



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN  
PROFESOR MARCO ANTONIO MARTINEZ  
ALUMNO JUAN ANDRÉS SÁNCHEZ MÉNDEZ



## **1. HISTORIA DEL COMPUTO.**

Uno de los antecedentes más antiguos se remota a las civilizaciones griega y romana, este fue el ábaco, ya que es considerado como uno de los primeros dispositivos mecánicos-matemáticos.

Después en el siglo XVII el inventor Blaise Pascal crearía la Pascalina, una maquina que representaba los datos mediante posiciones de engranajes, los datos eran introducidos manualmente.

Sin embargo, la entrada más importante para la computación fue durante la segunda guerra mundial, ya que a partir de ese momento las computadoras pasarían a tomar mucha importancia, tanto para almacenar datos como para cálculos matemáticos. Un dato curioso es que anteriormente se les decía computador a las personas que hacían cálculos, hasta que se dieron cuenta en la guerra que las computadoras lograban hacer eso, por eso el ábaco se considera como un antecedente de la computadora, ya que ayudaba a las personas a hacer matemáticas de una manera computarizada.

Gracias a esto, en la década de los 60', la ciencia en computación comienza a formar parte de la disciplina académica en los Estados Unidos.

Actualmente la computación es el futuro de la humanidad, ya que nos hemos vuelto tan dependientes de ellas que solo estamos a la expectativa sobre ella, por eso una de las carreras del futuro es la ingeniería en computación.



## **2. HISTORIA DE LA PROGRAMACIÓN**

La historia de la programación esta directamente relacionada con la aparición de los computadores. Inicialmente la programación apareció con el código binario, este consiste en cadenas de 0s y 1s. Posteriormente aparecieron lenguajes de mas alto nivel, que en general usan palabras en ingles, los cuales son los siguientes, en estos últimos años han aparecido más:

1. JAVA
2. C

3. PYTHON
4. C++
5. VISUAL BASIC
6. SQL
7. PHO
8. RUBY
9. RUST
10. TYPESCRIPT
11. SWIFT
12. PERL
13. PASCAL
14. ERLANG
15. ELIXIR



**Paradigmas de programación.** Propuesta tecnológica adoptada por una comunidad de programadores incuestionable en cuanto a que unívocamente trata de resolver uno o varios problemas claramente delimitados.

- Programación Imperativa
- Programación funcional
- Programación lógica
- Declarativo
- POO Orientado a Objetos
- Por procedimientos