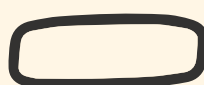
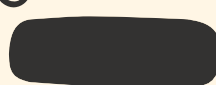




# CONCEPTOS Y FUNCIONES DE UNA LIBRERIA



CRUZ CRUZ DIEGO



## ¿QUÉ ES UNA LIBRERIA?

Una Librería de Programación es un conjunto de herramientas y funciones predefinidas que pueden ser utilizadas por los desarrolladores para llevar a cabo tareas específicas en sus programas.



## CARACTERÍSTICAS

**Modularidad:** Dividen el código en unidades independientes y reutilizables.

**Encapsulamiento:** Ocultan la complejidad interna de la implementación.

**Facilidad de uso:** Ofrecen interfaces simples para acceder a su funcionalidad.



## FUNCIONES



**Acceso a recursos del sistema:** Permiten leer y escribir archivos, acceder a dispositivos de entrada/salida y realizar operaciones de red.

**Manipulación de datos:** Ofrecen funciones para ordenar, filtrar, buscar y transformar datos.

**Implementación de algoritmos:** Proporcionan algoritmos predefinidos para tareas como búsqueda, ordenamiento, criptografía y procesamiento de imágenes.



## TIPOS

**Librerías estándar:** Incluidas en el lenguaje de programación.

**Librerías de terceros:** Desarrolladas por la comunidad de programadores.

**Librerías específicas de dominio:** Diseñadas para áreas específicas como desarrollo web, aprendizaje automático o desarrollo de juegos.



## EJEMPLOS DE LIBRERÍAS

**PYTHON:** NumPy, Pandas, Matplotlib

**JAVA:** Spring Framework, Hibernate, Apache Commons

**C++:** Standard Library, Boost, OpenCV

[https://www.unir.net/ingenieria/revista/librerias-](https://www.unir.net/ingenieria/revista/librerias-programacion/#:~:text=Una%20librer%C3%ADa%20de%20programaci%C3%B3n%20es,o%20necesidades%20comunes%20de%20desarrollo.)

[programacion/#:~:text=Una%20librer%C3%ADa%20de%20programaci%C3%B3n%20es,o%20necesidades%20comunes%20de%20desarrollo.](https://www.unir.net/ingenieria/revista/librerias-programacion/#:~:text=Una%20librer%C3%ADa%20de%20programaci%C3%B3n%20es,o%20necesidades%20comunes%20de%20desarrollo.)