










UD1: INTRODUCCIÓN Á PROGRAMACIÓN

1

Elabora unha táboa clasificando os diferentes linguaxes de programación.

- Na seguinte páxina tes a táboa xa creada e cuberta co 1º exemplo para facilitar a incorporación dos seguintes.
- Debes completar a táboa con, polo menos, 10 linguaxes máis de programación e debe haber exemplos dos tres tipos (compilados, interpretados e híbridos).
- Como xa se comentou na aula, moitas veces a clasificación non é categórica, pois só algúns linguaxes poden ser catalogados como compilados ou interpretados puros, estando algúns nunha difusa fronteira.
- Unha vez entregadas as tarefas, discutiremos entre todos, na aula, os resultados.

LINGUAXE	TIPO	UTILIDADES PRINCIPAIS	LANZAMENTO	LOGO
Golang (Go)	COMPILADO	Apps, páxinas web, AI, cloud services, etc.	2009	
Python	INTERPRETADO	Aplicacións web, analizar datos, automatizar operación, etc.	1991	
C++	COMPILADO	Navegadores web, sistemas operativos, bases de datos, etc.	1980	
Erlang	COMPILADO	Creación de sistemas concurrentes, distribuidos e tolerante a fallos	1986	
Haskell	COMPILADO	Programación funcional, evaluación de expresións, manipulación de funcións, etc	1990	

Rust	COMPILADO	Aplicación web e programas de red	2010	
JavaScript	HÍBRIDO	Manipulación do DOM, manexo de eventos, comunicación con servidores, etc.	1995	
PHP	INTERPRETADO	Recopilar datos de formularios, xerar páxinas con contenidos dinámicos,	1994	
Java	HIBRIDO	Motores de procesamentos de datos, traballo con conxuntos de datos complexos, etc.	1995	
Ruby	INTERPRETADO	Utilizano sitios web como o de Airbnb, Soundcloud ou Twitch	1995	