PROYECTO INTERMODULAR

José Andrés Bolufer Ronda

# Indice

Contents

Contenido

[1 Indice 2](#_Toc184590311)

[2 Indice de tablas, ilustraciones y ecuaciones 3](#_Toc184590312)

[3 Lenguajes de programación 4](#_Toc184590313)

[3.1 Lenguajes de bajo nivel 4](#_Toc184590314)

[3.1.1 Ensamblador (Assembly) 4](#_Toc184590315)

[3.1.2 C 4](#_Toc184590316)

[3.2 Lenguajes de alto nivel 4](#_Toc184590317)

[3.3 Lenguajes funcionales 5](#_Toc184590318)

[3.3.1 Haskel 5](#_Toc184590319)

[3.4 Lenguajes de programación declarativos 5](#_Toc184590320)

[3.4.2 Prolog 6](#_Toc184590321)

[4 Asignaturas 7](#_Toc184590322)

[4.1 Itinerario personal 7](#_Toc184590323)

[4.1.1 Derecha 7](#_Toc184590324)

[4.1.2 Izquierda 7](#_Toc184590325)

[4.2 Programació tope flama 7](#_Toc184590326)

[4.2.1 No m’entere de res 7](#_Toc184590327)

[4.3 Anlerta amb la faena no te fages bua 7](#_Toc184590328)

[4.4 Guiri 7](#_Toc184590329)

[4.5 Les peses del pesé 7](#_Toc184590330)

[4.5.1 La placa 7](#_Toc184590331)

[4.5.2 La torre 7](#_Toc184590332)

[4.5.3 El procesador 7](#_Toc184590333)

[4.5.4 La RAM 7](#_Toc184590334)

[4.5.5 I tot lo demés 7](#_Toc184590335)

[5 Sistemas Operativos 8](#_Toc184590336)

[5.1 Windows 8](#_Toc184590337)

[5.2 Linux 8](#_Toc184590338)

[5.3 iOS 8](#_Toc184590339)

[5.4 Ubuntu 8](#_Toc184590340)

[6 Imágenes 9](#_Toc184590341)

[7 Tablas 11](#_Toc184590342)

[8 Ecuaciones 12](#_Toc184590343)

# Indice de tablas, ilustraciones y ecuaciones

[Ilustración 1 6](#_heading=h.147n2zr)

[Ilustración 2 6](#_heading=h.3o7alnk)

[Ilustración 3 7](#_heading=h.23ckvvd)

[**(**1**)** 6](#_heading=h.vx1227)

[**(**2**)** 6](#_heading=h.3fwokq0)

[**(**3**)** 6](#_heading=h.1v1yuxt)

[Tabla 1 7](#_heading=h.32hioqz)

[2 7](#_heading=h.1hmsyys)

[Tabla 3 7](#_heading=h.41mghml)

# Lenguajes de programación

## Lenguajes de bajo nivel

Los lenguajes de bajo nivel están más cerca del hardware y permiten un control directo sobre los recursos de la computadora. Su sintaxis es más compleja y menos abstracta que la de otros lenguajes.

### Ensamblador (Assembly)

El ensamblador es un lenguaje de bajo nivel que se utiliza para escribir instrucciones directamente relacionadas con la arquitectura de la máquina. A diferencia de los lenguajes de alto nivel, cada comando de ensamblador corresponde a una instrucción de la CPU, lo que permite optimizar al máximo el rendimiento de la máquina. Sin embargo, su uso es muy especializado y requiere un conocimiento profundo del hardware.

### C

C es un lenguaje de programación estructurado que fue desarrollado en la década de 1970. Es conocido por su eficiencia y control directo sobre el hardware. Se utiliza para desarrollar sistemas operativos, software de bajo nivel y aplicaciones que requieren un alto rendimiento. A pesar de su cercanía al hardware, C sigue siendo más accesible que el ensamblador.

## Lenguajes de alto nivel

Los lenguajes de alto nivel son más abstractos y están diseñados para ser más fáciles de entender y usar por los humanos. Estos lenguajes permiten que los programadores se concentren en la lógica del programa sin preocuparse tanto por los detalles de hardware.

* + 1. Python

Python es uno de los lenguajes de programación más populares debido a su simplicidad y versatilidad. Tiene una sintaxis clara y fácil de aprender, lo que lo hace ideal para principiantes. Python es ampliamente utilizado en el desarrollo web, análisis de datos, inteligencia artificial y automatización. Además, tiene una gran cantidad de bibliotecas y frameworks que facilitan su uso.

* + 1. Java

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos que fue diseñado para ser independiente de la plataforma. Esto significa que un programa escrito en Java puede ejecutarse en cualquier dispositivo que tenga instalada la Máquina Virtual de Java (JVM). Java es ampliamente utilizado en aplicaciones empresariales, desarrollo de Android y sistemas distribuidos..

* + 1. JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente en el desarrollo web. Es el lenguaje de scripting por excelencia para agregar interactividad a las páginas web. JavaScript se ejecuta en el navegador del usuario y es compatible con casi todos los navegadores. Con la llegada de Node.js, JavaScript también se ha popularizado para el desarrollo de aplicaciones del lado del servidor.

* + 1. C++

C++ es una extensión de C que incluye características de programación orientada a objetos. Es un lenguaje poderoso y flexible que se utiliza en aplicaciones que requieren un alto rendimiento, como juegos, simuladores, y software de sistemas. La capacidad de manipular directamente la memoria y los recursos del sistema lo convierte en una opción popular para el desarrollo de aplicaciones que necesitan ser eficientes.

* + 1. Ruby

Ruby es un lenguaje de programación interpretado y orientado a objetos conocido por su simplicidad y elegancia. Fue diseñado para ser fácil de leer y escribir, lo que lo convierte en una excelente opción para desarrolladores novatos y proyectos de desarrollo rápido. Ruby on Rails es un popular framework para el desarrollo web que utiliza Ruby como lenguaje base.

## Lenguajes funcionales

Los lenguajes funcionales están basados en el paradigma de la programación funcional, que se enfoca en la evaluación de funciones matemáticas y evita el cambio de estado y los efectos secundarios. Estos lenguajes son ideales para tareas que requieren un alto grado de concurrencia o paralelismo.

## Haskel

Haskell es un lenguaje puramente funcional que se caracteriza por su inmutabilidad y la falta de efectos secundarios. Es conocido por su fuerte sistema de tipos y su capacidad para manejar abstracciones complejas. Aunque no es tan popular en la industria como otros lenguajes, Haskell es ampliamente utilizado en investigación y desarrollo de algoritmos.

* + 1. LISP

Lisp es uno de los lenguajes de programación más antiguos y está basado en el paradigma funcional. Es conocido por su sintaxis minimalista, en la que todo se representa como listas. Lisp es utilizado en aplicaciones de inteligencia artificial, procesamiento simbólico y otras áreas de investigación computacional

## Lenguajes de programación declarativos

En los lenguajes declarativos, el enfoque está en describir qué debe hacer el programa en lugar de cómo hacerlo. Este paradigma es muy útil para ciertos tipos de problemas, como bases de datos o lenguajes de consulta.

* + 1. SQL (Structured Query Language)

SQL es el lenguaje estándar para la gestión y manipulación de bases de datos relacionales. Permite a los programadores especificar qué datos desean recuperar, insertar, actualizar o eliminar de una base de datos, sin tener que preocuparse por los detalles de implementación de la base de datos. SQL se utiliza en la mayoría de las bases de datos, como MySQL, PostgreSQL y Oracle.

### Prolog

Prolog es un lenguaje declarativo utilizado principalmente en la inteligencia artificial y la lógica computacional. A diferencia de los lenguajes imperativos, Prolog permite a los programadores especificar hechos y reglas lógicas, y luego resolver problemas basados en esas reglas. Se utiliza en áreas como la resolución de problemas, el procesamiento de lenguaje natural y la automatización del razonamiento.

# Asignaturas

## Itinerario personal

### Derecha

### Izquierda

## Programació tope flama

### No m’entere de res

## Anlerta amb la faena no te fages bua

## Guiri

## Les peses del pesé

### La placa

### La torre

### El procesador

### La RAM

### I tot lo demés

El patio de mi casa, és particular, cuándo llueve se moja, como los demás (Menta, 2002)

# Sistemas Operativos

## Windows

## Linux

## iOS

## Ubuntu

Listado de parientes cercanos:**Juan, Pedro, Manuel, Vicente, Josefa, LJuan**

# Imágenes

Indice de tablas, ilustraciones y ecuaciones

*Diagrama

Descripción generada automáticamente*

*Ilustración 1*

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

*Ilustración 2*

Imagen que contiene interior, comida, bandeja, tabla

Descripción generada automáticamente

*Ilustración 3*

# Tablas

Indice de tablas, ilustraciones y ecuaciones

*Tabla 1*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*2*

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

*Tabla 3*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Ecuaciones

Indice de tablas, ilustraciones y ecuaciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **(**1**)** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **(**2**)** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **(**3**)** |

**Espere poder anar curs per any, que vull acabar pronte amb la música i poder viure com una persona normal, sense pegar mil bacs per ahí.**

# Bibliografía

Menta, A. (2002). *El patio de mi casa.* Ourense.