



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorio de computación salas A y B

<i>Profesor:</i>	Alejandro Esteban Pimentel Alarcón
<i>Asignatura:</i>	Fundamentos de programación
<i>Grupo:</i>	3
<i>No de Práctica(s):</i>	6
<i>Integrante(s):</i>	Gabriela Sabrina Orea Torres
<i>No. de Equipo de cómputo empleado:</i>	
<i>No. de Lista o Brigada:</i>	#0686
<i>Semestre:</i>	2020-1
<i>Fecha de entrega:</i>	30 septiembre 2019
<i>Observaciones:</i>	

CALIFICACIÓN: _____

PRÁCTICA 6. Entorno de C.

Objetivo. Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en Lenguaje C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

Introducción. Un lenguaje de programación es una herramienta que permite desarrollar software o programas para computadora. Los lenguajes de programación son empleados para diseñar e implementar programas encargados de definir y administrar el comportamiento de los dispositivos físicos y lógicos de una computadora.

Uno de los lenguajes de programación más usados es C, se trata de un lenguaje de alto nivel; es decir, que puede ser fácilmente entendido por el humano.

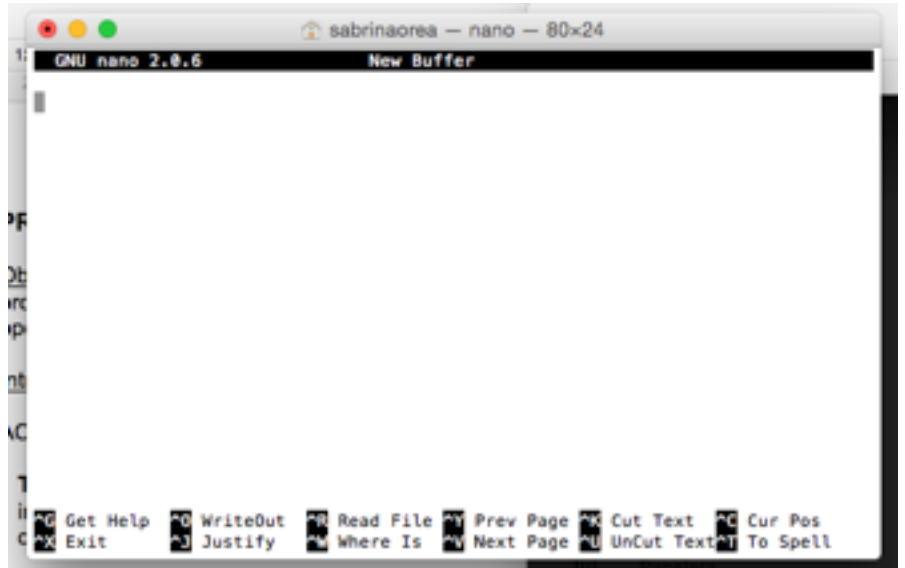
ACTIVIDAD. Tipos de archivos.

- **TXT:** es un archivo que solo tiene caracteres de texto sin ningún formato. No incluye información para generar formatos ni tipos de letra, es un fichero sencillo y legible por cualquier programa de edición y en cualquier dispositivo.
- **Markdown:** es un lenguaje de marcado sencillo que sirve para agregar formato, vínculos e imágenes con facilidad al texto simple.
- **HTML:** (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, o Hypertext Markup Language en inglés) es el lenguaje usado para crear documentos web. HTML es un lenguaje de marcas, es decir, marca el texto y no debe ser confundido con un lenguaje de programación
- **LaTeX :** es un sistema de composición de textos, orientado a la creación de documentos escritos que presenten una alta calidad tipográfica. es usado de forma especialmente intensa en la generación de artículos y libros científicos que incluyen, entre otros elementos, expresiones matemáticas..
- **CSV:** (*comma-separated values*) es un archivo de texto que almacena los datos en forma de columnas, separadas por coma y las filas se distinguen por saltos de línea.

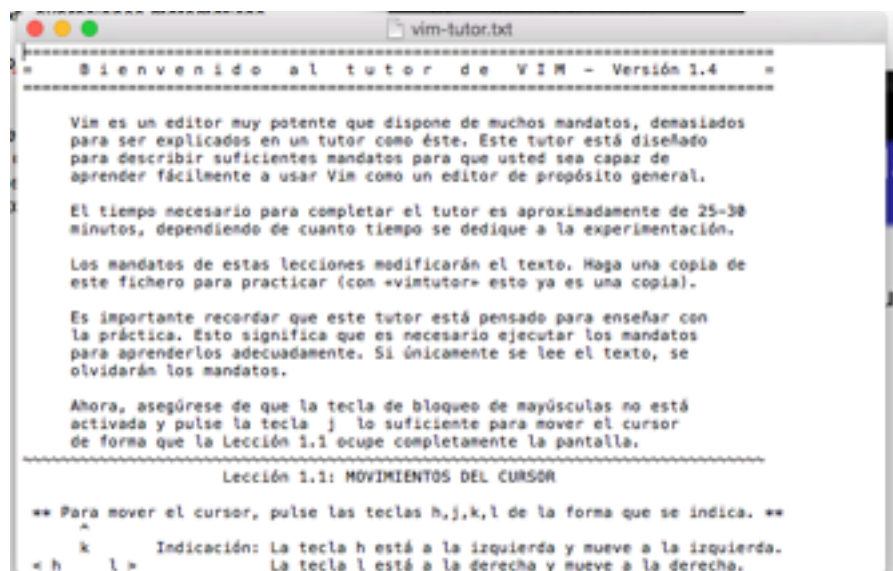
Editores de texto.

Un editor de texto es un programa que permite crear y modificar archivos digitales compuestos únicamente por texto sin formato, conocidos comúnmente como archivos de texto o texto plano.

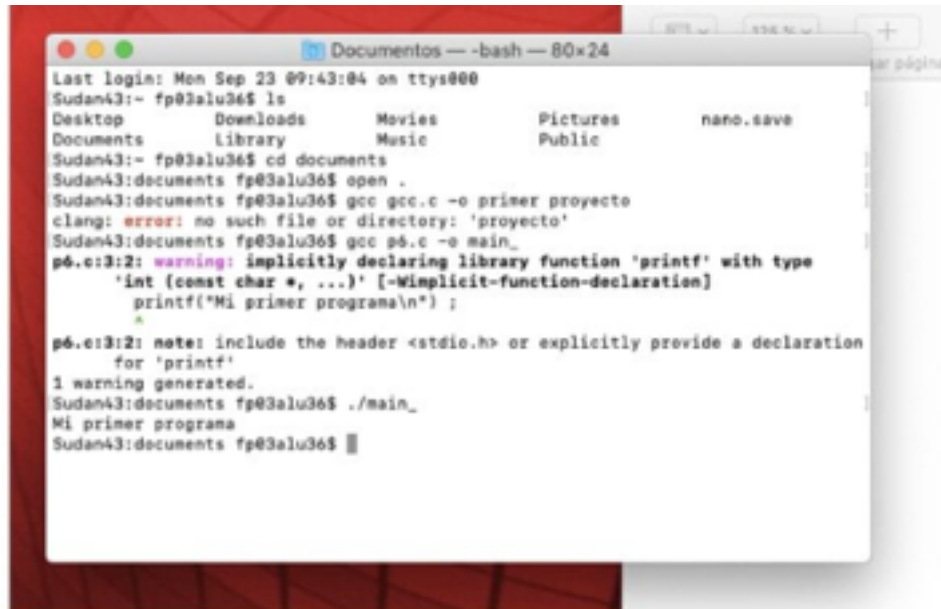
Un ejemplo es nano, editor de texto de terminal:



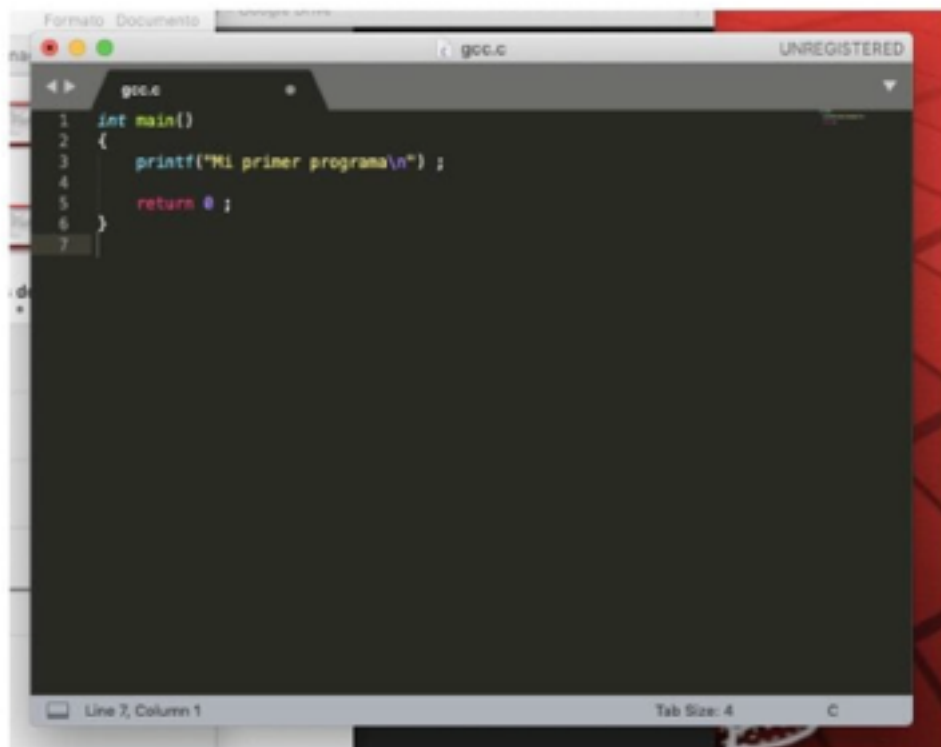
También Vi es un editor de terminal muy conocido.



Para generar un programa ejecutable el programa C debe ser escrito en un editor de texto por medio de un compilador. Esto quiere decir que debemos traducir un código de programación a código ejecutable por la máquina. La ejecución es la etapa que sigue después de haber compilado el programa.



```
Documents — -bash — 80x24
Last login: Mon Sep 23 09:43:04 on ttys000
Sudan43:~ fp03alu36$ ls
Desktop      Downloads    Movies       Pictures     nano.save
Documents    Library      Music        Public
Sudan43:~ fp03alu36$ cd documents
Sudan43:documents fp03alu36$ open .
Sudan43:documents fp03alu36$ gcc gcc.c -o primer proyecto
clang: error: no such file or directory: 'proyecto'
Sudan43:documents fp03alu36$ gcc p6.c -o main_
p6.c:3:2: warning: implicitly declaring library function 'printf' with type
      'int (const char *, ...)' [-Wimplicit-function-declaration]
      printf("Mi primer programa\n") ;
      ^
p6.c:3:2: note: include the header <stdio.h> or explicitly provide a declaration
      for 'printf'
1 warning generated.
Sudan43:documents fp03alu36$ ./main_
Mi primer programa
Sudan43:documents fp03alu36$
```



```
Formato Documents gcc.c UNREGISTERED
gcc.c
1 int main()
2 {
3     printf("Mi primer programa\n") ;
4
5     return 0 ;
6 }
7
```