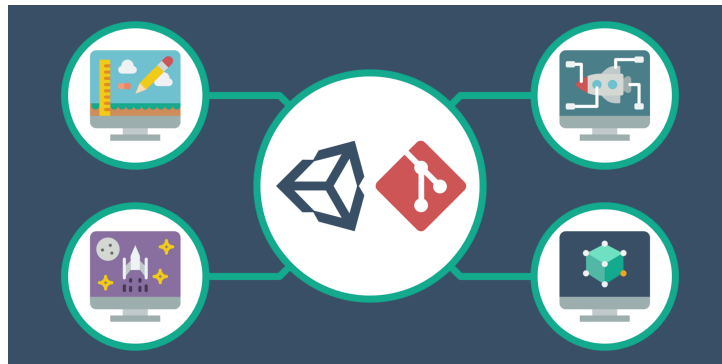


PRÁCTICA 1

Control de versionamiento Git y Unity

COMPETENCIA:

El alumno se familiarizará con el flujo de trabajo en la integración de control de versionamiento Git y Unity Game Engine.



DESCRIPCIÓN:

- 1.- Crear un nuevo repositorio público en Github e inicializarlo con un Readme y archivo gitignore.
- 2.- Instalar git y Github desktop para manejo de repositorios locales.
- 3.- Clonar repositorio localmente.
- 4.- Crear nuevo proyecto de Unity dentro del directorio del repositorio y realizar primer commit del proyecto vacío.
- 5.- Responder las siguientes preguntas.
 - ¿Qué es Git?
 - ¿Qué es un commit?
 - ¿Qué es un branch?
 - ¿Qué es un merge?
 - Describa el funcionamiento de las acciones fetch, pull, push.

PROBLEMA.

Dado un arreglo de **números enteros** *nums*, para cada elemento *nums[i]* encontrar cuántos números en el arreglo son **menores** que dicho elemento. Regresar el resultado en un arreglo.

Ejemplo.

Input: *nums* = [8,1,2,2,3]

Output: [4,0,1,1,3]

REQUERIMIENTOS:

1. Reporte de práctica en formato PDF.
2. Indicar enlace del repositorio en Github.

COMENTARIOS Y CONCLUSIONES