



## Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

### Laboratorio de Computacion Salas A y B

---

Fecha de entrega: 30 de agosto de 2023

Semestre: 2024-1

Grupo: 17

Materia: Fundamentos de programación

Profesor(a): Ernesto Alcántara Concepción

No de practica(s): 1

Integrante(s)

Sánchez Salazar Jazmín

No de lista o brigada:

Observaciones:

Calificacion:

<http://lcp02.fi-b.unam.mx>

## I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día tenemos acceso a internet, la cual puede ser una herramienta para nuestro día a día, pero es importante reconocer que podemos sacarle el mejor provecho, para ello debemos saber qué es una herramienta de software y cómo podemos usarlas.

Una herramienta de software es como su nombre lo dice, una herramienta que nos permite completar una tarea determinada o varias tareas.

Dentro de las que veremos a continuación están el navegador de Google que nos permite encontrar información, pero no sólo eso, sino también buscar imágenes, resolver operaciones matemáticas, graficar funciones trigonométricas, entre otras.

Además existen las cuentas de almacenamiento, donde nuestra información puede estar en la llamada “nube” lo que nos permitirá acceder a ella sin necesidad de tener la misma información en todos los dispositivos, de esas herramientas también existen varias, pero de las más destacables están Google drive, skyDrive o Dropbox, sólo se necesita crear una cuenta para comenzar a almacenar información.

Igualmente contamos con bibliotecas digitales, donde podemos consultar libros a través de un pdf sin necesidad de ir a la biblioteca directamente, afortunadamente la UNAM nos ofrece la biblioteca digital “Bidi UNAM” donde podemos acceder a ello.

Finalmente contamos con herramientas de desarrollo de software, pero igualmente como una red social, que en este caso es GitHub, al crear una cuenta podremos comenzar a programar y compartir nuestros códigos con otros programadores.

## II. DESARROLLO

1. Crea una cuenta de Google drive, skyDrive o dropbox y crear una carpeta compartirla con todos los integrantes del equipo y con el correo: [estructuradatosyalgoritmosi@gmail.com](mailto:estructuradatosyalgoritmosi@gmail.com). Esta la utilizaras para compartir los archivos de esta práctica.



Fundamentos de Programación



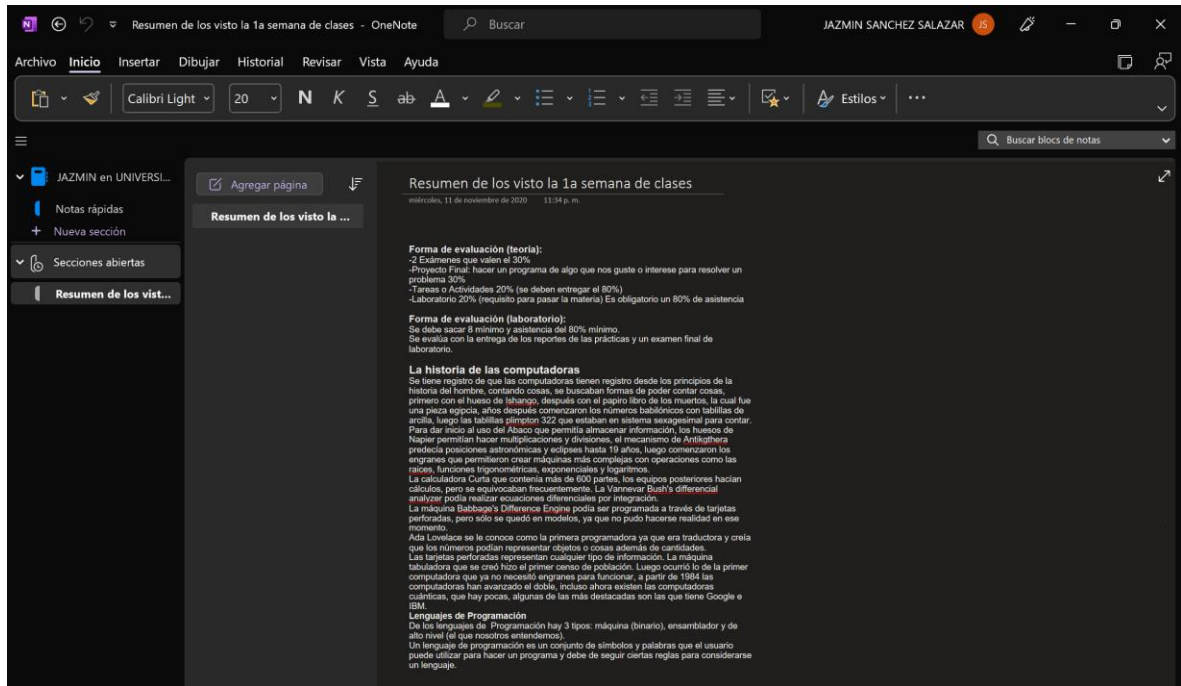
yo

23 ago 2023

El link para acceder a esta carpeta es:

[https://drive.google.com/drive/folders/1SaL9dnFSSjER-EeaPhCWsKx98RtNSL\\_L?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1SaL9dnFSSjER-EeaPhCWsKx98RtNSL_L?usp=sharing)

2. Abre una cuenta de Microsoft y utiliza OneNote para crear un documento con un resumen de lo visto en la primera semana de clases. Si aun no tienes una cuenta puedes abrir una en el siguiente enlace: <https://www.comunidad.unam.mx/>



El texto se encuentra en la carpeta de Drive.

[https://drive.google.com/file/d/1ZMj\\_NCGiQpKV-eQ4qDfw2C1GCaO78p-e/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1ZMj_NCGiQpKV-eQ4qDfw2C1GCaO78p-e/view?usp=drive_link)

3. Realiza una búsqueda en Google académico utilizando la etiqueta de autor sobre el “Lenguaje de programación en C”. Qué tipo de resultados obtienes. Se obtienen únicamente 3 resultados de los cuáles se encuentra en su título las palabras “Lenguaje de Programación en C”



4. Utilizando Google obtén la definición de una “máquina de Turing” (antepón la palabra “define:” Pon aquí el resultado

Google "máquina de Turing" meaning

Imágenes Shopping Videos Libros Noticias Maps Vuelos Finance

Todos los filtros Herramientas SafeSearch

Cerca de 62,400 resultados (0.28 segundos)

Una máquina de Turing es una máquina hipotética destinada a simular cualquier algoritmo informático, sin importar la complejidad. La máquina, como la pensó el matemático Alan Turing en 1936, es un marco relativamente simple que consiste en una cinta infinitamente larga que actúa como la memoria de la computadora. 31 may 2021



medium.com  
<https://bootcampai.medium.com>

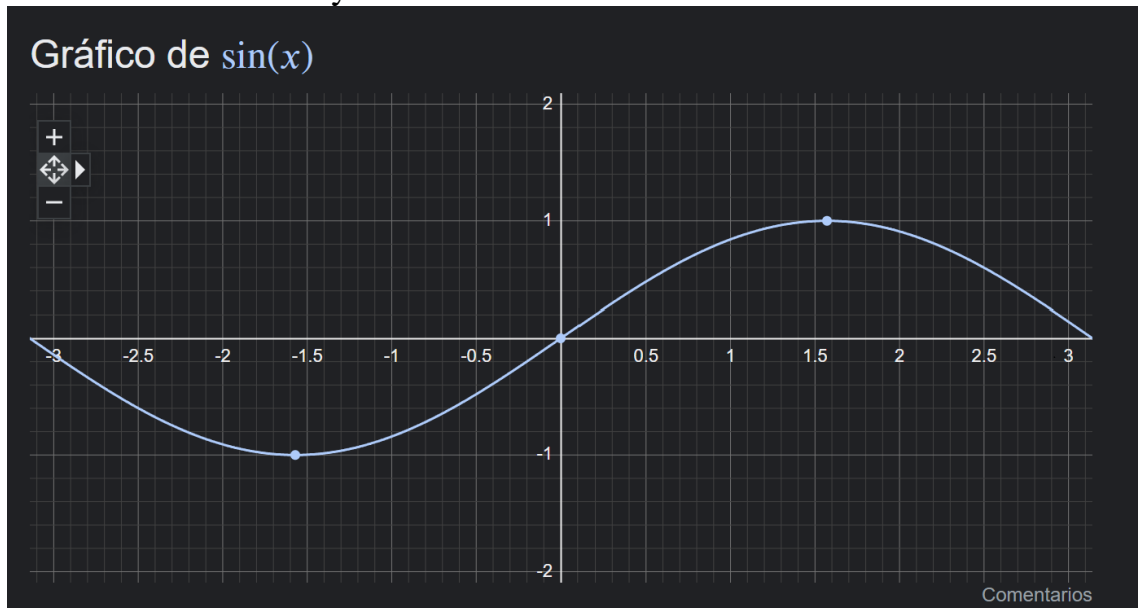
Máquinas de Turing - Bootcamp AI - Medium

Información sobre los fragmentos destacados Comentarios

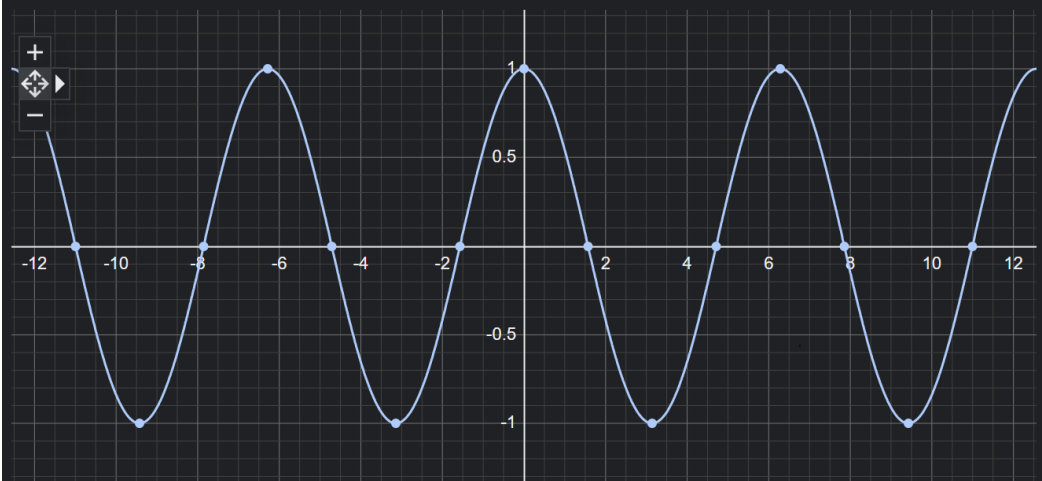
Más preguntas

¿Cómo se llama la máquina de Turing?

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

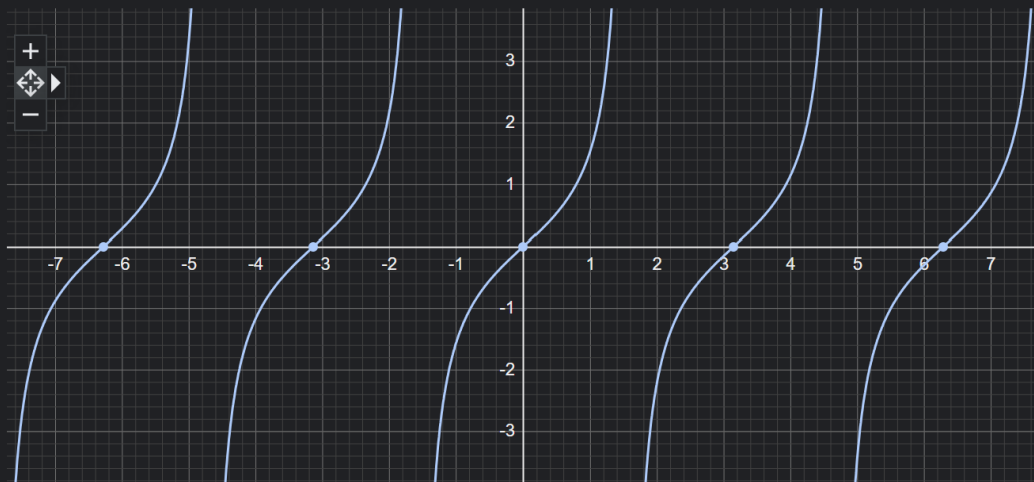


## Gráfico de $\cos(x)$

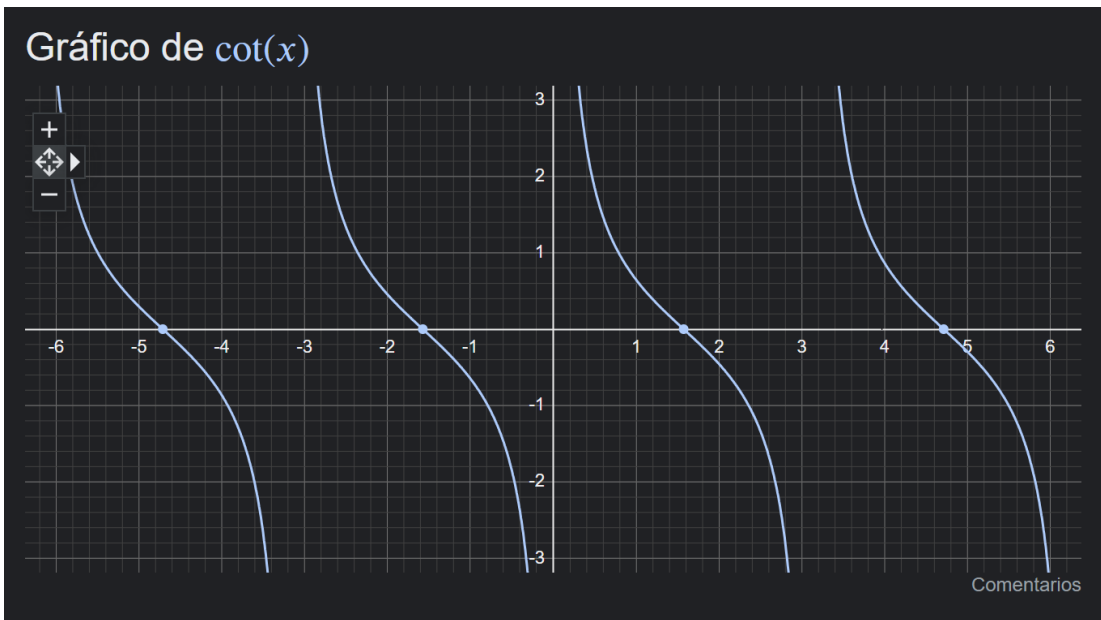


Comentarios

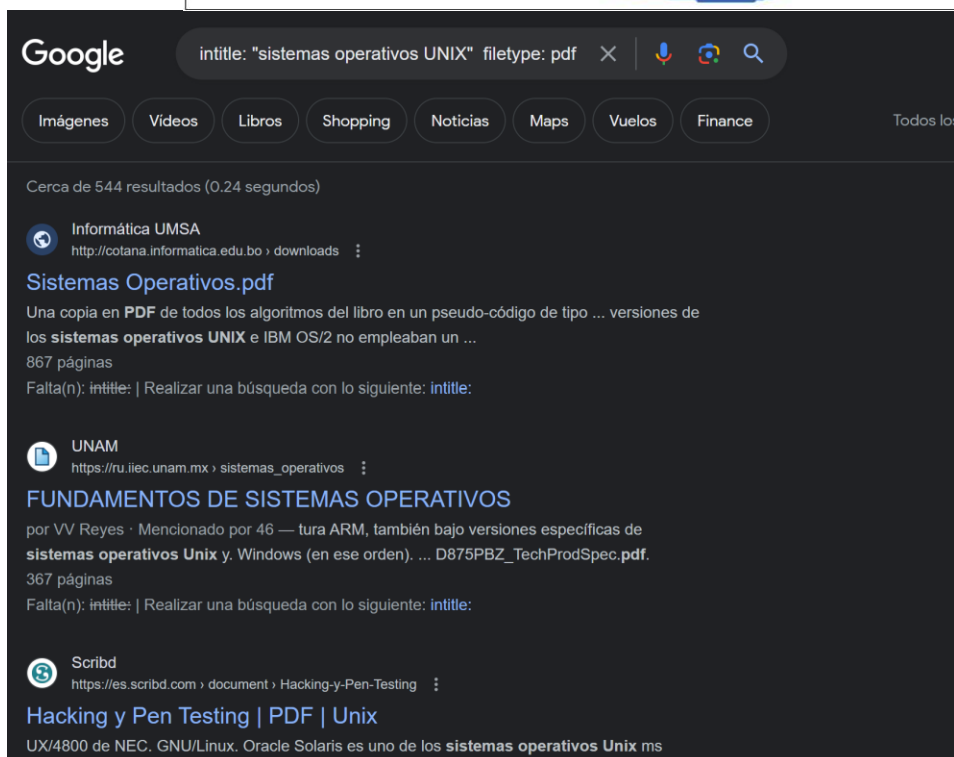
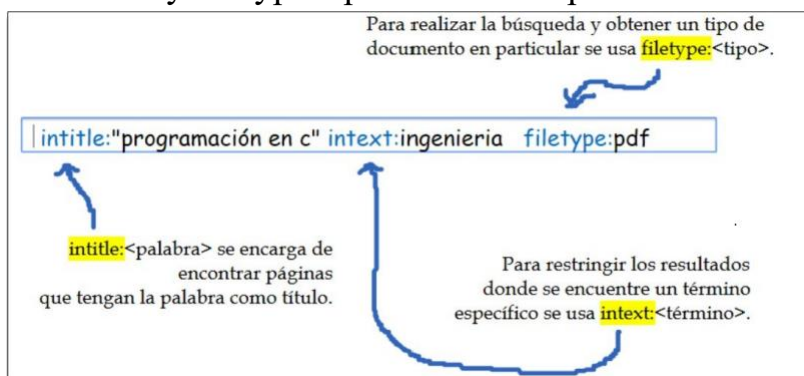
## Gráfico de $\tan(x)$



Comentarios

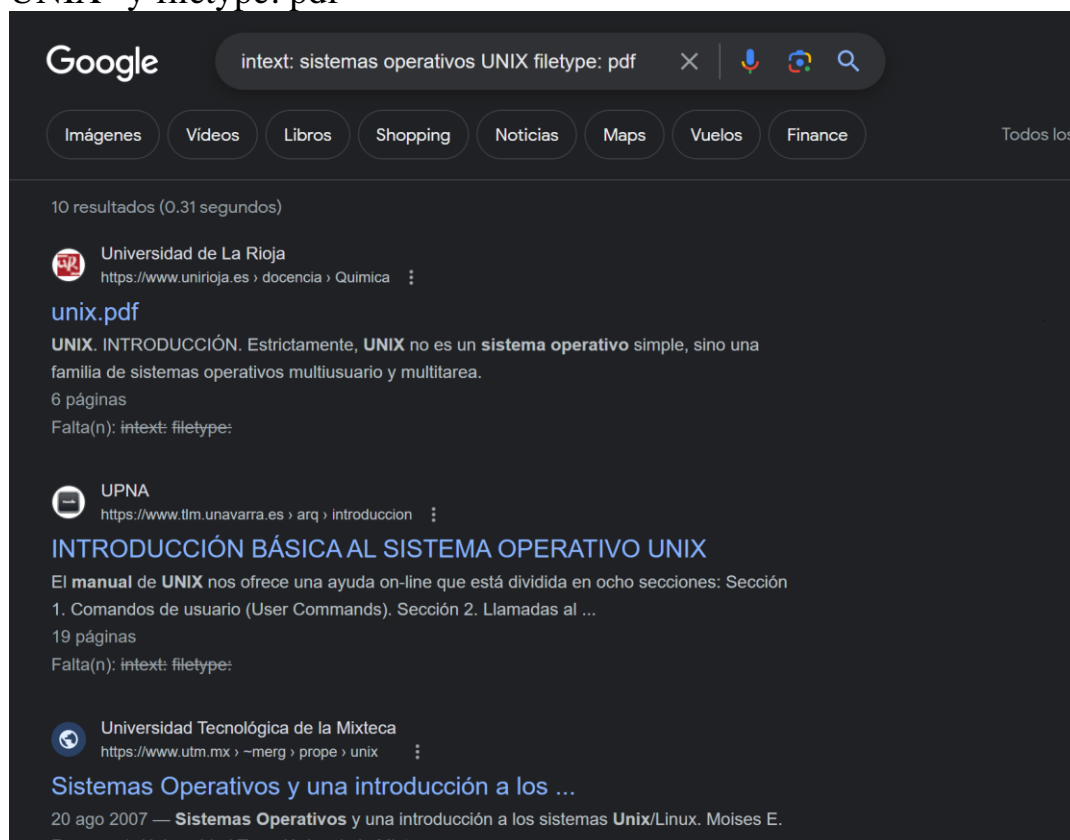


6. Utiliza “intitle: intext: y filetype:” para encontrar pdf’s sobre sistemas operativos unix



En la primera imagen podemos ver los resultados de intitle: “Sistemas Operativos

## UNIX” y filetype: pdf



En la segunda imagen vemos los resultados de `intext: sistemas operativos UNIX filetype: pdf`.



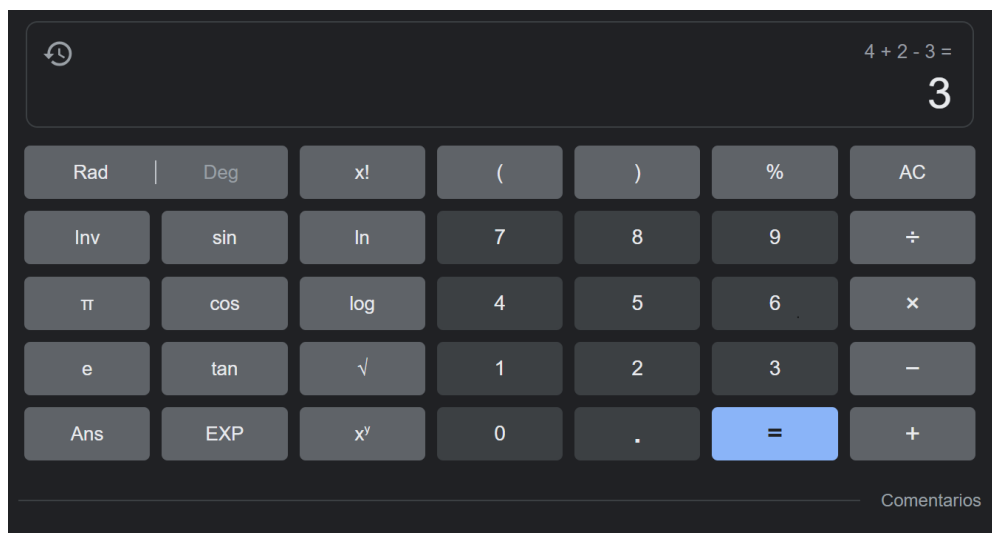
En la tercera imagen vemos los resultados de `intitle: "sistemas operativos UNIX"`

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

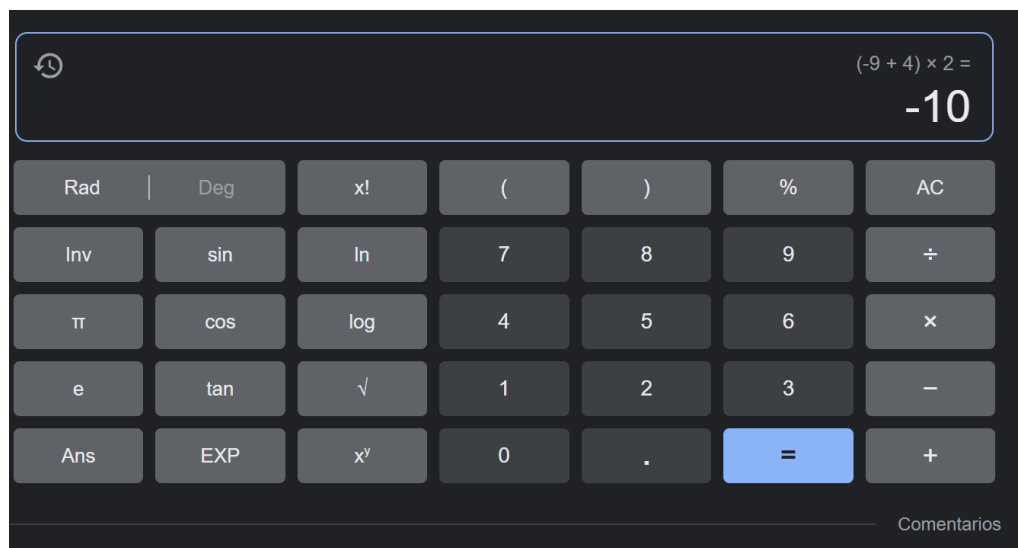
1)  $4 + 2 - 3 =$       2)  $(-9 + 4)2 =$       3)  $\left(5 + \frac{12}{3}\right)2 =$       4)  $2[(3 - 2)(5 - 8)] =$

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

1)

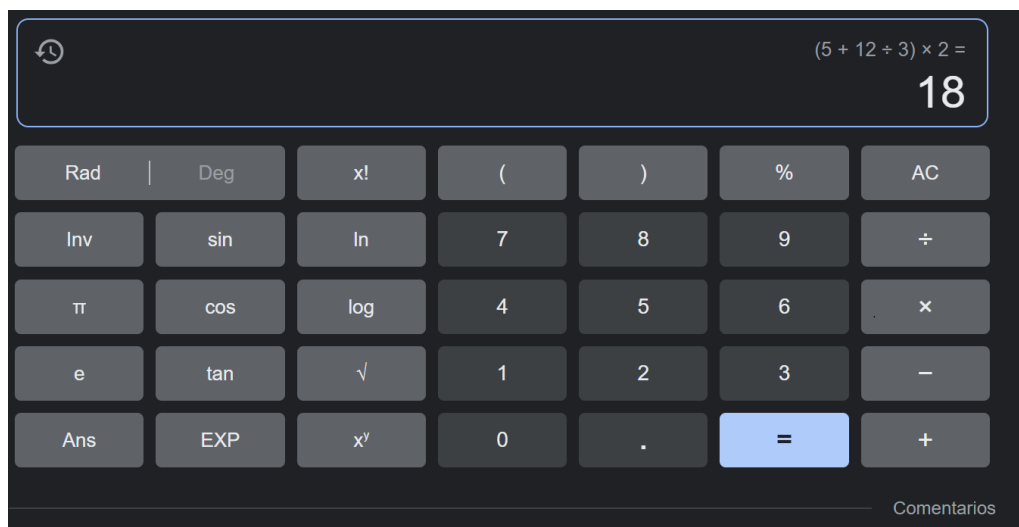


2)

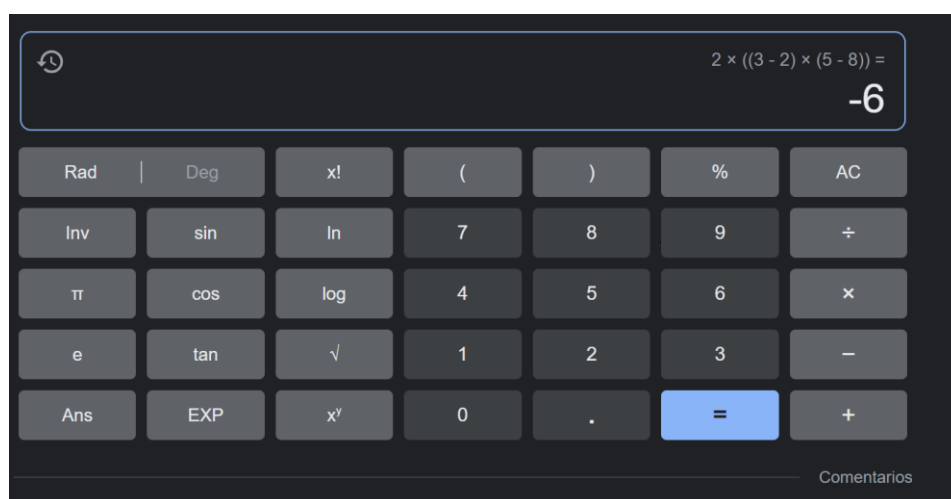


3)

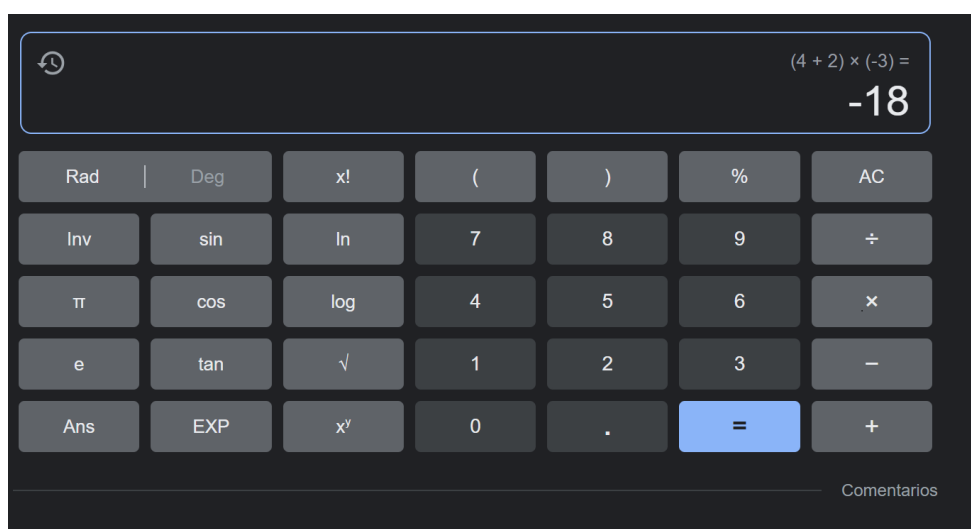




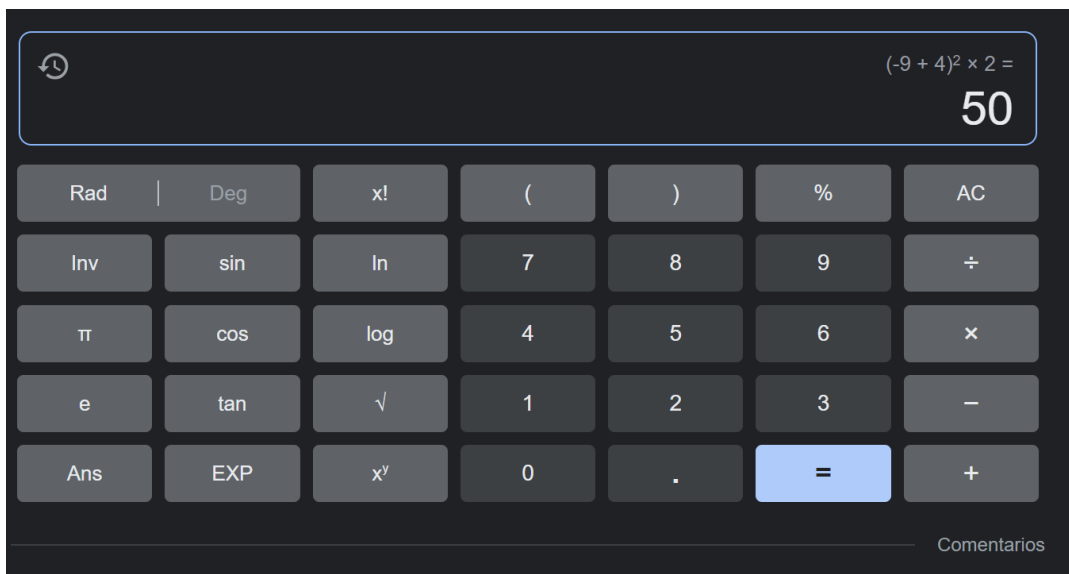
4)



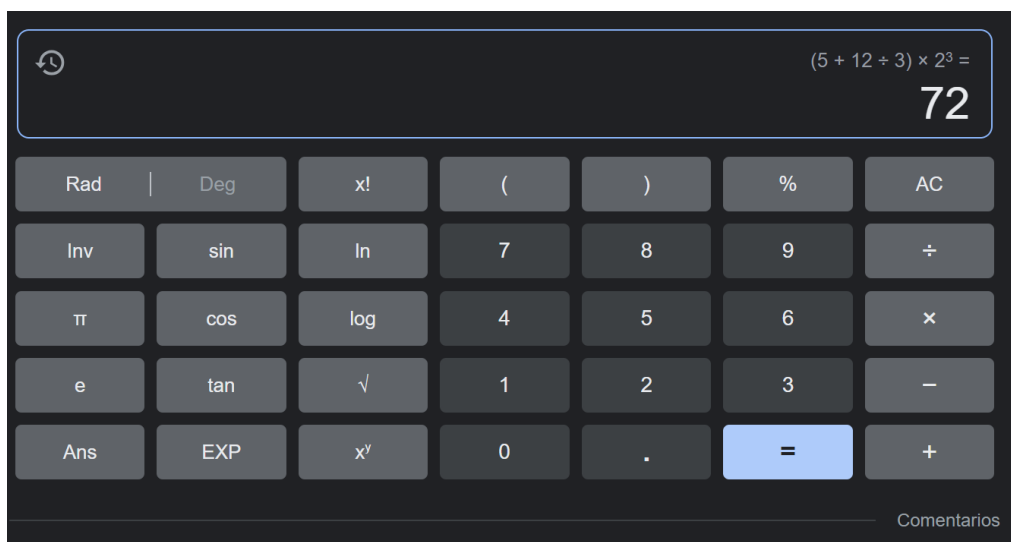
5)



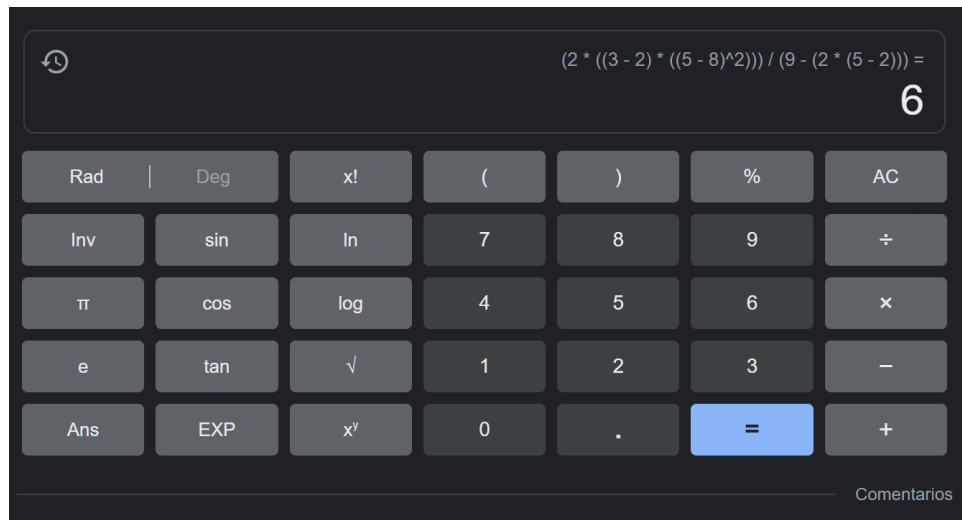
6)



7)



8)



8. De los Catálogos y Recursos Electrónicos de la UNAM entrar en la sección de libros y la sección de recursos libres y busca el término “Programación en C”.  
Escoja 5 libros y 5 recursos libres que considere pueden serle útiles para la clase y anote las citas de los libros y sitios web aquí.  
Busca en las bibliotecas de la Facultad de Ingeniería y en la Biblioteca central.  
Describir cuantos libros existen, si están disponibles en texto completo. Escoja 5 libros que considere pueden serle útiles para el curso y anote su bibliografía aquí.

5 libros (biblioteca):

- Martínez Fernández, R., García y Beltrán, A., Tapia Fernández, S., Jaén Gallego, J. A., & Álamo Lobo, F. J. (2014). *Programación en C : ejercicios*. Dextra editorial.
- Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2010). *Programación en C : C++, Java y UML*. McGraw-Hill Interamericana.
- Waite, M., Prata, S., Martin, D., & Otón, J. M. (1990). *Programacion en C : introduccion y conceptos avanzados* (2a ed., y ampl.). Anaya Multimedia.
- Joyanes Aguilar, L. (2002). *Programación en C : libro de problemas*. McGraw-Hill.
- Márquez Frausto, T. G., Osorio Ángel, S., & Olvera Pérez, E. N. (2011). *Introducción a la programación estructurada en C*. Prentice Hall.

5 recursos libres (biblioteca digital):

- García, J. (2008). *Programación estructurada en C* (1ed.). México: Pearson.  
Recuperado de  
<http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02025a&AN=lib.MX001002185140&lang=es&site=eds-live>
- Ruiz, R. (2013). *Una introducción a la programación estructurada en C* (1ed.). Santa

Fe: El Cid Editor. Recuperado de

<http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02025a&AN=lib.MX001001974259&lang=es&site=eds-live>

- Méndez, A. (2013). Diseño de Algoritmos y su programación en C (1ed.). México: Alfaomega. Recuperado de <http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02025a&AN=lib.MX001001677042&lang=es&site=eds-live>
- Jiménez, M. & Otero, B. (2013). Fundamentos de ordenadores: programación en C (1ed.). Barcelona: Universitat Politècnica Catalunya. Recuperado de <http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02025a&AN=lib.MX001001974299&lang=es&site=eds-live>
- Rolando, F. (1999). Fundamentos de programación en Lenguaje C (1ed.). México: Instituto Politécnico Nacional. Recuperado de <http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02025a&AN=lib.MX001001978168&lang=es&site=eds-live>

5 libros de la facultad de ingeniería y la biblioteca central:

En facultad de ingeniería hay 297 libros digitales, 48 libros en el Catálogo de la Biblioteca "Mtro. Enrique Rivero Borrell", 63 en el Catálogo de la Biblioteca "Ing. Antonio Dovalí Jaime", 35 libros en el Catálogo de la Biblioteca "Ing. Antonio Dovalí Jaime", en el Catálogo de la Biblioteca "Ing. Antonio M. Anza" no se encontraron resultados y en el Catálogo de la Biblioteca "Ing. Bruno Mascanzoni" hay 30 libros. En la biblioteca central hay 115 libros, 1 revista, 19 tesis y 1 colección especial del tema Programación en C.

- Perry, G. (1994). Absolute beginner's guide to C (2ed.). Indianapolis : Sams.
- Méndez, A. (2013). Diseño de algoritmos y su programación en C (1ed.). México: Alfaomega.
- Cerezo, L. (2007). Iniciación a la programación en C#: un enfoque práctico (1ed.). Las Rozas, Madrid: Delta.
- Mata, T. & Chusman, P. (2001). Introducción a la programación: con ejemplos en visual basic, C, C++ y Java (1ed.). México: McGraw-Hill.
- Ceballos, J. (2020). c/c++: curso de programación (1ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U: Ediciones de la U.

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

[https://github.com/sasajaz/practical\\_fdp#practical\\_fdp](https://github.com/sasajaz/practical_fdp#practical_fdp)

### III. CONCLUSIONES

Las herramientas de software con las que contamos hoy en día pueden servirnos para facilitar las actividades que realizamos sobre todo en la parte académica, pues es importante saber cómo buscar información confiable en internet, así como mantener nuestra información guardada de forma segura.

Las que conocimos en esta práctica fueron el navegador de Google, las de almacenamiento de la nube como Google drive, skyDrive o Dropbox, las de consulta bibliográfica como Bidi UNAM y las de desarrollo de software como GitHub.

Es importante conocer las anteriores herramientas para facilitar el trabajo y también nuestra vida cotidiana, en este caso como estudiantes, se nos facilitará descartar mucha información de internet que no podría aportar mucho o que no tiene que ver con nuestro tema a investigar, para ello las herramientas intitle, intext, filetype, así como la de definición y búsqueda del autor nos filtra la información y nos facilita la tarea. También las herramientas de calculadora y graficadora de Google pueden ayudarnos en caso de ser necesario en que no tengamos calculadora al alcance. Igualmente, la biblioteca digital nos ayuda a tener información más confiable sin necesidad de ir a la biblioteca directamente. Así como GitHub desarrollar software y abrir la conversación para dudas en nuestros códigos o para compartirlos en la misma página.

Todas las herramientas de software aprendidas en clase nos permitirán realizar varias de nuestras tareas de ahora en adelante.

### IV. REFERENCIAS

- Hernández, L. (2014). *Fundamentos de la programación* (1.<sup>a</sup> ed.). México: Universidad Complutense.
- Bohorquez, C. (19 de noviembre de 2020). 10 herramientas digitales más importantes del 2020. Ingenus. Recuperado de <https://www.ingenus.es/10-herramientas-digitales-mas-importantes-del-2020/>