



# Universidad Tecnológica de Durango

## Tecnologías de la Información

### Fundamentos de Programación

#### Prácticas

#### “Evidencias de Prácticas”

Alumnos:

- Barraza Torres Jesús Daniel

1ºA BIS

Docente:

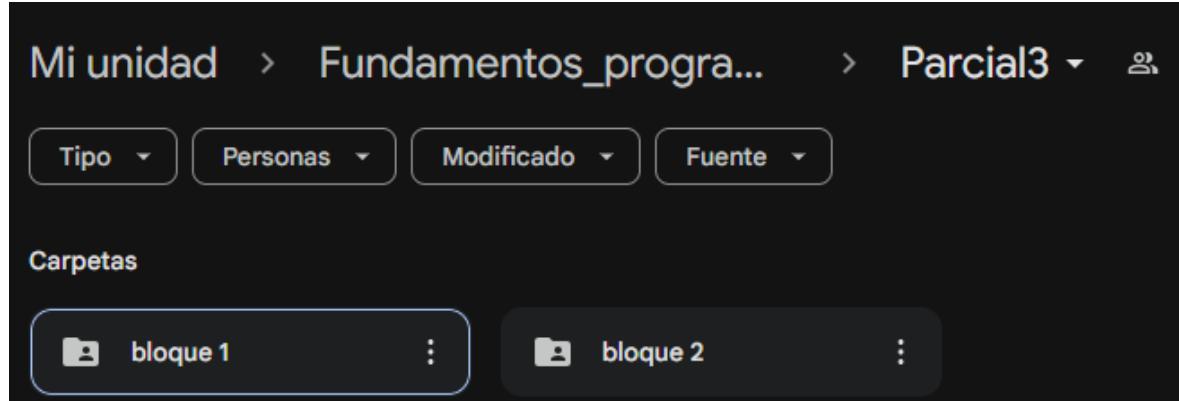
- Ing. Dagoberto Fiscal Gurrola, M.T.I.

Marzo 2025

## Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1: Imagen de la carpeta “Fundamentos\_programación” de drive en la carpeta “Parcial3” .....**¡Error! Marcador no definido.**

## Actividad 1



Mi unidad > Fundamentos\_programación > Parcial3

Tipo ▾ Personas ▾ Modificado ▾ Fuente ▾

Carpetas

bloque 1 : bloque 2 :

Ilustración 1. Imagen de la carpeta parcial3 ubicado en fundamentos\_programación

El link de la imagen se encuentra [aquí](#).

En la imagen anterior se puede demostrar la carpeta “Parcial3” los cuales incluyen las capturas de los archivos de Python de lo que compone las 10 prácticas del parcial 1 y los que compone las 15 prácticas del parcial 2.

## Retroalimentación

Mediante las actividades anteriores he logrado comenzar finalmente con el método de archivos de programación del programa “Python”, programa fácil de usar y en alta demanda dentro de lo que cabe del resto.

No solamente eso, sino que también he aprendido qué es visual studio. Por parte de notas personales, a la hora de escribir código siempre he usado el bloc de notas integrados en Windows para poder realizar “códigos”.

Con el uso de visual studio he aprendido que hay programas los cuales facilitan el uso de creación de códigos y programas los cuales permitan la resolución de problemas reales alrededor del campo que aplicas en todo.

Personalmente todavía no me siento preparado para salir de ensayos y prácticas propias, aunque con estas actividades tengo un poco más de confianza a la hora de probar problemas reales y simulados de manera más simple.