



CUADRO COMPARATIVO PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN

	Tipo de Paradigma	Descripción	Ejemplo	Semejanzas	Diferencias
Poo	Imperativo y programación orientada.	Es un estilo que trata los datos como objetos con atributos y métodos que pueden aplicarse a estos objetos y también ser heredados por otros objetos. Se centra en clases y objetos.	<ul style="list-style-type: none">• ADA• JAVA• Ruby• PHP• Pascal• COBOL• C• C++	-Es fácil de usar.	<ul style="list-style-type: none">-Se basa en la forma de la vida real.-Es más moderno.-Incluye datos y procedimientos en una clase.-Los procedimientos están separados y sin relación.
Pe	Declarativo y de Programación	Las declaraciones se ponen procedimientos que se pueden volver a llamar cuando sea necesario. Por ejemplo, de un lenguaje que utiliza este paradigma en C. Tiene procedimientos que podrías ser las estructuras de datos, rutina y subrutinas.	<ul style="list-style-type: none">• C• C++• C#	-Es fácil de usar.	<ul style="list-style-type: none">-Se presentan con diagramas de flujo.-Se puede entender fácilmente y detectar errores por su lógica.-Puede ser leído en secuencias.-La estructura es mas clara puesto que las instrucciones están más relacionadas.
Poe	Imperativo y programación orientada	Este tipo de programación esta diseñada para descubrir eventos mientras van sucediendo, usando procedimientos apropiados de manejo de eventos para tratarlos.	<ul style="list-style-type: none">• JavaScript• VisualBasic• Visual C++• Visual C#• J#• A53• Visual Basic.NET	-Es fácil de usar.	<ul style="list-style-type: none">-Interfaces graficas.-Orientada a eventos.-Se hacen aplicaciones.-Maneja Componentes.

