++ ¿Amigos o enemigos?

22 nov 2020 — Bibliografía. Programación en C, C++, Java y UML (2a. ed.) Capítulo 11: Apuntadores. Dra. Maria de Lourdes López García, 'Apuntadores', ...



Universidad Veracruzana

https://www.uv.mx > ermeneses > files > 2021/08

ESTRUCTURAS DE DATOS

/ Un uso común de la comparación de <mark>apuntadores</mark> es determinar si un **apuntador** ... Programación en C++: Algoritmos, Estructuras de datos y objetos. McGraw-Hill ...

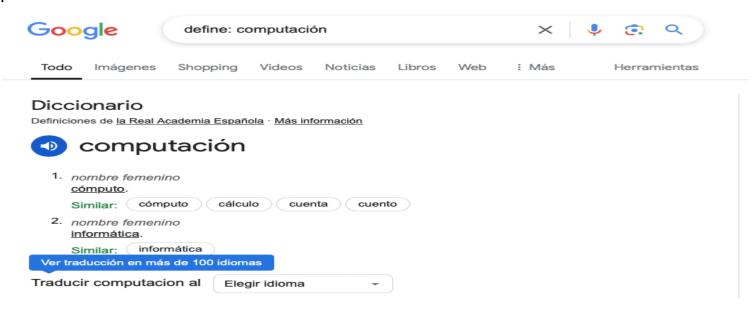


Studocu

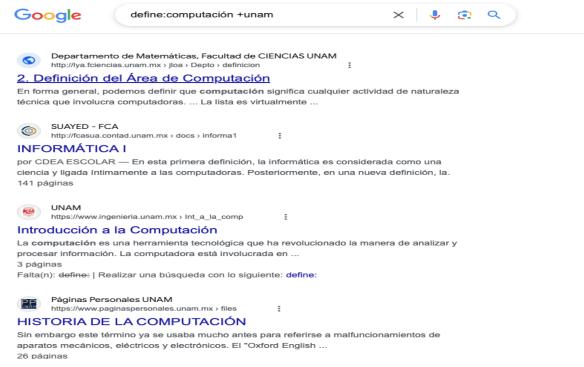
Studocu https://www.studocu.com > latam > document > punter...

Punteros y Registros en C - Warning: TT: undefined function

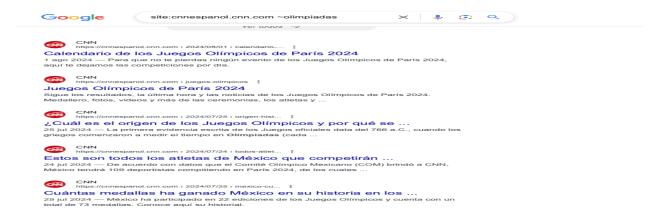
use el comando define:computación y me ayuda para querer saber solo el significado de la palabra buscada



si le agrego el +unam se agrega a la búsqueda los resultados relacionados a lo solicitado



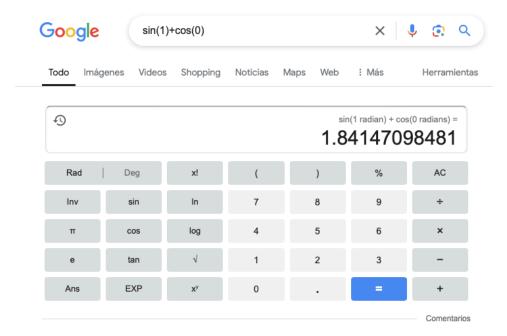
usando el comando site y ~ salen resultados del sitio web específico buscado



con los comandos intitle intext filetype puedo buscar resultados que contengan las palabras específicas buscadas en intitle y con intext restringe los resultados señalados y con filetype puedo buscar el tipo de archivo de preferencia



el buscador puede dar resultados de múltiples operaciones que se puedan buscar

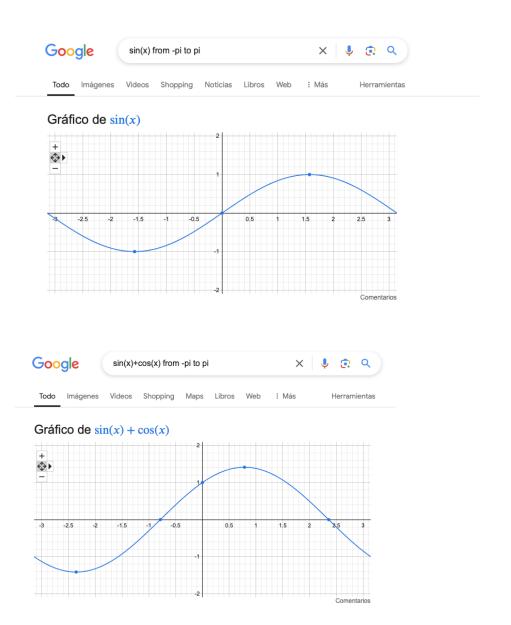


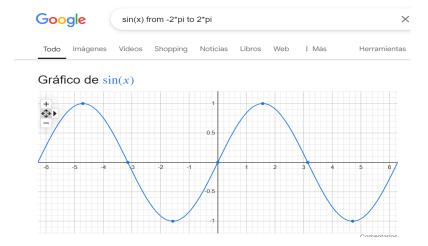
es posible usar un convertidor de unidades en el buscador con las unidades deseadas





escribiendo funciones es posible obtener Gráficas de 2D





con buscar "google académico" el buscador cambiará nos arrojará resultados académicos con extensa información académica



google imágenes nos permite buscar la imagen deseada con solo arrastrarla al buscador como en este caso con una imagen de saltamontes



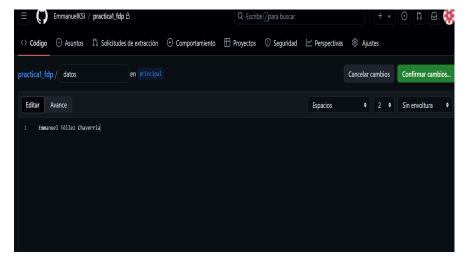
creamos ahora una cuenta en github.com y comenzamos a hacer nuestro primer repositorio



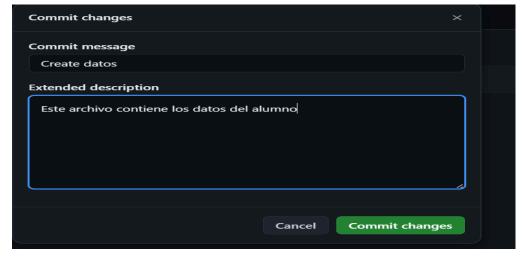
después de darle en crear nuevo repositorio continuamos con crear nuevo archivo



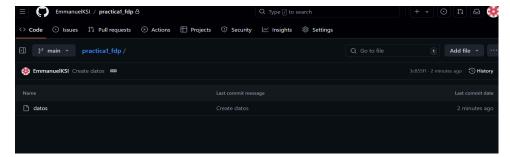
agregamos en la parte de nombre del archivo "datos" y en la primer fila ponemos nuestro nombre



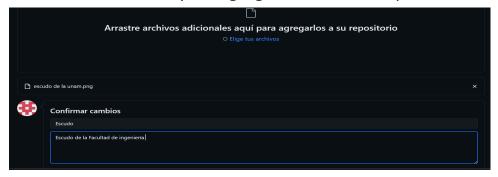
modificamos el archivo en commit changes y ponemos "este archivo contiene los datos del alumno" en la descripción



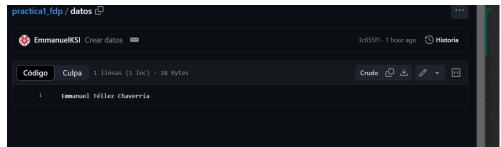
agregamos imágenes de los escudos de la facultad en el apartado "agregar archivos"



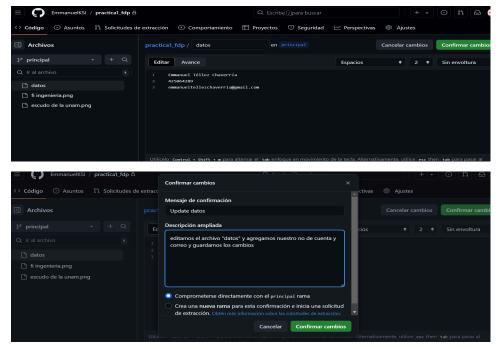
subimos los archivos y les agregamos una descripción



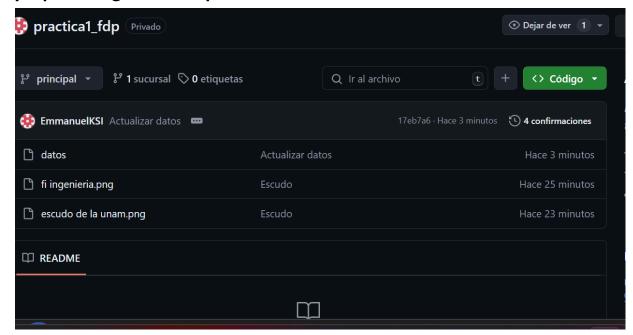
una vez agregados los archivos seleccionamos el apartado de editar (el símbolo del lapiz)



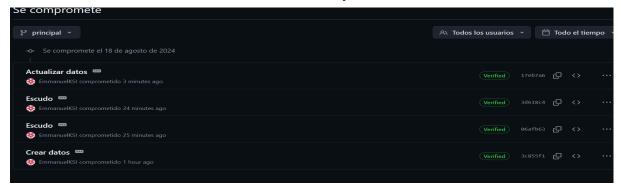
agregamos nuestro no de cuenta y correo y guardamos los cambios añadiendo una descripción de lo que hicimos



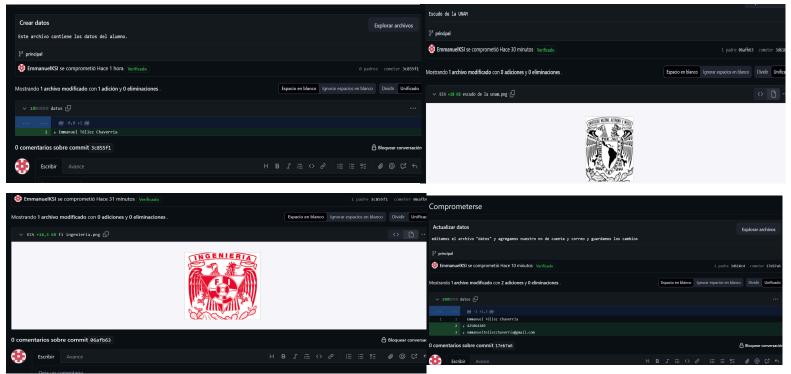
ya que este guardado aparecerán en commits 4



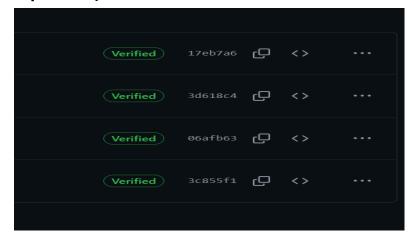
dandole click nos mostrará los cambios que se hicieron



al seleccionar cada uno podremos observar los cambios que se hicieron y el contenido de cada uno (los datos,los escudos y sus descripciones)



con los apartados <> podemos regresar para poder ver las versiones anteriores de los archivos (como cuando guardamos la partida en un juego y queremos regresar a un punto de control específico)



Conclusiones:

En esta primer práctica pudimos saber cómo utilizar los comandos en el buscador de google y el para qué nos sirven obteniendo diferentes tipos de resultados de búsqueda específicos de acuerdo a los comandos y búsquedas deseadas

Tambien logramos crear un repositorio en github.com conociendo asi como funciona la pagina y el como nos puede ayudar en nuestros proyectos futuros al poder modificar y guardar diferentes tipos de archivos y proyectos y poder regresar a cada cambio específico para modificarlo

Link del Repositorio Práctica 1:

https://github.com/EmmanuelKSI/practica1_fdp.git