	Carátula para entrega de prácticas	
Facultad de Ingeniería		Laboratorio de docencia

**Laboratorios de computación
salas A y B**

Profesor:	Alejandro Pimentel
Asignatura:	Fundamentos de programación
Grupo:	03
No de Práctica(s):	6
Integrante(s):	Nava Pamatz Oscar Gustavo
No. de Equipo de cómputo empleado:	30
No. de Lista o Brigada:	35
Semestre:	2020-1
Fecha de entrega:	30/09/2019
Observaciones:	<p>En esta práctica hace falta desarrollo del tutor de vim, según lo que se ve en tus capturas, no abriste el archivo, sino que creaste uno nuevo, debes asegurarte de que el archivo se encuentre en la carpeta. Además no muestras el proceso ni evidencias de compilación ni ejecución del primer programa en C.</p>

CALIFICACIÓN: 6

Práctica 6

Entorno de C

Objetivo:

Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

Actividad 1:

El texto plano es el tipo de archivo más sencillo que hay, ya que en su contenido no hay otra cosa más que el texto que lo conforma.

Hacer una investigación muy somera acerca de los siguientes tipos de archivos:

1.- txt:

Un archivo de texto simple, texto sencillo o texto sin formato (también llamado texto llano o texto simple; en inglés «*plain text*»), es un archivo informático que contiene únicamente texto formado solo por caracteres que son legibles por humanos, careciendo de cualquier tipo de formato tipográfico.¹

Estos archivos están compuestos de bytes que representan caracteres ordinarios como letras, números y signos de puntuación (incluyendo espacios en blanco), también incluye algunos pocos caracteres de control como tabulaciones, saltos de línea y retornos de carro. Estos caracteres se pueden codificar de distintos modos. El sistema de codificación ASCII viene a ser la base primordial y no necesita de un identificador explícito en la comunicación digital.

Los documentos de texto llano son legibles por humanos -a diferencia de los archivos binarios-, son usados en ocasiones por ciertos programas como una forma de almacenamiento de los datos. La ventaja que este tipo de ficheros ofrece, además de la interoperabilidad ya que es un formato universal, es que un usuario puede acceder a los datos y modificar las variables para personalizar el programa.

Adicionalmente, cuando ocurre algún tipo de corrupción de datos, es más fácil para una persona arreglar problemas en un archivo de texto que en uno binario. Algunos formatos de texto (como XML) tienen mecanismos incluidos para especificar la codificación del documento, pero la gran mayoría de formatos no lo tiene. Como contrapartida, cualquier usuario podría leer y modificar el valor de las variables a su antojo, o aleatoriamente o por equivocación, siendo impredecibles los efectos sobre el programa.

2.- Markdown:

Markdown es un lenguaje de marcado ligerocreado por John Gruber que trata de conseguir la máxima legibilidad y facilidad de publicación tanto en su forma de entrada como de salida, inspirándose en muchas convenciones existentes para marcar mensajes de correo electrónico usando texto plano.

La clave del diseño de Markdown es la facilidad de su lectura, que hace que el lenguaje sea fácilmente interpretado, sin lucir como si hubiera sido marcado con etiquetas o instrucciones de estilo, como RTF o HTML, los cuales tienen etiquetas que hacen más difícil su lectura e interpretación.

No hay un estándar definido para Markdown, aparte de la implementación original de John Gruber, que algunos consideran obsoleto. Esto está ocasionado por la fragmentación, porque las diferentes personas escriben sus propias variantes de Markdown para corregir detalles o añadir características no incluidas.

3.- HTML

HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language ('lenguaje de marcas de hipertexto'), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. Se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.

4.- Latex

Es un sistema de composición de textos, orientado a la creación de documentos escritos que presenten una alta calidad tipográfica. Por sus características y posibilidades, es usado de forma especialmente intensa en la generación de artículos y libros científicos que incluyen, entre otros elementos, expresiones matemáticas. Es muy utilizado para la composición de artículos académicos, tesis y libros técnicos, dado que la calidad tipográfica de los documentos realizados en LaTeX, se considera adecuada a las necesidades de una editorial científica de primera línea, muchas de las cuales ya lo emplean.

LaTeX presupone una filosofía de trabajo diferente a la de los procesadores de texto habituales (conocidos como WYSIWYG, es decir, «lo que ves es lo que obtienes») y se basa en instrucciones. Tradicionalmente, este aspecto se ha considerado una desventaja (probablemente la única). Sin embargo, LaTeX, a diferencia de los procesadores de texto de tipo WYSIWYG, permite a quien escribe un documento centrarse exclusivamente en el contenido, sin tener que preocuparse de los detalles del formato. Además de sus capacidades gráficas para representar ecuaciones, fórmulas complicadas, notación científica e incluso musical, permite estructurar fácilmente el documento (con capítulos, secciones, notas, bibliografía, índices analíticos, etc.), lo cual brinda comodidad y lo hace útil para artículos académicos y libros técnicos.

5.- Csv

Los archivos CSV (del inglés comma-separated values) son un tipo de documento en formato abierto sencillo para representar datos en forma de tabla, en las que las columnas se separan por comas (o punto y coma en donde la coma es el separador decimal: Chile, Perú, Argentina, España, Brasil...) y las filas por saltos de línea.

El formato CSV es muy sencillo y no indica un juego de caracteres concreto, ni cómo van situados los bytes, ni el formato para el salto de línea. Estos puntos deben indicarse muchas veces al abrir el archivo, por ejemplo, con una hoja de cálculo.

El formato CSV no está estandarizado. La idea básica de separar los campos con una coma es muy clara, pero se vuelve complicada cuando el valor del campo también contienen comillas dobles o saltos de línea. Las implementaciones de CSV pueden no manejar esos datos, o usar comillas de otra clase para envolver el campo. Pero esto no resuelve el problema: algunos campos también necesitan embeber estas comillas, así que las implementaciones de CSV pueden incluir caracteres o secuencias de escape.

Además, el término "CSV" también denota otros formatos de valores separados por delimitadores que usan delimitadores diferentes a la coma (como los valores separados por tabuladores). Un delimitador que no está presente en los valores de los campos (como un tabulador) mantiene el formato simple. Estos archivos separados por delimitadores alternativos reciben en algunas ocasiones la extensión aunque este uso sea incorrecto. Esto puede causar problemas en el intercambio de datos, por ello muchas aplicaciones que usan archivos CSV tienen opciones para cambiar el carácter delimitador.

Editores

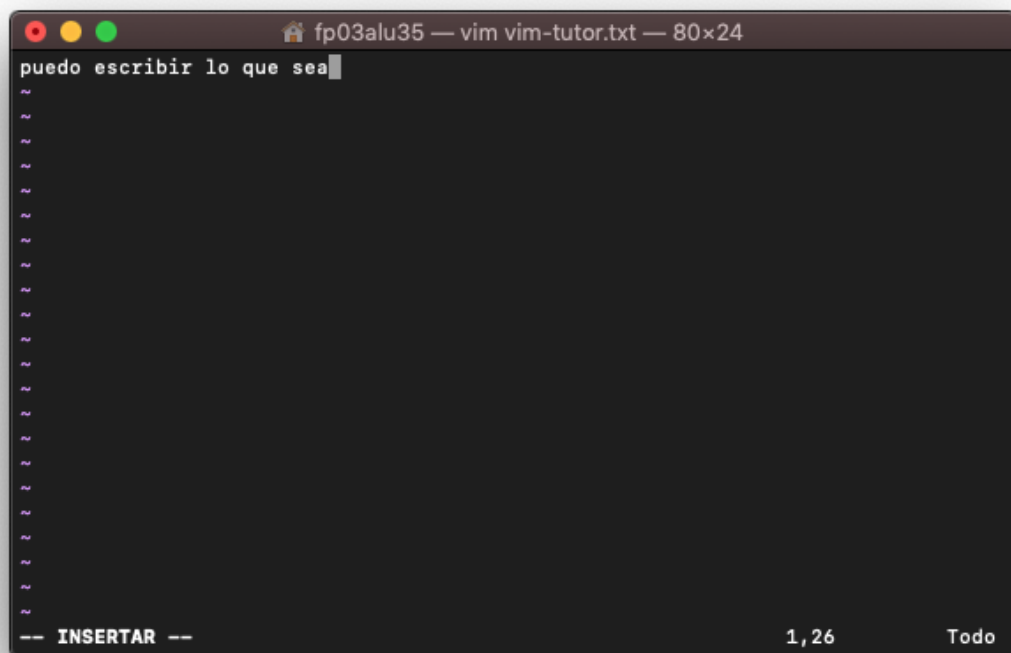
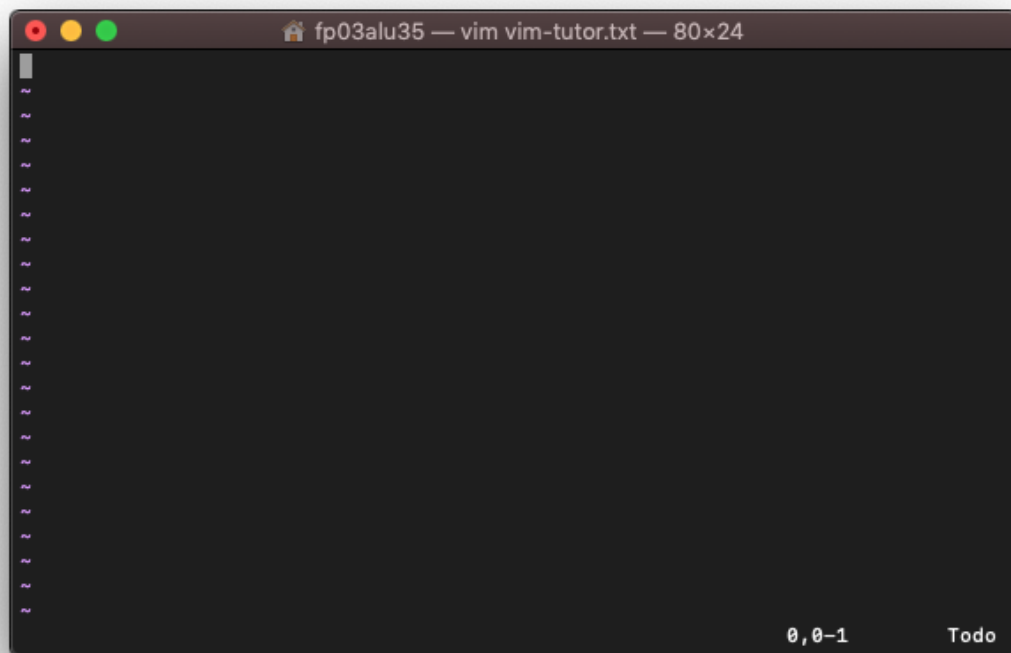
Un editor de texto es un programa que es capaz de editar texto plano. No confundir con los procesadores de texto.

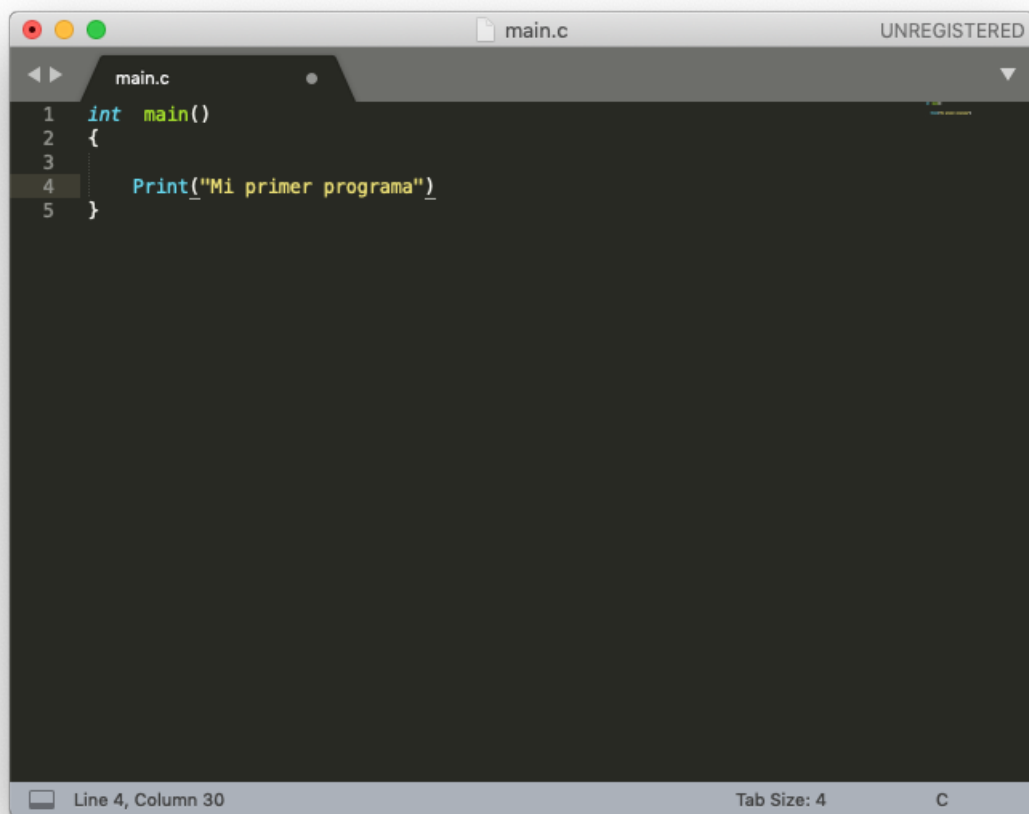
- Atom
- Bluefish
- Brackets
- Gedit
- Geany
- Emacs
- Nano
- Notepad++
- Pico
- Sublime Text
- Vim

etc.

ACTIVIDAD DE VIM

En esta parte tuve un error al descargar el archivo de texto, por lo cual al abrirlo me lo arrojó como vacío.





The image shows a screenshot of a code editor window. The window has a title bar with standard macOS window controls (red, yellow, green buttons) and a title "main.c". The editor area is dark-themed and contains the following C code:

```
1 int main()  
2 {  
3  
4     Print("Mi primer programa")  
5 }
```

The status bar at the bottom indicates "Line 4, Column 30", "Tab Size: 4", and a "C" icon.

Conclusiones:

La práctica me ayudó a conocer como se ejecuta un comando y como hacerlo de desde un editor de texto.

Me ayudará en futuras prácticas.