



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación

Profesor: Saavedraa Hernández Honorato

Asignatura: Fundamentos de programación

Grupo: 01

No de Práctica(s): 6 Entorno de C (editores, compilación y ejecución)

Integrante(s): Luis Salinas Ludwig

Semestre: 2018-1

Fecha de entrega: 25/09/2017

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

salas A y B

Objetivo

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

Desarrollo

Lo primero que se realizó al inicio de esta práctica fue una breve explicación de lo que es el Lenguaje C, así como su aplicación mediante la introducción a esta práctica. Teniendo en cuenta con las prácticas anteriores la parte de sintaxis, la cual es importante para que podamos crear un programa.

Así mismo se explicó que era necesario pensar primero en el sistema operativo donde se trabajara al desarrollar un programa en lenguaje C, también saber cuáles son los editores de C.

Los editores de C es el lugar donde deberá ser escrito el programa en C después de generar nuestro programa en nuestro ordenador por medio de un compilador. Hay que hacer notar que no es lo mismo un editor de texto que un procesador de texto, ya que el editor de texto solo edita el texto y el procesador de texto nos permite darle formato a este. Para cada sistema operativo tenemos los editores en C como: VI (Editor Visual Interface) de GNU/Linux [VI], GNU NANO, GEDIT, NOTEPAD Windows, NOTEPAD++ Windows, GITHUB ATOM, de todos estos mencionados con los que se trabajó durante la práctica en el laboratorio fue primero en Windows con Code Blocks donde se observó que se tenía una estructura parecida que al pseudocódigo, se creó un nuevo proyecto que fue el que nuestro ordenador nos mostrara en la terminal "Hola Mundo" que en pseudocódigo sería LEER.

Posteriormente se cambió de sistema a Linux en dónde se trabajaría y se conocería primero al Visual Interface (VI) donde se nos facilitaría el trabajo en modo de última línea, modo comando, modo insertar y lo práctico de estos modos es que podemos en todo momento decidir en cual se trabajara, se inició en modo insertar ya que al presionar la tecla (i) podíamos modificar nuestro texto manualmente y se deseaba borrar algún comando mal escrito, este podía ser corregido de inmediato.

Se trabajó conociendo el funcionamiento de estos mandos e insertando nuestro programa que se vio en code blocks para posteriormente guardarlo en VI y cambiar a NANO donde el sistema es parecido, pero cambian los comandos y el funcionamiento es el mismo, se guardó nuestro programa y a la vez se compilo para posteriormente ejecutarlo.

Conclusiones

A pesar de que solo se vieron pocos editores en C se comprendió el funcionamiento de estos, así como sus diferencias y de qué manera deben de ser utilizados estos para tener un trabajo eficaz, tengo que decir que cometí un error al momento de realizar mi programa ya que después de ser compilado no logre ejecutarlo, gracias a que no recordé y respete la sintaxis de este.