



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: M.I. Heriberto García Ledezma

Asignatura: Fundamentos de programación

Grupo: 21

No. de Práctica(s): 1

Integrante(s): García Martínez Luis Eduardo.

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

No. de Lista o Brigada: 14

Semestre: 2022-1

Fecha de entrega: 17/09/2021

Observaciones:

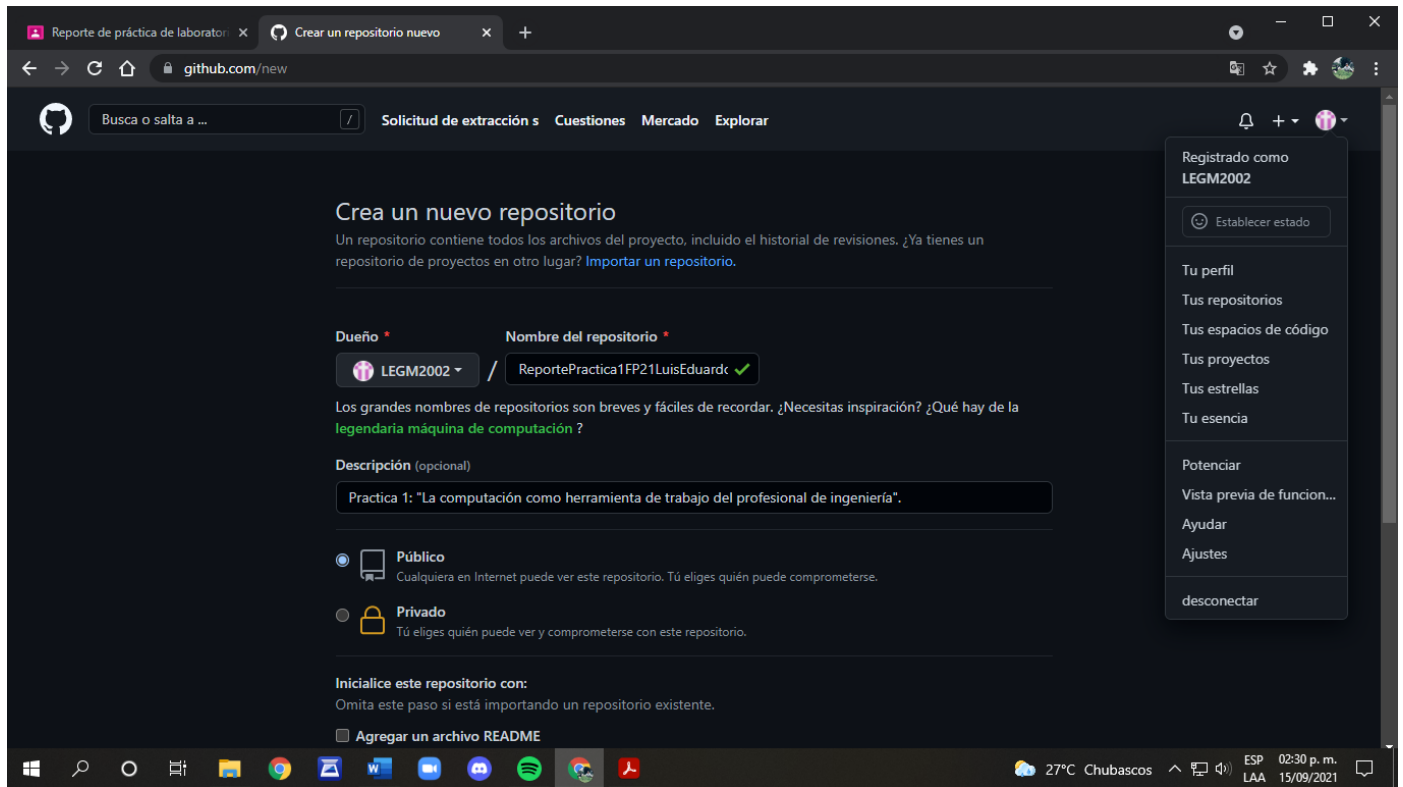
CALIFICACIÓN: _____

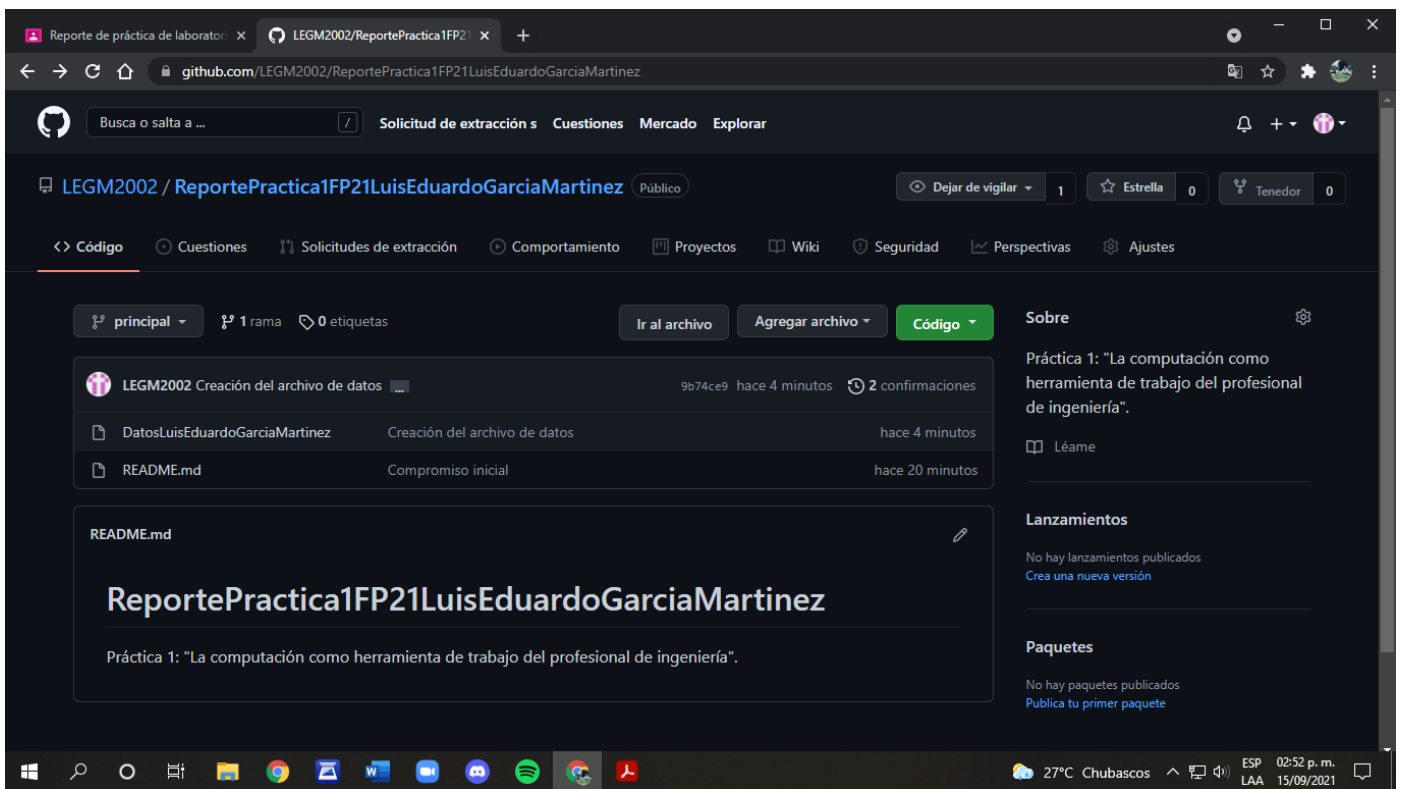
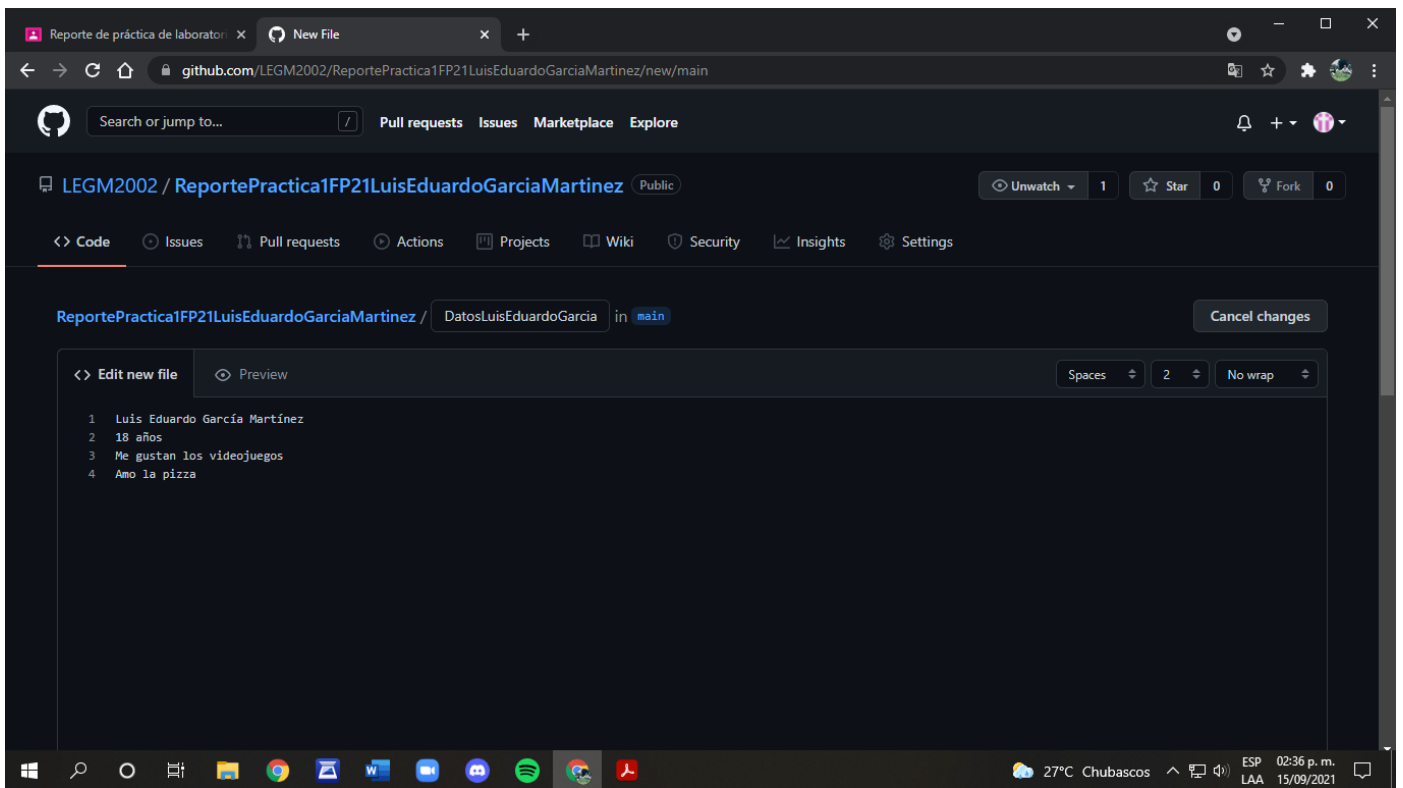
OBJETIVOS

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.

DESARROLLO

- ACTIVIDAD 1. Crear un repositorio de almacenamiento en línea.





Reporte de práctica de laboratorio: x LEGM2002/ReportePractica1FP21 x +

github.com/LEGM2002/ReportePractica1FP21LuisEduardoGarciaMartinez/tree/main

LEGM2002 / ReportePractica1FP21LuisEduardoGarciaMartinez Public

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

main 1 branch 0 tags Go to file Add file Code

LEGM2002 Create README.md eba5fb0 now 6 commits

DatosLuisEduardoGarciaMartinez	Creación del archivo de datos	14 minutes ago
Manual de laboratorio.pdf	Manual de laboratorio Fundamentos de Programación	2 minutes ago
README.md	Create README.md	now
escudo_fi_color.png	Escudo	7 minutes ago

README.md

ReportePractica1FP21LuisEduardoGarciaMartinez

Practica 1: "La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería".

About

Practica 1: "La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería".

Readme

Releases

No releases published
Create a new release

Packages

No packages published
Publish your first package

27°C Chubascos ESP 03:01 p.m. LAA 15/09/2021

Reporte de práctica de laboratorio: x Commits - LEGM2002/ReportePr x +

github.com/LEGM2002/ReportePractica1FP21LuisEduardoGarciaMartinez/commits/main

<> Código Cuestiones Solicitudes de extracción Comportamiento Proyectos Wiki Seguridad Perspectivas Ajustes

principal

Se compromete el 15 de septiembre de 2021

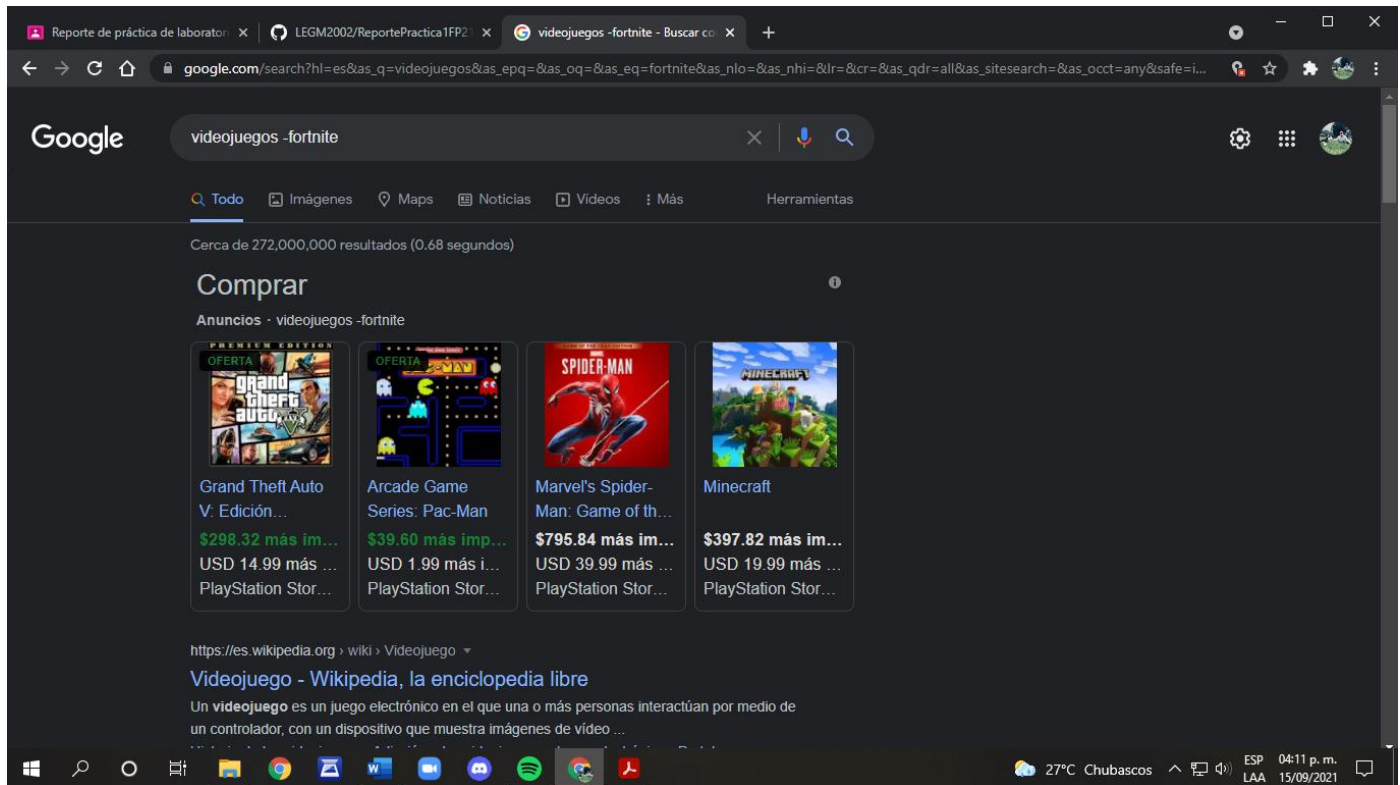
Agregando datos del alumno	Verificado	5e9b2fb	<>
LEGM2002 comprometido hace 1 minuto			
Crear README.md	Verificado	eba5fb0	<>
LEGM2002 comprometido hace 6 minutos			
Eliminar README.md	Verificado	2f8860f	<>
LEGM2002 comprometido hace 7 minutos			
Manual de laboratorio Fundamentos de Programación	Verificado	025f6cb	<>
LEGM2002 comprometido hace 8 minutos			
Escudo	Verificado	78e7f07	<>
LEGM2002 comprometido hace 12 minutos			
Creación del archivo de datos	Verificado	9b74ce9	<>
LEGM2002 comprometido hace 20 minutos			
Compromiso inicial	Verificado	e69aa93	<>
LEGM2002 comprometido hace 35 minutos			

Más nuevo Más viejo

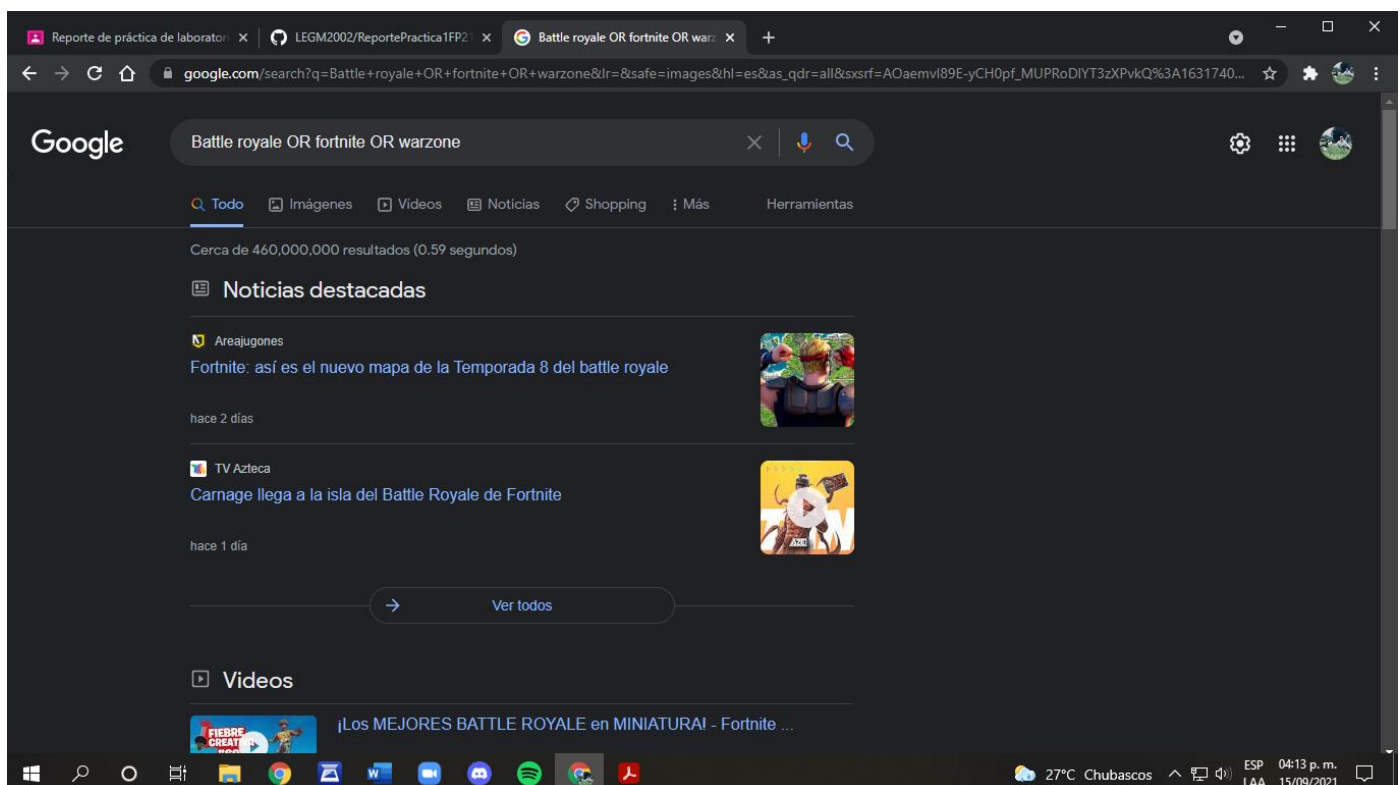
27°C Chubascos ESP 03:07 p.m. LAA 15/09/2021

ACTIVIDAD 2. Realizar búsquedas avanzadas de información especializada (GOOGLE).

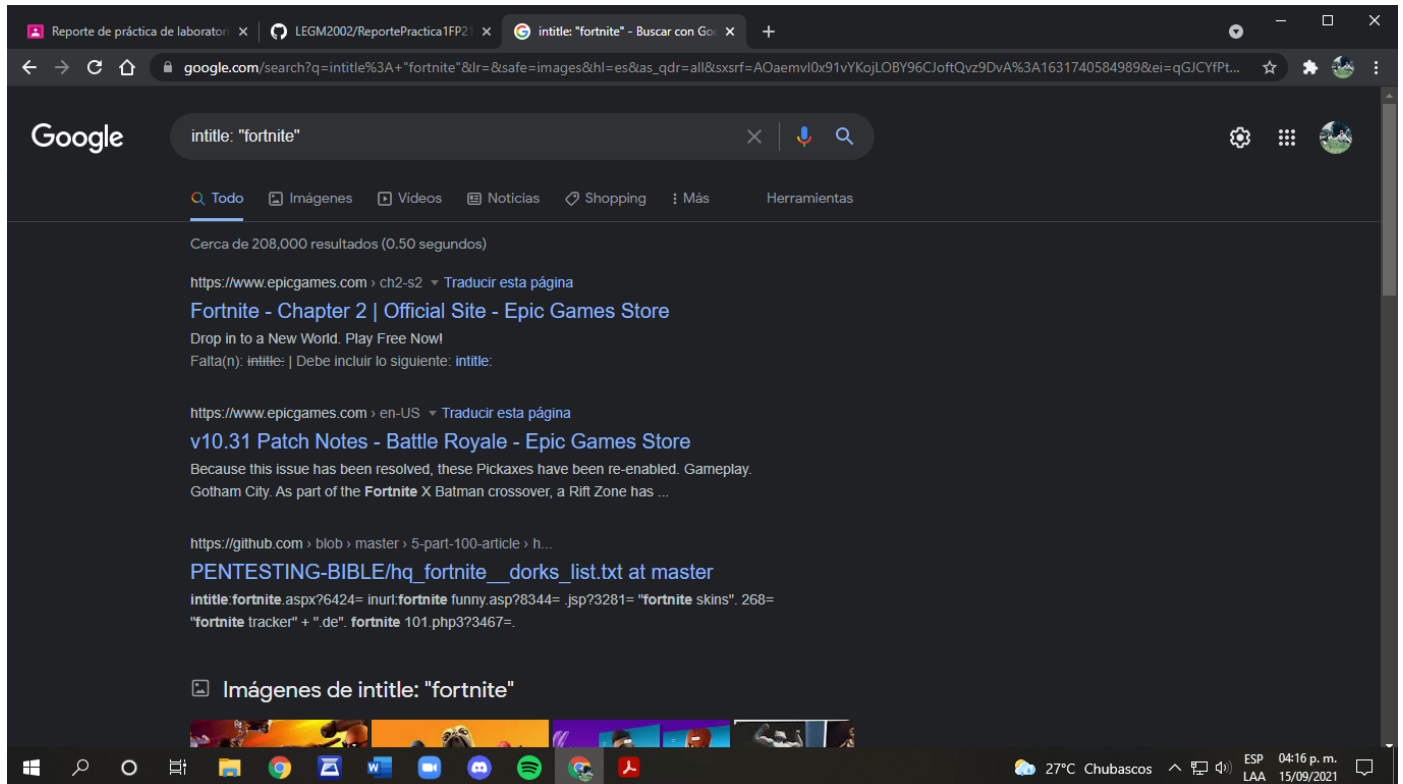
1. Busqué la palabra videojuegos y después un guion medio seguido de la palabra que no quería que apareciera en el título.



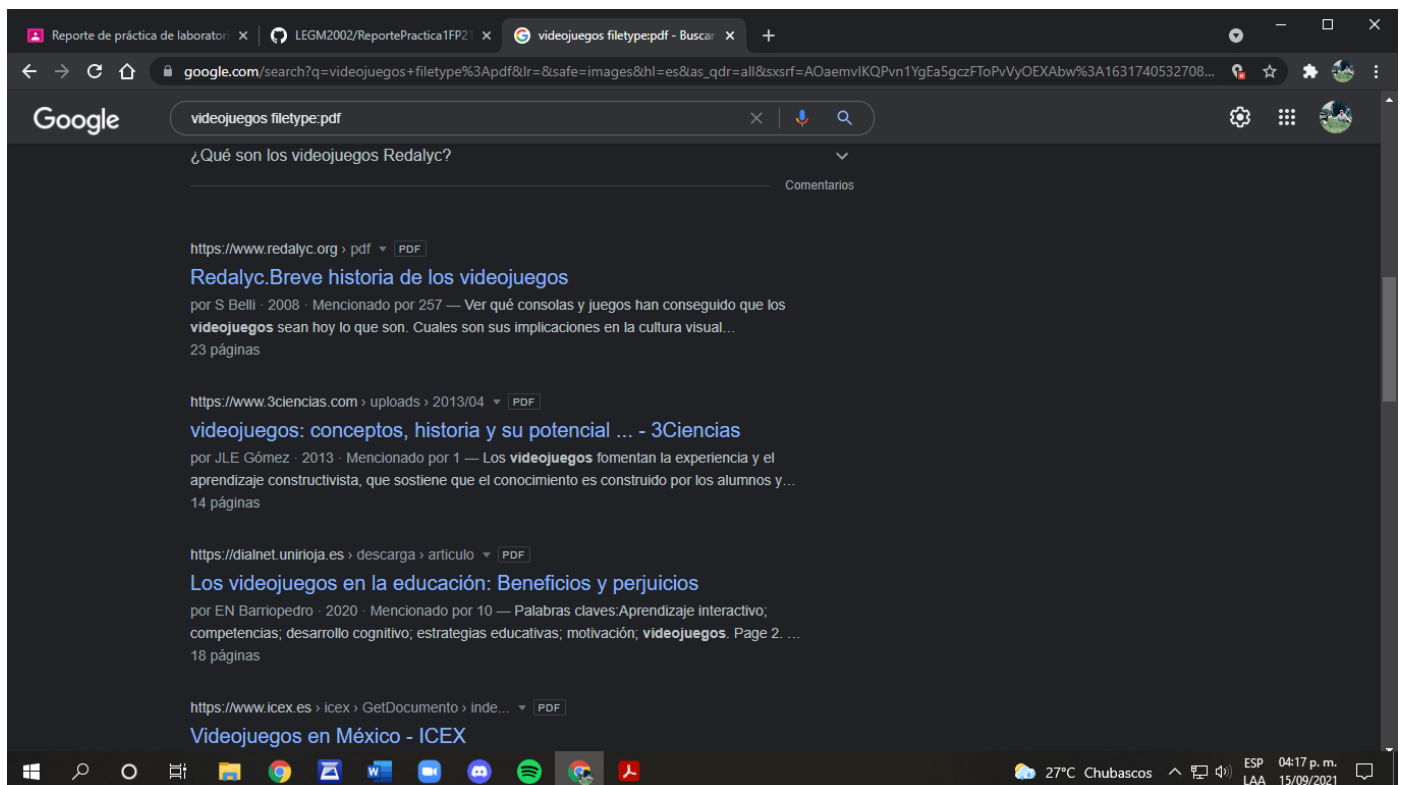
2. Busqué battle royale pero para que encontrara la información que quería agregué la palabra OR seguida de unas palabras que debía contener la página.



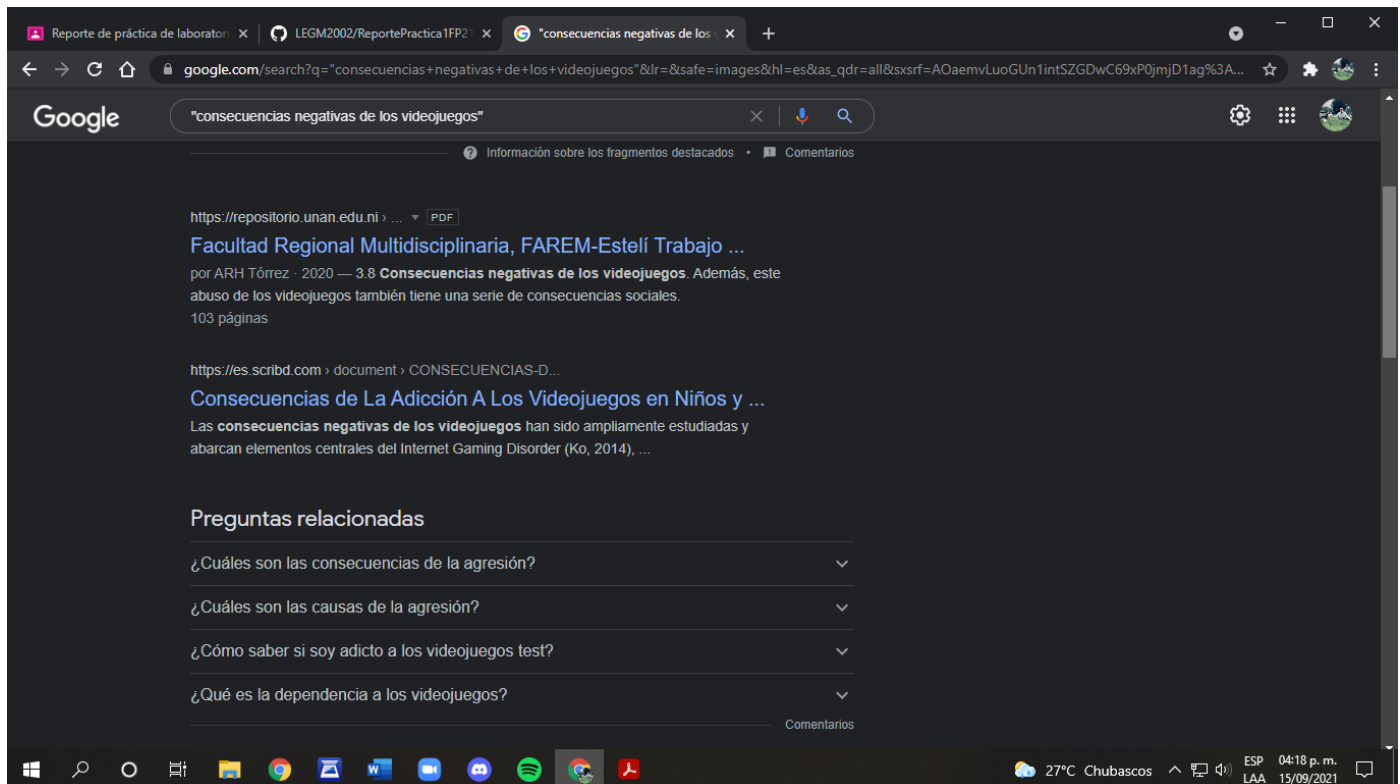
- Se escribe primero el comando intitle: seguido de la palabra que queremos que aparezca en el título de la página entre comillas.



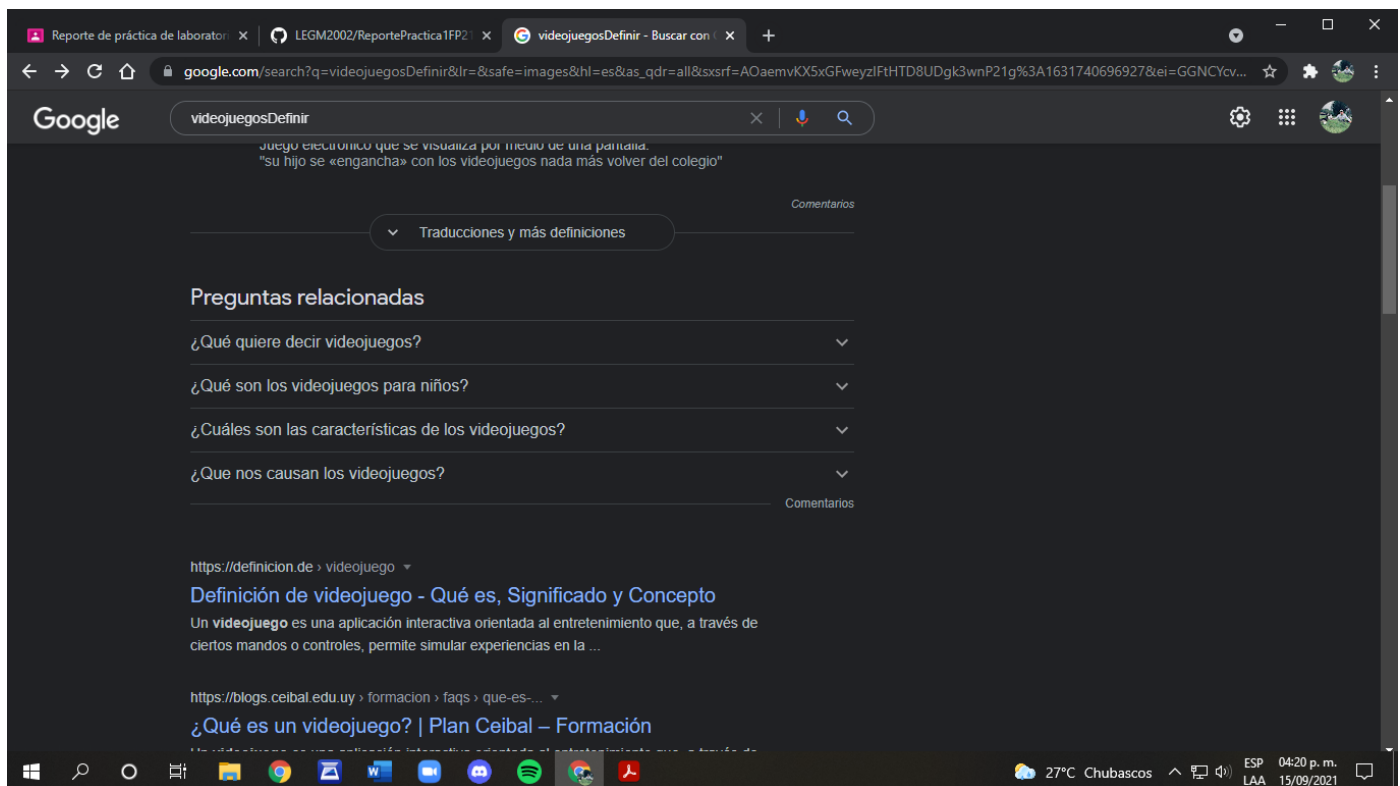
- Busqué videojuegos y como quería documentos pdf escribí después filetype:pdf



5. Para encontrar exactamente una frase en Google debes escribirla entre comillas, esta vez busqué “consecuencias negativas de los videojuegos”.



6. Para encontrar una definición escribes la palabra que deseas y sin dejar espacio escribes Definir.



7. Escribes en la barra de búsqueda la operación que quieras y te manda a la calculadora.

9. Desde la barra de búsqueda escribes Google scholar y te manda a Google académico donde encontrarás información 100% confiable.

The screenshot shows a Google Scholar search for "videojuegos en adolescentes". The search bar at the top displays the query. Below it, the results are listed with filters on the left. The first result is "Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes" by M. Castro-Sánchez and M. Linares Manrique, published in "Sportis" in 2017. The second result is "El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes" by A. Chamarro Lusaar, X. Carbonell, and J.M. Manresa, published in "Adicciones" in 2014. The third result is "[HTML] Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)" by D.L. Iriés, R.M. Gomis, J.C.M. Campos, and S.T. González, published in "Atención Primaria" in 2018. The search results are sorted by relevance, and there are options to filter by date, language, and citation status.

10. Para abrir la graficadora de funciones de Google se recomienda escribir primero “sin x” y después las funciones que quieras graficar.

The screenshot shows a Google search for "sin x". The search results page displays the Google logo, the search query, and the number of results (Cerca de 3,580,000,000 resultados). The main result is "Gráfico de sin(x)", which includes a graph of the sine function. To the right of the graph, there is a section titled "Seno" (Sine) under the heading "Trigonometría". This section provides a definition of the sine function and includes the formula $\frac{a}{\sin \alpha} = \frac{b}{\sin \beta} = \frac{c}{\sin \gamma}$. Below the definition, it lists the derivative as "Derivada: cos x" and the range as "Imagen: [-1,1]". The search results also include a "Preguntas relacionadas" (Related questions) section at the bottom.

ACTIVIDAD 2.1. Realizar búsquedas avanzadas de información especializada (Bibliotecas UNAM).

Windows taskbar: Fundamentos de programaci... x Dirección General de Bibliotecas x Biblioteca Digital UNAM x Introducción a las redes neur... x (8) WhatsApp x +

Browser address bar: eds-a-ebsohost-com.pbidi.unam.mx/eds/detail/detail?vid=2&sid=1fef61db-d032-4e9c-b501-1aa1286186db%40sessionmgr4008&bdata=Jmxbhmc9ZXMmc210Z...

Navigation: Nueva Búsqueda Publicaciones Catálogos Bibliotecas Dirección Conectar Carpeta Contacto Ayuda

Búsqueda **Discovery Service para UNAM**

Search term: ingeniería eléctrica electrónica

Buttons: Seleccione un campo (opcional) Buscar

AND [] Seleccione un campo (opcional) Borrar ?

AND [] Seleccione un campo (opcional) (+) (-)

Links: Búsqueda básica Búsqueda avanzada Historial de búsqueda

Quiso decir: ingeniería eléctrica electronic

Left sidebar: Registro detallado Ver Registro Catálogo TESIUNAM Información relacionada Información de colecciones

Main content: Introducción a las redes neuronales artificiales y sus aplicaciones en la ingeniería eléctrica-electrónica / tesis que para obtener el título de Ingeniero Mecánico Electricista, presenta María del Carmen Flores Hidalgo ; asesor Vicente Magaña González, Fernando Patlán Cardoso

Right sidebar: Herramientas Google Drive Añadir a la carpeta Imprimir Enviar Guardar

Windows taskbar: WhatsApp Image...jpeg 21°C Nublado ESP 09:27 p. m. LAA 16/09/2021

Windows taskbar: Fundamentos x Dirección Gen x Biblioteca Dig x Lista de resul x Enhanced sim x main.pdf x 1-s2.0-S0378- x (8) WhatsApp x +

Browser address bar: Archivo C:/Users/Lenovo/Documents/Eléctrica%20y%20Electrónica_Primer%20Semestre/Laboratorio%20de%20Química/1-s2.0-S037847541830140X-main.pdf

Navigation: 1-s2.0-S037847541830140X-main.pdf 1 / 16 100% + -

Left sidebar: 1 2 3

Main content:

Available online at www.sciencedirect.com

ScienceDirect

Mathematics and Computers in Simulation 158 (2019) 49–64

www.elsevier.com/locate/matcom

Original articles

Enhanced simulation of total cross tied photovoltaic arrays

M.L. Orozco-Gutierrez^{a,*}, G. Spagnuolo^b, C.A. Ramos-Paja^c, J.M Ramirez-Scarpetta^a, B. Ospina-Agudelo^a

^a Escuela de Ingeniería Eléctrica y Electrónica, Universidad del Valle, Cali, Colombia

^b DIEM, Università di Salerno, Via Giovanni Paolo II, Fisciano (SA), Italy

^c Facultad de Minas, Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, Colombia

Received 1 November 2017; received in revised form 22 April 2018; accepted 28 May 2018

Available online 4 June 2018

Abstract

A photovoltaic field is classically made of parallel connected strings, each one formed by a number of series connected modules. The total cross tied interconnection, which adds string-to-string wires, allows to increase the harvested energy when non-uniform operating conditions, like partial shadowing, occur. The simulation of mismatched total cross tied photovoltaic fields is mandatory to predict the increase of the power production accurately and for designing the proper power processing stage for the maximum power point tracking function. A fast and accurate simulation is also useful for model-based diagnostic purposes. In this paper an effective simulation model, which profits from a peculiar sparsity pattern of the system of non linear equations for achieving a very short computation time, is presented. It can be implemented in any platform and it has high potentialities also to be ported on embedded systems for real time simulation.

© 2018 International Association for Mathematics and Computers in Simulation (IMACS). Published by Elsevier B.V. All rights reserved.

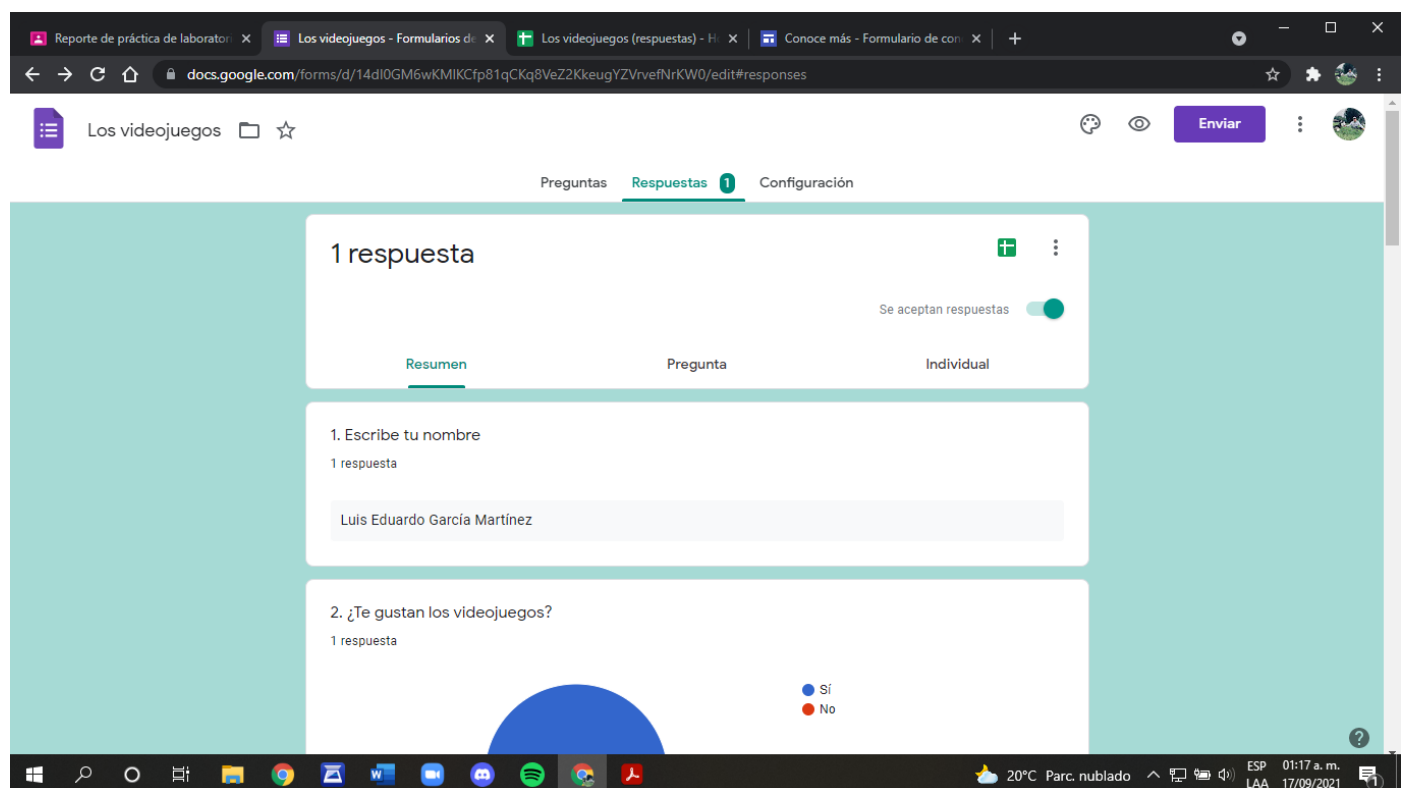
Windows taskbar: 21°C Nublado ESP 09:38 p. m. LAA 16/09/2021

ACTIVIDAD 3. Creación de una página web y formulario.



Link de mi página web:

<https://sites.google.com/view/fp21-221-legm>



The screenshot shows a Google Sheets spreadsheet with the following data:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Marca temporal	1. Escribe tu nombre	2. ¿Te gustan los videojuegos?	3. ¿Por qué?	4. ¿Para qué sirven los videojuegos?	5. ¿Qué videojuego es?	6. ¿Cuál se considera el mejor?	7. Escribe una ventaja de los videojuegos
2	17/09/2021 1:16:16	Luis Eduardo García Martínez	Sí	Me han ayudado a hacer	Para olvidar tus problemas	Mario Bros	Nought of crosses	Entrenas tus habilidades
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								

CONCLUSIONES

Con esta práctica aprendí a hacer mi propio repositorio donde podré guardar o almacenar cualquier archivo que desee y que puedo compartir con las demás personas, de igual manera realicé investigaciones detalladas y más precisas usando comandos, herramientas o el repositorio de Google scholar, fue bastante útil ya que de ahora en adelante no sufriré por no encontrar información sobre algún tema.