

Entorno de Programación

Comisión 2

2025

Section 1

Entorno de Programación

Docentes

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

Docentes

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

- Damian Ariel (damarotte@gmail.com).

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

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

Los docentes a cargo de la comisión 2 son:

- Damian Ariel (damarotte@gmail.com).
- Andrea Carolina Leon Cavallo (aleoncavallo@gmail.com).
- Ana Clara Murinigo (anamurinigo@gmail.com).

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 20 clases. Para la comisión 2 los horarios son:

- Martes de 17:05 a 20:05hs (Salón de Actos o Laboratorio del segundo piso).
- Miércoles de 17:00 a 19:00hs (<https://meet.google.com/wnb-pthw-imm>).

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 20 clases. Para la comisión 2 los horarios son:

- Martes de 17:05 a 20:05hs (Salón de Actos o Laboratorio del segundo piso).
- Miércoles de 17:00 a 19:00hs (<https://meet.google.com/wnb-pthw-imm>).

Es importante matricularse en el campus virtual de la FCEIA:

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

La contraseña es: Entorno-C2

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 aprenderan 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 aprenderan 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 aprenderan 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 aprenderan 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 aprenderan 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/práctico (1/4).

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico/práctico (1/4).
- Aprobar un segundo parcial práctico (27/5).

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico/práctico (1/4).
- Aprobar un segundo parcial práctico (27/5).
- Entregar y defender un trabajo práctico.

Metodología de Evaluación

Para aprobar la materia el alumno deberá:

- Aprobar un primer parcial teórico/práctico (1/4).
- Aprobar un segundo parcial práctico (27/5).
- Entregar y defender un trabajo práctico.

En caso de no aprobar alguno de los parciales, el alumno cuenta con una instancia adicional de recuperación (17/6).

Plan de dictado

- Historia de la computacion.
- Arquitectura de la computadora.
- Sistemas de numeracion.
- Codificacion de caracteres.
- Unidades de informacion.
- Conceptos de Programacion.
- Sistema Operativo.
- Sistemas de archivos.
- Manejo de bash.
- Control de versiones.
- Contenedores y virtualizacion.

Cronograma tentativo

- Clase 1: Presentacion, historia, arquitectura.
- Clase 2: Instalacion de Linux.
- Clase 3: Sistemas de numeracion, codificacion, unidades de informacion y programacion.
- Clase 4: Sistema operativo.
- Clase 5: Sistema de archivos.
- Primer examen.
- Clase 6/16: Bash.
- Segundo examen.
- Clase 17: Control de versiones.
- Clase 18: Control de versiones.
- Clase 19: Virtualizacion y contenedores.
- Clase 20: Virtualizacion y contenedores.
- Recuperatorio.
- Presentacion de TPs.

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:

- Lubuntu (<https://lubuntu.me/downloads/>).
- VirtualBox (<https://www.virtualbox.org/wiki/Downloads>).