

Entorno de Programación

Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial

U.N.R.

Section 1

Entorno de Programación

Descripción

La materia entornos de programación es una materia del primer cuatrimestre de la Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial.

Descripción

La materia entornos de programación es una materia del primer cuatrimestre de la Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial.

Está planificada para una duracion aproximada de 25 clases. Para la comisión 2 los horarios son:

- Martes de 17:45 a 20:45hs (Aula 24 o Laboratorio del segundo piso).
- Miercoles de 20 a 22hs (<https://meet.google.com/jgw-ooyr-yya>).

Descripción

La materia entornos de programación es una materia del primer cuatrimestre de la Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial.

Está planificada para una duracion aproximada de 25 clases. Para la comisión 2 los horarios son:

- Martes de 17:45 a 20:45hs (Aula 24 o Laboratorio del segundo piso).
- Miercoles de 20 a 22hs (<https://meet.google.com/jgw-ooyr-yya>).

Es importante matricularse en el campus virtual de la FCEIA:

- <https://campusv.fceia.unr.edu.ar/course/view.php?id=392>

Docentes

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

Docentes

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

- Damian Ariel Marotte (damarotte@gmail.com).

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

- Damian Ariel Marotte (damarotte@gmail.com).
- Andrea Carolina Leon Cavallo (aleoncavallo@gmail.com).

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.
- Presentar los fundamentos del control de versiones y virtualización.

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.
- Presentar los fundamentos del control de versiones y virtualización.

Para lograr dichos objetivos se aprenderán las siguientes tecnologías:

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.
- Presentar los fundamentos del control de versiones y virtualización.

Para lograr dichos objetivos se aprenderán las siguientes tecnologías:

- Linux

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.
- Presentar los fundamentos del control de versiones y virtualización.

Para lograr dichos objetivos se aprenderán las siguientes tecnologías:

- Linux
- Bash

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.
- Presentar los fundamentos del control de versiones y virtualización.

Para lograr dichos objetivos se aprenderán las siguientes tecnologías:

- Linux
- Bash
- Git

Objetivos

Los objetivos principales de la materia son:

- Introducir los conceptos fundamentales de la computación.
- Brindar conceptos sobre lo que compone un sistema operativo y un entorno de programación.
- Aprender a utilizar y programar la computadora desde una terminal.
- Presentar los fundamentos del control de versiones y virtualización.

Para lograr dichos objetivos se aprenderán las siguientes tecnologías:

- Linux
- Bash
- Git
- Docker

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico.

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico.
- Aprobar un segundo parcial teórico/práctico.

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico.
- Aprobar un segundo parcial teórico/práctico.
- Entregar y defender un trabajo práctico.

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico.
- Aprobar un segundo parcial teórico/práctico.
- Entregar y defender un trabajo práctico.

En caso de no aprobar alguno de los parciales, el alumno cuenta con una instancia adicional de recuperación.

Plan de dictado

- Historia de la computacion.
- Arquitectura de la computadora.
- Sistema Operativo.
- Lenguaje de Programacion.
- Sistemas de archivos.
- Usuarios y grupos.
- Bash scripting.
- Control de versiones.
- Virtualizacion.

Para la proxima clase

Aprenderemos a instalar una distribución de Linux en una máquina virtual. Para ello necesitaremos descargar:

Para la proxima clase

Aprenderemos a instalar una distribución de Linux en una máquina virtual. Para ello necesitaremos descargar:

- <https://lubuntu.me/downloads/>
- <https://www.virtualbox.org/wiki/Downloads>