

# Lenguajes de programación

11 de Febrero de 2015

Introducción El presente trabajo es la actividad numero dos del curso de Programación y lenguaje Fortran impartido en la Universidad de Sonora. En el cual se pretende dar relacionarnos de manera más directa con los diferentes lenguajes, principalmente los mas comunes. Además se realiza una tabla comparativa, donde muestran las características relevantes de cada lenguaje.

## Tabla de Información

Nombre	Paradigma	Creadores	Año de aparicion	Extensión de archivo	Ejemplo
Python	Multiparadigma	Guido van Rossum	1991	.py, .pyc, .pyd, .pyo,	hola. pyo
ANSI C	Imperativo, estructurado	Dennis M. Ritchie	1972	.h, .c	assert.h
Fortran	Multiparadigma, estructurado	IBM	1957	.f, .for, .f90, .f95	integral.f
Java	Imperativo	Sun microsystems	1995	.java, .class, .jar, .jad	java.jad
Ruby	Reflexivo	Yukihiro Matsumoto	1995	.rb, .rbw	ruby.rbw
C++	multiparadigma, imperativo, programación genérica.	Bjarne Stroustrup	1983	.h .hh .hpp .hxx .h++ .cc .cpp .cxx .c++	azar.c++

## Codigos para ejecutar juego en diferentes lenguajes

- C:

```
/* Hello World in C, Ansi-style */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
int main(void)
{
    puts("Hola! Trataré de adivinar un número."
        "Piensa un número entre 1 y 10.Hello World!");
    sleep(5);
    puts("Ahora multiplícalo por 9.");
    sleep(5);
    puts("Si el número tiene 2 dígitos, súmalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si
    sleep(5);
    puts("Al número resultante súmale 4.");
    sleep(10);
    puts("Muy bien. El resultado es 13 :3");
    return(EXIT_SUCCESS);
}
```

- C++:

```
/* Hello World in C, Ansi-style */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
int main(void)
{
    puts("Hola! Trataré de adivinar un número."
        "Piensa un número entre 1 y 10.Hello World!");
    sleep(5);
    puts("Ahora multiplícalo por 9.");
    sleep(5);
    puts("Si el número tiene 2 dígitos, súmalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si
    sleep(5);
```

```
puts("Al número resultante súmale 4.");
sleep(10);
puts("Muy bien. El resultado es 13 :3");
return(EXIT_SUCCESS);
}
```

- Fortran90:

```
program hello
write(*,*) 'Hola! Trataré de adivinar un número. Piensa un número entre 1
call sleep(5)
write(*,*) 'Ahora multiplícalo por 9.'
call sleep(5)
write(*,*) 'Si el número tiene 2 dígitos, súmalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=
call sleep(5)
write(*,*) 'Al número resultante súmale 4.'
call sleep(10)
write(*,*) 'Muy bien. El resultado es 13 :3'
end program hello
```

- Java:

```
// Hello World in Java
class HelloWorld {
static public void main( String args[] ) {
System.out.println( "Hola! Trataré de adivinar un número. Piensa un número
try {
Thread.sleep(5000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Ahora multiplícalo por 9." );
try {
Thread.sleep(5000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Si el número tiene 2 dígitos, súmalos entre si: Ej. 3
```

```

try {
Thread.sleep(5000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Al número resultante súmale 4." );
try {
Thread.sleep(10000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Muy bien. El resultado es 13 :3 " );
}
}

```

- Ruby:

```

# Hello World in Ruby
puts "Hola! Tratare de adivinar un numero. Piensa un numero entre 1 y 10."
sleep(5)
puts "Ahora multiplicallo por 9."
sleep(5)
puts "Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si
sleep(5)
puts "Al numero resultante sumale 4."
sleep(10)
puts "Muy bien. El resultado es 13 :3 "

```

- Python:

```

# Hello World in Python
import time
print "Hola! Tratare de adivinar un numero. Piensa un numero entre 1 y 10."
import time
time.sleep(5)
print "Ahora multiplicallo por 9."
import time
time.sleep(5)

```

```
print "Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si  
import time  
time.sleep(5)  
print "Al numero resultante sumale 4."  
import time  
time.sleep(10)  
print "Muy bien. El resultado es 13 :3 "
```