



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Manuel Enrique Castañeda Castañeda

Profesor:

Fundamentos de Programación

Asignatura:

14

Grupo:

1 La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería

No de Práctica(s):

Martínez Díaz Fernando Jair

Integrante(s):

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

NL: 25

No. de Lista o Brigada:

2021-1

Semestre:

12 de Octubre del 2020

Fecha de entrega:

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

INTRODUCCIÓN

El hacer uso de un equipo de cómputo se ha vuelto una actividad indispensable en estos tiempos, más aún con la aparición de la pandemia, la cual ha obligado a la mayoría de las personas a trabajar o estudiar desde casa, por esto es importante saber cómo funciona una computadora para que esta pueda realizar tareas desde lo más básico y esencial, hasta lo más elaborado y complejo, trabajando de la manera más eficaz posible.

Es por lo anterior, que en el desarrollo de proyectos se realizan varias actividades de las cuales podemos mencionar:

- Registro de planes, programas y cualquier documento con información del proyecto en su desarrollo y en producción.
- Almacenamiento de la información en repositorios que sean accesibles, seguros y que la disponibilidad de la información sea las 24 hrs de los 360 días del año.
- Búsqueda avanzada o especializada de información en Internet.

Control de versiones

Es la gestión de los “n” número de cambios que se le realizan a algún tipo de documento. Una versión es el estado en el que se encuentra el mismo en un momento dado de su desarrollo o modificación.

Aunque un sistema de control de versiones puede realizarse de forma manual, es muy aconsejable disponer de herramientas que faciliten esta gestión dando lugar a los llamados sistemas de control de versiones o VCS (Version Control System).

Estos sistemas facilitan la administración de las distintas versiones de cada producto desarrollado. Ejemplos de este tipo de herramientas son entre otros: CVS, Subversion, SourceSafe, ClearCase, Darcs, Bazaar,

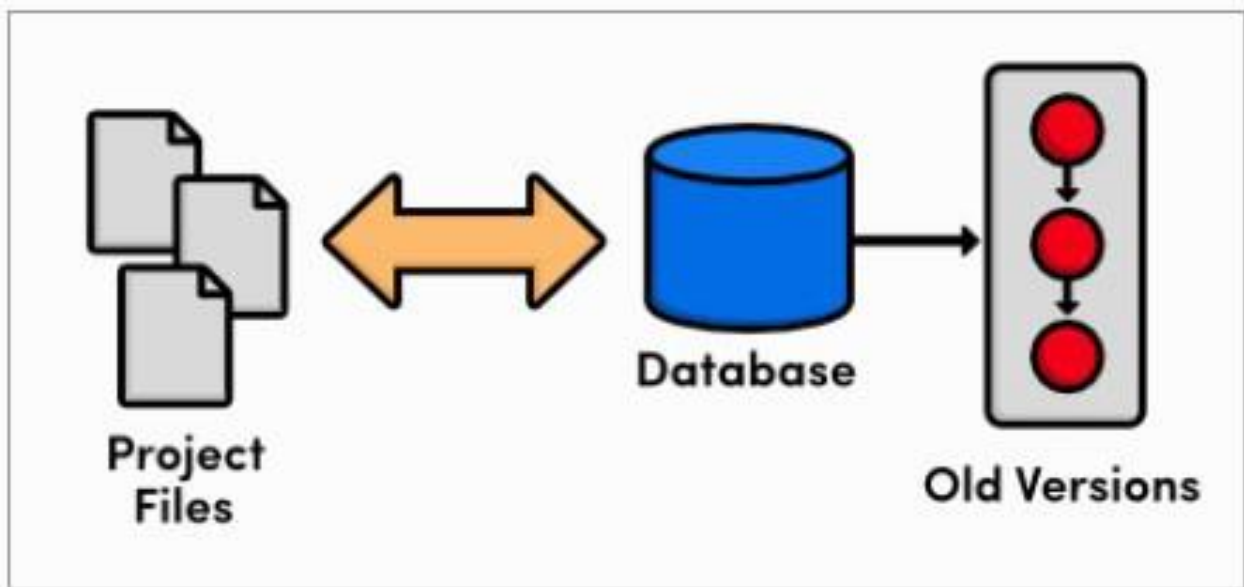
Plastic SCM, Git, SCCS, Mercurial, Perforce, Fossil SCM, Team Foundation Server.

El control de versiones se realiza principalmente en la industria informática para controlar las distintas versiones del código fuente dando lugar a los sistemas de control de código fuente o SCM (Source Code Management). Sin embargo, los mismos conceptos son aplicables a otros ámbitos como documentos, imágenes, sitios web, etc.

Tipos de Sistemas de Control de Versiones

- Sistema de Control de Versiones Local

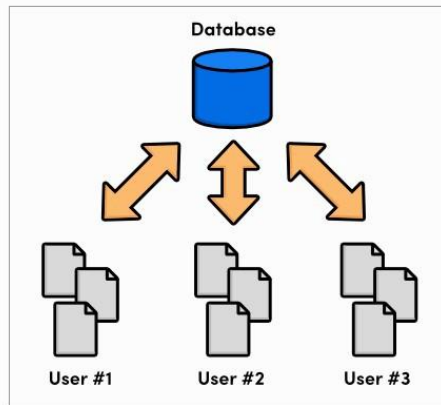
En estos sistemas, el registro de los cambios de los archivos se almacena en una base de datos local.



Local version control

- Sistema de Control de Versiones Centralizado

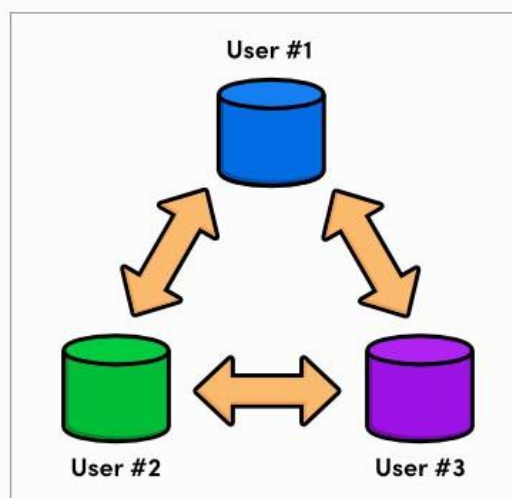
Estos sistemas están pensados para poder trabajar con colaboradores, por lo que un servidor central lleva el control de las versiones y cada usuario descarga los archivos desde ese servidor y sube sus cambios al mismo.



Centralized version control

- Sistema de Control de Versiones Distribuido

En estos sistemas, los usuarios tienen una copia exacta del proyecto, así como todo el registro de las versiones, de esta manera si el servidor remoto falla, los usuarios pueden restablecer el servidor con sus propias copias de seguridad, además los usuarios pueden obtener los cambios en los archivos directamente del equipo de otros usuarios.



Distributed version control

Repositorio

Un repositorio es el directorio de trabajo usado para organizar un proyecto, aquí se encuentran todos los archivos que integran el proyecto, y en el caso de Git, todos los archivos necesarios para llevar acabo el control de versiones.

Tipos de Repositorio

- Repositorio Local

Un repositorio local, es aquel que se encuentra en nuestro propio equipo y solo el dueño del equipo tiene acceso a él.

- Repositorio Remoto

Un repositorio remoto es aquel que está alojado en la nube, esto quiere decir, que se encuentra en un servidor externo, el cual puede ser accedido desde internet y que nos va a permitir tener siempre a la mano nuestros archivos. Algunos de estas plataformas son: github.com, bitbucket.org o gitlab.com, todos ofreciendo diferentes características.

- Github

Github es una plataforma de almacenamiento para control de versiones y colaboración. Esta plataforma nos permite almacenar nuestros repositorios de una forma fácil y rápida, además nos da herramientas para el mejor control del proyecto, posibilidad de agregar colaboradores, notificaciones, herramientas gráficas y mucho más. Actualmente Github cuenta con más de 14 millones de usuarios haciéndola la plataforma más grande de almacenamiento de código en el mundo.

Almacenamiento en la Nube

El almacenamiento en la nube es un modelo de servicio en el cual los datos de un sistema de cómputo se almacenan, se administran y se respaldan de forma remota, normalmente en servidores que están en la nube y que son administrados por el proveedor del servicio. Estos datos se ponen a disposición de los usuarios a través de una red, como lo es Internet.

Google Drive, OneDrive, iCloud o Dropbox son algunos espacios de almacenamiento en la nube. Además, Google Drive (Google) y OneDrive (Outlook) cuentan con herramientas que permiten crear documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones, donde el único requisito es tener una cuenta de correo de dichos proveedores.

DESARROLLO

Actividad 1

1. Características de la PS5 y diferencias con las PS4

R=

	PS5	PS4
CPU	8 núcleos Zen 2 a 3.5GHz	8 núcleos Jaguar a 1.6GHz
Disipación de calor de CPU	Disipación con metal líquidos (mezcla de metales específicos)	Disipación con pasta térmica (matriz líquida polimerizable)
GPU	0.28 TFLOPs, 36 CUs a 2.23GHz	1.84 TFLOPs, 18 CUs a 800MHz
Arquitectura de GPU	RDNA 2	GCN
Memoria RAM	16GB GDDR6/256-bit	8GB GDDR5/256-bit
Ancho de banda de la memoria	448GB/s	176GB/s
Almacenamiento	825GB SSD	500GB HDD
Ampliación de	Slot NVMe SSD	HDD

almacenamiento		
Almacenamiento externo	Compatibilidad USB HDD	Compatibilidad USB HDD
Lector de disco	4K UHD Blu-ray	Blu-ray
Dimensiones	390mm x 104mm x 260mm (modelo con lector de disco) 390mm x 92mm x 260mm (modelo All Digital)	275 x 53 x 305 mm
Peso	4.5 kg (Con lector de disco) 3.9 kg (All Digital)	2,8 kg en PS4 2,1 kg en PS4 Slim

2. Explicar el funcionamiento del procesador Core i3, i5, i7 y i9 de última generación

R=

El procesador es el encargado de la ejecución de las instrucciones de los programas. Todos los ordenadores tienen al menos un procesador. El procesador está formado por un conjunto de registros que almacenen datos, una unidad aritmético-lógica que realiza operaciones con ellos y una unidad de control que se encarga de coordinar a todos los componentes. Un reloj interno determina la velocidad de trabajo de estos elementos internos.

El procesador no es de una sola pieza. Está formado por una serie de componentes cada uno de los cuales tiene una función concreta. El procesador trabaja de forma conjunta con la memoria RAM, que es la que almacena las instrucciones y los datos de todos los programas que se están ejecutando en el ordenador en un momento dado.

Procesadores Core	i3	i5	i7	i9
Características (Esenciales)	Segmento vertical: Escritorio	Segmento vertical: Escritorio	Segmento vertical: Escritorio	Segmento vertical: Escritorio
	Colección de productos: Procesadores Intel® Core™ i3 de 10ma Generación	Colección de productos: Procesadores Intel® Core™ i5 de décima generación	Colección de productos: Procesadores Intel® Core™ i7 de décima generación	Colección de productos: Procesadores Intel® Core™ i9 de décima generación
	Litografía: 14 nm	Litografía: 14 nm	Litografía: 14 nm	Litografía: 14 nm
	Condiciones de uso: PC/Client/Tablet	Condiciones de uso: PC/Client/Tableta	Condiciones de uso: PC/Client/Tableta	Condiciones de uso: PC/Client/Tableta
	Cantidad de núcleos: 4	Cantidad de núcleos: 6	Cantidad de núcleos: 8	Cantidad de núcleos: 10
	Cantidad de subprocesos: 8	Cantidad de subprocesos: 12	Cantidad de subprocesos: 16	Cantidad de subprocesos: 20
	Frecuencia base del procesador: 3,80 GHz	Frecuencia base del procesador: 3,10 GHz	Frecuencia base del procesador: 2,90 GHz	Frecuencia base del procesador: 2,80 GHz
	Frecuencia turbo máxima: 4.60 GHz	Frecuencia turbo máxima: 4,50 GHz	Frecuencia turbo máxima: 4,80 GHz	Frecuencia turbo máxima: 5,20 GHz
	Caché: 8 MB Intel® Smart Cache	Cache: Caché inteligente Intel® de 12 MB	Cache: Caché inteligente Intel® de 16 MB	Cache: 20 MB de caché Intel® Smart
	Velocidad del bus: 8 GT/s	Velocidad del bus: 8 GT / s	Velocidad del bus: 8 GT / s	Velocidad del bus: 8 GT / s
	TDP: 65 W	TDP: 65 W	TDP: 65 W	TDP: 65 W

3. Investigar qué componentes debe tener una buena PC Gamer y cuál es el costo
R=

Componentes para PC Gamer gama alta	Costo
Procesador AMD Ryzen™ 7 3700X	\$7,459 https://www.cyberpuerta.mx/Computo-Hardware/Componentes/Procesadores/Procesadores-para-PC/Procesador-AMD-Ryzen-7-3700X-S-AM4-3-60GHz-8-Core-32MB-L3-con-Disipador-Wraith-Prism-RGB.html
MOBO ASUS ROG X570 Crosshair VIII Hero	\$9,220.68 https://www.amazon.com.mx/dp/B07SYW3RT2?tag=girgammal-20
Memoria RAM XPG SPECTRIX D60G RGB DDR4, 3200MHz, 16GB, Non-ECC, CL16, XMP	\$1,509 https://www.cyberpuerta.mx/Computo-Hardware/Memorias-RAM-Flash/Memorias-RAM-para-PC/Memoria-RAM-XPG-SPECTRIX-D60G-RGB-DDR4-3600MHz-16GB-Non-ECC-CL16-XMP.html
SSD Kingston A2000 NVMe, 1TB, PCI Express 3.0, M2	\$2,379 https://www.cyberpuerta.mx/Computo-Hardware/Discos-Duros-SSD-NAS/SSD-Kingston-A2000-NVMe-1TB-PCI-Express-3-0-M2.html
Tarjeta de Video Nvidia GeForce RTX 3080 10GB / Asus TUF GAMING / TUF- RTX3080-10G-GAMING /	\$19,299 https://ddtech.mx/producto/tarjeta-de-video-nvidia-geforce-rtx-3080-10gb-asus-tuf-gaming-tuf-rtx3080-10g-gaming
Fuente de Poder ASUS ROG THOR 850P 80 PLUS Platinum, 852W	\$4,719.00 https://www.cyberpuerta.mx/Computo-Hardware/Componentes/Fuentes-de-Poder-para-PC-s/Fuente-de-Poder-ASUS-ROG-THOR-850P-80-PLUS-Platinum-852W.html
Gabinete Game Factor CSG601 con Ventana RGB, Tower, ATX/EATX/Micro-ATX/Mini- ITX, USB 2.0/3.0, sin Fuente, Negro	\$2,939.00 https://www.cyberpuerta.mx/Computo-Hardware/Componentes/Gabinetes/Gabinete-Game-Factor-CSG601-con-Ventana-RGB-Tower-ATX-EATX-Micro-ATX-Mini-ITX-USB-2-0-3-0-sin-Fuente-Negro.html
Total	\$47,524.68

4. Qué necesito aprender para programar videojuegos

R=

- Conocimientos de matemáticas. En principio no son muchos y dependerán básicamente del tipo de juego, pero suelen ser esenciales conocimientos básicos de trigonometría y geometría.
- Conocimientos de física. Como las matemáticas depende del tipo de juego, para juegos de plataforma con conocimientos básicos de cinemática es suficiente.
- Conocimientos de programación. Se debe saber programar y conocer bien un lenguaje de programación el lenguaje elegido es lo de menos siempre que sea popular y con una amplia comunidad y colección de bibliotecas.

Si se poseen estos conocimientos lo siguiente es buscar una biblioteca para el desarrollo de videojuegos de tu lenguaje.

- C: SDL
- C++: SFML
- C#: XNA / MonoGame
- Python: PyGame
- Java: libgdx, spiller
- Ruby: Gosu
- Flash: Flixel
- Lua: Love2D

El lenguaje es lo de menos ya que en todos existen buenas bibliotecas 2D para empezar a desarrollar videojuegos.

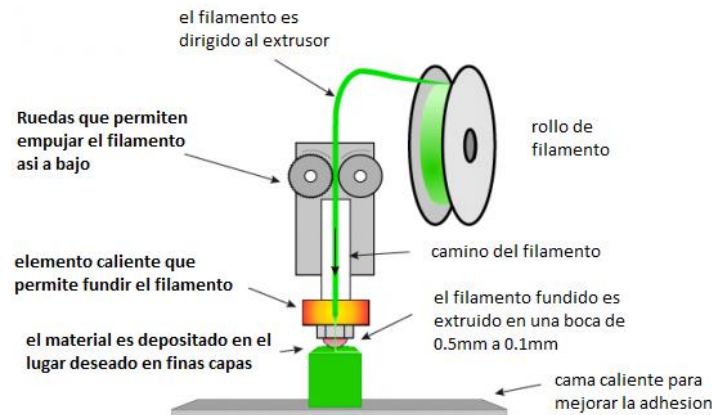
5.Cuál es el principio de funcionamiento de una impresora 3D

R=

- **POR FUNDICIÓN DE FILAMENTO (FDM):**

Su principio de funcionamiento es simple: un material, a menudo presentado en forma de bobina, pasa a través de una boquilla de

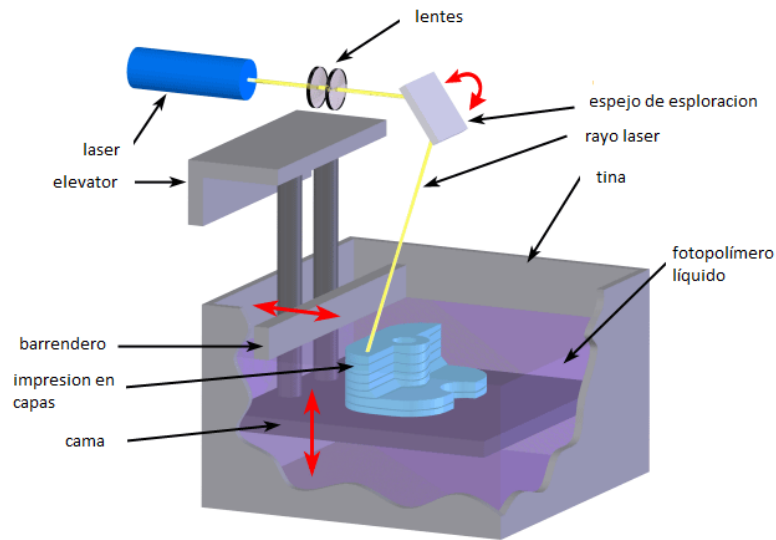
extrusión calentado a entre 170 y 260 ° C. Se funde y se deposita en capas sobre un soporte que un terminado que varía dependiendo del hardware y de la configuración de impresión (0,02 mm en promedio). Una vez que la primera capa es completa, la bandeja de impresión desciende para recibir la segunda capa y así sucesivamente.



- LA ESTEREOLITOGRAFIA:

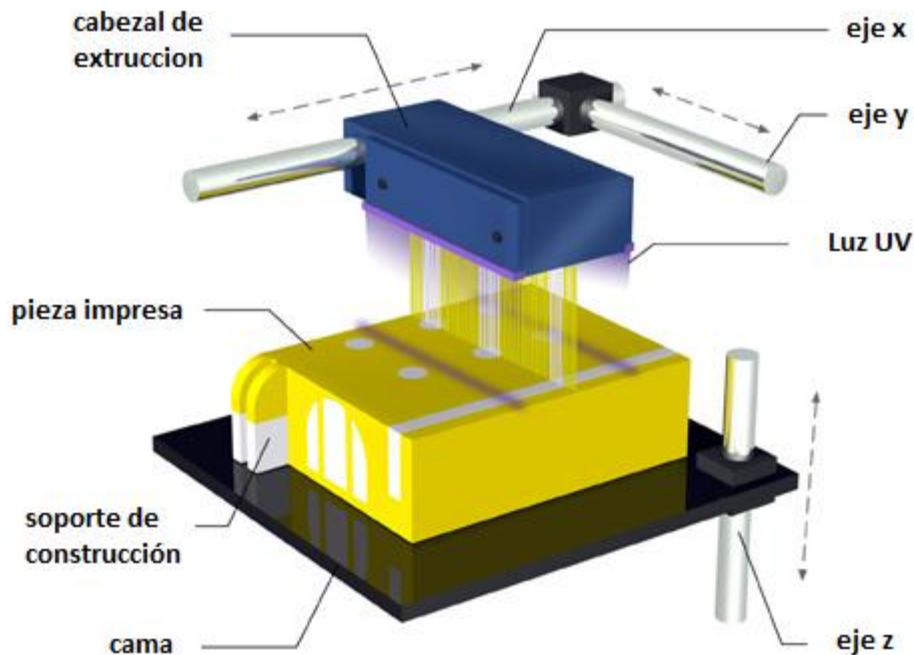
Aquí, sin boquilla o alambre de plástico, pero un láser ultra-violeta y una bandeja de fotopolímero líquido. igual que el sistema de deposición de filamentos plástico, el método es capa por capa. El láser golpea el líquido que se solidifica bajo la influencia de ultravioleta. Una bandeja sumergida en una caja soporta el material solidificado y baja, igual como el FDM, para pasar de una capa a otra.

Una vez finalizada la impresión, enjuagamos con un disolvente el objeto a fin de deshacerse de los residuos de fotopolímero. Después pasamos el objeto al horno para solidificarlo. El proceso se vuelve entonces muy lento



- **POLYJET**

PolyJet utiliza la fotopolymérisacion igual que el SLA. Aquí, chorros de material se proyectan en el soporte de impresión. Estos coinciden de nuevo las capas definidas por el software de la impresora. Después de cada proyección, el polímero se solidifica por un rayo UV. Clara ventaja de esta tecnología, es que no requiere hacerle un terminado final tales como pulidos o enjagües. También es posible añadir a la impresión un segundo material que se disuelve en agua para los soportes.



6. En seguridad informática, investigar qué es una honeyPot

R=

Honeypot, más conocido como “sistema trampa” o “señuelo”, está ubicado en una red o sistema informático para que su objetivo sea evitar un posible ataque al sistema informático. La función principal de esta herramienta es detectar y obtener información del ataque informático, y, sobre todo, de dónde procede, para posteriormente tomar las medidas de seguridad necesarias. Actualmente los honeypot son realmente potentes, y nos permiten «simular» el comportamiento real de un sistema, haciendo creer a los ciberatacantes que han entrado a un sistema real, y que es fácil hacerse con el control. Sin embargo, estarán en un sistema aislado donde nosotros podremos ver exactamente qué es lo que están haciendo y qué vulnerabilidades están intentando explotar.

Las herramientas Honeypot pueden estar diseñadas y programadas con diferentes y múltiples objetivos, que veremos a continuación:

- Alertar: puede estar diseñada y programada con el objetivo de detectar, pero sin realizar ninguna acción más.
- Obtener información: puede estar diseñada y programada con el objetivo de obtener información sobre el ataque que está detectando, pero sin realizar ninguna acción más.
- Ralentizar: puede estar diseñada y programada con el objetivo de ralentizar el ataque que está detectando, pero sin realizar ninguna acción más.
- Combinación: puede estar diseñada y programada con el objetivo de alertar, obtener información, y ralentizar el ataque que está detectando.

Existen dos tipos diferentes de Honeypot y que se clasifican de la siguiente manera:

- *Production Honeypot (Honeypot de producción)*: Son los sistemas que utilizan las empresas para investigar por qué motivo reciben ciberataques de los ciberdelincuentes. La finalidad es averiguar por qué se han fijado en esa empresa, e intentar desviar o mitigar el riesgo de dichos ataques en su red interna.
- *Research Honeypot (Investigación de Honeypot)*: Estos sistemas son utilizados por organizaciones sin ánimos de lucro e instituciones educativas, donde el único objetivo que persiguen es investigar los motivos y las maneras que usan los ciberdelincuentes para atacar. La diferencia es que, este tipo de sistemas, se utilizan solamente para entender las motivaciones y, en cierta medida, la psicología del atacante.

7. Como liberar (PS1 o PS2 o PS3 o PS4 o psp o psvita o Xbox o Xbox 360 o Nintendo Switch o 3Ds o Wii)

R=

1. Entra al archivo descargado (http://www.mediafire.com/file/e9f4otqo42prvzs/Desbloquear_una_PSP_6.60.zip/file) y copia el contenido que se encuentra en desbloquear. Las dos carpetas deberás pegarlas dentro de la memoria de la PSP en el directorio PSP/GAME.
2. Ahora en el menú **Juegos de la PSP** ejecuta el archivo Update Pro
3. Aparecerán varias opciones, solamente presiona el botón X (para ejecutar la llamada: Press X to launch CFW: Presiona el Botón X para lanzar el **Custom Firmware.**)
4. Cuando termine el proceso presionamos nuevamente X para que se reinicie nuestro dispositivo y se encontrará desbloqueado. Si vamos a la información del sistema veremos

que ahora es la versión 6.35 PRO B5.

5. Con tu PSP desbloqueado ahora puedes agregar juegos en formato ISO, para ello crea una carpeta con el nombre ISO en la raíz de la memoria, ahí dentro tendrás que agregar efectivamente los juegos con ese tipo de formato. Ahora cada juego aparecerá dentro del Menú Juego.

8. Cómo instalar una máquina virtual (Linux o Windows o Ios), si es posible, instalarla en su equipo

R=

Paso 1: seleccionar el software del hipervisor

Hay varias soluciones de software disponibles para la provisión de sistemas operativos virtuales. Los líderes del mercado son los productos de Oracle, VMware y Parallels.

La siguiente tabla muestra los productos que ofrecen los hipervisores más populares para Windows, Linux y macOS, así como otros posibles sistemas invitados.

Software de virtualización	Sistema host	Sistema invitado
Oracle VM VirtualBox	<ul style="list-style-type: none">• Windows• Linux• Mac OS X• macOS• Solaris	<ul style="list-style-type: none">• Windows• Linux• Solaris• FreeBSD
VMware Workstation Player	<ul style="list-style-type: none">• Windows• Linux	<ul style="list-style-type: none">• Windows• Linux• NetWare

- Solaris
- FreeBSD

VMware Fusion

- Mac OS X
- macOS
- Windows
- Linux
- NetWare
- Solaris
- FreeBSD
- macOS
- Mac OS X

Parallels Desktop for Mac

- Mac OS X
- macOS
- Windows
- Linux
- macOS
- Mac OS X
- Solaris
- FreeBSD
- Android OS
- Chrome OS

Utilizaremos VirtualBox de Oracle

Paso 2: instalar Oracle VM VirtualBox

Una vez finalizada la descarga, haz doble clic en el archivo .exe para ejecutar el paquete de datos binarios. Sigue las instrucciones del asistente de instalación para instalar Oracle VM VirtualBox localmente en tu sistema.

Al final del proceso, el software iniciará de forma automática Oracle VM VirtualBox Manager. Aquí es donde crearás y administrarás tus máquinas virtuales.

Paso 3: descargar la imagen del sistema operativo

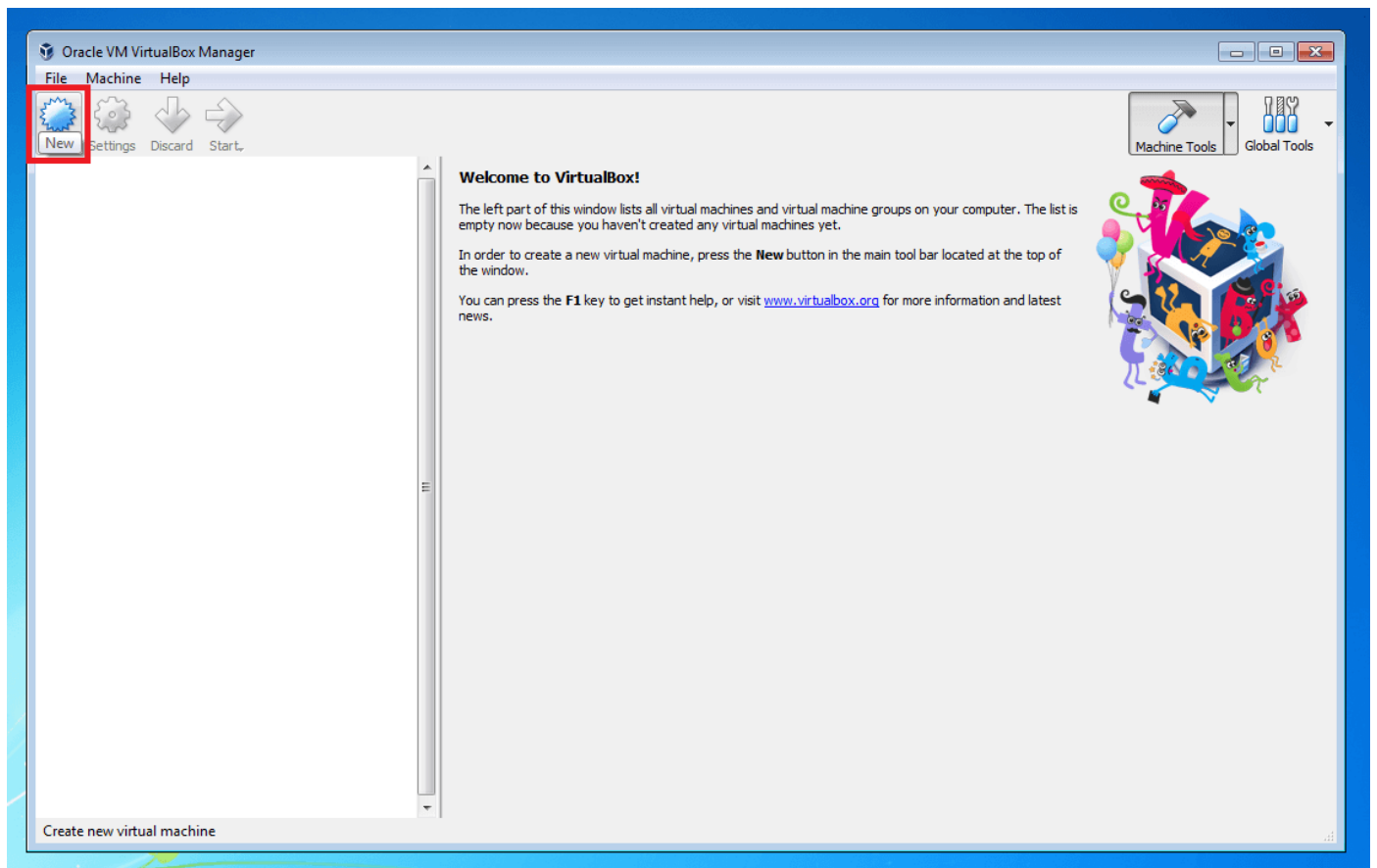
Para ejecutar un sistema invitado en una máquina virtual, necesitas una imagen del sistema operativo deseado. Esta es una imagen de memoria que puede ser interpretada por el software del hipervisor como un disco duro del sistema y puede efectuarse en un archivo en formato .iso. Las soluciones de virtualización comunes también utilizan formatos de contenedores para archivos de imagen como .vmdk (VMware), .vhd (Xen y Microsoft Hyper-V) y .vdi (Oracle VM VirtualBox).

Para este tutorial utilizamos el sistema operativo de código abierto Ubuntu 17.10.1, que puede descargarse como archivo .iso desde la página web oficial del proyecto Ubuntu. Para ello, procede del siguiente modo:

1. Accede a la [URL de Ubuntu](#).
2. Selecciona la versión actual del sistema operativo y haz clic en "Download".
3. Guarda el archivo .iso localmente en tu sistema.

Paso 4: crear una máquina virtual nueva

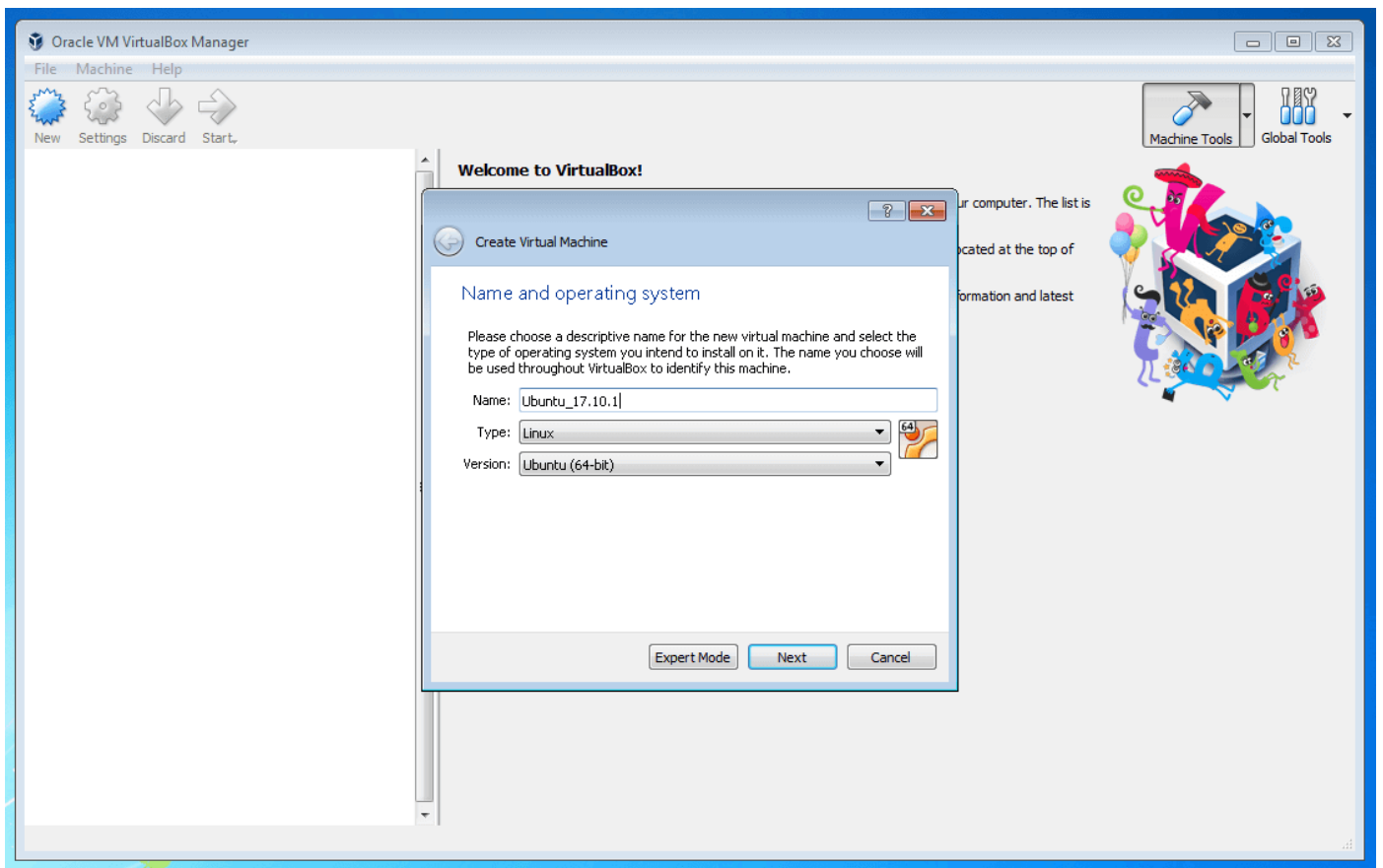
Utiliza el **botón "New"** para añadir una nueva máquina virtual a Oracle VM VirtualBox Manager.



Paso 5: seleccionar el sistema operativo y el nombre de la VM

Asigna un nombre a la nueva máquina virtual y selecciona el **sistema operativo que deseas ejecutar** en la VM.

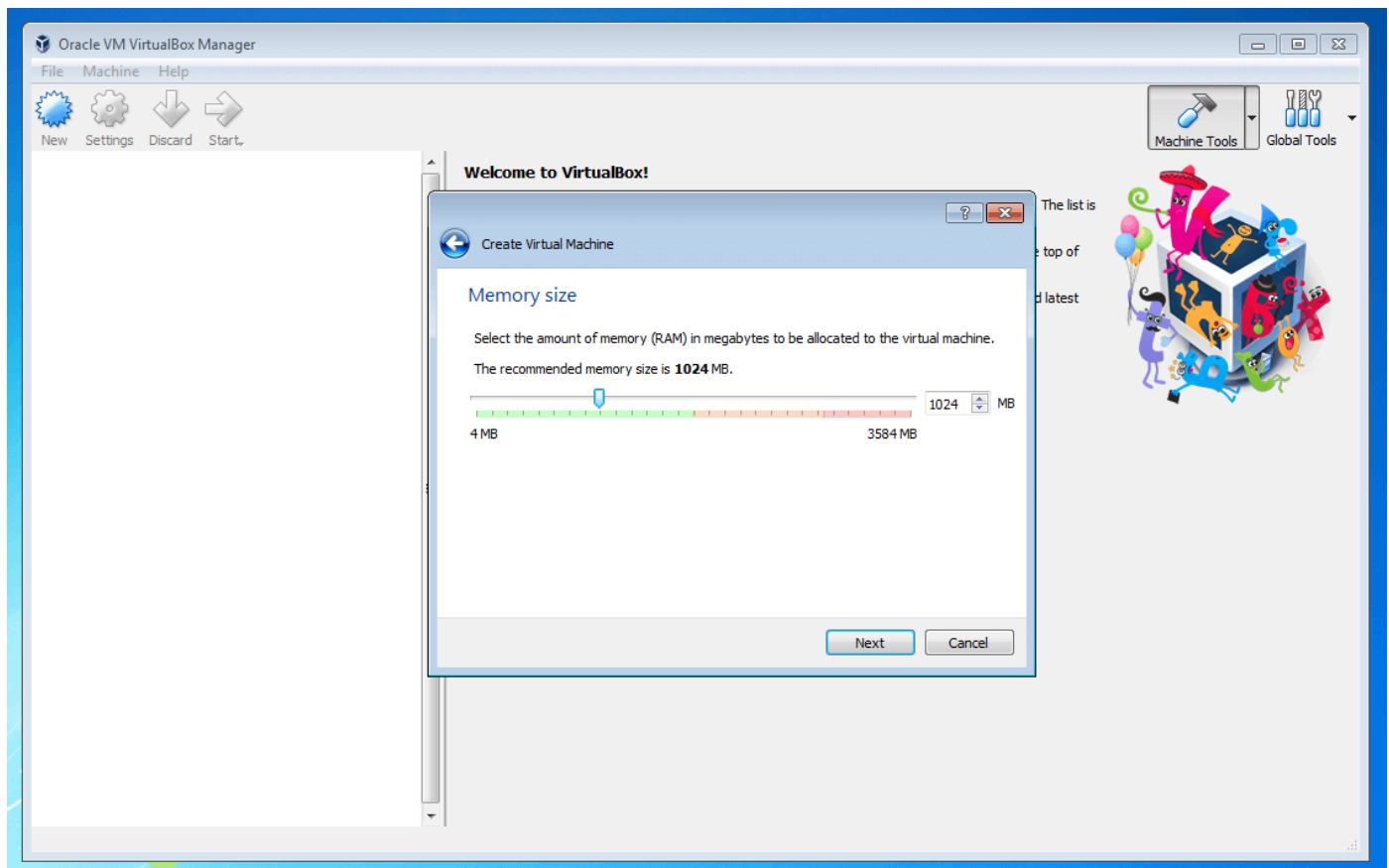
Confirma tu selección haciendo clic en "Next".



Paso 6: asignar recursos de hardware: memoria

Asigna una **parte de la memoria** proporcionada por el sistema host a la nueva máquina virtual.

Confirma tu selección haciendo clic en "Next".

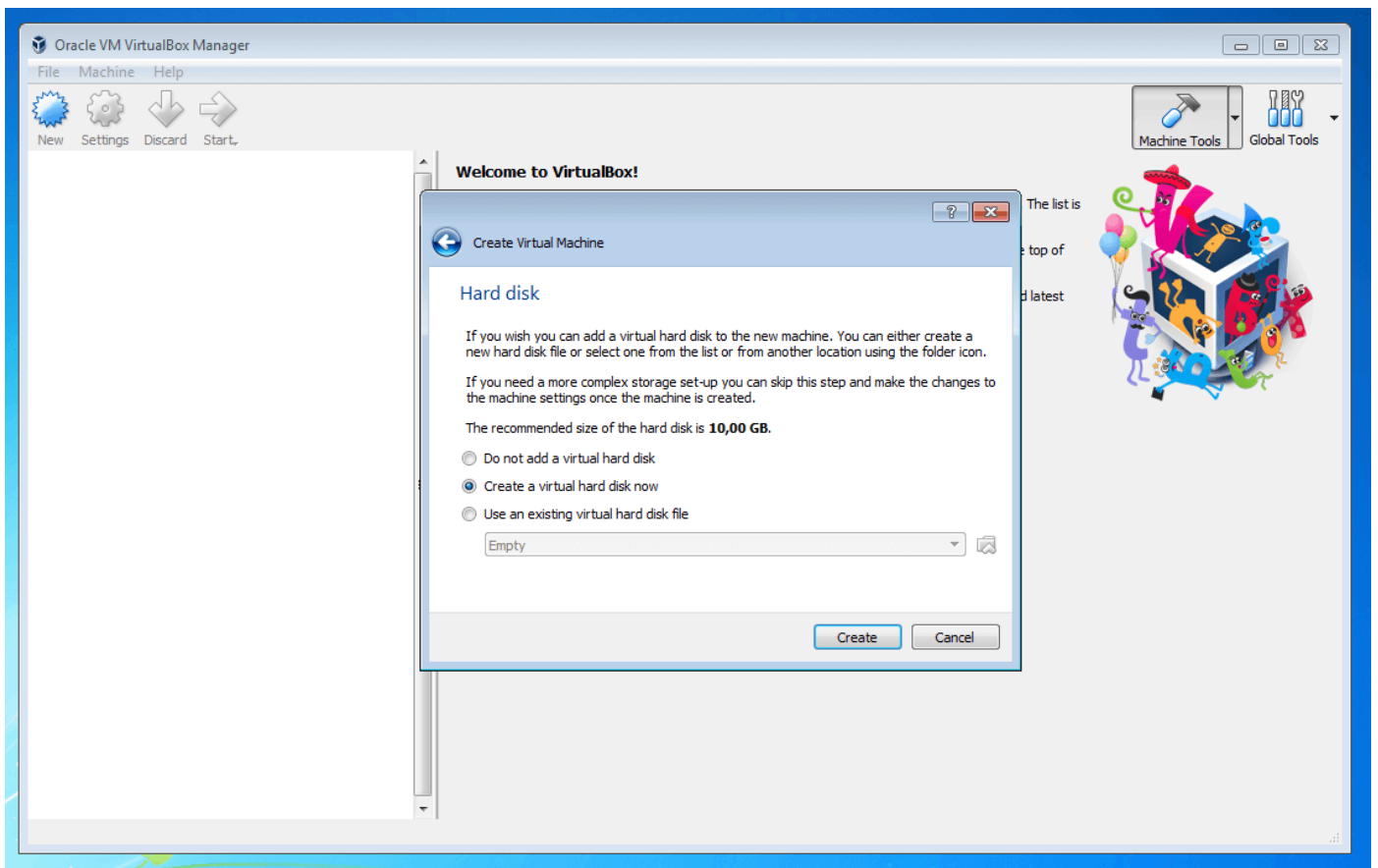


Paso 7: asignar recursos de hardware: espacio en disco

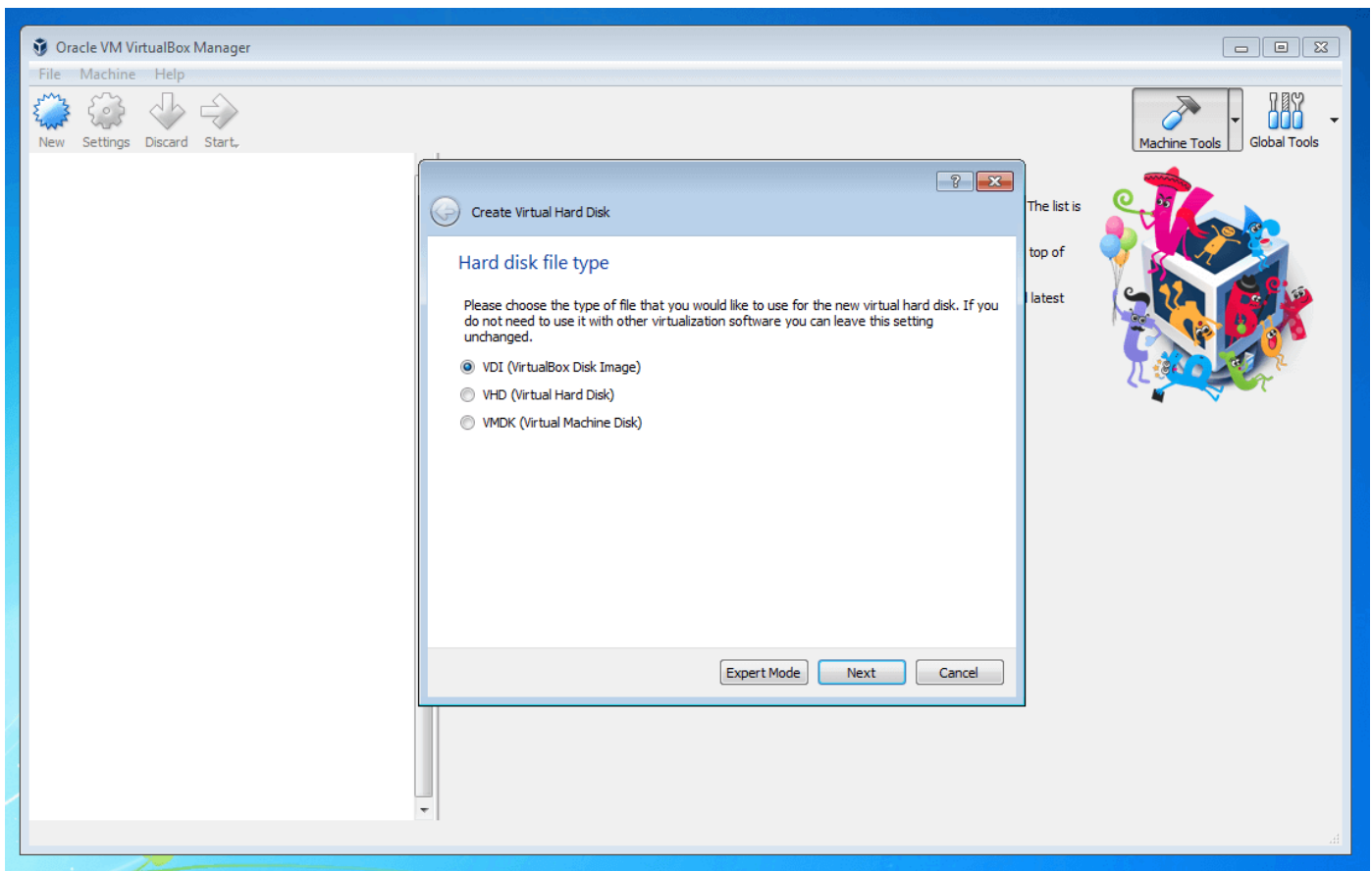
En el siguiente paso, decide si deseas crear un disco virtual nuevo o asignar un disco existente a la VM.

En este tutorial crearemos un nuevo **disco duro virtual** en el que reinstalaremos el sistema invitado desde cero.

Selecciona la **opción "Create a virtual hard disk now"** y confirma la selección haciendo clic en "Create".



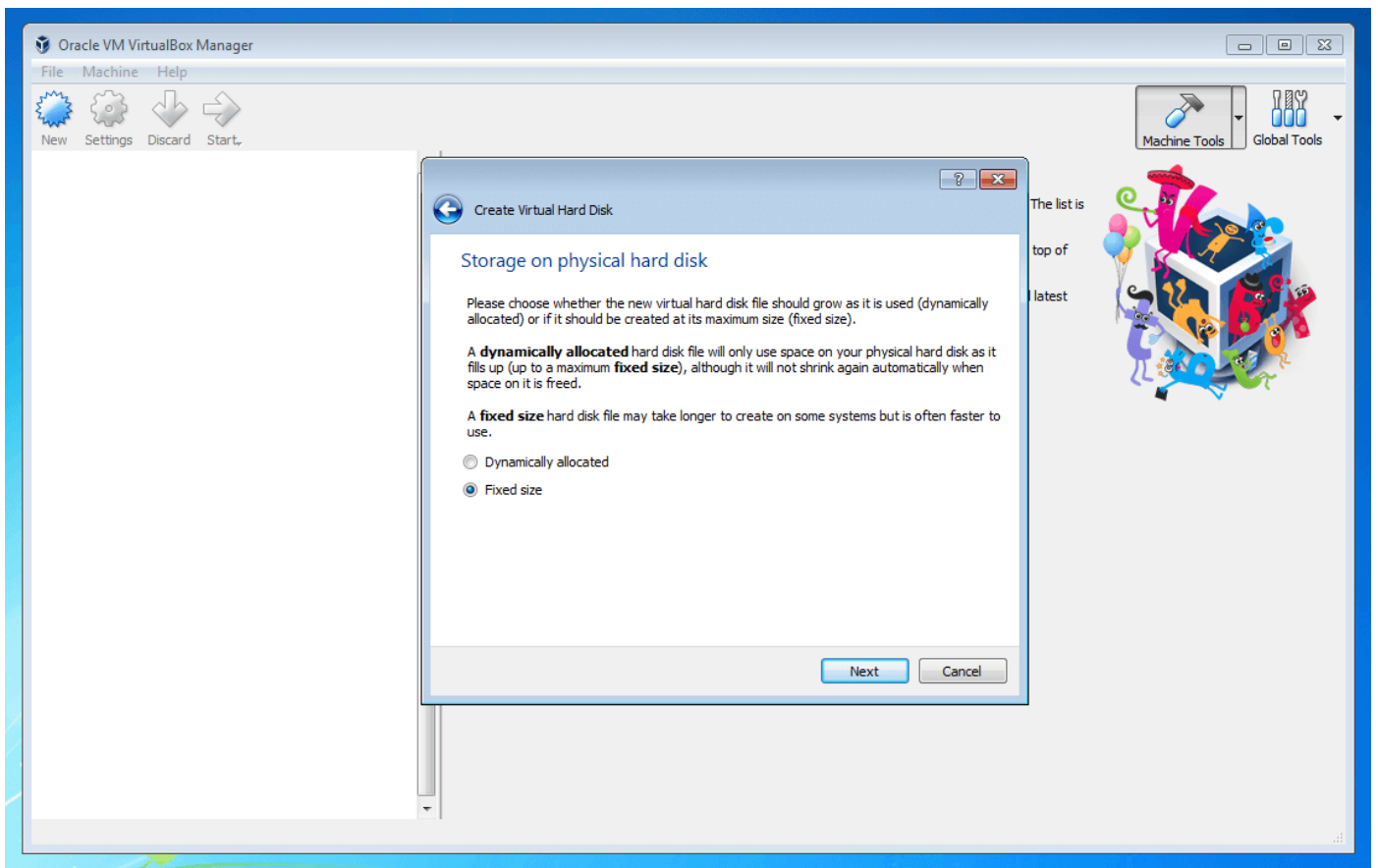
selecciona el formato de contenedor que VirtualBox debe utilizar para el nuevo disco duro virtual. A menos que planees ejecutar la máquina virtual recién creada utilizando otro programa de virtualización, te recomendamos el formato VDI predeterminado.



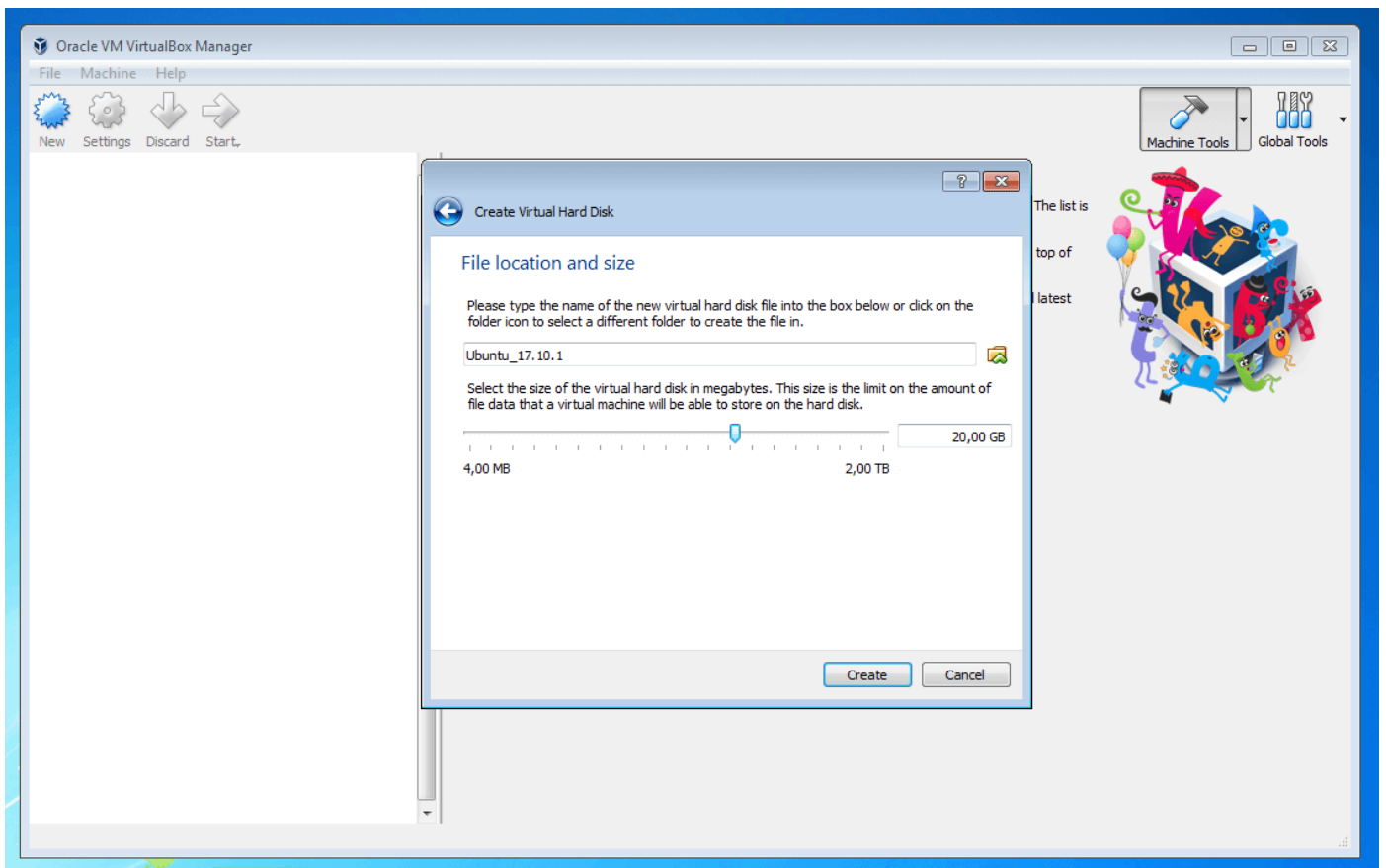
Confirma tu selección con "Next".

El siguiente paso es decidir si deseas asignar una cantidad fija de espacio de disco disponible a la máquina virtual. De forma alternativa, puedes asignar espacio de forma dinámica en el disco físico. En este caso, no se asigna ningún contingente fijo; en su lugar, los recursos de memoria que se utilizan en el disco duro físico se ajustan automáticamente a los requisitos de memoria de la VM.

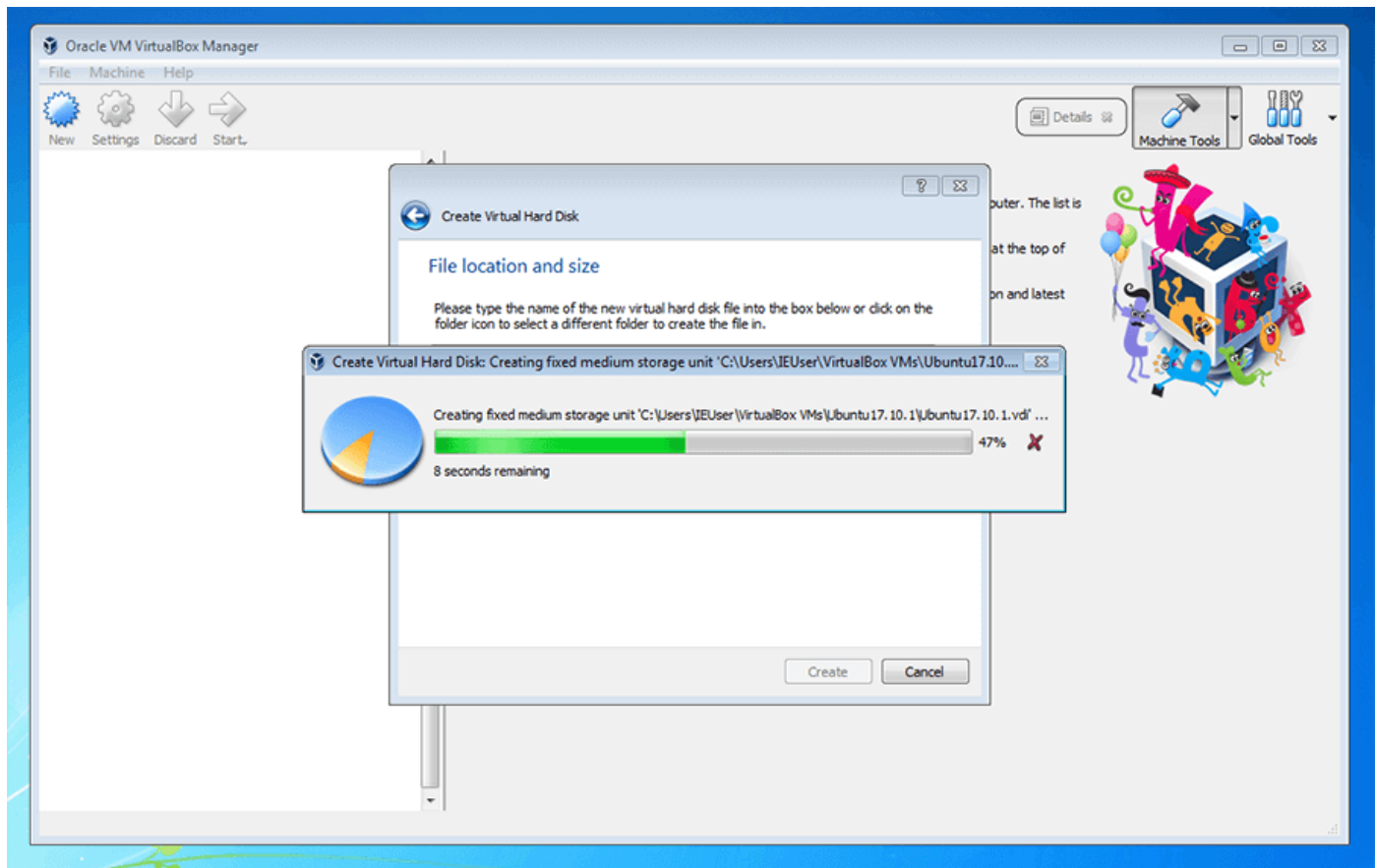
Elegimos un contingente de almacenamiento fijo.



En el siguiente paso definimos el objetivo de almacenamiento y el **tamaño del disco duro virtual**.



Haz clic en "Create" para completar el **proceso de configuración** e indica a VirtualBox que cree la nueva VM.

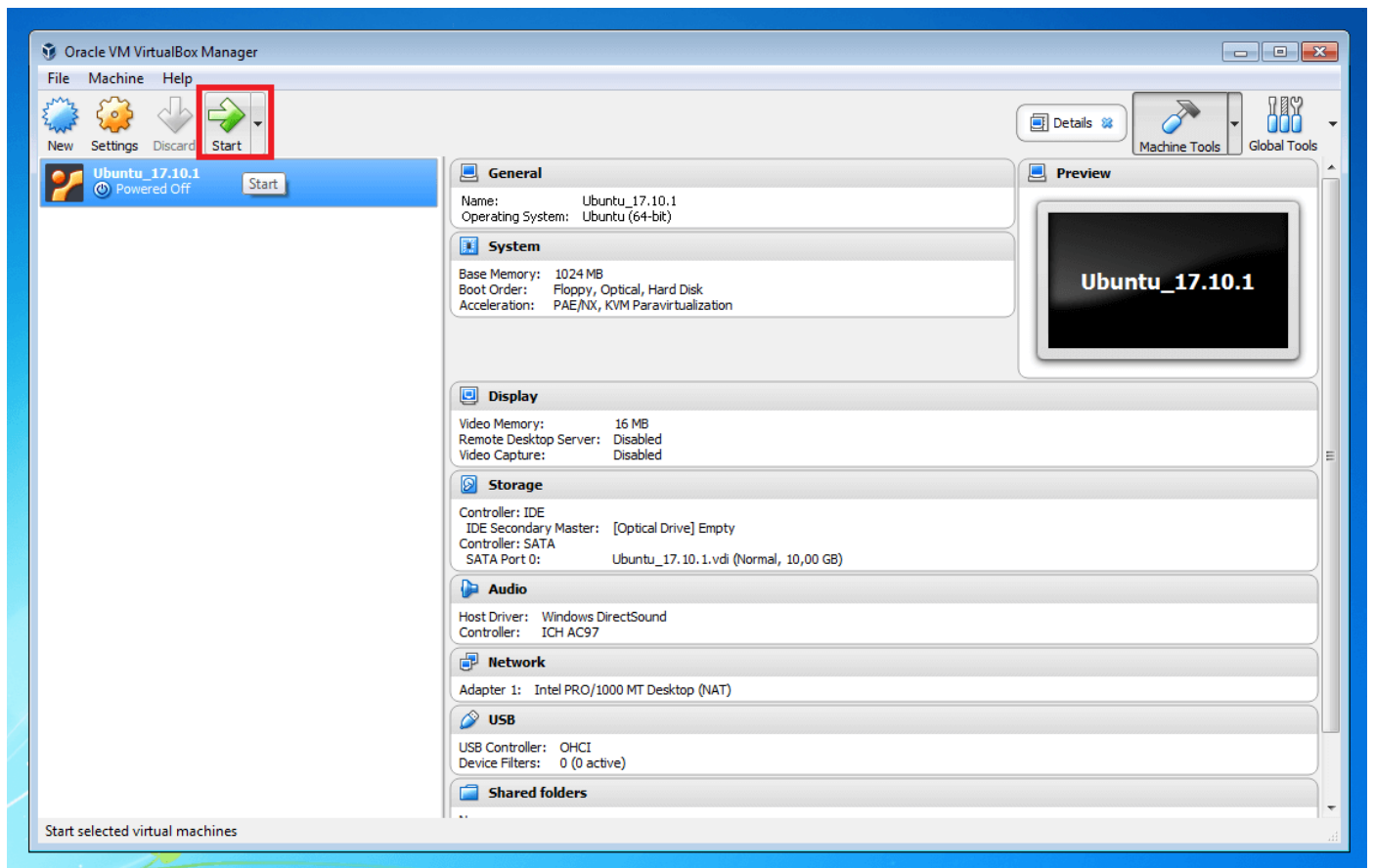


La máquina virtual recién creada aparece con el nombre elegido en la lista de VM disponibles.

VM VirtualBox crea una carpeta de archivos para cada máquina virtual. Se crea automáticamente en el destino de almacenamiento seleccionado y contiene el archivo VDI para el disco duro virtual, un archivo de registro y una descripción de la VM.

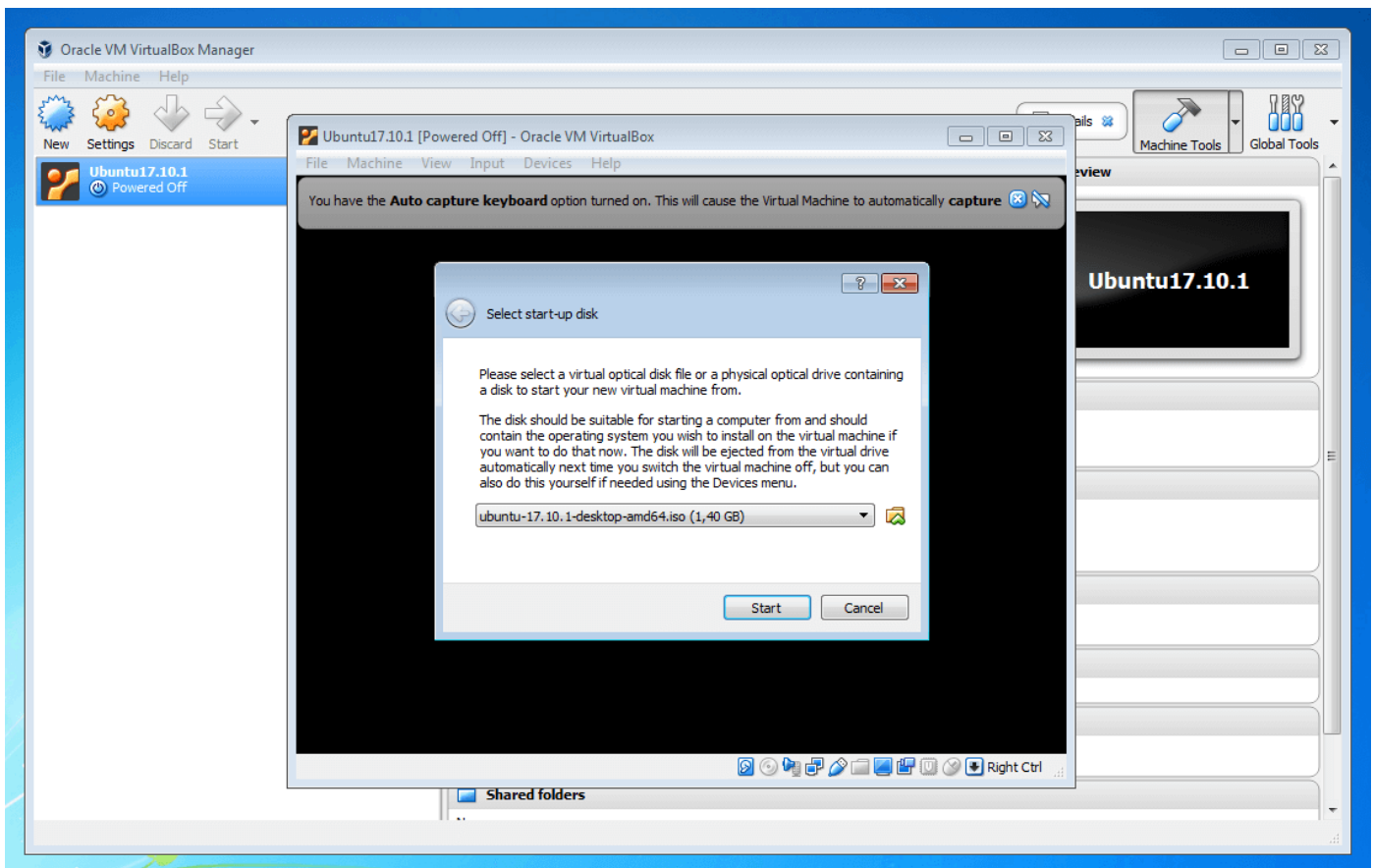
Paso 8: Instalar el sistema invitado

Inicio la máquina virtual recién creada seleccionándola con el ratón y haciendo clic en el **botón "Start"**.



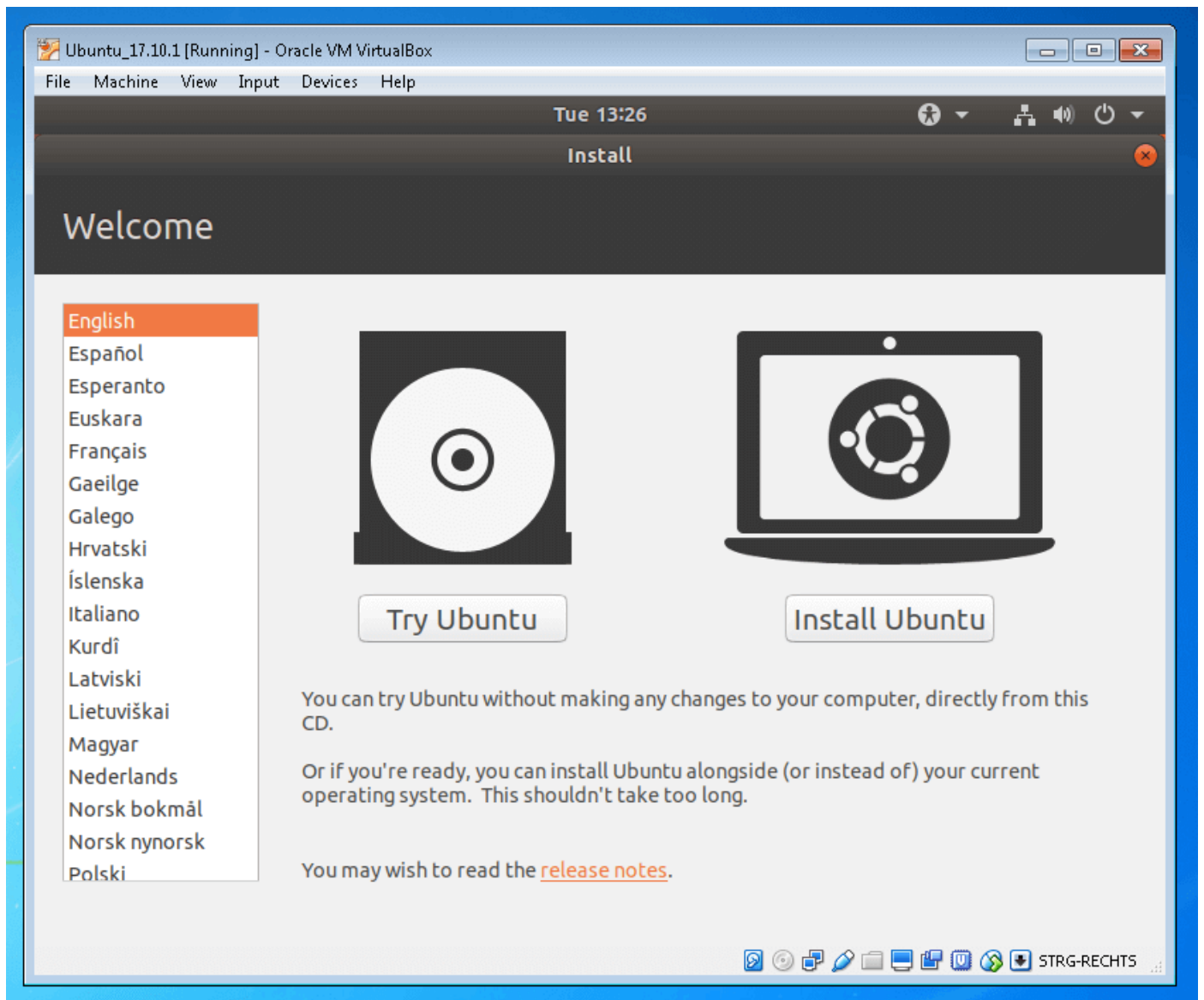
Inmediatamente después del inicio, el programa pregunta **qué archivo de imagen** se debe utilizar para ejecutar la máquina virtual.

Selecciona la **imagen del sistema operativo** que has descargado en el paso 3 y confirma tu selección haciendo clic en "Start".



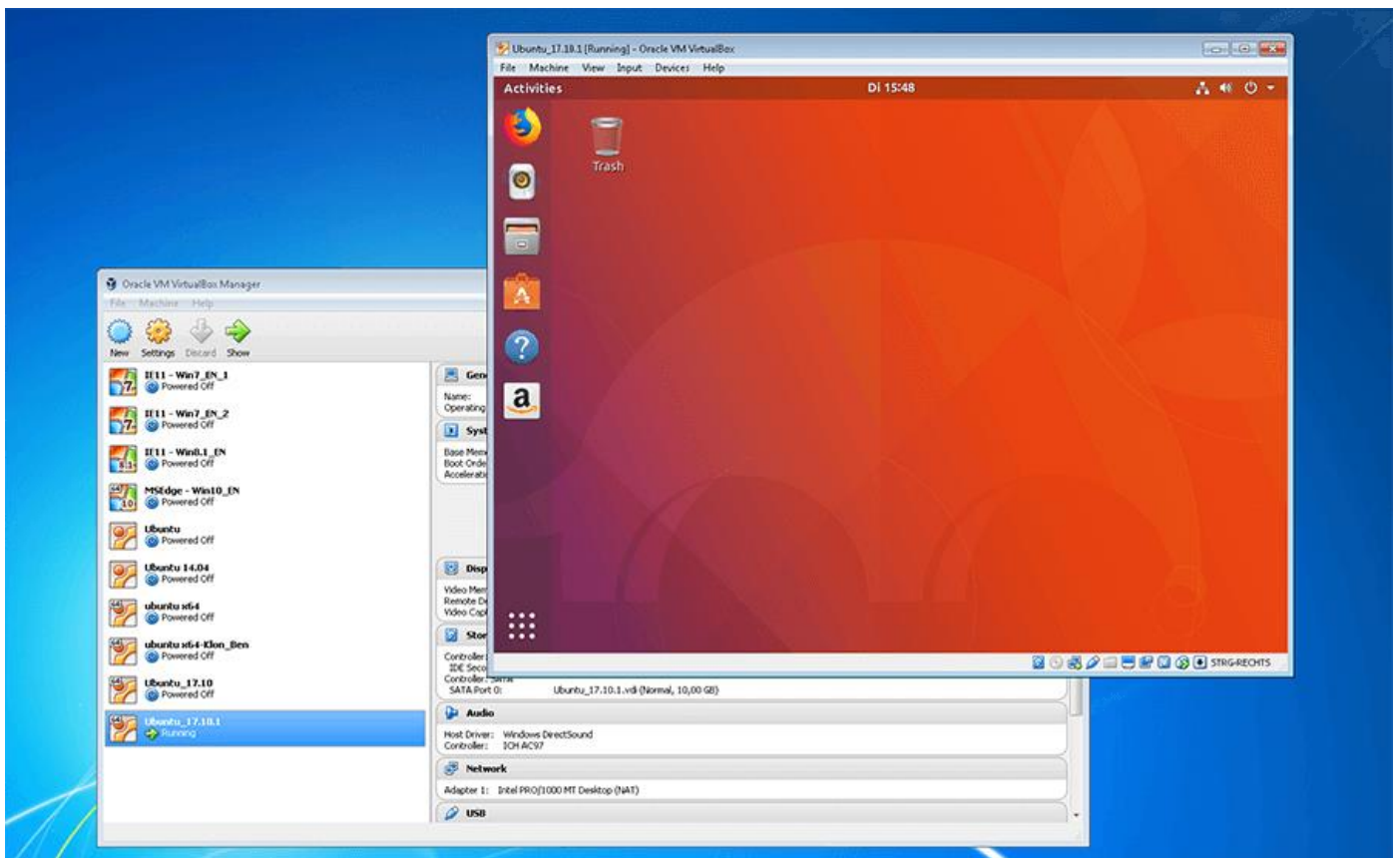
Selecciona el archivo .iso con la imagen de memoria Ubuntu

Una vez hayas seleccionado la imagen deseada, VM VirtualBox iniciará el sistema operativo almacenado en el archivo en un entorno virtual aislado y cada máquina virtual se ejecuta en una ventana separada. Como hemos decidido reinstalar Ubuntu desde cero, la ventana de la máquina virtual muestra la pantalla de arranque de este sistema operativo.



Haz clic en "Install Ubuntu" y deja que el asistente de instalación te guíe a través del proceso del sistema invitado.

Una vez finalizado el proceso de instalación, el sistema operativo puede utilizarse como cualquier otro sistema instalado en hardware físico del ordenador.



Todos los cambios que realices en tu VM se escriben automáticamente en el archivo VDI que creaste como disco duro virtual durante la configuración. Si deseas ejecutar el sistema invitado en otro ordenador, simplemente copia la carpeta de archivos de tu máquina virtual (incluyendo el archivo VDI, el archivo de registro y la definición) en el dispositivo correspondiente. Ten en cuenta que cada equipo en el que desees ejecutar la VM debe tener un software de virtualización compatible.

Actividad 2

Crear una cuenta en la plataforma de Github, crear un repositorio y subir este documento en formato de PDF

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Al realizar esta práctica pude retomar actividades que ya había llevado acabo hace aproximadamente 3 o 4 años, como hacer que un psp pudiera leer juegos en formato .iso sin la necesidad del disco en físico, o crear una máquina virtual con el sistema Ubuntu de Linux, cosa que en su momento no concluí con éxito ya que había cosas que no entendía, sin embargo, ahora la pude realizar sin ningún tipo de inconveniente y logrando que la maquina virtual corra de manera correcta. El repositorio en Github ya lo había creado hace tiempo, por lo que el crear uno nuevo ahora, no fue ningún problema.

CONCLUSIONES PERSONALES

El tener conocimiento de como crear una maquina virtual es importante ya que, si tenemos dudas respecto a la seguridad de algún archivo o simplemente queremos experimentar modificando el sistema, podemos hacerlo dentro de la maquina virtual sin ningún tipo de preocupación ya que lo que ocurre dentro de la máquina virtual, no afecta nuestra máquina física, y de este modo protegemos la máquina física de cualquier tipo de software malicioso o modificación al sistema. La búsqueda de información por internet es una herramienta básica para cualquier tipo de información que estemos buscando, por ende conocer y aprovechar todas las herramientas que nos ofrece Google por medio de su buscador, facilita muchos problemas que en ocasiones se nos pueden presentar, como la necesidad de graficar una ecuación, realizar una operación matemática, entre muchas otras.

BIBLIOGRAFÍA

- [Know How](#)
- <https://www.vix.com/es/btg/tech/13185/como-liberar-psp-e-instalar-juegos-iso>
- <https://www.redeszone.net/tutoriales/seguridad/que-es-honeypot/>

- <https://www.cyberpuerta.mx/>
- <https://ddtech.mx/>
- <https://www.amazon.com.mx/>