

# Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

# Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a):	M.I. Heriberto García Ledezma
Asignatura:	Fundamentos de programación
Grupo:	23
	1
	Morales Santillán Klever Ismael
No. de lista o brigada:	23
Semestre:	2025-1
Fecha de entrega:	Viernes 23 de agosto del 2024
Observaciones:	
С	ALIFICACIÓN:

# Objetivos de la práctica

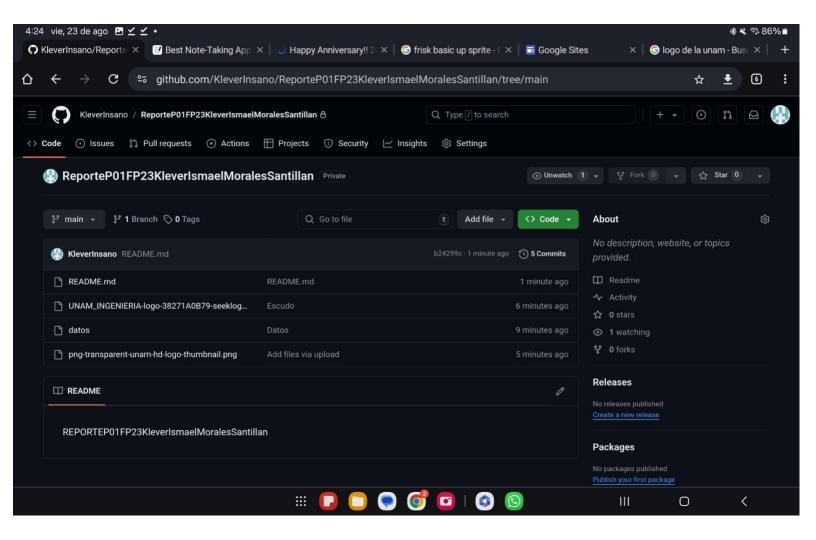
El alumno conocerá y utilizará herramientas de software que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación que le permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores con funciones avanzadas.

# Ejercicios de la práctica

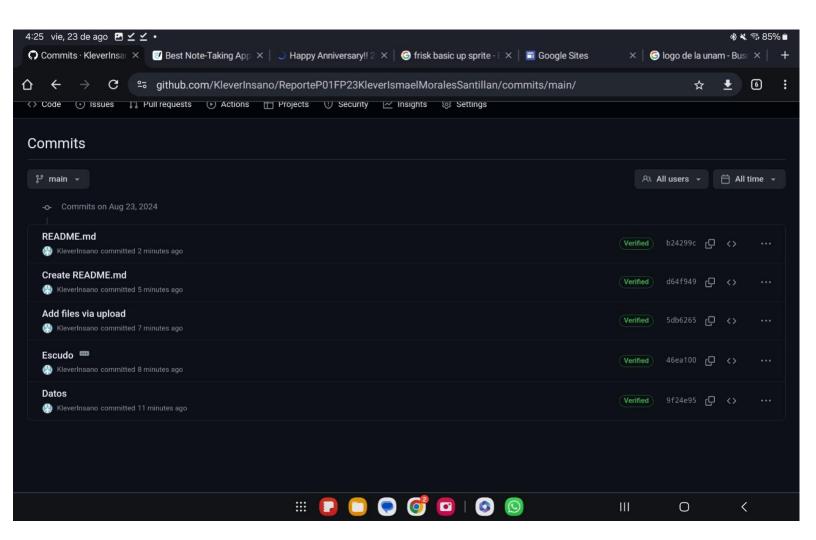
#### Actividades:

- Crear un repositorio de almacenamiento en línea
- Realiza búsquedas avanzadas de información especializada

Ejercicio 1. Archivos vistos desde el repositorio



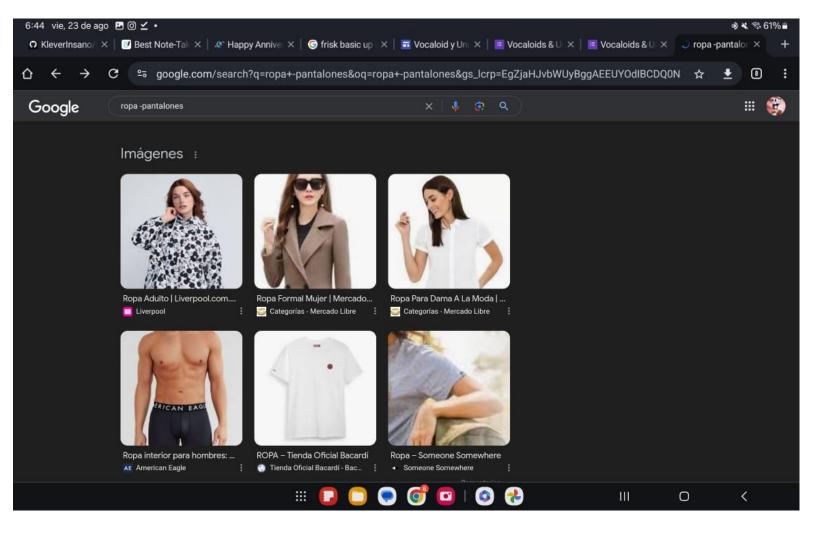
Ejercicio 2. Revisando el Historial del repositorio



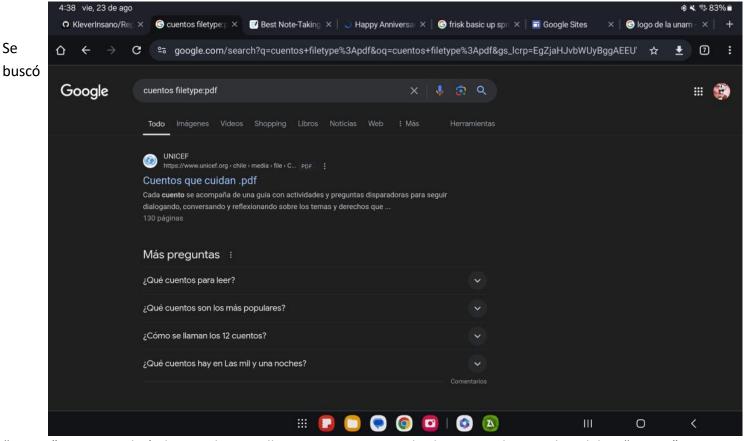
Link del Repositorio: <a href="https://github.com/KleverInsano/ReporteP01FP23KleverIsmaelMoralesSantillan">https://github.com/KleverInsano/ReporteP01FP23KleverIsmaelMoralesSantillan</a>

#### Ejercicio 2.

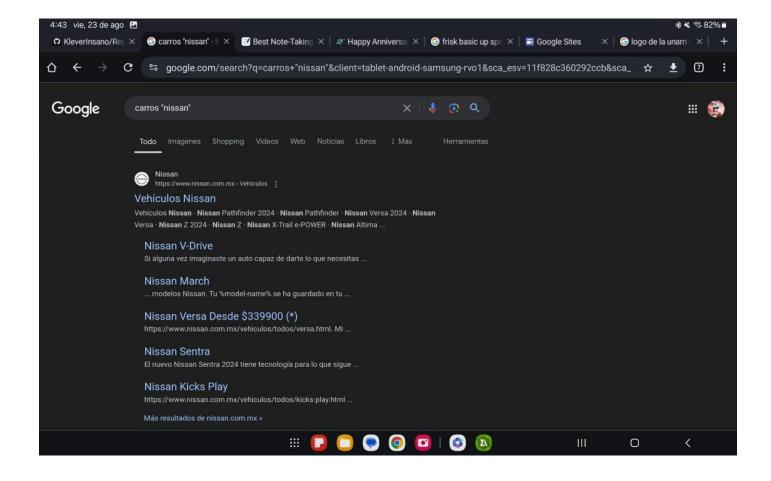
Se buscó "Ropa" pero se utilizó el operador signo menos para encontrar resultados que no incluyeran pantalones.



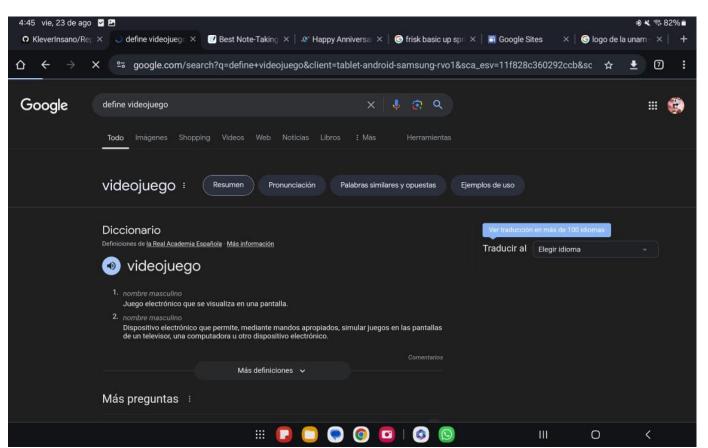
Se buscó "Cuentos" pero se utilizó el operador filetype: para encontrar resultados en formato PDF.



"Carros" pero se utilizó el operador comillas para priorizar resultados que incluyeran la palabra "Nissan".

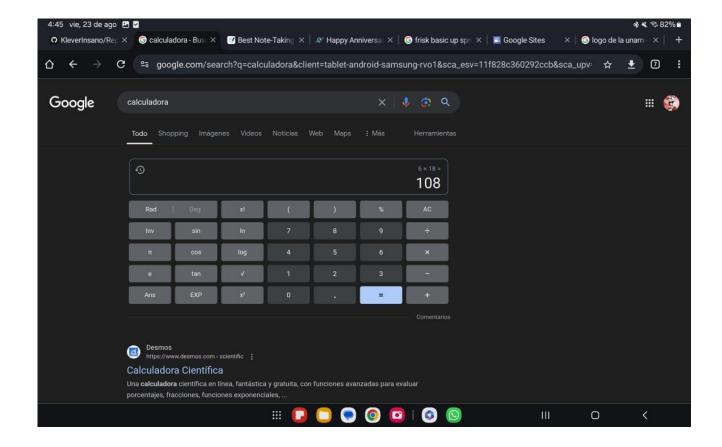


Se utilizó el operador define para obtener la definición de la palabra videojuego.

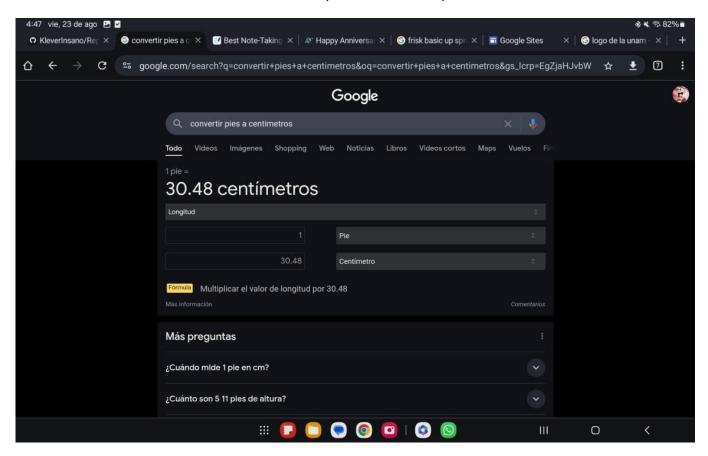


La

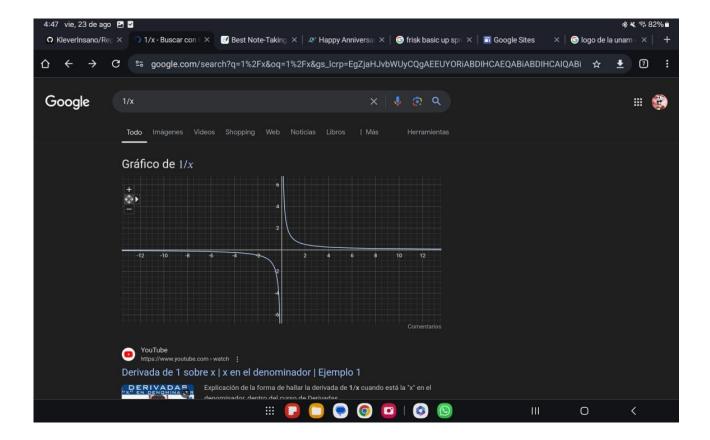
herramienta utilizada fue la calculadora ofrecida por el buscador Google; se utilizó para una operación de multiplicación.



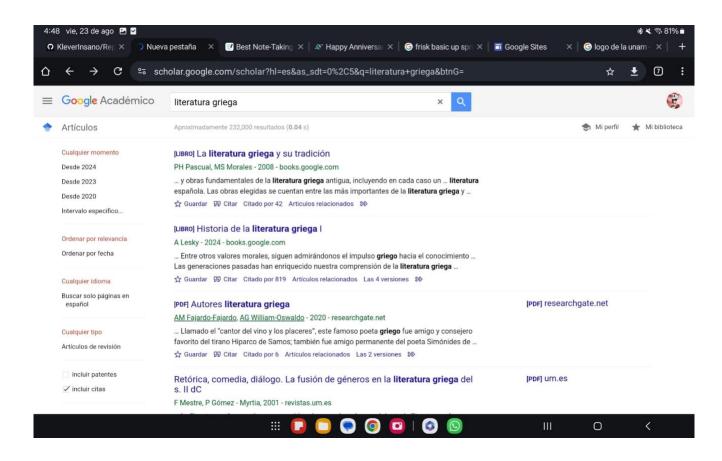
La herramienta utilizada fue el convertidor de unidades para convertir de pies a centímetros.



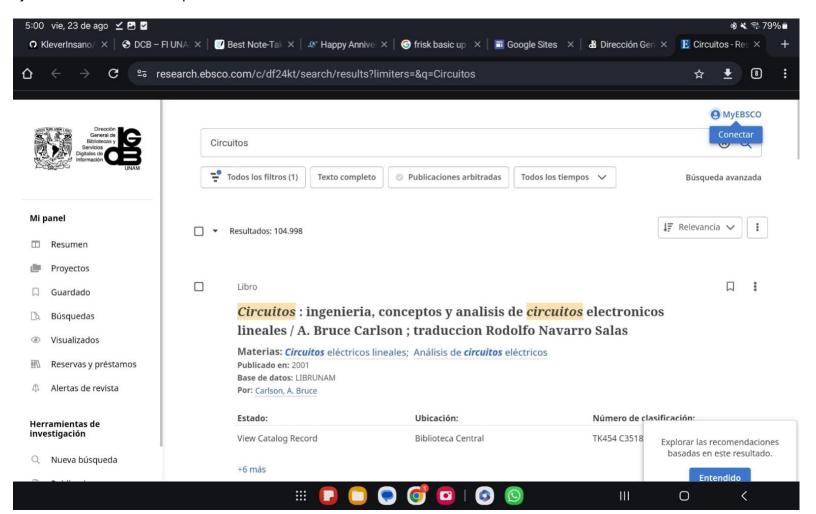
La herramienta utilizada fue la graficadora en 2D para visualizar la gráfica de la función 1/x.



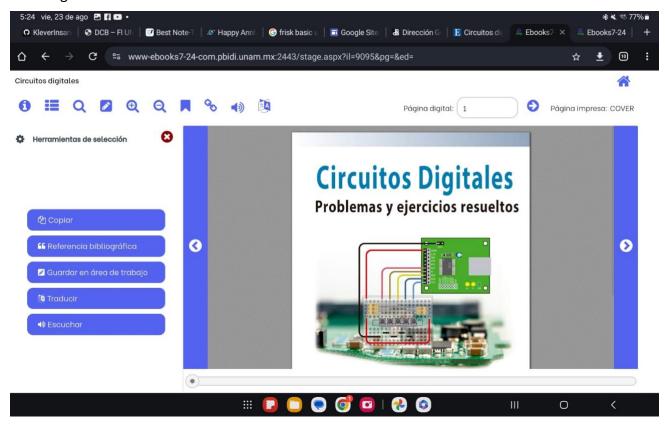
La última herramienta utilizada fue el servicio Google Scholar, en su base de datos se buscó por "literatura griega" obteniendo una gran cantidad de resultados.

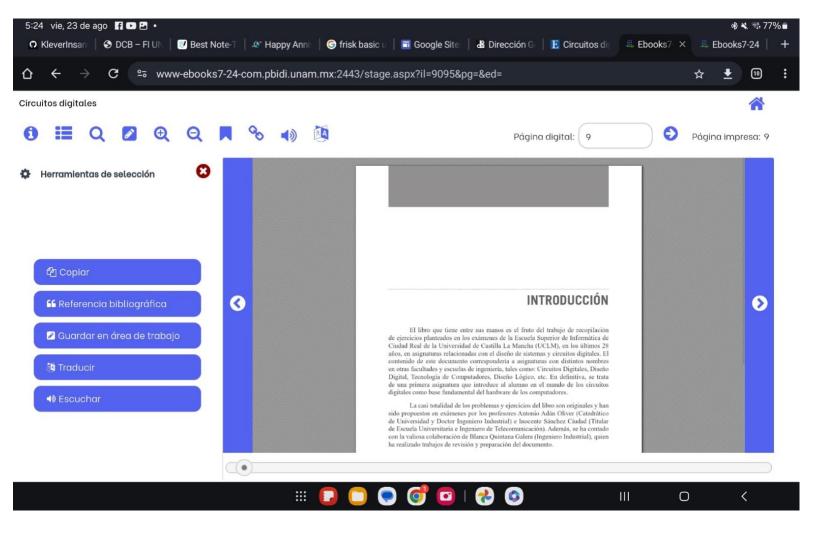


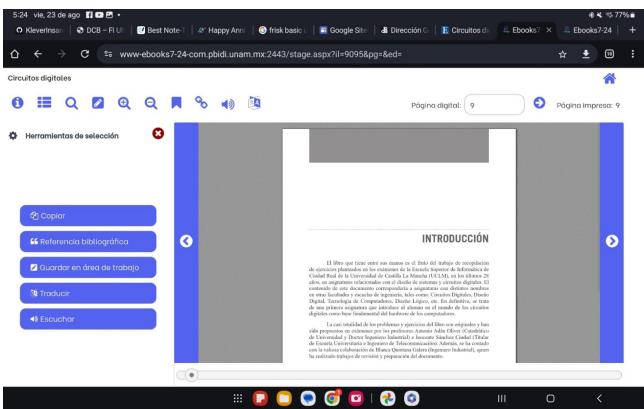
Ejercicio 3. Criterios de depuración en la DGB.



Se investigó por artículos de revista sobre circuitos. Se muestra una captura de pantalla de la primera página del documento descargado en el sitio.





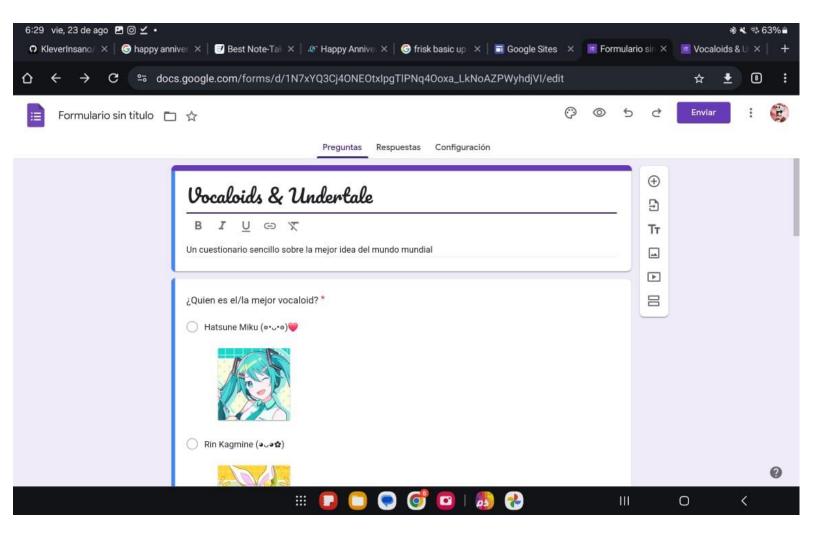


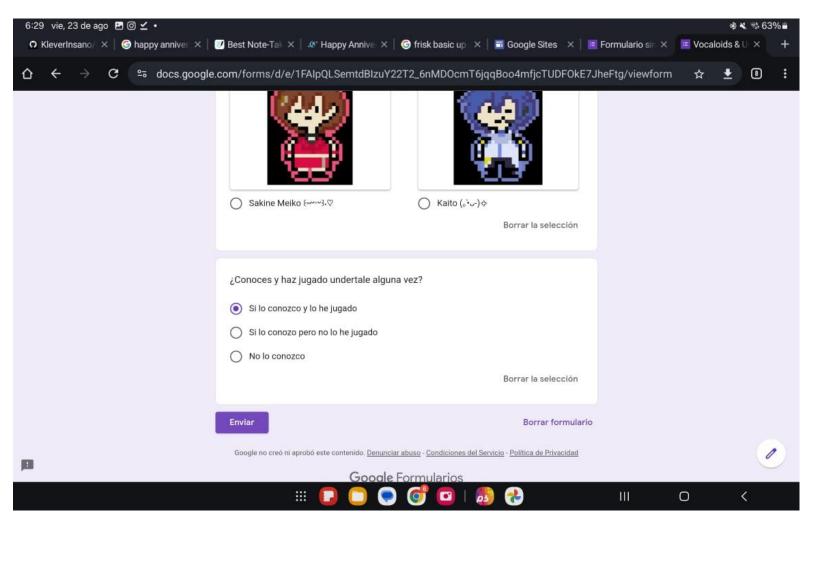
### Ejercicio 4.

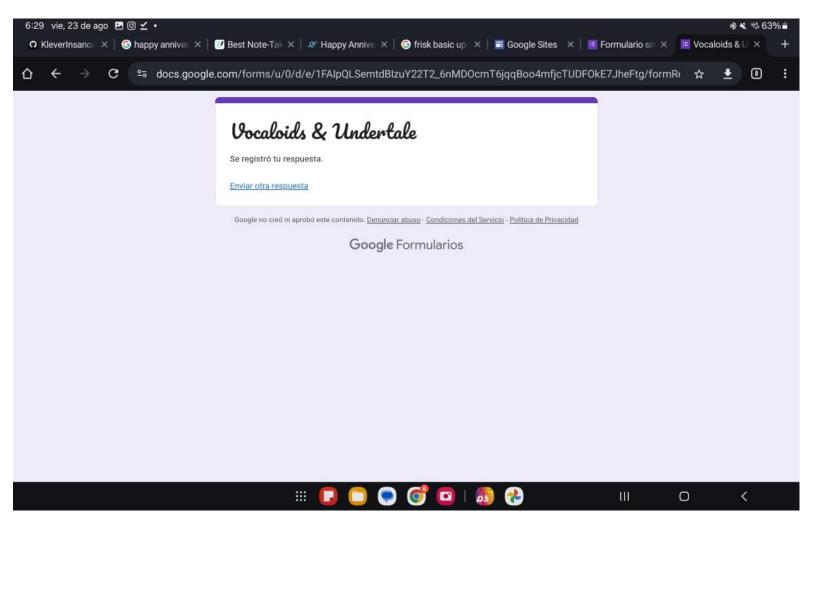
link de la pagina web: <a href="https://sites.google.com/view/vocatale-a-bit-of-music/p%C3%A1gina-principal">https://sites.google.com/view/vocatale-a-bit-of-music/p%C3%A1gina-principal</a>

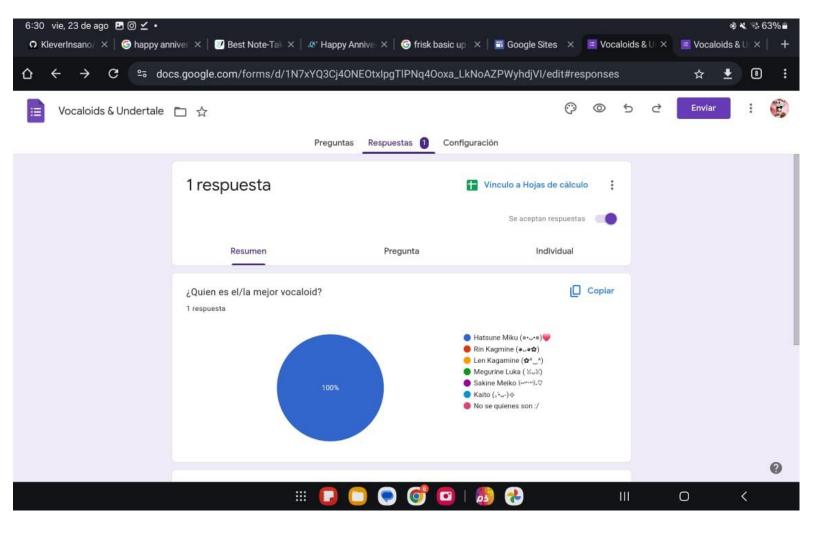
#### Ejercicio 5.

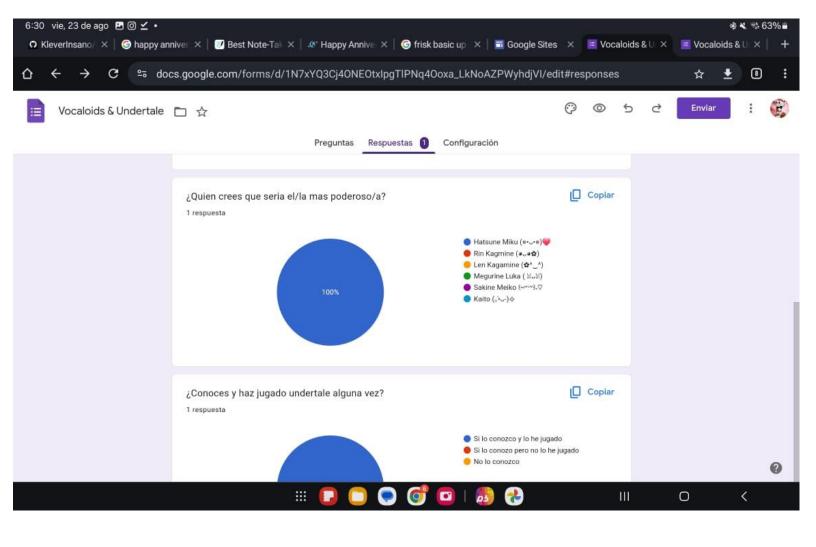
Evidencia de formulario contestado.

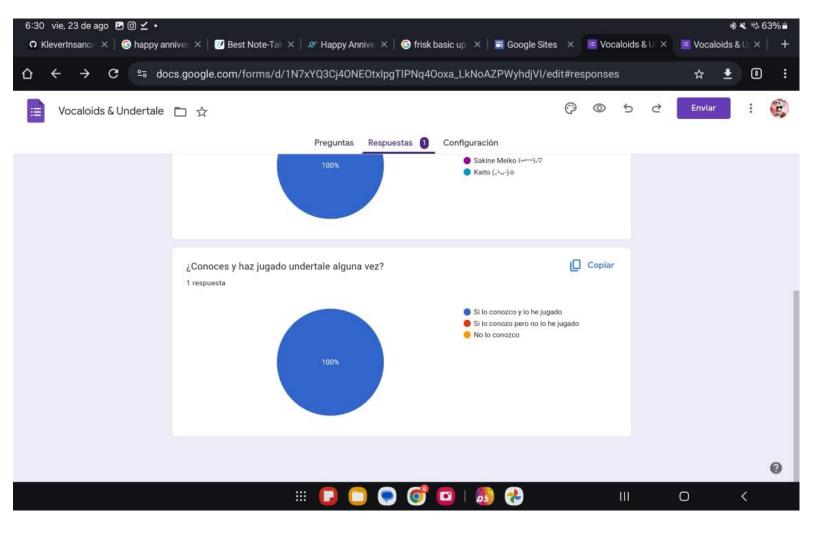


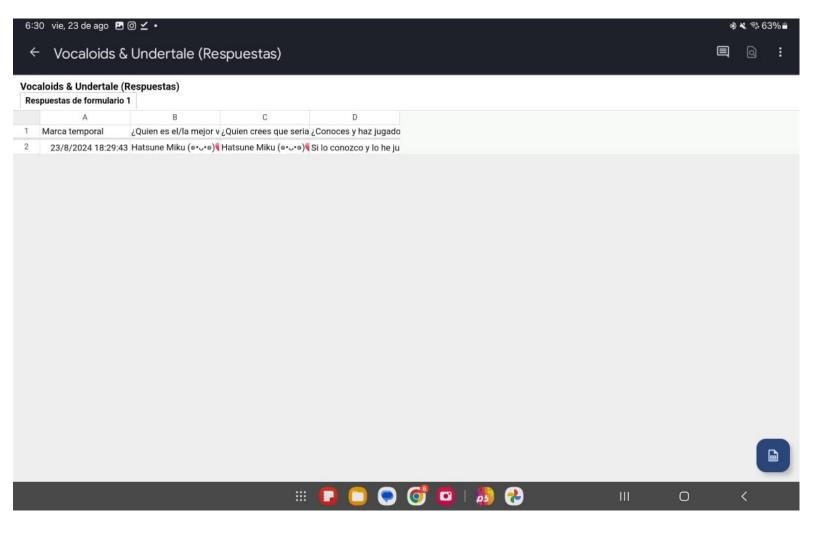












#### **Conclusiones**

Me pareció realmente importante y súper funcional lo que se nos mostro en esta practica, ya que se puede hacer una pagina web de una forma mas sencilla, o un cuestionario, por decir algunos ejemplos. La verdad siempre vi sitios e Google Sites como los que se nos enseño a crear en la clase, o formularios hechos en Google Forms, y nunca pensé que fuera tan fácil e interactivo de hacer, además de que siento que son muy practicas las maneras de buscar resultados específicos en el buscador de Google con atajos como el site: para especificar resultados de un sitio, el – para eliminar los resultados asociados a un sitio, o el filetype: para buscar archivos con terminación .docx o .pdf. Todo lo mostrado en clase siento que fue muy útil, pero me habría sido aun mas útil en bachillerato ya que tuve que hacer una pagina en ese periodo y con Google Sites hubiera sido mucho mas fácil que programar todo en html.