

# Laboratorio 4: Paradigma Orientado a eventos

Rodrigo Mardones Aguilar

9/6/2020

# Indice

1. Introduccion.
2. Descripcion del problema.
3. Descripción del paradigma.
4. Análisis del problema.
5. Diseño de la solución.
6. Aspectos de la implementación.
7. Instrucciones de uso.
8. Resultados y Autoevaluación.
9. Conclusiones.
10. Referencias.

# Introducción

Los Paradigmas de programación son modelos o patrones de trabajo, los cuales nos permiten resolver problemas abordando de distintas manera la ejecución de la solución.

Es preciso señalar que indiferente de los lenguajes nuevos, modernos y sus herramnientas propias asociadas, siempre se regirán por al menos uno o más paradigmas de programación. Pues son estos quienes nos permiten analizar de buena manera.

## Objetivos generales

Para este laboratorio se plantea crear una pieza de software dentro del paradigma de programación orientado a eventos que tome lo desarrollado en el informe anterior para realizar una interfaz que permita interactuar con la simulación de un “controlador de versiones” como lo es GIT.

## Objetivos especificos

Para abordar el problema se plantean lo siguientes objetivos especificos

- Diseño de la solución.
- Aspectos de la implementación.
- Instrucciones de uso.
- Resultados y Autoevaluación.
- Conclusiones.

## Descripción del problema

## Descripción del paradigma

## Análisis del problema

## Diseño de la solución

## Aspectos de la implementación



## Instrucciones de uso

## Resultados y Autoevaluación

## Conclusiones

## Referencias