



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:

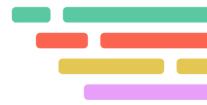
1. Crear la estructura base del proyecto:

- a. Dentro de tu carpeta de usuario o en un directorio de tu elección, crea una carpeta llamada "**ProyectoCoders**".
- b. Dentro de "ProyectoCoders", crea las siguientes subcarpetas:
 - i. $\mathbf{src} \rightarrow \mathsf{Para}$ el código fuente.
 - ii. **assets** \rightarrow Para imágenes, videos y otros recursos gráficos.
 - iii. **docs** → Para documentación y notas del proyecto.
 - iv. **tests** \rightarrow Para pruebas del software.
 - v. **config** \rightarrow Para archivos de configuración.
 - vi. **backup** → Para copias de seguridad de archivos críticos.

2. Añadir archivos dentro de la estructura:

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