SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

NOME:

Carlos E. D. S. Pereira

Leonardo M. de Oliveira

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO:

C#

ATIVIDADE DE PESQUISA:

Sua tarefa é explorar os seguintes tópicos sobre a linguagem de programação

escolhida e, posteriormente, apresentar as informações coletadas para o

professor e a turma:

BREVE HISTÓRICO:

Criado em 1999, a partir de um convite da Microsoft para Andres Hejlsberg, que formou sua equipe de programadores para desenvolver uma nova linguagem de programação. Assim resultando no primeiro projeto chamado Cool. Com a virada do século seu nome foi atualizado para C# e foi padronizado de acordo com o sistema de padronização ECMA (Recebendo seu selo de aprovação em 2001). Seu objetivo era criar aplicações para o .NET Framework.

COMPILAÇÃO VS INTERPRETAÇÃO:

Códigos interpretados são códigos que dependem de outros programas para serem interpretados e serem executados linha após linha, tornando-a um pouco mais lenta.

Códigos compilados são os códigos que a própria máquina é capaz de ler sem ajuda externa, executando todas as partes do código de uma vez.

Ou seja, a principal diferença entre elas é a forma que se é lida pelo computador.

VANTAGENS E DESVANTAGENS:

Vantagens:

* Integração com Windows
* Modelo de desenvolvimento de software orientado a objetos

Desvantagens:

* A Microsoft deixou de suportar .NET
* Código compilado

CASOS DE USO:

* Stack overflow
* Unity

Fontes:

<https://www.devmedia.com.br/a-evolucao-da-linguagem-de-programacao-csharp/28639>

<https://www.freecodecamp.org/portuguese/news/linguagens-de-programacao-interpretadas-x-compiladas-qual-e-a-diferenca/>



<https://interessantissimo.pt/curiosidades/vantagens-desvantagens-c-sharp/>

<https://unity.com/pt/how-to/programming-unity>

e professor

<https://blog.back4app.com/pt/startups-usando-c-sharp/>