



# LIBRERIA



## 1. ¿QUE ES UNA LIBRERIA?

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

Las librerías más usadas de C



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 entrada salida  
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, Mootools, Moment.js, anime.js, ramda, D3.js, Chart.js, MathJS, Hammer.js, Glimmer.js, etc.

**C++:** iostream, cmath, cstring, ctype, algorithm, etc.

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

