

NAME: John Savata CLASS: PPM SPEAKER: DATE & TIME:

Title: Resumen libro de Matematicas Computacion

Keyword	Topic
Capítulo 1	<p>Los sistemas numéricos son métodos para la representación de cantidades. Existen sistemas numéricos aditivos como el sistema de numeración romano, en donde un mismo dígito vale lo mismo independientemente de la posición que ocupa. Existen también sistemas posicionales, como el decimal, binario, octal y hexadecimal, en donde el valor de cada carácter depende no solo de propio carácter, sino además de la posición que ocupa en la cantidad representada.</p> <p>Para convertir del sistema decimal al sistema numérico <math>W</math>, la parte entera se divide entre la base a la que se quiere convertir, conservando el resto de la división, y la parte fraccionaria se multiplica por <math>W</math>, conservando la parte entera de la multiplicación.</p>

Summary:

NAME  
Jhon Sanata

CLASS  
PKM

SPEAKER

DATE & TIME

Title

Resumen Matematica Para la Computación

Keyword

Capitulo 2

Topic

En los métodos de conteo con frecuencia se presenta el problema de distinguir entre permutaciones y combinaciones. La diferencia principal es que en el caso de las permutaciones, el orden de los elementos de los arreglos es importante, ya que dos arreglos con los mismos elementos pero colocados en posiciones distintas son permutaciones diferentes, sin embargo esos mismos dos arreglos son una sola combinación, ya que el orden en el caso de las combinaciones no interesa, sino solamente los los elementos que conforman el arreglo.

Questions

Los métodos de conteo son útiles en todas las ramas de las ciencias, y en particular en las ciencias de la computación ya que la cantidad de información que procesa la computadora

Summary:

es extremadamente grande y la exigencia en la velocidad de procesamiento es fundamental.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Shon Senata	P.P.M		

Title: Resumen libro de matematica Computacion

Keyword  
Capitulo 3

Topic

Un conjunto es una coleccion bien definida de objetos llamados elementos o miembros del conjunto. Los conjuntos se indican por medio de una letra mayuscula y los elementos del conjunto se indican por medio de letras minusculas, numeros, simbolos o bien sean combinaciones de estos, y los elementos se colocan entre llaves y se separan por comas. Algunas veces no se puede hacer la lista de los elementos de un conjunto porque se trata de un conjunto infinito, y en lugar de esto el conjunto se indica por medio de la notacion abstracta que tiene la siguiente forma:

$$A = \{x \mid P(x)\}$$

Questions

Summary:

Jhon Senata

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

Resumen libro de matemática para Computación

Keyword

Capítulo 4  
Lógica Matemática

Topic

La lógica es una disciplina que por medio de reglas y técnicas, determina si un razonamiento es válido. El elemento fundamental de la lógica es la proposición. Una proposición como sabemos es una oración frase o expresión matemática que puede ser falsa o verdadera, pero no ambas a la vez.

Questions

Los siguientes son dos ejemplos de proposiciones:

P: Juan Pablo Duarte es uno de los tres padres de la patria.

$$Q: (x-1) > (3x+2)$$

Los operadores lógicos básicos son  $\text{and}()$ ,  $\text{or}()$  y  $\text{not}()$ . Además de los operadores básicos, es posible usar la proposición condicional ( $\rightarrow$ ) y bicondicional ( $\leftrightarrow$ ).

Summary:



NAME Shon Senata	CLASS PPM	SPEAKER	DATE & TIME
---------------------	--------------	---------	-------------

Title: Resumen libro Matemática Para la Computación

Keyword	Topic
Capítulo 5 Álgebra booleana	El álgebra booleana es un área de las matemáticas que ocupa un lugar privilegiado, sobre todo por la aplicación de la misma a la computación. Por medio de esta es posible diseñar hardware que es la parte fundamental de las computadoras, los robots y todos los sistemas de funcionamiento automático.
Questions	<p>Cualquier sistema de funcionamiento automático requiere del uso de elementos mecánicos, eléctricos y electrónicos para llevar a cabo alguna actividad.</p> <p>Cuando se desea que un sistema trabaje de manera automática, primero se representa el funcionamiento de dicho sistema por medio de una expresión booleana.</p>

Summary: Por lo general la expresión booleana resultante del planteamiento de un problema no es la más simple, sino que tiene variables redundantes que pueden ser eliminados por medio de: a) Teoremas de álgebra booleana y K map.

NAME: Jhon A. Senata S.P.P.H. CLASS: SPEAKER: DATE & TIME: 13-1-2023

## Title: Programación y Algoritmo

**Keyword:** Algoritmos, Programación, Programar  
**Topic:** Los algoritmos no son lenguajes de programación, ya que consisten en una serie de pasos u ordenamientos previos a la programación. Un algoritmo si podemos representarlo a través de los distintos lenguajes de programación.

### Questions

¿Por qué es necesaria la programación?

La programación es lo que hacemos utilizando lenguajes de programación para indicarle a la máquina o computadora lo que tiene que hacer.

Un Programa podemos diseñarlo para un dispositivo para que realice la función para lo cual fue creado dicho dispositivo o equipo.

### Summary:

En la actualidad, con los grandes avances tecnológicos se nos hace importante el aprender a programar con la finalidad de crear software que con ayuda de máquinas nos ayuden a agilizar lo que realizamos en nuestra vida cotidiana.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Jhon Sencita	PPM		

Title Comandos de Git

Keyword	Topic
Git Clone	<p>Git clone es el comando más usado para descargar el código fuente desde un repositorio remoto. Básicamente lo que hace es hacer una copia idéntica.</p> <p>↓ ↓</p> <p>Ejemplo: <code>Git Clone http://name-of-the-repository-link</code></p> <p>Git branch este comando creará una rama localmente. Las ramas son muy importantes en el mundo del git.</p> <p><code>Git branch &lt;branch-name&gt;</code></p> <p>Git push lo utilizamos para insertar la nueva rama en el repositorio remoto.</p> <p><code>Git push -u &lt;remote&gt; &lt;branch-name&gt;</code></p> <p>Git checkout es también de los más utilizados. Usamos git checkout para cambiar de una rama a otra. <code>Git checkout &lt;name-of-your-branch&gt;</code></p>
Git branch	
Git Push	
Git Checkout	
Questions	

**Summary:** Aquí presentamos algunos de los comandos más utilizados en el mundo git que nos servirán de mucha ayuda para tener mayor agilidad al utilizar en cualquier plataforma Git.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Jhon Serrata	PPM		

Title: Comandos Git - continuación

Keyword	Topic
git branch o git branch -list	Git branches Git branch -list lo utilizamos para ver las ramas.
git branch -d <branch-name>	Git branch -d <branch-name> este comando lo utilizamos para borrar las ramas.
Git status	<p>El comando de estado de Git nos da toda la información necesaria sobre la rama actual. Podemos ver si la rama actual está actualizada, si hay algo que necesita un commit, un add, o borrar.</p> <p>Git status</p> <p>Git add necesitamos el comando git add para incluir los cambios de un archivo en nuestro próximo commit.</p> <p>Para agregar archivos: git add &lt;file&gt;</p> <p>Para añadir todo de una vez: git add .</p>
Git add	

Questions

Summary:



NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Jhon Senata	PPM		

Title Comandos Git - Continuación

Keyword	Topic
Git commit	Git commit es como establecer un punto de control en el proceso de desarrollo al que puede volver más tarde si es necesario. también necesitamos escribir un mensaje corto para explicar lo que hemos desarrollado o cambios al código fuente.
Git push	
Git pull	
Questions	Git commit -m "commit message"
	Git push solo carga los cambios que están confirmados. Después de confirmar los cambios al servicio remoto, git push sube las confirmaciones. Git push <remote> <branch-name>
	Git pull es una combinación de git fetch y git merge, lo que significa que cuando usamos git pull, se obtienen las actualizaciones y de inmediato se integran.

Summary:

NAME Jhon Sena	CLASS PPM	SPEAKER	DATE & TIME
-------------------	--------------	---------	-------------

Title Ejemplos de dos algoritmos.

Keyword	Topic
Calculadora basica	<p>Este es el algoritmo de una Calculadora basica que puede realizar cuatro operaciones matematicas las cuales son: suma, resta, multiplicación y división.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. inicio.</li> <li>2. ingrese el primer número.</li> <li>3. ingrese el segundo número.</li> <li>4. ingrese el signo de la operación que desea realizar.</li> <li>5. Resultado.</li> <li>6. fin.</li> </ol>
Questions	<pre>#include &lt;stdio.h&gt; int main() {     char operador;     float primer numero, segundo numero;      printf("ingrese el primer número");</pre>

Summary: