

1. Introduccion

La idea de este trabajo es modelar una ontología sobre lenguajes de programación, en la cual se relaciones características de estos. La idea principal es que permita ayudar a un programador a elegir un lenguaje apropiado según sus necesidades.

2. Pasos a Seguir

Para guiarnos en la creacion de la ontologia seguimos el “Pipeline” que vimos en clase, el cual consiste en lo siguientes pasos:

2.1. Determinar dominio y alcance

En esta instancia nos planteamos preguntas que debe poder ser respondidas por la ontología. De las preguntas propuestas elegimos:

- “¿Qué lenguajes funcionales tienen tipado estático y fuerte?”

Ademas planteamos las siguientes preguntas a responder:

2.2. Analizar Reuso

Para poder desarrollar mas clases y características utilizamos una ontologia ya creada, de esta forma pudimos encontrar:

-

2.3. Enumerar términos

En base a todo lo anterior comenzamos a enumerar los términos que aparecen en la ontología, respondiendo preguntas como.

- ¿De qué términos necesitamos hablar?
- ¿Cuáles son las propiedades de esos términos?
- ¿Qué queremos decir acerca de esos términos?

Surgiendo los siguientes conceptos

- lenguajes

- C
- Python
- Haskell
- Assembler
- Forma de ejecución
- Nivel de abstracción
- Paradigma
- Sistema de tipos
 - Chequeo
 - Seguridad
 - Declaración

y muchos mas que fueron apareciendo en el transcurso de la creación de la ontología.

2.4. Definición de Clases y jerarquía

Para crear las clases nos basamos en que, una clase es una colección de elementos con propiedades similares, quedándonos algo como:

2.5. Definición propiedades de las clases (slots)

Aca es donde pensamos slots, estos describen los atributos de una instancia en una clase y la relación con otras instancias. En ejemplo de esto seria, “Cada **Lenguaje** tiene su **Paradigma**” o “Cada **Lenguaje** tiene un **Nivel de abstracción**”

2.6. Restricción de Propiedades

Es esta sección, se establecieron los posibles valores de los slots esto seria:

2.7. Crear instancias

Al final creamos las instancias que mencionamos antes y le asignamos valores a los slots creados.

3. Resultados obtenidos con el razonador
4. Consultas realizadas
5. Conclusion