



**Universidad Nacional Autónoma de México**

Facultad de Ingeniería

División de Ciencias Básicas

LABORATORIO DE COMPUTACION SALA A y B

Profesor: Ernesto Alcántara Concepción

Semestre 24-1

PRACTICA 1

“La computadora como herramienta de trabajo del profesional de Ingeniería”

GRUPO:19

FECHA DE ENTREGA: Martes 20 de Agosto de 2024

INTEGRANTES:

- FUENTES LLANTADA MARCO ANTONIO
- ROJAS CONTRERAS AARÓN
- ESTANISLAO MARTÍNEZ JOHAN
- NORIEGA MARTÍNEZ EDUARDO
- ZARCO NAVARRO ELIEZER ANGEL

OBSERVACIONES:

CALIFICACION:

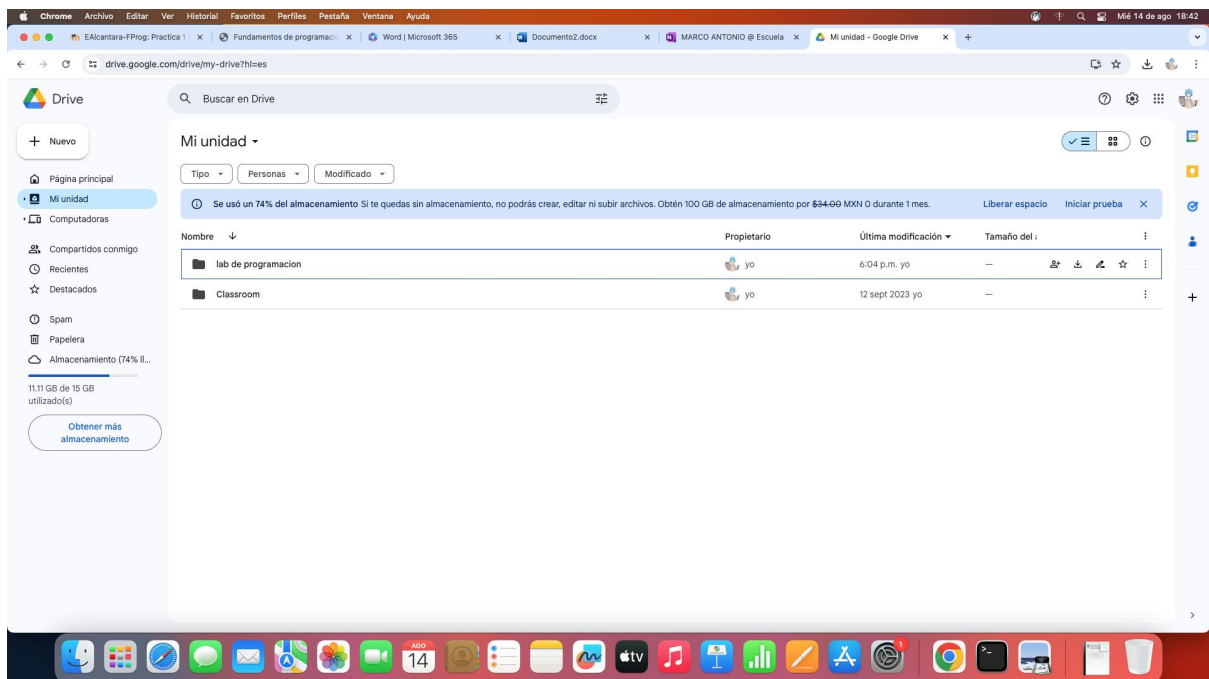
--

INTRODUCCIÓN:

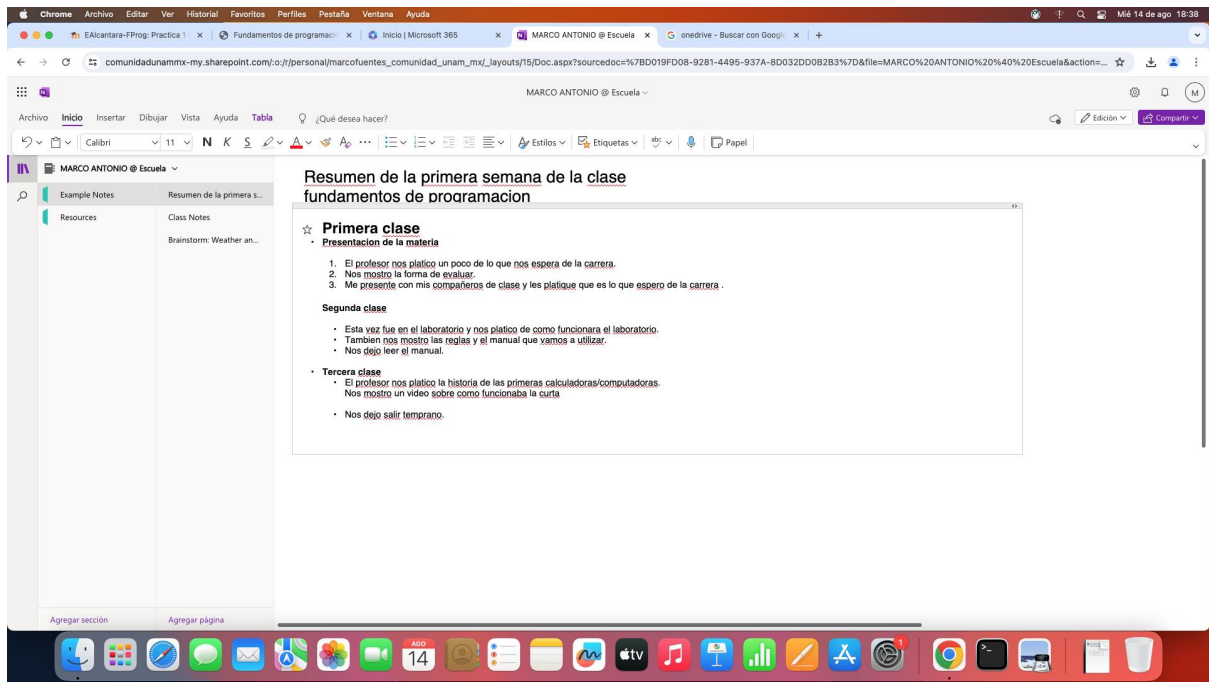
Con esta práctica conoceremos las diferentes formas de consultar la información y las herramientas que esta nos proporciona. De tal manera que nuestra información sea la más apta posible o rápida para evitar pérdidas de tiempo al momento de consultar algún dato, autor, imagen, documentos y libros.

## DESARROLLO:

1-. Creamos una cuenta de Google drive,y creamos una carpeta para compartirla con todos los integrantes.



2-realizamos un pequeño resumen de la primera semana de clases.



3- Realimos una búsqueda en Google académico utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Estos fueron los resultados

Google Académico

author: A López Chau "Lenguaje de programación en C"

Artículos

3 resultados (0.08 s)

Mi perfil

Mi biblioteca

Cualquier momento

Desde 2024

Desde 2023

Desde 2020

Intervalo específico...

Ordenar por relevancia

Ordenar por fecha

Cualquier idioma

Buscar solo páginas en español

Cualquier tipo

Artículos de revisión

☐ incluir patentes

☒ incluir citas

☒ Crear alerta

Estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje para programadores de software

El González Jaimes, A López Chau... - ... para la Investigación y ..., 2018 - scielo.org.mx

... El presente estudio se enfoca en el desarrollo del aprendizaje del lenguaje de programación en C y su aplicación en C++, los cuales tienen diversas ventajas, como se señalan a ...

☆ Guardar 99 Citar Citado por 20 Artículos relacionados Las 15 versiones 99

Explorando internet de las cosas basado en ESP8266: herramientas y caso de estudio

El Reynoso Jardón, M Nandayapa... - Revista de ciencias ..., 2023 - scielo.org.mx

... El programa inicia incluyendo las librerías necesarias para realizar la programación completa utilizando el lenguaje de programación en C. También se definen las variables que se ...

☆ Guardar 99 Citar Artículos relacionados Las 3 versiones 99

Sistema de escritorios virtuales con terminales ligeras para el uso de los estudiantes. Aplicación: Diseño e implementación en la Carrera de Ingeniería Electrónica de ...

MA Mamani Lopez - repositorio.umsa.bo

... Nació en los Laboratorios Bell de AT&T en el año 1969, el cual fue desarrollado por Ken Thompson y Dennis Ritchie (creador del lenguaje de programación en C). Además, el sistema ...

☆ Guardar 99 Citar Artículos relacionados 99

[PDF] scielo.org.mx

[PDF] scielo.org.mx

[PDF] umsa.bo

4- Utilizando Google esto me salio al buscar la definición de una “máquina de Turing” utilizando “define:”

Search results for "define:maquina de turing".

Unidad de Buenos Aires  
<http://gestion.dc.uba.ar/grade/thesis/disenfeld/PDF/>

**r: La equivalencia entre FO(IFP) y la clase B**

Se define máquina de Turing determinística a la tupla:  $(Q, L, r, q_0)$  donde: •  $Q$  es un conjunto finito de estados que contiene los estados de aceptación y ...

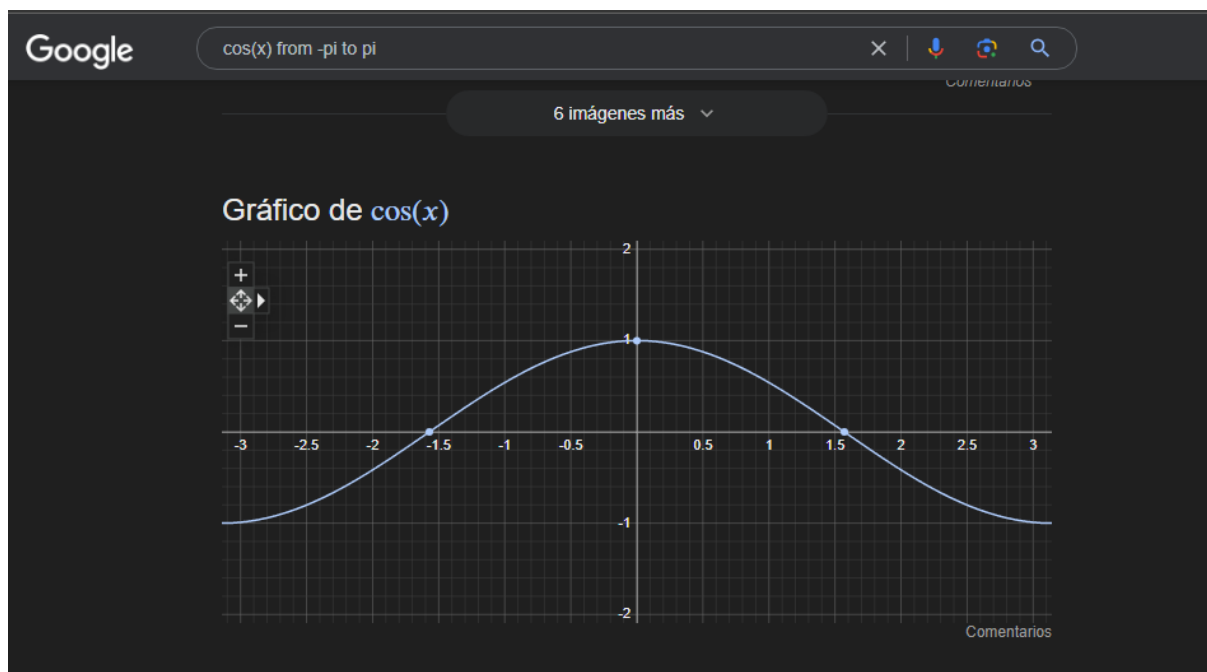
**Máquina de Turing :**

Una máquina de Turing es un dispositivo que manipula símbolos sobre una tira de cinta de acuerdo con una tabla de reglas. [Wikipedia](#)

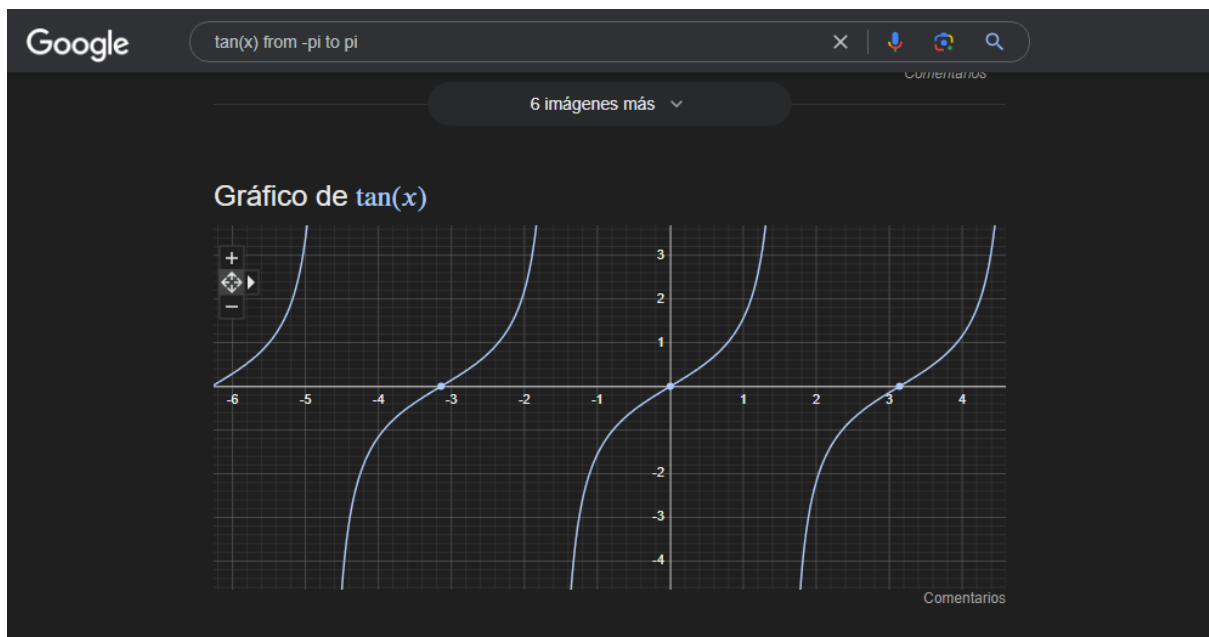
Comentarios

5- Utilizando google graficamos el sen, cos, tan, tan.

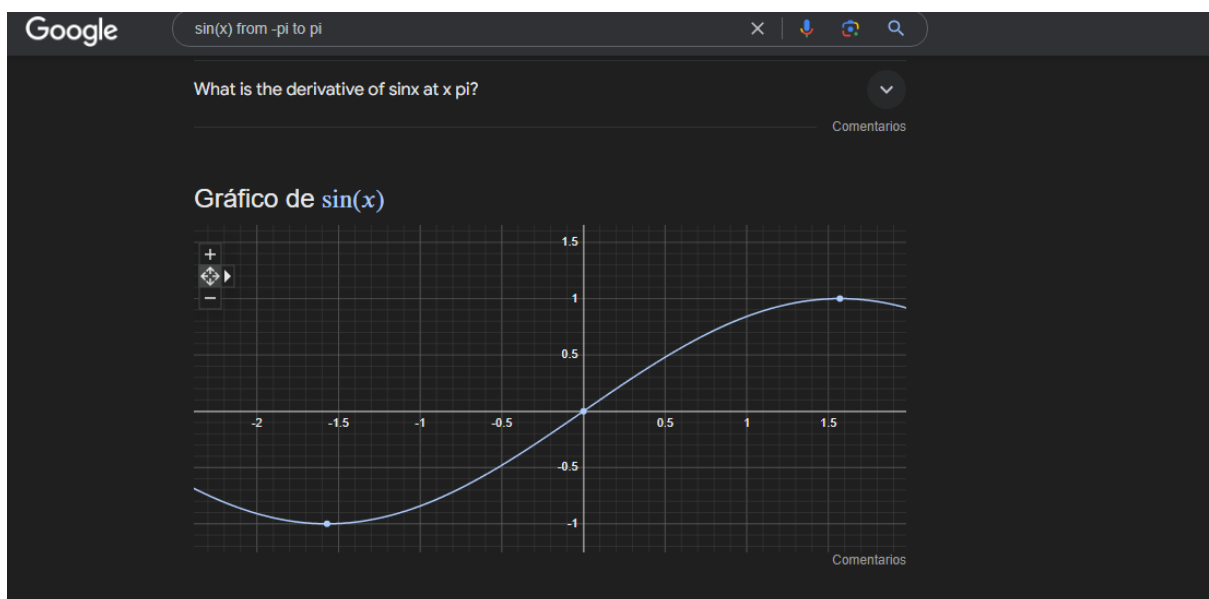
1.con COS(x)



2. con TAN(x)



3. con  $\sin(x)$



4. con  $\cos(x)$

Google

ctan(x) from -pi to pi



Todo

Imágenes

Videos

Shopping

Noticias

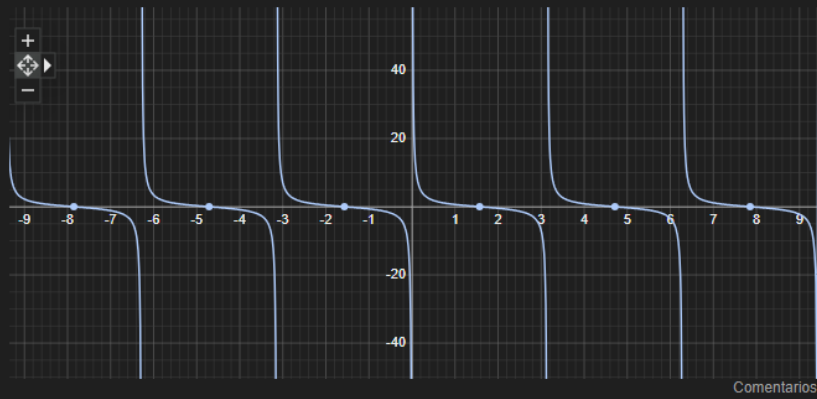
Libros

Web

⋮ Más

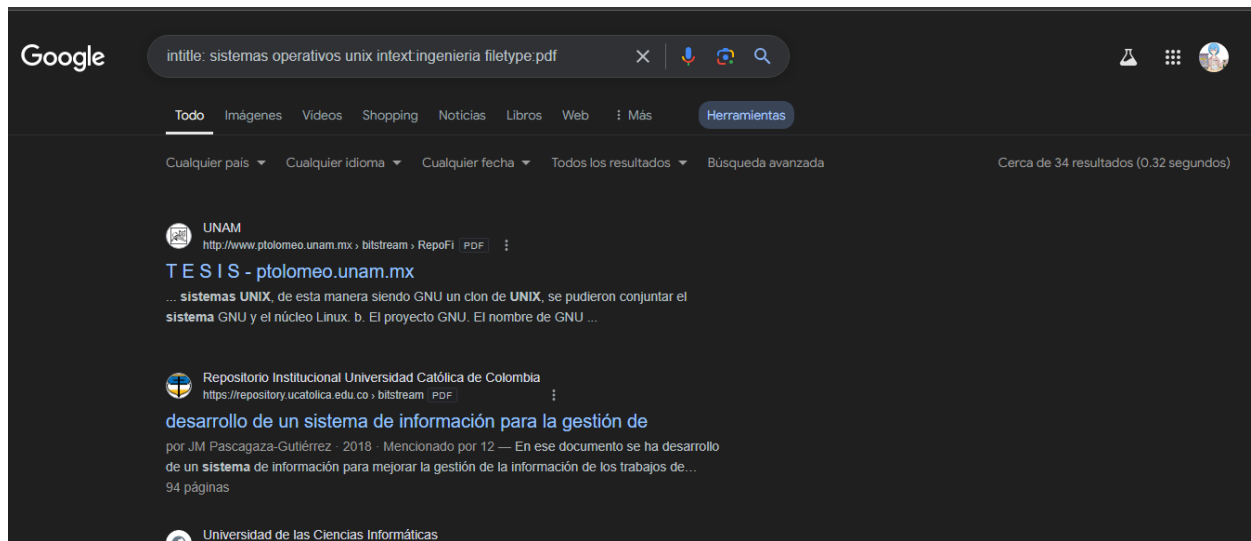
Herramientas

### Gráfico de $\cot(x)$

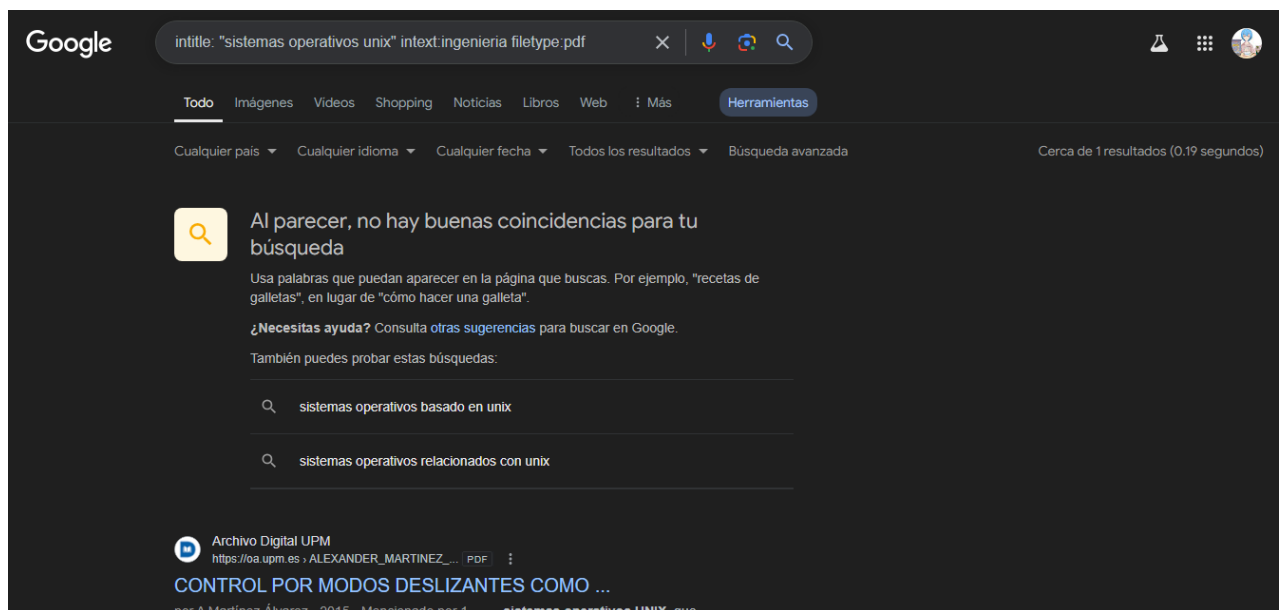


6- Utilizamos “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix.

Sin comillas:



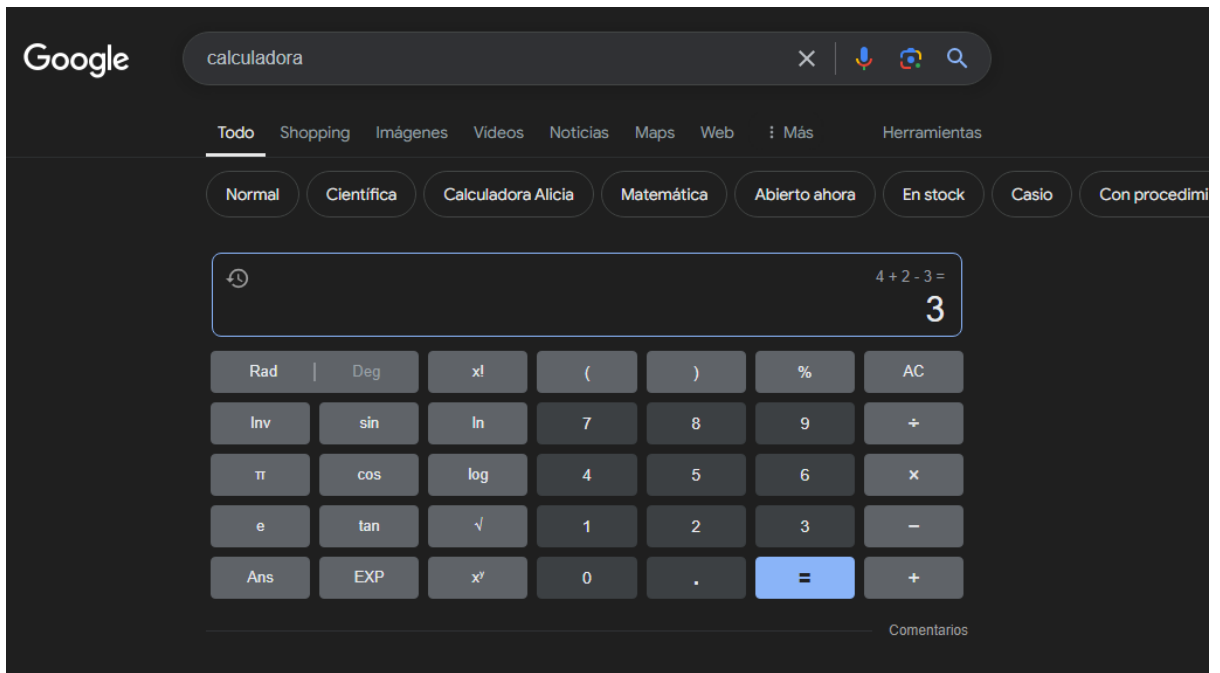
Con comillas:



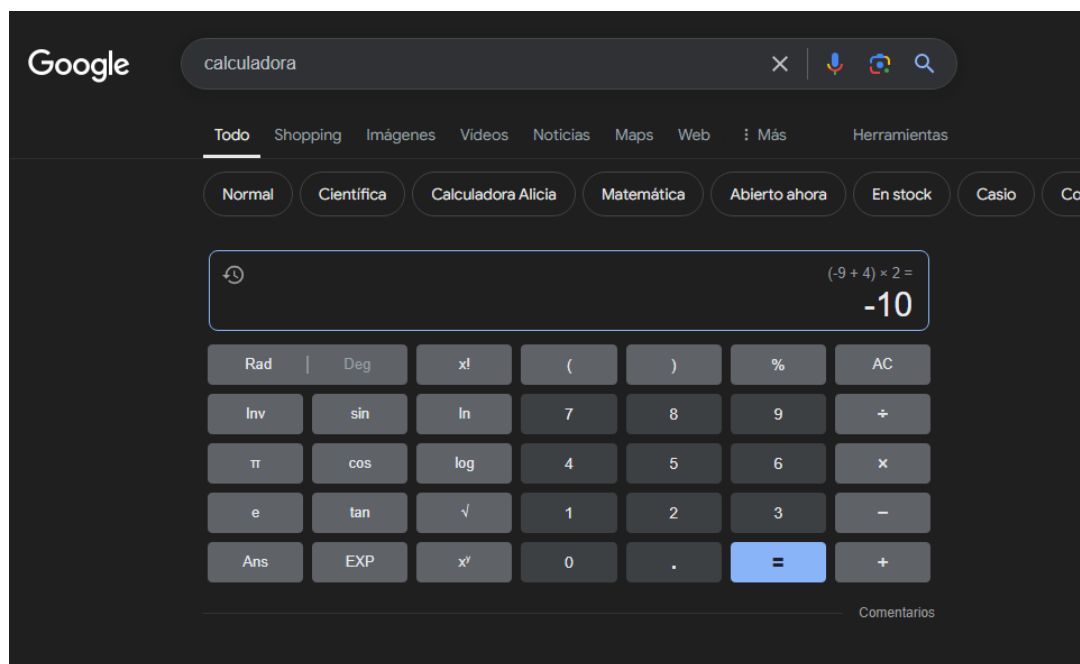
7-con la calculadora de google colocamos problemas matemáticos y obtuvimos.

1.  $4+2-3$

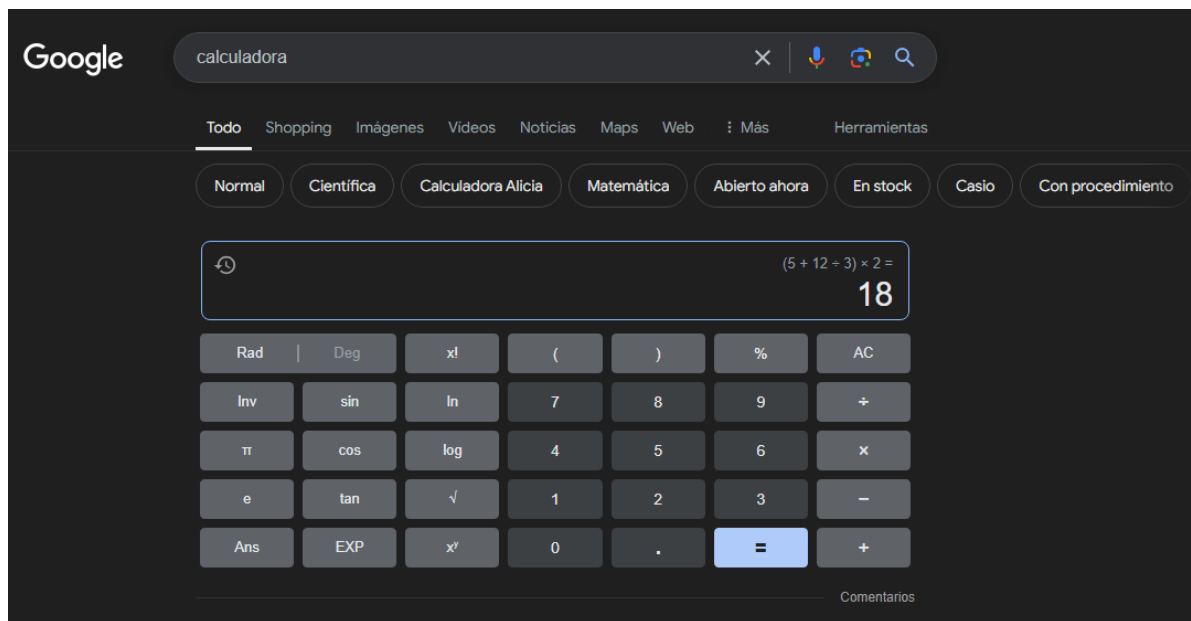




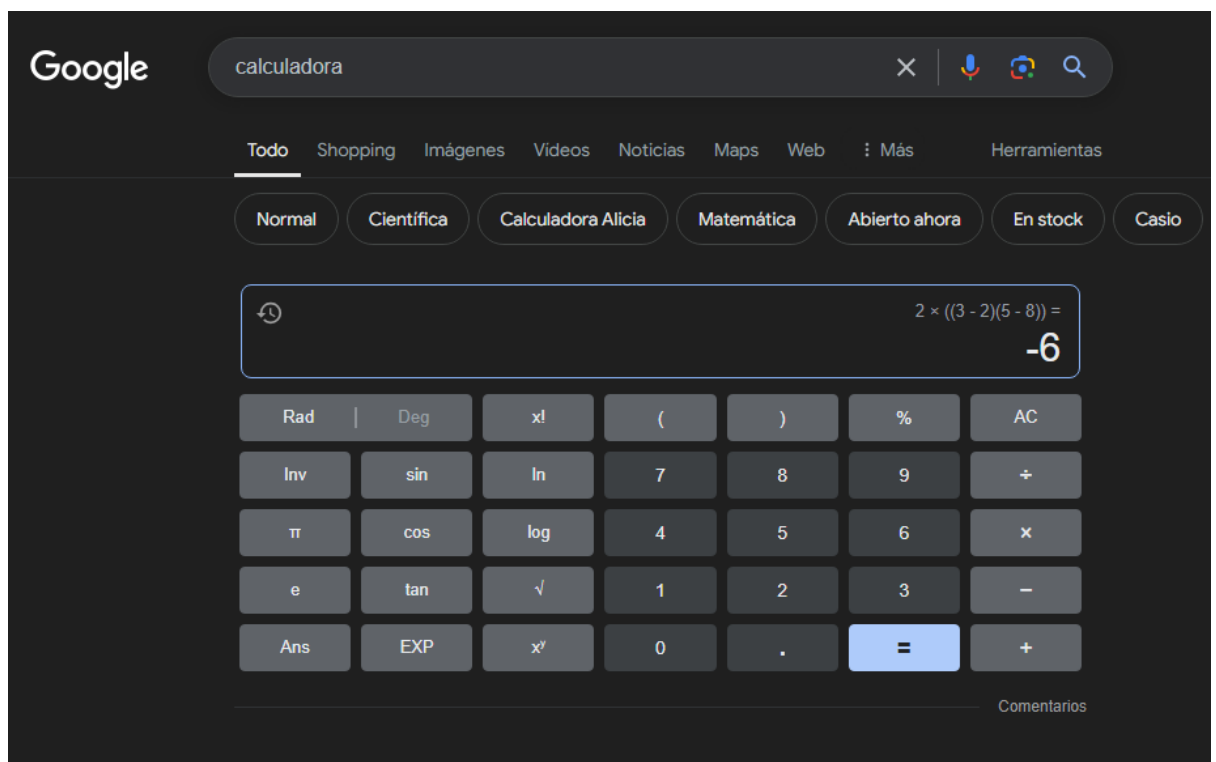
2.  $(-9+4)2$



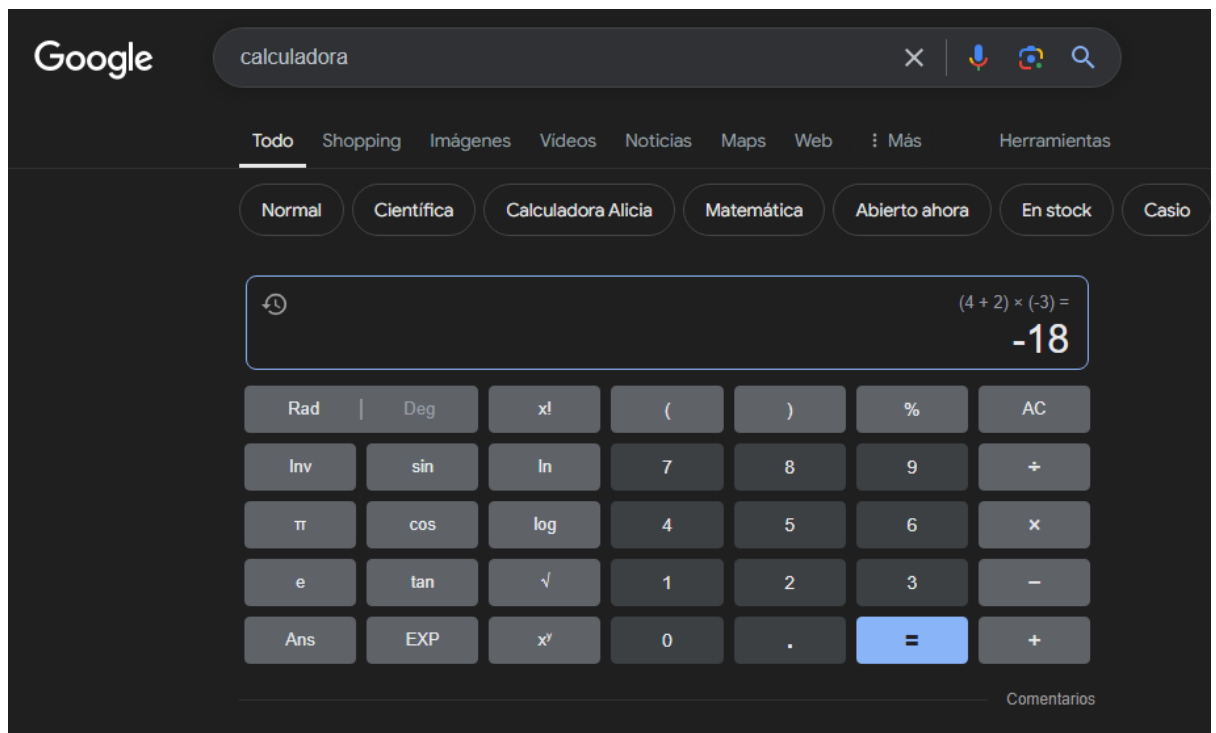
3.  $(5+12/3)2$



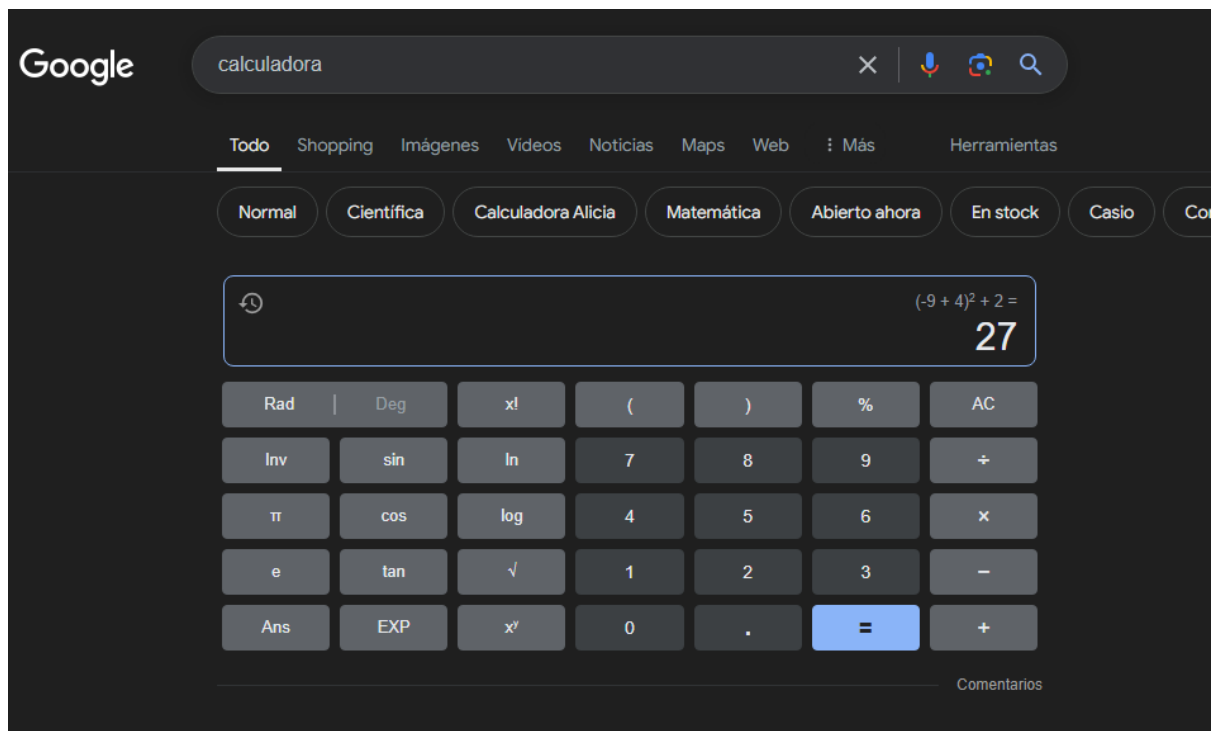
4.  $2 \times ((3-2)(5-8))$



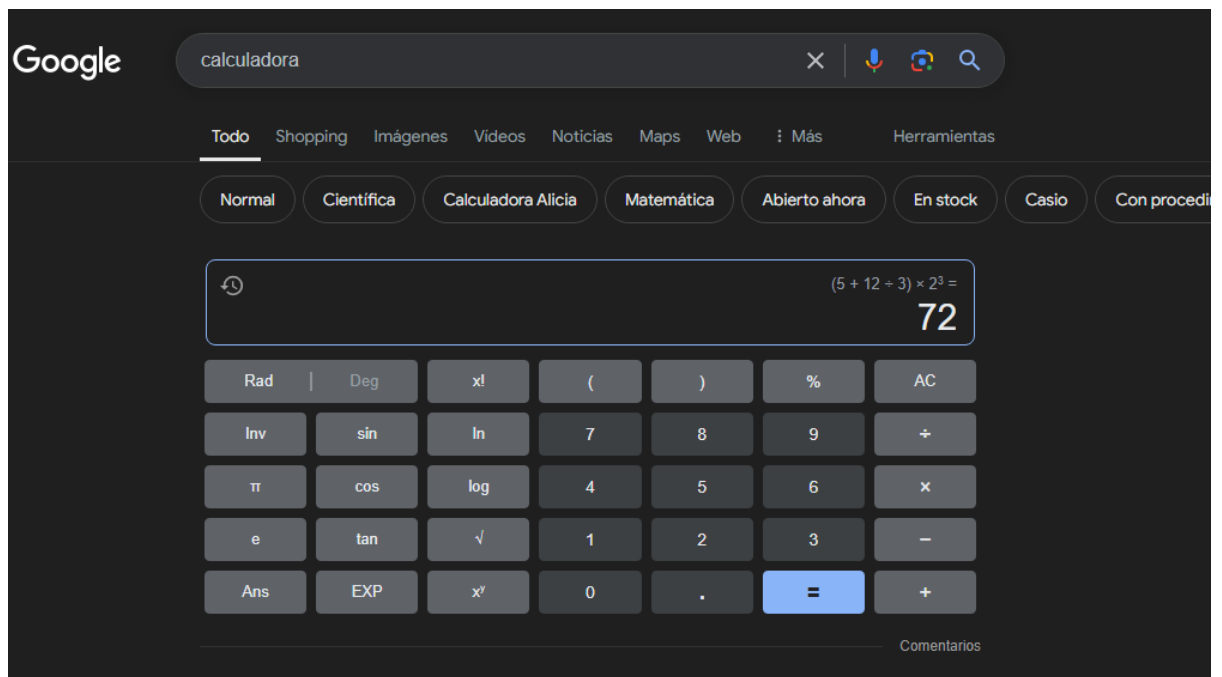
5.  $(4+2) (-3)$



6.  $(-9+4)^2 + 2$

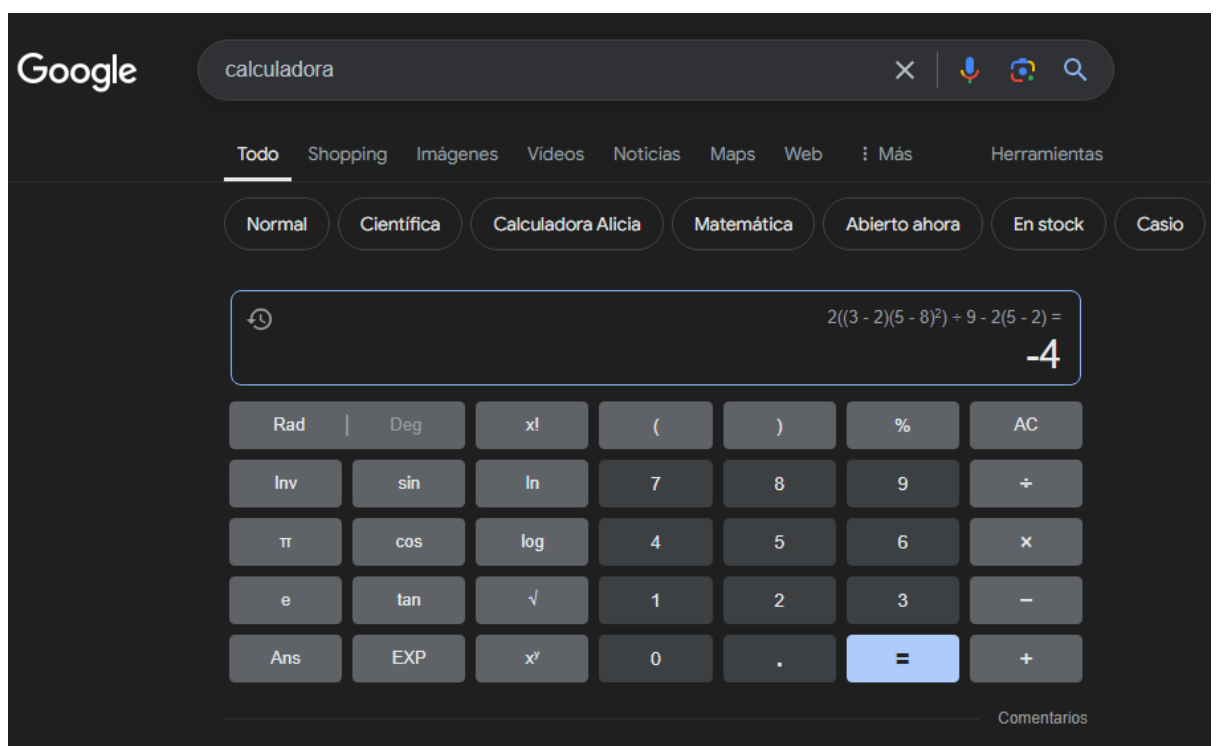


7.  $(5+12/3) \times 2^3$

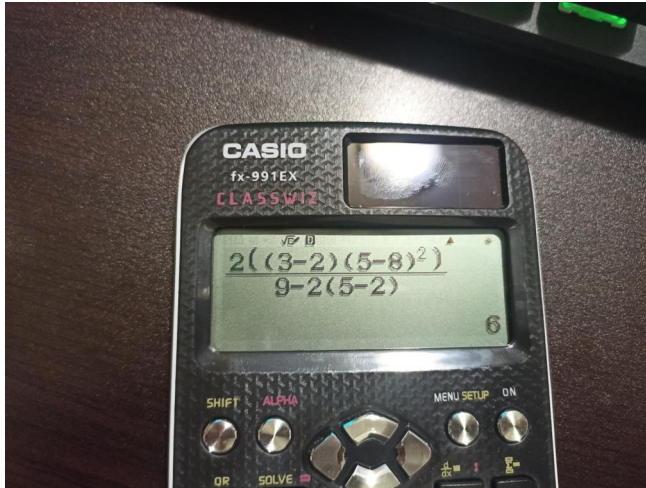


8.  $2((3-2)(5-8)^2)/9-2(5-2)$  :en esta operación me salen 2 resultados en mi calculadora marca 6 y en la de google −4

- Con google:



- Calculadora casio:



8- De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y la sección de recursos libres y buscamos “Programación en C” y con eso tenemos que escoger 5 libros y 5 recursos libres que considero que me servirán para las clases.

- LIBROS:

1. Libro

**Programación en C. : ejercicios / R. Martínez Fernández, A. García y Beltrán, S. Tapia Fernández, J. A. Jaén Gallego, F. J. del Álamo Lobo**

**Materias:**

Programación de computadoras; Lenguajes de programación (Computadoras electrónicas); C (Lenguaje de programación para computadora)

**Publicado en:**

2014

**Base de datos:**

LIBRUNAM

**Por:**

Martínez Fernández, R.

2. Libro

**Programación en C : metodología, algoritmos y estructura de datos / Luis Joyanes Aguilar, Ignacio Zahonero Martínez**

**Materias:**

C++ (Lenguaje de programación para computadora)

**Publicado en:**

2005

**Base de datos:**

LIBRUNAM

**Por:**

Joyanes Aguilar, Luis

3. Libro

**[Programación en C : C++](#), Java y UML / Luis Joyanes Aguilar, Ignacio Zahonero Martínez**

**Materias:**

[C](#) (Lenguaje de **[programación](#)** para computadora); [C++](#) (Lenguaje de **[programación](#)** para computadora); [Java](#) (Lenguaje de **[programación](#)** para computadora); [UML](#) (Computación)

**Publicado en:**

2010

**Base de datos:**

LIBRUNAM

**Por:**

Joyanes Aguilar, Luis

4.Libro

**[Programacion en C](#) / Byron S. Gottfried ; traducción José Rafael García Lázaro**

**Materias:**

[C++](#) (Lenguaje de **[programación](#)** para computadora)

**Publicado en:**

2005

**Base de datos:**

LIBRUNAM

**Por:**

Gottfried, Byron S.

5.Libro

**Programación en C : libro de problemas / Luis Joyanes Aguilar ... [ y otros.]**

**Materias:**

C (Lenguaje de **programación** para computadora)

**Publicado en:**

2002

**Base de datos:**

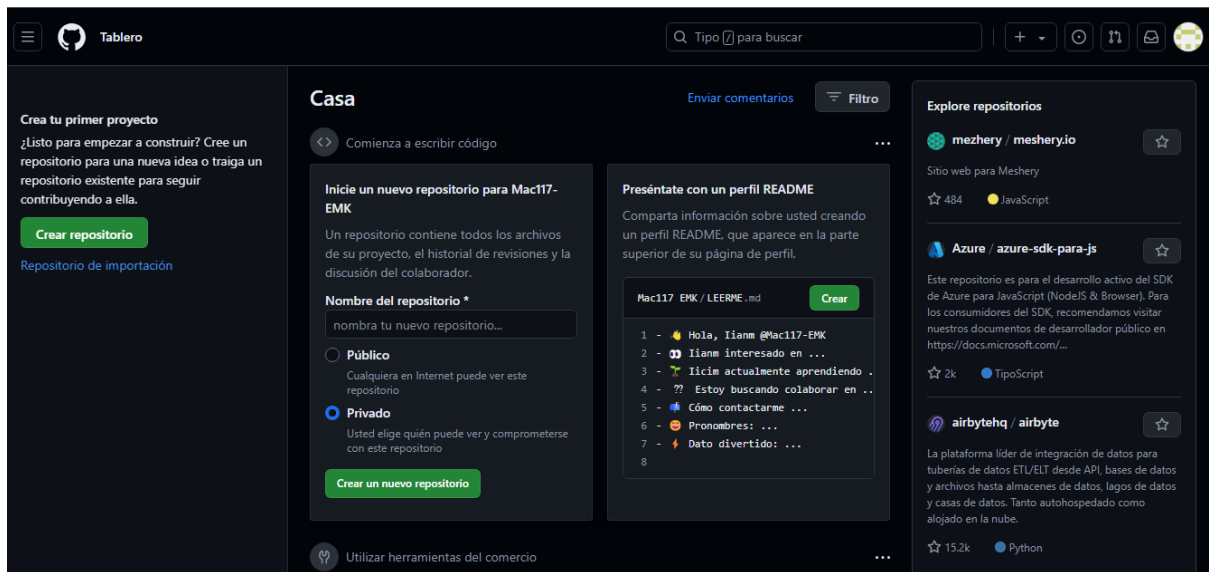
LIBRUNAM

- RECURSOS LIBRES:

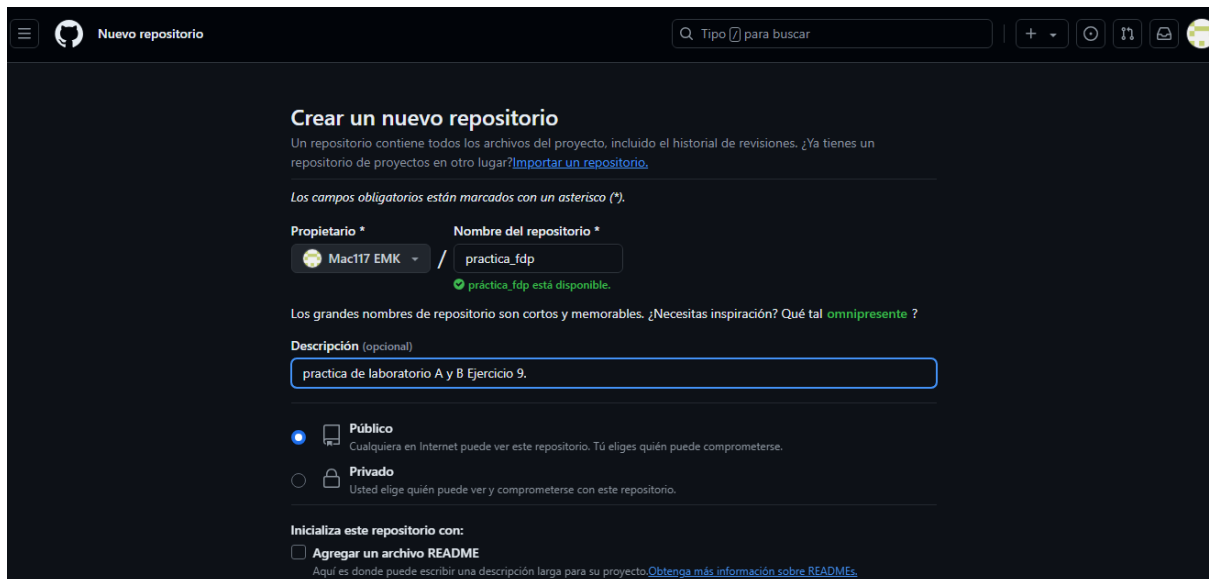
1. [https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=896:descargar-codeblocks-ide-cc-instalar-en-windows-linux-macos-versiones-de-32-y-64-bits-cu00507f&catid=82&Itemid=210](https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=896:descargar-codeblocks-ide-cc-instalar-en-windows-linux-macos-versiones-de-32-y-64-bits-cu00507f&catid=82&Itemid=210)
2. <https://www.aprendeaprogramar.com/course/view.php?id=3>
3. [https://es.wikiversity.org/wiki/Fundamentos\\_de\\_C\\_-\\_Lecci%C3%B3n\\_1](https://es.wikiversity.org/wiki/Fundamentos_de_C_-_Lecci%C3%B3n_1)
4. <https://riaa-tecno.unca.edu.ar/bitstream/handle/123456789/262/ApunteDeCatedraInformatica2.pdf?sequence=1>
5. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0JNZ0G7gv5IC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Lenguaje+de+programaci%C3%B3n+en+C&ots=KitUw6pyMU&sig=NOIBb625vg4YxKsDBhQCN9dNQ\\_8#v=onepage&q=Lenguaje%20de%20programaci%C3%B3n%20en%20C&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0JNZ0G7gv5IC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Lenguaje+de+programaci%C3%B3n+en+C&ots=KitUw6pyMU&sig=NOIBb625vg4YxKsDBhQCN9dNQ_8#v=onepage&q=Lenguaje%20de%20programaci%C3%B3n%20en%20C&f=false)

- 9- Hacer la actividad de casa de la página 18.

1.creamos cuenta.

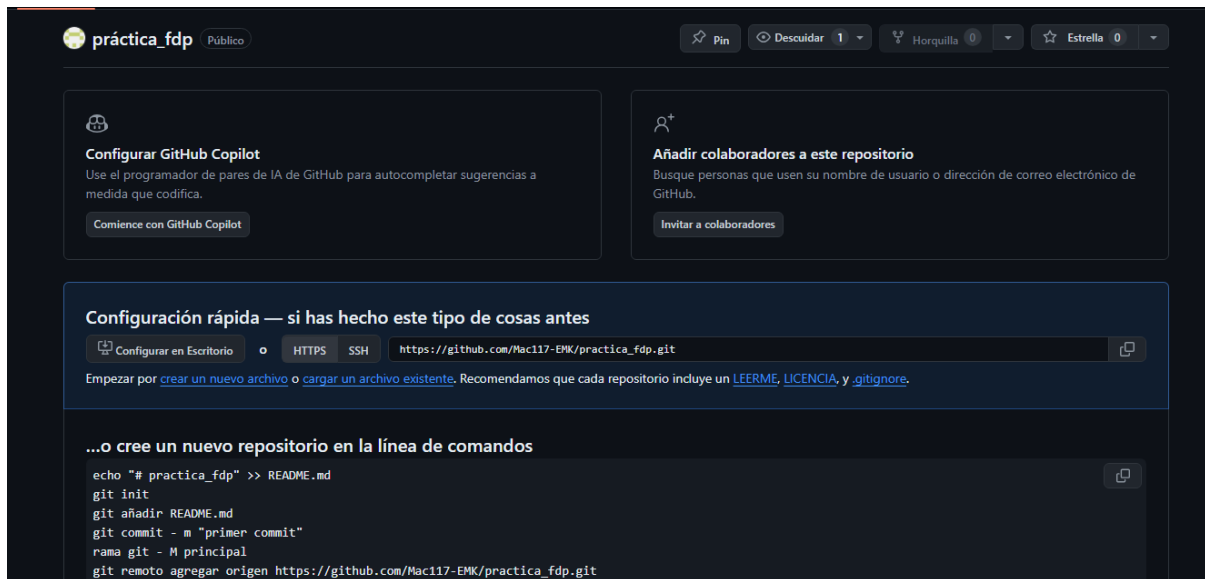


## 2.creamos un repositorio:

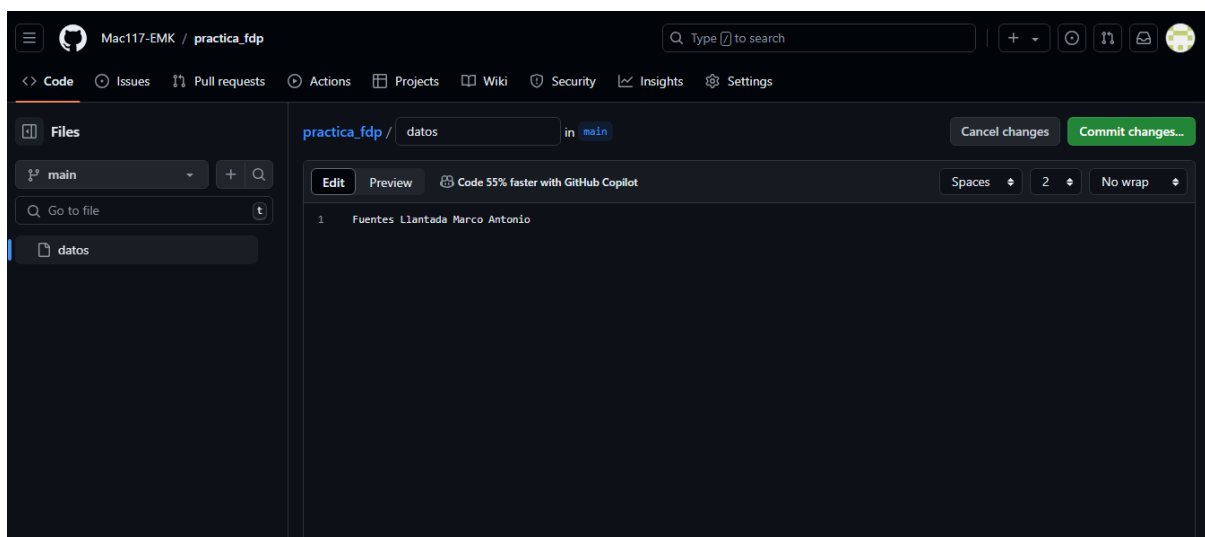


## 3.Damos click en el botón de “Create new file”



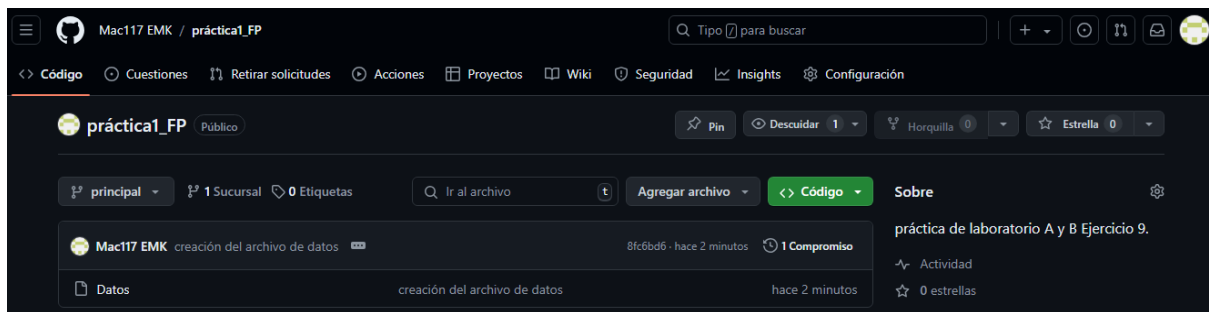


4. Crearemos un archivo llamado Datos, y en la primera línea agregaremos nuestro nombre.

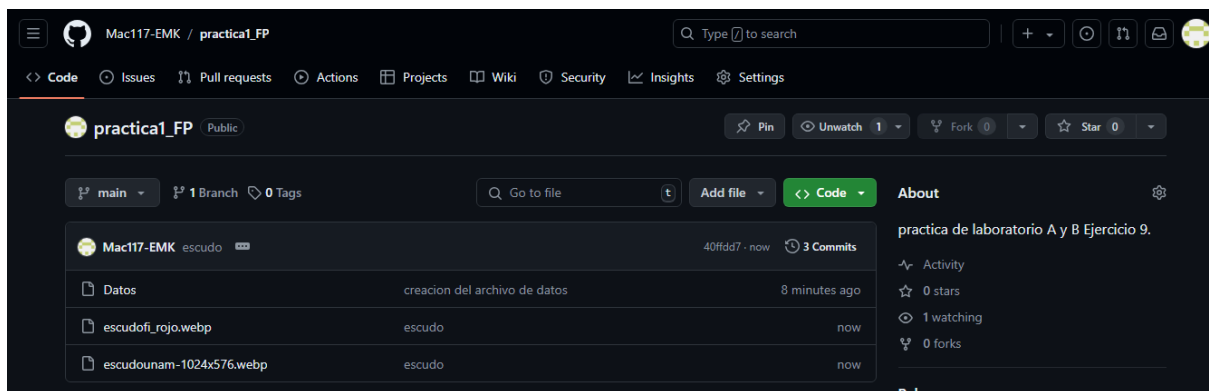


5. Con esto habremos creado un nuevo archivo en nuestro repositorio, la acción de hacer commit es indicarle al Control de versiones que hemos terminado una nueva modificación, dando una breve explicación Al momento de hacer el commit, nuestro proyecto se encuentra en un nuevo estado. En la pantalla principal del repositorio se

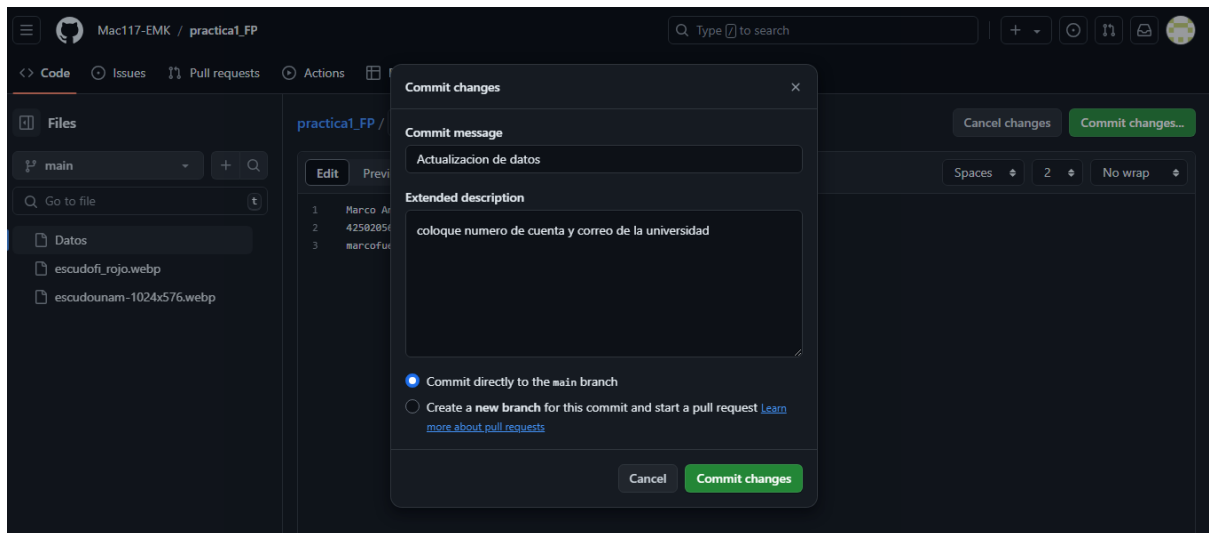
puede ver la lista de archivos en nuestro repositorio con la explicación del commit que agregó o modificó a ese archivo



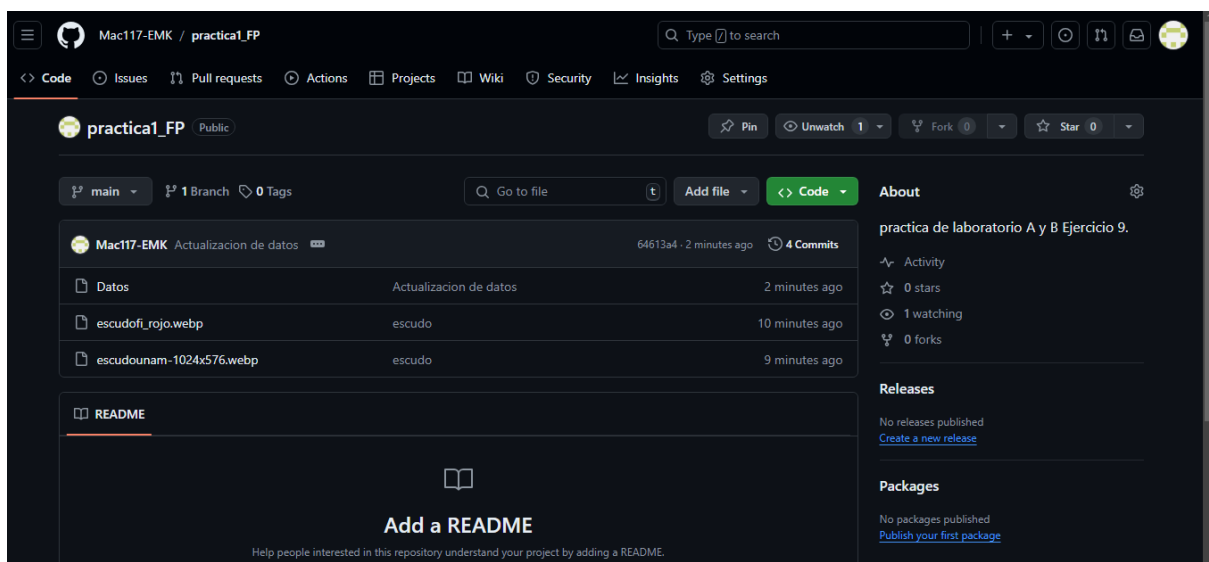
6.colocamos los escudos de la escuela y facultad para dar una idea de que podemos meter más de un arch



7. Modificando un archivo, Damos click en el archivo “Datos” y posteriormente hacemos click en el botón con forma de lápiz Agregamos en la siguiente línea nuestro número de cuenta y en una línea nueva nuestro correo. Hacemos el commit explicando qué cambios hicimos.



8.con esto finalizamos la creacion de nuestra cuenta de github.



- Conclusión: en esta práctica me enseñó la manera más efectivo y correcta de buscar informacion,autore o libros y también varias funciones de de google que

pueden ser útiles ,tambien de como utilizar la plataforma de github, que puede ayudarme en un futuro con los temas de programación (guia).