

Actividad 2

Luis Eduardo Martínez Espinoza
Departamento de Física
Universidad de Sonora

22 de enero de 2021

1. Primeras impresiones

En esta actividad tuve que escribir programas para calcular áreas y volúmenes de figuras geométricas, programas para calcular raíces de ecuaciones cuadráticas y de números y un programa para generar gráficas en Python, algo que nunca habia hecho, sin embargo no fue difícil. Se me hizo muy interesante y mas sencillo de usar que Fortran, lenguaje que habia aprendido antes. Tiene algunas diferencias, pero se me hizo fácil de usar.

2. Bibliotecas de Python

Se usaron tres diferentes bibliotecas, Python básico, Numpy y Matplotlib, cada una de éstas con diferentes funciones. Python básico te permite definir variables y hacer cálculos matemáticos de aritmética básica así como usar funciones como if, else, for, while para control de flujo. La biblioteca Numpy te permite operar con diferentes tipos de variables y números, donde además se pueden crear y operar conjuntos de objetos, arreglos. La subbiblioteca pyplot de Matplotlib permite generar gráficas de funciones en 2D, te permite definir diferentes funciones y modificar el aspecto de la gráfica.

3. Retroalimentación

Me pareció una práctica interesante y entretenida ya que, en lo personal, me gusta aprender lenguajes de programación y como primer acercamiento a Python estuvo bien. La carga de trabajo sentí que fue moderada, no me llevo tanto tiempo llevar acabo todos los ejercicios, pero tampoco fue tan corta. Lo que más se me dificultó fue cambiar ciertos aspectos en las gráficas ya que no tengo conocimiento suficiente de la biblioteca que se usa. Considero que esta actividad tiene un grado de complejidad Bajo-intermedio, ya que una cosas me resultaron muy fáciles de hacer y otros me tomaron un poco de esfuerzo.