|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Imagen que contiene dibujo, taza  Descripción generada automáticamente | **Carátula para entrega de prácticas** | |
| Facultad de Ingeniería | | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación

salas A y B

|  |  |
| --- | --- |
| *Profesor:* | Ernesto Alcántara Concepción |
| *Asignatura:* | Fundamentos de Programación |
| *Grupo:* | 19 |
| *No de Práctica(s):* | 1 |
| *Integrante(s):* | Sarabia Millán Armando |
| *No. de Equipo de cómputo empleado:* |  |
| *No. de Lista o Brigada:* | 37 |
| *Semestre:* | 2022-1 |
| *Fecha de entrega:* | Viernes 18 de febrero del 2022 |
| *Observaciones:* |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

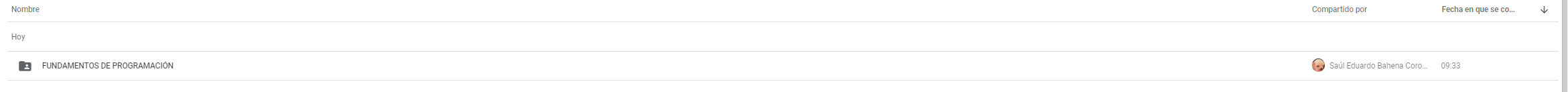
**Introducción**

En la práctica N° 1 se observará en el desarrollo de esta, las diferentes herramientas de software que ayudaran a las personas a realizar actividades y trabajos académicos, esto con la finalidad de ser mas organizado y practico. Estas herramientas pueden ser comandos en el buscador del navegador, o como repositorios de almacenamiento.

**Desarrollo**

Actividad en el laboratorio

1. Crear una cuenta de Google drive, skyDrive o dropbox y crear una carpeta compartirla con todos los integrantes del equipo y con el correo: estructuradedatosyalgoritmosi@gmail.com. Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica.



Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

1. Crear una cuenta en OneNote y crea un documento con el resumen de lo visto en la primera semana de clases. Ver ejemplo de la página 7 y 8 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Texto

   Descripción generada automáticamenteRealiza una búsqueda en Google utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes.

Se obtuvieron resultados sobre quien creo el lenguaje de programación en C además de varios resultados los cuales están ligados al autor y la historia.

1. Interfaz de usuario gráfica, Texto

   Descripción generada automáticamenteUtilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing”(antepón la palabra “define:” Ver página 16 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b). Pon aquí el resultado

“Una **máquina de Turing** es un dispositivo que manipula símbolos sobre una tira de cinta de acuerdo con una tabla de reglas. A pesar de su simplicidad, una máquina de Turing puede ser adaptada para simular la lógica de cualquier [algoritmo](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo) de [computador](https://es.wikipedia.org/wiki/Computador) y es particularmente útil en la explicación de las funciones de una [CPU](https://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_central_de_procesamiento) dentro de un computador.”

1. Interfaz de usuario gráfica

   Descripción generada automáticamenteDiagrama

   Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

   Descripción generada automáticamenteUtilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Texto

   Descripción generada automáticamenteUtiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix
2. Pantalla de un celular con la imagen de un teclado

   Descripción generada automáticamente con confianza mediaUtilizando la calculadora de Google resuelve las siguientes operaciones:

Pantalla de computadora con un teclado de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Pantalla de celular con una calculadora

Descripción generada automáticamente con confianza mediaPantalla de un celular con la imagen de un teclado

Descripción generada automáticamente con confianza media

Pantalla de computadora con un teclado de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media Una calculadora gris

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente Una pantalla de telefono

Descripción generada automáticamente

1. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y buscar los libros “Programación en C”. Busca en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central. Describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo. Si los resultados son muy extensos utiliza para ello los operadores booleanos (or, and) para refinar la búsqueda y reducir el número de libros.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Existen un total de 19 libros en la Biblioteca de la UNAM los cuales están completos para su descarga además que se nos otorga una variedad de opciones para escoger el libro deseado como año, publicación, autor etc…

1. Hacer la actividad de casa de la página 18. Sobre el uso de Github

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente**

**Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente**

**Conclusión**

Para empezar podemos darnos cuenta de la importancia de saber principalmente las herramientas que nos proporciona nuestra navegador web, esto con la finalidad de ayudarnos y que la experiencia de navegar en el internet sea menos tediosa al intentar buscar específicamente la información la cual tenemos interés.

En el caso de la pagina web GitHub nos ayudara bastante para nuestra clase de Fundamentos de Programación además que es una buena página la cual podemos apoyarnos.

Es bueno aprender esta practica como la primera, ya que, algunos de los alumnos no sabrían la mayoría de los comandos o facilidades que podemos tener para ayudarnos.

**Referencias**

*Github.* (s.f.). Recuperado el Febrero de 2022, de https://github.com