

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	Alejandro Esteban Pimentel Alarcón
Asignatura:	Fundamentos de Programación
Grupo:	3
No de Práctica(s):	1
Integrante(s):	Mariana Mendoza Hernández
No. de Equipo de cómputo empleado:	54
No. de Lista o Brigada:	4237
Semestre:	2020-1
Fecha de entrega:	Agosto 26, 2019.
Observaciones:	Muy bien, aunque te recomendaría desarrollar más la última actividad para que recuerdes todos los comandos que vimos y que puedas usar la práctica
	como referencia

CALIFICACIÓN:

Práctica 1: La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería.

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.

Actividad 1:

Búsqueda y captura de todos los ejemplos y al menos 3 combinaciones:

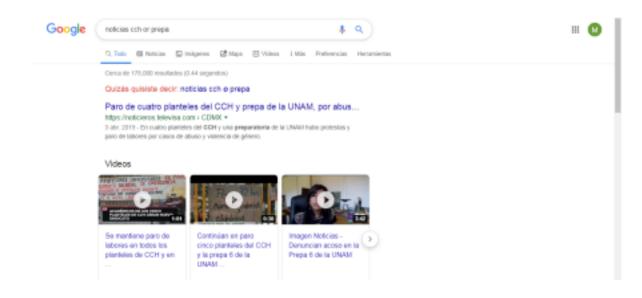
• "la Facultad de Ingeniería de la UNAM"



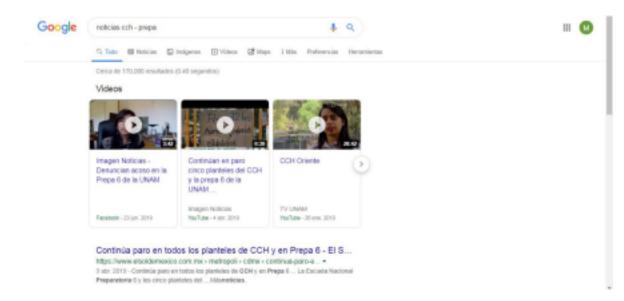
Noticias cch and prepa



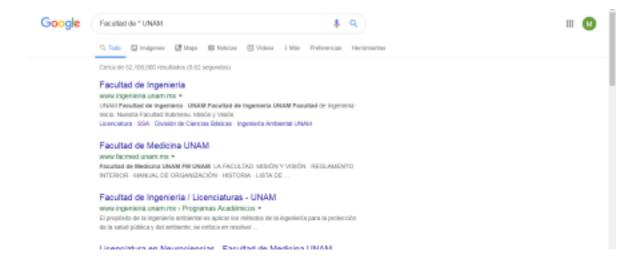
noticias cch or prepa



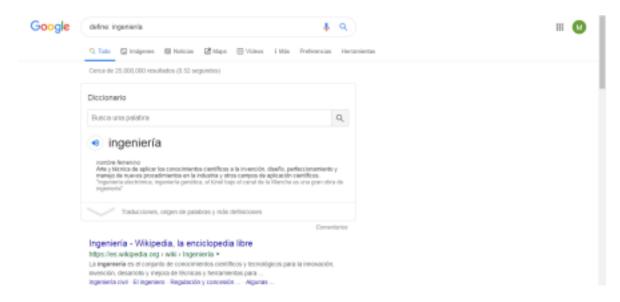
• noticias cch-prepa



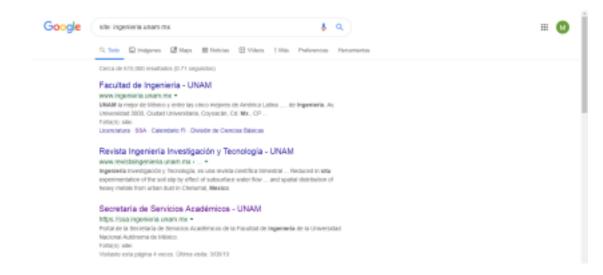
Facultad de * UNAM



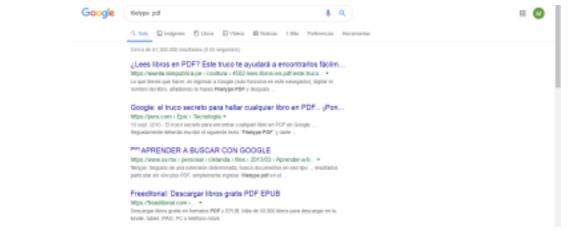
• define: ingeniería



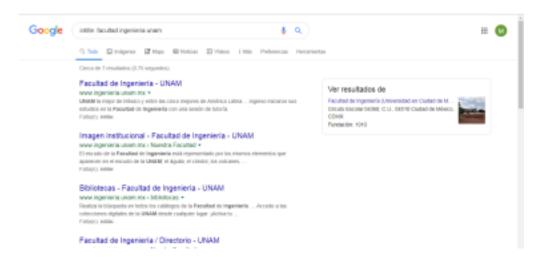
• site: ingenieria.unam.mx



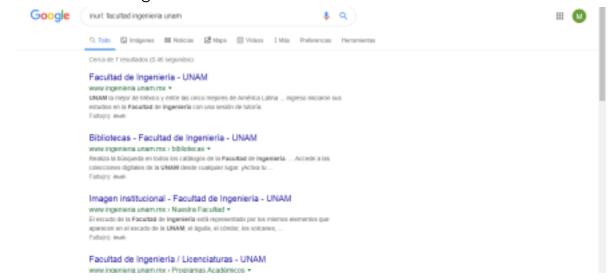
• filetype: pdf



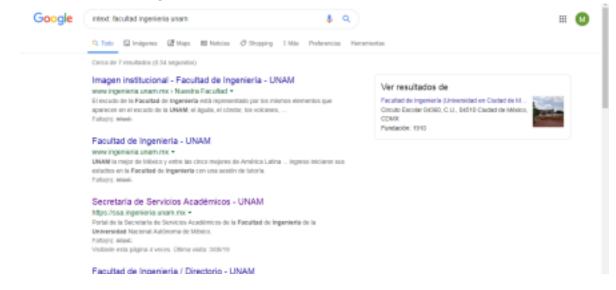
• intitle: facultad ingenieria unam



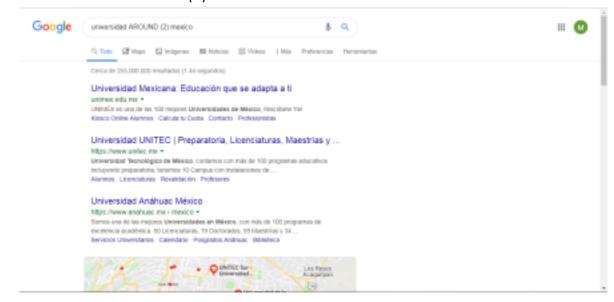
• inurl: facultad ingenieria unam



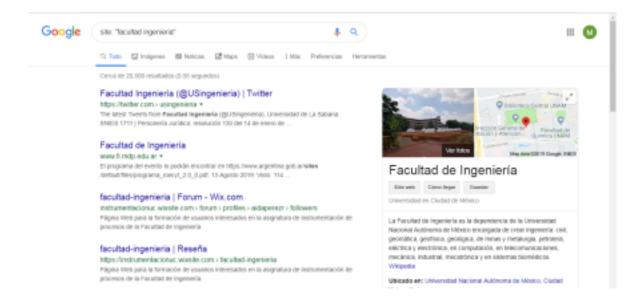
• intext: facultad ingenieria unam



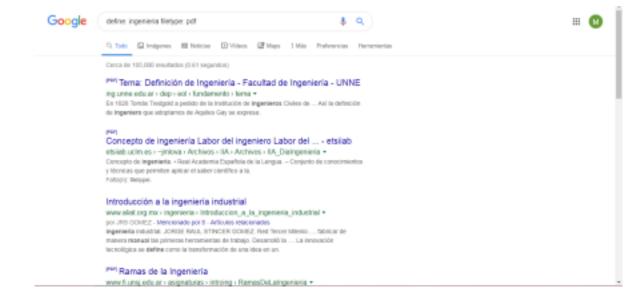
universidad AROUND (2) mexico



• site: "facultad ingenieria"



define: ingenieria filetype: pdf

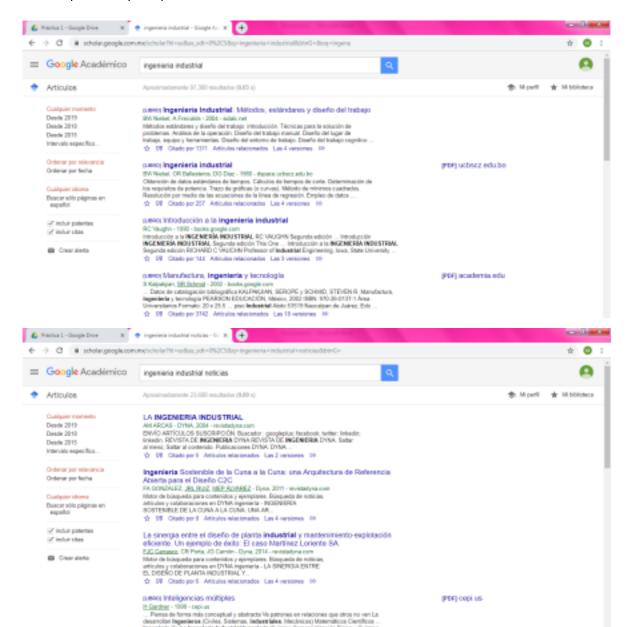


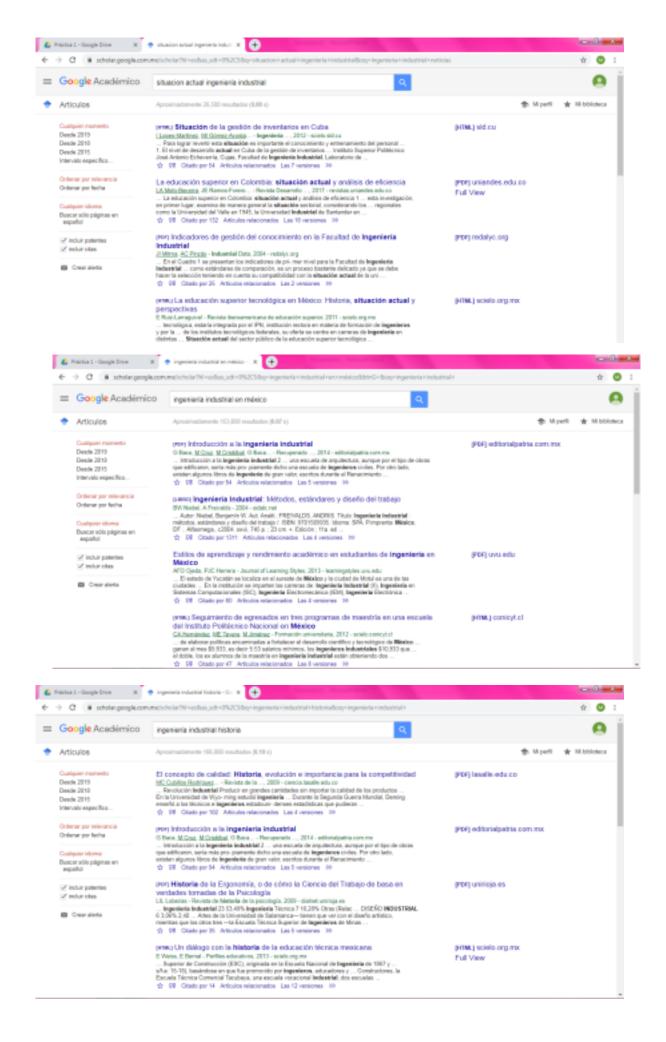
intext: facultad ingenieria AROUND (2) Mexico



Actividad 2:

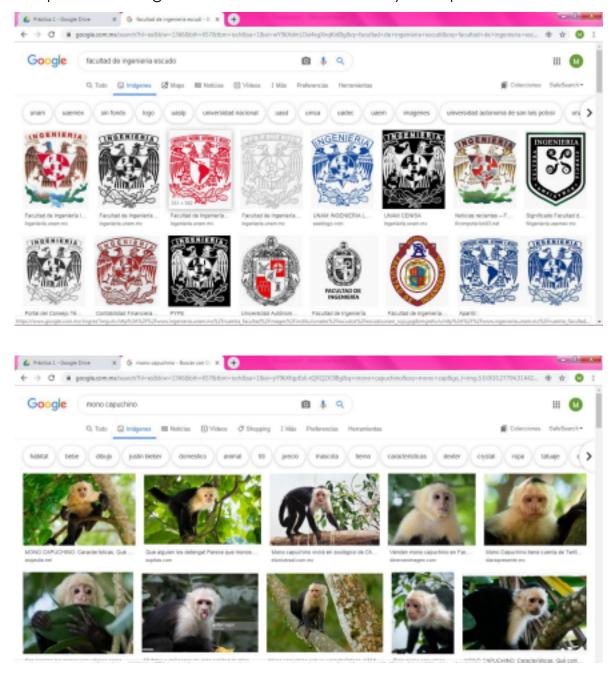
5 búsquedas y capturas de artículos relacionados a su carrera.





Actividad 3:

Búsqueda de imagen del escudo de la facultad y otra que sea de su interés.



Actividad 4.

Describir lo que hicimos utilizando la terminal.

Utilizando la Terminal en iOS nos fuimos familiarizando con el sistema y aprendimos cosas como que debemos ingresar siempre el nombre de usuario que es quien modifica el programa.

Al momento de iniciar el proyecto aprendimos a utilizar los comandos como mkdir, cd y git init donde creamos una carpeta oculta.

También practicamos como revisar el estado de un archivo con git status, para agregar cambios es con add y para ver el seguimiento con README, también ocupamos comandos como touch y echo, así como aprendimos las reglas de .gitignore.

Estudiamos también como mover archivos y descartar cambios específicos, así como crear nuestra cuenta en github para poder subir el reporte de práticas y que el profesor pueda evaluarlas.