

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a):	M.I. Heriberto García Ledezma	
Asignatura:	Fundamentos de programación	
Grupo:	23	
No de Práctica(s):	Practica #1	
	Ceballos Sosa Leonardo Gael	
<u>-</u>		
No. de lista o brigada:		
	2026-1	
Fecha de entrega:	27 de Agosto del 2025	
Observaciones:		

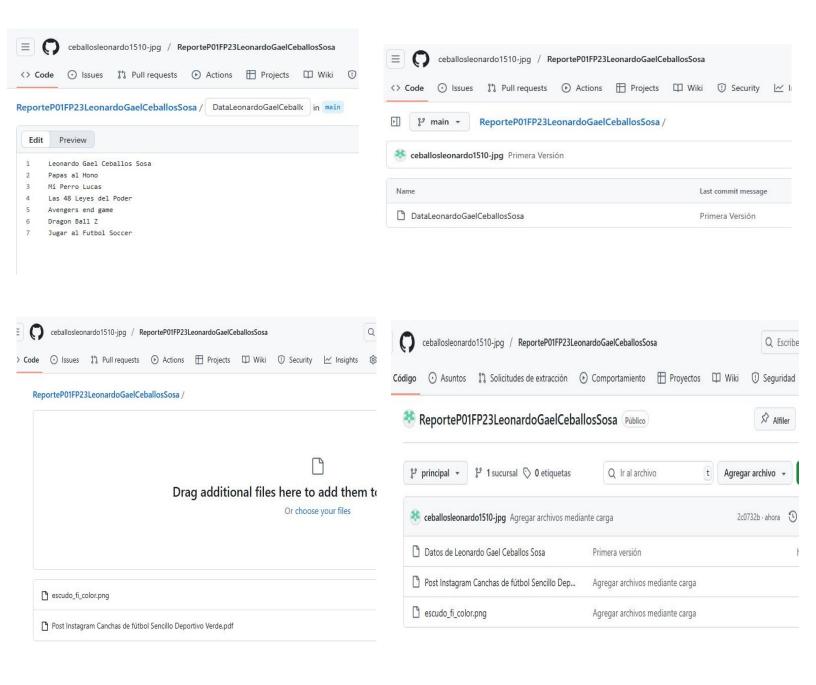
CALIFICACIÓN: __

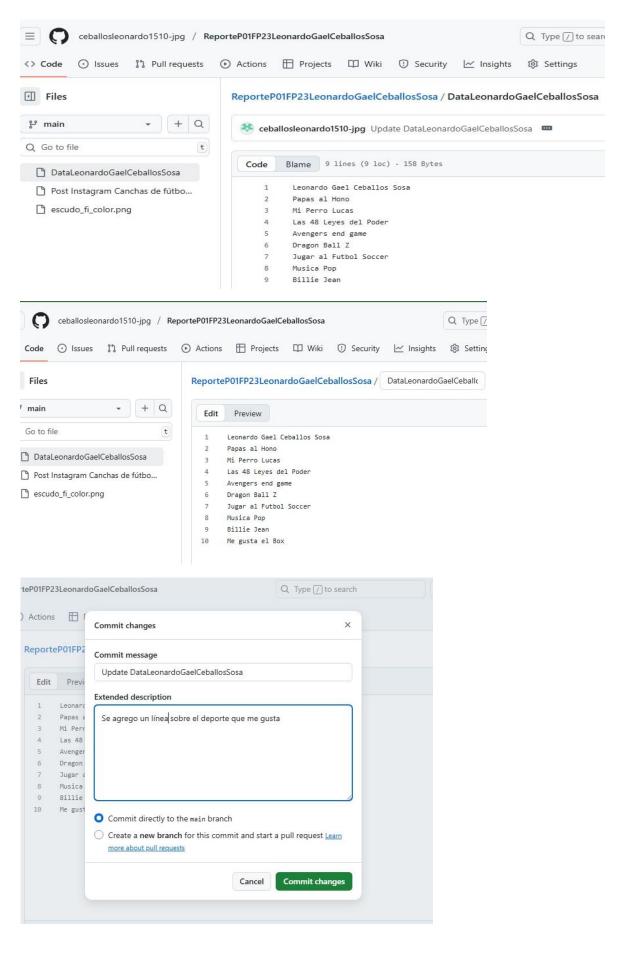
Objetivos

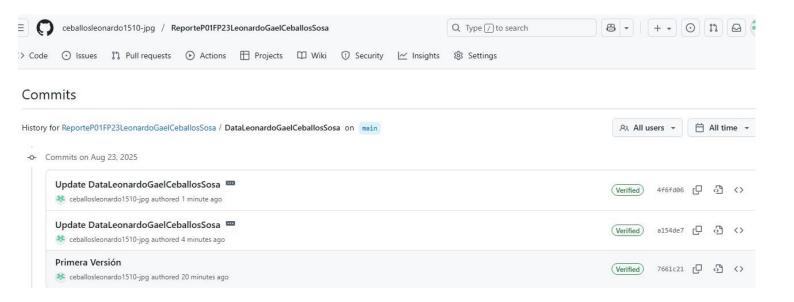
El alumno conocerá y utilizará herramientas de software que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación que le permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento, búsquedas de información especializada y revisión de información arrojada por generadores de contenido mediante la escritura de un prompt.

Desarrollo

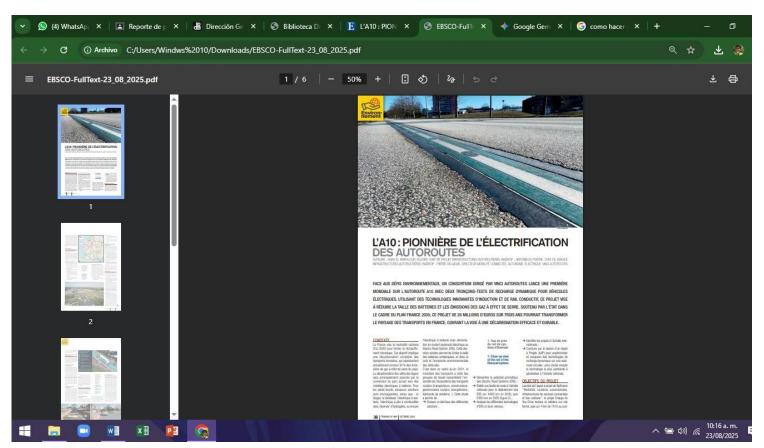
EJERCICIO 1: Crear un repositorio con una serie de modificaciones.





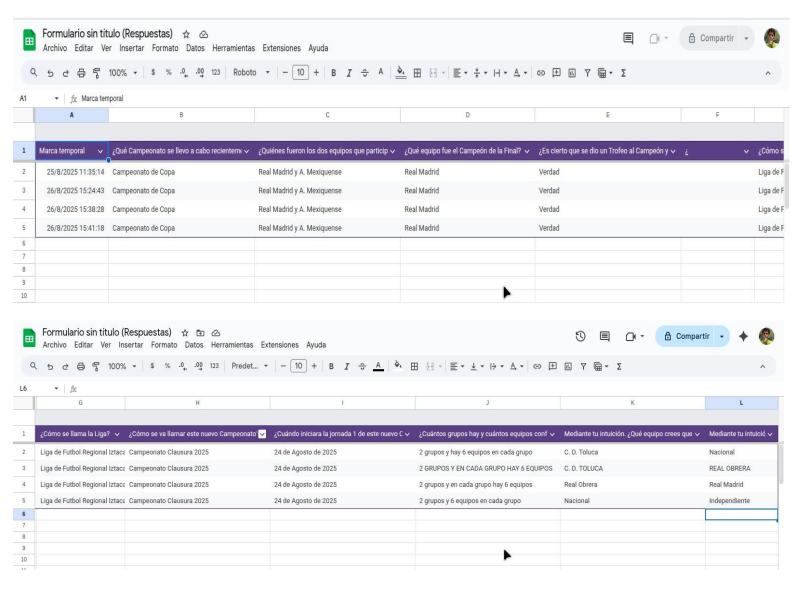


EJERCICIO 2: Iniciar sesión en la biblioteca de la UNAM y buscar un tema con ciertas especificaciones sobre tu carrera.

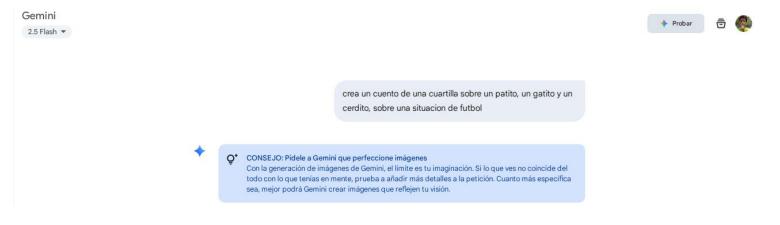


EJERCICIO 3, 4 Y 5: Crea un sitio web con la app de Google sites de lo que más te gusta. Crea un formulario de Google de que trate de la pagina web e inclúyelo en la página web.

Link: https://sites.google.com/view/ligadefutbolregionaliztacalco/p%C3%A1gina-principal



EJERCICIO 6: Crear un promt para alguna inteligencia artificial para que escriba un cuento corto de una cuartilla con ciertas especificaciones.



Gemini

2.5 Flash ▼







En las soleadas praderas de Ecatepec, donde el aire vibraba con el canto de los pájaros y el murmullo lejano de la ciudad, vivían tres amigos inseparables con una pasión en común: el fútbol. Estaba Pato, un patito vivaz con plumas tan amarillas como el sol de mediodía, quien a pesar de sus cortas patas, demostraba una velocidad sorprendente. Luego estaba Gato, un gatito sigiloso y elegante, cuyos movimientos eran tan gráciles como los de un felino cazador, con una agilidad increíble para regatear. Y finalmente, Cerdi, un cerdito rosado y bonachón, cuya fuerza bruta y determinación lo convertían en un defensor inquebrantable.

Un sábado por la tarde, mientras jugaban su partido semanal en el claro del bosque, surgió un problema. Cerdi había pateado el balón con tanta fuerza que este había ido a parar al nido de las avispas furiosas, un lugar temido por todos los animales del prado. El partido se detuvo abruptamente, y el trío se miró, desanimado. Sin el balón, no había fútbol.

"¡Tenemos que recuperarlo!", exclamó Pato, dando pequeños saltitos de impaciencia.

Gato, con su habitual calma, evaluó la situación. "Es demasiado peligroso para ir de frente. Esas avispas son implacables."

Cerdi, que sentía una gran culpa, agachó sus orejas. "Fui un tonto. ¿Ahora qué hacemos?"

Gemini

2.5 Flash ▼







Cerdi, que sentía una gran culpa, agachó sus orejas. "Fui un tonto. ¿Ahora qué hacemos?"

Fue entonces cuando Pato, el más pequeño pero con la mente más astuta, tuvo una idea. "Necesitamos una distracción. Gato, tu agilidad. Cerdi, tu tamaño."

El plan era simple pero arriesgado. Gato, con su sigilo, se acercaría por un lado y maullaría fuerte para atraer la atención de las avispas. Mientras las avispas se dirigían hacia él, Cerdi usaría su robusto cuerpo para derribar el árbol, esperando que el nido cayera y se esparciera, dando tiempo a Pato para deslizarse y agarrar el balón.

Con un "¡Miauuu!" fuerte y valiente, Gato ejecutó su parte. Las avispas, furiosas, salieron zumbando de su nido y persiguieron al felino, que corrió a toda velocidad entre los matorrales. Cerdi, respirando hondo, arremetió contra el tronco del árbol con su cabeza, una y otra vez, hasta que con un crujido, el árbol se inclinó y el nido cayó. Las avispas, desorientadas por la caída, volaban en círculos.

En ese instante de caos, Pato, con un aleteo rápido, se deslizó por el suelo, rodeó el nido roto y, con su pico, empujó el balón lejos de la zona de peligro. Los tres amigos se reunieron, jadeando,

Pregunta a Gemini

Gemini

2.5 Flash ▼







En ese instante de caos, Pato, con un aleteo rápido, se deslizó por el suelo, rodeó el nido roto y, con su pico, empujó el balón lejos de la zona de peligro. Los tres amigos se reunieron, jadeando, pero con el balón a salvo.

"¡Lo logramos!", gorjeó Pato, emocionado.

Gato se sacudió el polvo, satisfecho. "Un verdadero trabajo en equipo."

Cerdi sonrió, ya sin culpa. "¡Ahora, a terminar el partido!"

Y así, bajo el sol poniente de Ecatepec, los tres amigos reanudaron su juego, demostrando que con ingenio, valentía y trabajo en equipo, no hay obstáculo, por más zumbador que sea, que pueda detener su pasión por el fútbol.





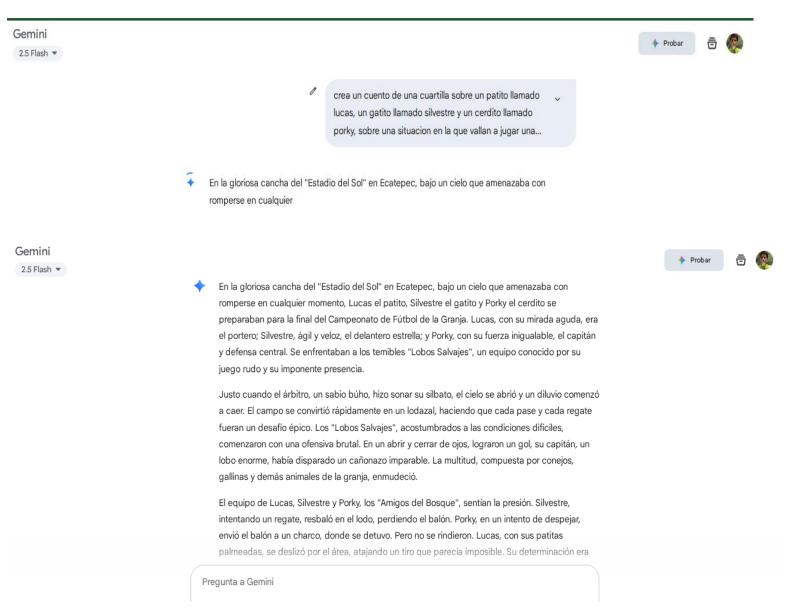




Y así, bajo el sol poniente de Ecatepec, los tres amigos reanudaron su juego, demostrando que con ingenio, valentía y trabajo en equipo, no hay obstáculo, por más zumbador que sea, que pueda detener su pasión por el fútbol.



EJERCICIO 7: Del mismo cuento creado por la IA pídele mas especificaciones como ponerles nombres a los personajes o que el ambiente sea lluvioso.







El equipo de Lucas, Silvestre y Porky, los "Amigos del Bosque", sentían la presión. Silvestre, intentando un regate, resbaló en el lodo, perdiendo el balón. Porky, en un intento de despejar, envió el balón a un charco, donde se detuvo. Pero no se rindieron. Lucas, con sus patitas palmeadas, se deslizó por el área, atajando un tiro que parecía imposible. Su determinación era contagiosa.

Porky, viendo la frustración en los ojos de sus compañeros, rugió: "¡No nos rendiremos! ¡Somos los Amigos del Bosque y lucharemos hasta el final!" Su voz resonó en el estadio, dándoles nuevas fuerzas. Silvestre, recordando sus entrenamientos bajo la lluvia, se lanzó al ataque. Con una serie de amagues felinos, esquivó a dos defensores lobos, su cola ondeando en el aire. Vio a Lucas haciendo señas, indicando un pase largo. Silvestre, con la precisión de un francotirador, pateó el balón con todas sus fuerzas. El balón voló por encima de la defensa, directo a la portería.

El portero de los "Lobos Salvajes", un oso pardo enorme, se estiró, pero el disparo de Silvestre, potenciado por el agua y el barro, tenía un efecto inesperado. Justo cuando parecía que el oso iba a atraparlo, el balón patinó sobre una lámina de agua y se coló por debajo de su pata. ¡Gol! El "Estadio del Sol" estalló en vítores. Los "Amigos del Bosque" habían empatado.

Gemini

2.5 Flash ▼

El tiempo extra se jugó bajo un aguacero torrencial. Los jugadores estaban exhaustos, cubiertos de lodo de pies a cabeza. Los "Lobos Salvajes" lanzaron un último ataque desesperado. Su capitán, el mismo lobo que había marcado el primer gol, disparó desde fuera del área. El balón, como un misil, se dirigía a la escuadra. Lucas, con los ojos cerrados por el lodo y la lluvia, se lanzó con todo su cuerpo. En un instante que pareció durar una eternidad, el patito se estiró, y con la punta de una de sus alas, desvió el balón por encima del travesaño.

El silbato final sonó. El marcador era de 1-1. La lluvia cesó, y un rayo de sol atravesó las nubes, iluminando el campo. Los jugadores estaban extenuados, pero una sensación de triunfo los invadió. No había un ganador claro en el tiempo reglamentario, pero habían luchado con el corazón. Los tres amigos se abrazaron, cubiertos de barro, pero con la mirada de campeones. El búho árbitro anunció: "¡Es un empate! Ambos equipos han demostrado un espíritu inquebrantable y comparten el campeonato." La multitud rugió en aplausos, reconociendo el esfuerzo de ambos equipos. Lucas, Silvestre y Porky levantaron el trofeo compartido, sabiendo que en esa final, más allá del resultado, habían escrito una página legendaria en la historia del fútbol de la granja.

Gemini

2.5 Flash ▼



Pregunta a Gemini









Conclusiones

En conclusión esta practica es base para el como iniciar con la programación desde pedirle a la IA crear un cuento con ciertas especificaciones hasta hacer un repositorio en donde le adjuntas archivos, líneas de texto, etc. Esto nos ayuda como los primeros pasos a la introducción de la programación, desarrollando nuevas habilidades y conocimientos en este ámbito.