Paradigma	Característica	Ventajas	Desventajas	Lenguajes	Ejemplo
Procedime	Un conjunto de	• Fácil de	• Es fácil	C, C++, C#,	Función para
ntal	instrucciones que	leer y	que el	Java,	encontrar un
	modifican el estado	compren	código	Python,	valor en una lista en
	de una aplicación y además Podemos	der ya	se vuelva	ALGOL, Basic, etc.	Lenguaje C#:
	dividir Instrucciones	que emplea	demasi	Dasic, etc.	Lenguaje C#.
	en bloques llamados	una	ado		Bool
	"Funciones" o	forma de	amplio		estaCosme =
	"Métodos".	razonami	y difícil		false;
		ento	de		Foreach(var
		parecida	abarcar		alumno in
		a la	• Mayor		alumnos) { If
		habitual	riesgo de		(Almuno.na
		para resolver	errores		me ==
		problem	durante		"Cosme") {
		as.	la		estaCosme =
			edición		true;
			• La		}
			Optimiz		}
			ación y		
			la Amplias		
			Ampliac ión son		
			mas		
			difíciles		
Declarativ	Ninguna función	Al tener las	Ya que no se	Haskell,	Función para
0	puede modificar el	funciones puras	puede modificar	Elm, Ocml,	encontrar un
Funcional	estado de una	que siempre van	el estado de la	Erlang	valor en una
	aplicación, uno programa muchas	a devolver el mismo resultado	aplicación hay que generar	Con	lista en Lenguaje C#:
	funciones que	teniendo los	formas más	Característ	Lenguaje C#.
	devuelven un	mismos valores	creativas y /o	icas	Alumnos.Any
	cálculo son	de entrada, es	complicadas	Funcionale	(
	Funciones Puras, no	muy fácil testear	para realizar las	s:	A =>
	pueden modificar el	y debuggear ya	mismas cosas,	C#, Java,	a.Name ==
	estado de la app y	que no hay que	por ejemplo,	Ruby,	"Cosme")
	siempre va a dar el mismo resultado si	estar revisando el estado actual	para iterar una lista no se	Kotlin	
	se ingresan	de la aplicación,	puede usar un		
	determinados datos.	son menos	for sino que hay		
		propensos a	que hacerlo con		
		errores si uno	Funciones		
		sabe cómo	Recursivas.		
		usarlos.			

Declarativ o Lógico	El programador no define como se hacen las cosas definen que se hace, por ejemplo uno le dice a SQL que es lo que quiere hacer y SQL ejecuta todo.	•	Código Corto y eficiente. Optimiza ción sencilla ya que toda la ejecució n se gestiona mediant e un algoritm o.	•	Es difícil de compre nder para aquello s que no estén familiari zados con este paradig ma. Esta basado en una forma de pensar no habitual de resoluci ón de proble mas.	SQL, Prolog	"Socrates es hombre, Todos los hombres son mortales, por lo tanto Socrates es Mortal" evaluado en Prolog es lo siguiente: hombre(socrates) (Esto afirma que Socrates es hombre) mortal(X):-hombre(X) (Esto es una regla y se lee como "X es hombre por lo tanto X es mortal" implica que para todo X que tenga la característic a de hombre, ese X también tiene la característic
Orientado a Objetos	Se pueden englobar procesos o funciones en objetos que definen su propio estado, la Aplicación no puede modificar el estado de toda la app si no solo modifica el estado de cada objeto y los objetos se comunican entre si.	•	Se puede descomp oner el program a en partes más pequeña s como en el Paradigm a Imperati	•	Es muy útil para descom poner proble mas grandes , pero puede sobre complic ar los proble	Java, Python, PHP, JavaScript	a de Mortal.) Para describir un carro podemos decir lo siguiente Objeto: Carro Característic as: Motor, Llantas, Carrocería

simplifica el tratar con problem grandes. • Ternar, Girar propuento as muy complejo so muy grandes. • Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. • Es fácil de cordenar. Concurrent te o en Paralelo" Concurrente mente: **Net y que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrente mente: **Oncurrente mente" **Oncurrente mente: **Net y todos los simultán a todas en enecesite una las mismultán todas en enecesite una encesite una encesi		Ţ	ı		ı		1	1
el tratar con problem as muy complejo s o muy grandes. • Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. • Es fácil de ordenar. Concurrent te o en Paralelo A y que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente" "y "En Paralelo" 1. Concurrente 1. Concurrente e na lugar dos conceptos diferentes, "Concurrente e na lugar dos conceptos diferentes s tareas de ficient ejecució n n de los ejecució n n de los ejecució n n de los clase estan eficient estara estan eficient ejecució n n de los clase estan eficient estara estan eficient estara estan eficient estara estan eficient as ymy ecarro", las Característic as son sus Métodos y Métodos vo cambiar la clase y que todos comparten as ymy ecarro", un Objeto se "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". de cordin Java proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafica que necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser								
con problem as muy complejo s o muy grandes. Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta al clase y todos los objetos de esta al clase es estarán actualiza dos. Entonces podemos progra mas no decir que la eficient also fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos, y Métodos de esta clase y que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es aclase y que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurrent te o en Paralelo 1. Concurrente et e ordenar. 1. Concurrente e la proper a las mismas coordin plava proyecto en proyecto en entar simultán todas implem necesite ser las entar simultán todas grafica que necesite ser				simplifica		sencillo		Funciones:
problem as muy complejo s o muy grandes. • Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de estarán actualiza dos. • Es fácil de cordenar. Concurren te o en Paralelo diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" 1. Concurrente de de forma simultán de se muy grandes. • Gracias a eficient eficient esta mas no gest an clase eficient as son sus eficient ("Carro", las Característic as son sus Métodos y Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y carros en Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT1 y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos los objetos de esta de esta de esta de esta clase es estarán actualiza dos. • Es fácil de cordenar. Concurrente e o en Paralelo" 1. Concurrente e a las ejecució n de los curson decir que la Clase esta mas no geticente as fareas implem entar la clase y carros en Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT1 y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten as fareas estarán actualiza dos. • Es fácil de cordenar. • Poder realizar coordin Java proyecto en donde se implem entar linteríaz Grafíca que necesite ser				el tratar		S.		Acelerar,
as muy complejo s o muy grandes. • Gracias a las Clases e e. Gracias a las Clase es smás fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase y todos los objetos de la Clase es carbama las mismas Característic as, Atributos, las funcionalida des son sus Métodos y Supra son objetos de esa clase y que todos y Metodos de la Clase es carbama las mismas Característic as, Atributos, las funcionalida des son sus Métodos y carros en Especifico como BMW M2, Porsche esa clase y que todos y que todos y que todos y misma de comparten las mismas característic as Atributos, las funcionalida des son sus dariotados de son sus dariotados des carbama la simultán todas la clase a cracarística de cordenar.				con	•	La		Frenar, Girar
complejo s o muy grandes. • Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. • Es fácil dos Python, corrente en en dos conceptos diferentes, "Concurrentemente" y "En Paralelo" • Concurrentemente "y "En Paralelo" • Concurrente ea en las mismos decir que la clase es tan eficient (as tas tar an entar linterfaz Grafica que necesite ser encesite se				problem		ejecució		
complejo s o muy grandes. Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Hay que manejar to e en Paralelo file rentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" 1. Concurrente de de conceptos diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" 1. Concurrente de de conceptos de forma simultán dodas noma como dese necesite ser las forma simultán todas las conceptos en cambiar cada dodas en cambiar cada cos conceptos diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" 1. Concurrente en lugar diferente ar e implem cordin las mismas de forma simultán todas necesite ser las facia que necesite ser las facia de las necesite ser las facia que necesite ser las facia de las necesite ser las facia que necesite ser la facia que necesite ser las facia que necesite ser la facia que necesite ser las facia que necesite ser las facia que necesite ser la facia				as muy		-		Entonces
s o muy grandes. • Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. • Es fácil de ordenar. Concurrent te o e n Paralelo Directory (las Característic as son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y Métodos y Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y Métodos compaten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y Métodos compaten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es das ev "Carro", las Característic as son sus Métodos y Métodos compaten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y Aributos, las Funcionalida des son sus Métodos compaten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es varion la sya que es clase y que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es varion la sya que en lugar de su carde sup y Toyota sup que todos comparten las mismas Característic as son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos varios en Especifico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota sup que todos comparten las mismas Característic as son sus Atributos, las Funcionalida des son sus en des son sus Aributos, las Funcionalida des son sus Aributos sup des son sus Aributos sup des son sus Aributos sup des son sus Aributos, las funcionalita des son sus Aributos sup des son sus car				-				podemos
Gracias a las Clase es y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurrent te o en Paralelo Paralelo 1. Concurrente de forma simultán ea de forma simultán todas en ceseite ser deseavas por su cordica que en lugar de cordica que todos comparten las mismas cada dos. 1. Concurrente ea s tareas de forma simultán todas en cecesite ser estarses en caces te ser an efficient es describe una clase y "Carro", las Característic as son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y carros en Especifico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es clase y que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase es cordina de lo que describe una clase".								· ·
Paralelo Gracias a las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren Paralelo Concurrente te o en Paralelo Concurrentemente "y "En Paralelo" Paralelo" Paralelo" Poder ea diferente s stareas implem dos conceptos diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" Poder ea de forma simultán todas Python, correctiste ser este ser encesite				•				·
las Clases y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo 1. Concurrente es a tareas imultán ea cade objeto en diferente s' y "En Paralelo" 1. Concurrente ea de forma simultán ea cade son sus Atributos, las Funcionalida des son sus Métodos y Carros en Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. • Poder realizar diferente s tareas de forma simultán todas Grafica que necesite ser			•	_				
y su Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Econcurren te o en Paralelo Concurrenter e o en Paralelo 1. Concurrente e o diferentes, "Concurrentemente" y "En Paralelo" 1. Concurrente e o en Concurrente e entar simultán todas e esa clase y que describe en Concurrente e entar simultán e concurrente e entar simultán todas e esa clase y que todos comparten las mismas Característic as, Atributos, las functions e desar clase y que todos comparten las mismas Característica e esa clase y que todos comparten las mismas e característica e esa clase y que todos comparten las mismas e característica e esa clase y e carces e Especi								· ·
Objetos es más fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo Expecífico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Poder realizar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" 1. Concurrente ea las implem entar simultán todas enecesite una linterfaz Grafica que necesite ser						C.		
es más fácil des son sus Métodos y carros en Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de esa clase y aque todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo I. Concurrente Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de esa clase y aque todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Poder realizar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" todas e entar simultán todas encessite una linterfaz Grafica que necesite ser				-				
fácil darle manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta cala clase estarán actualiza de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo Lococurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrente ea la clase manteni miento a un Métodos y carros en Hay que de combiar la que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza de ordenar. A veces Python, Java proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafíca que necesite sr				-				
darle manteni miento a un program a ya que en lugar de Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos los objetos de esta clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo 1. Concurrente " y "En Paralelo" Divididos y carros en Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos objetos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". A veces Python, En un proyecto en donde se necesite una literfaz simultán todas en interfaz simultán todas Grafíca que necesite ser								
manteni miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo T. Concurrentemente " y "En Paralelo" Específico como BMW M2, Porsche Específico como BMW M2, Porsche Cayman GT4 y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Concurren te o en Paralelo" Poder realizar diferente s tareas implem entar simultán todas en necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser								
miento a un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase a estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo 1. Concurrente e s tareas de forma entar simultán ea full full full full full full full ful								•
un program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase y todos los objetos de esta clase e estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurrent te o en Paralelo Paralelo T. Concurrente 1. Concurrente 2. Concurrente 2. Concurrente 2. A veces 2. Concurrente 3. A								
Program a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo Toncurrente Paralelo Paralelo								· ·
a ya que en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase ya de estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo Cayman GT4 y y Toyota Supra son objetos de esa clase ya que todos comparten las mismas Característic as, Atributos y y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Poder realizar diferente s tareas implem entar " y "En Paralelo" 1. Concurrente 1. Concurrente 1. Concurrente 2. A veces coordin ar e implem entar todas isimultán todas Grafica que necesite ser								
en lugar de cambiar cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto e estarán actualiza dos. • Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo Toncurrenteente "y "En Paralelo" en lugar de cambiar cada objetos do esta clase y todos los objetos de esta "Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Python, Java proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser								
de cambiar cada objeto podemos solo cambiar las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase y de esta clase y de esta clase y todos los objetos de esta clase y todos los objetos de esta clase y todos los objetos de la Clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo I. Concurrente de forma simultán todas I. Concurrente ea las de cambiar cada objeto de las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". A veces Python, Java proyecto en donde se implem encesite una lnterfaz Grafica que necesite ser								
cambiar cada objeto podemos solo cambiar las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase y todos los objetos de esta clase y todos los objetos de esta clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en dos conceptos diferentes, "Cancurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrentemente cada objeto podemos solo comparten las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". A veces python, Java proyecto en donde se implem ar e donde se implem entar simultán todas entar simultán todas Grafica que necesite ser				_				
cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo Hay que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrente ea Lase cada objeto podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Poder realizar diferente s tareas de forma simultán ea Lase Python, ar e implem entar entar simultán entar todas Grafica que necesite ser								-
Concurren te o en Paralelo Paralelo Concurren te o en Paralelo Paralelo Concurrente was a conceptos diferentes, "Concurrentemente "y "En Paralelo" Concurrente mente "y "En Paralelo" 1. Concurrente do solo podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Paralelo Objetos de esta clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Poder realizar coordin Java proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser								-
podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Paralelo Los podemos solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Paralelo Hay que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrente de forma simultán todas las simultán todas in ecesite ser								
Solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo Hay que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" Solo cambiar la clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Poder realizar diferente s tareas diferente s tareas imultán todas las mismas Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". En un proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser				•				
Característic as, Atributos y Métodos de la Clase y todos los objetos de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo (Concurrentemente "y "En Paralelo" (Concurrentemente "y "En Paralelo") 1. Concurrente ea las (Característic as, Atributos y Métodos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". **Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". **A veces Python, coordin Java proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser				•				·
La clase y todos los objetos de la Clase y clase estarán actualiza dos. Concurren te o en Paralelo Pa								
todos los objetos de la Clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". Concurren te o en Paralelo diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo"								
Concurren te o en Paralelo Paralelo Concurrente "Concurrentemente " y "En Paralelo" Objetos de esta clase "Carro", un Objeto es "Un Ejemplo de lo que describe una clase". A veces Python, coordin Java proyecto en donde se implem entar simultán todas grafica que necesite ser								
de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo Hay que manejar diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrente de esta clase estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. A veces coordin Java proyecto en donde se implem entar simultán todas entar simultán todas ea las Grafica que necesite ser								•
Concurren te o en Paralelo Paralelo Hay que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrente 1. Concurrente Colase estarán actualiza dos. Clase "Un Ejemplo de lo que describe una clase".								
estarán actualiza dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" 1. Concurrente de forma simultán ea las "Un Ejemplo de lo que describe una clase". A veces Python, En un proyecto en donde se implem entar simultán todas Grafica que necesite ser								
Concurren te o en Paralelo diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" to a to								-
dos. Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo "Y "En Paralelo" 1. Concurrente e a dos. Es fácil de ordenar. Poder realizar diferente s tareas de forma simultán ea las describe una clase". A veces coordin ar e implem entar entar simultán todas las Grafica que necesite ser								
 Es fácil de ordenar. Concurren te o en Paralelo Paralelo May que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" Poder realizar coordin ar e donde se implem entar simultán todas Y "En Paralelo" A veces coordin ar e donde se implem entar simultán todas Y "En Paralelo" A veces coordin ar e donde se implem entar todas Y "En Paralelo" A veces coordin ar e donde se implem entar todas Y "En Paralelo" Y "En Paralelo" A veces coordin ar e donde se implem entar todas Y "En Paralelo" Y "								· ·
Concurren te o en Paralelo diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" to Concurrente de 1. Concurrente ea 1. Concur								
Concurren te o en Paralelo diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" to Concurrente ea 1. Concurrente ea 1. Concurrente ea ea e e e e e e e e e e e e e e e e			•					ciase .
Concurren te o en Paralelo Hay que manejar dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo"								
te o en Paralelo dos conceptos diferentes, "Concurrentemente " y "En Paralelo" de forma simultán todas 1. Concurrente ea las proyecto en donde se necesite una lnterfaz Grafica que necesite ser	Concurren	Hay aug manaiar	_		_	A	Duthon	Enun
Paralelo diferentes, diferente s tareas implem necesite una linterfaz simultán todas 1. Concurrente ea las donde se necesite una linterfaz Grafica que necesite ser			•		•			
"Concurrentemente s tareas implem onecesite una linterfaz simultán todas 1. Concurrente ea las implem onecesite una linterfaz Grafica que necesite ser		•					Java	
" y "En Paralelo" de forma entar simultán todas 1. Concurrente ea las Interfaz necesite ser	raiaieiu	•						
simultán todas Grafica que 1. Concurrente ea las necesite ser						-		
1. Concurrente ea las necesite ser		y Liiraidieiu						
		1 Concurrente						· ·
THERE, I CHANGE ACTIONS I ACTIONS								
- Caurido accione actualizada		mente.		cuariuu		accione		actualizaua

	D I'			
	Realizar 	sea	s y cada	pero no
	varias tareas	necesari	cuanto	mediante el
	al mismo	0	se	uso de
	tiempo		repitan	Botones, por
	cambiando		estas	ejemplo,
	de una a		accione	para ilustrar
	otra cada		s es	el progreso
	cierto		complic	de algún
	tiempo,		ado.	proceso o
	como			llustrar un
	cuando una			cronometro
	persona está			en pantalla.
	haciendo			·
	una tarea,			
	pero			
	contesta un			
	Email y ve			
	un video de			
	como hacer			
	su tarea, su			
	atención ira			
	saltando de			
	una tarea a			
	otra cada			
	cierto			
	tiempo.			
'	2. Paralelismo:			
	Realizar			
	varias tareas			
	de forma			
	simultánea,			
	es decir			
	todas las			
	tareas al			
	mismo			
	tiempo,			
	como			
	cuando un			
	equipo de			
	programado			
	res tienen			
	que hacer			
	un solo			
	proyecto,			
	los 3 hacen			
	diferentes			
	tareas al			
	mismo			
	111131110			

tiempo para		
reducir el		
tiempo en el		
que se hace		
el proyecto.		