

Reporte de práctica 2

Alejandro Guirado García

13 de Febrero del 2015

1. 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 aparición	Extensión de archivo	Ejemplo
Python	Multiparadigma	Guido van Rossum	1991	.py, .pyc, .pyd, .pyo,	hola.py
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++

Códigos 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 tu número tiene un
    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 tu número tiene un
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 y 10.'
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=9. Si tu número tie
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 entre 1 y 10." );
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. 36 -> 3+6=9. Si tu n
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 multiplicalos por 9."
sleep(5)
puts "Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu numero tiene un
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 multiplicalos por 9."
import time
time.sleep(5)
print "Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu numero tiene un
import time
time.sleep(5)
print "Al numero resultante sumale 4."
import time
time.sleep(10)
print "Muy bien. El resultado es 13 :3 "

```