



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

División de Ingeniería Eléctrica (DIE)

Laboratorio de computación gráfica e interacción humano-
computadora

Grupo 2

Previo de la práctica No. 2

Alumno: Suxo Pérez Luis Axel

Maestro: Ing. Valencia Castro Luis Sergio

Semestre 2021-2

Fecha de entrega: 8 de marzo de 2021

1. Investigue qué es un IDE en el ámbito de programación y liste cuatro ejemplos de ellos.

R= El IDE es un entorno de desarrollo tecnológico que ayuda a desarrollar diferentes tipos de aplicaciones de software, este es modular y se puede ampliar mediante complementos.

Características:

- Editor de código fuente.
- Automatización de compilación local.
- Depurador.

Ejemplos:

- NetBeans.
- Eclipse.
- Visual Studio.
- CodeLite.


2. ¿Qué es un pixel?

R= Elemento mínimo de despliegue de una imagen, rango (0-255).

3. Investigue la definición de PPI (pixels per inch), e indique la diferencia que tiene con la resolución de un dispositivo. ¿Cuál definición considera más exacta para saber la calidad de un monitor? Argumente su respuesta, investigue y anote la resolución del monitor de su computadora principal o laptop, así como su PPIs.

R= La diferencia es que la resolución de un dispositivo es el número de PPI que el monitor puede dibujar de forma horizontal y verticalmente. Y podemos decir que el PPI es una unidad de medida para las resoluciones.

Me parece que la forma mas adecuada para saber la calidad de un monitor es la resolución de pantalla porque casi siempre coincide la resolución de pantalla con cierta cantidad de PPI y por comodidad cuando compramos algún producto de este tipo es más fácil por el hecho que no siempre podemos obtener por parte del vendedor los PPI, pero como lo mencione anteriormente casi siempre se puede asociar la resolución de pantalla con cierto número de PPI.

Dispositivo	Resolución	Resolución de pantalla
Dell Inc. Inspiron 5567 	1920 x 1080 píxeles	Full HD

4. Anote el número de grupo de la materia Computación Gráfica (Teoría) y su dirección de correo electrónico.

R= Número de grupo de teoría: 1.

Correo electrónico: axelsuxo@hotmail.com

¹ IMAGEN por amazon.com

Comentario.

Una de las formas que mas usamos actualmente para saber el número de pixeles en un dispositivo es la resolución de pantalla, de esta forma sabemos el PPI que le corresponde, también el hecho de que casi en todo el tiempo que he estado en la carrera nos enseñan con IDE's y me parece que este previo me ayudo a recordar la definición de un pixel y ver que resolución tengo en mi monitor, posiblemente si en los juegos en la sección de gráficos coloco esa resolución, podre apreciar mejor los gráficos en cuestión de pixeles.

Bibliografía.

- Wielenga, G. (2015). *Beginnig NetBeans IDE*. New york: Apress. p.3
- Red Hat, (2021). *El concepto de IDE*.
<https://www.redhat.com/es/topics/middleware/what-is-ide>
- Fernandez, J. (2017). *Conoce estos 6 entornos de programación (IDE) para programar en varios lenguajes*.
<https://www.redeszone.net/2017/03/24/conoce-estos-6-entornos-programacion-ide-programar-varios-lenguajes/>
- Apuntes de la clase: *Computación gráfica e interacción humano-computadora*.