



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a): Alcántara Concepción Ernesto

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 17

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Casas Pérez Rodrigo Imanol

González Falcón Luis Adrián

López Morales Fernando Samuel

Ortega Ortega Genaro Raziel

Perales Hernandez Leonardo

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

Semestre: 2024 - 1

Fecha de entrega: 30 de agosto de 2023

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____



Práctica 1

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el número de tecnologías diseñadas y existentes es innumerable, es tanto el desarrollo, que se ha comercializado con ellas desde un inicio. Y no es para menos, suponen una manera eficiente de los procesos al automatizar muchas de las acciones que los humanos realizarían con fuerza bruta. Sine embargo, hay tecnologías que fuera del hardware, son programas diseñados para que el ser humano pueda recabar información, tal es el caso del internet.

“En un mundo rodeado de muchas tecnologías, se han de aprovechar algunas para beneficio de la educación.”

Desde el surgimiento del internet, las empresas tecnológicas han emergido como titanes que manejan la web, dando acceso a diversas herramientas que los alumnos o maestros pueden ocupar.

La computación se ha desarrollado también como una disciplina en la que se enseñan, y tiene sus propios temas que son útiles de ver.

Ante la variedad de software y tecnologías, se propone un listado de acciones que ponen a prueba la extensión y las diversas formas de ocupar los recursos en línea para el aprendizaje

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

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.



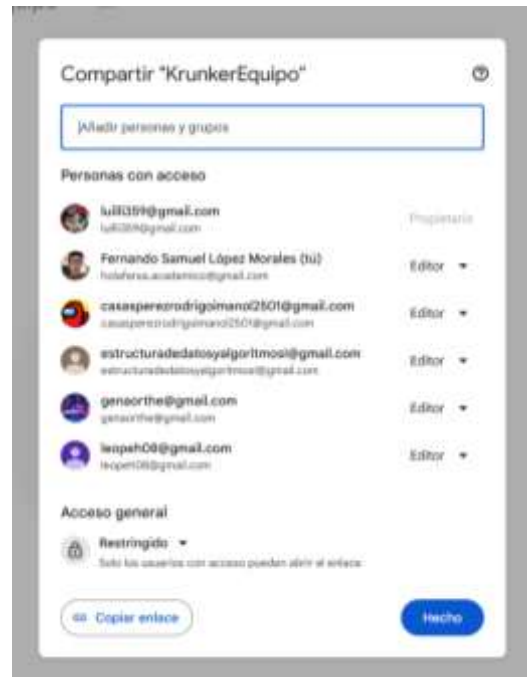
López Morales Fernando Samuel

Fundamentos de Programación

Profesor: Ernesto Alcántara Concepción

32117297-4

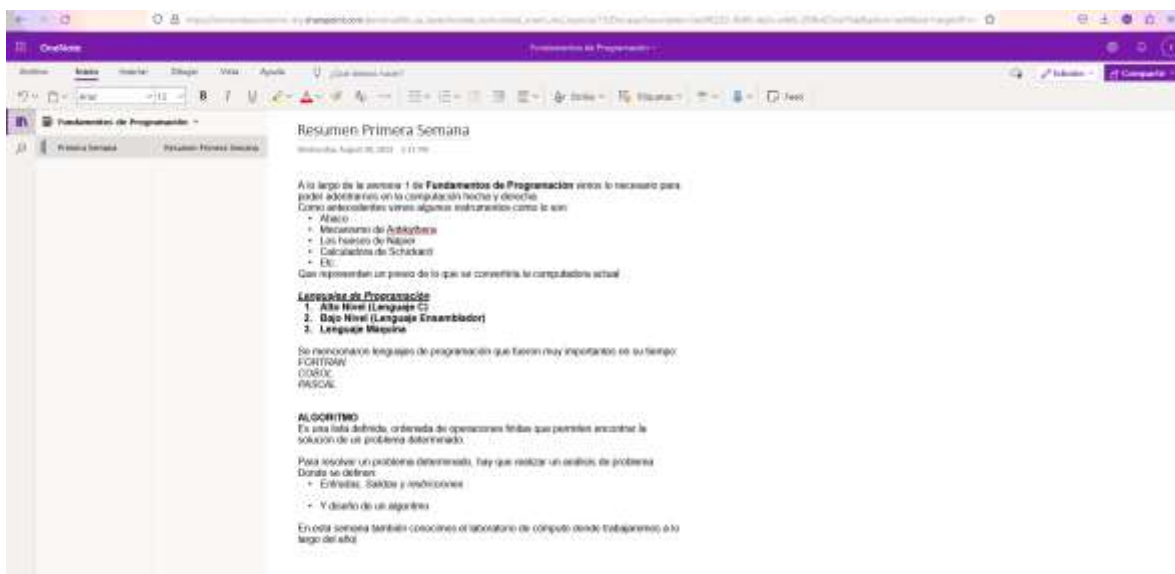
Facultad de Ingeniería



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/>

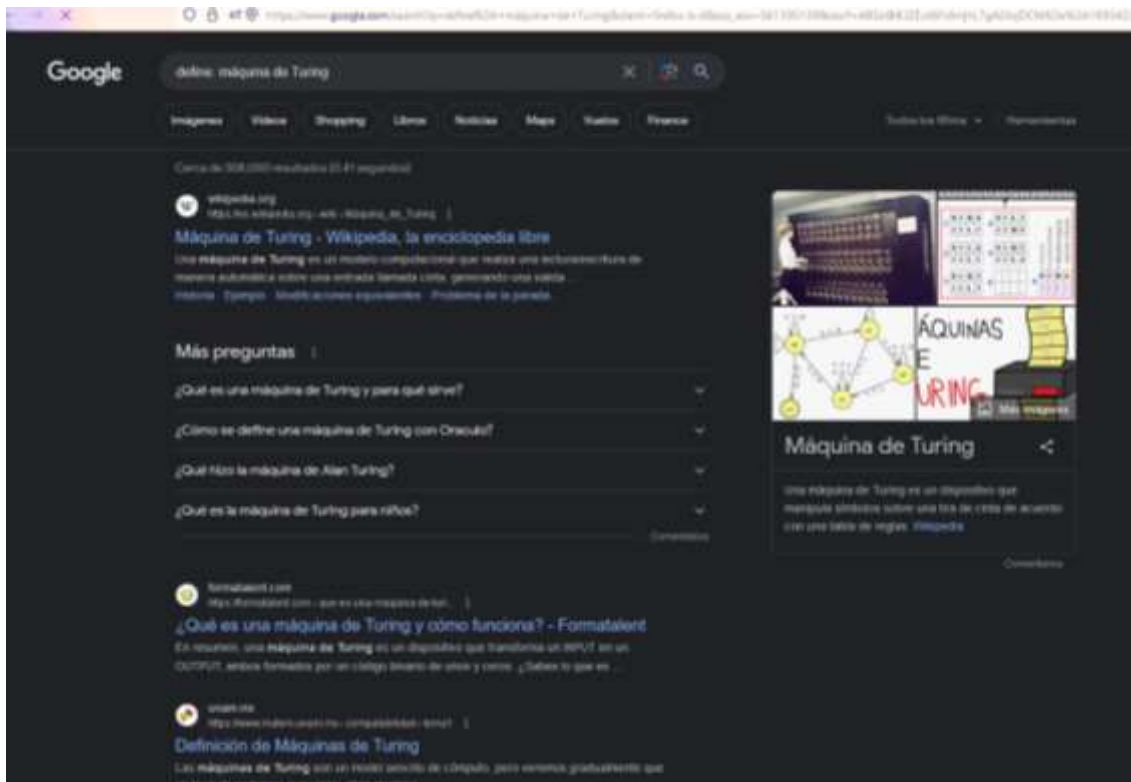




3.- Realiza una búsqueda en Google académico utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes



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



5.- Utilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b





López Morales Fernando Samuel

Fundamentos de Programación

Profesor: Ernesto Alcántara Concepción

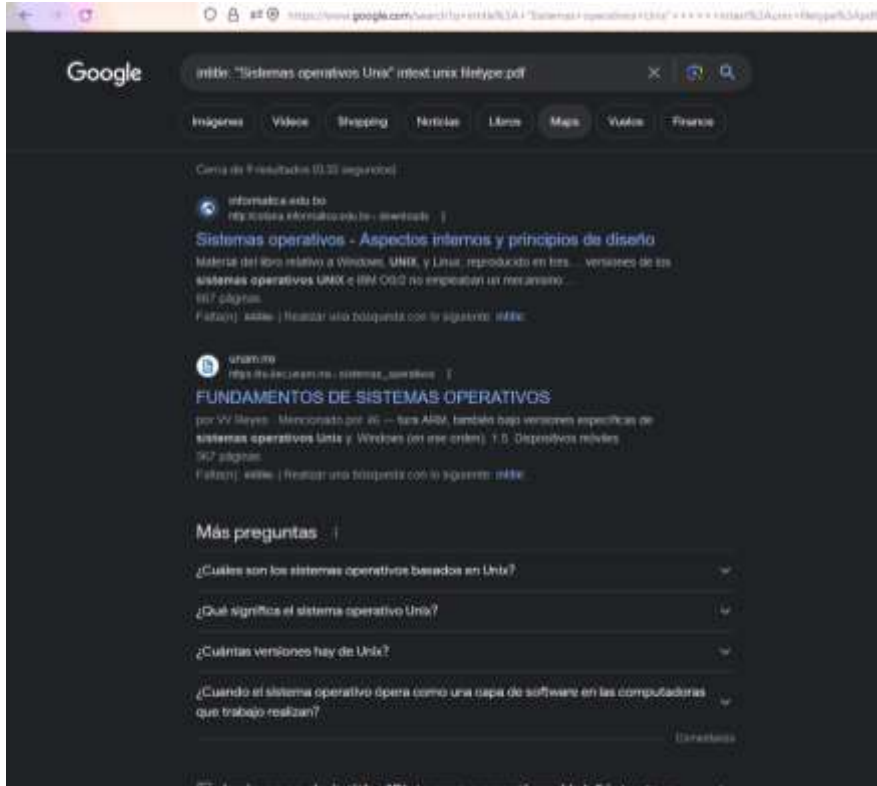
32117297-4

Facultad de Ingeniería

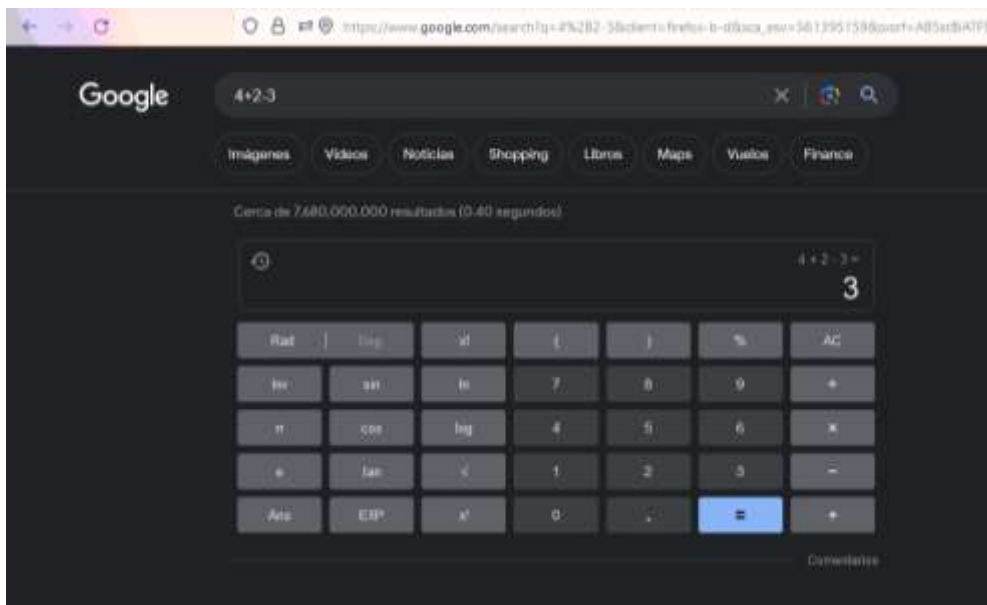




6.- Utiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix



7. Utilizando la calculadora de google resuelve las siguientes operaciones





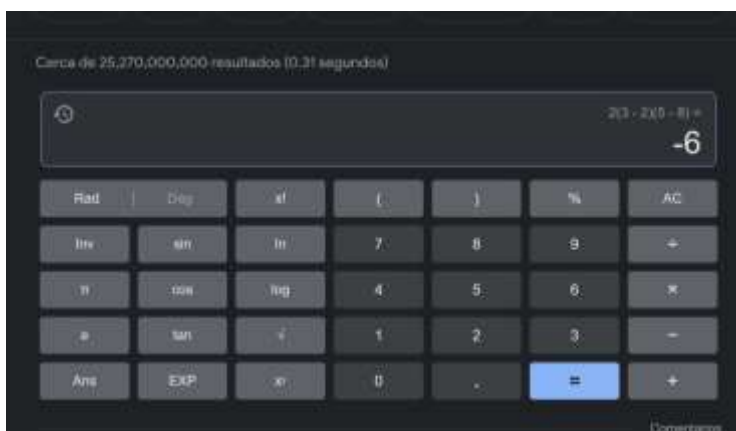
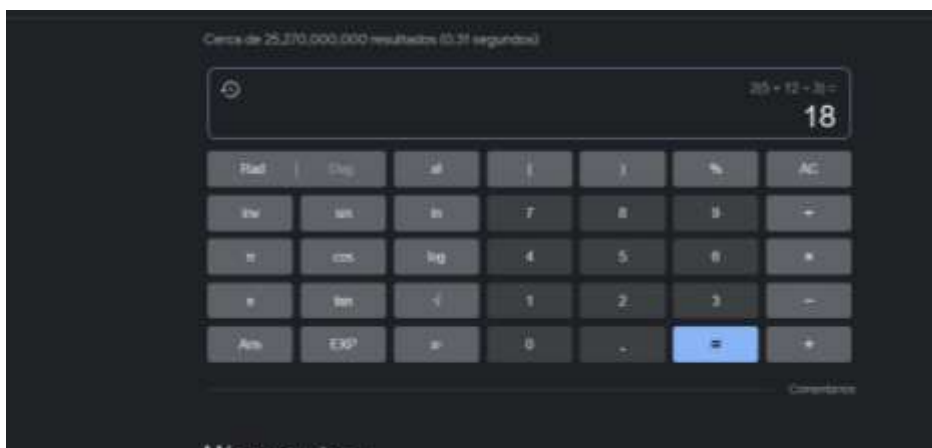
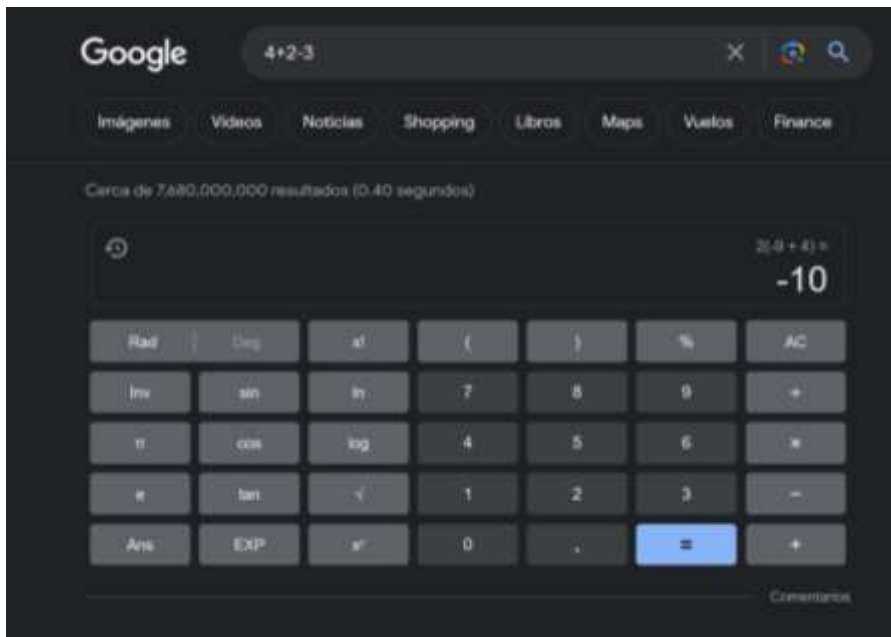
López Morales Fernando Samuel

Fundamentos de Programación

Profesor: Ernesto Alcántara Concepción

32117297-4

Facultad de Ingeniería





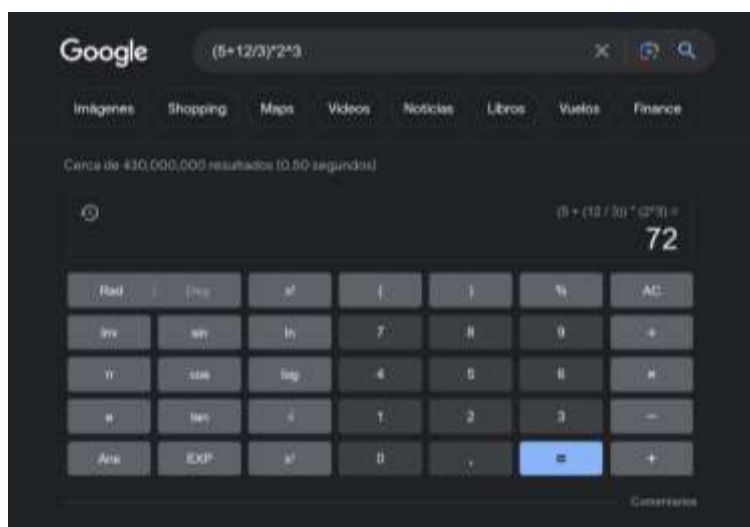
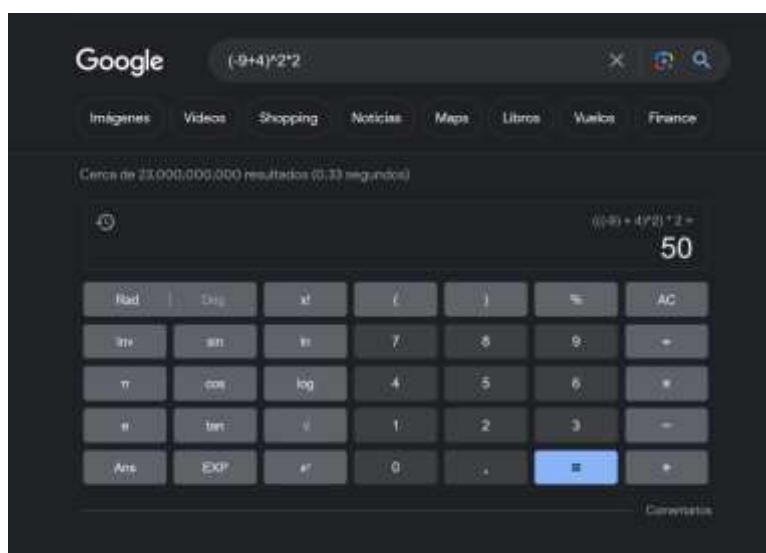
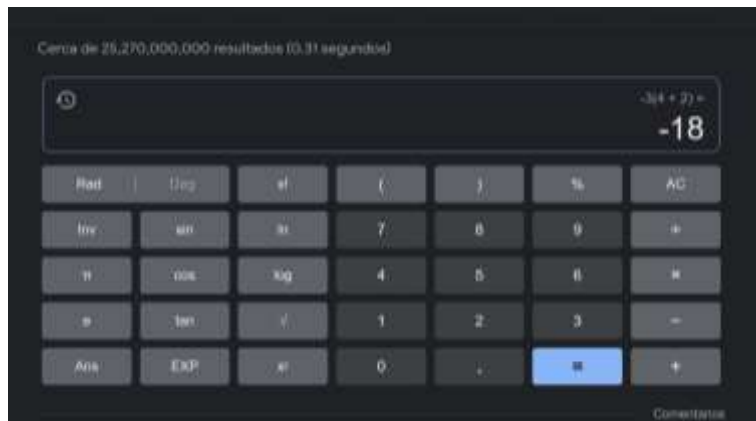
López Morales Fernando Samuel

Fundamentos de Programación

Profesor: Ernesto Alcántara Concepción

32117297-4

Facultad de Ingeniería





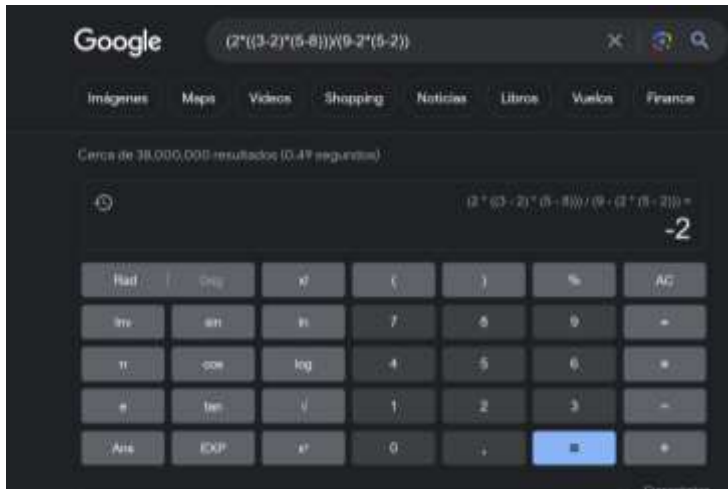
López Morales Fernando Samuel

Fundamentos de Programación

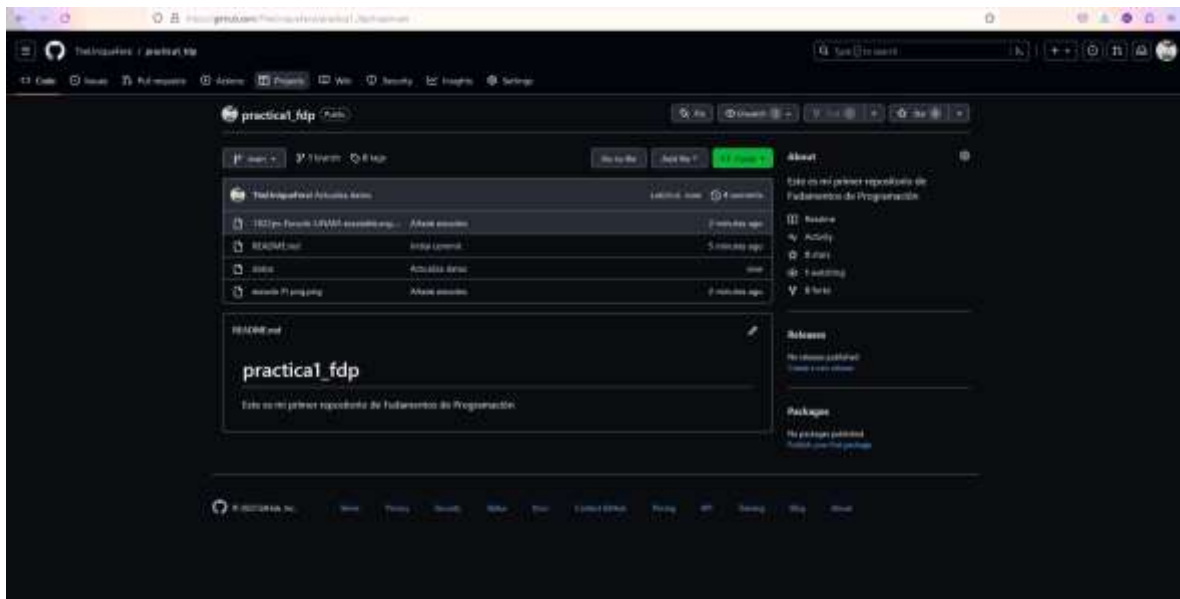
Profesor: Ernesto Alcántara Concepción

32117297-4

Facultad de Ingeniería



9.- Hacer la actividad de casa de la página 18. Sobre el uso de Github



https://github.com/TheUniqueFersi/practica1_fdp/tree/main



CONCLUSIONES

Como se describió en la Introducción, las tecnologías han ido evolucionando tanto que hoy en día, es algo propio de nuestra sociedad.

No hay día que no se consulte la red, el internet, porque es un medio de comunicación eficiente, al comunicar al mundo de manera instantánea, algo que antes no había. De esta forma, cualquier lugar del mundo que tenga acceso a internet, tendrá, en la actualidad, un sinfín de recursos y de material que se puede consultar.

Esta característica del internet hace que la educación sea una posibilidad a través de ella. Y esto no solo se probó en la reciente pandemia que azotó al mundo, obligando a millones de estudiantes a recurrir a aulas virtuales y recursos en línea que reemplazarían temporalmente el trabajo en las aulas.

De tal forma que, con el tiempo, se han construido herramientas en la web como calculadoras, simuladores, graficadores, aplicaciones para tomar notas, etc., que hacen más eficiente el trabajo, transportándonos más a un mundo donde el conocimiento de la humanidad se encuentra ahí, en aquella red de computadoras que forman la internet.

Las sociedades científicas y académicas de todo el mundo han puesto a la disposición del mundo, materiales útiles para la educación, como lo son revistas, libros científicos, experimentos, reportes, inclusive hay páginas web dedicadas a la educación asíncrona.

Esto representa un gran avance no solo en tecnología, sino en mentalidad, cada vez más estamos sumergidos en la red, cada vez se hace más impensable un panorama en el que no haya internet.

La práctica realizada demuestra con algunas acciones elegidas, que el número de recursos en línea es amplio para la educación, y es nuestra responsabilidad utilizarlo correctamente.