JUAN ESTEBAN UNAS OCAMPO

PARADIGMAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PARADIGMAS** | **DESCRIPCION** | **EJEMPLOS** | **CUANDO SE USA** |
| **Declarativo** | Paradigma de programación que está basado en el desarrollo de programas especificando o "declarando" un conjunto de condiciones, proposiciones, afirmaciones, restricciones, ecuaciones o transformaciones que describen el problema y detallan su solución. | * Haskell * Ml * Prolog | Cuando el usuario busca decirle al programa lo que quiere resolver, pero no las instrucciones necesarias para solucionarlo. |
| **Imperativo** | Es un lenguaje que proporciona una serie de instrucciones que permiten a un programador escribir secuencias de órdenes y algoritmos a modo de controlar el comportamiento físico y lógico de una computadora. | * Fortran * Pascal | Cuan se quieren producir diversas clases de datos. |
| **Orientada en objetos** | Paradigma de programación que viene a innovar la forma de obtener resultados. Los objetos se utilizan como metáfora para emular las entidades reales del negocio a modelar. | * Java * Python * C#. | Cuando se quiere disminuir los errores y promocionar la reutilización del código**.** |
| **Orientada a eventos** | Tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen. | * Visual basic * Visual c++ | Para personas con poco conocimiento en programación, ya que Con los lenguajes orientados a eventos se pueden realizar en poco tiempo aplicaciones sencillas y muy funcionales. |
| **Por procedimientos** | Consiste en basarse de un número muy bajo de expresiones repetidas, englobarlas todas en un procedimiento o función y llamarlo cada vez que tenga que ejecutarse. | * Miranda * Haskell | Ofrece muy buena respuesta con relación al tamaño de los programas, y en bruto casi no se nota en la velocidad de ejecución de los mismos. |
| **Programación lógica** | Basado en la lógica de primer orden. La programación lógica estudia el uso de la lógica para el planteamiento de problemas y el control sobre las reglas de inferencia para alcanzar la solución automática. | * Prolog * Mercury | Cuando se trata de saber si dado un problema S, saber si la afirmación A es solución o no del problema o en qué casos lo es. |

CIBERGRAFIA:

<https://profile.es/blog/que-son-los-paradigmas-de-programacion/#:~:text=Programaci%C3%B3n%20orientada%20a%20objetos,creaci%C3%B3n%2C%20depuraci%C3%B3n%20y%20posteriores%20mejoras>.

<http://contenidos.sucerman.com/nivel3/dispositivos/unidad1/leccion2.html>

<https://www.lifeder.com/programacion-orientada-a-eventos/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_por_procedimientos#:~:text=La%20programaci%C3%B3n%20procedimental%20o%20programaci%C3%B3n,en%20lenguajes%20de%20alto%20nivel>.

<https://ferestrepoca.github.io/paradigmas-de-programacion/proglogica/logica_teoria/lenguajes.html>