|  |
| --- |
| Laboratorio de Computación  Salas A y B |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Profesor(a): | Ernesto Alcántara Concepción |
| Asignatura: | Fundamentos de Programación |
| Grupo: | 17 |
| No de Práctica(s): | 1 |
| Integrante(s): | Uribe Vázquez Rodrigo |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| No. de Equipo de cómputo empleado: | 6 |
| Semestre: | 24-1 |
| Fecha de entrega: | 30/08/23 |
| Observaciones: |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Introducción:**

Se probarán diversas herramientas de software para evaluar sus usos y aplicaciones, además de buscar en los medios que proporciona la institución recursos adyacentes a nuestros campos de interés para lograr una formación como ingenieros en computación de una forma más completa, pues es necesario que todos nosotros sepamos sacar el mayor provecho de las herramientas que se nos proporciona

El internet ofrece un sinfín de material para consultar de forma gratuita e instantánea, hay que aprovechar todas los medios que tenemos para conseguir información, ya que algunas páginas quizá nos brinden información y herramientas que nos serán de gran ayuda en lugares que consideraríamos inesperados, como un motor de búsqueda capaz de realizar cálculos y graficas de funciones sin visitar alguna página ajena a esta o tan simples como un lugar para hacer anotaciones que pueda sincronizarse a través de dispositivos con el uso de la nube

**Desarrollo:**

**1.** Crea una cuenta de Google drive, SkyDrive o Dropbox y crear una carpeta compartirla con todos los integrantes del equipo y con el correo:  
estructuradedatosyalgoritmosi@gmail.com. Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Se creó la carpeta compartida para las prácticas

**2.** Abre una cuenta de Microsoft y utiliza OneNote para crear un documento con un resumen de lo visto en la primera semana de clases.  
Si aun no tienes una cuenta puedes abrir una en el siguiente enlace: <https://www.comunidad.unam.mx/>

# A screenshot of a computer Description automatically generated

Creé los blocs de notas en OneNote e hice algunas anotaciones relevantes a las respectivas materias

**3.** Realizar una búsqueda en Google Académico utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. ¿Qué tipo de resultados obtienen?

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Busque “Lenguaje de programación en C” con el autor:” Sebastián Sánchez Prieto” y solo salieron esos cuatro resultados

**4.** Utilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing” (antepón la palabra “define:” Pon aquí el resultado

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Simplemente busqué “define máquina de Turing”

**5.** Utilizando Google grafica el sen, cos, tan, cotan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Busqué “f(x)=sin(x)”

A screen shot of a graph

Description automatically generated

Busqué “f(x)=cos(x) from pi to pi "”

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Busqué “f(x)=tan(x) from pi to pi "”

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Busqué “f(x)=cotangent(x) from pi to pi”

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

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Busqué “intitle:sistemas operativos intext:unix filetype:pdf” y encontré estos links: <https://docentes.uaa.mx/guido/wp-content/uploads/sites/2/2014/09/UNIX-Historico.pdf>, <https://www.utm.mx/~merg/prope/unix.pdf>, <http://persoal.citius.usc.es/tf.pena/ASR/Tema_2print.pdf>,

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

A white background with black numbers and symbols

Description automatically generated

**1)** 4+2-3=

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

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

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**3)** (5+)2=

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**4)** 2[(3-2) (5-8)]

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**5)** (4+2) (-3) =

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**6)** (-9+4)22=

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**7)** (5+)23=

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**8)**

A screenshot of a calculator

Description automatically generated

**8.** De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y la sección de recursos libres y busca el término “Programación en C”.

Escoja 5 libros y 5 recursos libres que considere pueden serle útiles para la clase y anote las citas de los libros y sitios web aquí.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Solo encontré 1 libro relacionado a “Programación en C” en el apartado de recursos libres con cita de: “Mechanca García, F. R. (1999). Fundamentos de programación en lenguaje C”

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Si amplio la búsqueda a “Programación salen otros recursos” como: <https://www.infomotions.com/musings/getting-started/getting-started.pdf>, <https://htdp.org/2003-09-26/Book/curriculum.html> y <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/IEB/ToolBox/CPP_DOC/book/redirector.cgi?url=%2Fbooks%2Fbv.fcgi%3Fcall%3Dbv.View..ShowTOC%26rid%3Dtoolkit.TOC>.

Busca en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central. Describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo.

Escoja 5 libros que considere pueden serle útiles para el curso y anote su bibliografía aquí.

De los 3229 relacionados a la programación considero importantes:

* Gómez, M. R. (2021). Curso de desarrollo web: HTML, CSS y JavaScript
* Chazallet, S. (2020). Python 3: los fundamentos del lenguaje
* Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press.
* Del Pilar Paredes Colmenar, M. (2020). Aplicaciones web.
* Malhotra, D., & Malhotra, N. (2018). Data structures and program design using C: A Self-Teaching Introduction. Mercury Learning and Information.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

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

Enlace para el repositorio en GitHub:

<https://github.com/RodUV255/practica1_fdp>

A screenshot of a computer

Description automatically generateds

**Conclusiones:**

Las herramientas examinadas en esta práctica sin lugar a duda nos serán útiles en nuestro camino para convertirnos en ingenieros en computación. Páginas como GitHub permiten acercarnos a proyectos de personas ubicadas alrededor de todo el mundo para ayudarlas o en otros casos que nos ayuden con un proyecto nuestro.

Los libros que pone a nuestra disposición la librería central de la UNAM nos servirán para dar un vistazo más profundo a todos los temas que consideremos relevantes, no solo en el ámbito de programación, sino que nos permite obtener información más especializada de todas las disciplinas que veremos durante la carrera.

Con OneNote podremos escribir notas duraderas y que mientras conservemos la cuenta no las perderemos, dando la oportunidad de repasar materiales previos para obtener conocimientos en un futuro. Además de la comodidad y velocidad que supone trabajar con medios digitales en lugar de medios físicos