

Asignatura: OPC13 – Cloud Computing

Ensayo de resultados de aprendizaje de la **semana 2**

Temas: Cloud Computing, Digital Divide, Cloud Redundancy

Integrantes:

Emiliano Piñón Marín
Matrícula: 367860
a367860@uach.mx

Luisa Fernanda Hernández
Hernández
Matrícula: 368068
a368068@uach.mx

Mauricio Elías Navarrete
Flores
Matrícula: 367785
a367785@uach.mx

1. Resumen Tema “Uso de la nube”

El correcto uso de la nube recae mucho en lo que estamos buscando, no es lo mismo usar el servicio de la nube para dar streaming a una serie, que tener una plataforma para descargar mods, o hasta usar el word , hay 3 caminos: IaaS, te brinda la estructura, te da máquinas, redes y te permite controlarlas pero todo el software va por tu cuenta, PaaS te brinda una plataforma lista para recibir una aplicación, el gestor de la nube se encarga del entorno de creación y despliegue de aplicaciones, SaaS es el software de licencias que usamos cotidianamente como Notion, Office, Photoshop, donde el gestor de la nube se encarga del software completamente, el usuario solo dará los datos y la maneja dentro de un entorno. Diferenciarlos importa ya que nos ayuda a tomar la mejor decisión y en muchos casos es monetaria

2. Resumen Tema “Resolución de problemas”

La resolución de problemas es analizar un problema y a través de pasos ir desglosando que podría ser y probando, si el problema persiste debemos volver a seguir estos pasos pero con diferente enfoque, si la solución parece ser que resiste tenemos que ver si no afecta otra área del sistema, esto nos puede ayudar mucho a identificar patrones o errores comunes como los siguientes:

Problemas de instalación de software como no tener espacio suficiente, al desinstalar un software se quedan restos de este, nuestro software puede llegar a tener diversos conflictos con otro software o directamente que no funcione correctamente, al identificar estos problemas y posteriormente llegar a la solución de estos se debe documentar cómo se llegó a esa solución, por si en el futuro ocurre un error similar arreglarlo rápido. Aplicar la resolución de problemas en el software no solo ayuda a resolver problemas si no también anteponerse a ellos.

3. Resumen Tema “Explore el diseño del programa”

Aws y otras empresas proporcionan varias opciones de servicio web en los que te puedes apoyar para alojar tus datos o algunos de los sistemas que requieren en tu programa. El diseño de programas debe tomar en cuenta algunos elementos de la informática: Variables, modularidad, estructuras de control, algoritmos, instrucciones condicionales y bucles.

Es importante considerar que un programa o una aplicación tiene como finalidad satisfacer una necesidad.

Las estructuras de control como herramientas de los algoritmos permiten crear un correcto funcionamiento que satisfaga la tarea que se busca realizar.

Un algoritmo es un término que se utiliza para englobar un conjunto de programas informáticos. Existen muchos tipos de algoritmos distintos y cada aplicación está basada en un conjunto de algoritmos.

Las variables son segmentos de memoria que representan datos que se utilizan para representar valores cambiantes de un sistema ante el algoritmo.

4. Resumen Tema “Explore los algoritmos”

Un algoritmo es una parte del programa que le dice que es lo que debe realizar con la información. Es un comando o un grupo de comandos.

Las estructuras condicionales ayudan a los algoritmos a tomar decisiones y ejecutar distintos algoritmos dependiendo de ello.

Existen muchos tipos de algoritmos pero en su mayoría todos terminan siendo conjunto de varios de los más básicos guiados por una estructura lógica basada en el problema.

Los algoritmos terminan siendo un conjunto de más algoritmos sencillos.

Existen servicios en la nube que son de aprendizaje dinámico y pueden apoyar a los clientes a desarrollar algoritmos y programas adecuados para sus sistemas a partir de analizar los datos que se otorguen.

5. Explore la programación

Un sitio web es un archivo HTML en internet, los sitios web deben tener un nombre de dominio que es el nombre del sitio, también necesita servidores para alojar y permitir el acceso al sitio web. HTML es un lenguaje de marcado de hipertexto, también se pueden utilizar lenguajes como JavaScript, Python y PHP y utiliza CSS que son hojas de estilo para hacer más estético y atractivo el sitio web. Para poder acceder a un sitio web es necesario un navegador web, este se encarga de convertir el archivo de HTML y otros lenguajes en lo que podemos observar en nuestros dispositivos. Lo que hace más simple la búsqueda de sitios web es la optimización de motores de búsqueda que utiliza algoritmos de búsqueda y palabras claves (etiquetas que ayudan a encontrar una página) para hacer más fácil encontrar un sitio web.

Los algoritmos son un conjunto de instrucciones para realizar alguna tarea de inicio a fin, un ejemplo de esto es preparar un pastel. En los algoritmos secuenciales se debe seguir un orden específico, un ejemplo es ponerse los zapatos y después atar los cordones, en los algoritmos condicionales se debe cumplir una condición para completar la tarea, como al iniciar sesión en alguna plataforma y por último el iterativo, que funcionan de manera repetitiva, como lavar todos los platos sucios.

Los dispositivos de entrada y salida son los que como su nombre lo dice permiten ingresar o mostrar información, algunos ejemplos de dispositivos de entrada son el teclado y mouse, de los dispositivos de salida la pantalla y la impresora y algunos que son de entrada y salida son las pantallas táctiles y memorias.

6. Resumen Tema “Cloud Redundancy”

Los datos son la colección más pequeña de valores, como el nombre o número de teléfono de un usuario, por otro lado las variables son contenedores donde se pueden almacenar estos datos, algo importante es que no pueden existir 2 variables con el mismo nombre y existen algunas reglas para nombrarlas como seguir algún protocolo de mayúsculas y minúsculas, los nombres de variables no pueden contener espacios, etc. Otro tipo de datos son los datos sin procesar, son una colección de datos que aún no se filtra y ordena, la información es una colección de datos que por lo general tienen un propósito específico. Los objetos son una colección de variables que se utilizan para crear una sola entidad. Los tipos de datos son los siguientes:

- Numéricos: Números enteros o decimales.
- Booleanos: Solo son 2 valores como verdadero o falso.
- Cadena: Contienen números, caracteres y texto.

La programación orientada a objetos es un modelo de programación que utiliza objetos, que combinan variables, funciones y estructuras de datos. Un ejemplo es que un cliente (objeto) que tiene varias características como nombre, edad y teléfono.