

Atividade I
Micael Angelo Sabadin Presoto 22104063

1.

| Paradigmas | Resumo | Linguagens(exemplos) |
|------------------------------------|---|---|
| Imperativos ou declarativos | A programação imperativa envolve uma sequência de instruções que são executadas uma após a outra. O programa é escrito como uma série de comandos que definem explicitamente a ordem de execução. | C, FORTRAN, Pascal, COBOL, Python, ALGOL. |
| Procedurais ou funcionais | O programa é dividido em procedimentos ou funções, que são blocos de código reutilizáveis responsáveis por realizar tarefas específicas. Isso promove modularidade e reutilização de código. | BASIC, LISP, C, e muitas que estão também no paradigma Imperativos ou declarativos. |
| Estruturado ou orientado a objetos | Os programas orientados a objetos são construídos em torno de objetos, que são instâncias de classes. Uma classe é uma estrutura que define os atributos (dados) e os métodos (ações) que os objetos desse tipo podem ter. O paradigma estruturado utiliza três estruturas de controle principais: sequência, seleção (condicionais) e repetição (loops). Isso permite que os programadores controlem o fluxo de execução do programa de maneira mais clara e organizada. | Java, Python, C++, Ruby, Swift, Kotlin. |

2.

C# -> Programação Estruturada, OO, funcional...

R -> Programação OO, Vetorial, Interativa...

Prolog -> Programação Lógica, declarativa...

Lua -> Programação OO, procedural, declarativa, funcional...

Haskell -> Programação funcional...

3.

Programação Orientada a Agentes(POA), a principal característica desse paradigma se dá que os Agentes são entidades autônomas e elas tem seu próprio objetivo que é dado por um projetista de software, por exemplo. O agente busca atingir seu objetivo da melhor forma possível. Os agentes podem variar em complexidade, desde sistemas simples até entidades sofisticadas que incorporam inteligência artificial.

A Programação Orientada a Agentes é frequentemente aplicada em simulações computacionais de sistemas complexos, como tráfego urbano, ecossistemas, economias, sistemas sociais, redes de sensores e muito mais. Ela também é usada em jogos de videogame para criar personagens não jogáveis (NPCs) com comportamentos realistas e interativos.

Exemplos de linguagens: Jason, JADE, NetLogo, AnyLogic, etc.