

# UNIDAD PRIMERA

## ACTIVIDADES

### Consulta en internet acerca de:

1. Distintos paradigmas de programación: Historia, características generales.
2. Distintos lenguajes ensambladores: Historia, características, ejemplos,...
3. Distintos lenguajes de programación estructurados de alto nivel: Historia características, ejemplos,...
4. Distintos lenguajes de programación orientados a objetos: Historia, características, ejemplos,...
5. Algunos lenguajes de programación de propósito específico: robótica, música, etc.
6. Programación Reflexiva.
7. Computación en la Nube y Computación en la Niebla "fog computing"
8. Metodologías ágiles, Programación Extrema, Programación Orientada a Aspectos.
9. Lenguajes de servidor y de cliente.
10. Lenguajes de programación singulares (raritos).

### Ejercicios

1. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar un lenguaje de programación de alto nivel?.
2. ¿Podemos decir que programa y algoritmo son la misma cosa? ¿por qué?.
3. Especifica ordenadamente las fases a seguir en la realización de un programa.
4. ¿Qué es un ensamblador? ¿Qué características tiene un lenguaje ensamblador?.
5. Escribe las principales diferencias entre compilador e intérprete.
6. ¿Cuáles son los pasos a seguir en la fase de compilación de un programa?.
7. La utilización de datos y casos de pruebas es fundamental en el desarrollo de un programa. Razona dicha afirmación y explica cuando deben utilizarse.
8. Explica las principales diferencias entre lenguajes de bajo y alto nivel.
9. ¿Tienen el mismo propósito la memoria auxiliar y la central? . Explica la respuesta.
10. ¿Qué entendemos por interfaz?.
11. ¿Qué significa documentar un programa?.
12. Piensa en un proceso sencillo de la vida diaria y escribe su interfaz: propósito o función que realiza, entradas, precondiciones, salidas y postcondiciones.
13. Intercambia el ejercicio anterior con un compañero y anota los posibles errores que contenga. Coméntaselos después.
14. Escribe un diseño para hacer una tarta de cumpleaños.