

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

PRÁCTICA 1. REPORTE SOBRE ACTIVIDAD EN CASA

INTRODUCCIÓN

La actividad que realizamos en el programa Github a manera de Tarea resultó bastante nueva para mí, debido a que nunca había estado familiarizado con una interfaz semejante, más que la del Html (a pesar de que casi no se parece en nada). Es bastante amigable con el usuario, ya que presenta diversos comandos con los cuales aún no estoy familiarizado pero que con el tiempo me acostumbrare a ellos. Además de esto, hay bastantes videos informativos sobre cómo usar Github.

INVESTIGACIÓN:

GitHub es una forja (plataforma de desarrollo colaborativo) para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se llama control de versiones a la gestión de los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo, es decir, que cada cambio que se hace al documento se guarda como un documento aparte debido a la forma del programa. Github se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de computadora. Lo característico de Github es que uno puede checar los cambios que cada persona hace en un programa o un repositorio, ya que dicha página es pública (también tiene una sección donde se pueden crear repositorio privados a cambio de cierto pago). Además de esto, utiliza un sistema de Información Kanban, el cual permite regular los tiempos que cada quién tiene para poder trabajar dentro de los proyectos.

Por otra parte, GitHub fue creado por Tom Preston Werner, Chris Wanstrath y P.J. Hyett (en Junio 4 Microsoft compró GitHub).

Github es un sitio el cual contiene Servicios de Repositorio-Git, el cual provee funciones en linea y en re como el feed, followers, wikis y una Gráfica de Red Social, lo cual (como mencioné anteriormente) lo hace bastante amigable al usuario, y permite checar lo que los demás hacen. Por último, el software que utiliza Github es Ruby on Rails y Erlang por GitHub.

DESARROLLO

Primero, lo que hicimos fue crear una cuenta propia para que además de poder buscar repositorios, nosotros también pudiéramos crear éstos mismos. Después, creamos un proyecto y un repositorio, el cual pusimos como nombre práctica 1_fdp, y lo ponemos como público con la opción README y finalmente creamos el repositorio, En este momento, ya tenemos una primera versión de este mismo archivo. Posteriormente, creamos un nuevo archivo el cual llamamos Datos y le colocamos parte de nuestra información, para finalizarlo dando click en "Commit", el

cual es una función que le indica al programa que ya terminamos de editar la versión en la que estamos trabajando. Consecuentemente, subimos dos archivos jpg los cuales eran los escudos de la UNAM y de la Fac. de Ingeniería. Al terminar este paso, editamos el repositorio "Datos" y le agregamos nueva información de nosotros, por lo cual se guarda una segunda versión del archivo datos. Como NOTA, todas las modificaciones y archivos que hacemos le colocamos un a pequeña descripción la cual damos click en "Comments"; esto sirve para indicar cuál fue el cambio que realizamos al subir o editar el archivo.

Finalmente, realizamos un reporte de los pasos a seguir para poder crear los repositorio y le mandamos el link del archivo al profesor vía TuAulaVirtual.

CONCLUSIONES

El uso de GitHub en la escuela y sobre todo en la parte de Programación es bastante útil debido a que la forma en la que se elabora y se maneja se presta a que exista mucho orden en los proyectos, y sobre todo es muy apto a errores, debido que guarda versión determinado tiempo y si uno desea cambiar las cosas o tomar otro curso, puede hacerlo sin ningún problema.

BIBLIOGRAFÍA

1. ["About - GitHub"](#). *GitHub*.

2. Gousios, Georgios; Vasilescu, Bogdan; Serebrenik, Alexander; Zaidman, Andy. "Lean GHTorrent: GitHub Data on Demand" (PDF). The Netherlands: Delft University of Technology & †Eindhoven University of Technology