











UD1: INTRODUCCIÓN Á PROGRAMACIÓN

1

Elabora unha táboa clasificando os diferentes linguaxes de programación.

- Na seguinte páxina tes a táboa xa creada e cuberta co 1º exemplo para facilitar a incorporación dos seguintes.
- Debes completar a táboa con, polo menos, 10 linguaxes máis de programación e debe haber exemplos dos tres tipos (compilados, interpretados e híbridos).
- Como xa se comentou na aula, moitas veces a clasificación non é categórica, pois só algúns linguaxes poden ser catalogados como compilados ou interpretados puros, estando algúns nunha difusa fronteira.
- Unha vez entregadas as tarefas, discutiremos entre todos, na aula, os resultados.

LINGUAXE	TIPO	UTILIDADES PRINCIPAIS	LANZAMIENTO	LOGO
Golang (Go)	COMPILADO	Apps, páxinas web, AI, cloud services, etc.	2009	
Python	INTERPRET.	Análisis de datos, big data, data mining, machine learning, juegos y gráficos 3D, etc.	1991	
C++	COMPILADO	Juegos, aplicaciones móviles, etc.	1980	
C	COMPILADO	Controladores de dispositivos, HPC, aplicaciones móviles, etc.	1972	
SGML	HIBRIDO	Permite estandarizar y definir formalmente un documento electrónico.	1986	
Haskell	COMPILADO	Manipulación de funciones, inmutabilidad, evaluación de expresiones y evaluación perezosa.	1990	
CSS	HIBRIDO	Permiten crear páginas web atractivas.	1996	
JavaScript	HIBRIDO	Permiten crear páginas web interactivas.	1995	

PHP	INTERPRET.	Programación de scripts del lado del servidor.	1994	
Ruby	INTERPRET.	Desarrollo de aplicaciones back-end.	1995	
Rust	COMPILADO	Escribir sistemas.	2010	