

# Actividad 2 Física Computacional

Roberto Jordan Wong Valdez

23 Enero 2021

## 1. Introducción

Segunda actividad del curso de Física Computacional 1, donde ya se empieza a implementar lo visto en las clases para hacer uso de programación en Python para resolver problemas y llevar a la práctica las bibliotecas vistas en clase. Para esta practica se planteó realizar código para resolver problemas sencillos tales como calcular el area de un circulo y una elipse, el volúmen de una esfera y un cilindro, así como el algoritmo de la ecuación cuadrática y el método babilónico para aproximar raíces.

## 2. Bibliotecas

-Python Basico: Esta biblioteca, como el nombre lo indica permite la implementación de aritmetica básica( Suma, resta, multiplicación, etc..) y además comandos de control de flujo(Loops).

-Numpy: Permite manejar diferentes tipos de datos, desde números hasta lógica y objetos, listas y el uso de arreglos con sus respectivas operaciones.

-Matplotlib: Esta biblioteca ofrece la posibilidad de realizar cualquier tipo de gráficas con python.

## 3. Comentarios

En esta actividad si bien se hizo uso solo en general de cosas básicas de python, me llegué a quedar en trabas en algunos puntos de la codificación lo cual pudiera deberse a una falta de planificación pues con esta primera actividad me doy cuenta de la importancia de idear primero un algoritmo del problema en cuestión en vez de entrar directamente a llenar líneas de código. Pero realmente al final mis dificultades no se debieron tanto a la complejidad de los problemas o el trabajo en si, sino el poco tiempo que tuve posible invertir en esta actividad. Esperando que sea distinto en la proxima actividad.