Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamenteLaboratorio 1   
Paradigmas de Programación   
Scheme

Mateo Valle Lacourt

Facultad de ingeniería

Universidad de Santiago de Chile

Logotipo, Icono

Descripción generada automáticamente

**Introducción**

Descripción breve del problema

El problema de este laboratorio fue realizar un juego de conecta-4 en el lenguaje de programación Scheme-Racket, bajo el paradigma de programación funcional.

El reto de este laboratorio fue comprender cómo usar este nuevo paradigma y hacer que todos nuestros conocimientos se adapten a este. También incluir el uso de las nuevas herramientas de trabajo presentadas para la realización del laboratorio, tales como: Git-GitHub y la implementación de IA para jugar conecta-4.

Descripción breve del Paradigma

El origen del Paradigma Funcional se sitúa en hace más de 50 años, se basa en el sistema del Calculo Lambda, propuesto por Alonzo Church, el cual es una formalización a la idea de función, la cual tiene una entrada y salida (Importante detallar que la salida de una función sólo depende de la entrada).

El Paradigma Funcional utiliza esta idea para representar el mundo a base de funciones, las cuales son su unidad de abstracción elemental, y sus aplicaciones, tales como la recursión, currificación, uso de funciones anónimas, etc.

Esta representación tiene pros y contras a la hora de programar, por una parte, gracias a su nivel de abstracción, logra que el código sea más simple y legible. Por otra parte, gracias a su gran limitación, es imposible el hecho de mutar variables, las cuales solo tienen un estado estático, también puede que su implementación no sea las más práctica a la hora de representar problemas del mundo real.

**Análisis del Problema**

Hola

**Diseño de Solución**

Hola

Aspectos de Implementación

Hola

**Instrucciones de Uso**

Hola

Resultados y Autoevaluación

Hola

Conclusiones del Trabajo

Hola

**Referencias**

Hola