|  |  |
| --- | --- |
| Мова програмування С |  |
| Означення | Універсальна, процедурна, імперативна мова програмування загального призначення, розроблена у Bell Telephone Laboratories з метою написання нею операційної системи UNIX. |
| Іконка |  |
| Засновник | Деніс Рітчі |
| Специфіка | Змінні можуть бути прихованими у вкладених блоках; слабка типізація, наприклад, символи можуть використовуватися, як цілі числа; низькорівневий доступ до оперативної пам'яті шляхом перетворення машинних адрес на вказівники |
| Сфери використання | Хоча С і було розроблено для написання системного програмного забезпечення,[наразі вона досить часто використовується для написання прикладного програмного забезпечення. |
| Компанії, що використовують | Microsoft, Apple |
| Мова програмування Java |  |
| Означення | Об'єктно-орієнтована мова програмування, випущена 1995 року компанією «Sun Microsystems» як основний компонент платформи Java. З 2009 року мовою займається компанія «Oracle», яка того року придбала «Sun Microsystems». |
| Іконка |  |
| Засновник | Джеймс Гослінг |
| Специфіка | Java є суворо типізованою мовою, кожна змінна та вираз має тип, відомий на етапі компіляції.  Типи даних Java належать до двох категорій: прості (primitive) та вказівникові (reference). До простих типів належить булевий(логічний) тип, числові типи та символьний тип. |
| Сфери використання | Розробки застосунків для платформи Android та інших. |
| Компанії, що використовують | Microsoft, Tesla, Google |
| Мова програмування С++ |  |
| Означення | Мова програмування загального призначення з підтримкою кількох парадигм програмування: об'єктно-орієнтованої, узагальненої та процедурної. |
| Іконка |  |
| Засновник | Б'ярн Страуструп |
| Специфіка | Підтримка об'єктно-орієнтованого програмування через класи; підтримка узагальненого програмування через шаблони; доповнення до стандартної бібліотеки;  додаткові типи даних. |
| Сфери використання | Мову використовують для системного програмування, розробки програмного забезпечення, написання драйверів, потужних серверних та клієнтських програм, а також для розробки розважальних програм, наприклад, відеоігор. |
| Компанії, що використовують | Tesla, Apple |