



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): **Meneses Zempoaltecatl Jose Manuel**

No. de lista o brigada: **30**

Semestre: **2025-1**

Fecha de entrega: **19-8-24**

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 uso de las tecnologías de la información es fundamental en la actualidad y como ingenieros en computación es necesario aprender usarlas de una manera más profunda. En esta práctica nos enfocaremos en las herramientas para manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores de información en Internet con funciones avanzadas.

Desarrollo:

● Búsquedas avanzadas de información especializada.

1. Uso de or y -

Ejemplo: *Natación or Futbol -tenis.*

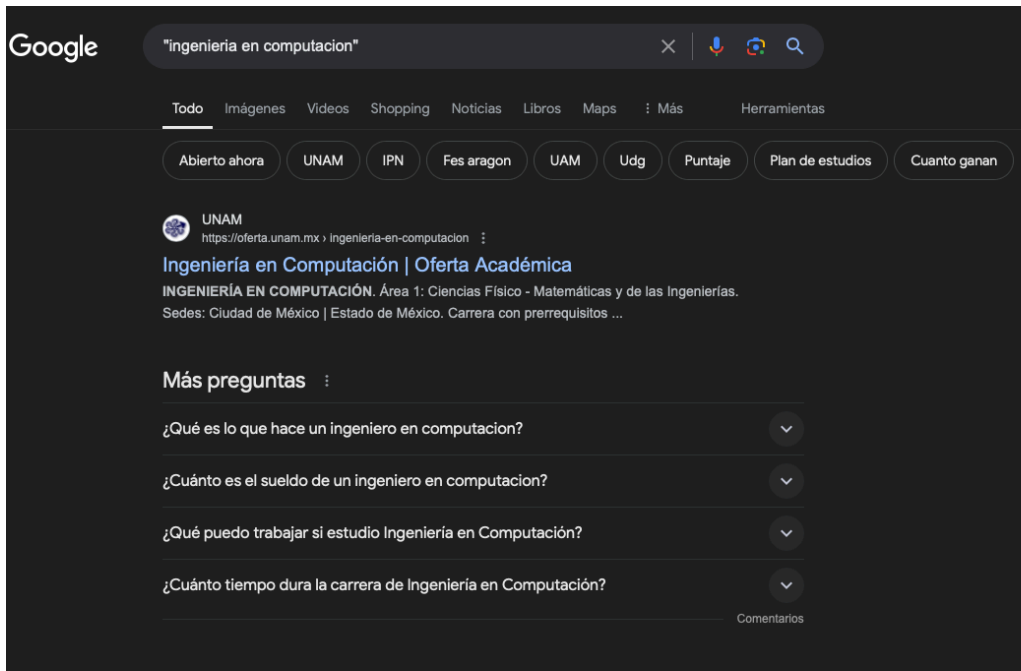
(Or) hace una búsqueda en la información que pueda incluir las palabras natación y fútbol mientras que (-) excluye la búsqueda de cualquier información que incluya la palabra tenis.



2. Uso de comillas dobles

Ejemplo: “Ingeniería en computación”

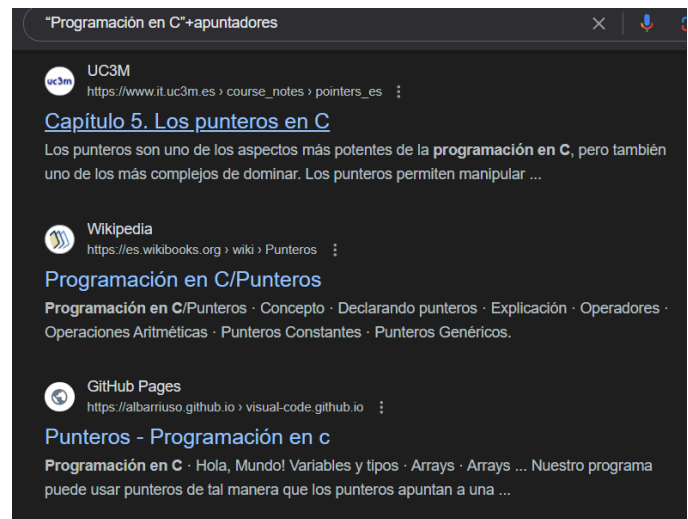
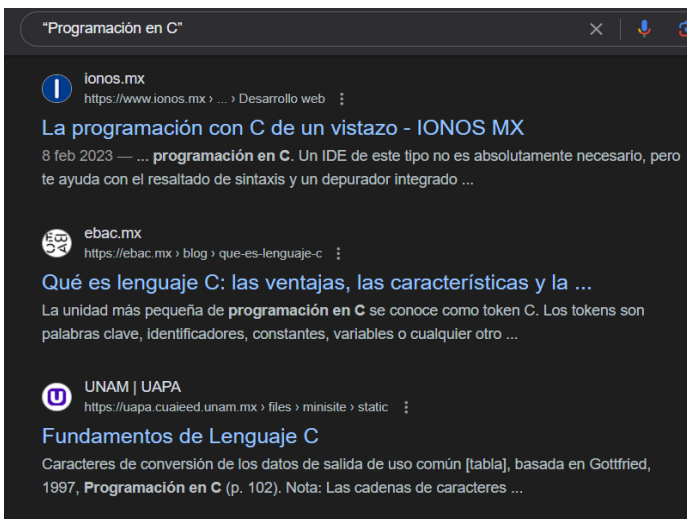
Las ("") realizan una búsqueda en la información que contengan la oración escrita entre ellas.



3. Uso de +

Ejemplo: “Programación en C” +apuntadores.

Se realiza la función de las comillas mientras que el signo (+) añade en la búsqueda la palabra siguiente.



4. Uso de Define:

Ejemplo: define:computación y define:computación +UNAM

(Define) realiza una definición de la palabra siguiente, cuando se agrega el signo (+) la búsqueda se hace más específica con respecto a la palabra siguiente del signo (+).

define:computación

TodoImágenesShoppingVideosNoticiasLibrosWebMásHerramientas

Diccionario

Definiciones de la Real Academia Española Más información

computación

1. nombre femenino
cómputo.
Similar: cómputo, cálculo, cuenta, cuento

2. nombre femenino
informática.
Similar: informática

Ver más →


Comentarios

Más preguntas

¿Cuál es la definición de computación?

Informática

Área de estudio



La informática, también llamada computación, es el área de la ciencia que se encarga de estudiar la administración de métodos, técnicas y procesos con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital. La informática abarca desde disciplinas teóricas hasta disciplinas prácticas. Wikipedia

define:computacion +UNAM

TodoImágenesShoppingVideosNoticiasLibrosWebMásHerramientas

¿Qué significa computación? La computación es la disciplina que, basada en la Electrónica, las Matemáticas y la Física, permite procesar de manera automatizada grandes volúmenes de información mediante la realización de todo tipo de cálculos numéricos.

..B@UNAM:.

https://www.bunam.unam.mx › Unidad_1 › frameset_u1

Computación - Bachillerato a Distancia

Información sobre los fragmentos destacados · Comentarios

Más preguntas

¿Qué es computación definición?

¿Cuál es el concepto de computación?

5. Uso de site y el signo (~).

Ejemplo: `site:cnnespanol.cnn.com ~olimpiadas`

(site) realiza la búsqueda de una página web en específico mientras que el signo (~palabra) busca dentro de ese sitio algo relacionado con la palabra.



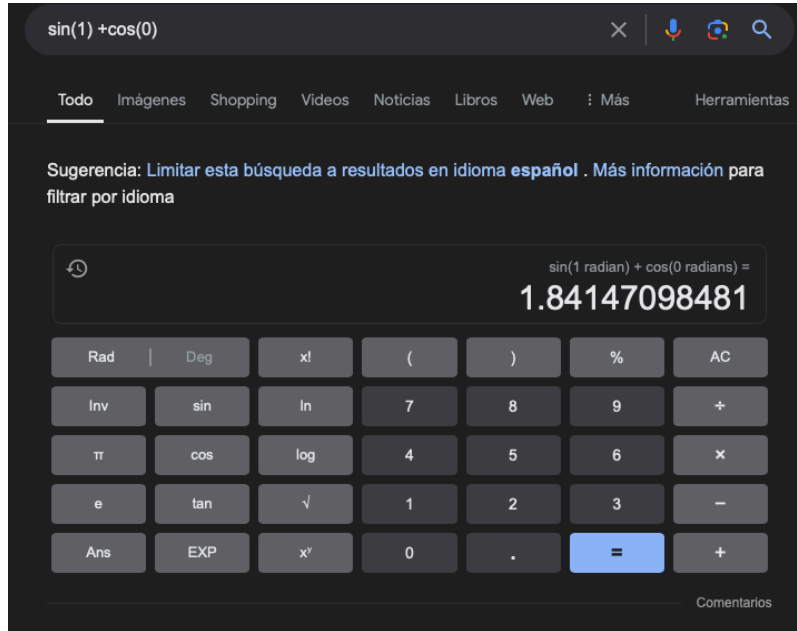
6. Uso de intitle:

Ejemplo: `intitle:"Programación en C" intext:ingenieria filetype:pdf`. Permite localizar una palabra en el título de los documentos o páginas web.



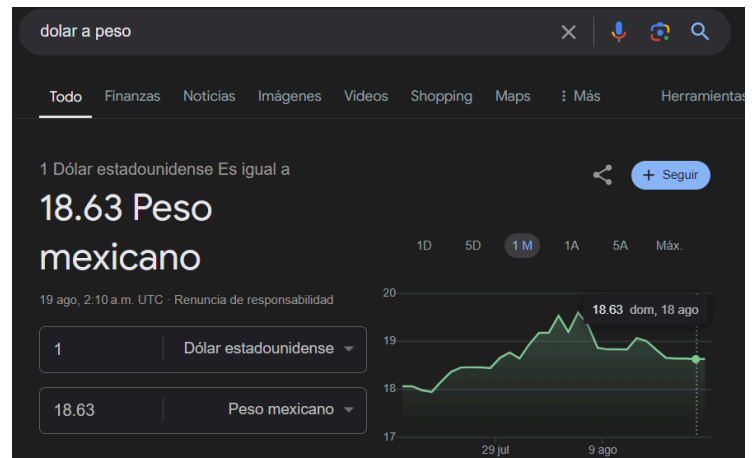
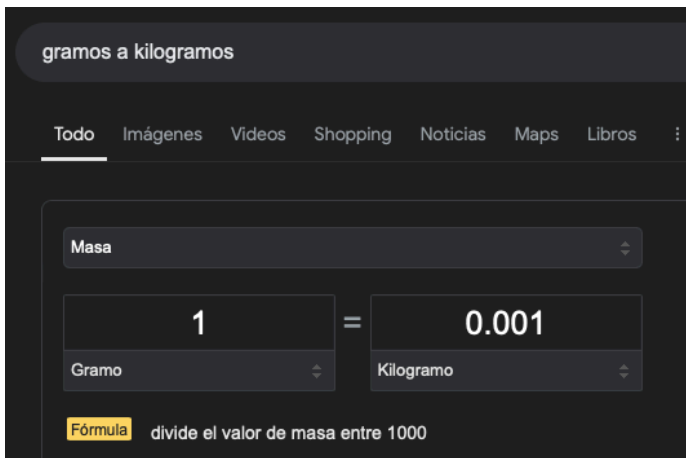
7. Calculadora.

Podemos escribir operaciones matemáticas más avanzadas



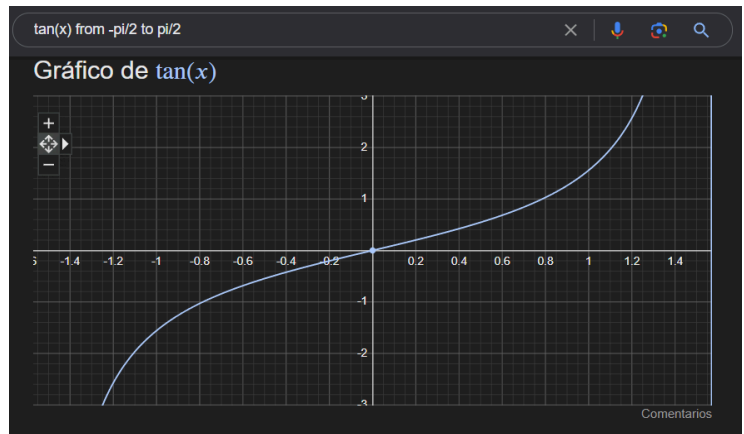
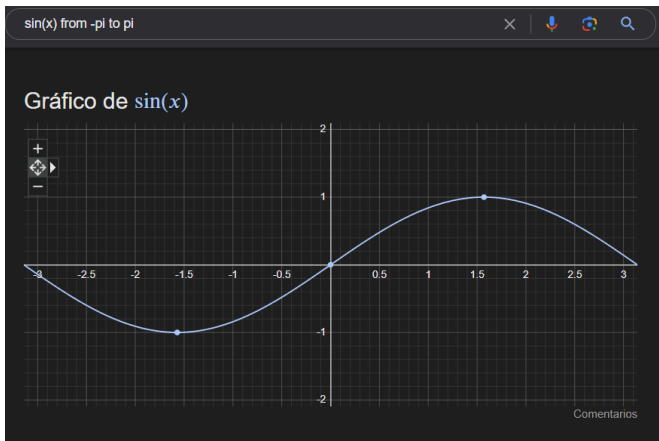
8. Convertidor de unidades.

Se pueden convertir unidades directamente en el buscador.



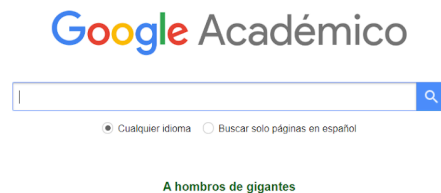
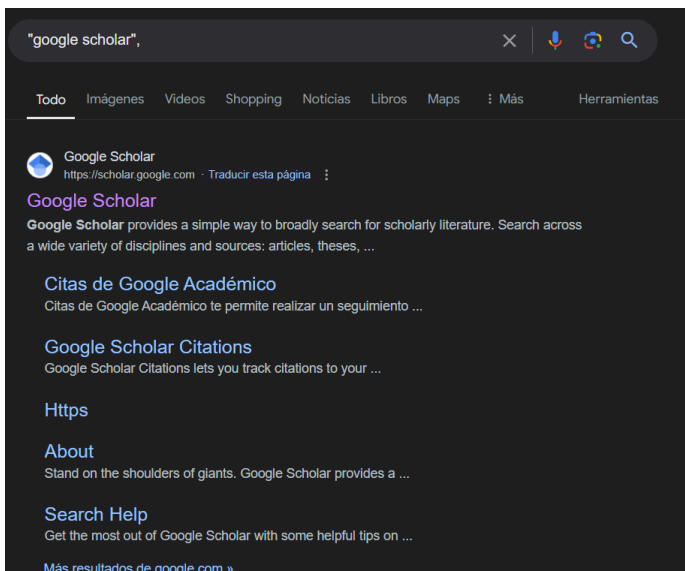
9. Gráficas 2D.

Podemos buscar las gráficas de algunas funciones trigonométricas en algunos intervalos de π



10. Google académico.

Al poner "google scholar" se obtiene google académico un buscador de Google especializado en artículos de revistas científicas.



La siguiente búsqueda encuentra referencias del algoritmo de ordenamiento Quicksort creado por Hoare:

author:Hoare "quicksort"

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

Cualquier tipo

Artículos de revisión

☐ incluir patentes

☒ incluir citas

☒ Crear alerta

[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 59 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 59 Citar Citado por 587 Artículos relacionados Las 3 versiones

[PDF] acm.org

[PDF] Algorithm 63: partition

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 59 Citar Citado por 81 Artículos relacionados

[PDF] acm.org

Quicksort

CAR Hoare - The computer journal, 1962 - academic.oup.com

A description is given of a new method of sorting in the random-access store of a computer. The method compares very favourably with other known methods in speed, in economy of ...

☆ Guardar 59 Citar Citado por 1820 Artículos relacionados Las 6 versiones

[PDF] oup.com

11. Google Imágenes:

Se pueden realizar búsquedas por medio de imágenes.

Ejemplo: búsqueda de un saltamontes por medio de una imagen.

Google

Subir

Buscar fuente de la imagen

Buscar Texto Traducir

Saltamontes

Stethophyma grossum

Gomphocerinae

Langosta

Gryllidae

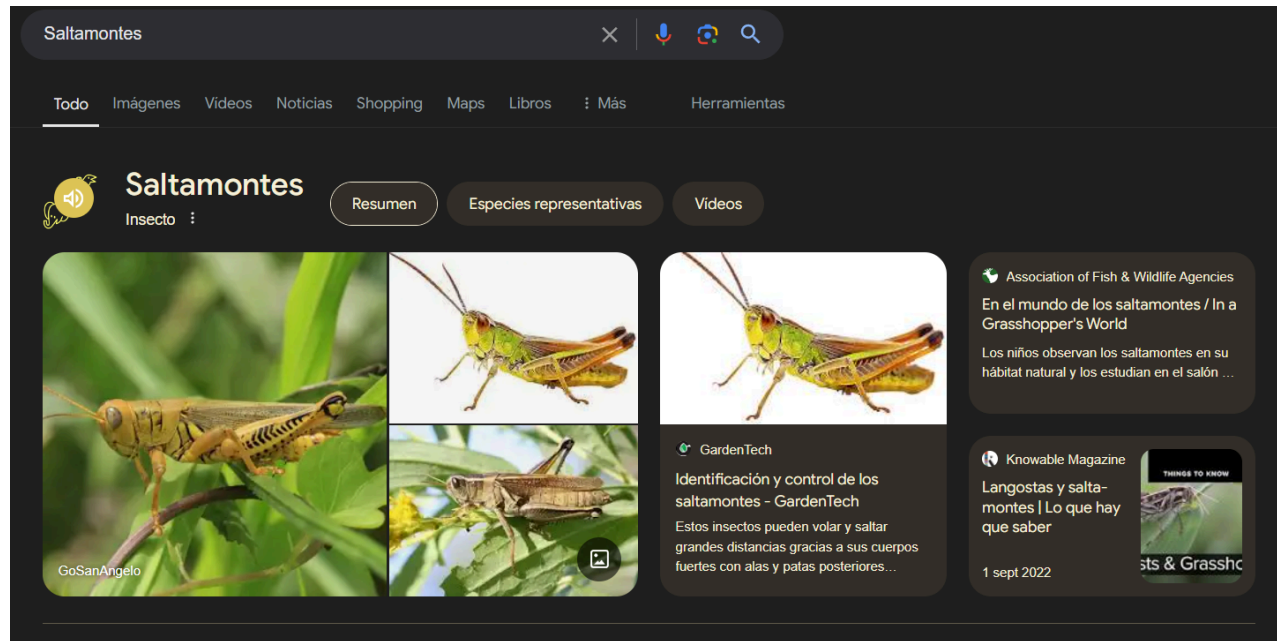
Saltamontes

Insecto

¿Te han sido útiles estos resultados?

Sí No

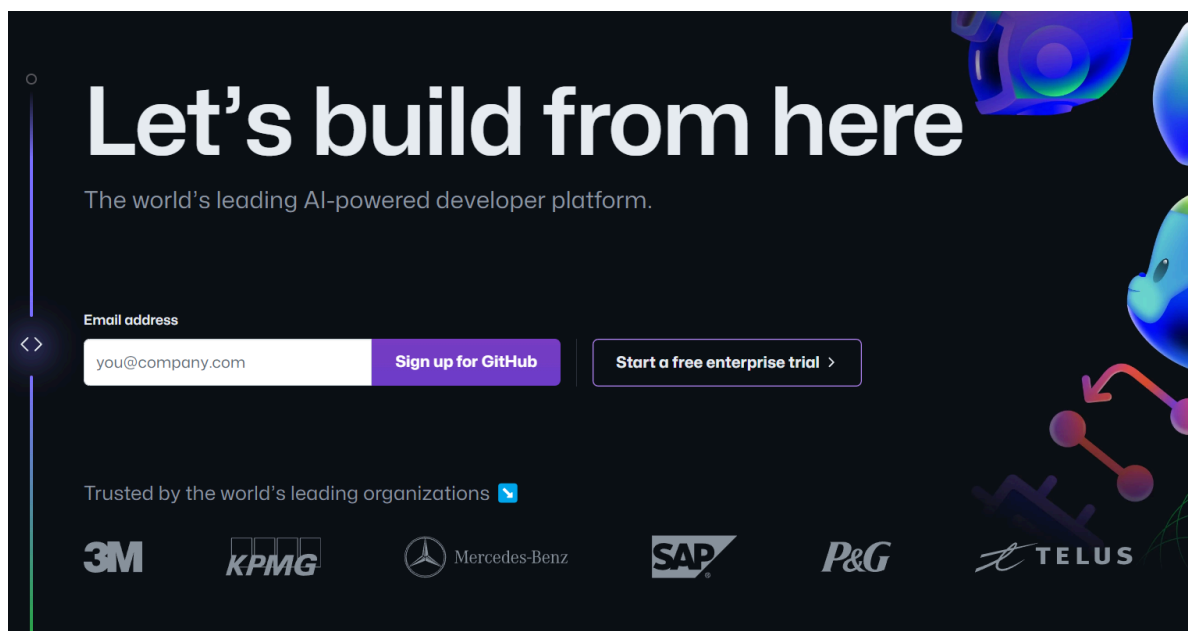
Posteriormente de poner la imagen se presiona el botón de “buscar” y se realiza una búsqueda específica de la imagen.



- **Repositorio en línea.**

Creación de cuenta en github.com.

1. Entrar a <https://github.com/> y colocar un correo electrónico para registrarte además crear una contraseña y un username



Welcome to GitHub!
Let's begin the adventure

Enter your email*

✓ josemanuelzempoaltecatl26@gmail.com

Create a password*

✓

Enter a username*

→ Manuel1317-jpg

Continue

2. Creación de repositorio.

Crear un nuevo repositorio

Un repositorio contiene todos los archivos del proyecto, incluido el historial de revisiones. ¿Ya tienes un repositorio de proyectos en otro lugar? [Importa un repositorio.](#)

Los campos obligatorios están marcados con un asterisco (*).

Dueño *

Manuel1317-jpg

Nombre del repositorio *

practica1_fdp

✓ practica1_fdp está disponible.

Los buenos nombres de repositorios son breves y fáciles de recordar. ¿Necesitas inspiración? ¿Qué tal? [gofre-pulpo-psiquico](#) ?

Descripción (opcional)

☒ Público



Cualquier persona en Internet puede ver este repositorio. Tú eliges quién puede contribuir.

☐ Privado



Tú eliges quién puede ver y comprometerse con este repositorio.

Inicialice este repositorio con:

☒ Agregar un archivo README

Aquí puedes escribir una descripción detallada de tu proyecto. [Obtén más información sobre los archivos README.](#)

Agregar .gitignore

Plantilla .gitignore: Ninguna

Seleccione los archivos que no desea rastrear de una lista de plantillas. [Obtenga más información sobre cómo ignorar archivos.](#)

Elija una licencia

Licencia: Ninguna

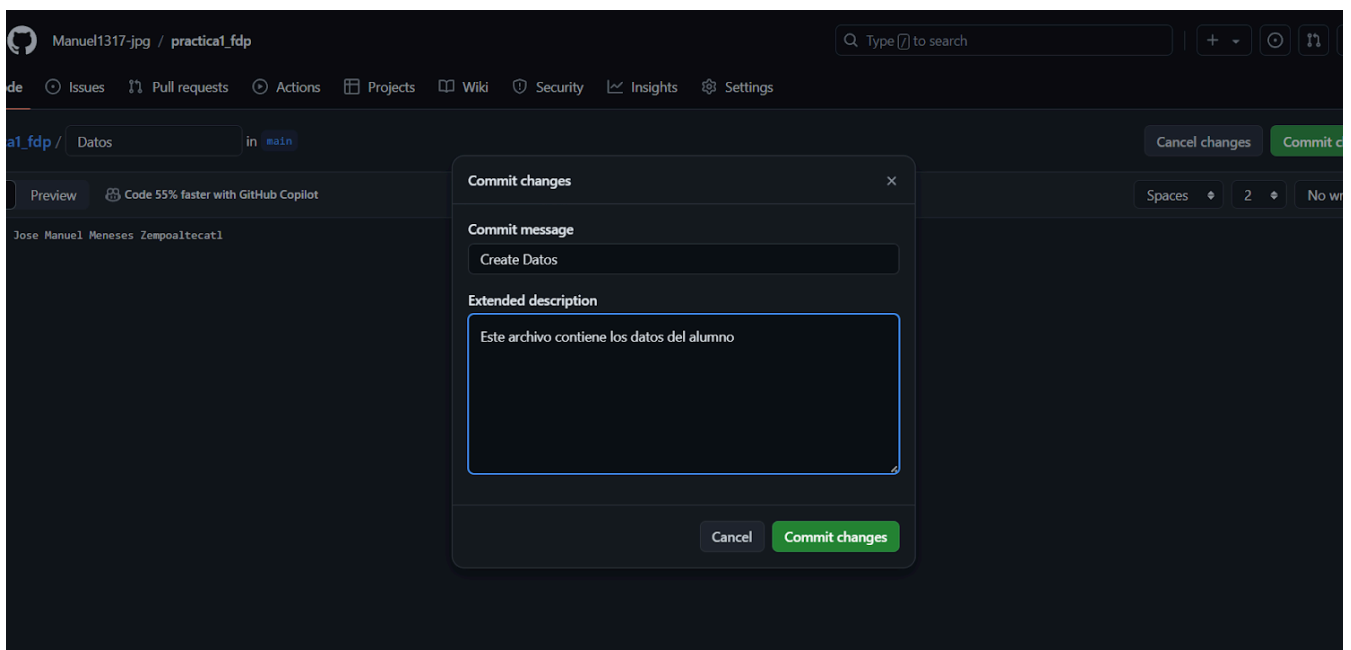
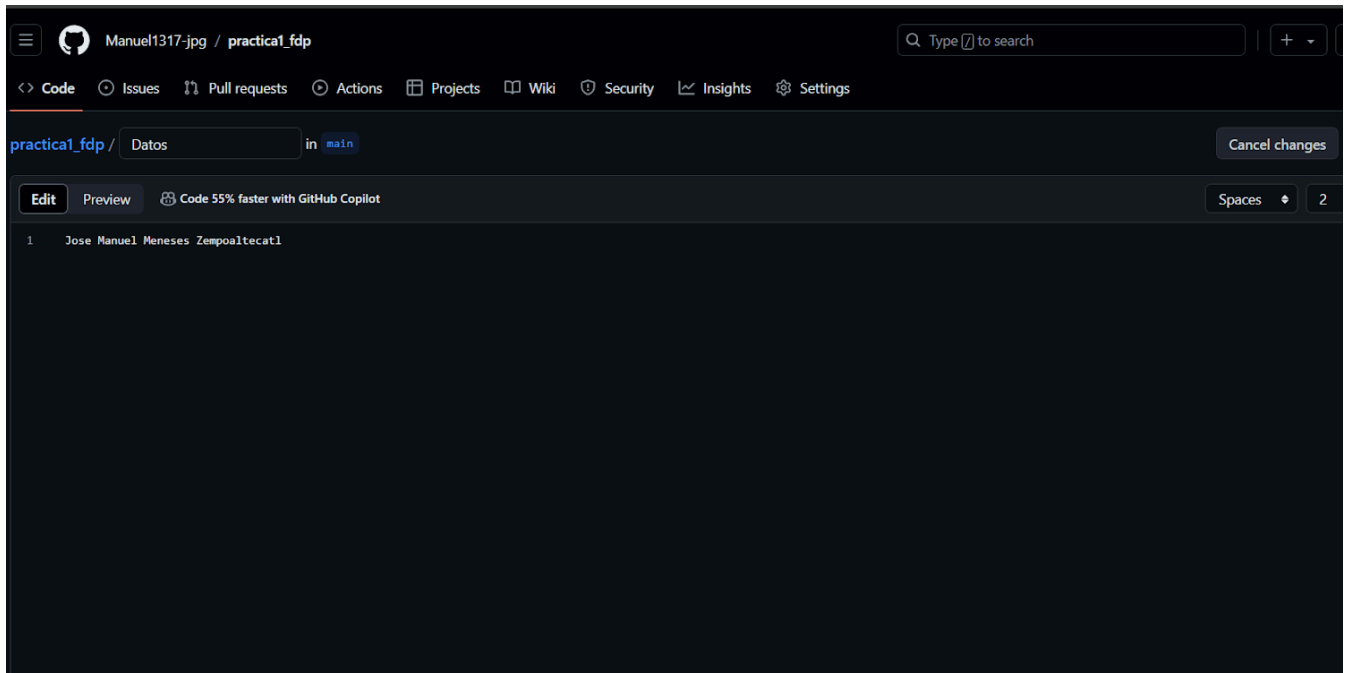
Una licencia indica a los demás lo que pueden y no pueden hacer con su código. [Obtenga más información sobre las licencias.](#)

Esto establecerá principal como rama predeterminada. Cambie el nombre predeterminado en su [configuración](#).

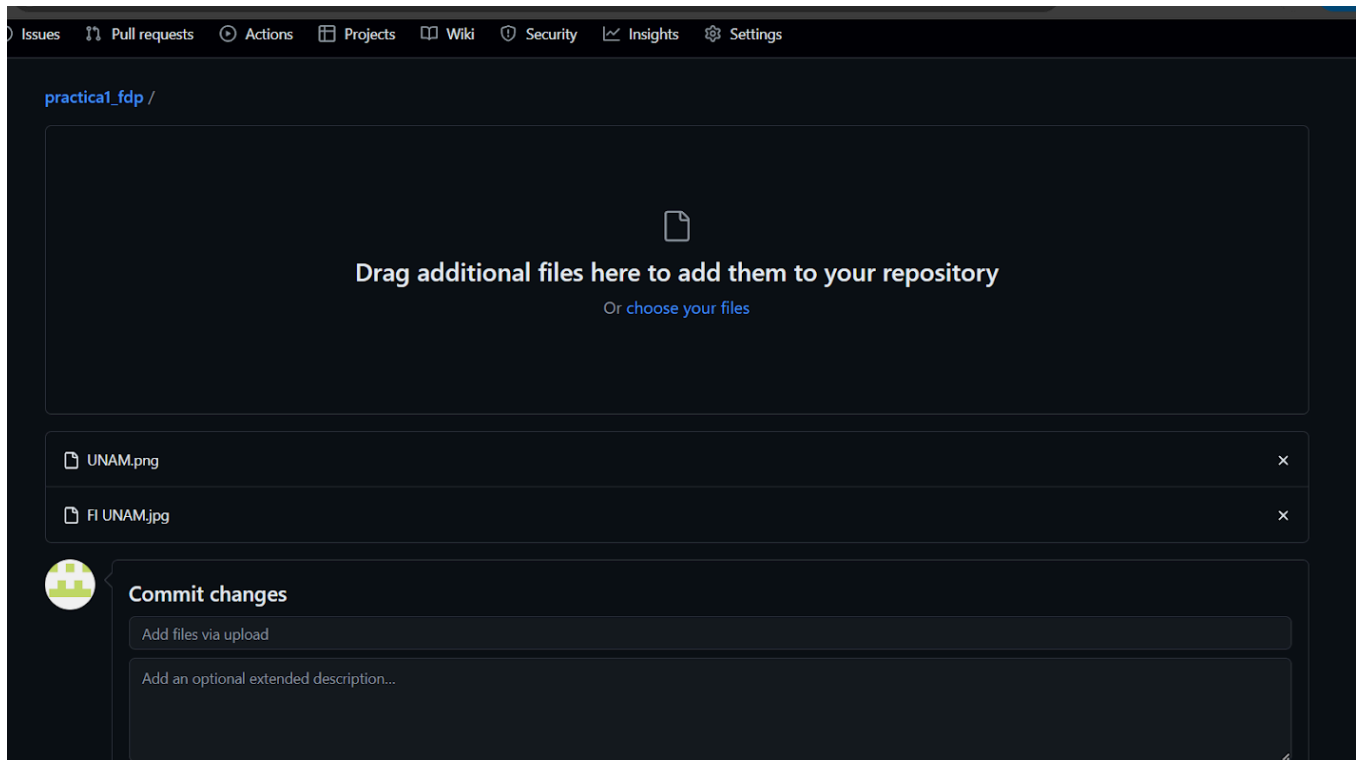
Estás creando un repositorio público en tu cuenta personal.

Crear repositorio

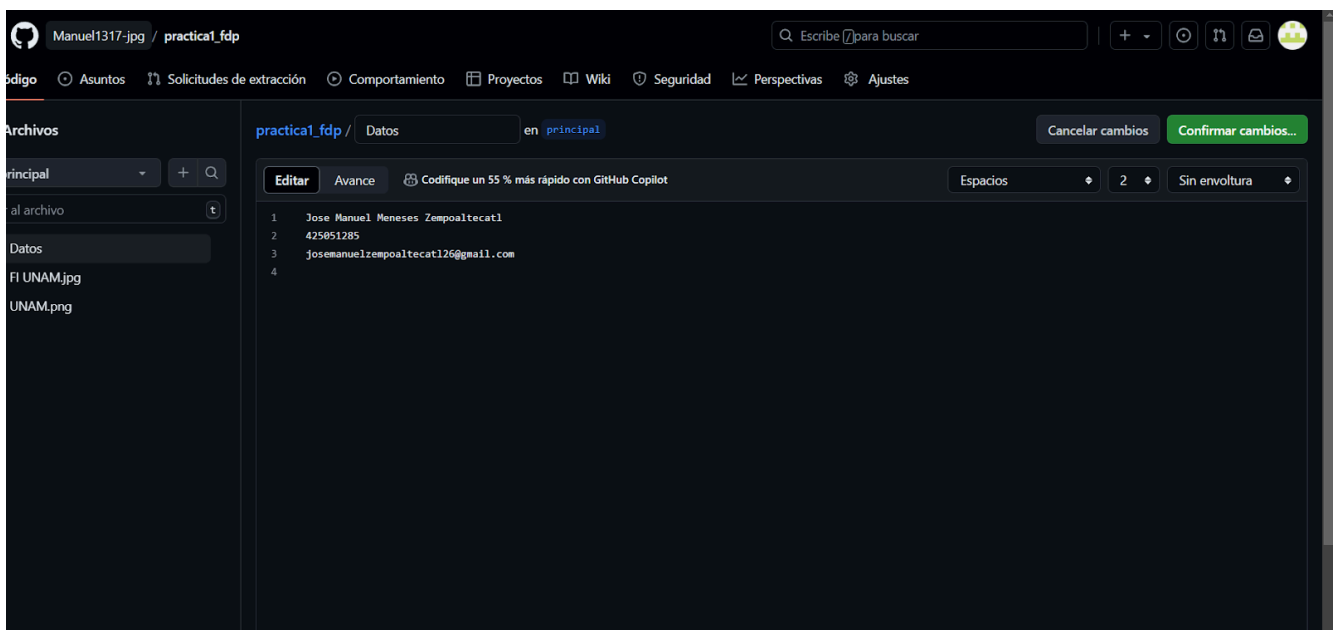
3. Creación de un Archivo nuevo llamado Datos en el cual anexamos nuestro nombre además de una breve descripción de nuestro archivo.

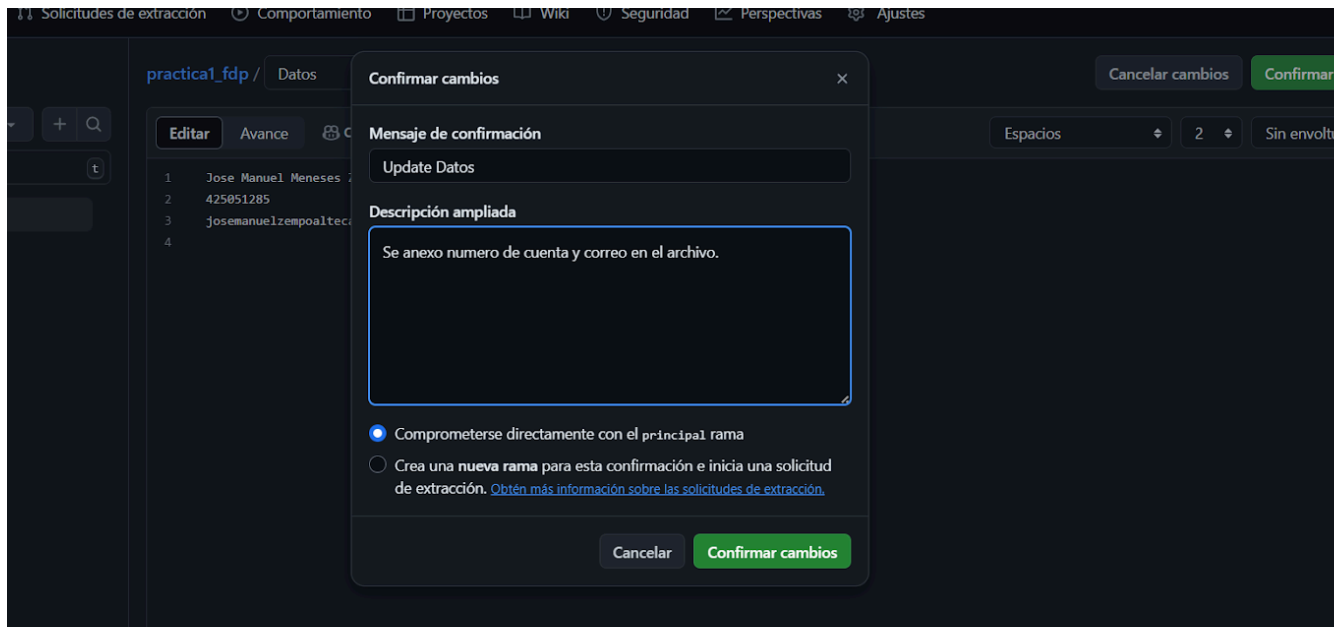


4. Subiremos dos imágenes locales, escudo de la facultad y de la universidad.

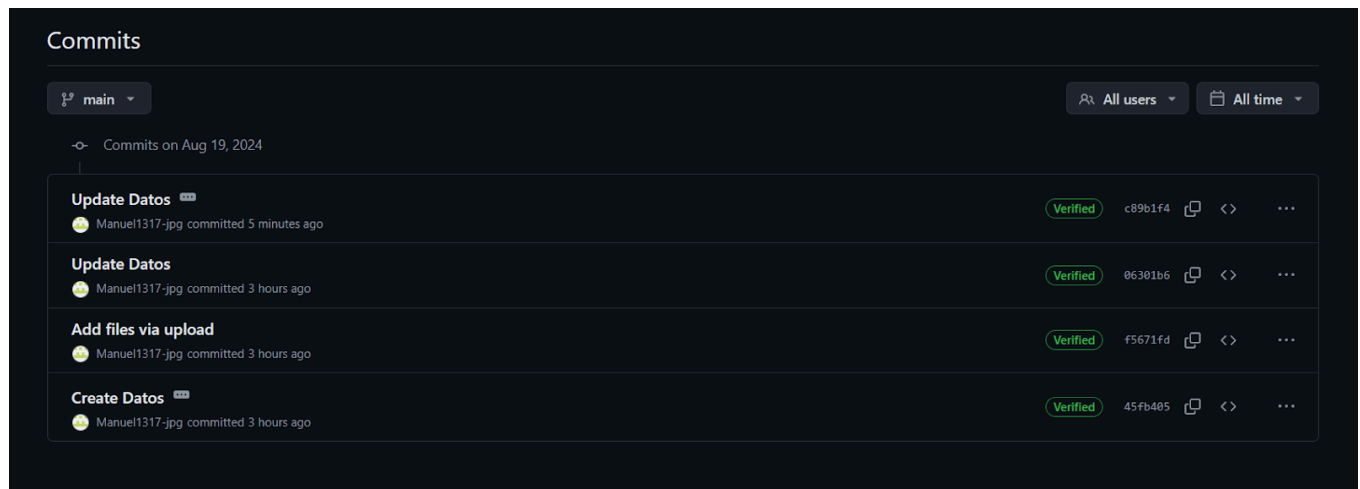


5. Modificar un archivo: damos click en el archivo “Datos” y posteriormente hacemos click en el botón con forma de lápiz, agregamos nuestro número de cuenta y correo y registramos lo que hemos cambiado en la descripción de la confirmación o commit.





6. Revisando la historia de nuestro repositorio: En esta sección se pueden revisar los cambios y estados en nuestro repositorio.



7. Actividad final: Link del repositorio.

https://github.com/Manuel1317-jpg/practica1_fdp

Conclusiones.

Como ingenieros en computación es importante aprender a usar de manera más profunda las tecnologías de la información así como comprender la gran importancia que estas tienen en la organización y gestión de los proyectos que en un futuro desarrollemos para desenvolvernos de mejor manera en nuestra vida estudiantil y laboral.

El uso de búsquedas avanzadas en google con los comandos representa una eficiencia que nos garantiza una mejor experiencia en la búsqueda del conocimiento, mientras que la cuenta *github* nos garantiza una gestión avanzada de los proyectos que desarrollemos como estudiantes o profesionistas así como llevar un recuento de los cambios de nuestros proyectos cuando trabajemos en equipo.