



**Instituto Tecnológico De México**  
**Instituto Tecnológico De Tlaxiaco**

**Carrera: Ing. Sistemas Computacionales**

**Matemáticas Discretas**

**Docente: Ing. Alfredo Román Cruz**

**Practica 4: Infografía De Librería**

**Estudiantes: Itzel Yareli Pérez Ortiz**

**Abigail Coronel Santiago**

**Noelia Natividad González Sánchez**

**Semestre: Cuarto**

**Grupo: 4isc**

**Febrero – Junio**

**Heroica Ciudad De Tlaxiaco, Oaxaca A 09 De Marzo  
2022**



**Objetivo:** Esta práctica se realizó con el fin de plasmar los conceptos y funciones de una librería de escritorio.

**Descripción:** En esta práctica realizaremos una infografía con el tema de librería donde expondremos los conceptos, funciones, componentes y los usos que tiene en las apps de escritorio.

**Material:**

- Laptop
- Internet

## Índice de ilustración

Ilustración 1	3
ilustración 2	3
ilustración 3	4
ilustración 4	4
ilustración 5	5
ilustración 6	5
ilustración 7	6
ilustración 8	6
ilustración 9	7
ilustración 10	7
ilustración 11	8
ilustración 12	8
ilustración 13	9



- 1.- Creamos un cuadro de texto rectangular colocando lo vertical y lo rellenamos de negro.

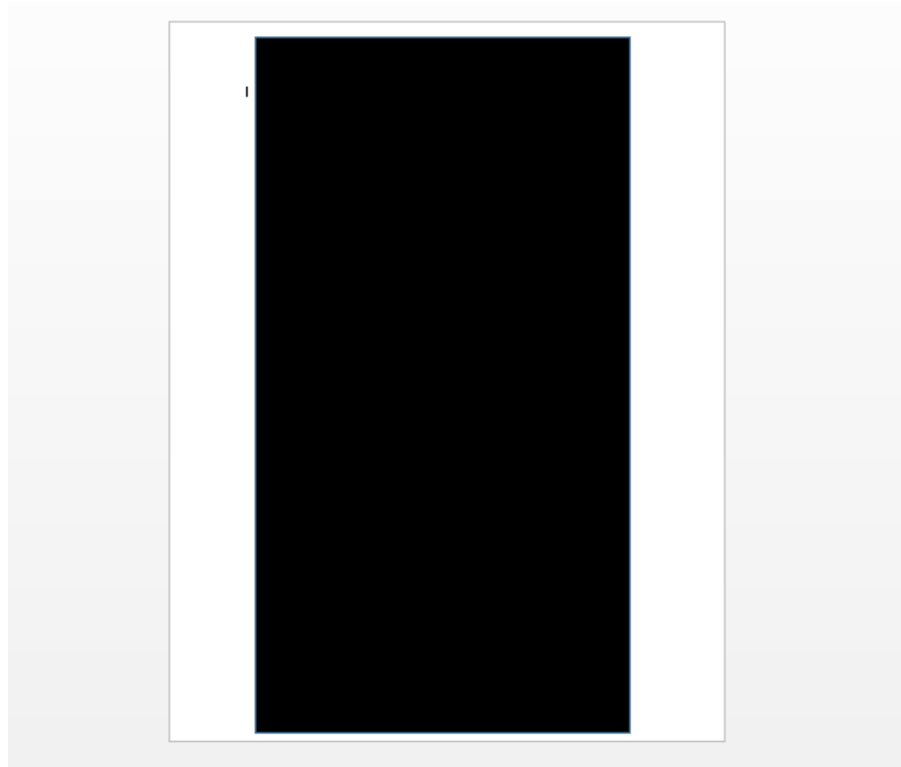


Ilustración 1

- 2.- creamos un cuadro de texto en la parte superior de la plantilla negra y agregamos el título.

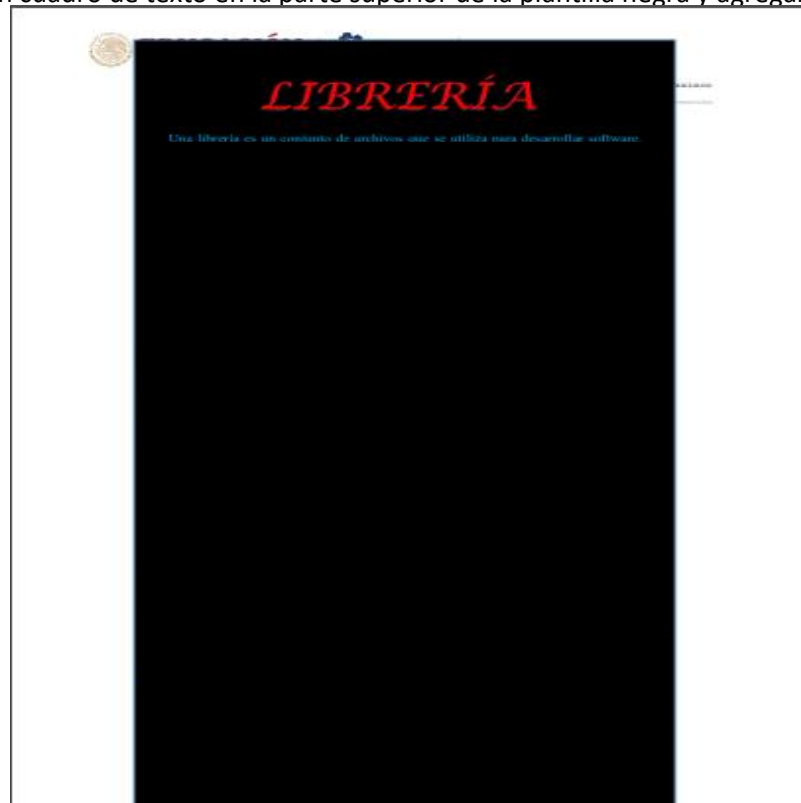


Ilustración 2

3.- enseguida creamos un tercer cuadro de texto agregando conceptos de librería.

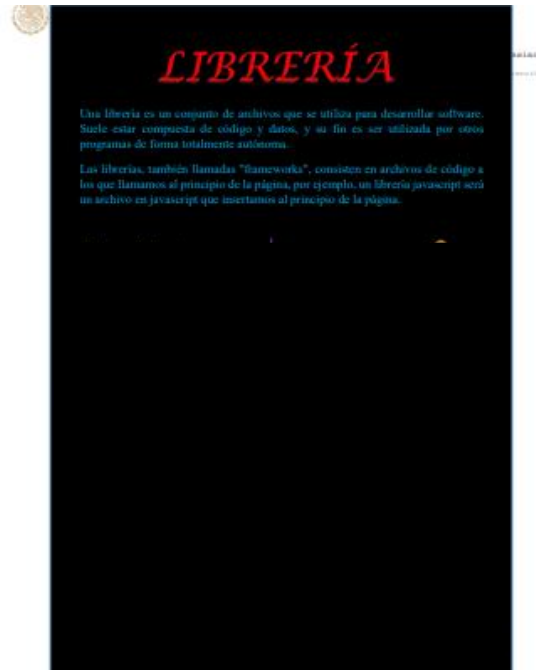


Ilustración 3

4.- Agregamos una división de color morado en la mitad de la plantilla negra.

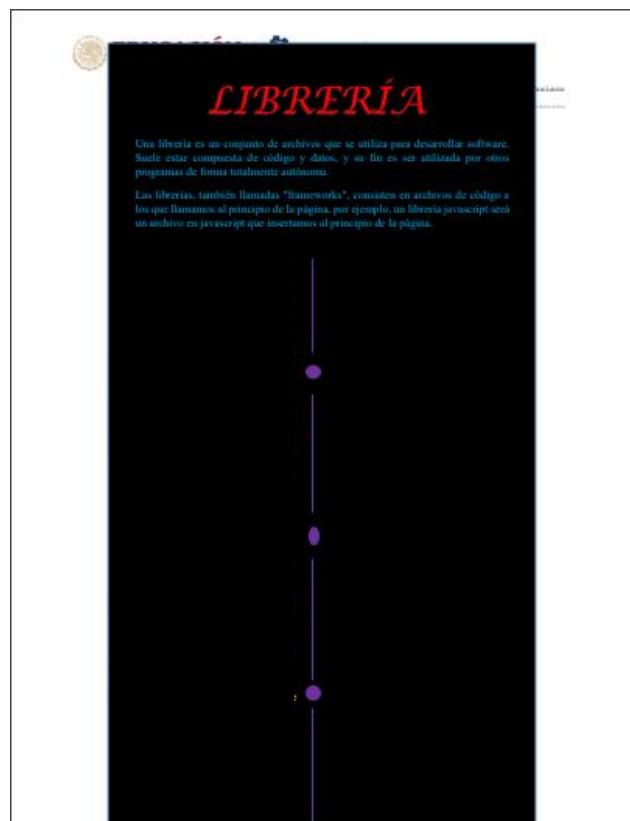


Ilustración 4

5.- en la parte superior izquierda creamos un cuadro de texto y agregamos la definición de función en color amarillo..



Ilustración 5

6.- de la misma forma agregamos una imagen en la parte izquierda de la plantilla negra.

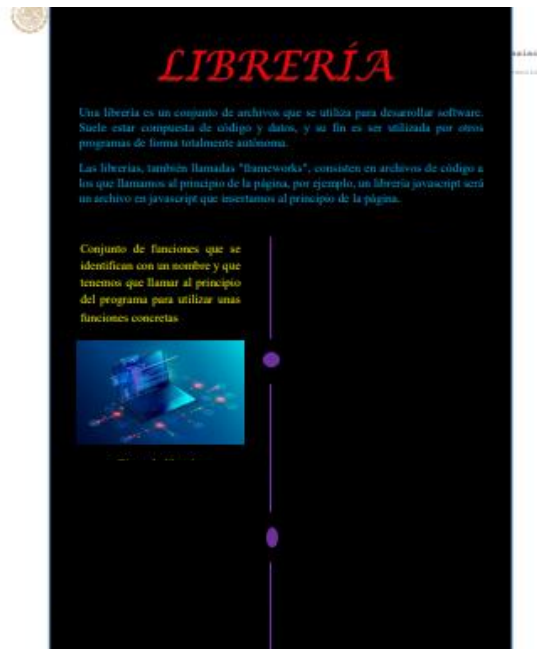


Ilustración 6

7.- agregamos los tipos de librería en color amarillo.

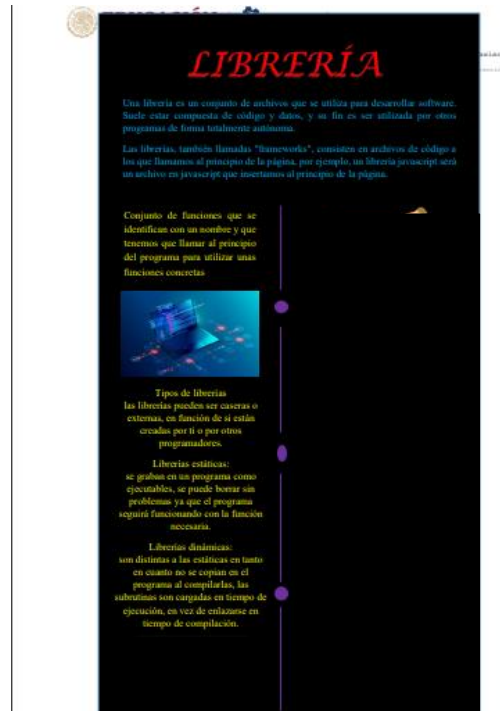


Ilustración 7

8.- por ultimo agregamos una imagen en la parte inferior izquierda.

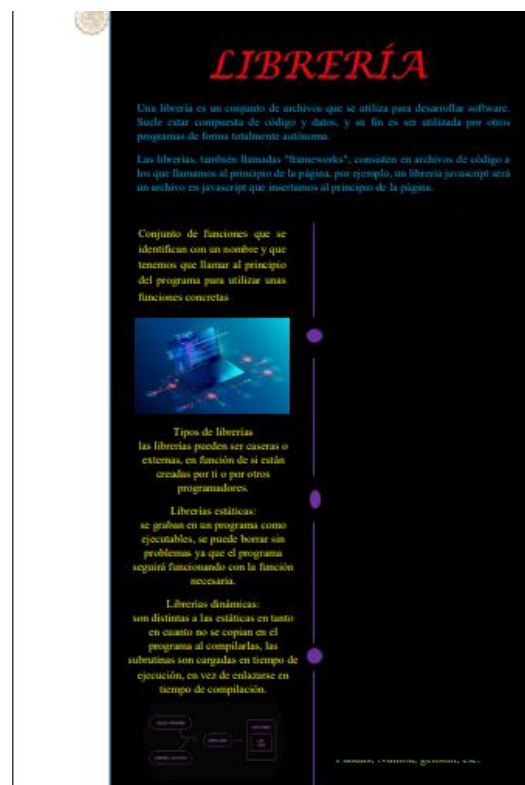


Ilustración 8

9.- nuevamente de la columna derecha agregamos una imagen.

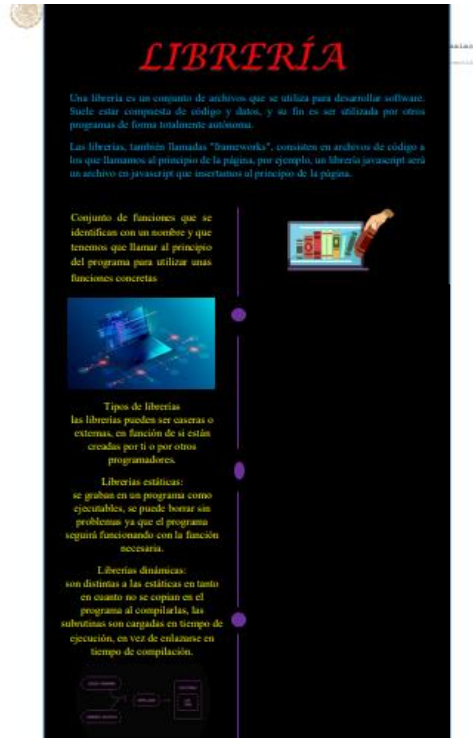


Ilustración 9

10.- agregamos un cuadro de texto y colocamos una lista de librería.



Ilustración 10

11.- colocamos una imagen enseguida del texto.

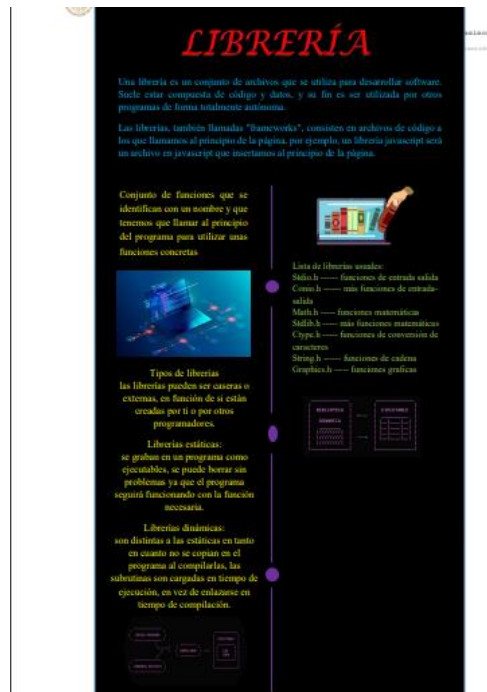


Ilustración 11

12.- creamos un cuadro de texto y agregamos las diferentes librerías en código y concluimos.



Ilustración 12



# LIBRERÍA

Una librería es un conjunto de archivos que se utiliza para desarrollar software. Suele estar compuesta de código y datos, y su fin es ser utilizada por otros programas de forma totalmente autónoma.

Las librerías, también llamadas "frameworks", consisten en archivos de código a los que llamamos al principio de la página, por ejemplo, un librería javascript será un archivo en javascript que insertamos al principio de la página.

Conjunto de funciones que se identifican con un nombre y que tenemos que llamar al principio del programa para utilizar unas funciones concretas



## Tipos de librerías

las librerías pueden ser caseras o externas, en función de si están creadas por ti o por otros programadores.

### Librerías estáticas:

se graban en un programa como ejecutables, se puede borrar sin problemas ya que el programa seguirá funcionando con la función necesaria.

### Librerías dinámicas:

son distintas a las estáticas en tanto en cuanto no se copian en el programa al compilarlas, las subrutinas son cargadas en tiempo de ejecución, en vez de enlazarse en tiempo de compilación.



### Lista de librerías usuales:

Stdio.h ----- funciones de entrada salida  
Conio.h ----- más funciones de entrada-salida  
Math.h ----- funciones matemáticas  
Stdlib.h ----- más funciones matemáticas  
Ctype.h ----- funciones de conversión de caracteres  
String.h ----- funciones de cadena  
Graphics.h ----- funciones graficas



Las librerías más populares para cada uno de los lenguajes de programación.

Javascript: JQuery, Mootools, Moment.js, anime.js, ramda, D3.js, Chart.js, MathJS, Hammer.js, Glimmer.js, etc.

### C++:

iostream, cmath, cstring, ctime, algorithm, etc.

Python: matplotlib, seaborn, bokeh, Numpy, Scipy, Pandas, Numba, gensim, etc.



## CONCLUSIÓN

Para la elaboración de esta práctica investigamos en qué consistía el tema de librería, buscamos la definición sus funciones componentes y también la función de librería que tiene una apps de escritorio.

Las librerías, también llamadas "frameworks", consisten en archivos de código a los que llamamos al principio de la página, por ejemplo, un librería javascript será un archivo en javascript que insertamos al principio de la página.

Un ejemplo de librería sería la inclusión de un archivo reset.css que nos resetea la página para que ésta se vea igual en todos los navegadores. El archivo vale para páginas de distintos sitios, y nos asegura que el estilo de la página se verá igual en todos los navegadores.