




## UD1: INTRODUCCIÓN Á PROGRAMACIÓN

## 2

Elabora unha táboa clasificando os diferentes paradigmas programación.

- Na seguinte páxina tes a táboa xa creada e cuberta co 1º exemplo para facilitar a incorporación dos seguintes.
- Debes completar a táboa cos diferentes paradigmas da programación vistos na aula:
  - **Programación imperativa**
    - Programación estruturada (ou secuencial)
    - Programación procedimental
    - Programación orientada a objetos
  - **Programación declarativa**
    - Programación lóxica
    - Programación funcional
    - Programación reactiva
- Escribe unha breve descripción de cada unha e un exemplo de cada paradigma.

PARADIGMA	DESCRIPCIÓN	EXEMPLO	LOGO
POO	Define clases de objetos y sus relaciones para encapsular y representar el dominio del problema a resolver.	Java	
Programación estruturada	Teoría orientada a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo utilizando únicamente subrutinas o funcione.	PASCAL	
Programacion procedimental	Consiste en basarse en un número muy bajo de expresiones repetidas, englobarlas todas en un procedimiento o función y llamarlo cada vez que tenga que ejecutarse.	Basic	

Programación imperativa	Permite al desarrollador escribir código que especifica los pasos que el equipo debe realizar para lograr el objetivo.	PHP	
Programación lógica	Mecanismo donde el usuario debe hacerse cargo de programar el ordenador para que sea capaz de tomar decisiones propias basándose en los postulados y parámetros de la lógica matemática.	Godel	
Programación funcional	Se basa en cálculo lambda y concretamente en composición de funciones puras para modelar las soluciones de software.	Elixir	
Programación reactiva	Enfocado en el trabajo con flujos de datos finitos o infinitos de manera asíncrona, permitiendo que estos datos se propaguen generando cambios en la aplicación, es decir, "reaccionan" a los datos ejecutando una serie de eventos.	Java Script	
Programación funcional		Ruby	
Programación imperativa		Lua	
Programacion procedimental		FORTRAN	
Programación lógica		Haskell	