



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Ing. Honorato Saavedra Hernandez

Asignatura: Fundamentos de programación

Grupo: 6

*No de
Práctica(s):* Práctica 1

Integrante(s): Álvarez Sánchez Casandra Itzel.
Cuéllar Uribe Fernando.
Fajardo Suárez Jesús Miguel.
Martínez Trinidad Alexis.
Meneses Caudillo Diana Isabel.
Villaseñor Huerta Miriam.

*No. de Equipo
de cómputo
empleado:*

*No. de Lista o
Brigada:*

Semestre: Primer semestre

*Fecha de
entrega:* 20/08/2019

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

Objetivo:

Descubrir y utilizar herramientas de software que se ofrecen en Internet que permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento y buscadores con funciones avanzadas.

Introducción:

El uso de un equipo de cómputo se vuelve fundamental para el desarrollo de muchas de las actividades y tareas cotidianas que se realizan día con día, no importando el giro al crear nuevas y versátiles soluciones que apoyen y beneficien directamente a la sociedad al realizar dichas actividades; es por ello, que comprender cómo funciona y cómo poder mejorar dicho funcionamiento se vuelve un tema importante durante la formación del profesionista en ingeniería.

Es por lo anterior, que en el desarrollo de proyectos se realizan varias actividades donde la computación es un elemento muy útil. De las actividades que se realizan en la elaboración de proyectos o trabajos podemos mencionar:

- Registro de planes, programas y cualquier documento con información del proyecto en su desarrollo y en producción.

- Almacenamiento de la información en repositorios que sean accesibles, seguros y que la disponibilidad de la información sea las 24 hrs de los 360 días del año.

- Búsqueda avanzada o especializada de información en Internet.

En la presente práctica se presentarán las herramientas de apoyo a la realización de dichas actividades.

Control de Versiones:

Un controlador de versiones es un sistema el cual lleva a cabo el registro de los cambios sobre uno o más archivos (sin importar el tipo de archivos) a lo largo del tiempo.

Estos sistemas permiten regresar a versiones específicas de nuestros archivos, revertir y comparar cambios, revisar quién hizo ciertas modificaciones, así como proteger nuestros archivos de errores humanos o de consecuencias no previstas o no deseadas. Además, un control de versiones nos facilita el trabajo colaborativo, y nos permite tener un respaldo de nuestros archivos.

Actualmente esta herramienta es sumamente importante para los profesionistas del software, sin embargo, su uso se extiende a diseñadores, escritores o cualquiera que necesite llevar un control más estricto sobre los cambios en sus archivos.

Desarrollo:

La práctica constó de dos partes, primeramente se nos explicaron sobre los distintos tipos de servicio en la nube que hay a nuestro servicio en este caso se nos mostró un servicio de la cual la mayoría conocíamos la cual es google drive en ella nosotros tenemos la opción de poder subir y editar distintos archivos desde la nube, dicho servicio nos proporciona la opción de poder utilizar 15gb de espacio para guardar lo que queramos.



Otro servicio que se nos fue mostrado fue una herramienta de google por las cuales tenemos la opción de poder realizar encuestas electrónicas para así tener de manera inmediata los resultados de una encuesta.

Deportes y salud

Descripción del formulario

¿Cuál es tu sexo? *

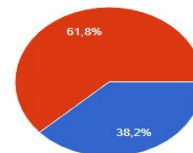
- ☐ Masculino
☐ Femenino

¿Prácticas un deporte? *

- ☐ Si
☐ No

¿Cuál es tu sexo?

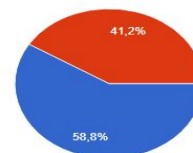
34 respuestas



● Masculino
● Femenino

¿Prácticas un deporte?

34 respuestas



● Si
● No

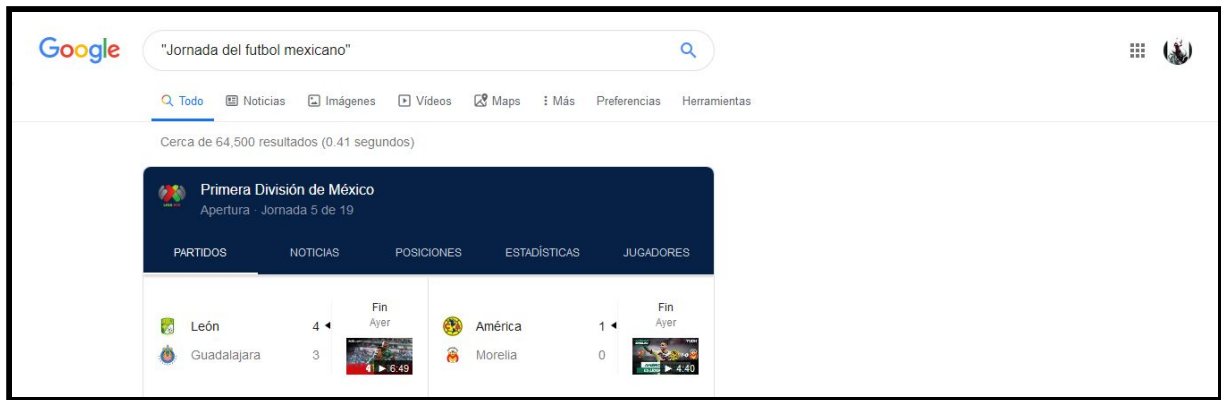
Posteriormente se nos fueron mostrados distintas opciones que tenemos de buscadores en los cuales podremos encontrar toda la información y páginas que necesitemos.



YAHOO!



Para la parte siguiente se nos mostraron distintos comandos que podemos usar para facilitarnos la búsqueda de cualquier tipo de información que necesitemos, a continuación mostramos algunos de los comandos usados



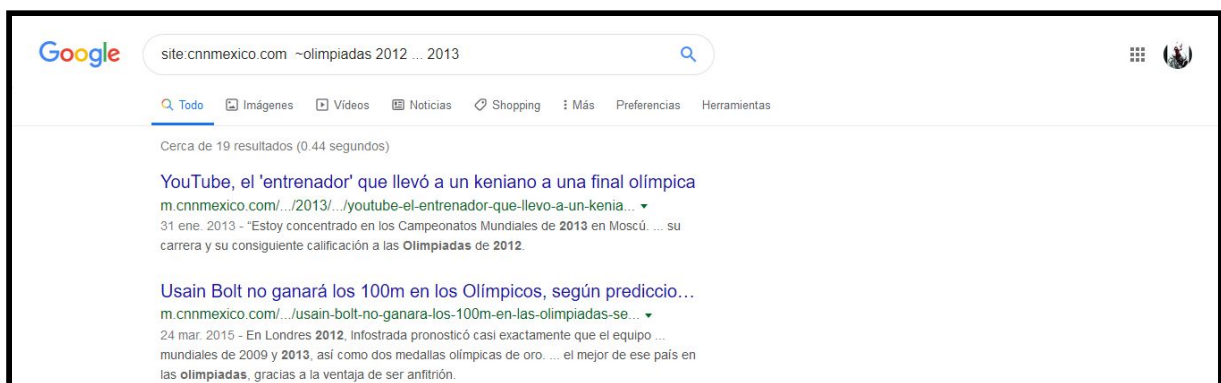
("") Sirve para encontrar todos los datos en conjunto de las palabras marcadas entre comillas.



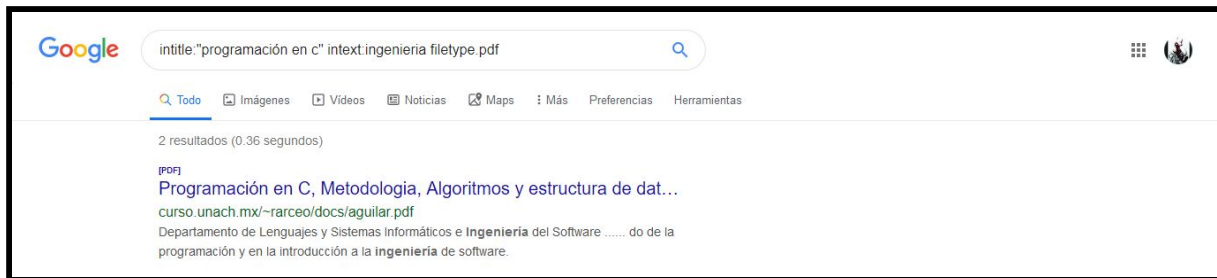
(or) Sirve para especificar una búsqueda con resultado de solo dos objetos.



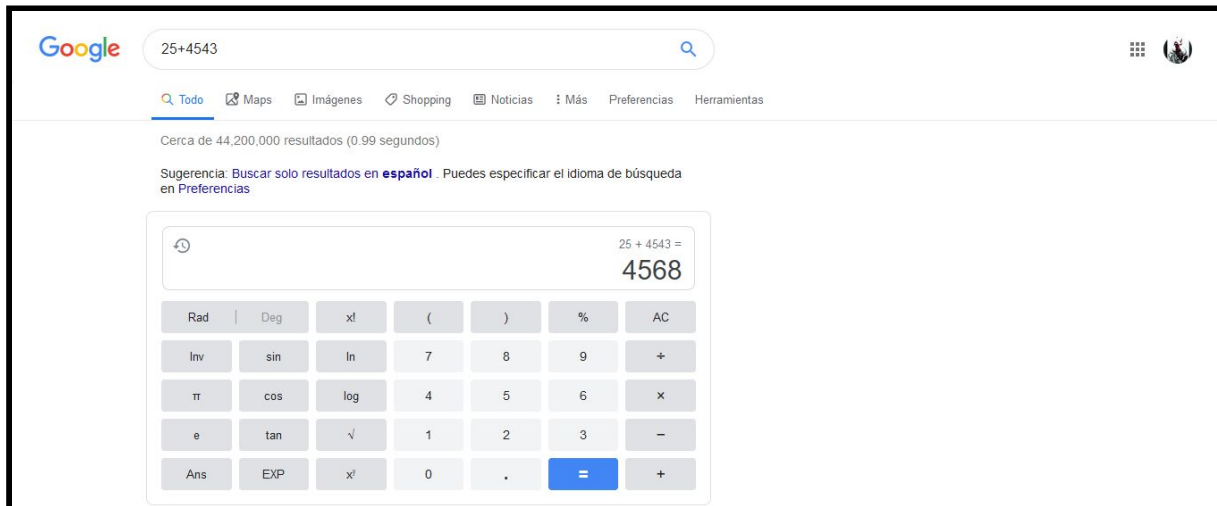
(+) Sirve para agregar una palabra a una frase y que el buscador lo encuentre.



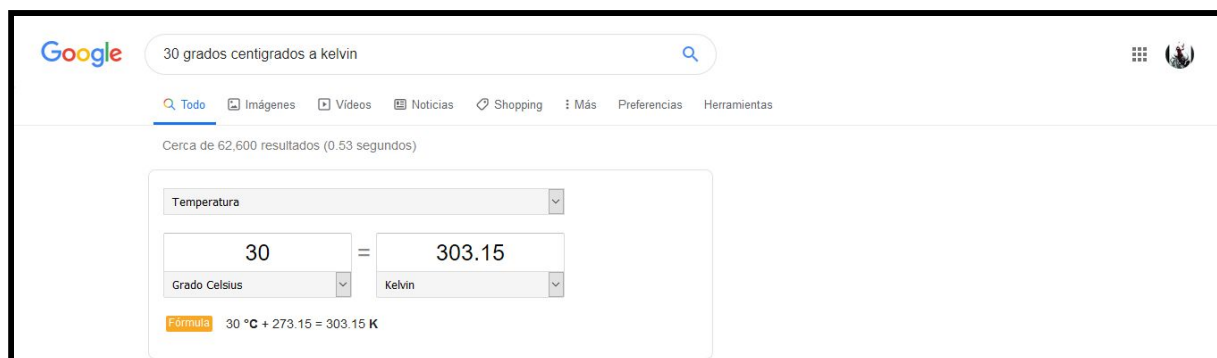
(site,~,...) Estos comandos en conjunto nos sirven para encontrar algo relacionado a un tema en un intervalo de tiempo determinado.



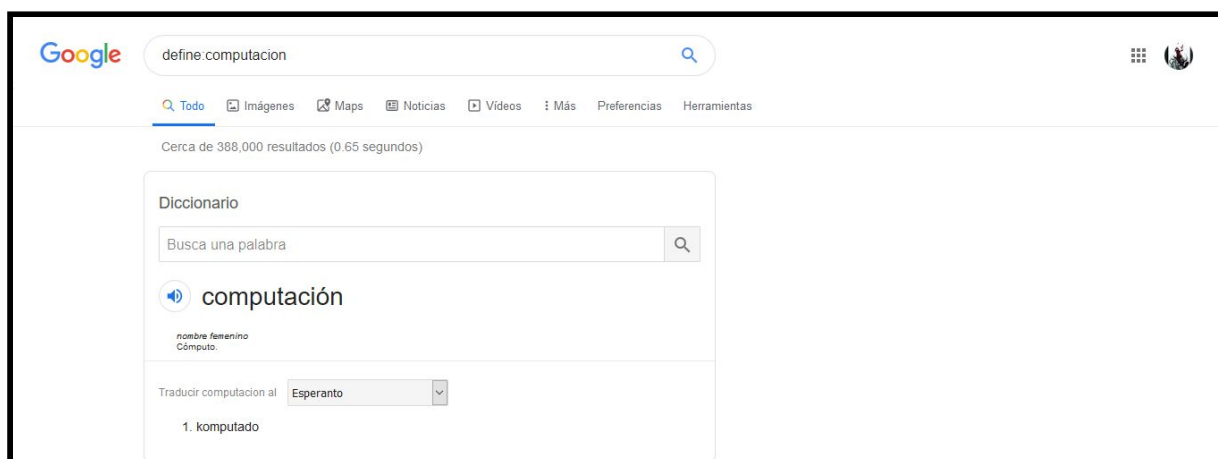
(intitle,intext, filetype) Con estos comandos podemos encontrar de manera más específica, algun archivo en la web.



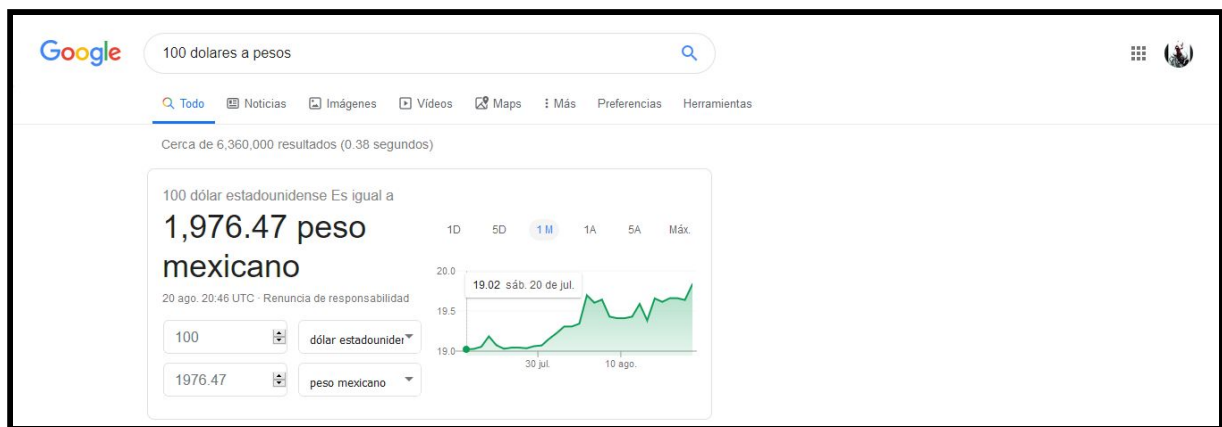
Podemos poner operaciones en el buscador y nos redirigirá al resultado a través de una calculadora online.



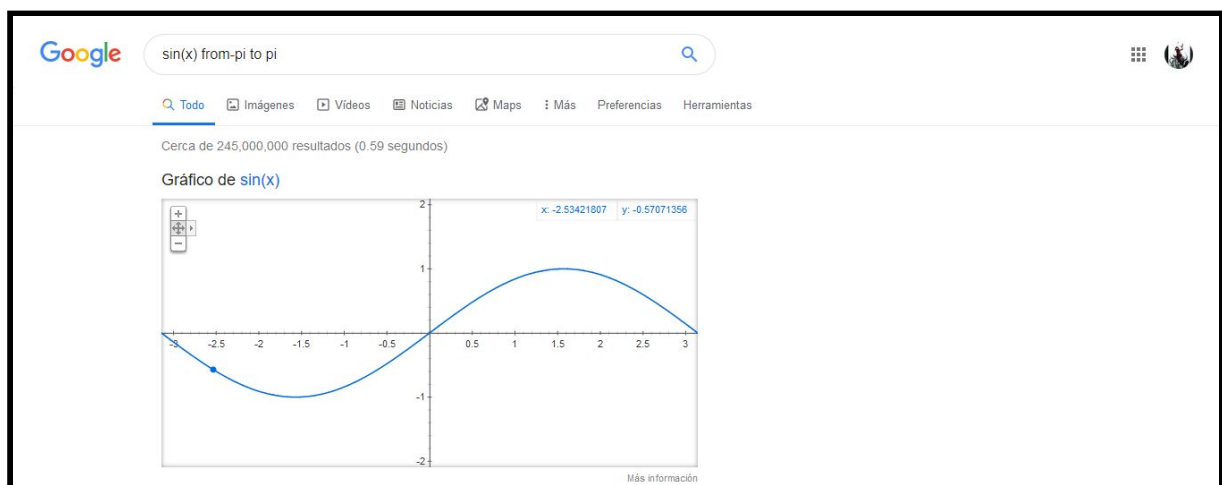
También podemos hacer conversiones de unidades de cualquier tipo gracias a google



(define) Con este comando podremos obtener instantáneamente la definición de cualquier palabra que busquemos en la web.



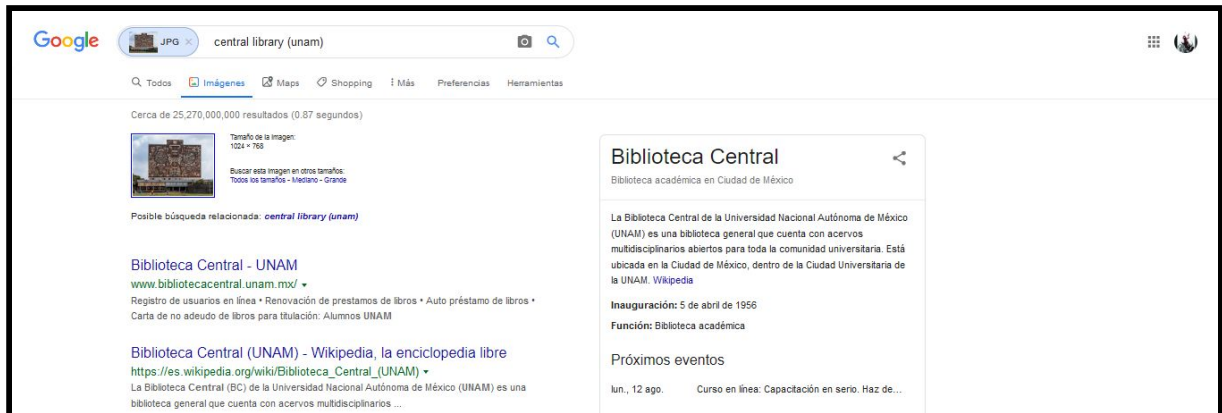
Al igual que con las unidades de medida podemos hacer conversiones del valor de las monedas del mundo.



Al poner alguna función en el buscador nos aparecerá inmediatamente la gráfica de la función dada .

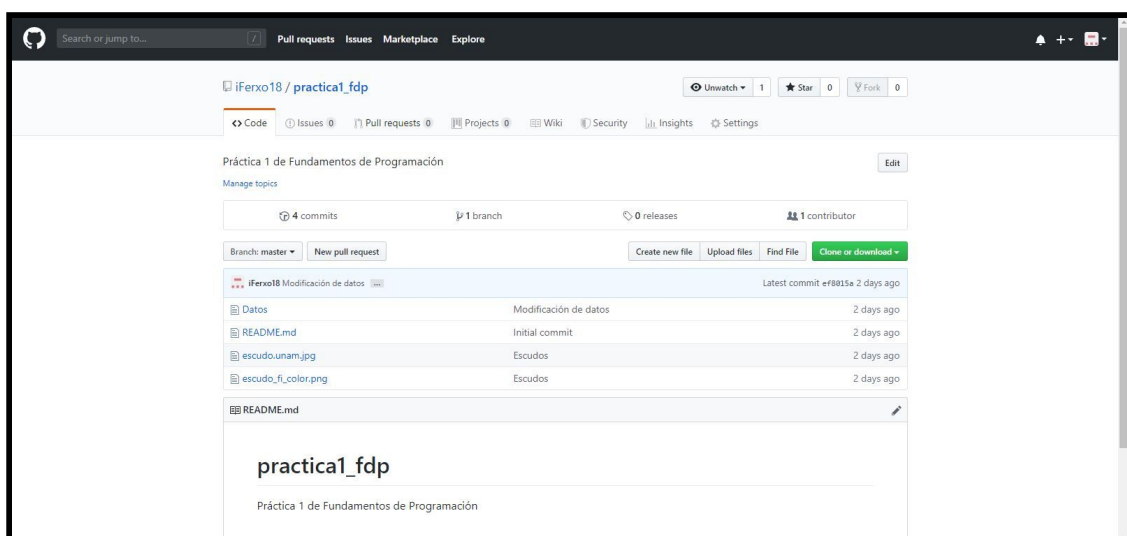
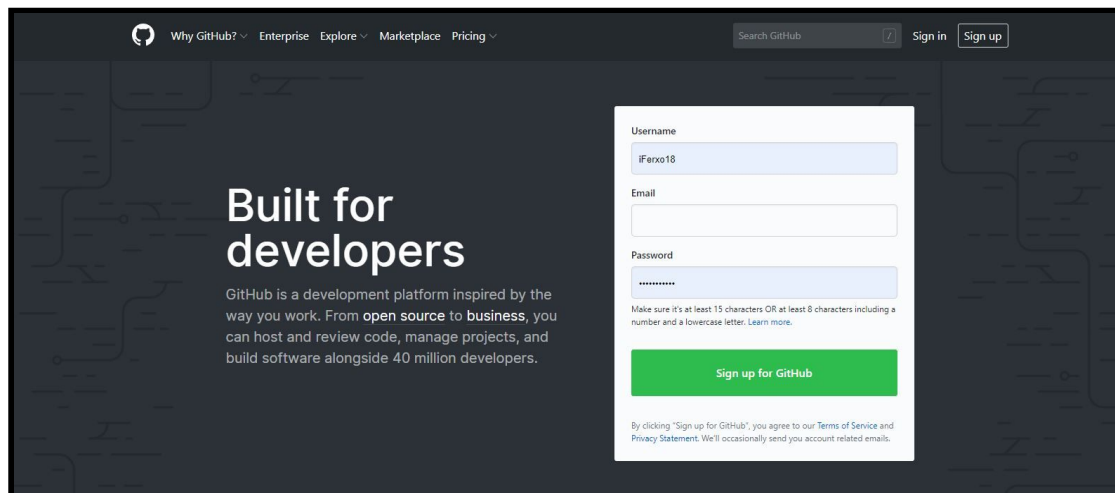
Google Académico search results for "author:Hoare*quicksort*". The search bar shows "author:Hoare*quicksort*" and the search button. Below the search bar, there are tabs for "Cualquier idioma" and "Buscar sólo páginas en español". The results show "A hombros de gigantes". The search results are displayed in a table with columns for "Artículos", "Aproximadamente 30 resultados (0.05 s)", "Mi perfil", and "Mi biblioteca". The first result is "Quicksort" by C.A.R. Hoare, published in The Computer Journal, 1962. The second result is "Proof of a recursive program: Quicksort" by M. Foley, published in The Computer Journal, 1971. Both results include a link to the PDF on oup.com.

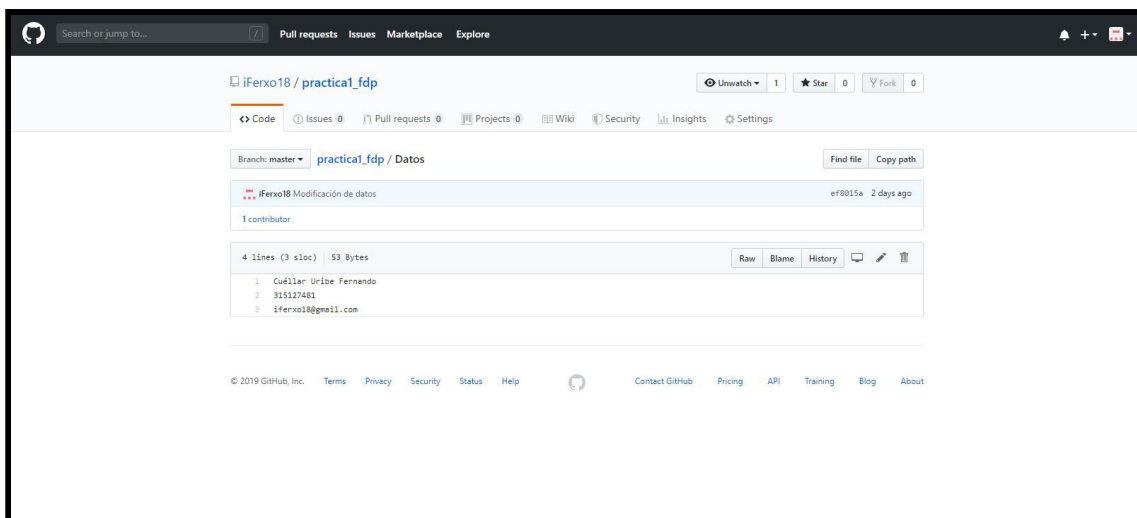
Una herramienta muy útil para nosotros es el buscador académico de google con el cual podremos buscar la información que necesitemos para nuestras tareas de una manera más centrada y enfocada al ámbito escolar, y si buscamos algún autor específico podemos usar el comando “author” y así hacer más rápida nuestra búsqueda.



Finalmente tenemos una herramienta de búsqueda bastante útil que se encarga de hacer búsqueda por parte de imágenes, tu puedes poner una imagen y el sistema buscará resultados parecidas o relacionadas a la imagen buscada.

Actividad en casa; creación de cuenta en github.com





Link: https://github.com/iFerro18/practica1_fdp

Conclusiones:

Como pudimos observar durante el desarrollo de ésta práctica los repositorios son hoy en día muy importantes pues conlleva varias ventajas. Una de ellas como se mencionaba anteriormente es que la información está disponible 24/7 y esta información el usuario la puede encontrar en un solo lugar. Esta información además puede ser actualizada instantáneamente siendo vistos los cambios realizados al momento.

Otra ventaja de los repositorios es que la información puede llegar a más usuarios que con los métodos tradicionales además de que con este tipo de formato electrónico se ahorra gran cantidad de papel pues no se emiten más copias de las necesarias.

Nosotros como alumnos al llevar a cabo lo aprendido teóricamente en clase pudimos generar el conocimiento del uso de éste tipo de herramientas y de esta manera poder hacer uso de ellas en cualquier momento y para cualquier proyecto sea individual o en equipo y de esta manera poder tener un acceso a los cambios en tiempo real, facilitando así el desarrollo del proyecto y ahorrando tiempo.