



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS
DEPARTAMENTO DE FISICA

Computación y Programación

Descripción: Este es un curso inicial de programación con elementos de métodos numéricos. Incluye las herramientas básicas e intermedias para trabajar en sistemas operativos tipo Unix (Linux en particular); elementos de gráfica en Linux; el sistema de preparación de documentos LaTeX; introducción a la programación y programación en lenguaje Python con ejemplos de métodos numéricos.

Objetivo general:

Presentar un ambiente de computación científica que incluya la programación sobre un sistema operativo tipo Unix.

Objetivo específicos:

- Conocer y trabajar a nivel de usuario con herramientas básicas e intermedias en sistemas operativos tipo Unix.
- Revisar los conceptos sobre gráfica y las aplicaciones principales de este tipo disponibles para Linux.
- Presentar el sistema de preparación de documentos LaTeX.
- Introducir los conceptos básicos de la programación, en particular el aspecto del desarrollo de programas.
- Brindar las bases para la resolución de problemas de forma algorítmica desarrollando programas en el lenguaje de programación interpretado Python, con un fuerte énfasis en problemas de métodos numéricos.

Código :	FCN 460
Horas Cátedra :	3 horas semanales
Horas Ayudantía :	1.5 horas semanales
Requisitos :	Álgebra y Geometría II (MC 210) y Cálculo II (MC 230)
Créditos transferibles :	12

Contenido:

1. Elementos del sistema operativo Unix.

1. Introducción
2. Algo de historia sobre Linux
3. El proyecto Debian
4. Ingresando al sistema.
5. Estructura de directorios
6. Los archivos y directorios.
7. Los comandos básicos.
8. Permisos y propiedad de archivos.
9. Utilitarios
10. Ayuda y documentación.
11. *Shells*.
12. Editores.
13. Filtros
14. Procesos.
15. Internet
16. Impresión.
17. Sistema *X-windows*
18. Compresión.

2. Gráfica en Linux.

1. Visualización de archivos gráficos.
2. Modificando imágenes.
3. Conversión entre formatos gráficos.
4. Captura de pantalla.
5. Creando imágenes.
6. Graficando funciones y datos.

3. El sistema de preparación de documentos LaTeX.

1. Introducción a TeX y LaTeX
2. Archivos y proceso de compilación.
3. LaTeX básico, caracteres especiales, comandos y ambientes.
4. Estilos y paquetes, LaTeX en castellano.
5. Matemáticas en LaTeX.

6. LaTeX avanzado, clases de documento, paquetes adicionales.
7. Definición y redefiniendo comandos.
8. Alineación, listas, tablas, figuras, *minipages* y referencias cruzadas.
9. BiBTeX.
10. Errores y advertencias.

4. Introducción a programación.

1. Conceptos básicos.
2. Lenguajes de programación.
3. Lenguajes naturales y formales.
4. Desarrollando programas.
5. La interfaz con el usuario.
6. Sacar los errores de un programa.

5. Una breve introducción a Python.

1. Introducción a Python.
2. El primer programa.
3. Variables, entrada y salida.
4. Tipos numéricos.
5. Secuencias inmutables.
6. Secuencias mutables.
7. Tipos adicionales.
8. Control de flujo, bifurcaciones.
9. Control de flujo, iteraciones.
10. Funciones.
11. Funciones de módulos.
12. Escribiendo funciones.
13. Programación orientada al objeto.
14. Programación funcional.
15. Módulos.
16. Archivos.
17. Excepciones.

Bibliografía principal:

- Elementos del sistema operativo Unix, Revisión 200817-01, José Rogan y M^a Paulina Correa
- Apuntes de Python (Jupyter notebook) versión: v2_20191127r1 José Rogan (Python 3)

Bibliografía adicional:

- *Apuntes de un curso de Programación y Métodos Numéricos. Décima quinta edición, revisión 161117-02, J. Rogan y V. Muñoz.*
- *The LaTeX companion*, Frank Mittelbach, Michel Goossens y Johannes Braams.
- *A primer on Scientific Programming with Python*, H. P. Langtangen.
- Página oficial de Python, <https://www.python.org/>