



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: 16

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Soria Santos Karla Jocelin

*No. de Equipo de
cómputo empleado:* -----

No. de Lista o Brigada: -----

Semestre: Segundo

Fecha de entrega: 10/03/2021

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

INTRODUCCIÓN

Hoy en día los conocimientos más allá de lo básico acerca de los equipos de cómputo se convierten en algo fundamental para el desarrollo de infinidad de las actividades y tareas cotidianas que se realizan día con día, además de que sus bases como los simples algoritmos son algo con lo que convivimos desde hace ya unos años, sin embargo, no nos damos cuenta porque dentro de nuestra cultura, la adquisición de nuevo aprendizaje acerca de este tema no era realmente necesario. Algo que ahora sería quedarse en el pasado; los beneficios que trae consigo la programación son innumerables, ya que con el paso del tiempo se han creado nuevas y versátiles soluciones que apoyen y beneficien directamente a la sociedad al realizar diferentes actividades; es por ello, que comprender cómo funciona y cómo poder mejorar dicho funcionamiento se vuelve un tema importante durante la formación de las nuevas generaciones de ingenieros, hoy más que nunca se volverá algo indispensable.

Dentro de la práctica desarrollaremos algunas definiciones básicas para un mejor entendimiento del tema y se realizarán actividades como la creación de repositorios, búsquedas especializadas en buscadores por medio de la web, etc.

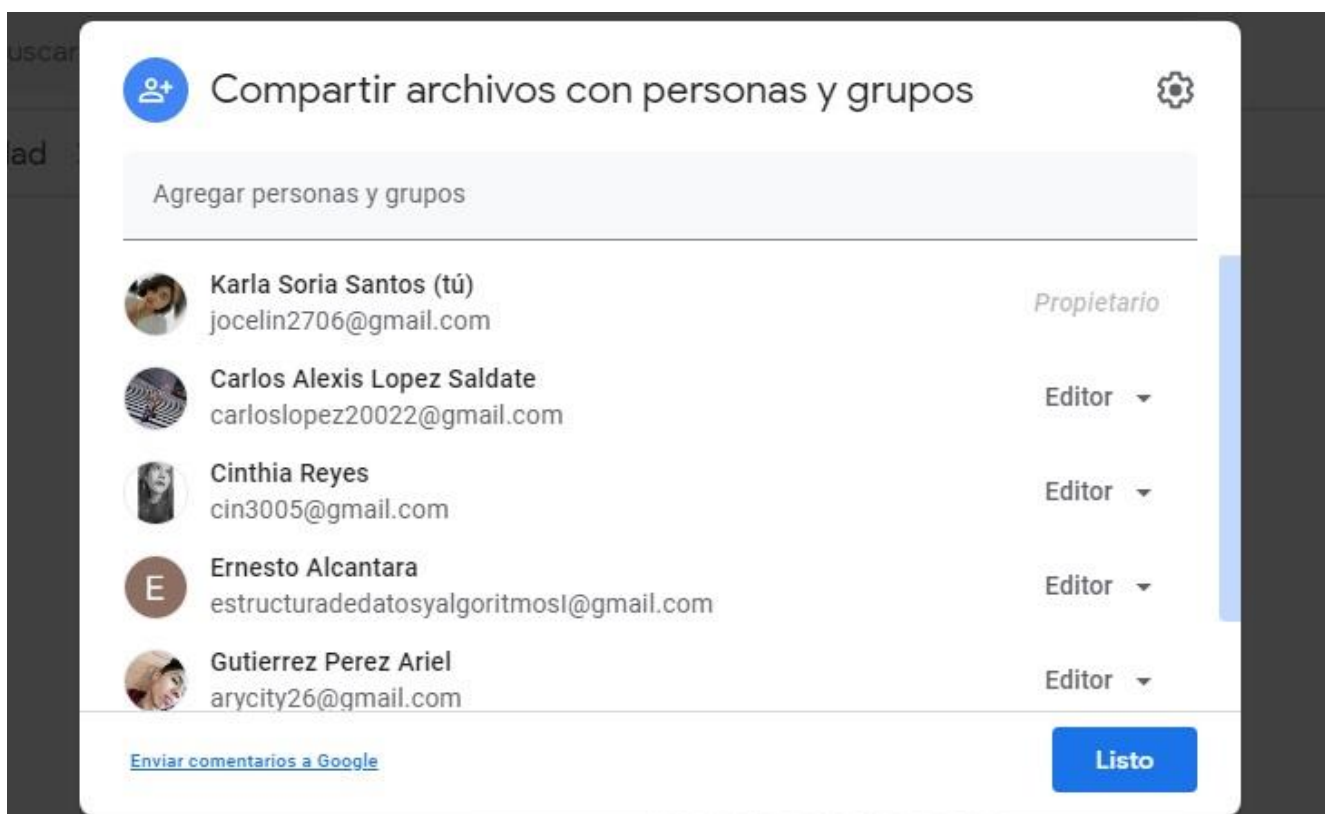
Objetivo: Descubrir y utilizar herramientas de software que se ofrecen en Internet que permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores con funciones avanzadas.

ACTIVIDADES

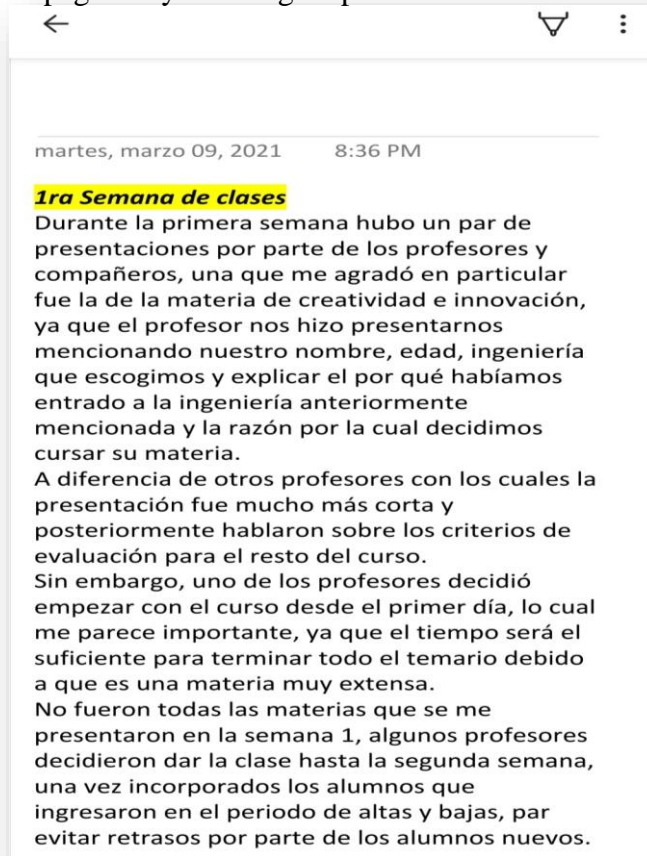
- ♣ Crear un repositorio de almacenamiento en línea.
- ♣ Realizar búsquedas avanzadas de información especializada.

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: estructuradatosyalgoritmosi@gmail.com. Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica.



2. 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.



3. Realiza una búsqueda en Google utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes.
Una serie de nombres que posiblemente estén relacionados con el lenguaje de programación en C, incluidas algunas fechas.



es.wikipedia.org › wiki › C_(lenguaje_de_programación) ▼
C (lenguaje de programación) - Wikipedia, la enciclopedia libre
C es un **lenguaje de programación** de propósito general :¹ originalmente desarrollado por Dennis Ritchie entre 1969 y 1972 en los Laboratorios Bell, como ...
Sistema de tipos: Débil, estático **Última versión en pruebas:** C2x
Última versión estable: C18 (junio de 2018) **Paradigma:** Imperativo (procedural), estruc...
C++ · Dennis Ritchie · Bc

4. 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

Google

define:máquina de Turing

Todos Imágenes Videos Shopping Noticias Más Preferencias Herramientas

Cerca de 241,000 resultados (0.81 segundos)


es.wikipedia.org > wiki > Máquina_de_Turing ▾
Máquina de Turing - Wikipedia, la enciclopedia libre
La cinta se supone que es arbitrariamente extensible hacia la izquierda y hacia la derecha, es decir, la máquina de Turing siempre es provista con tanta cinta ...
Modificaciones equivalentes · Máquina de Turing... · Codificación de una...

www.matesfacil.com > Maquina-Turing ▾
Máquina de Turing: teoría de la computación: lenguaje ...
Definición de Máquina de Turing (de una cinta). Lenguaje de una Máquina de Turing.
Ejemplos de Máquinas de Turing. Algunos Teoremas sobre las Máquinas ...

formatalent.com > que-es-una-maquina-de-turing-y-co... ▾
¿Qué es una máquina de Turing y cómo funciona? - Formatalent
La llamada “Máquina de Turing” es en realidad un modelo matemático consistente en un autómata que es capaz de “implementar cualquier problema matemático ...

www.ecured.cu > Máquina_de_Turing ▾
Máquina de Turing - EcuRed
Máquina de Turing(MT), es un modelo computacional que realiza una ... si hay un método definido que pueda aplicarse a cualquier sentencia matemática y que ...
Características generales · Historia · Funcionamiento

Teoría de autómatas



Más imágenes

Máquina de Turing

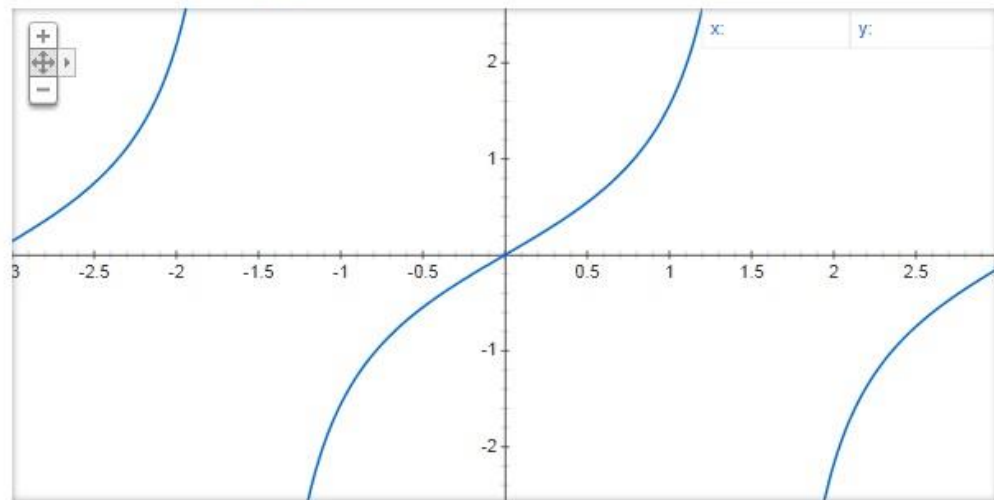
Una máquina de Turing es un dispositivo que manipula símbolos sobre una tira de cinta de acuerdo con una tabla de reglas.
Wikipedia

Comentarios

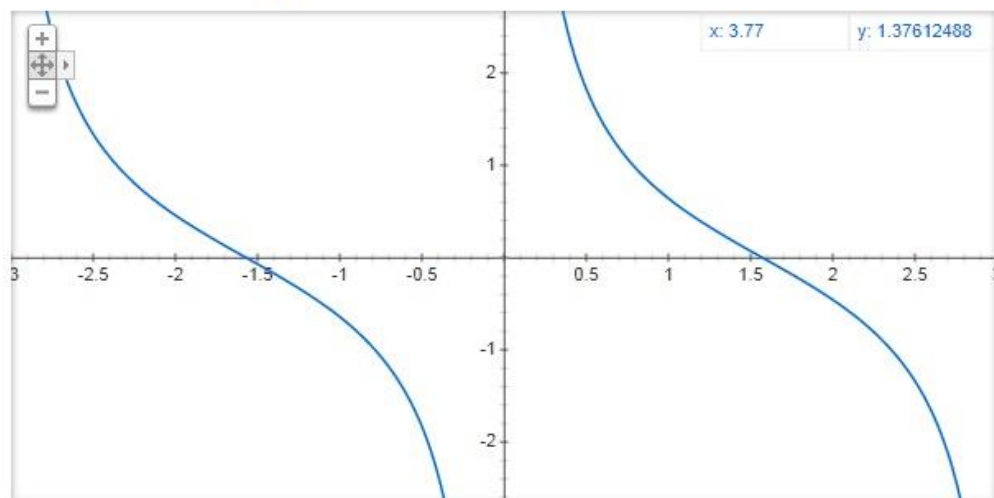
5. Utilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b.



Cerca de 0 resultados (0.53 segundos)

Gráfico de $\tan(x)$ [Más información](#)

Cerca de 0 resultados (0.49 segundos)

Gráfico de $\cot(x)$ [Más información](#)

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

Google search results for the query: `intitle:sistemas operativos unix intext:ingeniería filetype:pdf`. The search bar shows the query and the Google logo. Below the search bar, there are tabs for Todos, Imágenes, Noticias, Videos, Maps, Más, Preferencias, and Herramientas. The results show approximately 2,630 results in 0.70 seconds.

www.unaj.edu.ar › wp-content › uploads › 2017/02 › S... PDF
Asignatura: Sistemas Operativos I Carrera: Ingeniería en ...
de la carrera **Ingeniería** en Informatic ... las estructuras y las funciones de los Sistemas **Operativos**. L erativos ... Sistemas de archivos en MS-DOS y en **UNIX**.

ru.iiec.unam.mx › sistemas_operativos PDF
FUNDAMENTOS DE SISTEMAS OPERATIVOS
por G Wolf · 2015 · Mencionado por 27 — Jefe de la División de **Ingeniería** Eléctrica. Mtra. ...
Funciones y objetivos del sistema **operativo** ma **operativo** Linux (GNU) u otro **Unix** libre.

ri.uaemex.mx › bitstream › secme-30865_1 PDF
SISTEMAS OPERATIVOS - RI UAEMex
Programas en los que se imparte: LICENCIATURA DE **INGENIERÍA** EN ... es un programa que
simula un ambiente “**Unix**” en el sistema **operativo** Windows.

www.cetys.mx › pdf › sistOPERATIVOS_5toICC PDF
Sistemas Operativos
Ingeniería en Ciencias Computacionales. 5to. Semestre ... componentes de cualquier sistema

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

$$\begin{array}{llll} 1) \quad 4+2-3 = & 2) \quad -9+4 \cdot 2 = & 3) \quad 5+\frac{12}{3} \cdot 2 = & 4) \quad 2[3-2 \cdot 5-8] = \\ 5) \quad (4+2)(-3) = & 6) \quad (-9+4)^2 \cdot 2 = & 7) \quad (5+\frac{12}{3}) \cdot 2^3 = & 8) \quad \frac{2[3-2 \cdot 5-8^2]}{9-2(5-2)} = \end{array}$$

1) $4+2-3=$

Google

4+2-3=

Todos Imágenes Videos Maps Noticias Más Preferencias Herramientas

Cerca de 3,810,000,000 resultados (0.85 segundos)

4 + 2 - 3 =
3

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

2) $-9+4*2=$

Google

-9+4*2=

Todos Imágenes Videos Maps Noticias Más Preferencias Herramientas

Cerca de 18,750,000,000 resultados (0.74 segundos)

$(-9) + (4 * 2) =$
-1

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

3) $5 + (12/3) * 2 =$

Google

5+(12/3)*2=

Todos Maps Videos Imágenes Shopping Más Preferencias Herramientas

Cerca de 201,000,000 resultados (0.82 segundos)

5 + ((12 / 3) * 2) =
13

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

4) $2[3 - 2 * 5 - 8] =$

Google

2[3-2*5-8]=

Todos Imágenes Maps Noticias Shopping Más Preferencias Herramientas

Cerca de 272,000,000 resultados (0.94 segundos)

2 * (3 - (2 * 5) - 8) =
-30

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

$$5) (4+2)(-3)=$$

Google

(4+2)(-3)=

Todos Maps Videos Imágenes Shopping Más Preferencias Herramientas

Cerca de 25,270,000,000 resultados (0.79 segundos)

🕒 $(4 + 2) * (-3) =$
-18

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

$$6) (-9 + 4)^2 2=$$

Google

(-9+4)^2 (2)=

Todos Maps Videos Imágenes Noticias Más Preferencias Herramientas

Cerca de 25,270,000,000 resultados (0.94 segundos)

🕒 $(((-9) + 4)^2) * 2 =$
50

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

$$7) (5+(12/3)) 2^3 =$$

Google

$(5+(12/3)) (2^3) =$

Todos Maps Videos Shopping Imágenes Más Preferencias Herramientas

Cerca de 152,000,000 resultados (0.83 segundos)

$(5 + (12 / 3)) * (2^3) =$
72

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

$$8) \frac{2[3-2*5-8^2]}{9-2(5-2)} =$$

Google

$(2*((3-2*5-8)^2))/(9-2(5-2)) =$

Todos Maps Noticias Imágenes Videos Más Preferencias Herramientas

Cerca de 52,200,000 resultados (1.03 segundos)

$(2 * ((3 - (2 * 5) - 8)^2)) / (9 - (2 * (5 - 2))) =$
150

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

Más información

8. 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.

Cuenta con 117 ejemplares.

Resultados **WRD - Palabras= Programación en C**

Categorizar

Refinar

Filtrar

Ver selección

Subconjunto

Enviar/Guardar

Agregar

Ordenamiento: Año(d)/Autor [Año\(d\)/Título](#) [Autor/Año\(d\)](#) [Autor/Título](#) [Título/Año\(a\)](#) [Título/Autor](#) Ordenado por: Año (descendente)/Autor

Registros 1 - 10 de 117 ☒ Ir a registro #

#		Autor	Título	Año	Clasificación	Ejemp/Prestados
1	<input type="checkbox"/>	Garrido Carrillo, Antonio,autor	Estructuras de datos avanzadas :con soluciones en C++ / A. Garrido	2018	QA76.73C153 G374	Biblioteca Central(1/ 0)
2	<input type="checkbox"/>	Guérin, Brice-Arnaud,autor	ASP.NET con C# en Visual Studio 2017 :diseño y desarrollo de aplicaciones web / Brice-Arnaud Guérin ; edición española: Ángel Ma. Sánchez Conejo y Francisco Javier Piqueres Juan	2018	TK5105.8885A26 G84518 2018	Biblioteca Central(1/ 0)
3	<input type="checkbox"/>	Shmueli, Galit,1971- ,autor	Data mining for business analytics :concepts, techniques, and applications in R / Galit Shmueli, Peter C. Bruce, Inbal Yahav, Nitin R. Patel, Kenneth C. Lichtendahl	2018	HF5548.2 S56	Biblioteca Central(1/ 0)
4	<input type="checkbox"/>	Alvarado Aldea, Ignacio,autor	100 problemas resueltos de programación en lenguaje C para ingeniería / Ignacio Alvarado Aldea, José María Maestre Torreblanca, Carlos Vivas Venegas, Ascensión Zafra Cabeza	2017	QA76.73C15 A576	Biblioteca Central(1/ 0)
5	<input type="checkbox"/>	Barclay, Kenneth A.,1947-autor	Programación en C++ / traducido parcialmente y adaptado de la edición en inglés de los autores, Kenneth A. Barclay, Brian J. Gordon ; traducción, Agustín Schapira	[2017]	QA76.73C15 B353618 2017	Biblioteca Central(2/ 0)
6	<input type="checkbox"/>	Destéfani, Eduardo,autor	Elementos de programación en C/C++ :para ingenieros electronicos / Eduardo Destéfani	[2017]	QA76.73C15 D475	Biblioteca Central(1/ 0)
7	<input type="checkbox"/>	Sznajdleder, Pablo Augusto,autor	Programación estructurada a fondo :implementación de algoritmos en C / Pablo Augusto Sznajdleder	[2017]	QA76.6 S988	Biblioteca Central(1/ 0)
8	<input type="checkbox"/>	Zhirkov, Igor,autor	Low-level programming :C, assembly, and program execution on Intel 64 architecture / Igor Zhirkov	[2017]	QA76.6 Z47	Biblioteca Central(1/ 0)
9	<input type="checkbox"/>	López Takeyas, Bruno,autor	Curso de programación orientada a objetos en C#.Net :ejemplos con aplicaciones visuales y de consola / Bruno López Takeyas	2016	QA76.64 L665	Biblioteca Central(1/ 0)
10	<input type="checkbox"/>	Thomsett-Scott, Beth C., editor	The Librarian's introduction to programming languages :a LITA guide / edited by Beth Thomsett-Scott	[2016]	Z678.9 L517	Biblioteca Central(1/ 0)

Anterior Siguiente

Modifique su búsqueda WRD = (Programación en C)

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

JocelinSS / **practica1_fdp** Unwatch 1 Star 0 Fork 0

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

main 1 branch 0 tags

Go to file Add file Code

JocelinSS Modificación de Datos c7aed37 4 minutes ago 4 commits

Datos	Modificación de Datos	4 minutes ago
Escudo UNAM.png	Escudos	6 minutes ago
Escudo_FI_color.png	Escudos	6 minutes ago
README.md	Initial commit	17 minutes ago

README.md

practica1_fdp

Práctica 1 de Fundamentos de Programación

About

Práctica 1 de Fundamentos de Programación

Readme

Releases

No releases published
Create a new release

Packages

No packages published
Publish your first package

CONCLUSIONES

La práctica en general no fue complicada, ya que las instrucciones eran específicas y las tareas a realizar, sencillas, es ahí donde empezamos a darnos cuenta de la sencillez con las que se realizaron, sin embargo el proceso que se llevó a cabo fue algo extenso pero personalmente muy enriquecedora, muchos de los temas tratados no me fueron expuestos en el curso anterior y por tanto, desconocía un poco de las múltiples herramientas a las que podía acceder, en cuanto a Google y tratándose de aplicaciones como One Note o Drop Box, no las conocía a fondo, la idea que tenía de ellas era muy poca o casi nula y gracias a cada una de las actividades lo pude ir descubriendo.

Además, la plataforma de Github me pareció sumamente interesante, al igual que las diferentes opciones que se tienen para editar, agregar, subir, almacenar, etc.

En conclusión, todos estos apoyos y herramientas nos serán de utilidad para llevar a cabo una serie de actividades que se nos presentarán a lo largo de nuestra vida académica y profesional, lo cual nos facilitará ciertos trabajos con los que debamos cumplir.