Módulo 1 – Producción de textos e hipertextos Mock Up Languages

Abstract. En este documento analizamos lo que hemos visto en clase de Técnicas y Herramientas Modernas de la facultad de Ingeniería Universidad Nacional de Cuyo, sobre diferentes herramientas como es conocer sobre html, saber usar Github, etc.

Keywords. Tecnologías emergentes, hipertexto, html

1 Introducción

En la clase del día miércoles 7 de abril de 2022 junto con los profesores de la cátedra nos adentramos en los temas inherentes al módulo 1 de la materia denominado Producción de Textos e Hipertextos, en el cual abordamos una serie de herramientas de las cuales a hablaremos a continuación.

2 El lenguaje html

2.1 Sitio w3ols.html

Aquí aprendimos distintos tags para utilizar en la creación de la página, con su nombre y su descripción.

https://www.w3.org/TR/html4/index/elements.html



Fig. 1.Captura de Pantalla de w3.org

2.2 Nuestro primer ejemplo de una página html

Para empezar a aprender a programar en html progresivamente hicimos códigos más complejos hasta llegar al código presentado abajo, en el que buscamos crear un tablero de oculista. Aprendimos los comandos <head>, <body>, y sus respectivos cierres (</head>, </body>), y en una etapa posterior aprendimos h1, h2, hr, strong.

```
<html>
<head>
<h1>
Tablero de Oculista
</h1>
<hr>
</head>
<body>
<h1>
ABCDE
</h1>
<h2>
FGHIJ
</h2>
<h3>
<strong>
KLMN
</strong>
</h3>
</body>
</html>
```

3 Forma de navegar Segura

También vimos en clase una forma segura de navegar por nuestros archivos a través del comando llamado file:///c:/ soportado por algunos navegadores como por ej: Google Chrome, Firefox y Microsoft Edge. Esta dirección URL cuenta con la capacidad de que si la escribimos en la barra de navegación de Internet nos proporcionará el listado de carpetas y archivos de la unidad de memoria a la cual hace referencia (C: en nuestro caso).

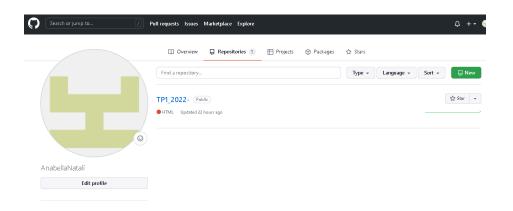
Índice de C:\

Nombre	Tamaño	Fecha de modificación		
SGetCurrent/	21/6/21, 12:51:13			
SRecycle.Bin/		20/6/21, 12:04:39		
SWINDOWS.~BT/		4/4/22, 17:41:40		
AMD/		20/6/21, 12:17:01		
Archivos de programa/		19/6/21, 21:06:20		
Documents and Settings/		10/7/15, 09:21:38		
MSOCache/		21/6/21, 12:38:45		
PerfLogs/		20/6/21, 17:56:28		
Program Files/		3/4/22, 20:29:11		
Program Files (x86)/		31/3/22, 12:16:02		
■ ProgramData/		31/3/22, 12:16:04		
Recovery/		19/6/21, 23:12:15		
System Volume Information/		9/4/22, 10:15:06		
Users/		19/6/21, 23:12:37		
Windows/		20/1/22, 19:31:49		
Windows10Upgrade/		21/6/21, 12:51:02		
bootmgr	386 kE	10/7/15, 08:00:31		
BOOTNXT	1 E	10/7/15, 08:00:31		
hiberfil.sys	1.6 GE	8/4/22, 10:46:16		
pagefile.sys	1.9 GE	8/4/22, 10:46:19		
swapfile.sys	16.0 ME			

Fig. 2. Captura de Pantalla de file:///c:/

4 Sitio de GitHub

Este es el sitio que utilizaremos para cargar todos nuestros trabajos. GitHub es un servicio basado en la nube que aloja un sistema de control de versiones (sistema que registra los cambios realizados en un archivo o conjunto de archivos a lo largo del tiempo) llamado Git. Esto permite que los desarrolladores colaboren y realicen cambios en proyectos compartidos, mientras hacen un seguimiento de su progreso.

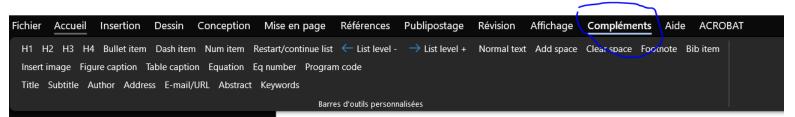


5 Plantillas de la cátedra en Word

Este es el documento word a abrir para acceder a las diferentes plantillas de Word.

Instruction of the image of th

Con Word podemos utilizar diferentes plantillas que pueden ser útiles para escribir un curriculum vitae por ejemplo. Se accede en "complementos" de los herramientos de word.



Title Subtitle Author Address E-mail/URL Abstract Keywords

Este es un ejemplo de lo que se obtiene con las plantillas "Title", "Subtitles", "E-mail/URL".

Modulo 1-Produccion de <u>textos</u> e <u>hipertextos</u> Marck Up <u>Languages</u>

Valentin ADELAIDE

adelaide.valentin@gmail.com

Estas plantillas son también muy útiles para crear parágrafos con "H1", "H2"...

Docs se vuelve loco con las imagenes a partir de las 30 paginas, se vuelve inestable, por esto usamos latex, el cual esta preparado para usar entre 1000 y 5000 paginas.

Módulo 2 – Introducción a lenguajes de programación de alto nivel (paradigma de objetos)

Abstract. En este documento analizamos lo que hemos visto en clase de Técnicas y Herramientas Modernas de la facultad de Ingeniería Universidad Nacional de Cuyo, sobre diferentes herramientas como es

Keywords. Programación, lenguajes, objetos, alto nivel.

1 Introducción

En la clase del día miércoles 20 de abril de 2022 junto con los profesores de la cátedra nos adentramos en los temas inherentes al módulo 2 de la materia denominado "Introducción a lenguajes de programación de alto nivel"

Primero aprendimos como crear una página web propia en github.

Click en el gato, luego crear repositorio nuevo con el nombre de ENTREGAS, agregamos un archivo readme (es una opción que sale). Entramos en ese repositorio, vamos a settings, luego a pages y bajamos a fuente y la cambiamos a main. Posteriormente le damos a save y nos aparecerá el link de nuestra propia pagina web.

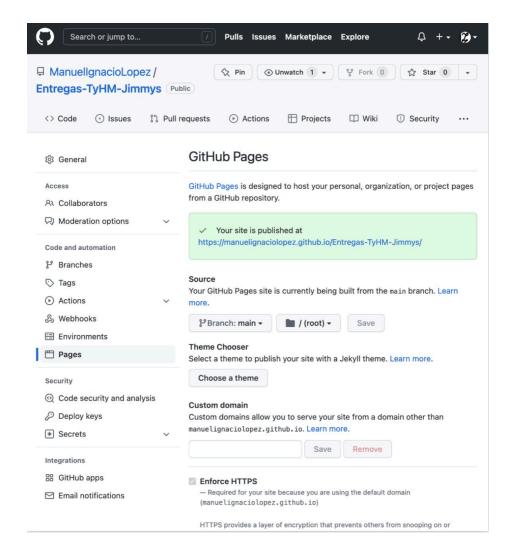
Luego de esto, nos metemos en el repositorio y agregamos un archivo llamado index.html y pegamos nuestra primer página de html que hicimos en el módulo 1-Entrega 1, le damos a commit.

Luego usamos el link de nuestra página web y lo pegamos en el buscador de google. Listo, tienes tu página

Este es el link de nuestra primer pagina: https://manuelignaciolopez.github.io/Entregas-TyHM-Jimmys/

Luego procedimos a agregar los integrantes del grupo al archivo html para que así salieran en la pagina web.

Posteriormente aprendimos a agregar un link a nuestra pagina web con el comando Link a facultad de ingenieria es importante que no olvidemos cerrar el comando.



https://manuelignaciolopez.github.io/Entregas-TyHM-Jimmys/

Titulo

Integrantes

Anabella Bottasso

Valentin Adelaide

Sebastián Zaragoza

Manuel Lopez

Ernesto Villasante

Esta es nuestra facultad

link a la facultad de ingenieria

Entregas grupo "Jimmys"

Modulo 1

Acerca de los lenguajes de programación 2

3 La ilusión del programador full stack

4 Repaso de conceptos de programación en Ingeniería (matlab)

5 El entorno de programación en R

Descargamos r.cran y tambien utilizamos rstudio online

Aprendimos que podemos asignar valores a variables y luego al pedirlas, el programa nos devuelve el valor asignado anteriormente. Podemos hacer a=1 o a<-1 (esta es la forma que se utiliza).

Vector de distintos valores en una variables: c <- scan()

Mostrar gráfico: plot(c)

Gráfico de caja estadístico: boxplot (c)

Histograma (gráfico de barras): hist (c)

Cambiar nombre a gráfico y ejes: hist (c main="dinero en mi bolsillo", xlab="semana", ylab="pesos chilenos")

Con este comando cada vez que damos enter nos aparece un tipo de gráfico nuevo: demo(graphics)

para salir: quit()

Guardar imagen de area de trabajo? guarda codigo viejo, para poder usar cosas de dias/semanas anteriores.

en script temperatura<-rnorm(435,18,9) % n,media,desviacion estandard

genera n valores con una media y una desviación estandar que ingresamos (en este caso, n=435, media=18, desvestandar=9)

en consola view(temperatura) y luego ponemos temperatura y nos aparecen valores aleatorios de temperatura

Para saber qué hace mi comando (la ayuda aparece abajo a la derecha) : ?rnorm (? r norm).

La distribución de las variables es aleatoria y distinta para cada experimento, a menos que todos empecemos con la misma semilla.

Luego de hacer un grafico con plot o hist,, seleccionando "export" podemos exportar el grafico como imagen o pdf.(no se pixela)

Para **HACER COMENTARIOS** utilizamos el numeral en vez del porcentaje (#).

- 6 Estructura de datos
- **7** GUIs i entorno s de desarrollo
- 8 El uso de bibliotecas
- 9 Bases algorítmicas de lenguajes orientados a matrices
- 10 Resolucion