



UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA E INGENIERIA Y
CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS

COMERCIO ELECTRONICO

**CREACIÓN DE UN MERCADO ELECTRONICO BASADO EN
PROBABILIDADES**

ENRIQUEZ MANCERA CUAUHEMOC ARMANDO

RAMIREZ FLORES GILBERTO ANTONIO

22/06/2018

INTRODUCCIÓN

En nuestra clase de comercio electrónico, se trabajo como primera unidad para nuestra línea curricular la creación de un mercado electrónico basado en probabilidad por medio de árboles de decisión trabajados desde el inicio retomando clases de probabilidad ya cursadas en nuestro trayecto escolar.

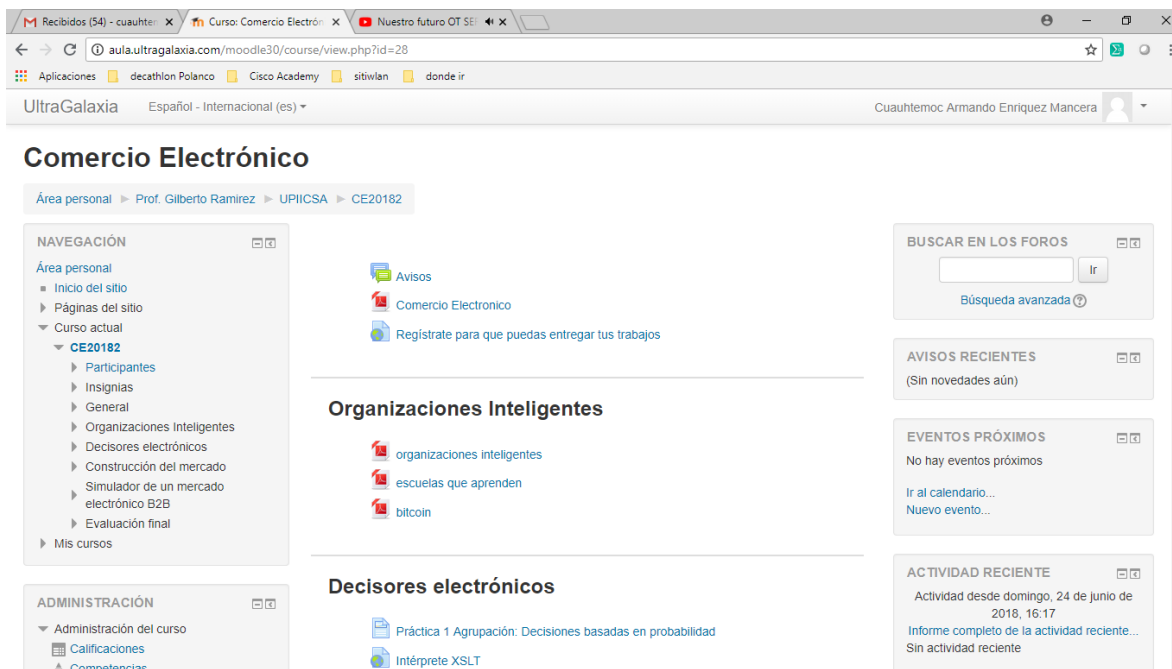
La idea de realizar este proyecto para empezar nuestra materia fue el hecho de trabajar un mercado electrónico en el cual la gente aprendiera a realizar un comercio de manera segura y basada en probabilidades, esto para que tengan noción de la realización de una compra y en el cual llegue a producirle una ganancia. Esto enseñando al círculo de la economía en la cual se maneja un bien o servicio, pagado por algún tipo de moneda de intercambio abalado por el mercado para el intercambio de este.

Sabemos que actualmente la informática y la economía se esta juntando de una manera sumamente drástica, esto ya que , se maneja un intercambio de datos para darle valor a los mercados actuales, quitando el dinero físico y sustituyendo su uso en solo el medio de pago, pero con la misma ideología de intercambio por adquirir algún bien o producto dentro del mercado global.

Sin más, pasamos a la explicación de este proyecto que se realizo en clases por medio de una tesis realizada a un mercado electrónico, siendo el profesor un juez y parte para la aprobación de esta.

Realización del proyecto.

1. Utilizamos como principal herramienta la “ultragalaxia.com” siendo un aula virtual y de apoyo para todos. Utilizando para comunicación de avance de los proyectos y para comunicación de paso a paso en cuanto a información relevante para la materia.



The screenshot shows the UltraGalaxia Moodle interface for the 'Comercio Electrónico' course. The top navigation bar includes the course name and the user 'Cuahtemoc Armando Enriquez Mancera'. The main content area is titled 'Comercio Electrónico' and features a sidebar with navigation links. The sidebar includes 'Área personal' (Inicio del sitio, Páginas del sitio, Curso actual, CE20182, Participantes, Insignias, General, Organizaciones Inteligentes, Decisores electrónicos, Construcción del mercado, Simulador de un mercado electrónico B2B, Evaluación final, Mis cursos) and 'ADMINISTRACIÓN' (Administración del curso, Calificaciones, Competencias). The main content area is divided into sections: 'Organizaciones Inteligentes' (Avisos, Comercio Electronico, Registrarse para que puedas entregar tus trabajos), 'Decisores electrónicos' (Práctica 1 Agrupación: Decisiones basadas en probabilidad, Intérprete XSLT), and 'Construcción del mercado' (recorre xloco, Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías, Solución práctica 2. Clasificador javascript). The right sidebar contains a search bar, 'AVISOS RECIENTES' (Sin novedades aún), 'EVENTOS PRÓXIMOS' (No hay eventos próximos), and 'ACTIVIDAD RECIENTE' (Actividad desde domingo, 24 de junio de 2018, 16:17).



The screenshot shows the UltraGalaxia Moodle interface for the 'Construcción del mercado' section. The top navigation bar includes the course name and the user 'Cuahtemoc Armando Enriquez Mancera'. The main content area is titled 'Construcción del mercado' and features a sidebar with navigation links. The sidebar includes 'Área personal' (Inicio del sitio, Páginas del sitio, Curso actual, CE20182, Participantes, Insignias, General, Organizaciones Inteligentes, Decisores electrónicos, Construcción del mercado, Simulador de un mercado electrónico B2B, Evaluación final, Mis cursos) and 'ADMINISTRACIÓN' (Administración del curso, Calificaciones, Competencias). The main content area is divided into sections: 'Construcción del mercado' (recorre xloco, Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías, Solución práctica 2. Clasificador javascript), 'Construcción del mercado' (recorre xloco, Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías, Solución práctica 2. Clasificador javascript), and 'Simulador de un mercado electrónico B2B' (Tesis: Simulador de un mercado).

- Nuestra primera parte del proyecto se llevo a cabo conociendo la parte de la economía mundial, sobre el giro del dinero, el valor y como sirve el flujo de producción en el mundo.
Recordando la parte de probabilidad repasamos la parte de conocer los diferentes tipos de probabilidad que usaríamos recordando los métodos.

Recibidos (54) - cuauhte... x Curso: Comercio Electrónico x aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=236 x CE20182: Práctica 1 Agrupación x Nuestro futuro OT SEI x

aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=236

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuauhtemoc Armando Enriquez Mancera

Comercio Electrónico

Área personal Prof. Gilberto Ramirez UPIICSA CE20182 Decisores electrónicos Práctica 1 Agrupación: Decisiones basadas en proba...

Práctica 1 Agrupación: Decisiones basadas en probabilidad

¿Qué es inteligencia de negocios?
Conjunto de técnicas de inteligencia artificial aplicadas para automatizar decisiones estructuradas en el ámbito de los negocios.

¿Cómo determinar la mejor decisión en un ambiente de riesgo?
Se calcula el valor monetario del evento en riesgo. Por ejemplo, si alguien apuesta \$1.00 a que en un volado cae sol, ¿cuánto vale el derecho del apostador antes del volado?

Valor de la apuesta = recompensa esperada * probabilidad
Valor de la apuesta = \$1.00 * 0.5 = \$0.50

La recompensa esperada es generalmente un dato conocido del problema o se calcula multiplicando el precio por la cantidad de unidades vendidas.

¿Cómo determinar la probabilidad de un evento?

$$FR(X) = P(X)$$

$$n \rightarrow \infty$$

Recibidos (54) - cuauhte... x Curso: Comercio Electrónico x aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=236 x CE20182: Práctica 1 Agrupación x Nuestro futuro OT SEI x

aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=236

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuauhtemoc Armando Enriquez Mancera

¿Cómo determinar la probabilidad de un evento?

$$FR(X) = P(X)$$

$$n \rightarrow \infty$$

"La frecuencia relativa del evento X es igual a su probabilidad cuando el número de experimentos n tiende a infinito."

La frecuencia relativa es el número de veces que se registró el evento X entre el total de experimentos.
Con los registros de una base de datos se construyen espacios muestrales constituidos por eventos mutuamente excluyentes y colectivamente exhaustivos. Cada atributo debe tomar uno y solo uno de entre un catálogo de posibles valores, con estos datos se construye un árbol de probabilidad.

¿Cómo se construye un árbol de probabilidad?
Primero se arma una estructura de atributos y valores para posteriormente acomodar las frecuencias de cada valor.
Una empresa tiene dos tiendas, **aquí** y **allá**, en ambas vende los productos **A** y **B** en tanto que el producto **C** únicamente se vende en la tienda de **allá**. En términos de bases de datos, es una tabla de dos campos, tienda y producto, con 100 registros.

```

graph TD
    A[arbol=clientes  
frecuencia= 100] --> B[atributo=tienda  
valor=aquí  
frecuencia=25]
    A --> C[atributo=tienda  
valor=allá  
frecuencia=75]
    B --> D[atributo=producto  
valor=A  
frecuencia=20]
    B --> E[atributo=producto  
valor=B  
frecuencia=5]
    C --> F[atributo=producto  
valor=A  
frecuencia=5]
    C --> G[atributo=producto  
valor=B  
frecuencia=20]
    C --> H[atributo=producto  
valor=C  
frecuencia=50]
  
```

Recibidos (54) - cuahter: x Curso: Comercio Electrónico x aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=236 CE20182: Práctica 1 Agrupación x Nuestro futuro OT SE: x

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuahtemoc Armando Enriquez Mancera

¿Cómo se explota el árbol de probabilidad?

Asegúrate de poder calcular las siguientes probabilidades.

directa: vender en la tienda aquí: $P(\text{aquí}) = 25/100$
 condicional: que el producto vendido sea A si la venta es aquí: $P(A | \text{aquí}) = 20/25$
 conjunta: que se venda aquí el producto A: $P(\text{aquí } A) = (25/100) * (20/25)$
 compuesta: que se venda el producto A: $P(A) = P(\text{aquí } A) + P(\text{allá } A)$

A continuación, se codifica el árbol de probabilidad en XPROBA, una estructura diseñada en semestres anteriores, se acomodan las frecuencias de los valores y a través del atributo encendido se calcula la probabilidad condicional de ese nodo dado el anterior.

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<!-- Edited by XMLSpy® -->
<xproba>
<arbol nbarbol="clientes" frecuencia="100">
<atributo natributo="tienda">
<valor frecuencia="25" encendido="0" nbvalor="aquí">
<atributo natributo="producto">
<valor frecuencia="20" encendido="0" nbvalor="A"></valor>
<valor frecuencia="5" encendido="0" nbvalor="B"></valor>
</atributo>
</valor>
<valor frecuencia="75" encendido="0" nbvalor="allá">
<atributo natributo="tienda">
<valor frecuencia="5" encendido="0" nbvalor="A"></valor>
<valor frecuencia="20" encendido="0" nbvalor="B"></valor>
<valor frecuencia="50" encendido="0" nbvalor="C"></valor>
</atributo>
</valor>
</atributo>
</arbol>
</xproba>
```

- Nuestro tercer paso fue el conocer las herramientas que utilizar para el desarrollo en nuestra parte de programación, usamos lenguaje “XML” y “XSLT” aprovechando que es un lenguaje en el cual se realiza tan standard como uno lo busca porque se crea por sí mismo.

Recibidos (54) - cuahter: x XSLT Tryit Editor v1.2 x aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=236 CE20182: Práctica 1 Agrupación x COMO CAPTURAR POKE: x

Es seguro | https://www.w3schools.com/xml/tryxslt.asp?xmlfile=cdcatalog&xsltfile=cdcatalog

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

La ruta directa hacia la innovación rápida. La Red. Intuitiva. Descubre cómo la red está ayudando a las aerolíneas a ganar nuevos clientes CISCO

XML Code:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<catalog>
<cd>
<title>Empire Burlesque</title>
<artist>Bob Dylan</artist>
<country>USA</country>
<company>Columbia</company>
<price>10.90</price>
<year>1985</year>
</cd>
<cd>
<title>Hide your heart</title>
<artist>Bonnie Tyler</artist>
<country>UK</country>
```

XSLT Code:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xsl:stylesheet version="1.0"
xmlns:xsl="http://www.w3.org/1999/XSL/Transform">
<xsl:template match="/">
<html>
<body>
<h2>My CD Collection</h2>
<table border="1">
<tr bgcolor="#9acd32">
<th style="text-align:left">Title</th>
<th style="text-align:left">Artist</th>
</tr>
<xsl:for-each select="catalog/cd">
<tr>
```

Edit the XML or XSLT code above and Click Me »

My CD Collection

Title	Artist
Empire Burlesque	Bob Dylan

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xsl:stylesheet version="1.0" xmlns:xsl="http://www.w3.org/1999/XSL/Transform">
<xsl:template match="/">
  <xsl:for-each select="*">
    Create database <xsl:value-of select="name()"/>;<br/>
    <xsl:for-each select="*">
      Create table <xsl:value-of select="name()"/> (
        <xsl:for-each select="*">
          <xsl:value-of select="name()"/>
        </xsl:for-each>
      )
    </xsl:for-each>
    <xsl:choose>
      <xsl:when test="(.)='texto'"> text </xsl:when>
      <xsl:when test="(.)='decimal'"> double </xsl:when>
      <xsl:when test="(.)='logico'"> boolean </xsl:when>
      <xsl:otherwise>tipo invalido </xsl:otherwise>
    </xsl:choose>
    <xsl:if test="following-sibling:.*", </xsl:if>
  </xsl:for-each>;<br/>
</xsl:for-each>
</xsl:template>
</xsl:stylesheet>

```

4. Utilizamos como código “XSL” para recorrer la creación de tablas.

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xsl:stylesheet version="1.0" xmlns:xsl="http://www.w3.org/1999/XSL/Transform">
  <xsl:template match="/">
    <xsl:for-each select="*">
      <xsl:choose>
        <xsl:when test="(.)='texto'"> text </xsl:when>
        <xsl:when test="(.)='decimal'"> double </xsl:when>
        <xsl:when test="(.)='logico'"> boolean </xsl:when>
        <xsl:otherwise>tipo invalido </xsl:otherwise>
      </xsl:choose>
      <xsl:if test="following-sibling:.*", </xsl:if>
    </xsl:for-each>
  </xsl:template>
</xsl:stylesheet>

```

5. Realizamos también las tablas por clasificación para mejor organización de nuestros casos que utilizaremos. Se realizó ejercicios para la practica y conocimiento del

Recibidos (54) - cuahtem: X Curso: Comercio Electrónico X aula:ultragalaxia.com/m X aula:ultragalaxia.com/m X CE20182: Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías X Pokemon PXG Ep. 4 X

aula:ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=319

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuahtemoc Armando Enriquez Mancera

Area personal Prof. Gilberto Ramirez UPICSA CE20182 Decisores electrónicos Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías

NAVEGACIÓN

Área personal

- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Curso actual
 - CE20182
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - Organizaciones Inteligentes
 - Decisores electrónicos
 - Práctica 1 Agrupación: Decisiones basadas en proba...
 - Interprete XSLT
 - programa crea tablas
 - Definición de empresa
 - recorre xloc
 - Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías
 - Solución práctica 2. Clasificador javascript
 - Construcción del mercado
 - Simulador de un mercado electrónico B2B
 - Evaluación final

Mis cursos

Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías

Codifica en XLOCO un árbol de decisiones estructuradas para aplicar los artículos 2º y 3º la Ley Federal del Impuesto sobre Automóviles Nuevos.

- Artículo 2º. El impuesto para automóviles nuevos se calculará aplicando la tarifa o tasa establecida en el artículo 3º. de esta Ley, según corresponda, al precio de enajenación del automóvil al consumidor por el fabricante, ensamblador, distribuidores autorizados o comerciantes en el ramo de vehículos, incluyendo el equipo opcional, común o de lujo, sin disminuir el monto de descuentos, rebajas o bonificaciones. No formará parte del precio a que se refiere este artículo, el impuesto al valor agregado que se cause por tal enajenación.
- Artículo 3º.- Para los efectos del artículo 2º. de esta Ley, se estará a lo siguiente:
I.- Tratándose de automóviles con capacidad hasta de quince pasajeros, al precio de enajenación del automóvil de que se trate, se le aplicará la tarifa especificada en la tabla siguiente:

Limite Inferior	Limite Superior	Cuota fija	Por ciento para aplicarse sobre el excedente del Limite inferior
\$	\$	\$	%
0.01	75,098.87	0.00	2
75,098.88	80,118.61	1,501.96	5
80,118.62	105,138.43	2,252.97	10
105,138.44	135,177.89	3,754.94	15
135,177.90	EN ADELANTE	8,260.86	17

ISAN = ((lim sup -lim inf)*tasa+cuota fija)

El siguiente código XML tiene un solo error, corrígelo y ejecuta el código XSLT para recorrerlo.

Recibidos (54) - cuahtem: X Curso: Comercio Electrónico X aula:ultragalaxia.com/m X aula:ultragalaxia.com/m X CE20182: Práctica 2 Clasificación de objetos en categorías X Pokemon PXG Ep. 4 X

aula:ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=319

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuahtemoc Armando Enriquez Mancera

Simulador de un mercado electrónico B2B Evaluación final Mis cursos

ADMINISTRACIÓN

Administración del curso

El siguiente código XML tiene un solo error, corrígelo y ejecuta el código XSLT para recorrerlo.

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<xloco>
  <usuario nbusuario="profe">
    <ontologia nbontologia="contador">
      <ideal nbideal="isn">
        <atributos>
          <atributo nbatributo="precio" tipo="decimal"/>
          <atributo nbatributo="liminf" tipo="decimal"/>
          <atributo nbatributo="limsup" tipo="decimal"/>
          <atributo nbatributo="tasa" tipo="decimal"/>
          <atributo nbatributo="tija" tipo="decimal"/>
          <atributo nbatributo="isn" tipo="decimal"/>
        </atributos>
        <metodos>
          <metodo nbmetodo="calcular isan">
            <asignacion>
              <variable>precio</variable>
              <operando>200000</operando>
            </asignacion>
            <decision>
              <condicion> precio <75098.87</condicion>
              <verdadero>
                <metodo nbmetodo="nivel 1">
                  <asignacion>
                    <variable>tasa</variable>
                    <operando>.02</operando>
                  </asignacion>
                </metodo>
              </verdadero>
            </decision>
          </metodo>
        </metodos>
      </ideal>
    </ontologia>
  </usuario>
</xloco>
```

6. Utilizamos en las ultimas partes de la creación la herramienta ETL para la creación de las ultimas partes del mercado.

Recibidos (54) - cuauhtem... x CE20182: Paso 1: Herram... x aula.ultragalaxia.com/mo... x CE20182: Práctica 2 Clasi... x TOP 7: POKEMON M... x

aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=335

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuauhtemoc Armando Enriquez Mancera

NAVEGACIÓN

Área personal

- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Curso actual
 - CE20182
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - Organizaciones Inteligentes
 - Decisores electrónicos
 - Construcción del mercado
 - Simulador de un mercado electrónico B2B
 - Tesis: Simulador de un mercado
 - Paso 1: Herramienta ETL**
 - Evaluación final
 - Mis cursos

ADMINISTRACIÓN

- Administración del curso

Paso 1: Herramienta ETL

Codifica el diseño de la base de datos de la página 37 de la tesis en XBD, nuestro lenguaje de interfaz de usuario.

Este es el inicio:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<mercado>
  <industrias>
    <industria primaria="si">entero</industria>
    <industria texto="no">texto</industria>
  </industrias>

  <empresas>
    <empresa primaria="si">entero</empresa>
    <empresa texto="no">texto</empresa>
    <industria foranea="si">entero</industria>
    <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
  </empresas>

  <encadenamientos>
    <industria_compradora primaria="si">entero</industria_compradora>
    <industria_vendedora primaria="si">entero</industria_vendedora>
    <coeficiente>entero</coeficiente>
  </encadenamientos>

  <solicitudes>
    <solicitud primaria="si">entero</solicitud>
    <industria foranea="si">entero</industria>
    <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
  </solicitudes>

  <niveles_variables>
    <empresa primaria="si">entero</empresa>
    <industria foranea="si">entero</industria>
    <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
  </niveles_variables>

  <pagos>
    <pago primaria="si">entero</pago>
    <operacion foranea="si">entero</operacion>
    <cantidad_pagada>decimal</cantidad_pagada>
    <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
  </pagos>

  <reglas_compensacion>
    <regla primaria="si">entero</regla>
    <regla texto="no">texto</regla>
  </reglas_compensacion>
</mercado>
```

```
<solicitudes>
  <solicitud primaria="si">entero</solicitud>
  <industria foranea="si">entero</industria>
  <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
</solicitudes>

<niveles_variables>
  <empresa primaria="si">entero</empresa>
  <industria foranea="si">entero</industria>
  <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
</niveles_variables>

<pagos>
  <pago primaria="si">entero</pago>
  <operacion foranea="si">entero</operacion>
  <cantidad_pagada>decimal</cantidad_pagada>
  <fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
</pagos>

<reglas_compensacion>
  <regla primaria="si">entero</regla>
  <regla texto="no">texto</regla>
</reglas_compensacion>
```


Recibidos (54) - cuahter: x CE20182: Paso 1: Herram: x aula.ultragalaxia.com/mo: x CE20182: Práctica 2 Clasi: x TOP 7: POKEMON M: x

aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=335

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitivan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuahtemec Armando Enriquez Mancera

```

<reglascompensacion>
<idregla primaria="si">entero</idregla>
<nbregla>texto</nbregla>
</reglascompensacion>

<empresaspenalizadas>
<idempresa primaria="si">entero</idempresa>
<idregla primaria="si">entero</idregla>
<idempresavictima primaria="si">entero</idempresavictima>
<notificado>entero</notificado>
<fecha_sincronizacion>fecha</fecha_sincronizacion>
</empresaspenalizadas>

</mercado>

Genera los queries completando el siguiente programa

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xsl:stylesheet version="1.0" xmlns:xsl="http://www.w3.org/1999/XSL/Transform">
<xsl:template match="">
<xsl:for-each select="child::*"> <br/>
CREATE TABLE <xsl:value-of select="name()">
( <xsl:for-each select="child::*">
<xsl:value-of select="name()">

<xsl:choose>
<xsl:when test="='entero'"> int</xsl:when>
<xsl:when test="='texto'"> text</xsl:when>
<xsl:when test="='logico'"> boolean</xsl:when>

```

Recibidos (54) - cuahter: x CE20182: Paso 1: Herram: x aula.ultragalaxia.com/mo: x CE20182: Práctica 2 Clasi: x TOP 7: POKEMON M: x

aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/page/view.php?id=335

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitivan donde ir

UltraGalaxia Español - Internacional (es) Cuahtemec Armando Enriquez Mancera

```

CREATE TABLE <xsl:value-of select="name()">
( <xsl:for-each select="child::*">
<xsl:value-of select="name()">

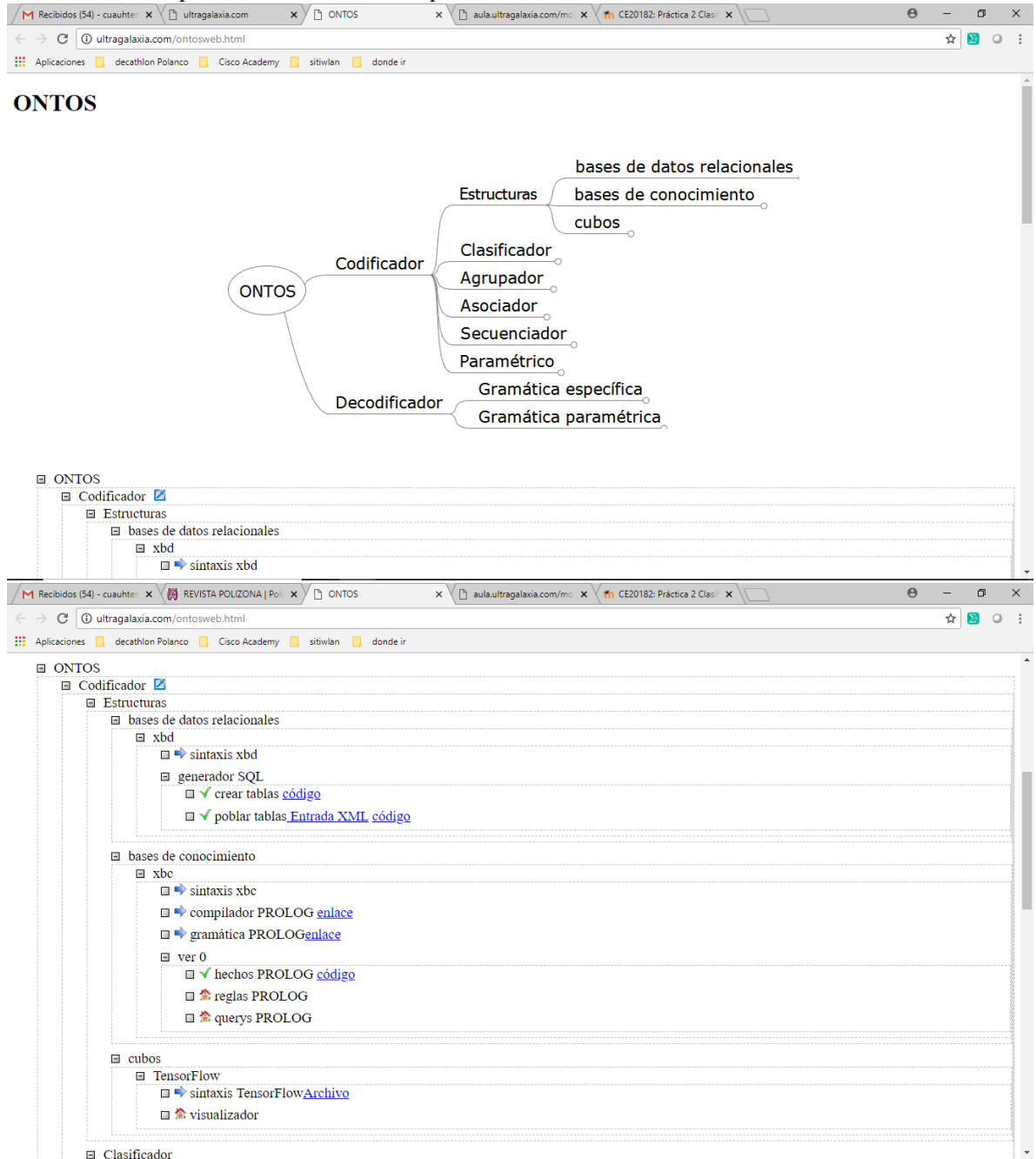
<xsl:choose>
<xsl:when test="='entero'"> int</xsl:when>
<xsl:when test="='texto'"> text</xsl:when>
<xsl:when test="='logico'"> boolean</xsl:when>
<xsl:when test="='decimal'"> double</xsl:when>
<xsl:when test="='fecha'"> date</xsl:when>

<xsl:otherwise>
ninguno
</xsl:otherwise>

</xsl:choose>,
</xsl:for-each>
PRIMARY KEY (
<xsl:for-each select="">
<xsl:if test="@primaria='si'">
<xsl:value-of select="name()">
</xsl:if>
<xsl:if test="following-sibling::1/@primaria='si'">, </xsl:if>
</xsl:for-each>
));
</xsl:for-each> <br/>
<xsl:for-each select="child::*">
drop table <xsl:value-of select="name()">;
</xsl:for-each>
</xsl:template>
</xsl:stylesheet>

```

7. Toda esta organización siempre la realizamos con el ejemplo de ONTOS, la cual se diseñó para las primeras tablas y para saber como se lee un mapa diseñado para el mercado. Este nos funciona para entender más la tesis que se usó de base.



Recibidos (54) - cuauhtli x REVISTA POLIZONA | Pol x ONTOS x aula.ultragalaxia.com/mo x CE20182: Práctica 2 Clas x

ultragalaxia.com/ontosweb.html

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

- Clasificador
 - xloco
 - ver 0
 - sintaxis xloco
 - ✓ Clasificador JavaScript
 - ✓ Generador SQL
 - ver 1
 - Gramática xloco version 2
 - Clasificador JSON
 - GUI Jloco
- Agrupador
 - xproba
 - ver 0
 - sintaxis xproba [version 1](#)
 - Explotador a priori [xsl](#)
 - ver 1
 - sintaxis jproba
 - Agrupador Jproba
 - Explotador a priori
 - Explotador a posteriori
- Asociador
 - Definir gramática

ultragalaxia.com/ontosweb.html

Aplicaciones decathlon Polanco Cisco Academy sitiwan donde ir

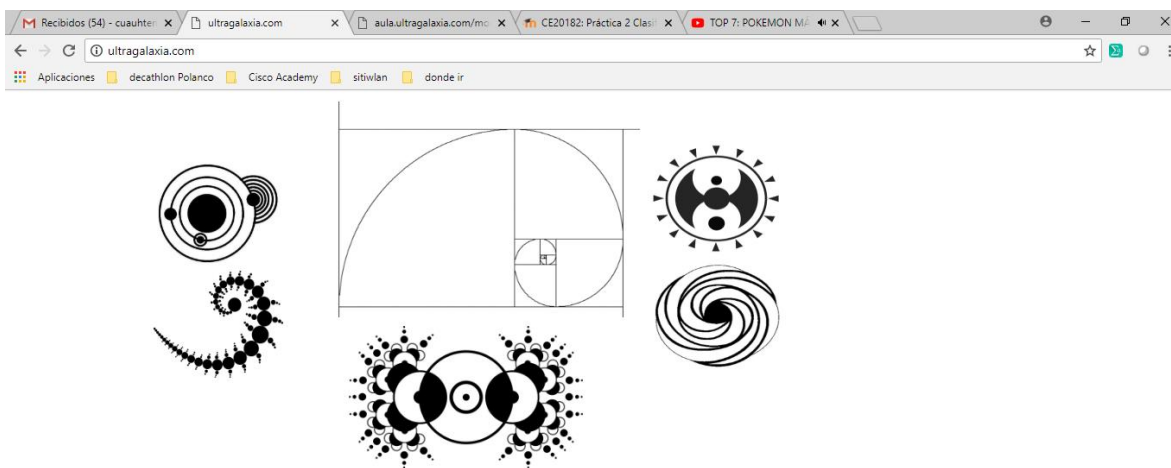
- Agrupador xproba
 - Explotador a priori
 - Explotador a posteriori
- Asociador
 - Definir gramática
 - Programar semántica
 - Interfaz de explotación
- Secuenciador
 - Definir gramática
 - Programar semántica
 - Interfaz de explotación
- Paramétrico
 - xlf
 - ver 0
 - Sintaxis xlf
 - sintetizador
- Decodificador
 - Gramática específica
 - JSON.parse [Interprete json](#) [Clasificador ISAN](#)
 - Gramática paramétrica
 - reg exp()

8. Al realizar todo esto, nos basamos en la Tesis realizada por alumnos que la realizaron para su titulación.

<http://aula.ultragalaxia.com/moodle30/mod/url/view.php?id=328>

Herramientas por utilizar.

- Nuestra primera interfaz diseñada por el maestro Gilberto para poder utilizar la ultra galaxia y sus diferentes enlaces.



-
- ✓ Diseño de Batman: Nombrado de esta manera desde el inicio del curso, es la que nos dará acceso a nuestra aula digital
 - ✓ Espiral: realizada para nuestra base de datos que utilizamos para la creación de tablas para nuestro mercado.
 - ✓ Disco: en el se acceso a ONTOS , grafica diseñada para un orden de tablas que utilizamos en el curso.
 - ✓ Cien pies espiral: llevándonos a la revista digital diseñada por el profesor con noticias y notas interesantes para la comunidad de UPIICSA

Conclusión.

Gracias a esto podemos saber el diseño de un mercado electrónico sabiendo que es el futuro que se acerca de una manera sumamente rápido a nuestros días, no solo en nuestro país, sino de manera global.

Como el profesor comentaba, el gobierno buscara a gente que pueda crear este diseño de dinero electrónico, sabemos que ahora se conoce el famoso BITCOIN y sabemos que las monedas se siguen creando a medida que crece el mercado y hablamos de que es un ciclo que en el mundo no acabara esto.

Debemos recordar también que vienen tiempos en el cual se buscara detener esto por miedo a que se domine y no llegue a ser controlado por cierto países entre ellos México, pero esto no debe detenernos a pensar que podemos llegar a ser un país desarrollado en el ámbito informático, esto para mejoría de todos nosotros. En especial a la gente se dedica y estudia una carrera a fin a este medio.