



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

Escuela Superior de Cómputo



Unidad de Aprendizaje
Programación Orientada a Objetos

Tarea 1

“Línea de tiempo de la evolución de los paradigmas y lenguajes de programación”

Alumna:
Luciano Espina Melisa

Grupo: 2CV8

paradigma imperativo (1954^[1]):
Instrucciones que le indican al
computador cómo realizar una tarea
Lenguajes: FORTRAN, COBOL, BASIC

Programación caótica^[2] o no
estructurada^[3] (1960): Flujo de
programas de difícil seguimiento
Lenguajes: FORTRAN, BASIC,
COBOL

Programación modular (1980^[4]): Códigos ordenados
en módulos
Lenguajes: Modula

Paradigma declarativo^[4]: Describe qué calcular sin explicar
cómo

Programación estructurada (1970^[4]):
Ordenación del flujo de programas
Lenguajes: Pascal, C, Ada

Programación que usa
objetos(1990):^[4] Con
propiedades y métodos para
el programador
Lenguajes: Visual Basic

Programación Orientada a Objetos(2000):^[4] Objetos
representando el problema real
Lenguajes: Visual Basic, C#, JAVA

Conclusiones:

Con la investigación que se realizó se logró aprender más, sobre la programación y sus inicios, tomando en cuenta la dificultad en esos años para obtener lo que ahora se ha mejorado, la programación.

Bibliografía:

- [1] S/A [Online]. Disponible <https://itssnp-wiki.wikispaces.com/file/view/Unidad+1-+Evolucion+Paradigmas.pdf>
- [2] A. Pacheco (2009, Sep 17)[Online]. Disponible http://expo.itch.edu.mx/view.php?f=prog_10#page20
- [3] S/A [Online]. Disponible <https://www.infor.uva.es/~cvaca/asigs/docpar/intro.pdf>
- [4] C. Vaca Rodríguez (2011, Feb 11) [Online]. Disponible https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=893:historia-de-la-programacion-y-de-c-lenguajes-y-paradigmas-estructurada-orientada-a-objetos-cu00504f&catid=82&Itemid=210