



CENTRO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
CES LOPE DE VEGA, S.C.A.
c/. Peñas Cordobesas, s/n.
14010 CÓRDOBA

- CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO CONCERTADOS
- CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR CONCERTADOS
- BACHILLERATOS CONCERTADOS
- CICLOS FORMATIVOS GRADO SUPERIOR. PRIVADOIS

Alumno	Jose Manuel Almagro Dominguez
Asignatura	Entornos de desarrollo
Curso	1º DAM
Año	2020-2021
Título de la práctica	Lenguajes y paradigmas de programación



1. Código espaghetti

1.1 Significado

Código espaghetti es una forma despectiva de llamar a los programas de computación que tienen una estructura de control de flujo compleja.

El control de flujo es la forma grafica de representar un algoritmo o proceso

1.2 Motivo

Se le denomina por este nombre porque el control de flujo de este tipo de programas de computación se asemejan a un plato de spaghetti.

Ya que se asocia con lenguajes básicos y muy antiguos, donde el flujo era controlado por sentencias de control como goto, y se utilizaban números de línea.

GOTO es una instuccion muy antigua utilizada en BASIC y otros lenguajes, que se basaba en transferir el control a un punto determinado del control, es decir un salto incondicional dentro de la secuencia de ejecución del código

2. Charles Babbage y Ada Lovelace

2.1 Charles Babbage

Charles es un matemático británico nacido en 1791 y que fallecio en 1871 . A este se le considera el padre de la computacion, diseño y desarrollo la maquina analítica, solo la diseñó. Hizo varios intentos de consturir su maquina hasta , inspirada en el telar de Joseph Marie . siendo este progamable mediante tablas perforadas.

2.2 Ada Lovelace

Lady Ada Loveace era matemática, es a la que se le considera como la primera programadora del mundo, nació en 1815 y falleció en 1852 . Ella estudió la maquina analítica de Charles Babbage y describe las operaciones aritméticas que realizaban las tablas perforadas. Creando el primer algoritmo informático



3. Tabla comparativa de lenguajes de programación

Tabla Comparativa				
Lenguaje	Características	Fortalezas	Debilidades	Opinión
Python	Es un código abierto	Ahorra tiempo y recursos y fácil de entender		No lo he usado
Java	Lenguaje orientado a objeto	Es simple, es distribuido, seguro y portable		No lo he usado
JavaScript	Lenguaje orientado a objeto	Es rápido y simple. Se carga directamente desde el servidor		Me parece complciado pero porque no lo he practicado
C#	Lenguaje orientado a componentes, creado por microsoft	Es sencillo y es soportado por unity		No lo he usado
PHP	Lenguaje basado para creación de webs	Facil, se le puede implementar jacidmente utilidades de javascript y sql		Es fácil de usar, con muchas posibilidades ya que con css puedes dar cualquier tipo de formato
C/C++	Extensión de C# utilizado para bdd,navegadores,compiladores y videojuegos	Versatilidad a la hora de hacer programas	Es mas complejo	Difícil de usar pero es muy útil
R	Lenguaje pensado para análisis estadístico	Es sencillo		No lo he usado
SQL	Lenguaje basado a las base de datos	Sencillo de implementar, rápido	Depende de otros lenguajes para sacarle el mayor partido	Es mi lenguaje favorito , no puedo ser objetivo con el



Información recogida de [AQUI](#)

4. Full-Stack Developer

Un Full Stack Developer es un programador que ha demostrado su experiencia, que sabe manejarse en el back end y en el front end. Es decir, saber manejar la parte de software que interactúa con los usuarios y la parte que procesa los datos.

Los datos de búsqueda de empleo me dan problemas al subirlos al archivo asique, se las enviare junto al trabajo.

5. Paradigmas de programación

Un paradigma de programación es el modelo a seguir que nos define los pasos a seguir para el desarrollo de nuestro programa. Llevando acabo así el programa con la metodología que usa el programador y siguiendo los requerimientos del cliente.

No es recomendable seguir usando el método tradicional porque el cliente no seguirá viendo el progreso de su programa, y partiendo que el cliente no suele tener claro lo que quiere, cada reunión con el para mostrar la evolución del programa es crucial para ver si el cliente consigue lo que quiere. También después de segmentar el trabajo es más fácil centrarse en un solo bloque por lo que para el programador es más fácil centrarse.