



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a): Tonatiuh Daniel Vanegas Sánchez

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 16

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Rivas Amaya Luis Roberto

No. de lista o brigada: 39

Semestre: 2025 - 1

Fecha de entrega: 19/08/24

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería

Objetivo:

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.

Actividades:

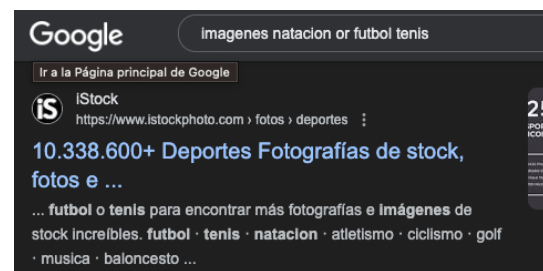
- Crear un repositorio de almacenamiento en línea.
- Realizar búsquedas avanzadas de información especializada.

Introducción:

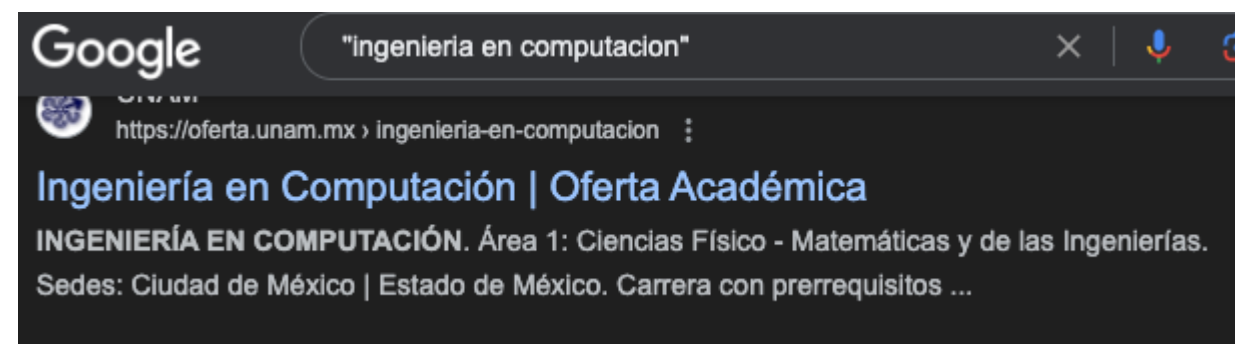
El conocimiento y uso de las TICs es necesario para la futura vida laboral como ingenieros. Nos enfocaremos en las herramientas para manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores de información con funciones avanzadas.

Desarrollo:

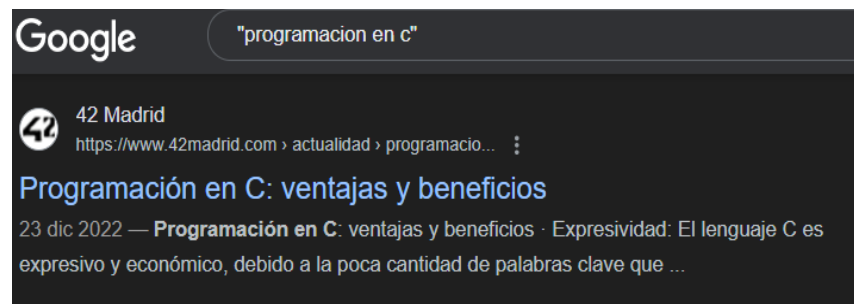
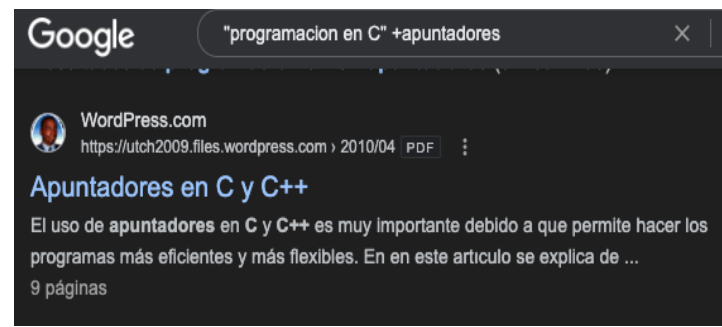
Comando 1: se coloca “or” para que busque una palabra u otra específicas. Al usar “-tenis” restringimos la búsqueda y le especificamos que no queremos encontrar.



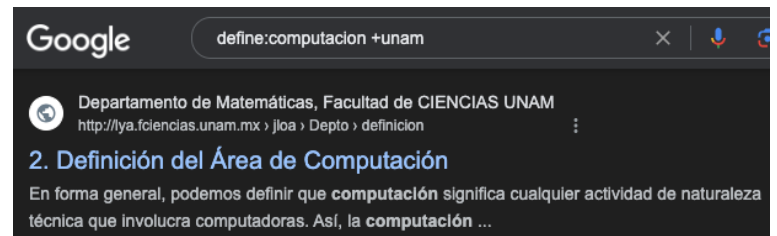
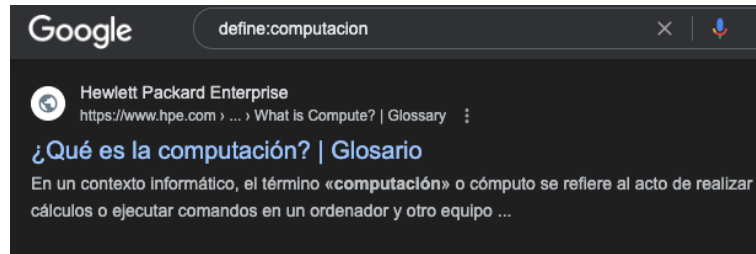
Comando 2: Utilizamos las comillas para que la búsqueda sea con esas palabras y en ese orden.



Comando 3: Al usar “programacion en C” junto a un +apuntadores, le estamos indicando que busque apuntadores que se usan en C. Sin el “+” solo buscará lo que está en comillas siendo lo más general posible.



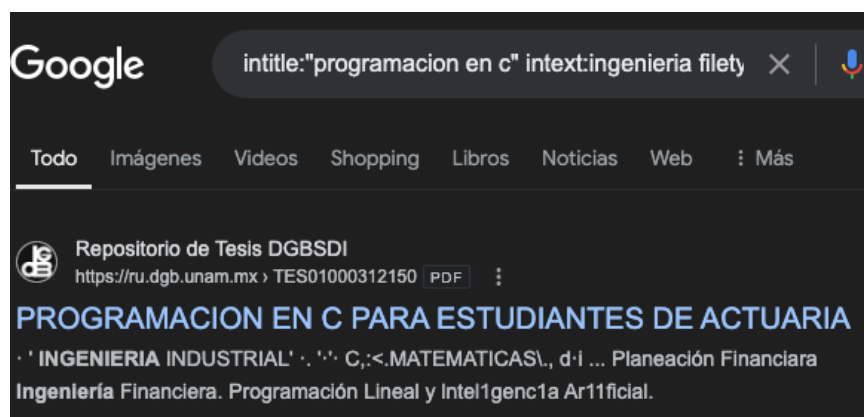
Comando 4: “define:” ayuda a buscar el concepto seguido de los dos puntos. Podemos combinar con los anteriores comandos como el “+” para que se busque el concepto en, este caso, en sitios de la UNAM.



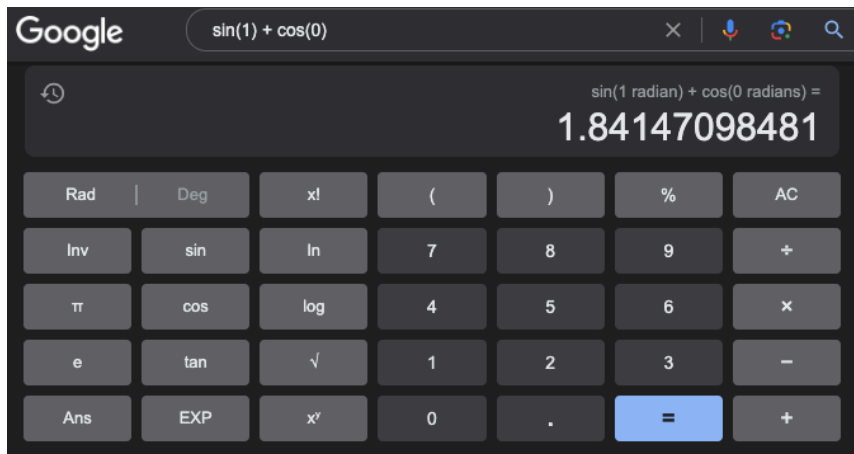
Comando 5: “site:” auxilia a buscar una página web en específico y con “~olimpiadas” le pedimos resultados sobre esa página web y respecto a la palabra, en este caso, sobre las olimpiadas.



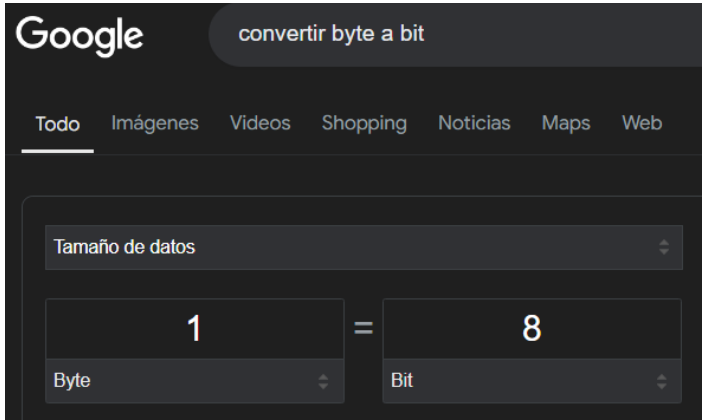
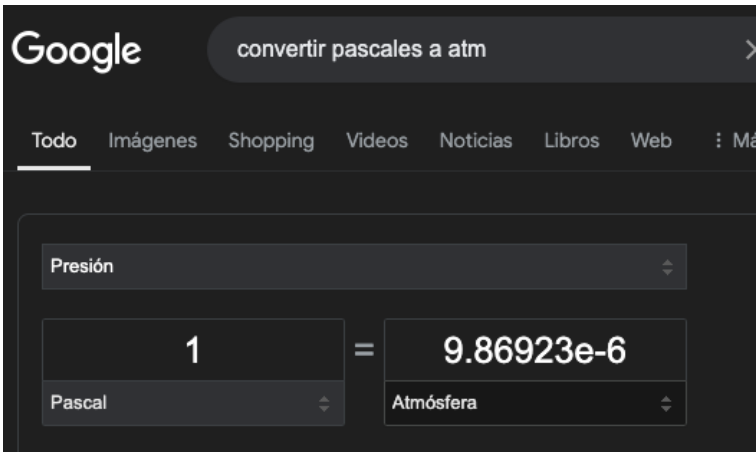
Comando 6: “intitle:”, “intext:”, “filetype:” nos ayudan a encontrar las palabras en el título, en el texto y el tipo de archivo respectivamente.



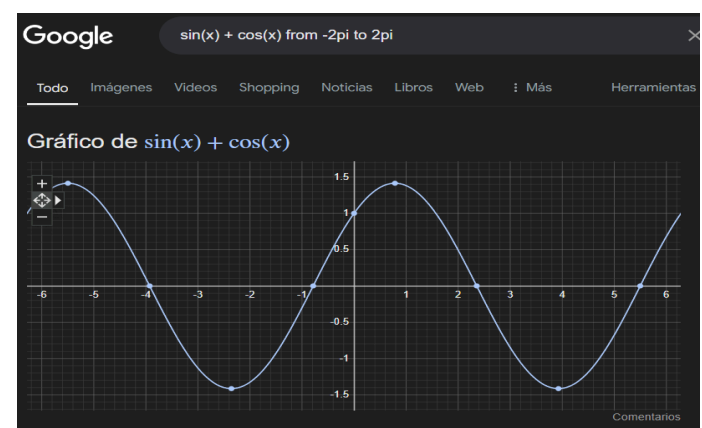
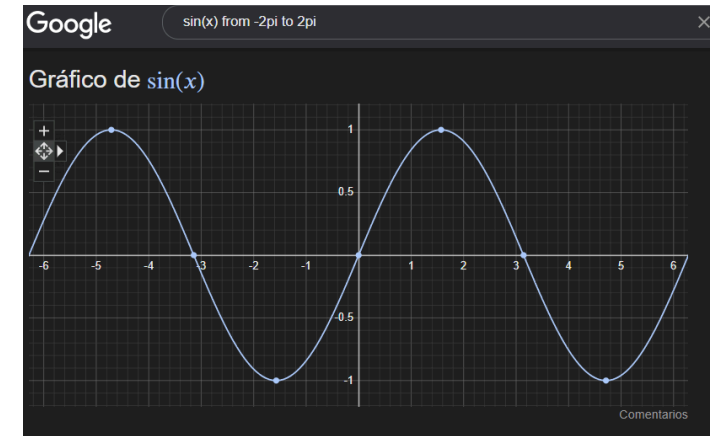
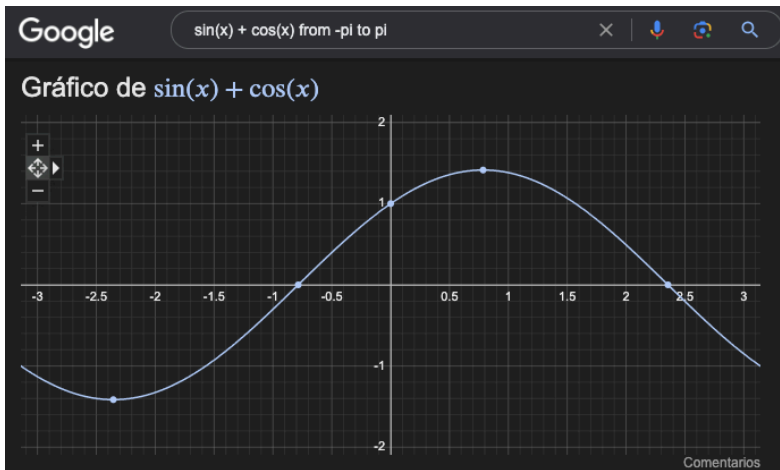
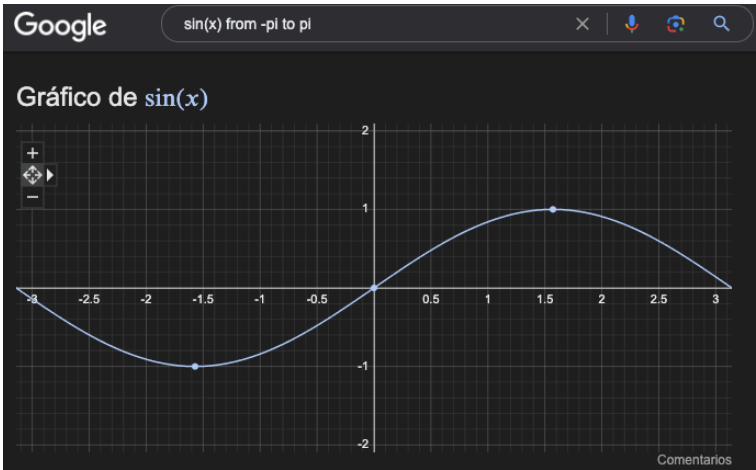
Comando 7: al ingresar una operación en el buscador nos brinda una calculadora científica interactiva con el resultado.



Comando 8: al poner “convertir” seguido de dos unidades nos brinda la conversión requerida.



Comando 9: para graficar funciones colocamos la función junto con el intervalo a graficar.



Comando 10: al colocar “google scholar” nos abre un buscador diferente, es éste se puede buscar artículos científicos y académicos.

Google Académico

author:Hoare "quicksort"

Artículos

Aproximadamente 41 resultados (0.02 s)

Cualquier momento

Desde 2024

Desde 2023

Desde 2020

Intervalo específico...

Ordenar por relevancia

Ordenar por fecha

Cualquier idioma

Buscar solo páginas en español

[PDF] Algorithm 64: quicksort

CAR Hoare - Communications of the ACM, 1961 - dl.acm.org

... **Quicksort** is a very fast and convenient method of sorting an array in the random-access store of a computer. The entire contents of the store may be sorted, since no extra space is ...

☆ Guardar

🔖 Citar

Citado por 584

Artículos relacionados

Las 2 versiones

[PDF] acm.org

[PDF] Algorithm 65: find

CAR Hoare - Communications of the ACM, 1961 - dl.acm.org

... **Quicksort** is a very fast and convenient method of sorting an array in the random-access store of a computer. The entire contents of the store may be sorted, since no extra space is ...

☆ Guardar

🔖 Citar

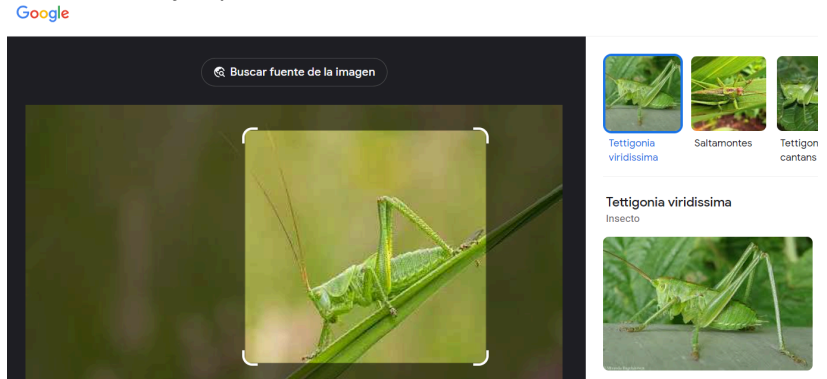
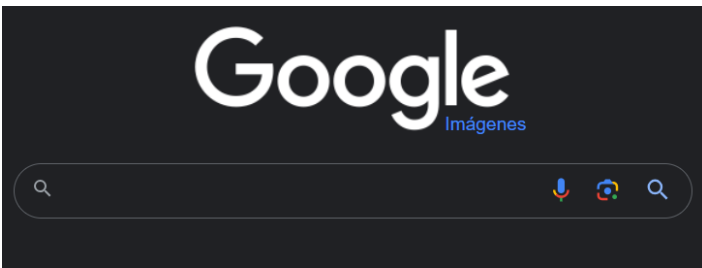
Citado por 587

Artículos relacionados

Las 3 versiones

[PDF] acm.org

Comando 11: al buscar en “google imágenes” podemos insertar una imagen descargada previamente y nos arroja más datos de la misma, en este caso, nos da el nombre científico del animal, así como otros ejemplares de éste.



GitHub: creamos nuestra cuenta a partir de un correo y una contraseña. Después creamos un repositorio:

New repository

Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository.](#)

Required fields are marked with an asterisk (*).

Owner *

Repository name *

Manchegusi

/

practica1_fdp

practica1_fdp is available.

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about [symmetrical-garbanzo](#) ?

Description (optional)

Public

Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.

Private

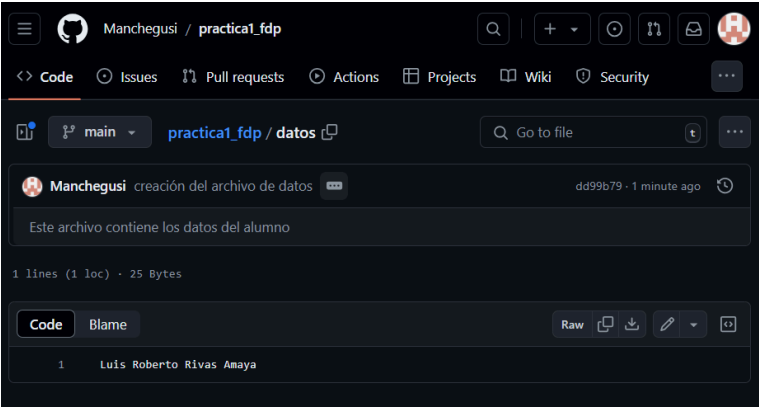
You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with:

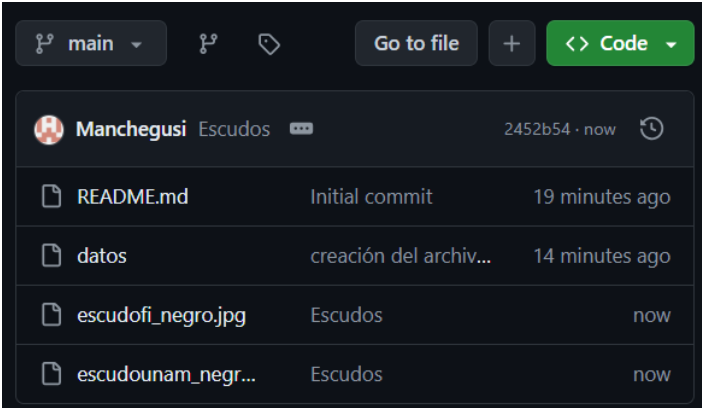
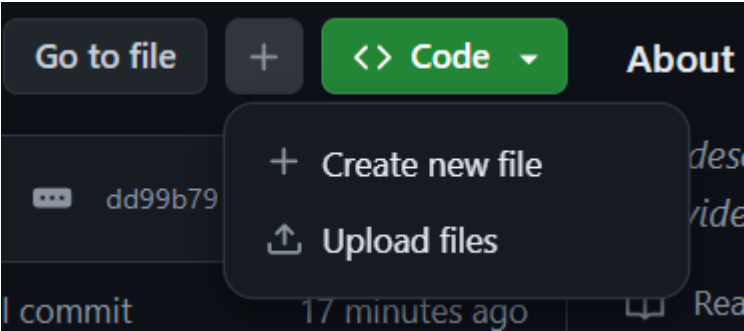
Add a README file

This is where you can write a long description for your project. [Learn more about READMEs.](#)

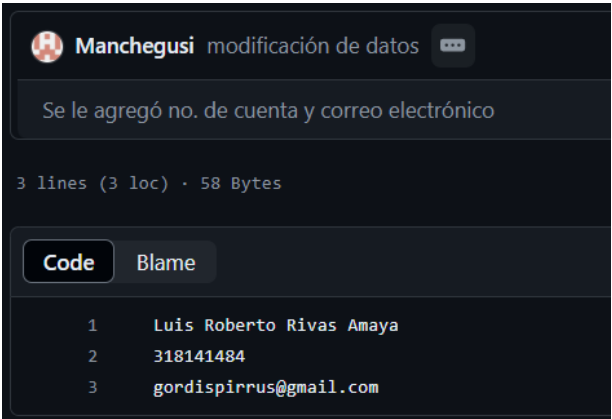
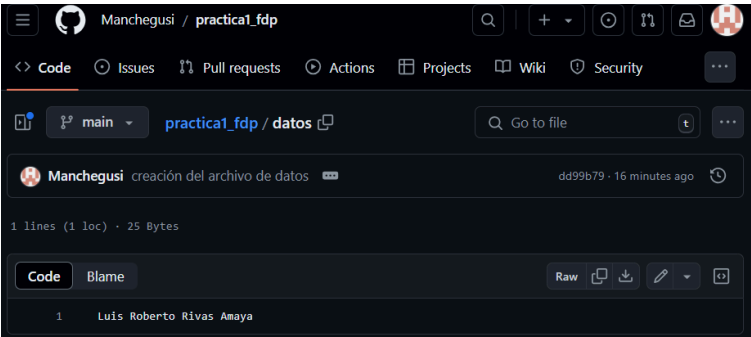
Creamos un nuevo archivo en nuestro repositorio de nombre “practica1_fdp”, a este archivo le llamamos “datos” y le colocamos nuestro nombre completo junto con un comentario para identificarlo más fácilmente dentro del cuerpo del texto.



Para agregar imágenes en nuestro repositorio con la opción “upload files”.



También podemos editar un archivo previo con la opción en forma de lápiz.



La ventaja de GitHub es que podemos ver las modificaciones o adiciones que se hicieron mediante el “commit”:

