

# Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

# Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	Adrián Ulises Mercado Martínez
Asignatura:	Fundamentos de Programación
Grupo:	1115
No de Práctica(s):	Práctica1
Integrante(s):	Ronaldo Ramírez Hernández
Semestre:	2019-1
Fecha de entrega:	20/08/18
Observaciones:	
_	
	CALIFICACIÓN:

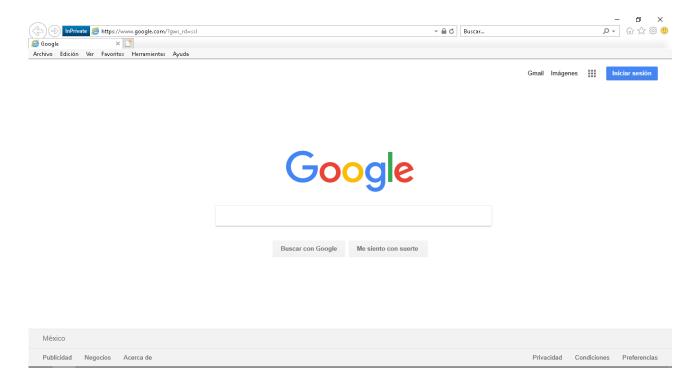
### Introducción

En la ingeniería actual se van a utilizar herramientas de índole electrónico, los más comunes son los buscadores de internet así como los repositorios (más comunmente conocidos como la nube). Estos elementos son esenciales para resguardar nuestros trabajos de investigación y experimentación en equipo. En la programación por ejemplo se utilizan repositorios como github y bitbucket para que, entre 2 o más desarrolladores se puedan modificar las líneas de código sin necesidad de estar cerca. Hechamos un vistazo a las herramientas del buscador google así como a crear un repositorio para nuestras prácticas que vayamos realizando durante el curso.

#### Práctica 1

- 1. La computación como Herramienta de trabajo profesional de ingeniería.
  - 1.1 Los buscadores. Un buscador es una herramienta que, valga la

redundancia, busca lo relacionado a las palabras que el usuario coloque. El navegador más común y más recurrido en todo el mundo es google.

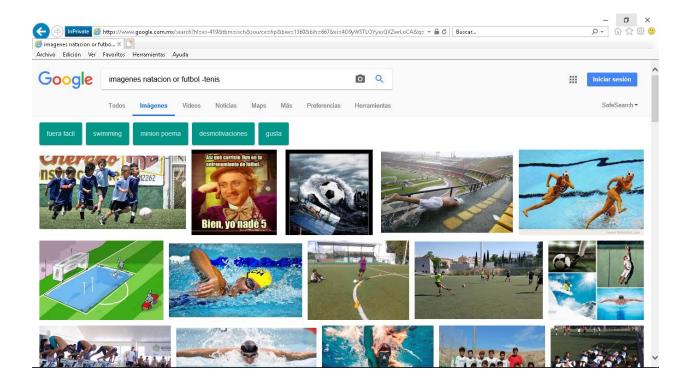


Este buscador cuenta con diferentes funciones para que el usuario encuentre cosas específicas como se muestra a continuación.

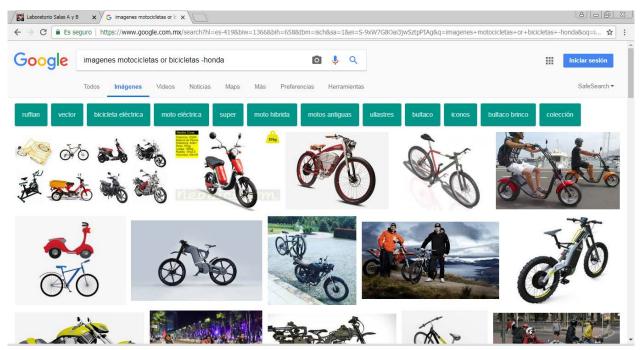
1.1.2 Imágenes . Para encontrar imágenes especificas se usa un comando como el siguiente:

Imágenes <tema1> or <tema2> -<tema que se desea excluir de la búsqueda>

Esto sirve para buscar imágene mrelacionadas a 2 temas específicos excluyendo uno que no queremos que se muestre. He aquí un ejemplo:

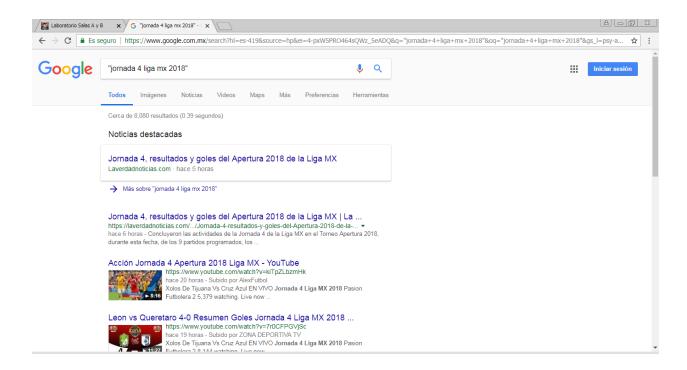


Aquí buscamos imágenes que tengan que ver con natación o fútbol a excepción del tenis que puede relacionarse con los deportes en general.

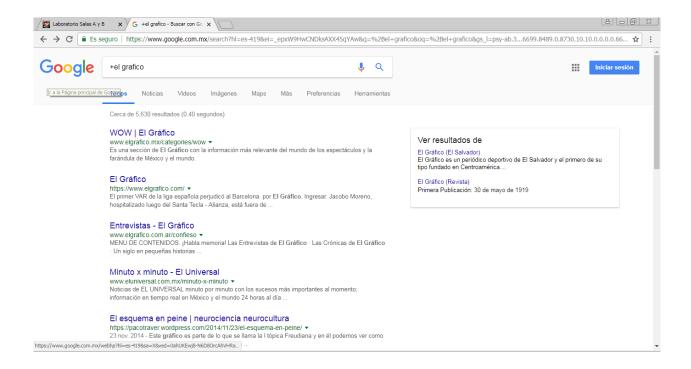


Aquí se buscó un tema relacionado a motocicletas y bicicletas que no tuvieran relación alguna con la marca Honda.

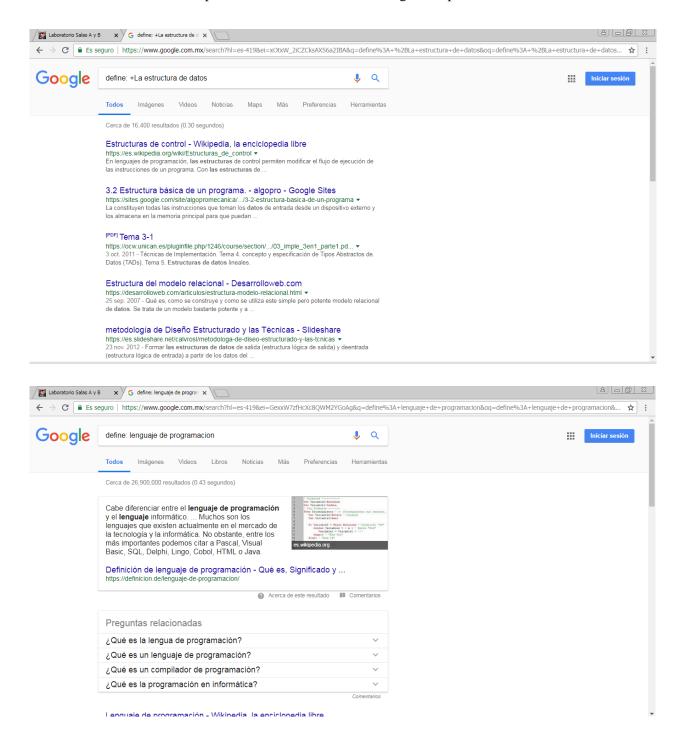
1.1.3**Tema en específico.** Se coloca el tema del que queremos encontrar exactamente las palabras que se incluyen en la oración. "<oración>".



**1.1.4 Palabras con articulos.** Se usan para buscar palabras que contengan un articulo "La, el, los,las,etc" para que el buscador incluya el articulo en su búsqueda

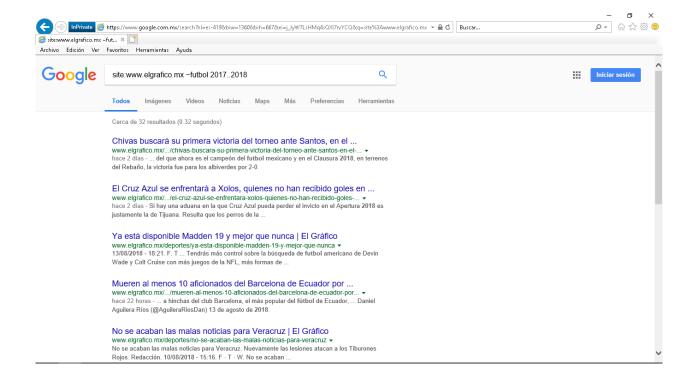


**1.1.5 Definiciones.** Se utiliza para buscar las definiciones de algo en específico. Define: <Palabra o frase>



**1.1.6** Buscar cosas en determinados sitios y determinados espacios de tiempo. Con esta herremienta buscas un tema específico, en una pagina web y en cierto intervalo de tiempo.

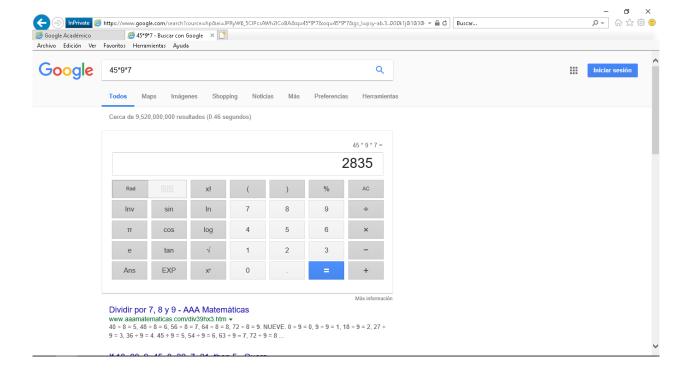
Site: <Sitio web> ~<Tematica a buscar> <fecha1>..<fecha2>



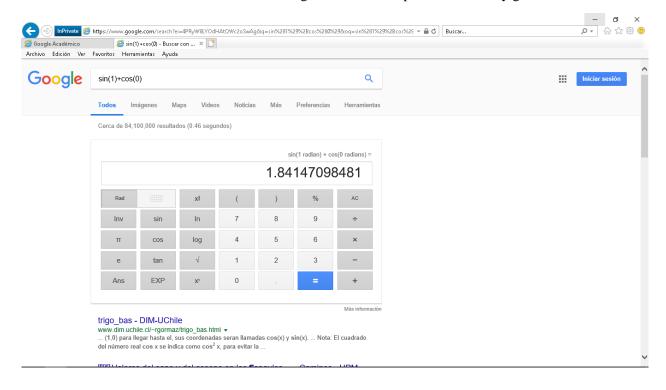
1.3Herramientas escolares. Son aquellas herremientas que nos sirven como ayuda en nuestro aprendizaje

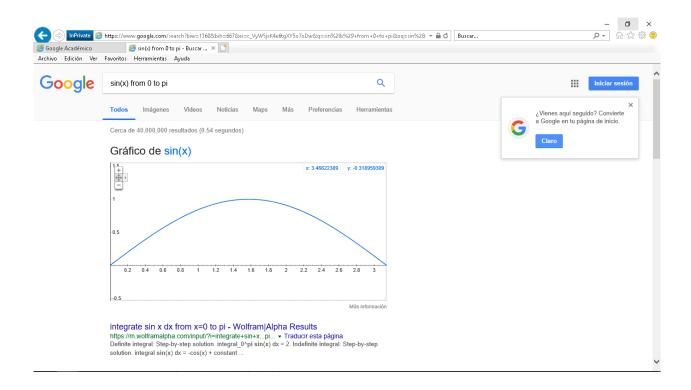
En el navegador de google se encuentran herramientas tales como las que se muestran a continuación.

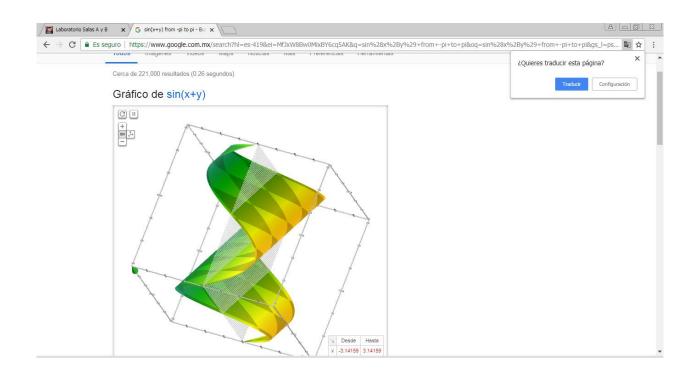
**1.3.1 Calculadora.** Permite realizar la operación que se introduzca en el navegador.



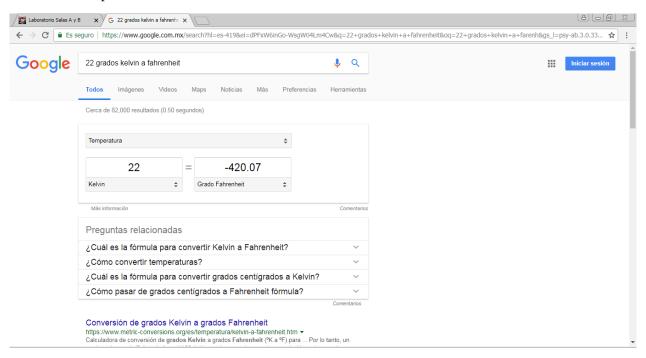
# **1.3.2 Graficas.** En el caso de las identidades trigonometricas las permite calcular y graficar.

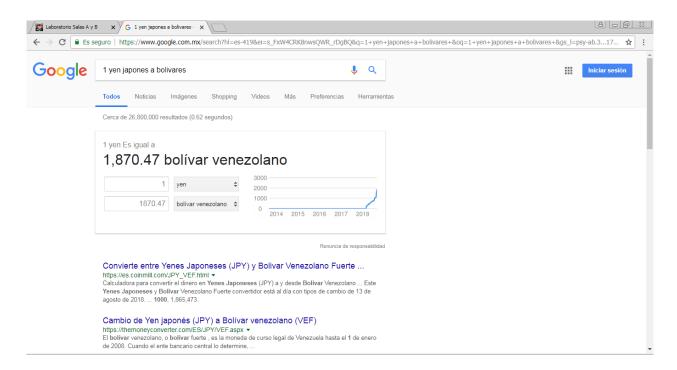




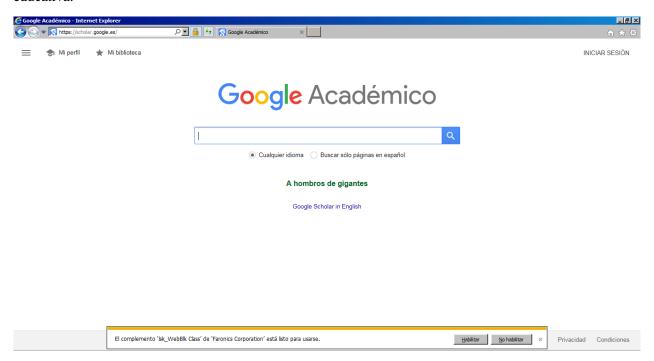


**1.3.3 Conversiones.** Hace las conversiones más comunes que son de un valor de moneda a otro valor y de un valor de temperatura a otra.

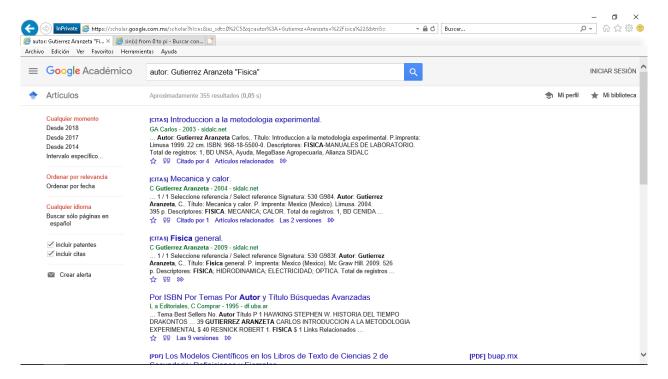




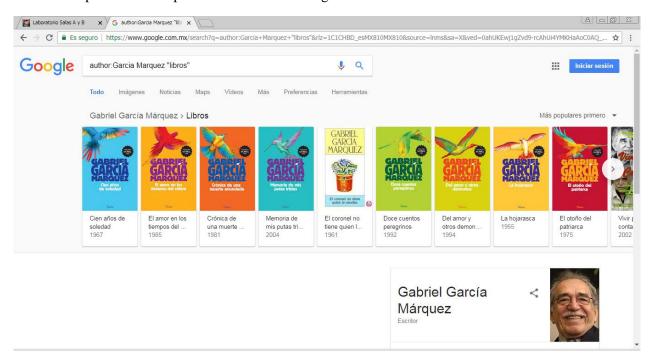
1.3.4 **Google académico.** Este buscador es solo para obtener información, artículos, libros de índole educativa.



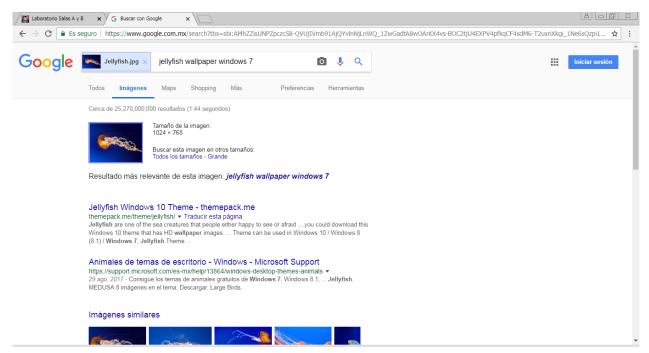
1.3.5**Autores.** Con el comando autor:<Apellidos> "<Temática >" podemos encontrar los libros y artículos del autor que deseamos.



También se puede hacer el procedimiento en el navegador.



1.3.6**Otras Búsquedas.** Se puede buscar de otras maneras, por ejemplo, una imagen que tengamos guardada en nuestra pc, la arrastramos al buscador de imágenes de google y nos aparecerán resultados similares a la imagen que insertamos.

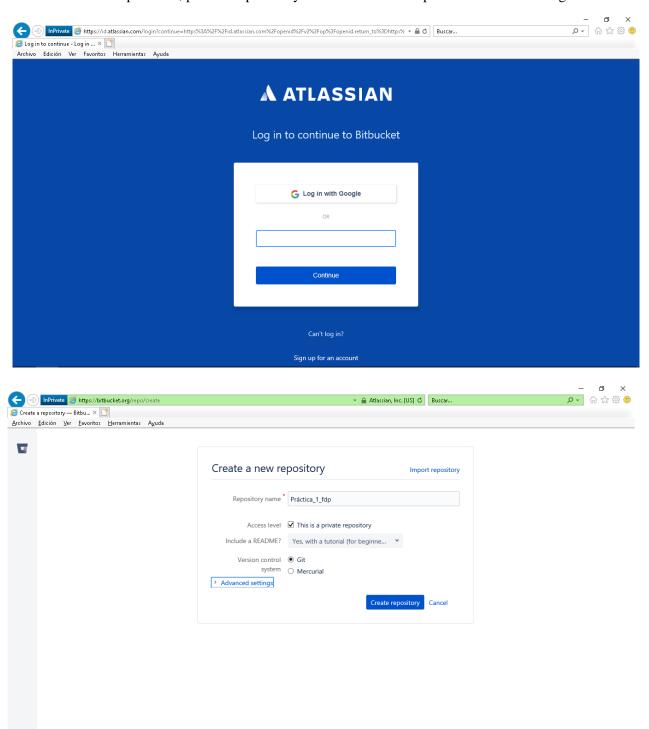


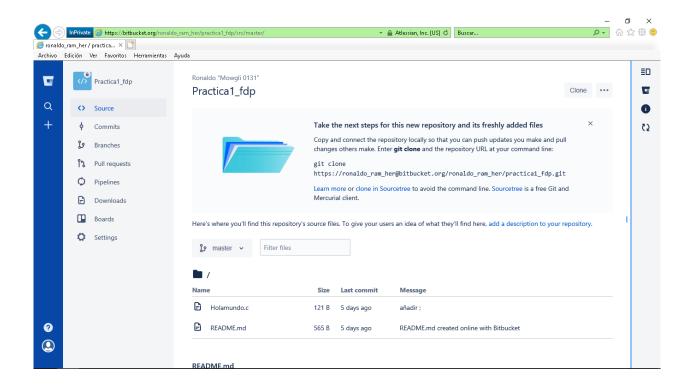
# 2. Repositorios

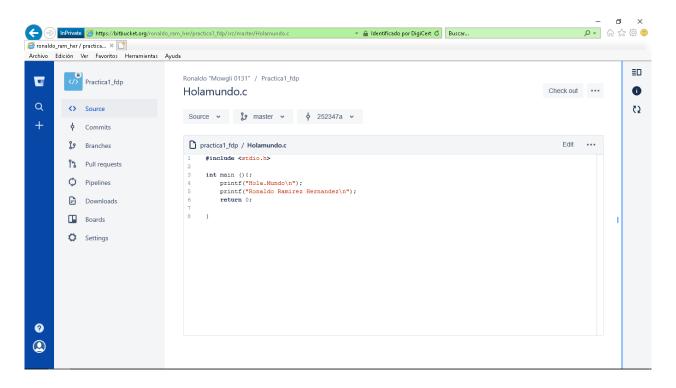
Los repositorios son espacios para guardar documentos en la nube, de modo que puedas disponer de estos en cualquier momento y modificarlos tú sólo o con un equipo de trabajo. En el caso de la programación, los programadores pueden disponer de códigos para modificarlos.

2.1**Bitbucket.** Es un repositorio gratuito, en el cuál puedes guardar tus códigos y compartirlos con cualquier persona o sólo con quien tu elijas.

Creamos nuestro repositorio, privado o público y escribimos nuestras primeras líneas de código.

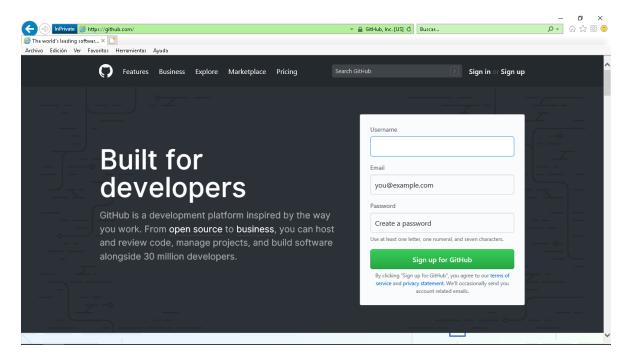




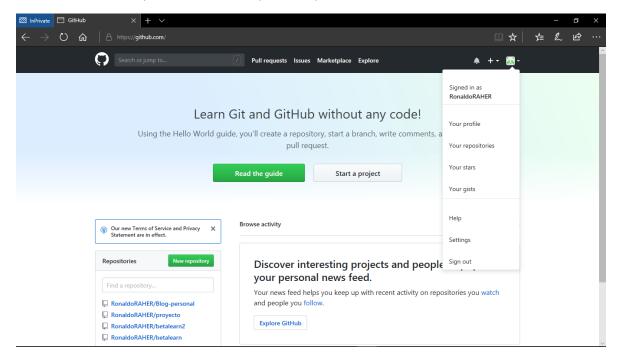


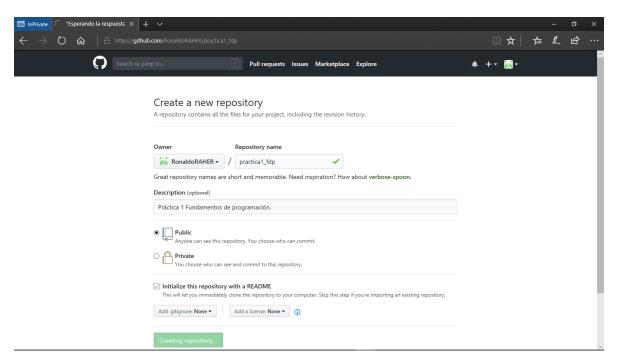
### Actividad en casa

**2.2 Github.** Al igual que bitbucket, github es un repositorio para programadores, la única desventaja es que en github tienes que pagar para que puedas poner tus repositorios como privados.

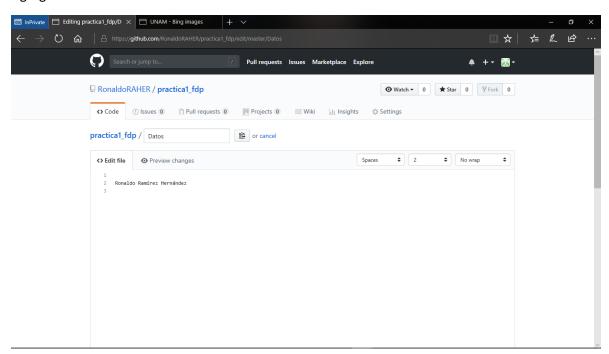


Creamos una cuenta y hacemos nuestro primer repositorio.

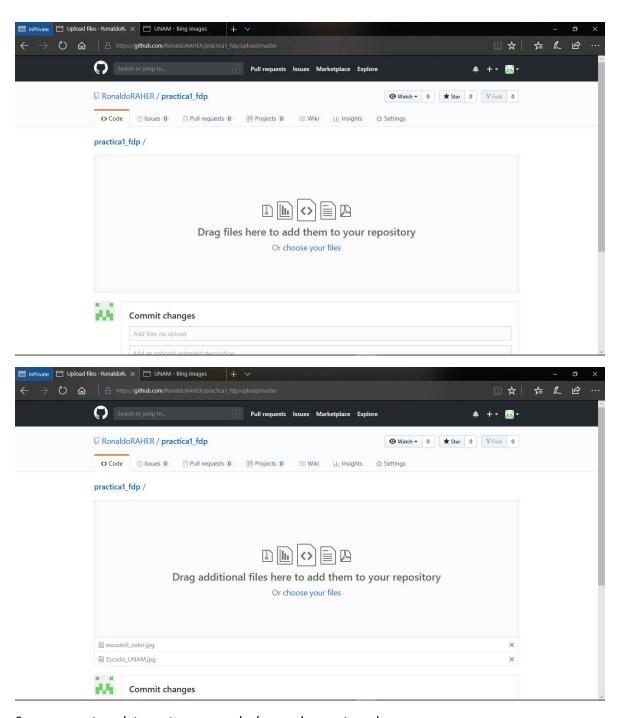




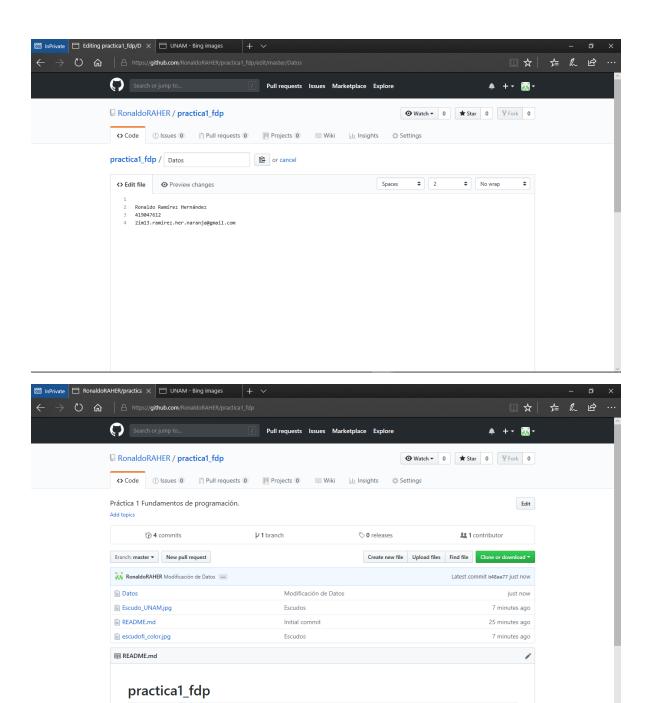
### Agregamos nuestro nombre



Agregamos imágenes de la facultad y la universidad:



Se agregan otros datos extras como el número de cuenta y el correo:



https://github.com/RonaldoRAHER/practica1\_fdp

# Conclusiones.

En nuestro paso por la carrera, nos resultará útil tener estos repositorios para mantener un orden en nuestras actividades, tareas o proyectos, ya sean individuales o en equipo para que, los miembros del equipo puedan modificar datos sin necesidad de estar reunidos.

También es de gran utilidad conocer las herramientas de búsqueda y de educación que nos ofrece una de las empresas más importantes en tecnología: GOOGLE. Así podemos realizar búsquedas rápidas y mejorar nuestros trabajos de investigación.