



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Álcantara

Profesor:

Fundamentos de programación

Asignatura:

19

Grupo:

01

No de Práctica(s):

Cruces Díaz Monserrat Margarita

Integrante(s):

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

--

09

No. de Lista o Brigada:

22-2

Semestre:

18/02/22

Fecha de entrega:

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.

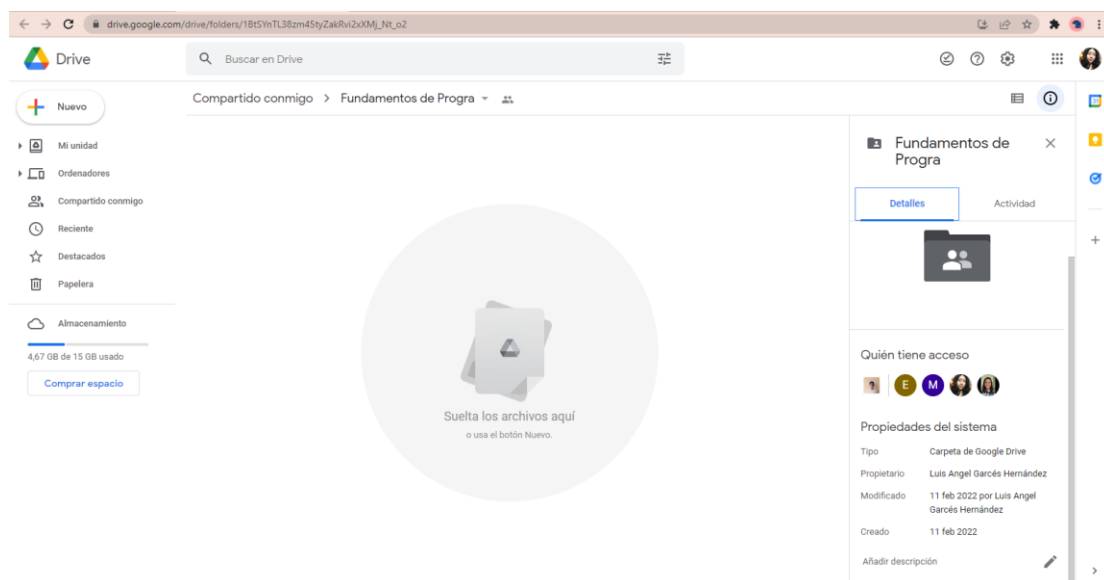
INTRODUCCIÓN

ACTIVIDADES

- ♣ Crear un repositorio de almacenamiento en línea.
- ♣ Realizar búsquedas avanzadas de información especializada.

Actividad en el laboratorio:

1. **Crear una cuenta de Google drive, skyDrive o dropbox y crear una carpeta compartirla con todos los integrantes del equipo y con el correo: estructuradedatosyalgoritmosi@gmail.com. Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica.**



2. Crear una cuenta en OneNote y crea un documento con el resumen de lo visto en la primera semana de clases. Ver ejemplo de la página 7 y 8 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b

Apuntes de clase - OneNote

Buscar (Alt+Q)

Archivo Inicio Insertar Dibujar Historial Revisar Vista Ayuda

Insertar espacio Tabla Copia impresa de archivo Datos adjuntos del archivo Hoja de cálculo Recorte de pantalla Imágenes Imágenes en línea Vídeo en línea Vínculo Grabar audio Grabar vídeo Fecha

Insertar Tablas Archivos Imágenes Multimedia Vínculos Grabación Marc

fundamentos de Programaci... Nueva sección 1

Apuntes de clase

viernes, 18 de febrero de 2022 12:07 a.m.

Hueso de Ishango

Una de las primeras pruebas arqueológicas el uso de números con 35,000 años de antigüedad papiro del libro de los muertos pieza egipcia de unos 5000 años de antigüedad victoria del Rey Namer cobre los libaneses al oeste del Delta del Nilo incluye referencias a grandes números números babilónicos tabla de arcilla procedentes de Mesopotamia

1	11	21	31	41	51
2	12	22	32	42	52
3	13	23	33	43	53
4	14	24	34	44	54
5	15	25	35	45	55
6	16	26	36	46	56
7	17	27	37	47	57
8	18	28	38	48	58
9	19	29	39	49	59
10	20	30	40	50	

Evolución de la programación

abanca máquina que alcanza que almacena información necesita el intercambio interacción humana para funcionar como una máquina de cálculo completa

Fuller's slide rule

Las reglas de cálculo se inventaron en 1600 y fueron utilizadas ampliamente durante el siglo 20

Apuntes de clase - OneNote

Buscar (Alt+Q)

Archivo Inicio Insertar Dibujar Historial Revisar Vista Ayuda

Insertar espacio Tabla Copia impresa Datos adjuntos Hoja de cálculo Recorte de pantalla Imágenes Imágenes en línea Vídeo en línea Vínculo Grabar audio Grabar vídeo Fecha

Insertar Tablas Archivos Imágenes Multimedia Vínculos Grabación Man

fundamentos de Programaci... Nueva sección 1

10 20 30 40 50

Evolución de la programación

abanca máquina que alcanza que almacena información necesita el intercambio interacción humana para funcionar como una máquina de cálculo completa

Fuller's slide rule

Las reglas de cálculo se inventaron el 1600 y fueron utilizadas ampliamente durante el siglo 20 producto y división las más avanzadas raíces funciones trigonométricas exponenciales y logaritmos

Partes de la calculadora Curta-mid- 1950

Popular en las carreras de rally incluso antes del azul curadoras electrónicas

Answers in Black and White

Era una calculadora que imprimía sus resultados haces ventajas pero que las respuestas con frecuencia eran erróneas

evolución de la programación

ley Pascal 1623 1622 Francia con la Rueda de Pascal un Pascalina

Gottfried Wilhelm (1646-1716) Alemania documento binary numeral System (base 2)

1854 George boole Público sobre el sistema de la lógica álgebra

máquinas engranes representaban información máquina de Pascal son poder realizar sumas poder realizar varias operaciones los algoritmos estaban embebidos en la maquinaria

Babbage's Difference Engine Máquina que podía ser programada a través de tarjetas perforadas pero se quedó en modelos

3. Realiza una búsqueda en Google utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes.

← → ↻ google.com/search?q=author%3A+“Lenguaje+de+programación+en+C”&rlz=1C1ONGR_esMX930MX930&biw=737&bih=787

Google

author: "Lenguaje de programación en C" X | 🔊 🔍

🔍 Todo 🖼️ Imágenes 📺 Vídeos 📰 Noticias 📍 Maps ⋮ Más Herramientas

Cerca de 78,900 resultados (0.63 segundos)

C (lenguaje de programación)

	C
Apareció en	1972
Diseñado por	Dennis Ritchie
Última versión estable	C18 (junio de 2018)
Última versión en pruebas	C2x

14 filas más

[https://es.wikipedia.org › wiki › C_\(lenguaje_de_program...](https://es.wikipedia.org/wiki/C_(lenguaje_de_programación))

[C \(lenguaje de programación\) - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

🔍 Información sobre los fragmentos destacados • 🗨️ Comentarios

Preguntas relacionadas

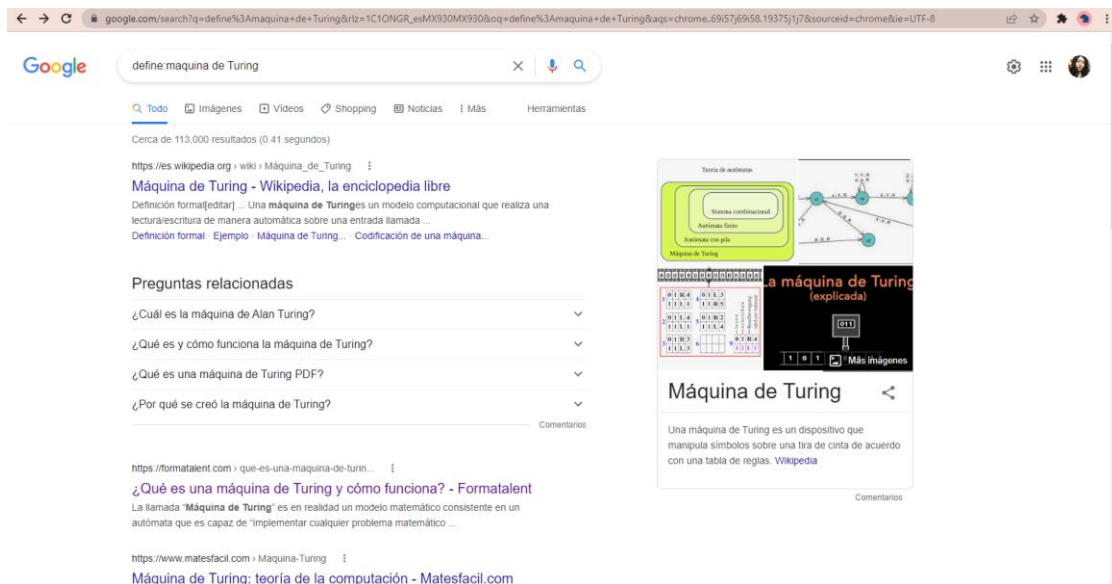
- ¿Cuándo se creó el lenguaje de programación C? ▼
- ¿Qué es un lenguaje de programación en C? ▼
- ¿Qué lenguaje de programación usa C++? ▼

4. Utilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing”(antepón la palabra “define:” Ver página 16 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b). Pon aquí el resultado

La llamada “Máquina de Turing” es en realidad un modelo matemático consistente en un autómata que es capaz de “implementar cualquier problema matemático expresado a través de un algoritmo”. A pesar de esta definición tan complicada, en realidad la máquina de Turing destaca por su simplicidad pues

manipula símbolos sobre una tira de cinta siguiendo una serie de reglas. A pesar de esta simplicidad, una máquina de Turing puede adaptarse para que simule la lógica de cualquier algoritmo de computador, de ahí su **enorme potencial y valor**.

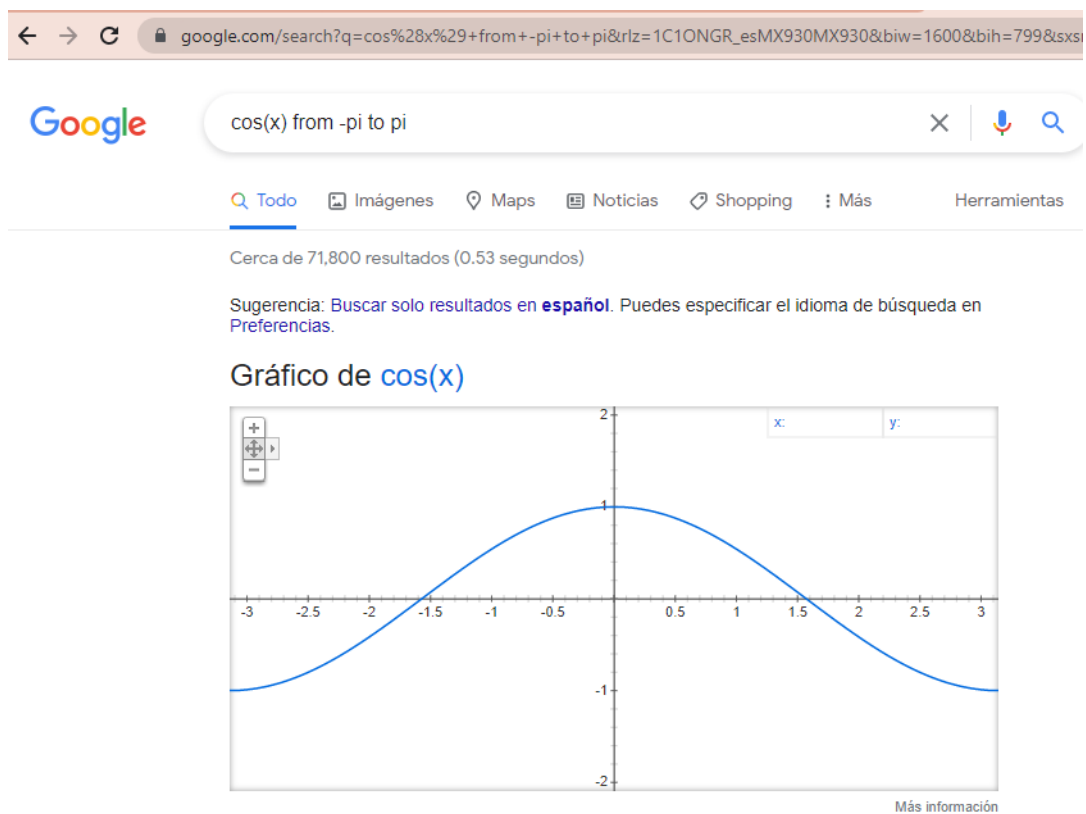
Como su propio nombre indica, la máquina de Turing fue creada por el matemático inglés Alan Turing, un genio en muchos campos pero especialmente en la criptografía y la lógica. Originalmente la denominó “Máquina de Computación Lógica” siendo una de las mayores aportaciones pues despejó el camino de la ciencia de la Computación, de la Informática moderna.



5. Utilizando google grafica el sen, cos, tan, ctan. Ver página 17 de la guía práctica de las salas de laboratorio a y b.



Coseno



Tangente



tan(x) from -pi to pi



[Todo](#)

[Imágenes](#)

[Videos](#)

[Noticias](#)

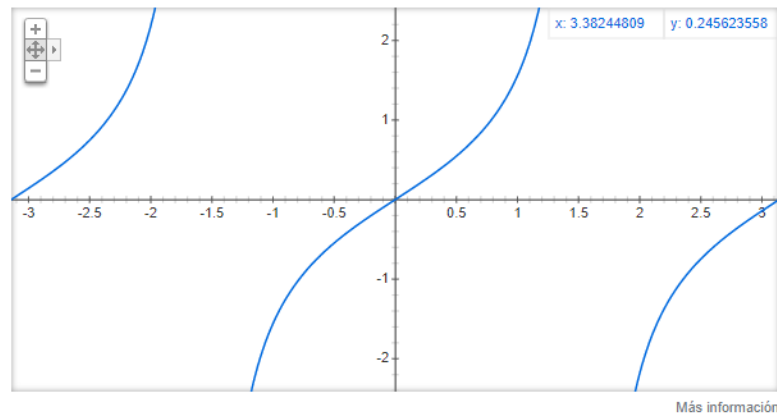
[Maps](#)

[Más](#)

[Herramientas](#)

Cerca de 168,000 resultados (0.39 segundos)

Gráfico de $\tan(x)$



[Imágenes de tan\(x\) from -pi to pi](#)

Cotangente



ctan(x) from -pi to pi



[Todo](#)

[Imágenes](#)

[Videos](#)

[Maps](#)

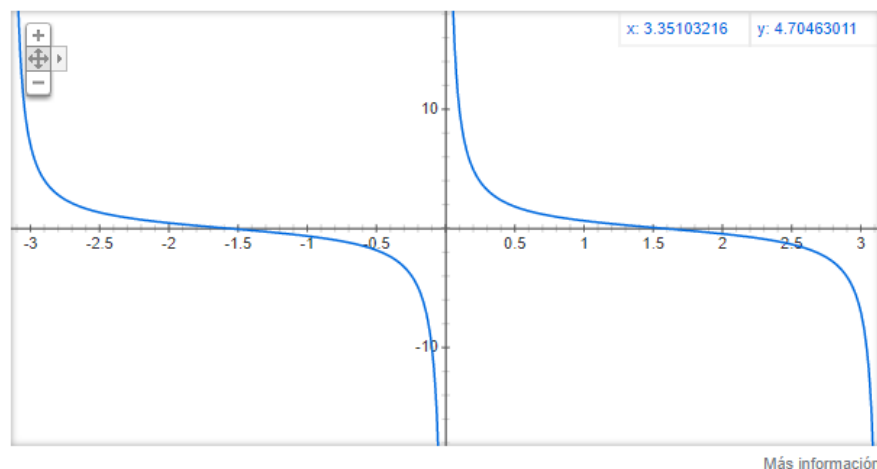
[Shopping](#)

[Más](#)

[Herramientas](#)

Cerca de 603 resultados (0.42 segundos)

Gráfico de $\cot(x)$



6. Utiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas

operativos unix

← → ↻ 🔒 google.com/search?q=intitle%3Asistemas+operativos+unix+filetype%3Apdf&rlz=1C1ONGR_esMX930MX930&ssrf=APq-WBs5ZapM4IM2d_4LO87bo0RJBiBLtQ%3A1645217469786&ei=vQYQYrJ

Google

intitle:sistemas operativos unix filetype:pdf

X 🔍

🔍 Todo

🖼️ Imágenes

📺 Videos

📰 Noticias

📍 Maps

⋮ Más

Herramientas

Cerca de 5,210 resultados (0.56 segundos)

https://www.utm.mx/~merg/propoe/unix

PDF

Sistemas Operativos y una introducción a los sistemas Unix ...
20 ago 2007 — El sistema **operativo unix** fue la piedra a partir de la cual surgieron muchos otros sistemas **operativos**. En sus inicios en este sistema **operativo** ...
32 páginas

Preguntas relacionadas

¿Qué sistemas operativos están basados en Unix?

¿Cuáles son los 15 sistemas operativos?

¿Cómo se utiliza el sistema operativo Unix?

¿Qué es un sistema operativo Linux?

Comentarios

http://www.juntadeandalucia.es/recursos/Content

PDF


Sistemas Linux/Unix - Junta de Andalucía
Sistemas **Operativos** Windows XX/NT y Linux/Unix. 3. Linux/Unix. 3.1 Instalación Y Configuración. Linux es un sistema **operativo** gratuito y de libre ...
81 páginas

https://gysc.urjc.es/lagrs/01-intro_linux

PDF

Unix

Sistema operativo



Unix es un sistema operativo portable, multitarea y multiusuario; desarrollado en 1969 por un grupo de empleados de los laboratorios Bell de AT&T.El sistema, junto con todos los derechos fueron vendidos por AT&T a Novell, Inc. [Wikipedia](#)

Fecha del lanzamiento inicial: 3 de noviembre de 1971

Lanzamiento inicial: 1969 (hace 52 años). Primer manual en 1971 y anunciado en octubre de 1973 por los [Laboratorios Bell](#)

Desarrollador: [Ken Thompson](#), [Dennis Ritchie](#), [Brian Kernighan](#), [Douglas McIlroy](#), y [Joe Ossanna](#) en los [Laboratorios Bell](#)

Licencia: Propietaria y licencias tipo free/open-source

Multitcs: Unix

Lenguajes de programación: [C](#), [Lenguaje ensamblador](#)

← → ↻ 🔒 utm.mx/~merg/propoe/unix.pdf

2 / 32 100%

unix.pdf

1

2

3

4

Contents

1 Introducción 3

2 Historia 5

3 Sistemas operativos 7

3.1 Clasificación 7

3.1.1 Interfaz con el usuario 8

4 Casos especiales de sistemas operativos y sus entornos de trabajo 9

4.1 Interpretre de comandos 9

4.2 Interfaz gráfica 10

4.3 DOS: Disk Operating System 11

4.4 Mac OS 11

4.5 Microsoft Windows 12

4.6 Unix 13

4.7 Linux 14

4.7.1 Características de Linux 16

4.7.2 GNOME 17

4.7.3 KDE 18

4.7.4 Xfce 19

4.7.5 Enlightenment 19

5 Entorno de consola básico en Linux 21

5.1 Estructura de directorios y archivos 21

5.2 Instrucciones básicas 23

5.2.1 pwd 23

5.2.2 ls 23

5.2.3 man 25

5.2.4 mkdir 25

5.2.5 rmdir 25

5.2.6 cd 26

5.2.7 tree 26

5.2.8 date 27

5.2.9 rm 27

5.2.10 mv 27

5.2.11 top 28

5.2.12 ps 30

Intext



intext:lenguaje de programación en C intext:ingeniería filetype:pdf



Q Todo Imágenes Videos Noticias Maps Más Herramientas

Cerca de 68,200 resultados (0.46 segundos)

https://intprog.files.wordpress.com › 2013/08 › prog... PDF

Programación en C, Metodología, Algoritmos y estructura de ...

Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería del Software ... como primer lenguaje de programación en las carreras profesionales de ...

http://automata.cps.unizar.es › C.PDF PDF

prácticas de control por computador. manual de programación ...

Es más. , el lenguaje permite a los usuarios escribir funciones de biblioteca adicionales para su. Page 4. MANUAL DE PROGRAMACION EN C. INGENIERÍA DE SISTEMAS ... 45 páginas

Preguntas relacionadas

- ¿Qué es el lenguaje de programación C PDF? ▾
- ¿Qué es un int en C++? ▾
- ¿Qué es lenguaje de programación en tecnología? ▾
- ¿Cuáles son los fundamentos de la programación? ▾

Comentarios

https://repositorio.cuc.edu.co › bitstream › handle PDF

Esperando a www.googleadservices.com...

de programación C++ ...

7. Utilizando la calculadora de google resuelve las siguientes operaciones:

$$1) 4+2-3 = \quad 2) -9+4 \cdot 2 = \quad 3) 5+\frac{12}{3} \cdot 2 = \quad 4) 2[3-2 \cdot 5-8] =$$

$$5) (4+2)(-3) = \quad 6) (-9+4)^2 \cdot 2 = \quad 7) (5+\frac{12}{3}) \cdot 2^3 = \quad 8) \frac{2[3-2 \cdot 5-8^2]}{9-2(5-2)} =$$

a.



4+2-3=



Q Todo Imágenes Videos Maps Noticias Más Herramientas

Cerca de 3,510,000,000 resultados (0.68 segundos)

4 + 2 - 3 =
3

Rad	Deg	xf	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	+
π	cos	log	4	5	6	x
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	÷

Más información

b.

Google

[Todo](#) [Imágenes](#) [Videos](#) [Maps](#) [Shopping](#) [Más](#) [Herramientas](#)

Cerca de 12,270,000,000 resultados (0.54 segundos)

↺

$(-9) + (4 \times 2) =$
-1

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

[Más información](#)

c.

Google

[Todo](#) [Imágenes](#) [Shopping](#) [Maps](#) [Videos](#) [Más](#) [Herramientas](#)

Cerca de 165,000,000 resultados (0.60 segundos)

↺

$5 + ((12 / 3) \times 2) =$
13

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

[Más información](#)

d.

Google

[Todo](#) [Imágenes](#) [Shopping](#) [Videos](#) [Maps](#) [Más](#) [Herramientas](#)

Cerca de 190,000,000 resultados (0.75 segundos)

↺

$2 * (3 - (2 * 5) - 8) =$

-30

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

e.

Google

[Todo](#) [Maps](#) [Videos](#) [Imágenes](#) [Shopping](#) [Más](#) [Herramientas](#)

Cerca de 25,270,000,000 resultados (0.42 segundos)

↺

$(4 + 2) * (-3) =$

-18

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+


[Más información](#)

f.

Google

[Todo](#) [Imágenes](#) [Videos](#) [Shopping](#) [Maps](#) [Más](#) [Herramientas](#)

Cerca de 25,270,000,000 resultados (0.58 segundos)



$$((-9) + 4)^2 \times 2 =$$

50

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+


[Más información](#)

g.

Google

[Todo](#) [Imágenes](#) [Shopping](#) [Maps](#) [Videos](#) [Más](#) [Herramientas](#)

Cerca de 179,000,000 resultados (0.77 segundos)



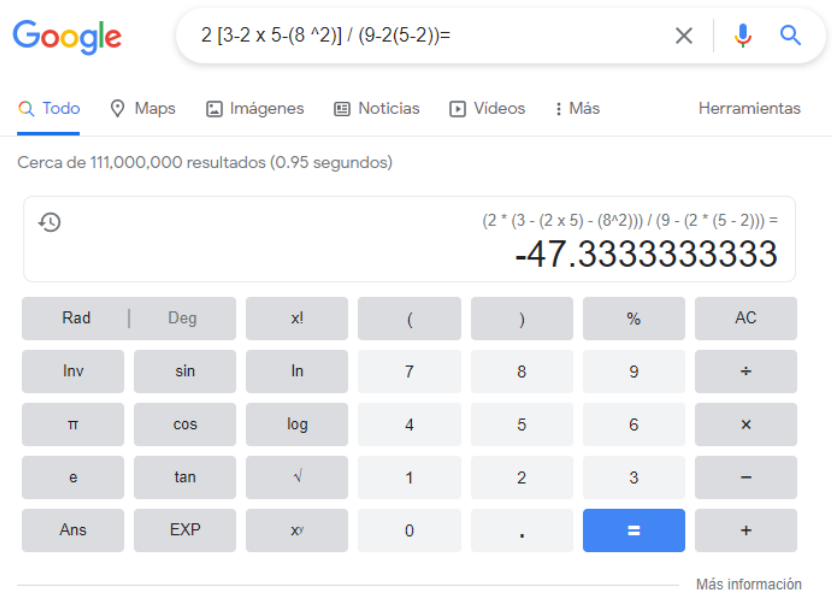
$$(5 + (12 / 3)) \times (2^3) =$$

72

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^y	0	.	=	+

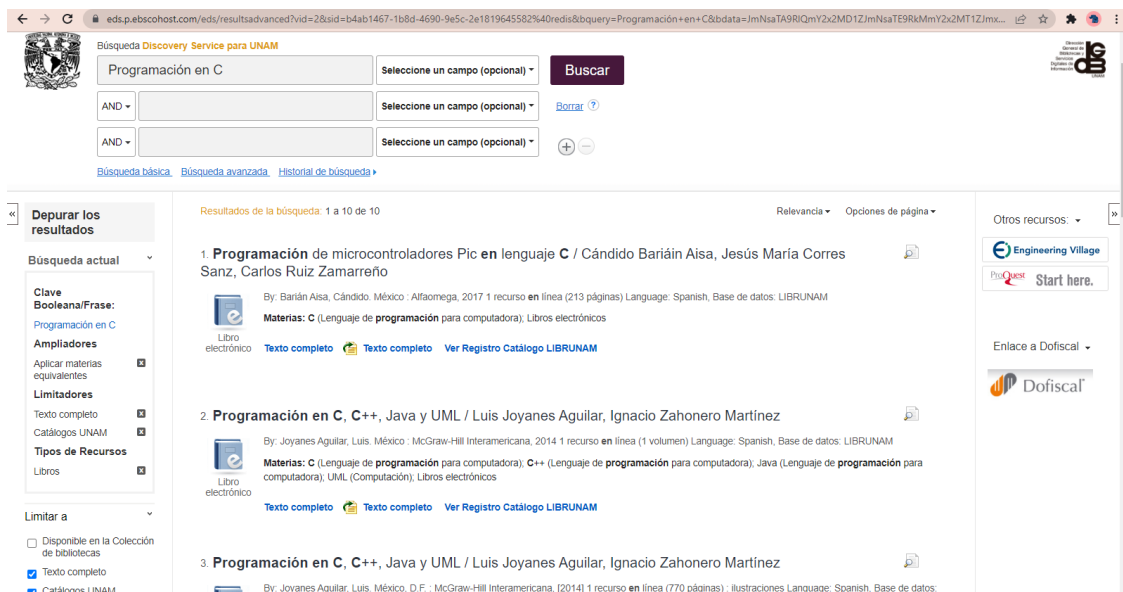
[Más información](#)

h.



Google search results for the expression $2 [3-2 \times 5-(8^2)] / (9-2(5-2))=$. The search bar shows the expression, and the results display the calculated value: -47.3333333333 . Below the result is a calculator interface with various buttons for mathematical operations and functions.

8. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y buscar los libros “Programación en C”. Busca en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central. Describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo. Si los resultados son muy extensos utiliza para ello los operadores booleanos (or, and) para refinar la búsqueda y reducir el número de libros.



Search results from the UNAM Discovery Service for the query "Programación en C". The results show three books:

- Programación de microcontroladores Pic en lenguaje C** / Cándido Barrián Aisa, Jesús María Corres Sanz, Carlos Ruiz Zamarreño. By: Barrián Aisa, Cándido. México : Alfaomega, 2017. 1 recurso en línea (213 páginas). Language: Spanish. Base de datos: LIBRUNAM. Materias: C (Lenguaje de programación para computadora). Libros electrónicos. [Texto completo](#) [Ver Registro Catálogo LIBRUNAM](#)
- Programación en C, C++, Java y UML** / Luis Joyanes Aguilar, Ignacio Zahonero Martínez. By: Joyanes Aguilar, Luis. México : McGraw-Hill Interamericana, 2014. 1 recurso en línea (1 volumen). Language: Spanish. Base de datos: LIBRUNAM. Materias: C (Lenguaje de programación para computadora); C++ (Lenguaje de programación para computadora); Java (Lenguaje de programación para computadora); UML (Computación). Libros electrónicos. [Texto completo](#) [Ver Registro Catálogo LIBRUNAM](#)
- Programación en C, C++, Java y UML** / Luis Joyanes Aguilar, Ignacio Zahonero Martínez. By: Joyanes Aguilar, Luis. México, D.F. : McGraw-Hill Interamericana, [2014]. 1 recurso en línea (770 páginas) : ilustraciones. Language: Spanish. Base de datos: LIBRUNAM. [Texto completo](#) [Ver Registro Catálogo LIBRUNAM](#)

eds.pebcohost.com/eds/resultsadvanced?vid=2&sid=b4ab1467-1b8d-4690-9e5c-2e1819645582940redis&bquery=Programación+en+C&bdata=JmNsaTA9RIQmY2x2MD1ZJmNsaTE9RkMmY2x2MT1ZJm...

☐ Disponible en la Colección de bibliotecas
☒ Texto completo
☒ Catálogos UNAM
 Desde: 1999 Hasta: 2017
 Fecha de publicación

Mostrar más
Opciones establecidas

Tipos de Recursos

☐ Todos los resultados
☒ Libros (10)
☐ Libros electrónicos (11)
☐ Recursos electrónicos (11)
☐ Disertaciones/Tesis (4)

Mostrar más

Materia

Idioma

Editor

Proveedor de Contenido

3. **Programación en C, C++, Java y UML** / Luis Joyanes Aguilar, Ignacio Zahonero Martínez

By: Joyanes Aguilar, Luis. México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana, [2014] 1 recurso en línea (770 páginas) : ilustraciones Language: Spanish, Base de datos: LIBRUNAM

Materias: C (Lenguaje de programación para computadora); C++ (Lenguaje de programación para computadora); Java (Lenguaje de programación para computadora); UML (Computación); Libros electrónicos

Texto completo Texto completo Ver Registro Catálogo LIBRUNAM

4. Una introducción a la **programación** estructurada en C / Ricardo Ruiz Rodríguez

By: Ruiz Rodríguez, Ricardo. [Santa Fe] : El Cid Editor, 2013 1 recurso en línea (281 páginas) Language: Spanish, Base de datos: LIBRUNAM

Materias: Lenguajes de programación (Computadoras electrónicas); Libros electrónicos

Texto completo Texto completo Ver Registro Catálogo LIBRUNAM

5. Diseño de algoritmos y su **programación** en C / Alejandra Méndez Girón

By: Méndez Girón, Alejandra. [México] : Alfaomega, 2013 1 recurso en línea Language: Spanish, Base de datos: LIBRUNAM

Materias: Algoritmos computacionales; C (Lenguaje de programación para computadora); Algoritmos en informática; Libros electrónicos

Texto completo Texto completo Ver Registro Catálogo LIBRUNAM

6. Diseño de algoritmos y su **programación** en C / Alejandra Margarita Méndez Girón

By: Méndez Girón, Alejandra Margarita. México, D. F. : Alfaomega, [2013] 1 recurso en línea (280 páginas) : ilustraciones Language: Spanish, Base de datos: LIBRUNAM

9. Hacer la actividad de casa de la página 18. Sobre el uso de Github

github.com/lilithSabri24/practica1_fdp

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

lilithSabri24 / practica1_fdp Public

Pin Unwatch 1 Fork 0 Star 0

Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Quick setup — if you've done this kind of thing before

☐ Set up in Desktop or ☐ HTTPS ☐ SSH

Get started by creating a new file or uploading an existing file. We recommend every repository include a README, LICENSE, and .gitignore.

...or create a new repository on the command line

```
echo "# practica1_fdp" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/lilithSabri24/practica1_fdp.git
git push -u origin main
```

...or push an existing repository from the command line

```
git remote add origin https://github.com/lilithSabri24/practica1_fdp.git
git branch -M main
git push -u origin main
```

...or import code from another repository

