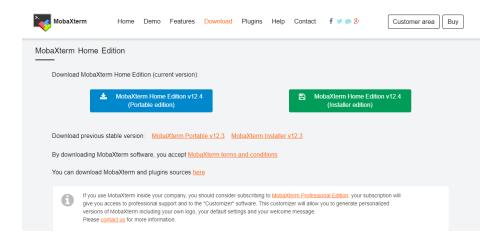
Ayudantía 1: Ingreso Aragorn

En el ramo, las tareas se evaluarán mediante el servidor aragorn, por lo que es imprescindible que puedan ingresar a este. Existen múltiples vías de ingreso, pero esta vez evaluaremos el ingreso a través de la aplicación MobaXterm, la cual nos permite generar conexiones SSH.

Para comenzar, descargue el programa MobaXterm desde el siguiente link de descarga:

https://mobaxterm.mobatek.net/download-home-edition.html

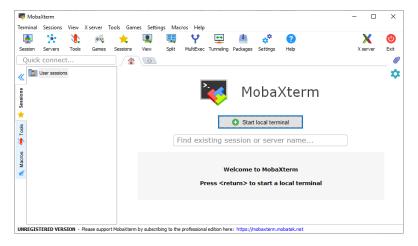


Puede utilizar tanto la versión portable, como la versión de instalación, según le acomode.

Una vez descargada e instalada la aplicación debe tener en su escritorio, en la carpeta de descompresión o menú principal el siguiente icono:

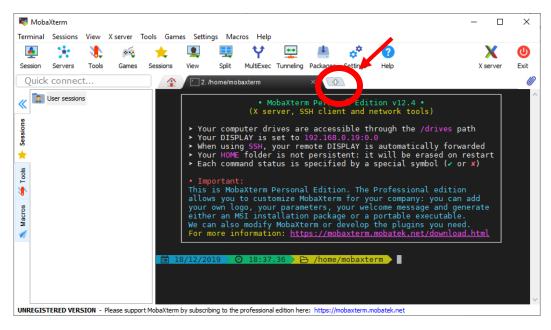


Iniciamos la aplicación y obtenemos la siguiente pantalla:



Al iniciar la aplicación solicitara permisos de acceso desde el firewall, debe hacer click en "CONCEDER", estos permisos de acceso están relacionados a la comunicación que realizará la aplicación con el exterior.

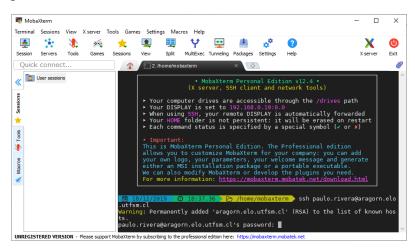
Una concedidos los permisos, presionamos el botón + que se encuentra sobre la ventana principal, al lado de la pestaña con una casita. Al realizar lo anterior, obtendremos la siguiente pestaña:



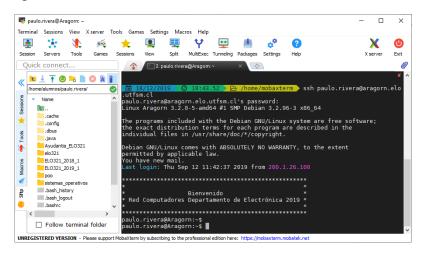
En la consola principal ejecutaremos el comando:

ssh Usuario@aragorn.elo.utfsm.cl

Donde el Usuario será su usuario de acceso a siga.usm.cl o aula.usm.cl. (perico.perez) Posterior a eso el sistema solicitara una contraseña, la cual corresponde a la contraseña de acceso a paginas institucionales.

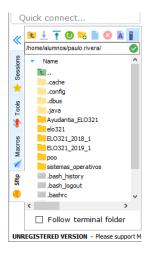


Una vez ingresada la contraseña, presionamos enter, con lo cual ingresamos al servidor y obtenemos la siguiente información:



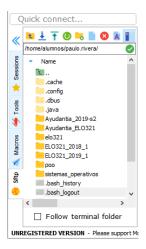
Es importante que verifiquen su acceso, ya que mediante este servidor se realizará la revisión de las tareas, en caso de no poder ingresar, deben informar al profesor o al ayudante mediante un correo o los canales de comunicación de aula.

Mediante el panel izquierdo, pueden navegar por los archivos presentes en su sesión personal, crear carpetas, cargar y descargar archivos, etc.



Ayudantía 1.1: Mi primer programa

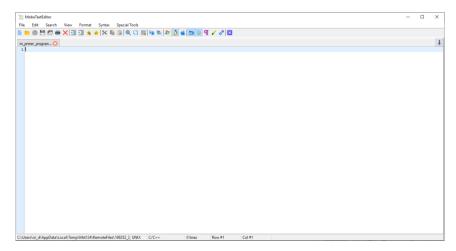
Mediante el botón — cree una nueva carpeta con un nombre que le acomode, en mi caso, ayudantía_2019-s2:



Ingrese a la carpeta, haga click derecho del mousse y seleccione New empty file, para crear un nuevo archivo, nómbrelo: mi_primer_programa.c



Haga doble click en el archivo, para abrir el editor de archivos:



He ingrese el siguiente código:

```
/* Programa: Hola mundo */
#include <stdio.h>
int main()
{
printf( "Hola mundo.\n" );
return 0;
}
```

Con lo que el editor de textos quedara de la siguiente forma:

```
MobaTextEditor
                                                                    ×
   Edit Search View Format Syntax Special Tools
1
 mi_primer_progr...
 1 /* Programa: Hola mundo*/
 2 #include <stdio.h>
 4 int main()
 5 {
   printf( "Hola mundo.\n");
   return 0;
10
C:\Users\isi_d\AppData\Local\Temp\Mxt124\RemoteFiles\198352_2_ UNIX
                                                      11 lines
```

En la consola principal escribir el siguiente comando, para poder ingresar a la carpeta creada:

cd Nombre_carpeta_creada

Luego para poder compilar el programa utilizamos el comando:

gcc mi_primer_programa.c -o mi_primer_programa

Para correr el programa utilizamos:

./mi_primer_programa

Con esto obtenemos el resultado del programa:

