
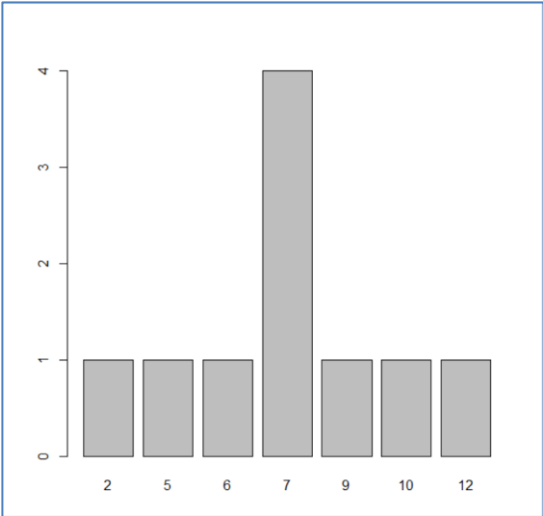
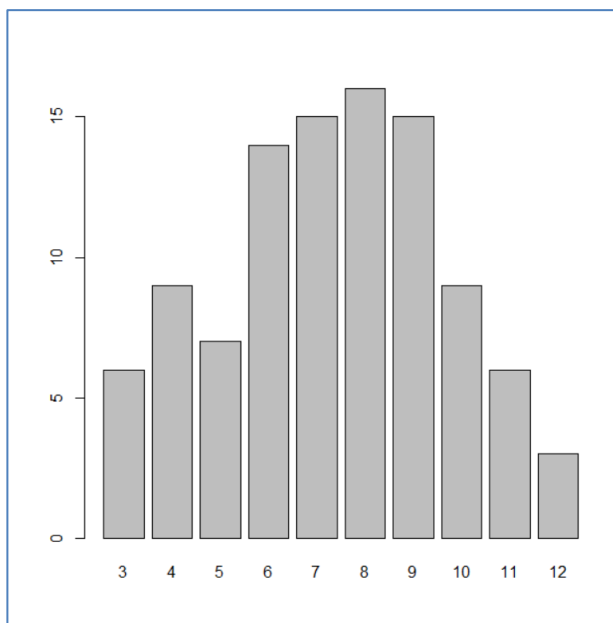
	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

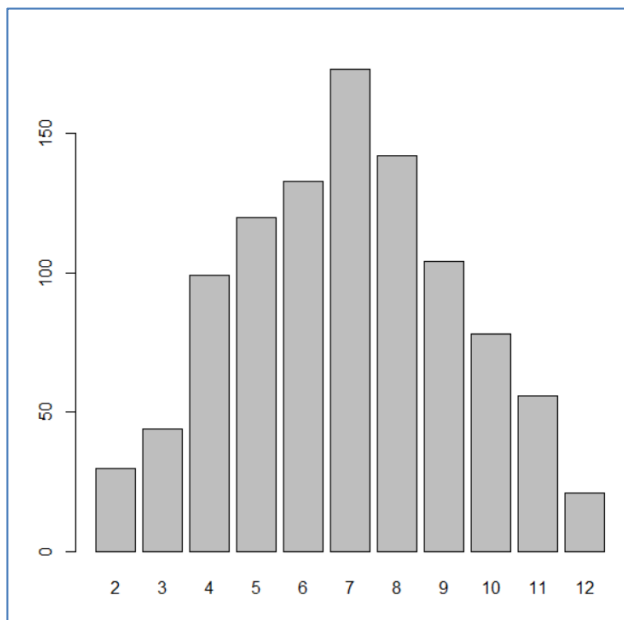
 <div style="float: right; text-align: right;"> PRÁCTICA DE LABORATORIO </div>	
CARRERA: COMPUTACION	
ASIGNATURA: SIMULACIÓN	
NRO. PRÁCTICA:	1 TÍTULO PRÁCTICA: Determinar el valor de la sumatoria que más frecuencia tenga en diferentes escenarios.
OBJETIVO ALCANZADO: Desarrollo de una aplicación en cualquier lenguaje que me genere un histograma con el numero de ocurrencias de la sumatoria, teniendo diferentes escenarios de lanzamiento.	
ACTIVIDADES DESARROLLADAS	
<p>Si yo tengo dos dados (1-6), y hago 10 lanzamientos cual es el valor de la sumatoria que mas frecuencia tenga.</p> <p>Desarrollar una aplicación en cualquier lenguaje que me genere un histograma con el número de ocurrencias de la sumatoria, teniendo diferentes escenarios de lanzamiento.</p> <p>-10 -100 -1000 -10000 -100000 -1000000</p> <ul style="list-style-type: none"> Ocurrencia de 10: <div style="text-align: center;">  </div> <pre style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; border: 1px solid #ccc;"> > sum_dados(10) [1] "Probabilidades de los valores de X" X 2 5 6 7 9 10 12 0.1 0.1 0.1 0.4 0.1 0.1 0.1 </pre>	

- Ocurrencia de 100:



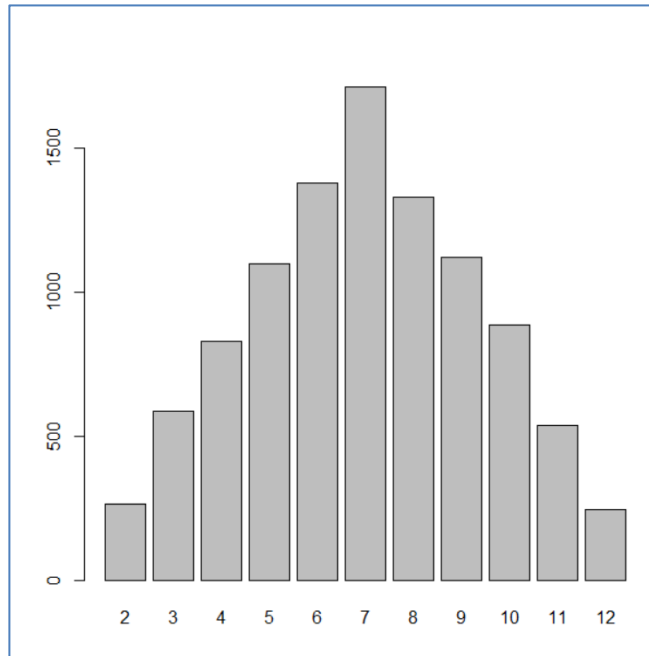
```
> sum_dados(100)
[1] "Probabilidades de los valores de X"
X
 3   4   5   6   7   8   9  10  11  12
0.06 0.09 0.07 0.14 0.15 0.16 0.15 0.09 0.06 0.03
```

- Ocurrencia de 1000:



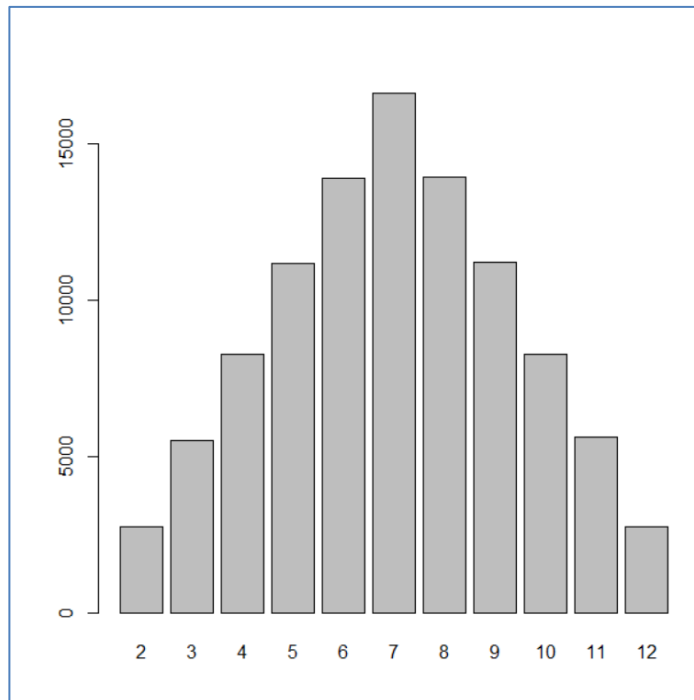
```
> sum_dados(1000)
[1] "Probabilidades de los valores de X"
X
 2   3   4   5   6   7   8   9  10  11  12
0.030 0.044 0.099 0.120 0.133 0.173 0.142 0.104 0.078 0.056 0.021
```

- Ocurrencia de 10000:



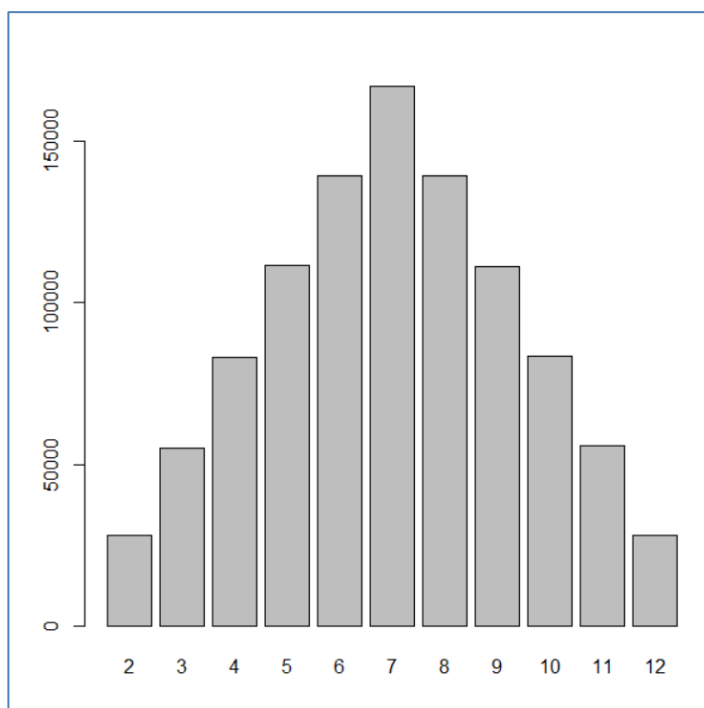
```
> sum_dados(10000)
[1] "Probabilidades de los valores de X"
X
  2    3    4    5    6    7    8    9   10   11   12
0.0266 0.0586 0.0829 0.1100 0.1379 0.1713 0.1332 0.1121 0.0889 0.0537 0.0248
> |
```

- Ocurrencia de 100000:



```
> sum_dados(100000)
[1] "Probabilidades de los valores de X"
X
      2      3      4      5      6      7      8      9     10     11
0.02747 0.05504 0.08268 0.11173 0.13892 0.16621 0.13946 0.11206 0.08269 0.05616
     12
0.02758
```


- **Ocurrencia de 1000000:**



```
> sum_dados(1000000)
[1] "Probabilidades de los valores de X"
X
      2      3      4      5      6      7      8      9
0.027895 0.054949 0.082938 0.111273 0.139021 0.166709 0.139062 0.111129
     10     11     12
0.083538 0.055558 0.027928
```

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):


Como se puede observar en la función de la suma de datos se puede diferir que la mayor frecuencia en la suma de los dos dados al ser lanzando m veces, el valor de mas frecuencia va a ser encontrado frecuentemente en la mitad, de igual manera se presenta imágenes de las probabilidades correspondientes a los dos dados.

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

CONCLUSIONES:

- R es un entorno de software libre (licencia GNU GLP) y lenguaje de programación interpretado, es decir, ejecuta las instrucciones directamente, sin una previa compilación del programa a instrucciones en lenguaje máquina.
- El término entorno, en R, se refiere a un sistema totalmente planificado y coherente, en lugar de una acumulación de herramientas específicas e inflexibles, como suele ser el caso en otros softwares de análisis de datos.

ENLACE GITHUB: https://github.com/tatcijo/dados_suma

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Nombre de estudiante: Tatiana Doménica Cárdenas Jho

Firma de estudiante:

