Universidad de las Fuerzas Armadas “ESPE” Extensión Latacunga.

**Integrantes:** Christofer Veloz, Pablo Ortiz, Anthony Morales

**NRC:**

**Asignatura:** Programación Orientada A Objetos.

**Paradigmas de Programación**

**¿Que son los Paradigmas de Programación?**

El termino <<paradigma>> fue objeto de muchos significados, su origen griego significa (modelo, patrón o ejemplo). Podemos hablar de un paradigma como el conjunto de creencias, prácticas y conocimientos que nos guían al desarrollo de una disciplina durante un periodo de tiempo, en programación encontramos propios paradigmas, actualmente existen muchos paradigmas, coexisten en armonía.

Un paradigma de programación es un estilo de desarrollo de programas, un modelo que resuelva problemas computacionales.

Los lenguajes de programación necesariamente se encuentran en uno o varios paradigmas a la vez a partir del tipo de órdenes que permiten implementar algo que tiene una relación directa con su sintaxis.

Principales paradigmas de programación:

**Imperativo.-**

Los programas se componen de un conjunto de sentencias que cambian su estado. Secuencias de comandos que dan una acción a la computadora.

**Declarativo.-**

Es todo lo opuesto al imperativo. Los programas describen los resultados esperados sin listar explícitamente los pasos a llevar a cabo para alcanzarlos.

**Lógico.-**

El problema se modela con enunciados de lógica de primer orden.

**Funcional.-**

Los programas se componen de funciones es decir, implementación de comportamiento que reciben un conjunto de datos de entrada y devuelven un valor de salida. Orientado a objetos. El comportamiento del programa es llevado a cabo por objetos que presentan problemas a resolver y tienen atributos y comportamiento.

[**Orientado a objetos**](http://www.4rsoluciones.com/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos-2/)**.-**

 El comportamiento del programa es llevado a cabo por objetos, entidades que representan elementos del problema a resolver y tienen atributos y comportamiento.

**Dirigido por eventos**.-

El flujo del programa está determinado por sucesos externos (por ejemplo, una acción del usuario).

**Orientado a aspectos**.-

Apunta a dividir el programa en módulos independientes, cada uno con un comportamiento bien definido.