



**INSTITUTO POLITECNICO  
NACIONAL**



**ESCUELA SUPERIOR DE COMPUTO**

**DESARROLLO DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS  
4CM11**

**VIDEOS**

**“10 ERRORES QUE COMETES AL PROGRAMAR”**

**“UNIVERSO HOSTIL”**

**“SUPERCOMPUTADORAS”**

**Prof. CORONILLA CONTRERAS UKRANIO**

**Alumno.**

**Puertos Gomez Marcos**

**03/10/2023**

- 10 ERRORES QUE COMETES AL PROGRAMAR.

Código limpio. Es importante conocer las mejores prácticas en cuanto a la programación y los paradigmas que existen para cada situación.

Comentarios útiles. Los comentarios siempre son buenos, a pesar de que uno mismo entienda cómo funciona, todo con el fin de poder ser entendible para los demás.

Unit testing. Poner a prueba algo hecho por nosotros es difícil sin embargo debe ser algo que hagamos a menudo con el fin de asegurar que lo que realizamos funciona tal y como se necesita.

Aceptar fallar. Después del fallo hay que seguir mejorando con el fin de aprender sobre lo mismo.

Terminal o línea de comandos. En la actualidad es algo del día a día y que debe ser ya no una herramienta si no una necesidad el uso y aprendizaje de esta herramienta.

Git. Al igual que la línea de comandos es importante conocer el flujo de trabajo de la industria con el fin de poder ser más productivo y saber trabajar en equipo.

Crear proyectos. Todos los proyectos debemos terminarlos y crear todos los pasos anteriores.

Entender el por qué. Fuera de solo programar es saber por qué y cómo funcionan las cosas para poder superarse.

Enamorarte de un lenguaje. Es incorrecto casarse con un lenguaje por que lo más importante es saber en qué momento es conveniente usar una tecnología u otra.

- UNIVERSO HOSTIL.

Durante las Votaciones en Bélgica hubo un error al computar los votos mediante un sistema basado en tarjetas que habilitaban el voto y lo guardaban, este proceso falló por lo que se pudo en investigación por equipos de científicos.

4096 fue el número de votos extras mismo que después de las investigaciones se determinó que fue inducido por neutrones de las partículas de rayos cósmicos que afectaron al bit 12 del registro de votos.

Derivado al hallazgo Intel Vram investigó sobre el evento y determinó que existía una alteración de evento único por radiación mismos que son causantes de los rayos cósmicos. Víctor Hess descubrió que los Rayos cósmicos están cargados con protones y a su vez desencadenan y crean nuevas partículas como los protones, fotones, etc.

La investigación se comprobó ya que durante el Juego de Mario por un youtuber se detectó una interrupción de evento único que después se mostró el cambio.

La solución por parte de las empresas de tecnología son el Código de errores y ECC.

- SUPERCOMPUTADORAS.

Mecanismo de antecitera fue la primera computadora Analógica que a pesar de su descubrimiento se dice que fue la primera computadora.

Se habla de una fuerte controversia entre el tipo de cómputo que se ha tenido hasta ahorita que son Analógica vs Digital.

Muchas de estas computadoras fueron impulsadas por la Predicción de mareas y que generó una serie de máquinas que posteriormente fueron especializando para realizar cálculos automatizados como lo fue máquina para integrar

La primera Computadora digital que se consideró más analógica pero con uso de electricidad fue el Amplificador operacional para mortero que fue usado en la segunda guerra mundial.

Las computadoras de este tipo de vio que son exactas sin embargo podría ser como anteriormente modificables por factores externos y cambiantes.