

LIBRERIA



1. ¿QUE ES UNA LIBRERIA?

Una libreria es un conjunto de archivos que se utiliza para desarrollar software. Suele estar compuesta de codigo y datos, y su fin es ser utilizada por otros programas de forma totalmente autónoma





Las librerías, también llamadas "frameworks", consisten en archivos de código a los que llamamos al principio de la página, por ejemplo, un librería javascript será un archivo en javascript que insertamos al principio de la página.

2. DEFINICIÓN

Conjunto de funciones que se identifican con un nombre y que tenemos que llamar al principio del programa para utilizar unas funciones concretas



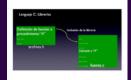


3. TIPOS DE LIBRERIAS

Tipos de librerías las librerías pueden ser caseras o externas, en función de si están creadas por ti o por otros programadores.

1. Librerías estáticas: se graban en un programa como ejecutables, se puede borrar sin problemas ya que el programa seguirá funcionando con la función necesaria.

2. Librerías dinámicas: son distintas a las estáticas en tanto en cuanto no se copian en el programa al compilarlas, las subrutinas son cargadas en tiempo de ejecución, en vez de enlazarse en tiempo de compilación.





5. LIBRERIAS MÁS USUALES

Stdio.h ----- funciones de entrada salida

Conio.h ----- más funciones de entradasalida Math.h ----- funciones matemáticas

Stdlib.h ---- más funciones matemáticas

Ctype.h ---- funciones de conversión de

caracteres

String.h ----- funciones de cadena

Graphics.h ---- funciones graficas

6. LIBRERIAS MAS POPULARES PARA CADA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Javascript: Jquery, Mootols, Momen t.js, anime.js, ramda, D3.js, Chart.js, MathJS, Hammer.js, Glimmer.js, etc.

C++: iostream, cmath, cstring, ctime, algo rithm, etc.

Python: matplotlib, seaborn, bokeh, Numpy, Scipy, Pandas, Numba, gensim, etc.

