**HISTORIA DE LA PROGRAMACIÓN**

**40s**

FORTRAN

**40s-80s**

PASCAL

C

**80s: Lenguajes de nicho**

Pearl: Informes en torno a documentos de texto

TCL: TK(Toolkit) Tiene que ver con Python.

Java: Se diseñó para sistemas embebidos (Sistemas pequeños con un uso específico, como la domótica).

Sirve para hacer aplicaciones.

Javascript: Sirve para navegadores. También para Node

**90s**

PYTHON: Machine learning, IA…

PHP:

RUBY

LUA: Motores de videojuegos

**2000-2022**

Actionscript: Animaciones 2d. Dibujos y banners. (Flash)Precursor de los lenguajes orientados a web.

HTML5

C#: También conocido como .NET. Utilizado en entornos Windows.

GO: Lenguaje para back-ends.

SWIFT: Aplicaciones móviles.

Derivados de JAVA o de la JAVA VIRTUAL MACHINE: Escala y ?

SCRATCH: Para empezar de forma sencilla.

TIPOS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

**CLASIFICACIÓN SEGÚN SEA LENGUAJE COMPILADO O INTERPRETADO**

1ER TIPO: LENGUAJE COMPILADO.

Rápido. Se necesita un compilador de acuerdo al procesador( ARM para móviles, INTEL….)

Ejemplo: C, GO, Ensamblador.

2º TIPO: LENGUAJES INTERPRETADOS.

Se puede compilar a algo intermedio (Bytecode). Se necesita un programa intérprete. Lento pero con escribirlo una vez el intérprete es universal.

Ejemplo:

Java. Se ejecuta en JVM.

Python

Pearl

PHP

3ER TIPO: HÍBRIDOS.

Lenguaje interpretado cuyo intérprete es capaz de compilar al código nativo según haga falta.

Compilador JIT (Just In Time)

Tiene las ventajas de los dos.

**CLASIFICACIÓN SEGÚN SEA LENGUAJE TIPADO O NO TIPADO.**

TIPADOS: Puedes almacenar datos pero le tienes que decir al programa qué tipo de dato es.

Ej: C, GO, JAVA,

NO TIPADOS: Capaz de deducir automáticamente qué tipo de dato es.

Ej: PHP(Salvo las últimas versiones),

3 TIPOS DE APLICACIONES:

APLICACIONES WEB: FRONT-END

Código HTML: Define la estructura.

Código CSS: Hojas de estilo. Cosmético.

Código Javascript: Permite interactuar de forma dinámica.

BACK-END.

Código puede ser JAVA, GO, PYTHON, PHP.

APLICACIONES DE ESCRITORIO.

MACOS: SWIFT

WINDOWS: .NET, C++,

LINUX:C (ENTORNO GRÁFICO GNODE? CON LA LIBRERÍA GTK)…

APLICACIONES MÓVILES:

APLICACIONES CLIENTE-SERVIDOR:

Protocolo HTTP para acceder a APIs

PROGRAMAS Y VARIABLES

Hay Variables y constantes, con una dirección de memoria asignada.

Los decimales se llaman flotantes.

Los booleanos pueden ser true o false. 0 o 1.

Arrays

Tuplas (Arrays inmutables)

Mapas (Arrays) Asociativos

OBJETOS

**FUNCIONES**

Firma/prototipo,

**CONDICIONALES**

LÓGICAS

“Y” &&

“O”||

COMPARATIVAS

-Mayor que

-Menor que

-Mayor o igual que

-Menor o igual que

-Igual que

-Distinto a: !=

Típicos condicionales,

Switch>Case>Break>Default

If>Else if

Típicos bucles

For

While

Do>While