

Nombre: Gerson Ronaldo Ortiz Marin No. de Matrícula.: 20171176Materia: Fundamentos de la Programacion Grupo:  Turno: Carrera: DeveloperTema: Investigacion 1 No: T.1Fecha propuesta:  Fecha de Entrega: Escuela:  Plantel Calle:  No:  Colonia:  C.P.: Teléfono: Ciudad: **Logotipo personal****Logotipo (de la escuela)****Firma del alumno (a)****Firma de revisión fecha**

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4 pts.	
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 20 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 30. (Posteriormente ya no se reciben). (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El resumen.	Es congruente con el (los) tema (s) y aporta conceptos propios del alumno. (1.5pts.)	Es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (1 pts.)	No es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (.4pts.)	
Conocimientos.	Responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (1.5pts.)	Responde acertadamente algunas preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.7 pts.)	No responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.4 pts.)	
Las preguntas.	Todas las preguntas formuladas son acordes con su nivel de estudio, cuentan con cálculos matemáticos y su respectiva respuesta. (1 pts.)	Una o dos preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos, o su respectiva respuesta. (.7 pts.)	Tres o más preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos o su respectiva respuesta. (.4pts.)	
Presentación y archivo electrónico.	Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de dos errores ortográficos. (1 pts.)	Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de tres a cuatro errores ortográficos. (.8 pts.)	No es congruente con el (los) tema (s) no presenta una secuencia lógica y tiene más de cinco errores ortográficos. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (.7 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (.3 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.3 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.4 pts.)	

## Índice

- **Java.**
- **C.**
- **Python.**
- **C++.**
- **Visual basic.**

## Java.

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos diseñado específicamente para permitir a los desarrolladores una plataforma de continuidad. Java difiere de otros paradigmas de programación - como la programación funcional y lógica, porque los desarrolladores pueden continuar o actualizar algo que ya han terminado, en lugar de empezar desde cero. Los objetos mantienen el código ordenado y fácil de modificar cuando es necesario.

Los programas creados con Java son portátiles porque están ensamblados en bytecode. Puede ejecutarse en cualquier servidor donde esté instalado Java Virtual Machine (JVM). A diferencia de C++, los objetos creados con Java no tienen que hacer referencia a datos externos. Esto significa que una aplicación Java continuará funcionando incluso si tu sistema operativo o algún otro programa externo falla.

No se debe confundir Java con Javascript. Este último es un lenguaje interpretado como Visual Basic de Microsoft. Se utiliza principalmente para programas más cortos,

## C.

El lenguaje c es un lenguaje estructurado para programación de nivel medio que no depende de hardware por lo que se puede migrar a otros sistemas.

El lenguaje c no es para una tarea específica ya que en el se puede programar un sistema operativo, una hoja de cálculo o un juego.

Todos los programas que son creados tienen un diferentes tipos de formato. Este formato es conocido como la sintaxis. La sintaxis en C es una serie de reglas y procesos que lideran la estructura de un programa. Estas reglas tienen que ser entendidas por el compilador para que se pueda crear un programa en C válido, es decir, tienen que establecer cómo comienza una línea de código en C, cómo termina o cuándo usar, por ejemplo, comillas o llaves.

El lenguaje en C hace distinción entre mayúsculas y minúsculas siendo este el motivo por el que se programa en minúsculas.

## Python.

Python es un lenguaje de programación de código abierto, orientado a objetos, muy simple y fácil de entender, una de las ventajas principales de aprender Python es la posibilidad de crear un código con gran legibilidad, que ahorra tiempo y recursos, lo que facilita su comprensión e implementación.

Python es un lenguaje de escritura rápido, escalable, robusta y de código abierto, ventajas que hacen de Python un aliado perfecto para la Inteligencia Artificial. Permite plasmar ideas complejas con unas pocas líneas de código, lo que no es posible con otros lenguajes.

Además, existen bibliotecas proporcionadas por Python, que se usan mucho en los algoritmos AI como Scikitl, una biblioteca gratuita de aprendizaje automático que presenta varios algoritmos de regresión, clasificación y agrupamiento.

## C++

C++ es un lenguaje de programación que proviene de la extensión del lenguaje C para que pudiese manipular objetos. A pesar de ser un lenguaje con muchos años, su gran potencia lo convierte en uno de los lenguajes de programación más demandados en 2019.

C++ es una herramienta para programar de alto nivel; como la programación de videojuegos tener conocimientos de c++ y Unity son muy valorados

C++ tiene un alto rendimiento, esto debido a que puede hacer llamadas directas al sistema operativo.

A pesar de tener muchos años el lenguaje ha sido actualizado permitiendo crear, relacionar y operar datos muy complejos.

## Visual Basic.

Este es uno de los lenguajes mas populares y conocidos ya que permite programar contenidos informáticos gráficos de manera simple y accesible.

El Visual Basic ha sido desarrollado con el objetivo de entregar a los usuarios de programación informática un paquete de utilidades simples y accesibles. Es por esto que el Visual Basic puede ser usado y fácilmente comprendido por expertos como también por usuarios principiantes.

La programación gráfica se puede llevar a cabo directamente ya que el Visual Basic no requerirá de los usuarios la escritura de los códigos de programación.

<https://informatica.uv.es/estguia/ATD/apuntes/laboratorio/Lenguaje-C.pdf>  
<https://openwebinars.net/blog/que-es-c/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Java\\_\(lenguaje\\_de\\_programación\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Java_(lenguaje_de_programación))

**Ejemplos (con cálculos matemáticos)**

**Resumen (del tema tratado):**

**Formular 5 preguntas (mínimo), (proporcionando la respuesta de cada una y al menos tres ejemplos con cálculos matemáticos)**

**Bibliografía (Indispensable un texto relacionado con tema)**

**Fuentes de consulta (Revistas, periódicos, direcciones electrónicas etc.)**

**Con presentación electrónica en:**

- a.) **PowerPoint**
- b.) **Flash**
- c.) **Macromedia**
- d.) **Adobe Acrobat**

**Entregar los archivos electrónicos en tiempo y forma con nombre de archivo tipo Matricula\_ReporteX\_InvestigacionX\_Examenx.PDF**

**Portafolio de evidencia al final del semestre en un archivo con nombre Matrícula\_PFEvidencias.PDF**

**Nota: Los textos en rojo suprimirlos en sus tareas, toda información que se encuentre en otro idioma anexar su traducción al español.**