



Carátula para entregas de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Tanya Itzel Arteaga Ricci

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 1104

No. de Práctica(s): 0

Integrante(s): Diana Osorio Faydella

Semestre: 2018-1

Fecha de entrega: 23 de agosto 2017

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

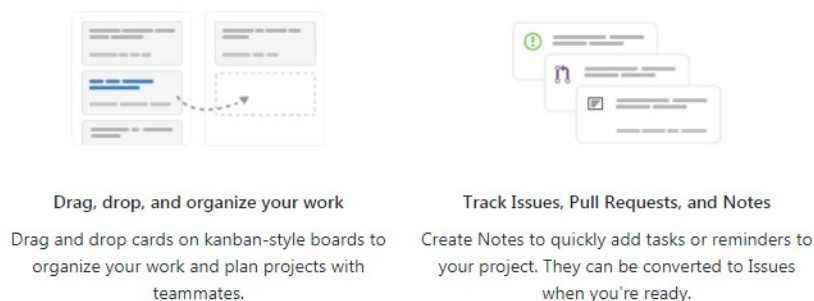
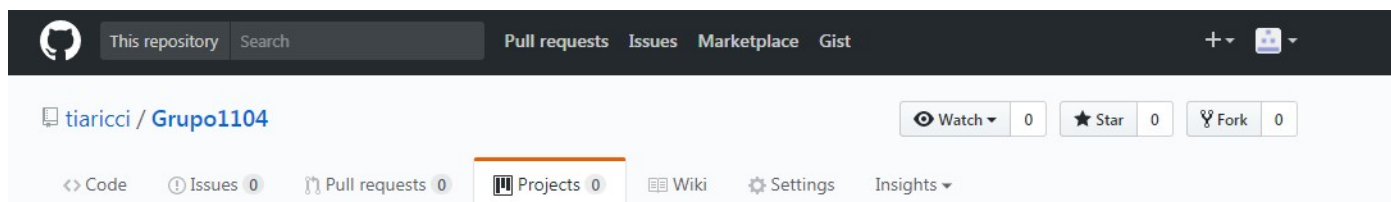
Grupo: 1104 Fecha: 23 de agosto 2017

Nombre alumno: Diana Osorio Faydella

Práctica 1. La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería.

Realice las siguientes actividades e incluya una impresión de pantalla por cada una.

1. Cree una cuenta propia en *GitHub*
<https://github.com/join?source=header-home>
2. Cree un nuevo proyecto en *GitHub*



3. Busque al usuario *tiaricci* y agregue el código que dice *HolaMundo* a su propio repositorio

<https://github.com/tiaricci/Grupo1104>

The screenshot shows the GitHub profile of user 'tiaricci'. The profile includes a bio, a profile picture, and a list of popular repositories. The repositories listed are:

- FundamentosProgramacion**: Fundamentos de Programación, 1 star, 22 forks.
- tiaricci.github.io**: Proyecto Curso Github, 1 star, 2 forks.
- CURSO_GITHUB**: Curso Enero 05 / 2017, 1 fork.
- annkymFI.github.io**: Annkym FI repo, 1 star, 1 fork.
- rsanabria.github.io**: Forked from rsanabria/rsanabria.github.io, 1 star, 1 fork.
- Grupo1104**: Repositorio del grupo 1104 de la asignatura de Fundamentos de Programación, 1 star, 1 fork.

The profile also shows 12 contributions in the last year and a link to the contribution settings.

4. Agregue una línea de código extra al código *HolaMundo* y coloque su nombre:

Ej. `printf("\nPONER EL NOMBRE AQUI\n");`

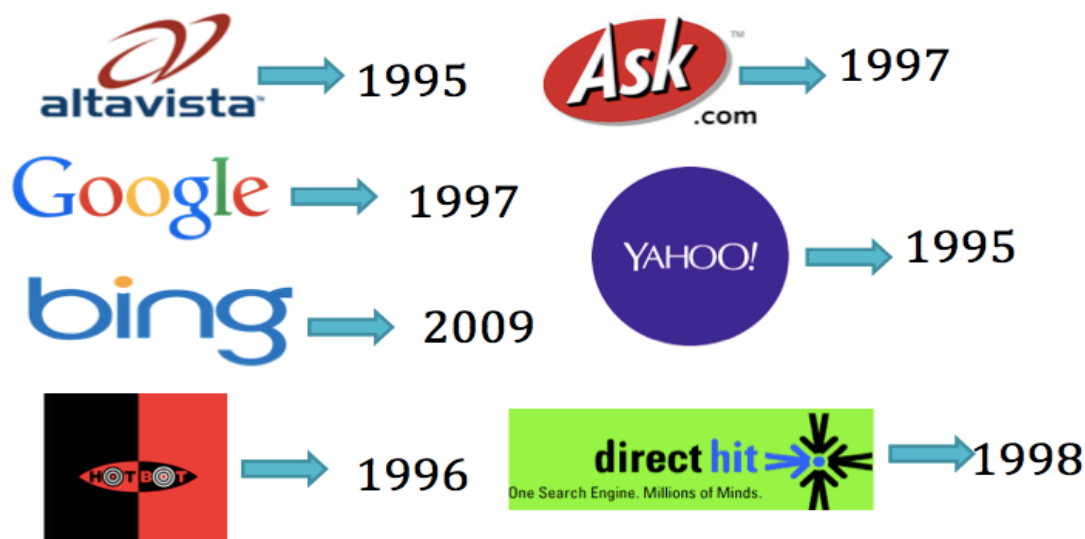
5. Cree un nuevo código y compártalo con el compañero que este a su derecha o izquierda y agregue también la misma línea de código del punto 4. Puede utilizar el código siguiente para tal efecto.

```
#include<stdio.h>
int main(){
    printf("Este es mi segundo codigo");
    printf("Programar es facil");
    printf("Voy a compartir con mi compañero el codigo");
    return 0;
}
```

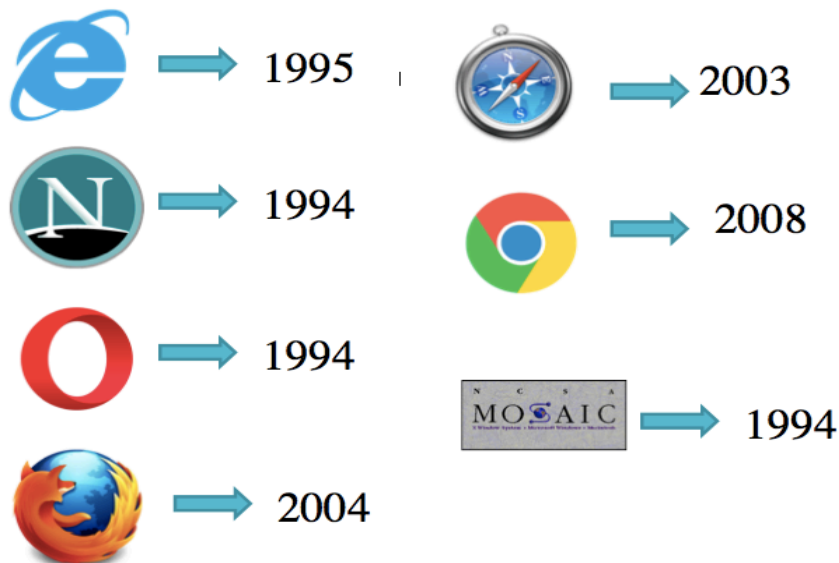
6. Agregue la impresión de pantalla seleccionado la opción de *History*

Responda las siguientes preguntas según corresponda

- ¿Cuál es la diferencia entre un navegador y un buscador?
Un navegador es un programa que permite visualizar páginas web en la red además de acceder a otros recursos, documentos almacenados y guardar información mientras que un buscador es una herramienta que te ayuda a encontrar información en la web con los criterios que el usuario le haya dado.
- ¿Qué es un metabuscador?
Un meta buscador es un buscador de buscadores. Carece de base de datos porque utiliza la base de datos de otros buscadores y de esta manera muestra los mejores resultados.
- Coloque la imagen de por lo menos 7 buscadores diferentes con el año de su lanzamiento.



4. Coloque la imagen de por lo menos 7 navegadores diferentes con el año de su lanzamiento.



5. Para usted, ¿Cuál es el mejor navegador y por qué?
En lo personal el mejor navegador es Chrome ya que es el mas rápido y me resulta muy útil la sincronización y compatibilidad con mis cuentas de gmail.
6. Para usted, ¿Cuál es el mejor buscador y por qué?
Google porque siempre encuentra los mejores resultado a comparación de otros buscadores y aparte tiene “Easter Eggs” escondidos que hacen mas divertido utilizarlo.
7. Mediante el buscador de google (*google search*) haga una búsqueda de la siguiente imagen



Escriba el tamaño de la imagen: 511x177

Significado: “Creative Commons” **Attribution-NonCommercial-NoDerivs**

Año en el que se fundó: 2011

Director Ejecutivo: Ryan Merkley

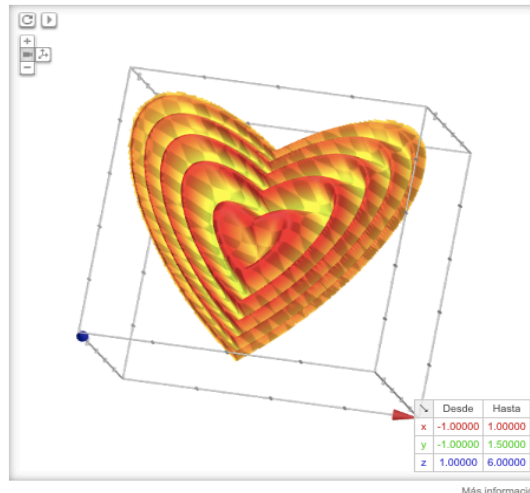
Fundadores: Lawrence Lessin

Página oficial: <https://creativecommons.org/>

8. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$$5 + (-\sqrt{1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2}) * \cos(30 * ((1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2))), \text{ x is from } -1 \text{ to } 1, \text{ y is from } -1 \text{ to } 1.5, \text{ z is from } 1 \text{ to } 6$$

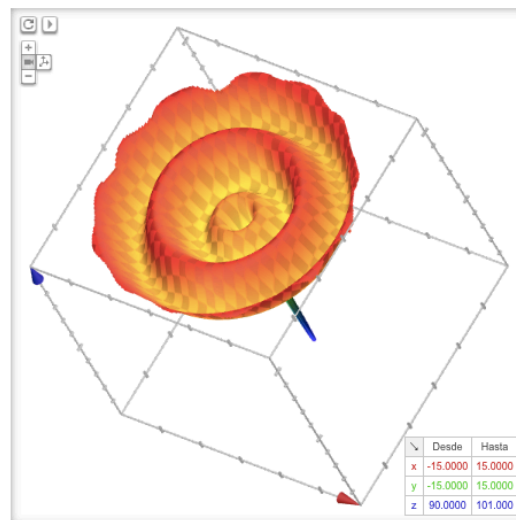
Gráfico de $5+(-\sqrt{1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2})*\cos(30*(1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2))$



9. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

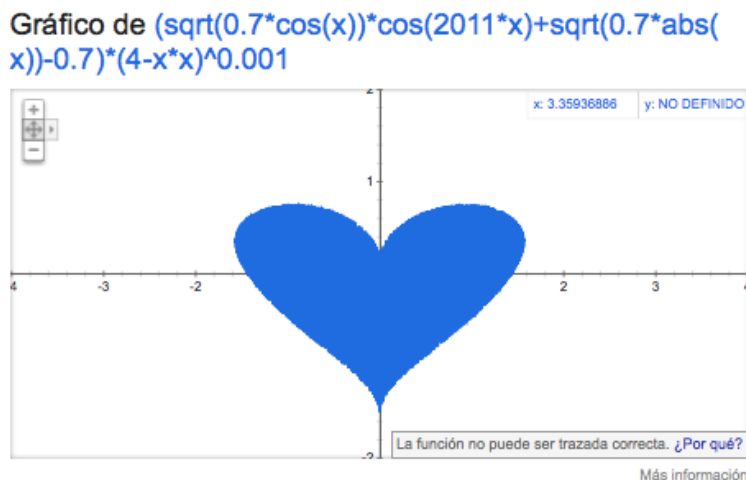
$$100-3/(\sqrt{x^2+y^2})+\sin(\sqrt{x^2+y^2})+\sqrt{200-(x^2+y^2)+10*\sin(x)+10\sin(y))/1000, \text{ x is from } -15 \text{ to } 15, \text{ y is from } -15 \text{ to } 15, \text{ z is from } 90 \text{ to } 101$$

Gráfico de $100-3/\sqrt{x^2+y^2}+\sin(\sqrt{x^2+y^2})+\sqrt{200-x^2-y^2+10*\sin(x)+10*\sin(y))/1000$

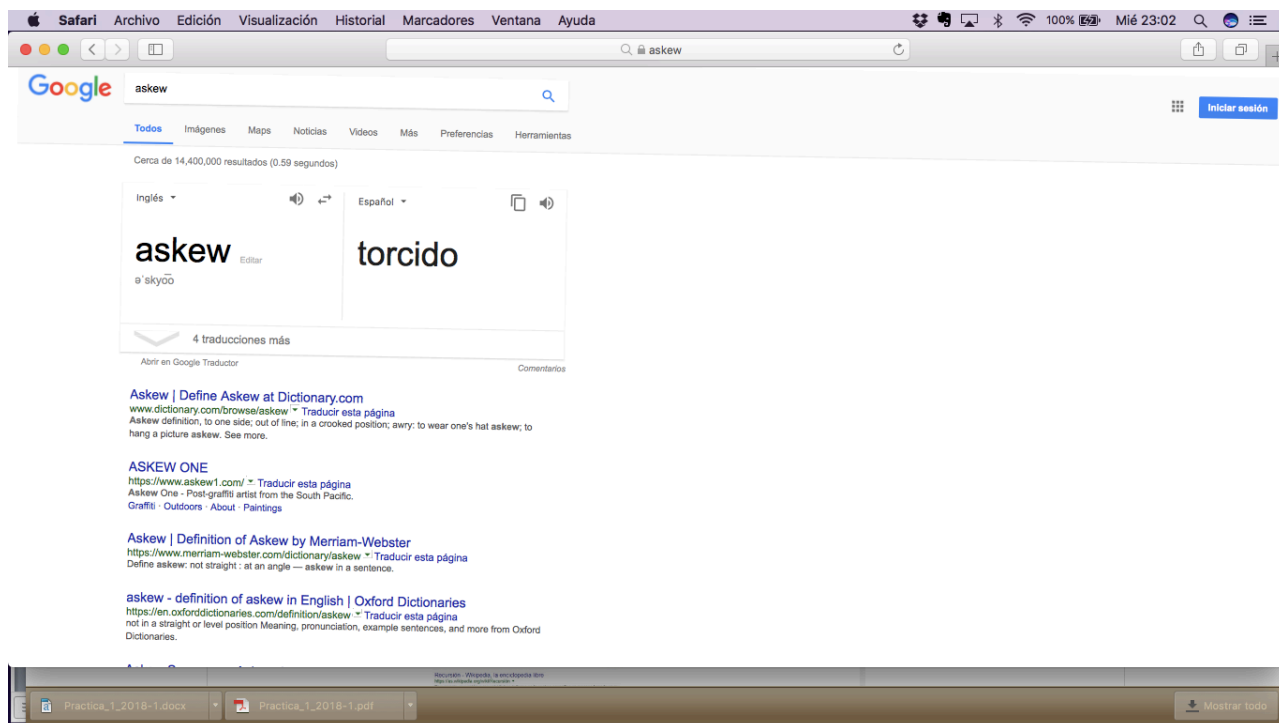


10. Utilizando las gráficas en 2D que Google ha introducido para generar gráficas de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

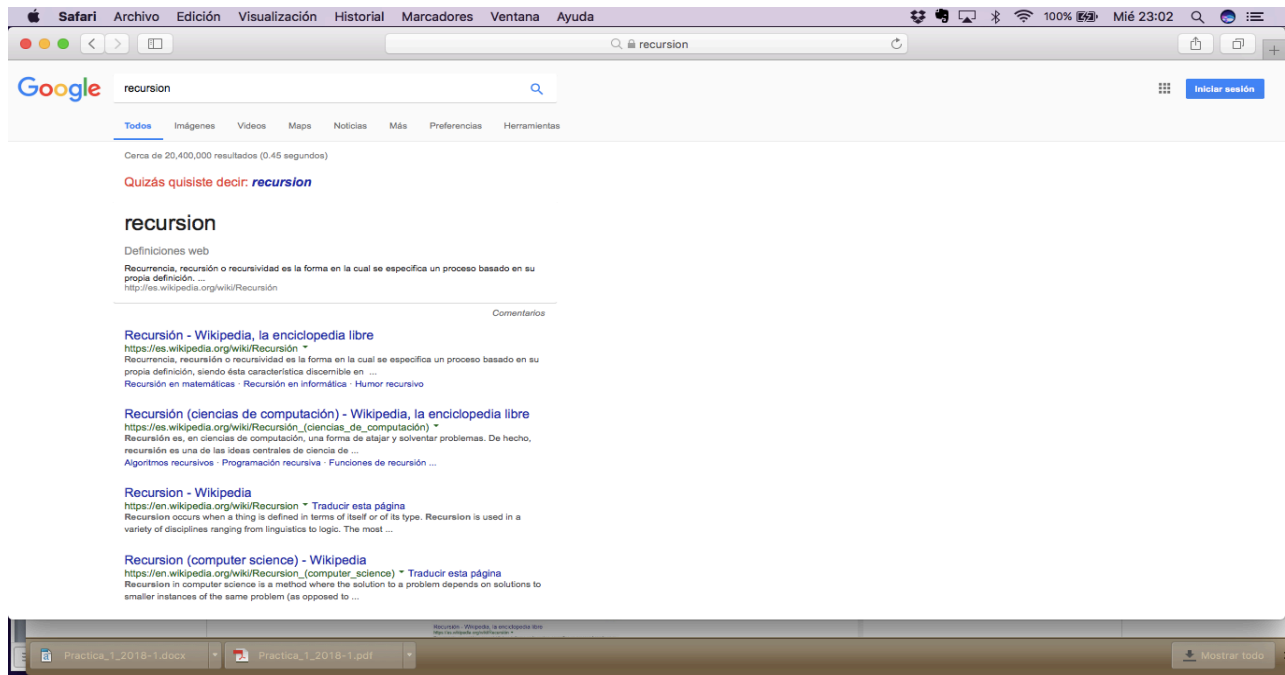
$$(\sqrt{0.7\cos(x)})\cos(2011x) + \sqrt{0.7\text{abs}(x)} - 0.7(4-x^2)^{0.001}$$



11. Utilizando el buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra *askew*. Copie y pegue el resultado.



12. Utilizando el buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra *askew*. *recursión*. Copie y pegue el resultado.



Si en el resultado aparece lo siguiente:

Quizás quisiste decir: *recursión*

Vuelva a intentarlo hasta que no aparezca la “sugerencia”. ¿Qué ha sucedido?

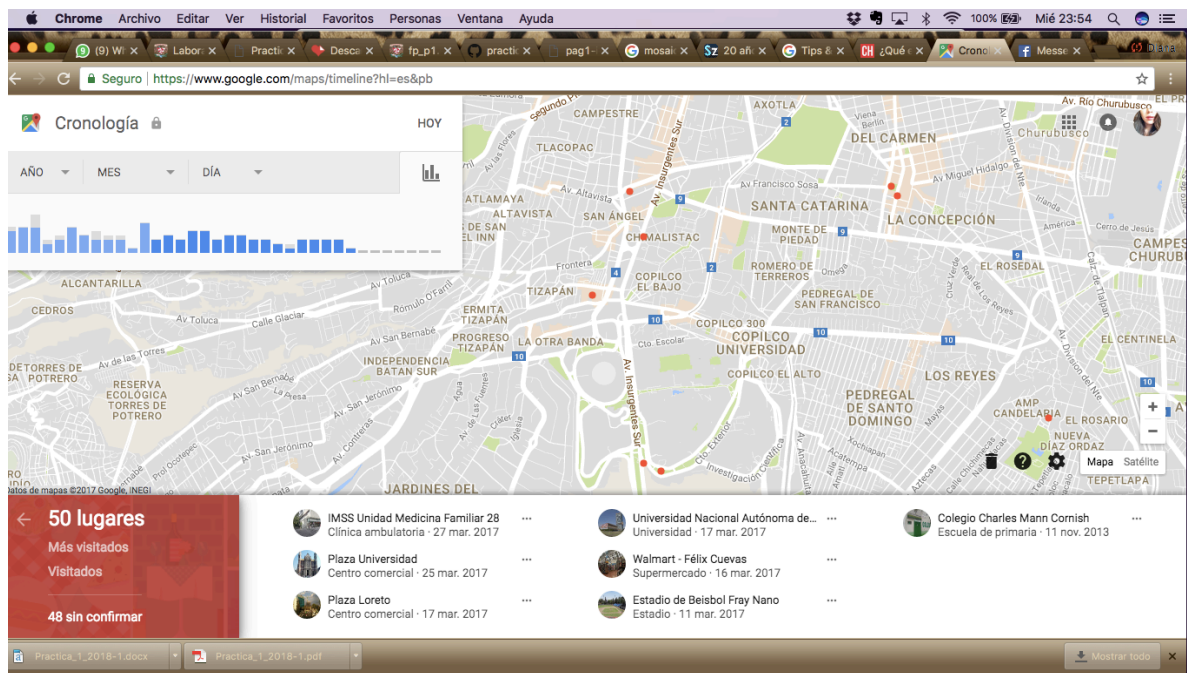
Vuelve a aparecer “quisiste decir recursión”. Es un easter egg.

13. ¿Cuál es la definición de *easter egg*?

Los “easter eggs” son mensajes ocultos (casi siempre chistosos o curiosos) que los programadores dejan para que los usuarios los puedan encontrar. No tienen otro propósito mas que divertirnos.

14. Mediante *Google Location History*. ¿Cuántos lugares ha registrado *google* que ha estado?

He estado en 50 lugares



Escriba sus conclusiones y detalles importantes al realizar esta práctica

Antes de empezar a programar es necesario conocer las herramientas con las que vamos a trabajar, por lo tanto esta práctica nos da más visión acerca de lo que hacemos cotidianamente sin darnos cuenta. Pudimos conocer los diferentes tipos de navegadores que existen y algunas "features" que contienen.

Algo que causó mucho impacto es darme cuenta de que todo el tiempo estamos siendo "observados" aunque no queramos. Muchas aplicaciones por defecto ya tienen activada la localización sin nuestro consentimiento. Es importante saber cómo utilizar todas estas herramientas para sacar el mejor provecho de ellas así como saber qué precauciones tomar.

Link del Repositorio: https://github.com/dianafaydella/practica1_fdp