

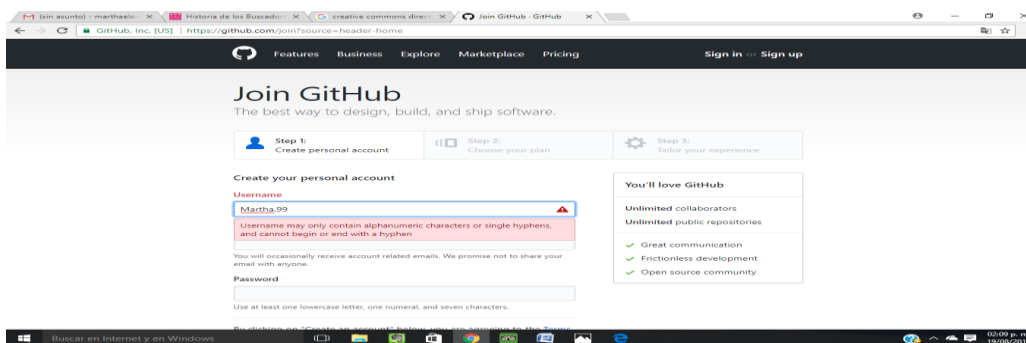
Grupo: 1104 Fecha: 23/08/2017

Nombre alumno: Flores Garduño Martha Elena

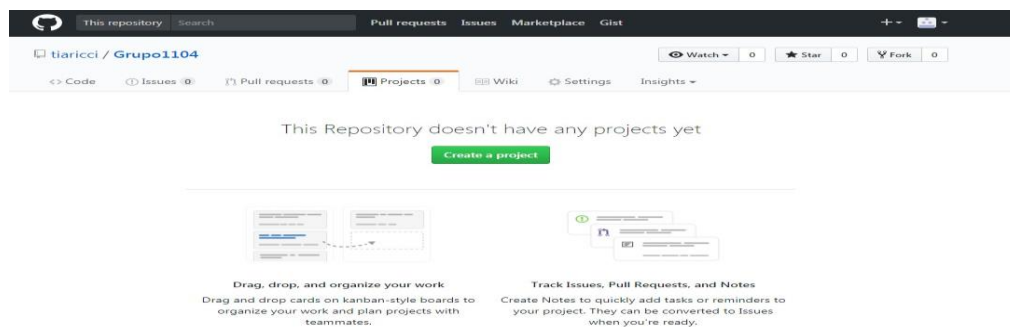
Práctica 1. La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería.

Realice las siguientes actividades e incluya una impresión de pantalla por cada una.

1. Cree una cuenta propia en *GitHub*
<https://github.com/join?source=header-home>

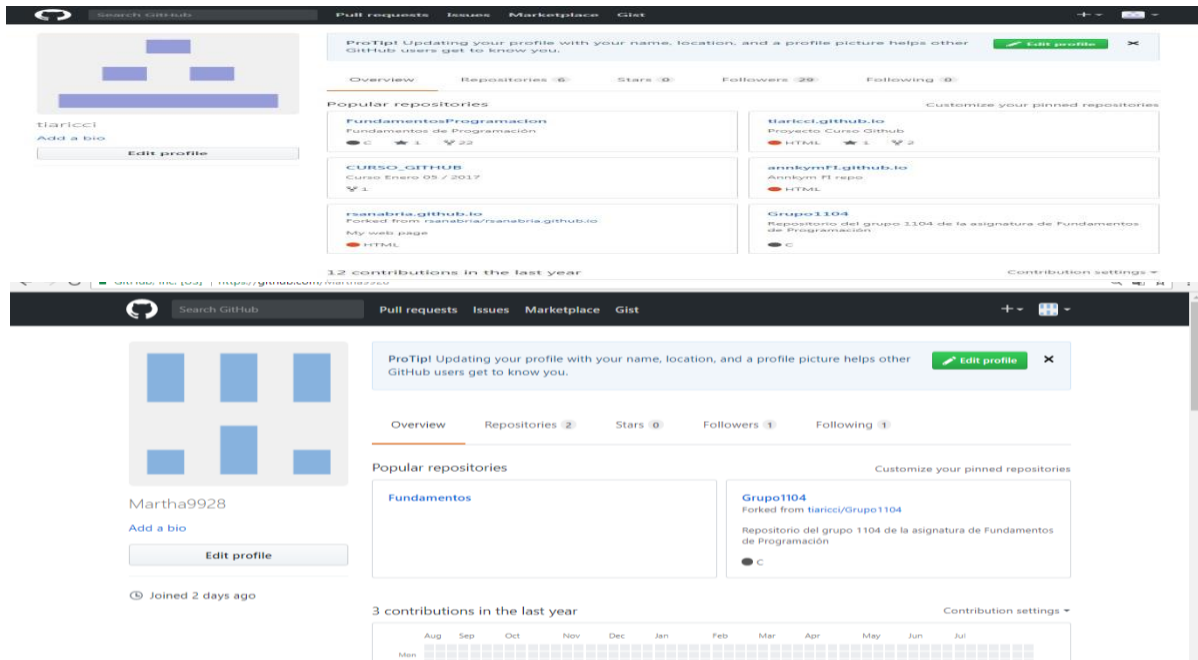


2. Cree un nuevo proyecto en *GitHub*



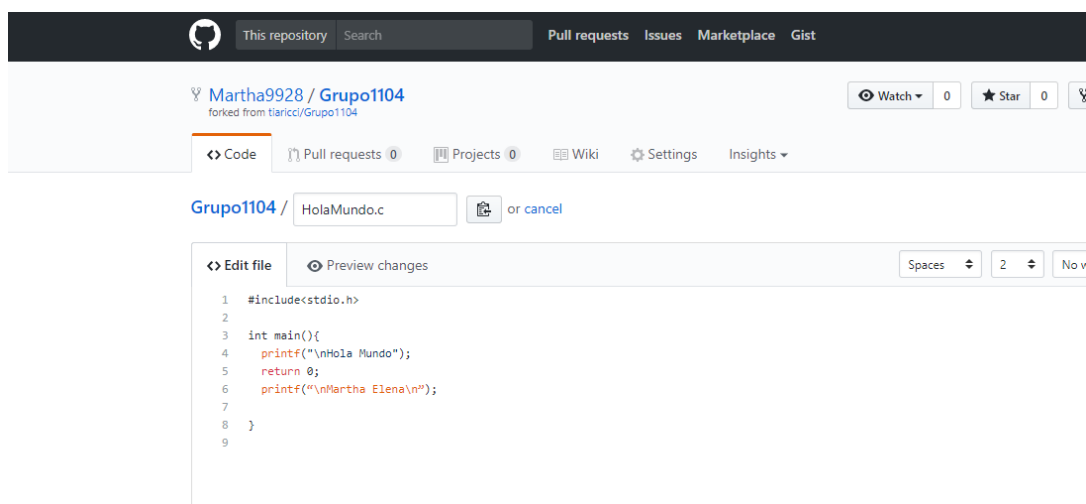
3. Busque al usuario *tiaricci* y agregue el código que dice *HolaMundo* a su propio repositorio

<https://github.com/tiaricci/Grupo1104>



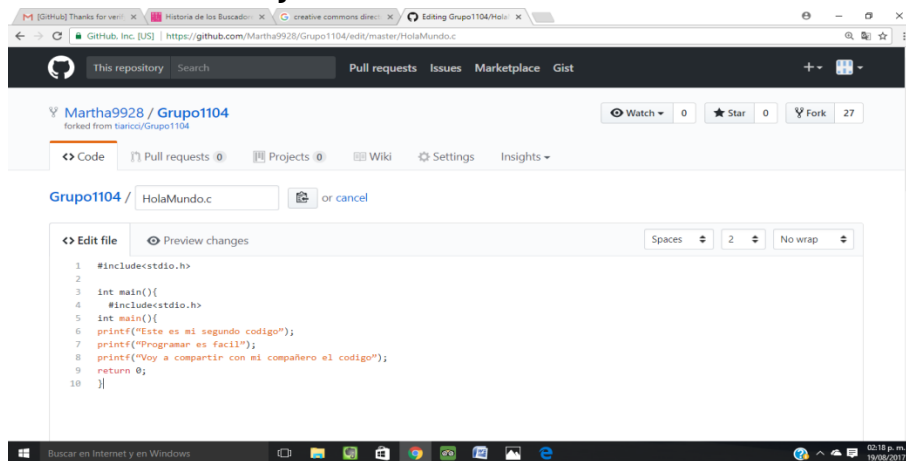
4. Agregue una línea de código extra al código *HolaMundo* y coloque su nombre:

Ej. `printf("\nPONER EL NOMBRE AQUI\n");`



5. Cree un nuevo código y compártalo con el compañero que este a su derecha o izquierda y agregue también la misma línea de código del punto 4. Puede utilizar el código siguiente para tal efecto.

```
#include<stdio.h>
int main(){
    printf("Este es mi segundo codigo");
    printf("Programar es facil");
    printf("Voy a compartir con mi compañero el codigo");
    return 0;
}
```



6. Agregue la impresión de pantalla seleccionando la opción de *History*

Responda las siguientes preguntas según corresponda

1. ¿Cuál es la diferencia entre un navegador y un buscador?

La diferencia es que el navegador es un programa que instalas en tu ordenador para acceder a cualquier sitio web en Internet. Por otra parte, el buscador es un sitio web al cual ingresas a través de un navegador, y que te permite encontrar otros sitios web, imágenes o información sobre algo en Internet. Por lo que para ingresar a un buscador, debemos hacerlo a través de algún navegador

2. ¿Qué es un metabuscador?

Es un buscador de buscadores, el metabuscador no tiene base de datos propia y localiza la información en los motores de búsqueda más usados.

El metabuscador es un sistema que localiza información en los motores de búsqueda más usados y carece de base de datos propia.

3. Coloque la imagen de por lo menos 7 buscadores diferentes con el año de su lanzamiento.



1995 – AltaVista
1995 – Yahoo!
1996 – Inktomi
1997 – Google
1997 – Ask
1998 – Teoma
2009 – Bing

5. Para usted, ¿Cuál es el mejor navegador y por qué?

Google Chrome, porque para mi es el que tiene más velocidad y encuentra exactamente la información que necesito

7. Mediante el buscador de google (*google search*) haga una búsqueda de la siguiente imagen:



Escriba el tamaño de la imagen:

130 × 45

Significado:

Licencias de derecho de autor abierta y/o libre para obras culturales, científicas y educativas.

Año en el que se fundó:

2001

Director Ejecutivo:

Ryan Merkley

Fundadores:

Lawrence Lessig

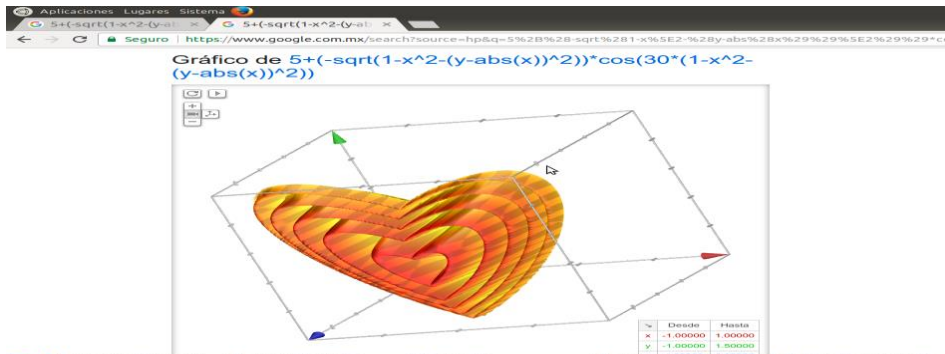
Página oficial:

<https://creativecommons.org/>



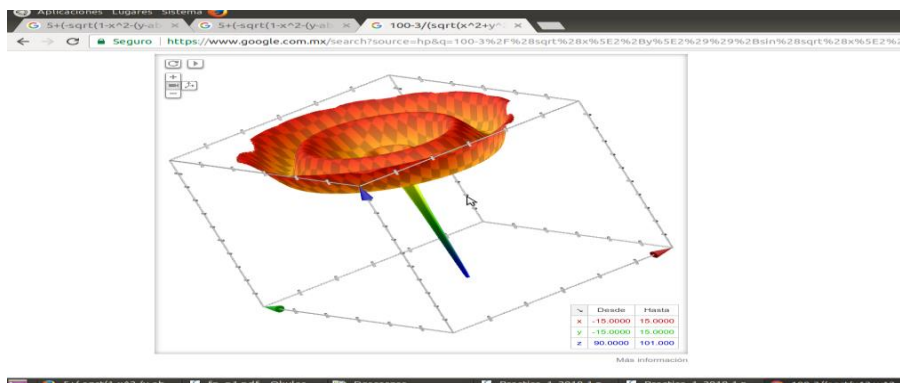
8. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$$5 + (-\sqrt{1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2}) * \cos(30 * ((1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2))), \text{ x is from } -1 \text{ to } 1, \text{ y is from } -1 \text{ to } 1.5, \text{ z is from } 1 \text{ to } 6$$



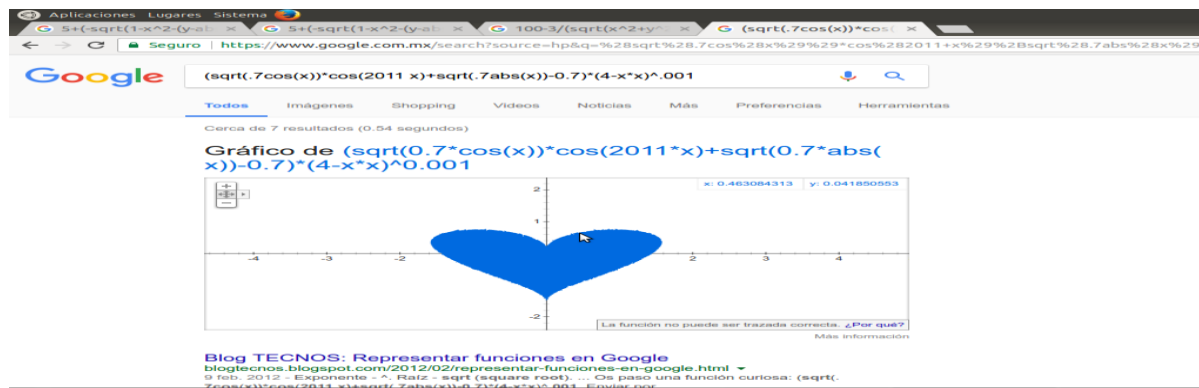
9. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$$100 - 3 / (\sqrt{x^2 + y^2}) + \sin(\sqrt{x^2 + y^2}) + \sqrt{200 - (x^2 + y^2)} + 10 * \sin(x) + 10 \sin(y) / 1000, \text{ x is from } -15 \text{ to } 15, \text{ y is from } -15 \text{ to } 15, \text{ z is from } 90 \text{ to } 101$$



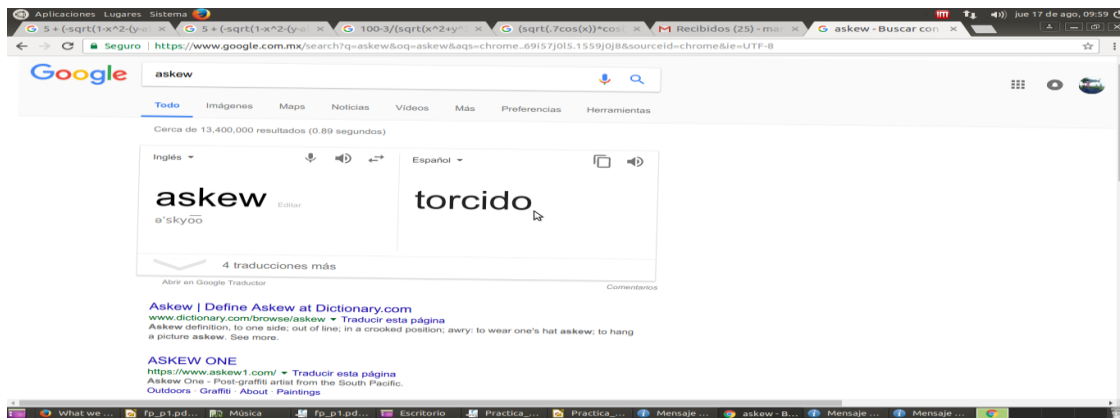
10. Utilizando las gráficas en 2D que Google ha introducido para generar gráficas de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$$(\sqrt{.7\cos(x)})\cdot\cos(2011\ x)+\sqrt{.7\text{abs}(x)}-.7\cdot(4-x\cdot x)^{.001}$$



11. Utilizando el buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra: *askew*. Copie y pegue el resultado.

google search

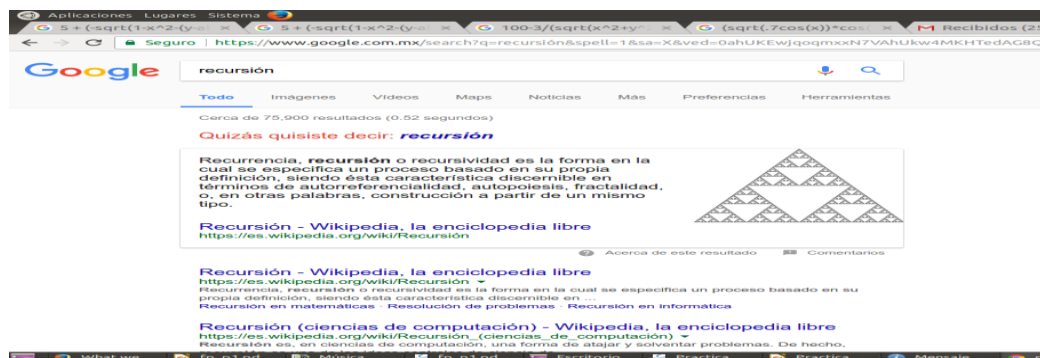


12. Utilizando el buscador de google () busque la siguiente palabra: recursión. Copie y pegue el resultado.

Si en el resultado aparece lo siguiente:

Quizás quisiste decir: *recursión*

Vuelva a intentarlo hasta que no aparezca la “sugerencia”. ¿Qué ha sucedido?



13. ¿Cuál es la definición de *easter egg*?

Artículo [Discusión](#) Leer [Editar](#) [Ver historial](#)

Huevo de pascua (virtual)



Este artículo tiene [referencias](#), pero necesita más para complementar su verificabilidad. Puedes colaborar agregando referencias a [fuentes fiables](#) como se indica [aquí](#). El material sin fuentes fiables podría ser [cuestionado](#) y [eliminado](#). Este aviso fue puesto el 19 de febrero de 2015.

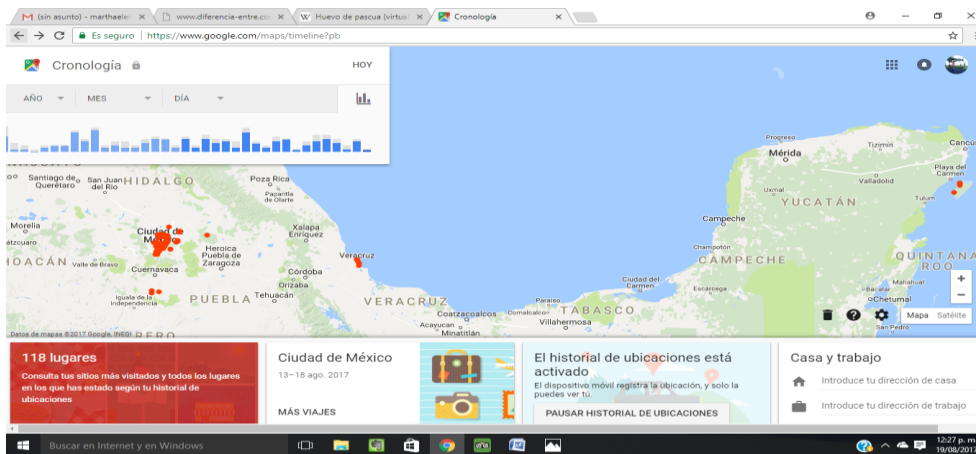
Para los huevos de pascua tradicionales, véase [Huevo de Pascua](#).

Un **huevo de pascua** o **huevo pascual**¹ (en inglés **easter egg**) es un mensaje o capacidad oculta contenido en [películas](#), [discos compactos](#), [DVD](#), [Blu-ray](#), [programas informáticos](#) o [videojuegos](#). El origen del término se encuentra en el videojuego de [Atari Adventure](#) de 1978, que contenía el primer huevo de pascua virtual que se conoce, introducido por el programador [Warren Robinett](#) (su propio nombre)²

Entre los [programadores](#), parece haber una motivación en dejar una marca personal, casi un toque artístico sobre un producto intelectual, el cual es por naturaleza estándar y funcional. Pero el motivo de Warren Robinett parece haber sido el de obtener reconocimiento por su trabajo, porque en ese entonces no se les daba crédito a los programadores de videojuegos. Es una acción análoga a la de [Diego Rivera](#) al incluirse en sus murales, o a la de [Alfred Hitchcock](#) o [Stan Lee](#) colocándose como extra en sus propias películas (lo que luego se llamaría [cameo](#)).

14. Mediante Google Location History. ¿Cuántos lugares ha registrado *google* que ha estado?

118



Escriba sus conclusiones y detalles importantes al realizar esta práctica

Para mi esta práctica fue de mucho aprendizaje así como de utilidad porque aprendí mucho sobre cosas que desconocía como los navegadores y buscadores, así como conocer los más comunes de ellos, pero sobre todo aprendí bastante sobre todas las herramientas que nos proporciona google, que a pesar que es lo que la mayoría más usamos no conocíamos todo con lo que nos ayuda google como buscar por imagen o graficar en 3D, que es de las funciones que más me servirá para la Facultad.

Link del Repositorio

https://github.com/Martha9928/practica1_fdp