

Ejemplos: CLP (Constraint Logic Programming).

Desventajas:

- Requiere motor especializado.
- Rendimiento no siempre óptimo.

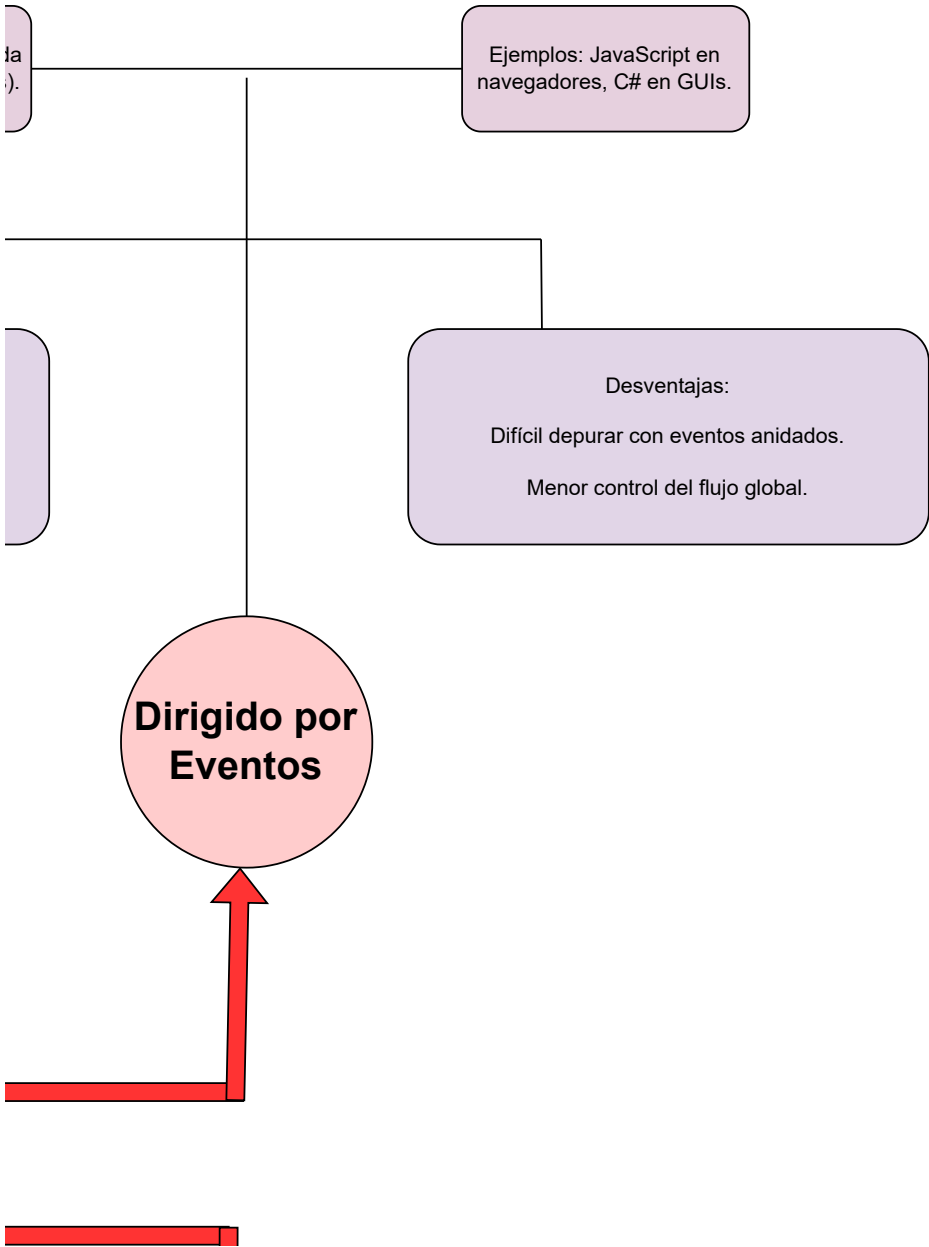
Definición: Ejecución guiada por eventos (clics, señales).

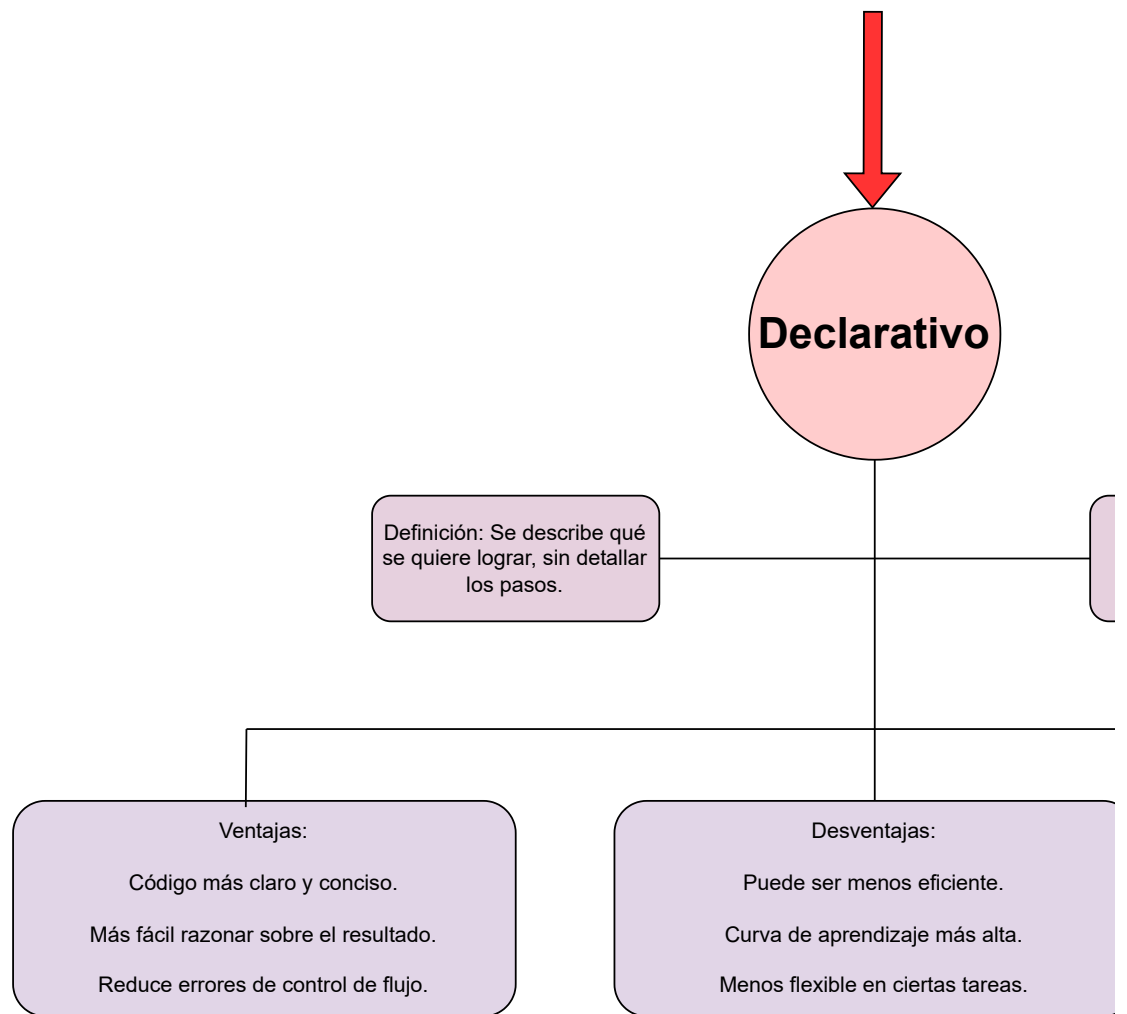
Ventajas:

- Ideal para interfaces gráficas.
- Separa lógica y presentación.

on
cciones

nas de la
mación





Programa

Ejemplos: SQL, Prolog, Haskell.

Subtipos:

Funcional: funciones puras, sin efectos secundarios.

Lógico: basado en reglas lógicas.

Orientado a Objetos (POO)

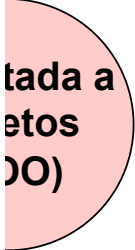
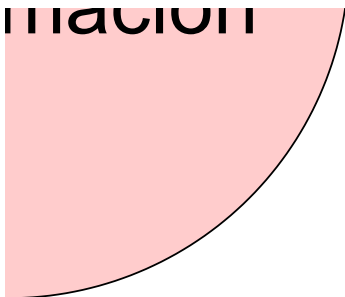
Definición: Organiza en objetos con atributos y métodos.

Ventajas:

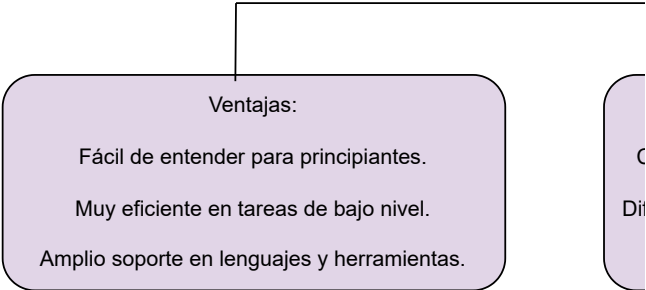
Favorece reutilización (herencia, polimorfismo).

Código modular y mantenible.

Cercano a la forma de pensar en el mundo real.



Definición: Paso a paso, modificando el estado del programa.



Ejemplos: Java, C#, Python (POO).

