



Simulación de un Entorno de Desarrollo

Eres parte de un equipo de desarrollo que está iniciando un nuevo proyecto. Tu tarea es configurar la estructura de carpetas y archivos necesaria para organizar correctamente los recursos del proyecto.

Objetivos:

- Aplicar buenas prácticas en la organización de archivos y carpetas.
- Usar atajos de teclado y comandos del sistema operativo para navegar y gestionar archivos.
- Entender la importancia de una estructura organizada para el desarrollo de software.

Instrucciones:

1. Crear la estructura base del proyecto:

- Dentro de tu carpeta de usuario o en un directorio de tu elección, crea una carpeta llamada **"ProyectoCoders"**.
- Dentro de **"ProyectoCoders"**, crea las siguientes subcarpetas:
 - src** → Para el código fuente.
 - assets** → Para imágenes, videos y otros recursos gráficos.
 - docs** → Para documentación y notas del proyecto.
 - tests** → Para pruebas del software.
 - config** → Para archivos de configuración.
 - backup** → Para copias de seguridad de archivos críticos.

2. Añadir archivos dentro de la estructura:

- Dentro de la carpeta **src**, crea tres archivos vacíos:
 - app.txt** (representando el código principal).
 - database.txt** (representando la base de datos).
 - functions.txt** (para funciones auxiliares del programa).
- Dentro de **docs**, crea un archivo llamado **README.txt** y escribe en él una breve descripción del proyecto.
- Dentro de **config**, crea un archivo llamado **settings.txt** con configuraciones básicas (puedes escribir configuraciones ficticias).
- Dentro de **backup**, copia el archivo **settings.txt** como respaldo.

3. Gestión de archivos usando comandos y atajos:



- a. Mueve el archivo **database.txt** a una nueva subcarpeta dentro de **src** llamada **database**.
- b. Copia el archivo **functions.txt** en **backup** como respaldo.
- c. Renombra **app.txt** a **main.txt** para seguir convenciones de nombres.
- d. Elimina el archivo **functions.txt** de la carpeta **src** después de haberlo copiado a **backup**.
- e. Usa los atajos de teclado aprendidos para navegar entre carpetas y realizar estas operaciones más rápido.

Reflexión y discusión:

1. ¿Por qué es importante mantener una estructura organizada en el desarrollo de software?
2. ¿Cómo pueden los atajos de teclado y los comandos del sistema mejorar la productividad?