Informática I - Electrónica

Código de Materia 950452 R1091 Viernes Turno Noche

Oscar Paniagua

Gaston Coustau



Oscar Paniagua



Gastón Coustau





Estudiantes



- 21 estudiantes registrados
- 10 son Técnicos Electrónicos
- · 3 tienen algún conocimiento de programación
- 0 son recursantes



Presentación de la Materia

HW



- Conocimientos básicos de Arquitecturas
- Conocimientos básicos de Plataformas

Linux



- Conocimientos avanzados de nivel de "usuario" de Linux
- Conocimientos básicos de "administrador" de Linux
- Networking

Lenguaje C



- Nivel "avanzado" de programación en Lenguaje C
- Nivel intermedio de "herramientas" de desarrollo

Proyecto





Experimentar el desarrollo de un proyecto en equipo que permita adquirir competencias y habilidades de la industria





Lecturas (20)

- 1. Introducción a Plataformas y Arquitecturas (HW)
- 2. Sistemas Operativos
- 3. Sistemas de Numeración
- 4. Herramientas de Desarrollo
- 5. El Compilador
- 6. Tipos de datos
- 7. Operadores
- 8. Preprocesador
- 9. Estructura de Selección e iteración
- 10.Funciones
- 11.Arreglos
- 12. Cadena de caracteres

PROGRAMACIÓN BÁSICA LENGUAJE C





Lecturas (20)

- 13.Punteros
- 14. Memoria dinámica
- 15.Argumentos del main()
- 16. Estructuras
- 17. Archivos
- 18.Librerías
- 19.Procesos
- **20.IPC Inter Process Communication**
- 21.Sockets

PROGRAMACIÓN AVANZADA LENGUAJE C





Programación para Ingenieros Electrónicos

Porque estudiar "Programación"

- Todo desarrollo de electrónica, es HW+SW
- En determinados desarrollos, se tiene que conocer en profundidad el HW, las plataformas y las arquitecturas
- Inclusive en simuladores, se pueden desarrollor plugins o modulos
- Hoy el 99% de los dispositivos de nuestra vida diaria, tienen un Sistema
 Operativo



Lenguaje C

Porque estudiar "C"

- Rápido y eficiente
- Pequeño, extensible. Base de otros lenguajes
- Muy cerca del hardware (somos Electrónicos). Desarrollo de Sistemas
 Operativos
- Popular en Sistemas embebidos
- Existen muchas aplicaciones y soporte
- Existen muchas herramientas para programar en C
- También estudiar [python, javascript, golang]









EVALUACIONES

1	Poll / Quiz (conceptos teóricos)
2	Trabajos Prácticos
3	Homework (Ejercicios)
4	Proyecto Final (en lugar del 2° parcial)
5	Parciales



Poll o Encuestas

- Una vez desarrollada cada una de las Lecturas, se realiza un pequeño y rápido test para validar los conocimientos
- En general son conceptos teóricos



Trabajos Prácticos

- Condición de Aprobación
 - Completo, Aprobado o Desaprobado
- TPs
 - obligatorios
- Práctica, con integración de contenidos previos
 - Entrenamiento para el parcial



Homework (Ejercicios)

Condición de Aprobación

• Completo, Aprobado o Desaprobado

Duración

Anual

Entrega

El JTP les presentará la planificación propuesta

Práctica

- Incorporar conocimientos
- Hand On



Proyecto Final

Condición de Aprobación

 Completo, Aprobado o Desaprobado. Cada grupo realiza una presentación al resto de los estudiantes. Existirán 3 puntos de control mínimos.

Grupos

• 2 o 3 personas

Inicio

• Se inicia a partir del segundo cuatrimestre

Tema

• Se trabaja como equipo de desarrollo, donde cada equipo además es responsable de un módulo en particular que es compartido al resto. Finalmente el JTP es el "Product Owner" del proyecto.



Parciales

- Condición de Aprobación
 - 6 o más
- Duración
 - 2 horas
- Cantidad de Parciales
 - 2(dos), uno en Julio/Agosto y otro en Noviembre
 - Cada parcial tiene un recuperatorio en Diciembre y otro en Febrero
 - Son de la cátedra y son únicas para todos los cursos
- Teoría y Practica



Firma de la Materia Informática I

- Condiciones Administrativas
- Aprobar los parciales
- Aprobar el Proyecto Final
- Aprobar el 100% de los TPs
- Aprobar el 100% del Homework (Ejercicios)

con Final (limite Febrero)

- Condiciones Administrativas
- Aprobar 1° parcial 7 o más
- Aprobar 2° parcial 8 o más
- Aprobar el Proyecto Final
- Aprobar el 100% de los TPs
- Aprobar el 100% del Homework (Ejercicios)
- Se puede recuperar un solo parcial
- Los recuperatorios pisan la nota anterior

Promoción (limite Diciembre)

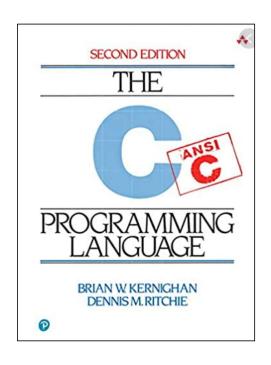


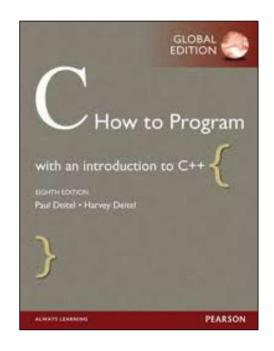


Clases Virtuales

- Apagar el MIC, encender al necesitar preguntar
- Encender la CAMARA
- EPA
 - Effort + Participation + Altruism

Bibliografía







Comunicación

Campus Virtual

https://aulasvirtuales.frba.utn.edu.ar/course/view.php?id=5296

Clave Auto matriculación: R1091

Grupo de WhatsApp

https://chat.whatsapp.com/EhSHK70bHLtH7gnWliiZAB



Recomendaciones

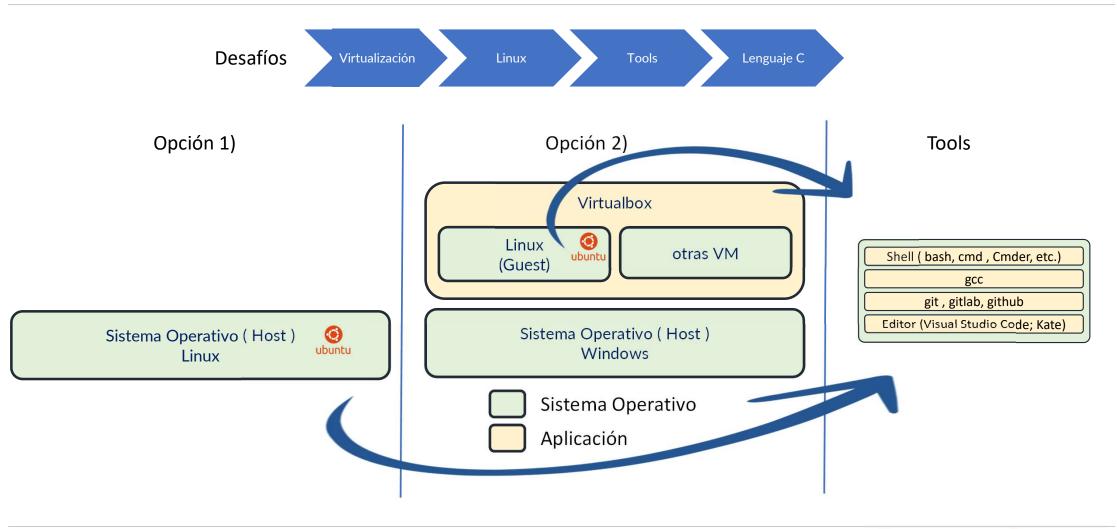
- ✓ Programar
- ✓ Practicar programación
- ✓ Leer código fuente
- √ Hacer los ejercicios
- ✓ Desarrollar código
- ✓ Escribir en C
- ✓ Crear programas y funciones
- ✓ Resolver problemas mediante algoritmos en C
- ✓ ... Etc ©



- √ Vivir como programador de C
- ✓ Pensar como programador de C
- ✓ Convertirme en programador de C



Entorno de Desarrollo





Entorno de Desarrollo

Comienza el desafío de 15' de tener listo el entorno desarrollo :

1)Virtualbox

3) Visual Studio Code; Kate

4)gcc

2)Linux



Mi primer versión de "Hola Mundo"

```
* compile: gcc hello.c -o hello -Wall
 * run:
        ./hello
/* Preprocessor Directives */
#include <stdio.h>
/* Global Declarations */
int main(void) { // start main
    /* Local Declarations */
    /* Statements */
    printf("Hello world!\n");
    return 0;
  // end main
```



Práctica



- Instalación
- Creación de una maquina virtual
- Stop/Start VM
- Teclas Rapidas Host(Ctrl derecha)+C



Linux

- Comandos Básicos
- Terminal (shell)
- Introducción al File System
 - Estructura
 - Permisos



C Language • El "editor"

- Mi primer "Hola Mundo"
- El compilador gcc
- Código Fuente(.c) vs Ejecutable (permiso 'x')





Gracias!

Oscar Paniagua

Gaston Coustau

