

Programador JavaScript Avanzado

Unidad 6: Paradigmas

Indice

Unidad 6: Paradigmas

- Tipos de paradigmas



Objetivos

Que el alumno logre:

- Implementar el paradigma de programación orientada a objetos



Tipos de paradigmas

En JavaScript, hay varios tipos de paradigmas de programación que se pueden utilizar para escribir código. Aquí hay algunos de los paradigmas más comunes:

Programación orientada a objetos (OOP):

Clases y Objetos: JavaScript introdujo clases en ECMAScript 6 (ES6) que permiten la definición de objetos y su comportamiento.

Herencia: La herencia se logra mediante prototipos en JavaScript.

Programación funcional:

Funciones de primera clase: Las funciones se tratan como ciudadanos de primera clase, lo que significa que se pueden asignar a variables, pasar como argumentos y devolver como valores.

Funciones de orden superior: Se pueden utilizar funciones de orden superior que toman otras funciones como argumentos o devuelven funciones.

Inmutabilidad y funciones puras: Favorece el uso de funciones que no tienen efectos secundarios y datos inmutables.

Programación procedural:

Se centra en la ejecución de instrucciones paso a paso.

Utiliza funciones y procedimientos para organizar y estructurar el código.

Programación basada en eventos:

JavaScript es conocido por su modelo de eventos, donde las acciones del usuario o del sistema pueden desencadenar eventos a los que el código puede responder.

Programación reactiva:

Se centra en la propagación de cambios y actualizaciones automáticas en los datos cuando estos cambian.

Bibliotecas como RxJS ofrecen herramientas para programación reactiva en JavaScript.

Programación asincrónica:

Dado que JavaScript es un lenguaje de programación basado en eventos, a menudo se utiliza para operaciones asincrónicas utilizando callbacks, promesas o `async/await` para manejar tareas que llevan tiempo.

JavaScript es bastante flexible y permite la combinación de estos paradigmas para adaptarse a diferentes necesidades y estilos de programación.



Resumen

En esta Unidad...

Trabajamos con Paradigmas

En la próxima Unidad...

Trabajaremos con clases

