**Nombre**: Santiago Echeverri Amariles

**Carrera**: ingeniería informática

**Materia**: algoritmos y programación

**Cedula**: 1040050226

**Correo**: [santiago\_echeverri11202@elpoli.edu.co](mailto:santiago_echeverri11202@elpoli.edu.co)

**PARADIGMAS DE PROGRAMACION**

El**término paradigma** se utiliza para denominar algo que se toma como modelo, que es único en su clase y puede citarse como ejemplar. Sin embargo, no necesariamente debe ser algo que debe imitarse.

En gramática se define desde la retórica para referirse a una fábula o parábola, mientras que su uso más aceptado se utiliza para hacer referencia al máximo exponente de un tema. Un ejemplo podría ser un suceso paradigmático, el que, por ser único en su clase, se puede dar como ejemplo.

También forma parte en**expresiones etimológicas o en vocabulario científico**, y alude a los modelos de conocimiento que son aceptados por la comunidad científica.

**Un paradigma de programación es un estilo de desarrollo de programas**. Es decir, un modelo para resolver problemas computacionales. Los lenguajes de programación, necesariamente, se encuadran en uno o varios paradigmas a la vez a partir del tipo de órdenes que permiten implementar, algo que tiene una relación directa con su sintaxis.

Los principales paradigmas de programación son:

* **Imperativo**. Los programas se componen de un conjunto de sentencias que cambian su estado. Son secuencias de comandos que ordenan acciones a la computadora.
* **Declarativo**. Opuesto al imperativo. Los programas describen los resultados esperados sin listar explícitamente los pasos a llevar a cabo para alcanzarlos.
* **Lógico**. El problema se modela con enunciados de lógica de primer orden.
* **Funcional**. Los programas se componen de funciones, es decir, implementaciones de comportamiento que reciben un conjunto de datos de entrada y devuelven un valor de salida.
* **Orientado a objetos.** El comportamiento del programa es llevado a cabo por objetos, entidades que representan elementos del problema a resolver y tienen atributos y comportamiento.

Otros son de aparición relativamente reciente y no forman parte del grupo principal:

* **Dirigido por eventos**. El flujo del programa está determinado por sucesos externos (por ejemplo, una acción del usuario).
* **Orientado a aspectos**. Apunta a dividir el programa en módulos independientes, cada uno con un comportamiento bien definido.

Cada paradigma es ideal para la resolución de un conjunto de problemas particular, por lo que no puede decirse que uno sea necesariamente mejor que otro.

Bibliografía sacada de:

https://www.4rsoluciones.com/tag/paradigma-de-programacion/