**Trabajo practico n°3**

**Alumnos: Francisco Aguirre, Pablo Vasquez, Elias Cussi, Noah Molina**

1- ¿Que son las librerías, y como se instalan?

2- ¿Cuáles puedes citar y para que la utilizarías?

1\_Las librerías son conjuntos de código preescrito y precompilado que contienen funciones y herramientas que pueden ser utilizadas para facilitar la creación de programas y aplicaciones. Las librerías están diseñadas para ayudar a los programadores a ahorrar tiempo y esfuerzo al proporcionarles una funcionalidad común y reutilizable que pueden integrar en sus propias aplicaciones.

Para instalar una librería, generalmente se sigue un proceso similar en la mayoría de los lenguajes de programación. Primero, se debe encontrar la librería que se necesita y verificar si es compatible con la versión del lenguaje que se está utilizando. Luego, se puede descargar la librería desde su fuente oficial o instalarla usando una herramienta de gestión de paquetes que viene con el lenguaje.

Una vez que se tiene la librería, generalmente se debe incluir su código en el proyecto o aplicación que se está desarrollando, ya sea importando sus módulos o agregando sus archivos a la estructura del proyecto.

2\_Puedo citar las librerías:

rect(): La utilizaría para crear un rectángulo.

triangle(): La utilizaría para crear un triangulo.

line(): La utilizaría para crear una línea.

angle(): La utilizaría para darle curvatura a una línea.