

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.

Codigo limpio. Es importante conocer las mejores practicas en cuanto a la programacion y los paradigmas que existen para cada situacion.

Comentarios utiles. Los comentarios siempre son buenos, a pesar de que unos mismo entienda como funciona, todo con el fin de poder ser entendible para los demas.

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

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

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

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

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

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

Enamorarte de un lenguaje. Es incorrecto casarce con un lenguaje por que lo mas importante es saber en que momento es coenveniente usar una tecnologia 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 numero 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 determino 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 anticitera fue la primera computadora Analógica que a pesar de su descubrimiento se dice que fue la primer 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 de fueron especializando para realizar cálculos automatizados como lo fue máquina para integrar

La primer 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.