UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO FACULTAD DE INGENIERÍA





Laboratorio de Cálculo Diferencial

Nombre del Alumno	Diego Joel Zuñiga Fragoso	Grupo	511
Fecha de la Práctica	14/09/2022	No Práctica	6
Nombre de la Práctica	Uso del programa Scientific WolrkPlace		
Unidad	Funciones		

OBJETIVOS

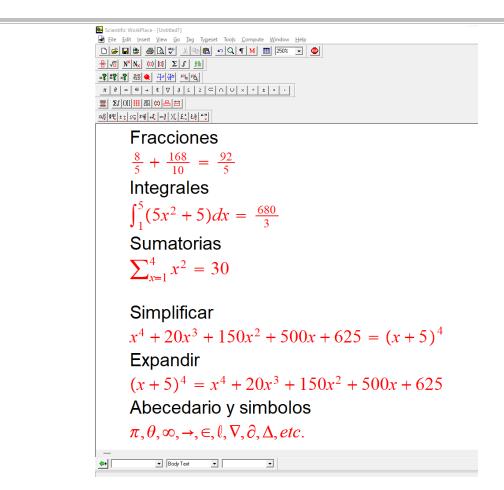
Introducir el uso del programa scientific workplace. Reconocer las herramientas que tiene el programa

EQUIPO Y MATERIALES

Computadora y el programa Scientific Workplace

DESARROLLO

- I. Reconocimiento de las herramientas del programa. Explora el programa e identifica cada de las herramientas
- 1. Navegación: View>Toolbars. Identifica cada una de las barras y deja visibles las que creas que te puedan ser más útiles.
- 2. Escritura mixta: Texto y Matemáticas. T M
- 3. Escritura enriquecida. Uso de fracciones, exponentes, subíndices, integrales, sumatorias... abecedario griego y símbolos matemáticos frecuentes.
- 4. Operaciones: Resolver, resolver numéricamente, simplificar, expandir...
- 5. Compute: Graficar, derivar, integrar...
- II. Elaboración de un documento de prueba en el que hagas una combinación de las herramientas arriba mencionadas



III. Realiza operaciones

1. Desarrolla la expresión (Expand)

a.
$$x^2 - x(x-2)^2 =$$

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

b.
$$x^3 - 4x(x+2)^2$$

$$x^3 - 4x(x+2)^2 = -3x^3 - 16x^2 - 16x$$

2. Resuelve la ecuación (Solve exact)

a.
$$x^2 - x(x-2)^2 = 0$$

$$x^2 - x(x-2)^2 = 0$$
, Solution is: 1,0,4

b.
$$x^3 - 4x(x+2)^2 = 0$$

$$x^3 - 4x(x+2)^2 = 0$$
, Solution is: $-4, 0, -\frac{4}{3}$

3. Factoriza (Compute>Factor)

a.
$$x^3 - 4x(x+2)^2$$

$$x^3 - 4x(x+2)^2 = -x(x+4)(3x+4)$$

b.
$$x^2 - x(x-2)^2 =$$

$$x^2 - x(x-2)^2 = -x(x-1)(x-4)$$

4. Evalúa una función (Compute>Definition>New Definition)

a.
$$f(x) = x^2 - x(x-2)^2$$

 $f(3) =$

$$f(x) = x^2 - x(x-2)^2$$

$$f(3) = 6^{\circ}$$

5. Matrices y determinantes (Compute> Definition> New Definition)

$$A = \begin{bmatrix} 2 & 3 & -1 \\ 0 & 4 & 10 \\ 1 & 0 & -2 \end{bmatrix}, \det A = \begin{bmatrix} 2 & 3 & -1 \\ 0 & 4 & 10 \\ 1 & 0 & -2 \end{bmatrix}$$
$$\det(A) = 18'$$

$$\lim_{x \to 2} \sqrt{x^2 - 3} = 1$$

$$\lim_{x \to 2} \sqrt[2]{x^2 - 3} = 1$$

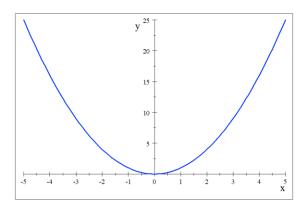
7. Deriva (Expand)
$$\frac{d}{dx}(x^2 - x(x-2)^2)$$

$$\frac{d}{dx}(x^2 - x(x-2)^2) = -3x^2 + 10x - 4$$

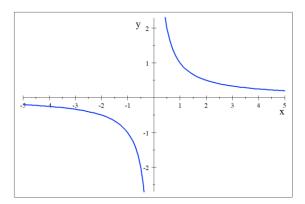
Nota: Las expresiones se escriben sin el signo =

IV. Grafica las siguientes funciones. (Plot 2D). Conserva un archivo con las imágenes

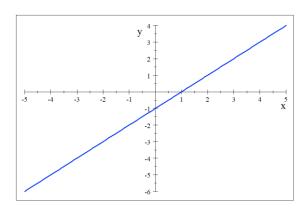
$$1. \qquad f(x) = x^2$$



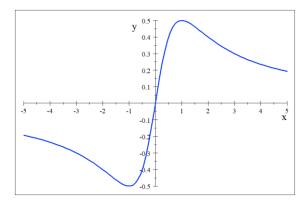
 $2. \qquad f(x) = \frac{1}{x}$



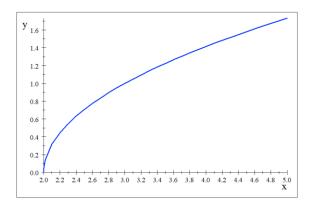
3. $f(x) = \frac{x^2 - 1}{x + 1}$



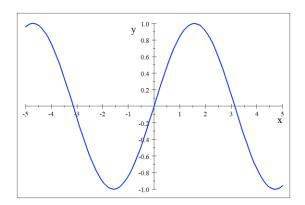
$$4. \qquad f(x) = \frac{x}{x^2 + 1}$$



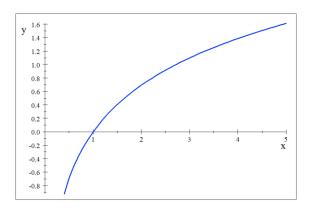
 $5. \qquad f(x) = \sqrt{x-2}$



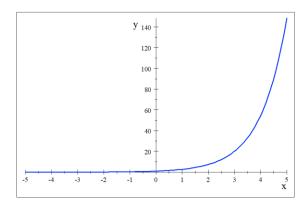
 $6. \qquad f(x) = \sin x$



7. $f(x) = \ln x$



8. $f(x) = e^x$



CONCLUSIONES

Ventajas y desventajas del uso de un programa computacional en Cálculo

Ventajas:

- Una forma más precisa de resolver cualquier función matemática de los números reales.
- Ahorro de tiempo por la instantaneidad en la que resuelven los problemas.

Desventajas:

- Se llega al resultado de forma instantánea por lo que dejamos de lado el razonamiento de cómo se hace.
- Puede que el software requiera de una licencia con costo para funcionar.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA

Se evaluará el documento con los datos solicitados, las gráficas y conclusiones enviado a través del Campus Virtual