|  |  |
| --- | --- |
| UD1: INTRODUCIÓN 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 estructurada (ou secuencial)
    - Programación procedimental
    - Programación orientada a objetos
  + **Programación declarativa**
    - Programación lógica
    - 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 estructurada | Teoría orientada a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo utilizando únicamente subrutinas o funcione. | PASCAL | C:\Users\DAM1_Alu02\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\pascal.png |
| 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 | C:\Users\DAM1_Alu02\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\basic.png |
| Programación imperativa | Permite al desarrollador escribir código que especifica los pasos que el equipo debe realizar para lograr el objetivo. | PHP | C:\Users\DAM1_Alu02\Downloads\imgs_tarea_paradigma\PHP-logo.png |
| 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 | C:\Users\DAM1_Alu02\Downloads\imgs_tarea_paradigma\godel.png |
| Programación funcional | Se basa en cálculo lambda y concretamente en composición de funciones puras para modelar las soluciones de software. | Elixir | C:\Users\DAM1_Alu02\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Official_Elixir_logo.png |
| 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 | C:\Users\DAM1_Alu02\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\JavaScript-logo.png |
| Programación funcional |  | Ruby |  |
| Programación imperativa |  | Lua |  |
| Programacion procedimental |  | FORTRAN |  |
| Programación lógica |  | Haskell | C:\Users\DAM1_Alu02\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Haskell-Logo.png |