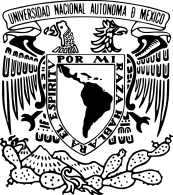
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Carátula para entrega de prácticas** | |
| Facultad de Ingeniería | | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación

salas A y B

|  |  |
| --- | --- |
| *Profesor:* | Ernesto alcántara Concepción |
| *Asignatura:* | Fundamentos de programación |
| *Grupo:* | 17 |
| *No de Práctica(s):* | Practica 1 |
| *Integrante(s):* | Amaya Esquivel Jhonatan Emmanuel |
| *No. de Equipo de cómputo empleado:* |  |
| *No. de Lista o Brigada:* | Numero de lista 03 |
| *Semestre:* | Primer semestre |
| *Fecha de entrega:* | Viernes 17 de septiembre del 2021 |
| *Observaciones:* |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



Universidad Nacional Autónoma de México

Laboratorio de Computación Salas A y B

La computadora como herramienta de trabajo del profesional de Ingeniería

Fundamentos de programación

***Objetivos:*** Descubrir y utilizar herramientas de software que se ofrecen en Internet que 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 buscadores con funciones avanzadas.

***Introducción:*** Todos alguna vez en nuestra vida hemos utilizado una computadora, ya sea para trabajar, estudiar o incluso jugar, pero muchos de nosotros no sabemos realmente todas las opciones que nos ofrecen las computadoras, siendo más precisos los navegadores, en el presente trabajo nos centraremos en todas las herramientas de software que internet y navegadores como Google nos ofrecen para poder trabajar de una forma más eficiente al igual que nos adentraremos en el manejo de reposición de almacenamiento y funciones avanzadas en buscadores o navegadores.

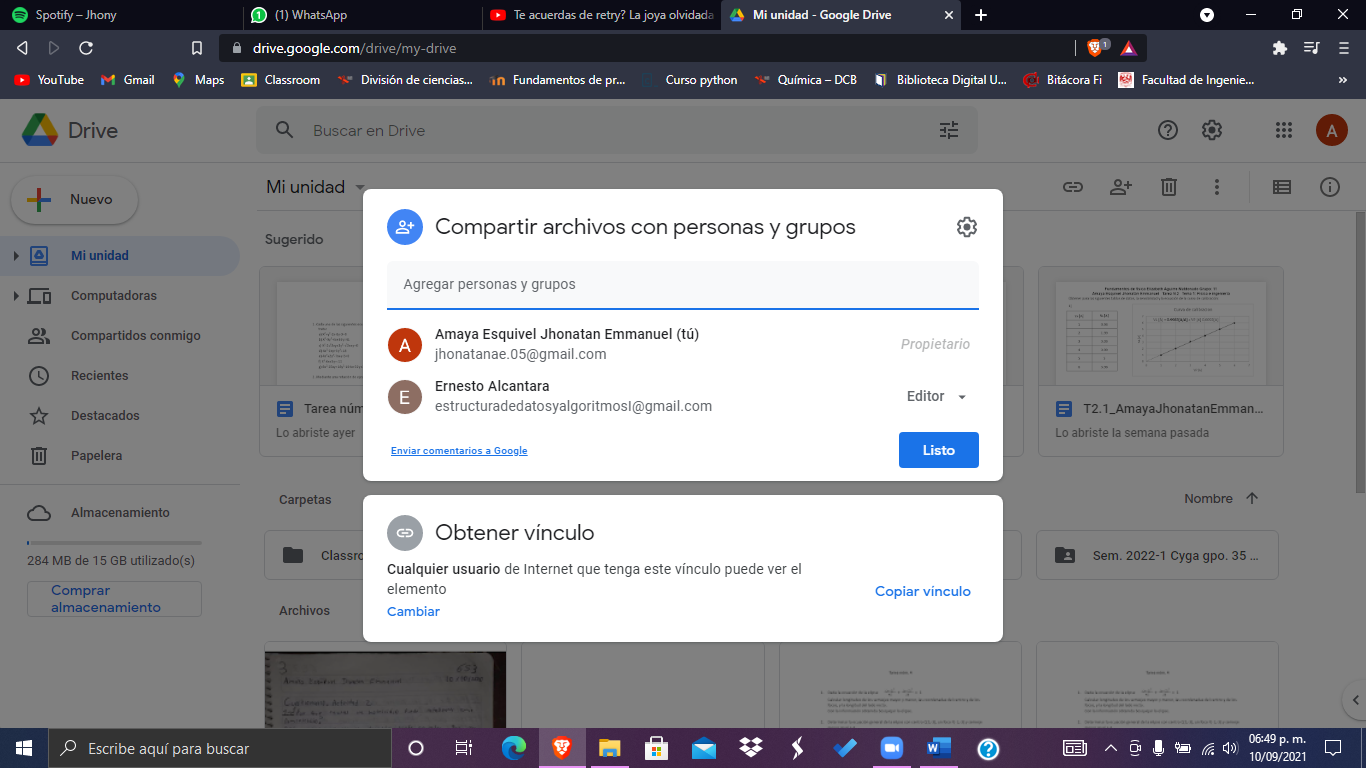
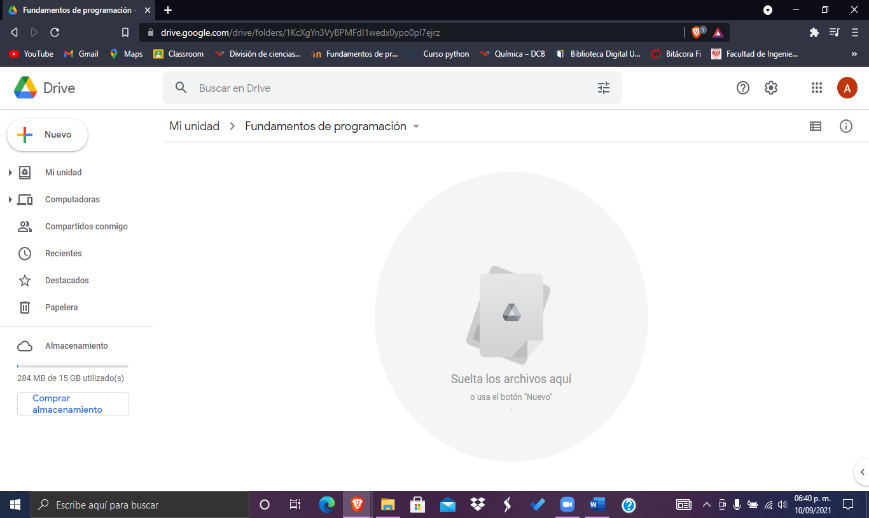
***Actividades:***

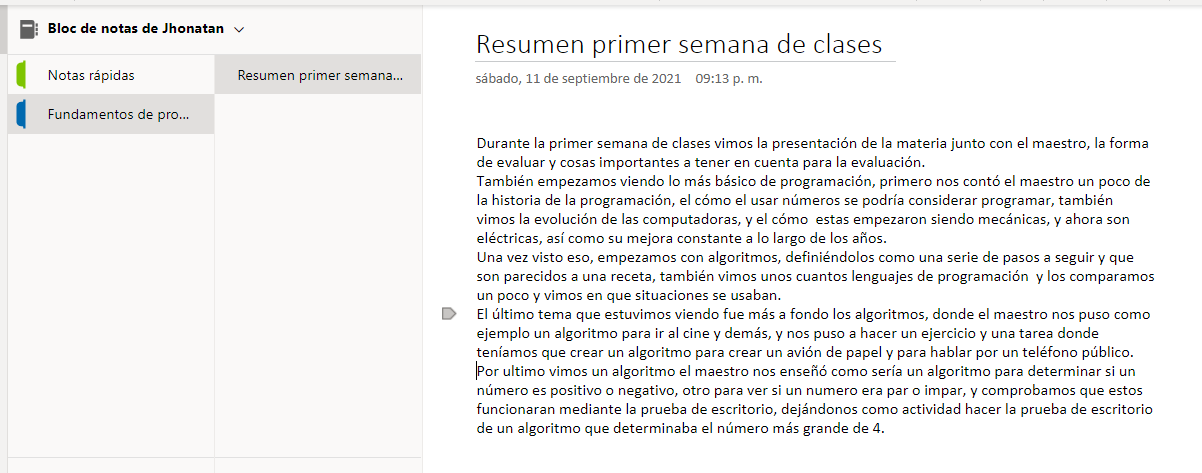
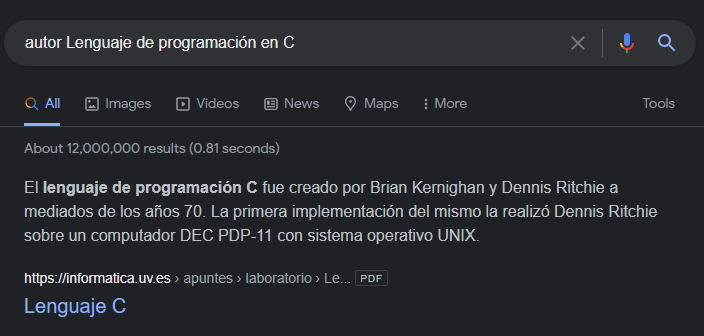
 Crear un repositorio de almacenamiento en línea.

 Realizar búsquedas avanzadas de información especializada.

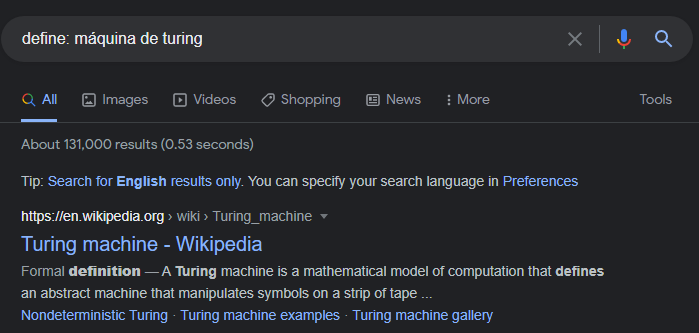
Actividad en el laboratorio:

1. Crear una cuenta de Google drive, skyDrive o dropbox y crear una carpeta compartirla con todos los integrantes del equipo y con el correo: [estructuradedatosyalgoritmosi@gmail.com](mailto:estructuradedatosyalgoritmosi@gmail.com). Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica.

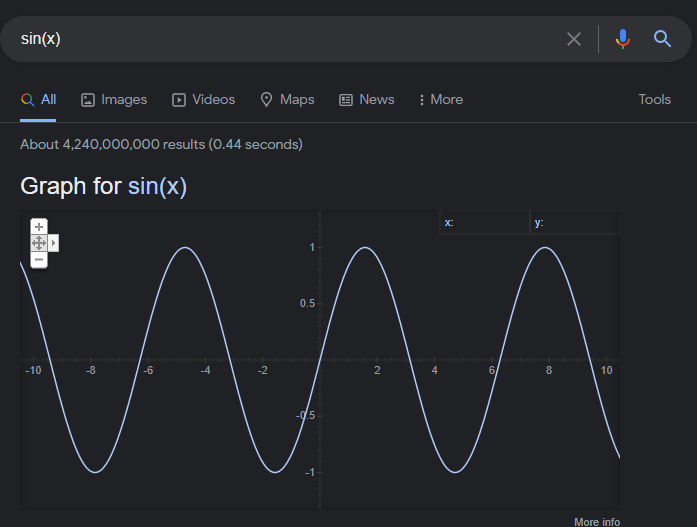
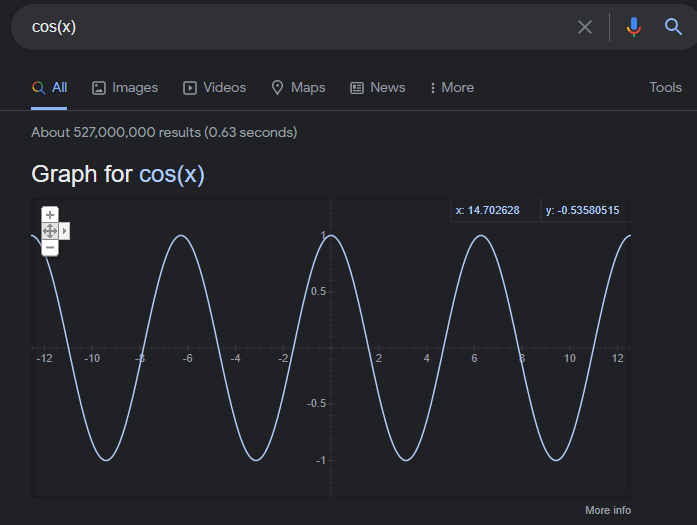


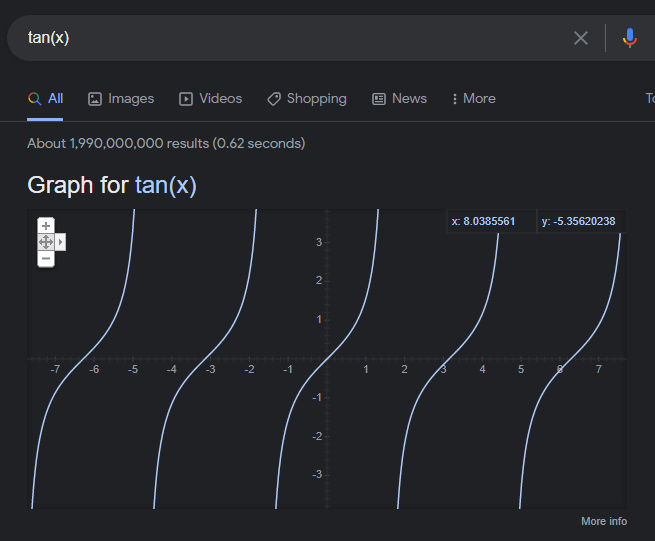
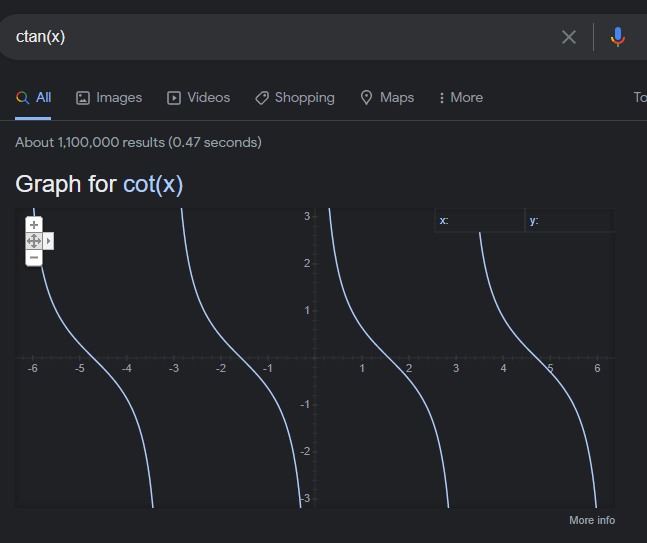
1. Crear una cuenta en ***OneNote y crea un*** documento con el resumen de lo visto en la primera semana de clases. Ver ejemplo de la página 7 y 8 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b
2. Realiza una búsqueda en Google utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes.

Obtenemos resultados de tipo PDF donde nos responden maso menos quien es el creador del lenguaje c y en que años se creo y para que era implementado

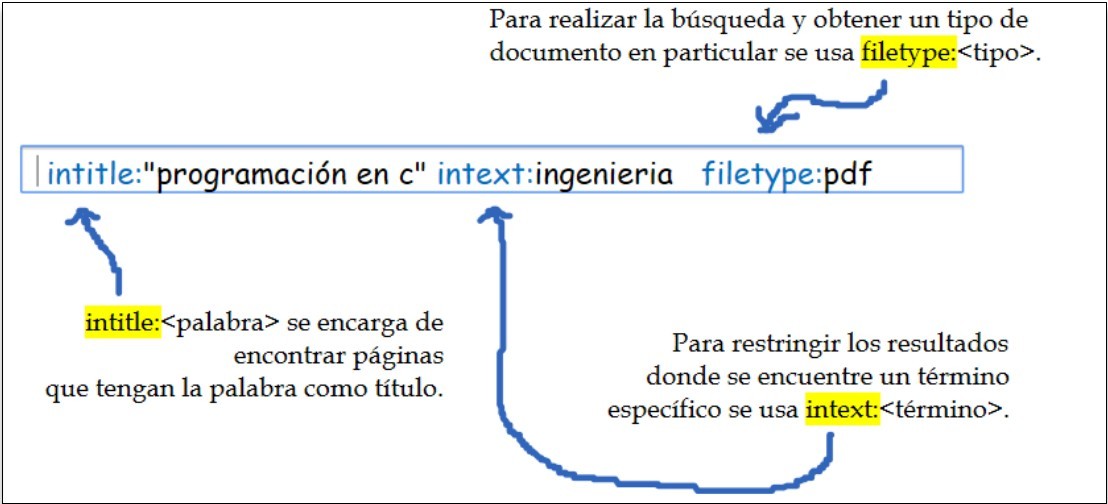
1. Utilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing”(antepón la palabra “define:” Ver página 16 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b). Pon aquí el resultado

**Máquina de Turing**: dispositivo que manipula símbolos sobre una tira de cinta de acuerdo con una tabla de reglas

1. Utilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b.



1. Utiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix



1. Utilizando la calculadora de google resuelve las siguientes operaciones:

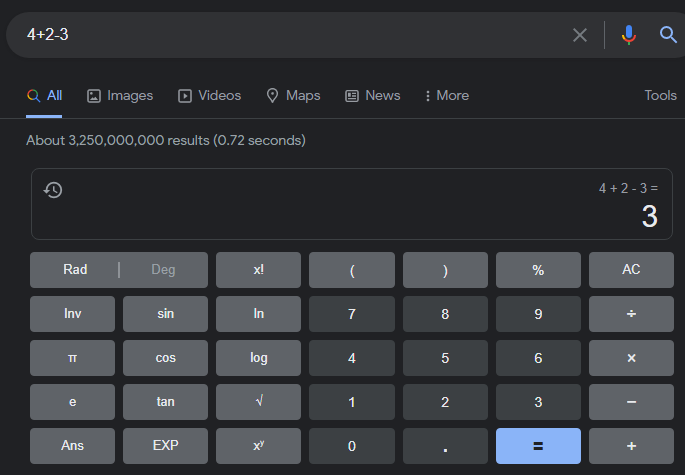
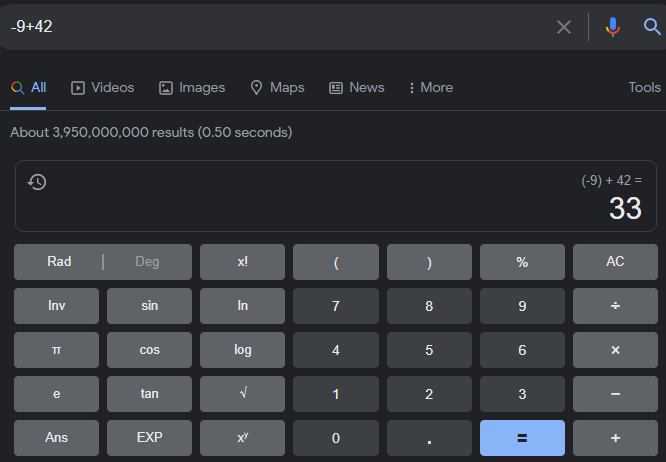


-54

13

33

3



-57.33

72

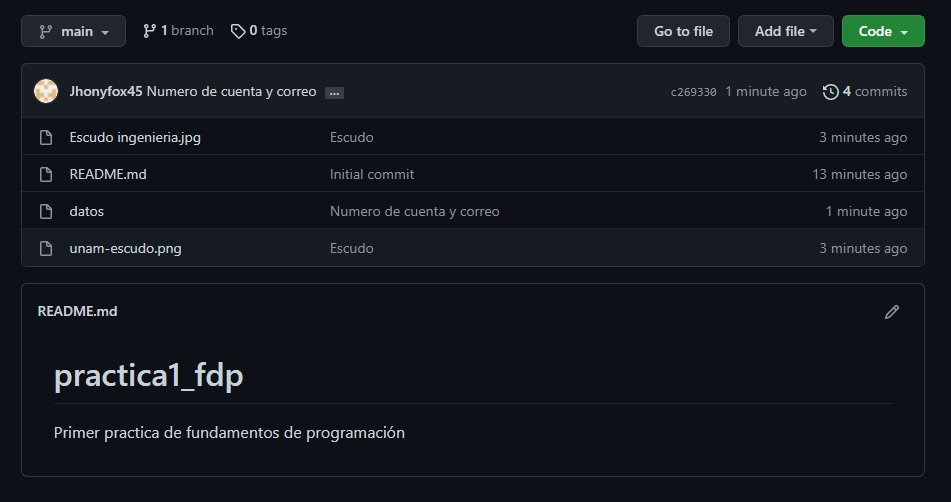
25

-18



1. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y buscar los libros “Programación en C”. Busca en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central. Describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo. Si los resultados son muy extensos utiliza para ello los operadores booleanos (or, and) para refinar la búsqueda y reducir el número de libros.

Al momento de realizar la búsqueda existen aproximadamente 91 libros y 231 recursos electrónicos de los cuales aproximadamente 100 están disponibles en texto completo y 88 están disponibles en biblioteca

1. Hacer la actividad de casa de la página 18. Sobre el uso de Github