	<b>Carátula para entrega de prácticas</b>	
Facultad de Ingeniería		Laboratorio de docencia

# Laboratorios de computación salas A y B

<i>Profesor:</i>	M.C. Alejandro Esteban Pimentel Alarcón
<i>Asignatura:</i>	Fundamentos de Programación
<i>Grupo:</i>	3
<i>No de Práctica(s):</i>	6
<i>Integrante(s):</i>	Cárdenas Belmont Alan
<i>No. de Equipo de cómputo empleado:</i>	21
<i>No. de Lista o Brigada:</i>	07- 5783
<i>Semestre:</i>	1er
<i>Fecha de entrega:</i>	29-09.19
<i>Observaciones:</i>	

**CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

## Introducción

En esta práctica conocemos nuevos programas con herramientas más complejas, así como una breve introducción al lenguaje C.

## Objetivo

Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en Lenguaje C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

## Actividad

El texto plano es el tipo de archivo más sencillo que hay, ya que en su contenido no hay otra cosa mas que el texto que lo conforma. Hacer una investigación muy somera acerca de los siguientes tipos de archivos:

- Txt
- markdown
- html
- LaTeX
- Csv

Txt: El formato de archivo **TEXT** Document

La extensión **TEXT** representa "textfile" (archivo de texto), que sustituyó a su antiguo nombre "flatfile" (archivo sin formato). Este archivo informático estructura series de líneas de texto.

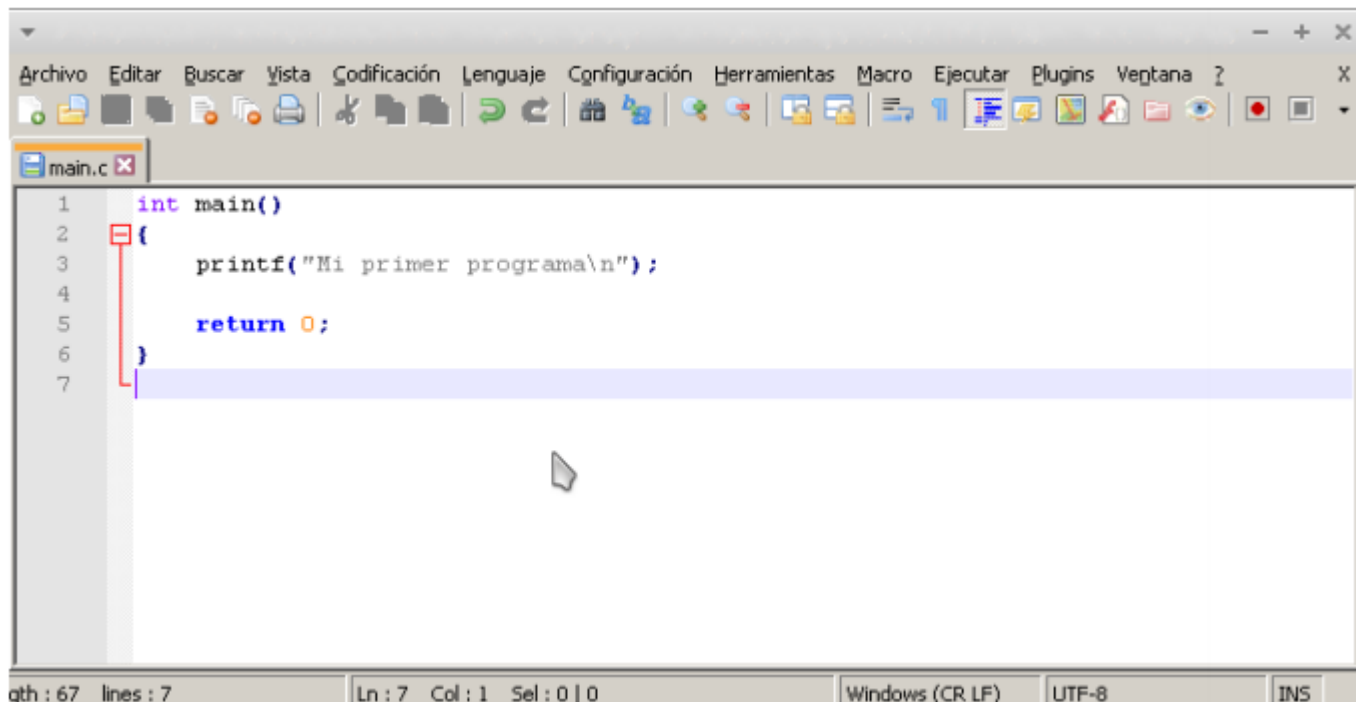
Markdown: **Markdown** es un lenguaje de marcado ligero creado por John Gruber que trata de conseguir la máxima legibilidad y facilidad de publicación tanto en su forma de entrada como de salida, inspirándose en muchas convenciones existentes para marcar mensajes de correo electrónico usando texto plano.

Html: "**HTML** es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto".

La Tex: Es un sistema de composición de textos, orientado a la creación de documentos escritos que presenten una alta calidad tipográfica. Por sus características y posibilidades, es usado de forma especialmente intensa en la generación de artículos y libros científicos que incluyen, entre otros elementos, expresiones matemáticas.

Csv: Los archivos **CSV** (del inglés *comma-separated values*) son un tipo de documento en [formato abierto](#) sencillo para representar datos en forma de tabla, en las que las columnas se separan por comas y las filas por saltos de línea.

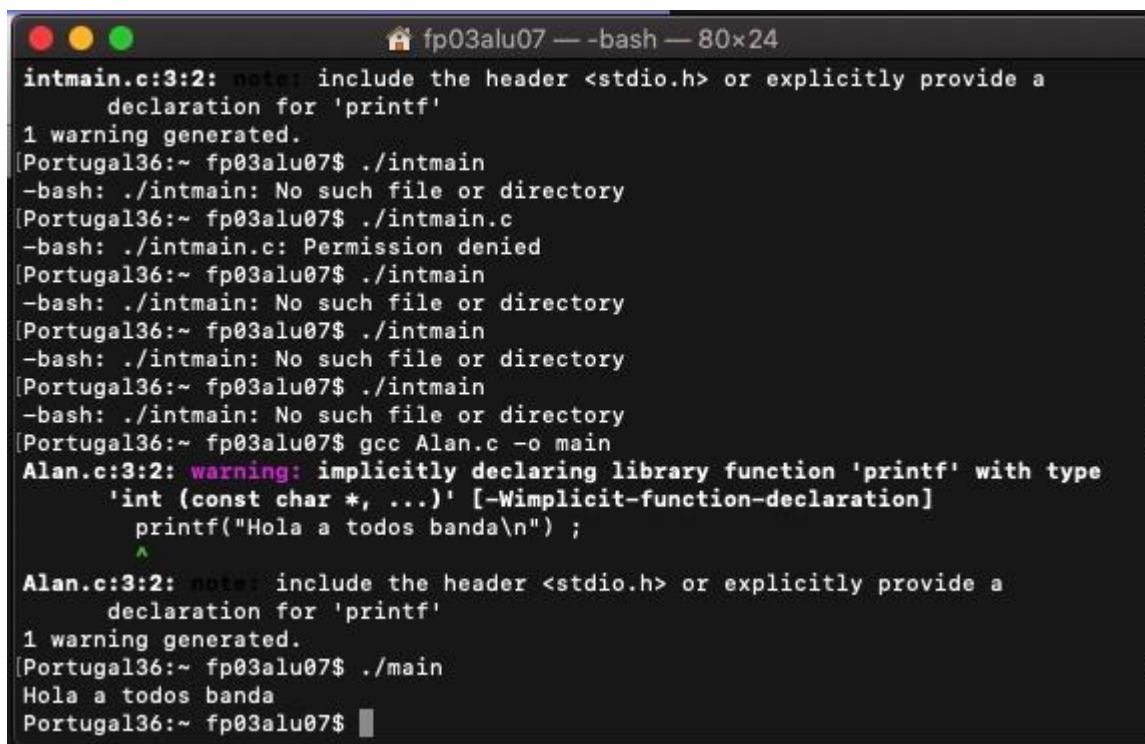
En esta practica tambien experimentamos con los programas, realizando cortos algoritmos en diferentes programas y siguiendo las especificaciones del profesor logramos mostrar un texto en la pantalla, todo esto fue escrito ya en un lenguaje C:



The image shows a code editor window with a menu bar (Archivo, Editar, Buscar, Vista, Codificación, Lenguaje, Configuración, Herramientas, Macro, Ejecutar, Plugins, Ventana, ?) and a toolbar. The file 'main.c' is open. The code is as follows:

```
1 int main()  
2 {  
3     printf("Mi primer programa\n");  
4  
5     return 0;  
6 }  
7
```

The status bar at the bottom indicates 'gth: 67 lines: 7', 'Ln: 7 Col: 1 Sel: 0 | 0', 'Windows (CR LF)', 'UTF-8', and 'INS'.



The image shows a terminal window titled 'fp03alu07 — -bash — 80x24'. It displays the following commands and output:

```
intmain.c:3:2: note: include the header <stdio.h> or explicitly provide a  
      declaration for 'printf'  
1 warning generated.  
[Portugal36:~ fp03alu07$ ./intmain  
-bash: ./intmain: No such file or directory  
[Portugal36:~ fp03alu07$ ./intmain.c  
-bash: ./intmain.c: Permission denied  
[Portugal36:~ fp03alu07$ ./intmain  
-bash: ./intmain: No such file or directory  
[Portugal36:~ fp03alu07$ ./intmain  
-bash: ./intmain: No such file or directory  
[Portugal36:~ fp03alu07$ ./intmain  
-bash: ./intmain: No such file or directory  
[Portugal36:~ fp03alu07$ gcc Alan.c -o main  
Alan.c:3:2: warning: implicitly declaring library function 'printf' with type  
      'int (const char *, ...)' [-Wimplicit-function-declaration]  
      printf("Hola a todos banda\n");  
      ^  
Alan.c:3:2: note: include the header <stdio.h> or explicitly provide a  
      declaration for 'printf'  
1 warning generated.  
[Portugal36:~ fp03alu07$ ./main  
Hola a todos banda  
Portugal36:~ fp03alu07$
```

## Actividad

En el laboratorio, experimentamos a leer el programa y mostrar un mensaje; después realizamos un programa que mostraba ahora un archivo, en este caso utilizamos el archivo Vim-tutor.txt, al leer el programa y ejecutarlo mostraba el archivo, casi todo fué de la misma manera, excepto por el comando printf, donde se mostraba ahora el archivo deseado.

```
=====
=   B i e n v e n i d o   a l   t u t o r   d e   V I M   -   V e r s i ó n   1.4   =
=====

Vim es un editor muy potente que dispone de muchos mandatos, demasiados
para ser explicados en un tutor como éste. Este tutor está diseñado
para describir suficientes mandatos para que usted sea capaz de
aprender fácilmente a usar Vim como un editor de propósito general.

El tiempo necesario para completar el tutor es aproximadamente de 25-30
minutos, dependiendo de cuanto tiempo se dedique a la experimentación.

Los mandatos de estas lecciones modificarán el texto. Haga una copia de
este fichero para practicar (con «vimtutor» esto ya es una copia).

Es importante recordar que este tutor está pensado para enseñar con
la práctica. Esto significa que es necesario ejecutar los mandatos
para aprenderlos adecuadamente. Si únicamente se lee el texto, se
olvidarán los mandatos.

Ahora, asegúrese de que la tecla de bloqueo de mayúsculas no está
activada y pulse la tecla j lo suficiente para mover el cursor
de forma que la Lección 1.1 ocupe completamente la pantalla.
~~~~~
Lección 1.1: MOVIMIENTOS DEL CURSOR

** Para mover el cursor, pulse las teclas h,j,k,l de la forma que se indica. **
^
k      Indicación: La tecla h está a la izquierda y mueve a la izquierda.
< h    l >      La tecla l está a la derecha y mueve a la derecha.
j      La tecla j parece una flecha que apunta hacia abajo.
v

1. Mueva el cursor por la pantalla hasta que se sienta cómodo con ello.
```

## Conclusión

Gracias a esta práctica pudimos familiarizarnos más con los próximos programas y sus lenguajes de programación, así como las funciones y herramientas que ofrecen; conocimos unos cuantos editors de texto, y editors gráficos, con la ayuda de estos hicimos diferentes acciones compilando y corriéndolos.