

# HISTORIA DE LA PROGRAMACIÓN

**Integrantes del equipo:**

- Judá Emmanuel Nachez Rodríguez
- Ulises Aldaír González Valadez
- José Pablo Cuevas Cázares

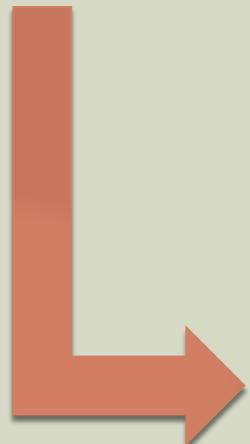
# ANTECEDENTES DE LA PROGRAMACIÓN

1841

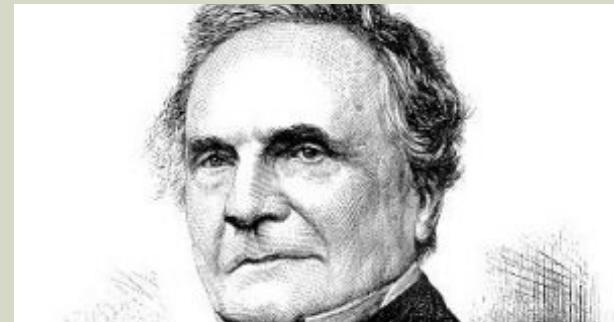


Augusta Ada  
Byron (Ada  
Lovelace)

Charles Babbage fue la primera persona que concibió el antecedente de una computadora, creando el diseño de la máquina analítica, basada en tarjetas perforadas.



1833-1842



Charles Babbage

La contribución de Ada consistió en traducir las memorias de Menaebra, desarrollando un método para calcular los números de Bernoulli, creando el primer programa de la historia

# BOOLE, HOLLERITH Y TURING

1847-1852

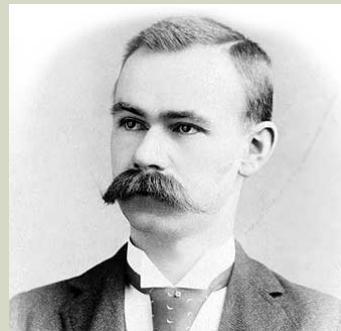
Charles Boole



Creador del álgebra que lleva su nombre; desarrolló la lógica simbólica, que permitía expresar problemas lógicos como dos estados, sentando las bases para el código binario.

1890

Herman Hollerith



Logró la codificación de información en tarjetas perforadas, por lo que fue el primero en lograr la automatización el censo.

1936

Alan Turing



Definió formalmente el concepto de algoritmo, y creó la Máquina de Turing, la cual podía resolver cualquier problema matemático que fuera representado con un algoritmo.

# DEL SIGLO XX EN ADELANTE. PRIMERAS COMPUTADORAS Y PRIMEROS LENGUAJES MODERNOS.

1943



Konrad Zuse: crea, entre 1943 y 1945, el primer programa para computadoras, Plankalkül.

1949



John Mauchly diseña uno de los primeros lenguajes de alto nivel, "Short Code", que representaba expresiones matemáticas de manera entendible.

1954



John Backus y su equipo en IBM inventan FORTRAN, el primero que tuvo implementación de funciones. Es aún utilizado en súper computadoras

Glennie y Brooker crean Autocode, para Mark1, uno de los primeros lenguajes de programación

1950



# DE LOS CINCUENTAS A FINALES DE LOS SESENTAS

1958

## Algol

Algol es creado por un comité de científicos estadounidenses y europeos, sentando las bases para Pascal, C, Simula, etc.

1964



Stanley Cohen crea Speakeasy, lenguaje basado en la sintaxis de FORTRAN; ayudó en cálculos de física experimental, y posteriormente fue cambiado a Modeleeasy, para uso de investigación.

1965



Ole-Johan Dahl y Kristen Nygaard desarrollan Simula primer programa que soportaba la programación orientada a objetos



# PASCAL

1970



Niklaus Wirth desarrolla el lenguaje de programación Pascal, en honor al matemático francés, Blaise Pascal. El objetivo de su programa fue hacer accesible la programación, específicamente para estudiantes. Es por ello que el lenguaje utilizaba la programación estructurada, a diferencia de otros, que usaban la programación monolítica. Una de sus características únicas era que el tipo de variable debía ser declarado para que posteriormente pudiera ser utilizado.

```
Program HolaMundo (INPUT,OUTPUT);
Begin
    WriteLn('¡Hola, Mundo!');
End.
```

Ejemplo del ya icónico programa “Hola Mundo” programado en Pascal.  
(Fuente:[https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Ejemplos\\_de\\_implementaci%C3%B3n\\_del\\_%C2%ABHola\\_mundo%C2%BB#En\\_Pascal](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Ejemplos_de_implementaci%C3%B3n_del_%C2%ABHola_mundo%C2%BB#En_Pascal))

# EL DESARROLLO DE C



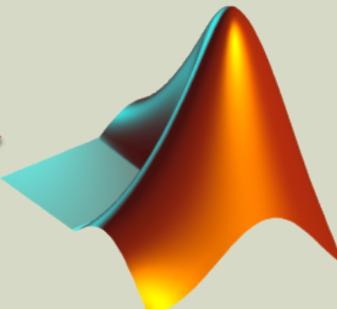
# LOS OCENTAS. LA ÉPOCA DE CONSOLIDACIÓN

1977-1983



Jean Ichbiah desarrolla el lenguaje de programación Ada, en honor a Ada Lovelace, bajo contrato con el gobierno de Estados Unidos, con el objetivo de que fuera usado para contratistas de defensa.

1984



Cleve Moler desarrolla el software matemático MATLAB, el cual permitía operaciones con vectores, matrices, cálculo lambda y programación orientada a objetos.

# LA ERA DE LA INTERNET

1989



Es creada la World Wide Web por Tim Beners-Lee, y con esto el Lenguaje HTML



1991

James Gosling crea Java, lenguaje que derivó de C y C++. Está pensado para que los programadores puedan ejecutarlo en cualquier plataforma que soporte java.



# LA ERA DE LA INTERNET

1991



Guido van Rossum crea Python, lenguaje usado en cómputo de alto nivel, diseñado para ser altamente extensible y manejable. El documento publicado por Tim Peters, “Zen of Python”, se enlistan veinte principios que influyen en el diseño del lenguaje Python. Algunos de ellos son los siguientes:

- Beautiful is better than ugly
- Explicit is better than implicit
- Simple is better than complex
- Complex is better than complicated

(Fuente: Tim Peters. (19/08/94). The Zen of Python. 26/08/18, de Python. Sitio web: <https://www.python.org/dev/peps/pep-0020/> )