Juan Fernando Cardona Zapata

CC: 1038419072

Ingeniería Informática

Un paradigma de la programación es un estilo de programación, una forma de hacer las cosas que ya está definida, es un marco conceptual, un conjunto de ideas que describe una forma de entender la construcción de programa. Existen varios tipos de paradigmas, entre ellos:

|  |  |
| --- | --- |
| * **Imperativo:** Conjunto de instrucciones que van modificando el estado de la aplicación. | * C * C++ * Pascal * Python |
| * **Procedural:** Procesos que además que van unos tras otros se pueden englobar en funciones que a su vez pueden llamar a otras funciones. | * C * C++ |
| * **Programación Orientada a Objetos (OOP):** Estos procesos o funciones se engloban en objetos que definen su propio estado, es decir que una función no puede modificar el estado de toda la aplicación, tiene que modificar solo el estado del objeto que pertenece. | * Java * Ruby * Ada * PHP * Smalltalk * Objetive-C |
| * **Declarativos:** El programador no define como se hacen las cosas, define qué se hace. | * SQL * QML * Curry |
| * **Programación Orientada a Eventos:** es el que la estructura y la ejecución de los programas van determinados por los sucesos o acciones que ocurren en el sistema, definidos por el usuario o por el propio sistema. | * Léxico * Visual Basic |
| * **Funcional:** Ninguna función puede modificar el estado de la aplicación, se programa un conjunto de funciones que devuelven un cálculo, un resultado es definido como funciones puras que se caracterizan por dos cosas:  1. Siempre devuelve el mismo valor dada la misma entrada. 2. No modifican el estado del programa | * Haskell * ML * Lisp |

**Referencias**

* https://www.youtube.com/watch?v=bQITKm7-63w&ab\_channel=BettaTech
* https://wiki.uqbar.org/wiki/articles/paradigma-de-programacion.html#:~:text=Un%20paradigma%20de%20programaci%C3%B3n%20es,Las%20formas%20v%C3%A1lidas%20de%20combinarlas.