



Carátula para entregas de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Arteaga Ricci Tanya Itzel

Asignatura: Fundamentos de Programación.

Grupo: 1104

No. de Práctica(s): Practica 1

Integrante(s): Martínez Rincón Raziel Guadalupe.

Semestre: 2018-1

Fecha de entrega: 24 de Agosto del 2017

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

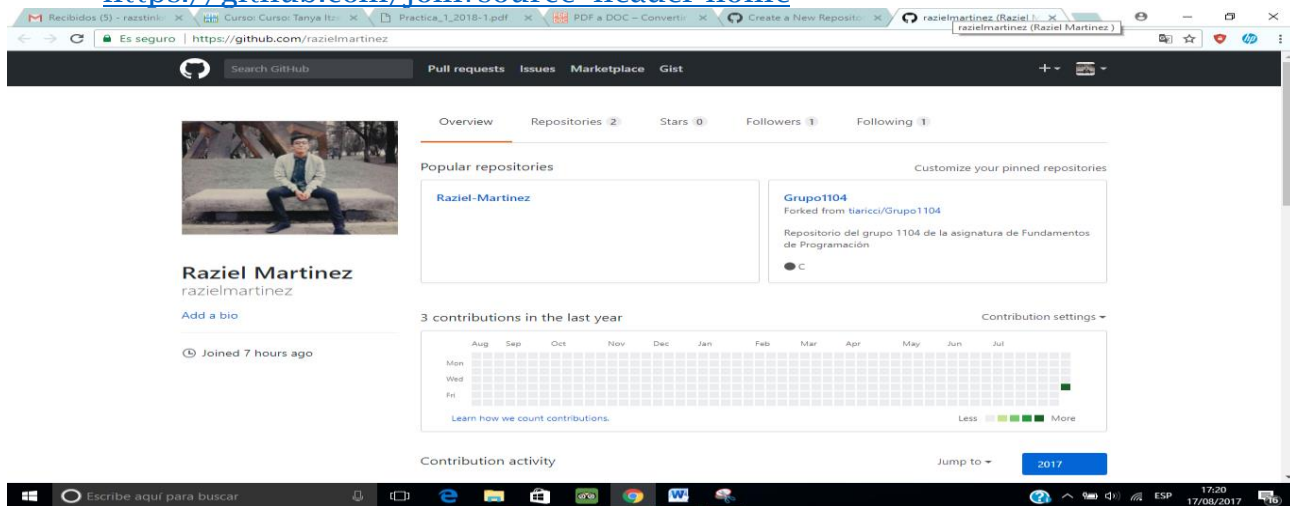
Grupo: 1104 Fecha: 24/Agosto/2017

Nombre alumno: Martínez Rincón Raziel Guadalupe.

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

Realice las siguientes actividades e incluya una impresión de pantalla por cada una.

1. Cree una cuenta propia en *GitHub*
<https://github.com/join?source=header-home>



2. Cree un nuevo proyecto en *GitHub*

Create a new repository

A repository contains all the files for your project, including the revision history.

Owner: razielmartinez / Repository name: practica1_fdp ✓

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about **effective-bassoon**.

Description (optional): Practica 1 Fundamentos de Programación.

☒ Public
Anyone can see this repository. You choose who can commit.

☐ Private
You choose who can see and commit to this repository.

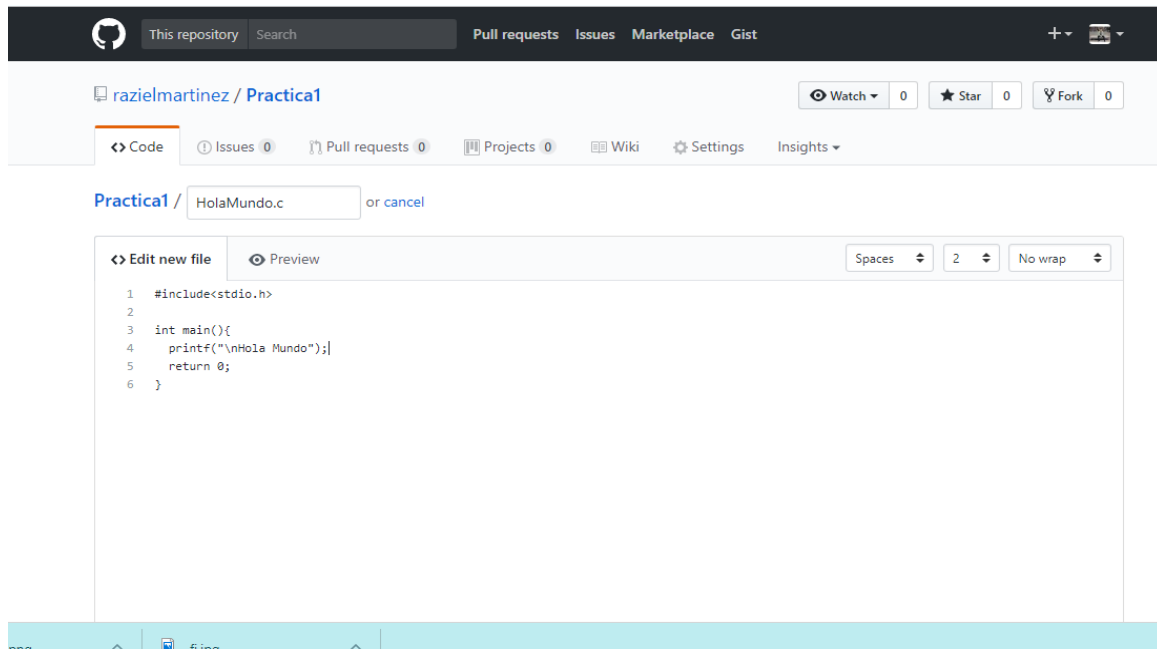
☒ Initialize this repository with a README
This will let you immediately clone the repository to your computer. Skip this step if you're importing an existing repository.

Add .gitignore: None | Add a license: None ⓘ

Create repository

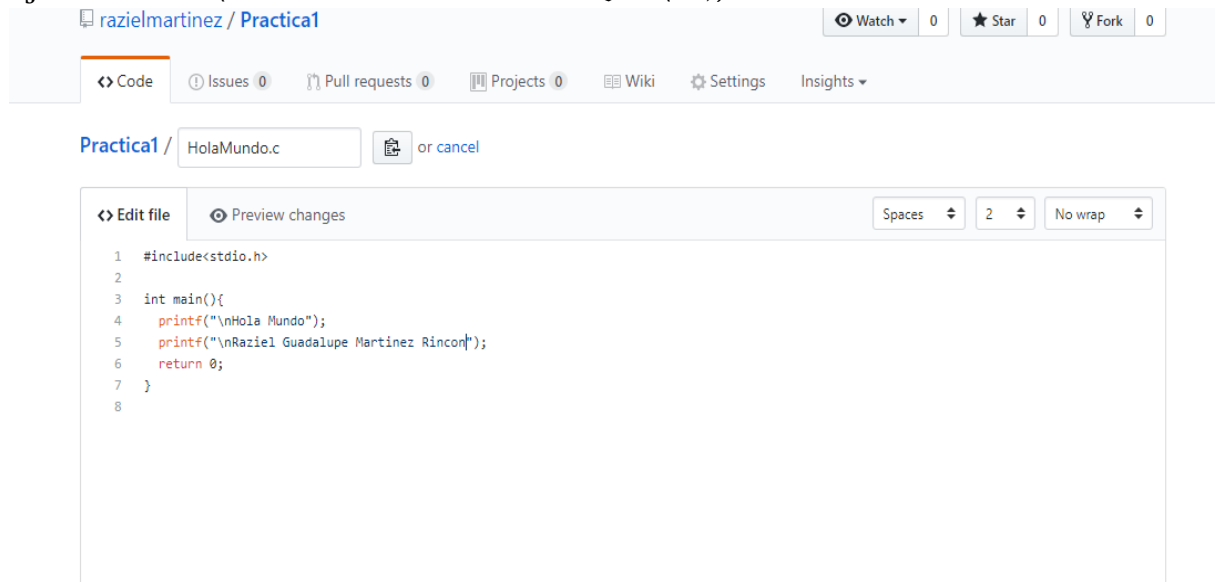
3. Busque al usuario *tiaricci* y agregue el código *HolaMundo* que dice a su propio repositorio

<https://github.com/tiaricci/Grupo1104>



4. Agregue una línea de código *HolaMundo* y coloque su nombre:

Ej. `Printf\"\\n PONER EL NOMBRE AQUÍ \\n\";`



5. Cree un nuevo código y compártalo con el compañero que este a su derecha o izquierda y agregue también la misma línea de código del punto 4. Puede utilizar el código siguiente para tal efecto.

```
#include<stdio.h>
int main(){
    printf("Este es mi segundo codigo");
    printf("Programar es facil");
    printf("Voy a compartir con mi compañero el codigo");
    return 0;
}
```

6. Agregue la impresión de pantalla seleccionando la opción de *History*

Responda las siguientes preguntas según corresponda

1. ¿Cuál es la diferencia entre un navegador y un buscador?

Para entrar al buscador necesitas el navegador. Un navegador es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web y un buscador Un buscador es un sistema informático que nos permite encontrar páginas web o resultados en base a la frase o palabra que hayamos ingresado y estemos buscando

2. ¿Qué es un metabuscador?

Es un sistema que localiza información en los motores de búsqueda más usados, carece de base de datos propia por lo que usa las de otros buscadores y muestra una combinación de las mejores páginas que ha devuelto cada uno.

3. Coloque la imagen de por lo menos 7 buscadores diferentes con el año de su lanzamiento.



4. Coloque la imagen de por lo menos 7 navegadores diferentes con el año de su lanzamiento.



5. Para usted, ¿Cuál es el mejor navegador y por qué?

ES Google Chrome debido a que he intentado con otros navegadores y ninguno es tan rápido como este.

6. Para usted, ¿Cuál es el mejor buscador y por qué?

Google y Bing, analizan toda información de las páginas y te da los resultados de lo que tu deseas y sino un aproximado pero con gran rapidez lo hacen.

7. Mediante el buscador de google (*google search*) haga una búsqueda de la siguiente imagen:



Escriba el tamaño de la imagen: 130 x 45

Significado: licencia creative commons

Año en el que se fundó: 2001

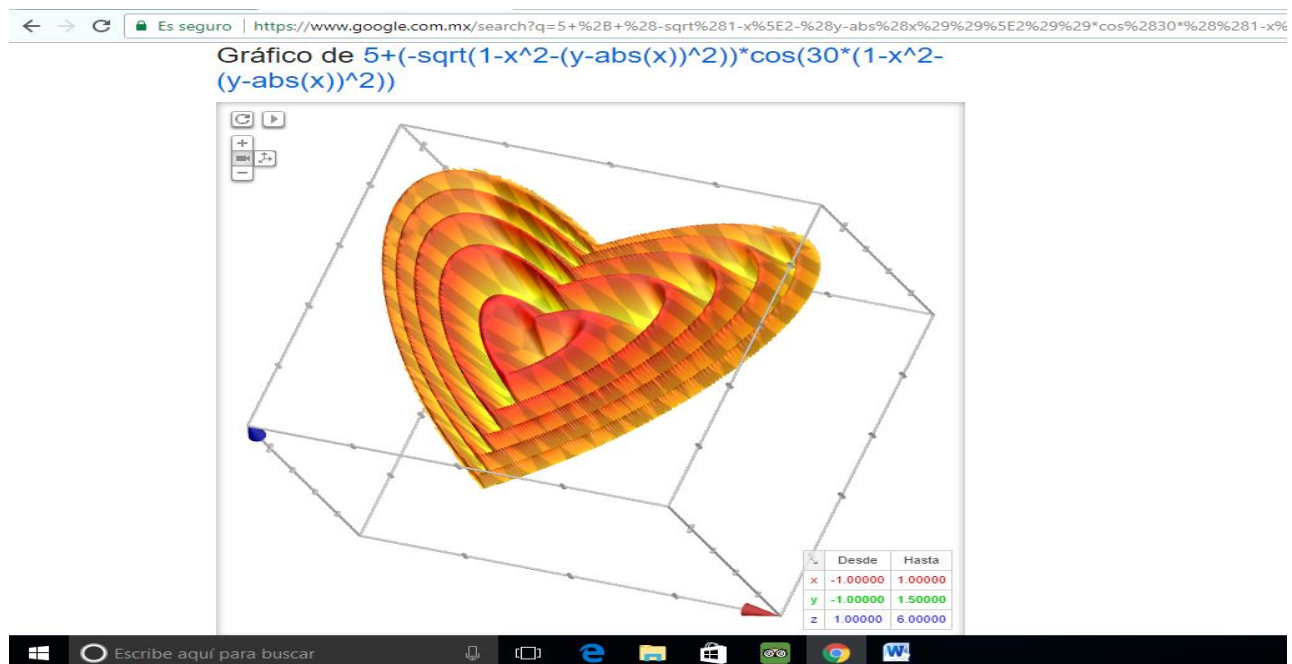
Director Ejecutivo: Ryan Merkley

Fundadores: Lawrence Lessig , Hal Abelson y Eric Eldred

Página oficial: <https://creativecommons.org>

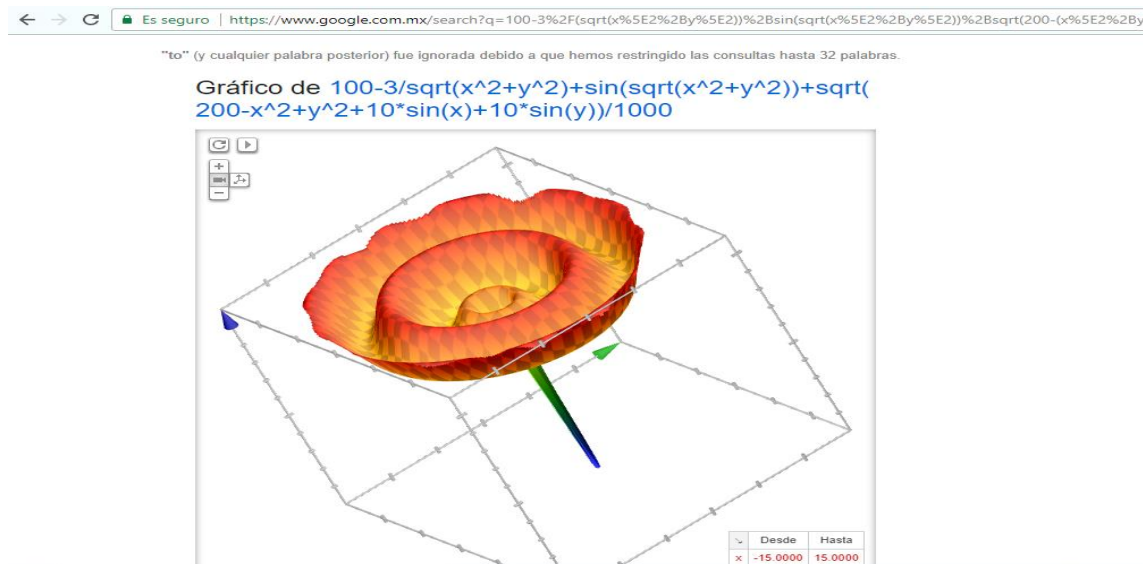
8. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

$5 + (-\sqrt{1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2})*\cos(30*((1-x^2-(y-\text{abs}(x))^2)))$, x is from -1 to 1, y is from -1 to 1.5, z is from 1 to 6



9. Utilizando las gráficas en 3D que Google ha introducido para generar gráficas tridimensionales de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado

$$100-3/(\sqrt{x^2+y^2})+\sin(\sqrt{x^2+y^2})+\sqrt{200-(x^2+y^2)+10*\sin(x)+10\sin(y)}/1000, x \text{ is from } -15 \text{ to } 15, y \text{ is from } -15 \text{ to } 15, z \text{ is from } 90 \text{ to } 101$$

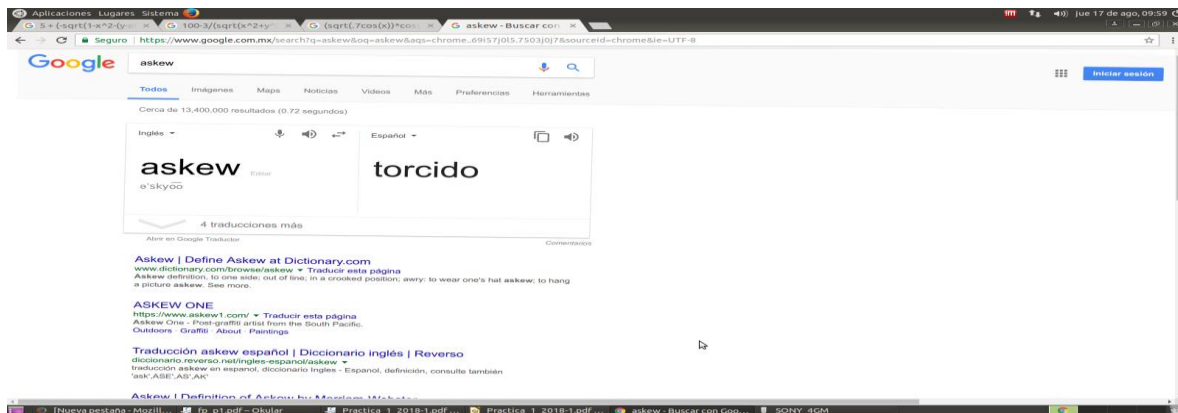


10. Utilizando las gráficas en 2D que Google ha introducido para generar gráficas de funciones matemáticas a través del buscador, grafique la siguiente ecuación, copie y pegue el resultado.

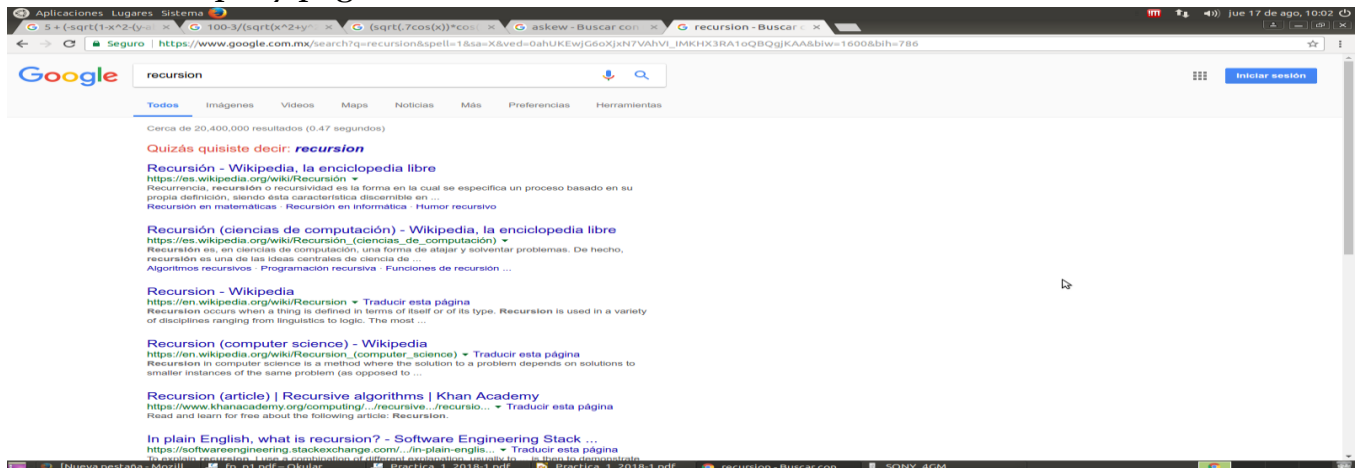
$$(\sqrt{.7\cos(x)})*\cos(2011\ x)+\sqrt{.7\text{abs}(x)}-.0.7*(4-x*x)^.001$$



11. Utilizando del buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra: askew. Copie y pegue el resultado.



12. Utilizando el buscador de google (*google search*) busque la siguiente palabra: recursión. Copie y pegue el resultado.



Si en el resultado aparece lo siguiente:

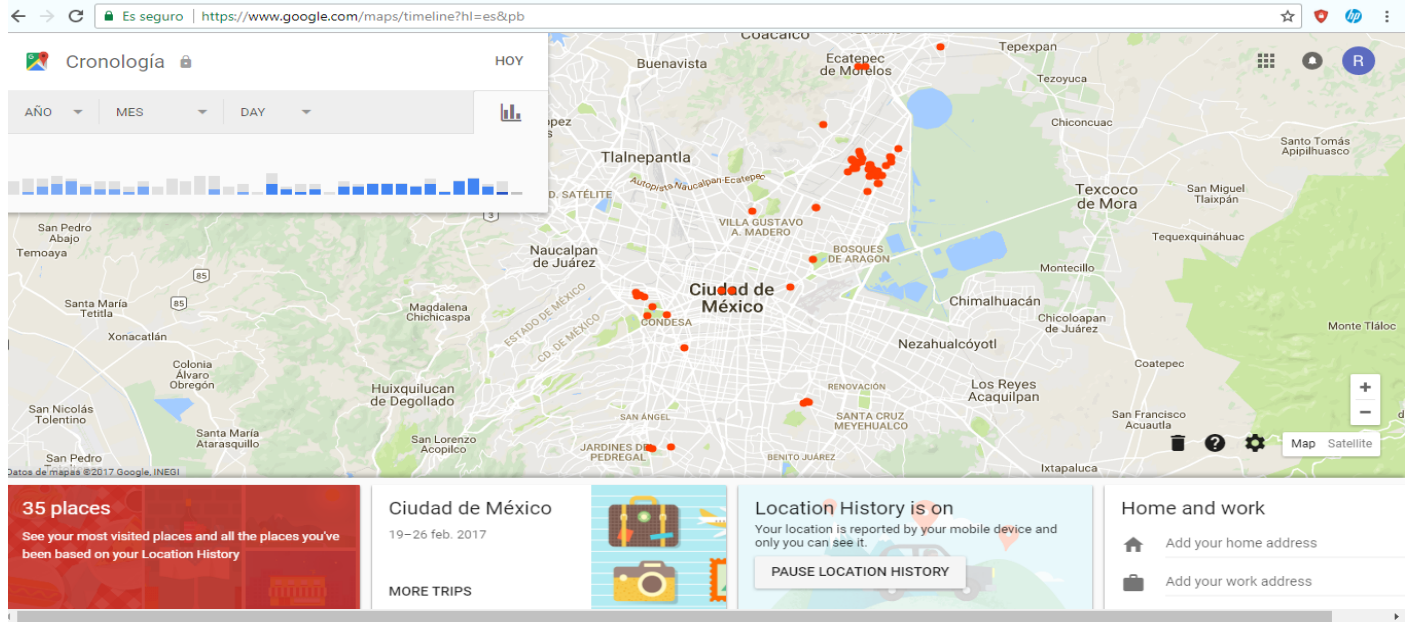
Quizás quisiste decir: *recursión*

Vuelva a intentarlo hasta que no aparezca la “sugerencia”. ¿Qué ha sucedido?
El mensaje no deja de aparecer, siempre sale la sugerencia.

13-¿Cuál es la definición de *easter egg*?

Huevo de pascua, es un mensaje o capacidad oculta contenido en películas, discos compactos, DVD, Blu-ray, informáticos o videojuegos.

14. Mediante Google location History. ¿Cuántos lugares ha registrado *google* que ha estado?



Escriba sus conclusiones y detalles importantes al realizar esta práctica

La práctica es buena porque me permitió conocer funciones de google que yo no sabía, trucos y nuevos términos. Por otro lado en la plataforma de github fue un poco complicado poder realizar lo solicitado ya que es algo nuevo pero nos permite realizar grandes proyectos que a la larga aprovecharemos muy bien y así poder trabajar en conjunto ,el grupo o con otras personas.

Mi repositorio

https://github.com/razielmartinez/practica1_fdp