

---

# Trabalho II

---

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

FEBRUARY 9, 2021

SAMUEL CARDOSO  
19100544

**Faca um resumo/tabela sobre alguns paradigmas de programação e cite as principais características de cada um deles. Cite também em linguagens de cada um dos paradigmas.**

Nome	PI	PD	PF	PL	POO	POE
Linguagem	Assembly	Mercury	Haskell	Prolog	Python	Visual Basic

- 0.1 Legenda:
- 0.2 Paradigma imperativo -> PI
- 0.3 Paradigma declarativo -> PD
- 0.4 Paradigma funcional -> PF
- 0.5 Paradigma lógico -> PL
- 0.6 Paradigma orientado a objetos -> POO
- 0.7 Paradigma orientado a eventos -> POE

## Paradigma imperativo

Instruções de passo-a-passo para o computador. Pouco legível.

## Paradigma declarativo

Verdades lógicas imutáveis. Foco no quê será resolvido e não no como.

## Paradigma funcional

Foco em funções. Divide problemas em blocos que retornar uma variável de escopo. Útil em problemas matemáticos. Alocação de memória automática. Eficiente em recursividade.

## Paradigma lógico

Usa formas de lógica simbólica. Usado para provas de teoremas e problemas envolvendo IA.

## Paradigma orientado a objetos

Reutilização de código. Usa objetos com estados/atributos e comportamentos(métodos).

## Paradigma orientado a eventos

Paradigmas encontrado em linguagens com uso de recurso gráfico. Eventos são disparados conforme o usuário faz ações sobre o programa.

## Paradigma orientado a agentes

O paradigma orientado a agente é a ideia geral de uma arquitetura voltado à ajudar os interesses de agentes. E neste caso entendendo Agentes como algo mais que um serviço, uma individualidade independente, como uma IA. Nestes paradigmas pode existir comunicação entre várias individualidades, mas elas não precisam responder umas as outras, elas responde se acharem necessário ou cabível no momento. Como um projetista pode não pensar em todos os casos do que uma IA pode passar, neste paradigma a resposta que uma IA retornará será com base em seu próprio "raciocínio".