[](https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwic3cGf_u3dAhUKvlkKHWK_BFsQjRx6BAgBEAU&url=http://ugvc.espe.edu.ec/&psig=AOvVaw2Z7R_YaI5eSH-C6Vl7L7G6&ust=1538783699946876)

**UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE**

**EXTENSION-LATACUNGA**

**CARRERA: ELECTRONICA Y AUTOMATIZACION**

**PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS**

**NOMBRE:** Yupangui Edison Xavier

**FECHA:** 12/10/2018

**¿Qué es un paradigma?**

La palabra paradigma en principio no tiene relación con la informática, viene de algo mucho mas complejo, el origen de la palabra es griego y hoy en día se utiliza en frases muy bonitas para vender como:

Rompamos paradigmas

Resolvamos paradigmas

El problema de estas frases en realidad es que no tienen sentido si no tienen un contexto, la palabra paradigma se podría aplicar a cualquier área y en cualquier contexto, ese es el verdadero problema.

Antes de definir la palabra paradigma te comparto lo siguiente: Para que exista un paradigma tiene que existir un problema

Esto nos abre el panorama de lo que representa un paradigma, te voy a dar un ejemplo y después te doy una definición.

Tenemos a 10 personas en un cuarto y les proponemos una tarea, que salgan del cuarto en el que se encuentran, el único hecho es que el cuarto no tiene puertas o ventanas.

Una persona puede intentar por fuerza bruta romper una pared. Otra personas puede intentar escarbar para atravesar el muro, otra puede buscar un acertijo, etc.

En realidad tenemos algo que observar:

El problema está definido, es salir del cuarto. Cada quien puede abordar el problema como quiera, puede ser que si necesitamos agrupar las soluciones que intentan, el que intenta patear la pared y el que intenta golpear están utilizando el mismo paradigma: la fuerza bruta los que están intentando escarbar atraves del muro y los que intentan encontrar un acertijo están intentando utilizar otro paradigma y así podríamos clasificar las diferentes soluciones.

Después del ejemplo vamos a la definición de paradigma: Paradigma se puede definir como un modelo o un patrón, esto quiere decir que un paradigma tiene un conjunto de normas o reglas que debemos de seguir para asegurarnos que estamos aplicando lo que el paradigma dice.

Podríamos decir: Para un determinado problema podemos aplicar diferentes paradigmas para llegar a una solución. En otras palabras con lo que ya vimos en el ejemplo y describimos en la definición podemos decir: Para determinado problema podemos aplicar diferentes modelos/metodologías/técnicas/patrones para llegar a una solución.

Paradigmas de programación

Ahora que ya podemos definir la palabra paradigma hablemos de los paradigmas de programación. Podemos decir que los paradigmas son propuestas que podemos adoptar o seguir para solucionar un problema. Por eso es mucho mas importante antes de escribir código 2 cosas:

1 Conocer el problema lo mejor posible

2 Conocer los modelos/metodologías/técnicas/patrones que podemos aplicar.

De nada sirve que tu código compile y en algunas casos que solucione el problema si es que otro paradigma podría resolverlo de mejor modo o evitarte horas de trabajos extras y sin sentido, esa es la razón mas importante para conocer los paradigmas, muchos desarrolladores descubren que están abordando un problema de forma equivocada ya casi al terminar la solución y eso puede ser un golpe duro para el proyecto y para el desarrollador.

Tipos de paradigmas.

Describiremos los tipos de paradigmas mas implementados y que deberíamos de conocer, aunque todos los días se inventan más paradigmas.

Paradigma estructurado

El paradigma de la programación estructurado es probablemente el más usado para iniciar en la programación, muchas personas lo utilizan y no saben que esta utilizando un paradigma. Tiene reglas muy sencillas:

El inicio del archivo es el inicio de la programación y el final del archivo es el final de la programación; en otras palabras es secuencial.

Se pueden utilizar instrucciones de control como las condicionales (if)

Se pueden utilizar instrucciones de iteración (Bucles)

Como puedes ver quedan de lado conceptos complejos como los objetos, clases, métodos y otros elementos, en realidad podemos ver que es lo básico que nos enseñan cuando iniciamos en la programación y pocas veces nos dicen que estamos aplicando un paradigma.