|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Imagen que contiene dibujo, taza  Descripción generada automáticamente | **Carátula para entrega de prácticas** | |
| Facultad de Ingeniería | | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación

salas A y B

|  |  |
| --- | --- |
| *Profesor:* | Ernesto Alcantara Concepcion |
| *Asignatura:* | Fundamentos de programación |
| *Grupo:* | 17 |
| *No de Práctica(s):* | 1 |
| *Integrante(s):* | Ruiz Sanchez Yael Nacxit |
| *No. de Equipo de cómputo empleado:* |  |
| *No. de Lista o Brigada:* | 41 |
| *Semestre:* | Primer semestre |
| *Fecha de entrega:* | 17 de Septiembre del 2021 |
| *Observaciones:* |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_

**1.INTRODUCCIÓN:**

En esta práctica entenderemos parte de los procesos de programación, nos adentraremos un poco más en la historia para saber de en donde salieron o cuales son las raíces del cálculo, las cuales ya vimos en clases, por otro lado, aprenderemos a utilizar las diversas herramientas que nos proporciona el servicio de Google, así como también el usar los comandos de búsqueda, la calculadora, el convertidos de unidades, las graficas en 2D, el Google académico y la búsqueda de imágenes.

También, conoceremos las herramientas de un diferente software para así crear un conocimiento solido el cual nos va a ayudar resolver ciertos trabajos académicos de una manera más y mejor organizada, para esto también es fundamental el saber como crear un almacenamiento en la nube debido a que esto ayudara al proceso de organización.

**2. Crear una cuenta en OneNote y crea un documento con el resumen de lo visto en la primera semana de clases.**

En la primera semana, de la clase de fundamentos de la programación vimos ciertos puntos los cuales han ayudado a la evolución de la programación, estos puntos se remontan al pasado, como por ejemplo la tablilla de Plimpton 322, la cual es una serie de números en cuatro columnas escritas en un sistema sexagesimal.

Por otro lado, también existe un registro el cual es el papiro de los muertos, el cual es una pieza egipcia la cual incluye referencias a grandes números o el hueso de lebombo, el cual ayudaba a tener un cierto tipo de cuentas debido a que le hacían líneas al hueso, también existen los números babilónicos o los huesos de Napier, que este último es una de las primeras herramientas de cálculo.

Todo esto nos lleva a tener un registro, el cual como ya lo mencioné ayudo a tener una evolución en la programación como actualmente hoy la conocemos y así ciertas herramientas las cuales se van convirtiendo en máquinas que almacenan información y estas necesitan de una cierta interacción humana, todo esto para que tenga un debido funcionamiento.

De ahí naces o se crean ciertos mecanismos como lo es el de Antikythera, el cual tenía como función el predecir posiciones astronómicas y los eclipses hasta 19 años, esto es un ejemplo de la interacción entre máquina-humano, y así un buen funcionamiento del artefacto.

Actualmente, gracias a todos los avances tecnológicos logramos saber y llegar a conocer más sobre temas o cosas que puede que en el pasado les hubiese gustado saber, pero sin ninguna duda, gracias a las bases y conocimientos que nos dejaron hoy tenemos estas tecnologías que pueden ser de gran utilidad si les das un correcto uso.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**3. Realiza una búsqueda en Google utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes.**

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente**4. Utilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing”.**

Una máquina de Turing es un dispositivo que manipula símbolos sobre una tira de cinta de acuerdo con una tabla de reglas.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**5. Utilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente**6. Utiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix**

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

**7. Utilizando la calculadora de google resuelve las siguientes operaciones:**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**4+2-3 =**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente-9+4(2) =**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**5+((12/3) (2)) =**

**2[(3-2) (5-8)] =**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**(4+2) (-3) =**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**(-9+4)2 (2) =**

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente**(5+12/3) (2)3 =**

**2[(3-2) (5-8)2]/9-2(5-2) =**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**8. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y buscar los libros “Programación en C”.**

Entre libros y libros electrónicos de texto completo los cuales busqué en la biblioteca digital de la UNAM encontré un total de 23 ejemplares.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En la biblioteca virtual hay alrededor de 600 ejemplares, después de aplicar los filtros de or y and se redujo a 145, cabe recalcar que no todos están en texto completo.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

**9. Hacer la actividad de casa de la página 18. Sobre el uso de Github.**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

**Conclusiones**

Logré obtener un aprendizaje, debido a que en mayor parte lo más nuevo para mí en esta práctica respectivamente fue el programa de GitHub y todo lo que conlleva hacer la actividad en esta plataforma.

Por otro lado, logré hacer de manera adecuada los diferentes cálculos, búsquedas y graficas que se proponían en la práctica, también aprendí a usar los comandos de búsqueda y aprendí algunos nuevos que no sabía que existían.

En lo personal no tuve ningún problema con respecto a las búsquedas, operaciones y gráficas, la única dificultad fue en GitHub, debido a que al principio no entendía muy bien su interfaz pues es una nueva plataforma para mí, tuve ciertos problemas al hacer y entender los commits, crear un nuevo repositorio y algunos detalles dentro de la aplicación.

Después de varios errores comencé a entender de mejor manera la plataforma y como es que funciona, a pesar de que en la práctica decía que había que hacer dentro de GitHub; al final logre hacer lo que me pedían y como lo iban indicando, con un poco de paciencia resulto muy bien y aprendí después de moverle varias cosas como configuraciones, las flechas que nos hacían regresar a versiones anteriores del commit.

En general entendí y aprendí los objetivos de esta práctica, anexo el link de GitHub.