



Paradigmas de Linguagem de Programação

EDUARDO HABIB BECHELANE MAIA

HABIB@CEFETMG.BR

O que é um Paradigma?



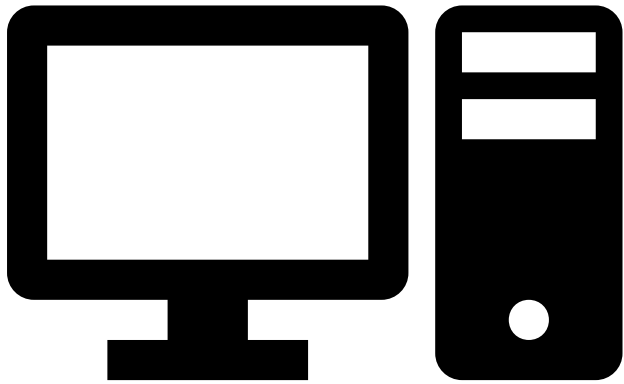
É um modelo imperativo de uma realidade



Permite organizar as ideias com vista:

Ao atendimento
dessa realidade
À determinação de
qual é a melhor
forma de atuar sobre
essa realidade

O que é Paradigma de Programação?



Modelo, padrão ou estilo de programação suportado por linguagens que agrupam certas características comuns.

Características de Paradigmas de Programação



Gramática e
significado bem
definidos:

sintaxe: gramática
(forma);
semântica:
significado].



Implementável
(executável):

com eficiência
“aceitável”.



Universal:

deve ser possível
expressar todo
problema
computável.

Propriedades Desejáveis

Legibilidade

Confiabilidade

Eficiência

Facilidade de
aprendizado

Ortogonalidade

Reusabilidade

Modificabilidade

Portabilidade

Por que tantas Linguagens?



PROPÓSITOS DIFERENTES



AVANÇOS TECNOLÓGICOS



INTERESSES COMERCIAIS



CULTURA E BACKGROUND
CIENTÍFICO

Paradigma estruturado

O Paradigma Estruturado



Em linguagens puramente imperativas (Assembly) é muito fácil o programador criar códigos de difícil leitura

Ex: Saltos



Programação estruturada

programador tem maior controle sobre o fluxo de execução do programa.

Estruturas de sequência

Estruturas de decisão

Estruturas de iteração

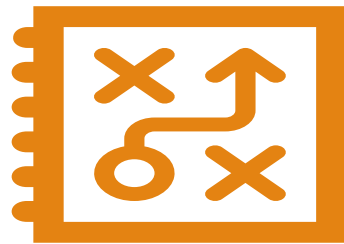


Comandos são organizados em grupos, chamados funções, que podem ser evocados em momentos diferentes.

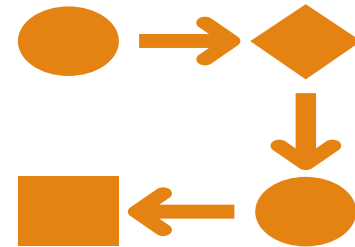
Elementos



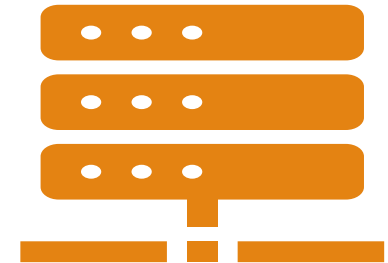
Definição de
tipos de dados



Expressões e
atribuições



Estruturas de
controle de fluxo



Definição de
sub-rotinas

Vantagens do modelo estruturado



Eficiência



Paradigma dominante e bem estabelecido



Modelagem natural de aplicações do mundo real



Melhor controle sobre o fluxo de execução do código



É fácil de se entender.



Ainda se foca em como a tarefa deve ser feita e não em o que deve ser feito.



Pode gerar códigos confusos

tratamento dos dados são misturados com o comportamento do programa.

Desvantagens do paradigma estruturado

Alguns exemplos

Ada

Algol

Basic

C

PHP

Cobol

Fortran

Pascal

Python

Paradigma Orientado a objetos

O Paradigma Orientado a Objetos



Aplicação é estruturada em módulos (classes).

Que agrupam um estado (atributos).
• e operações (métodos) sobre este.



Classes podem ser estendidas e/ou usadas como tipos.



Encapsulamento.



Reuso de código.



Facilidade de manutenção.



Polimorfismo.

Vantagens do Paradigma Orientado a Objetos



Todas as do paradigma
estruturado.



Estimula:

Modularidade;
Reusabilidade;
Extensibilidade.



Aceitação comercial crescente.

Alguns exemplos de linguagens do modelo OO

C++

C#

Java

VB.NET

Object
Pascal

Objective-
C

Python

Smalltalk

Funcional

Paradigma funcional



Alto nível
de
abstração



Ela enfatiza
a aplicação
de funções.



Soluções
elegantes,
concisas e
poderosas.



Resultados
das funções
dependem
apenas dos
valores de
entrada.



Forte
fundament
ação
teórica.



Reutilização

Paradigma funcional



Ausência de estados

Tudo é função

Paradigma funcional



Por que estudar o paradigma funcional?

Visão clara de conceitos fundamentais

- Abstração
- Recursão
- Genericidade, sobrecarga, etc.

Ajuda na programação em outros paradigmas



Possibilita

Alta produtividade

Programas mais concisos

Menos erros

Quick sort – Haskell

```
qs [] = []  
qs (x:xs) = qs [y | y <- xs, y < x]  
            ++ [x]  
            ++ qs [y | y <- xs, y >= x]
```

```
int particao(int vec[], int inicio, int  
fim) {  
    int i, j;  
    i = inicio;  
    for (j = inicio + 1; j <= fim; ++j) {  
        if (vec[j] < vec[inicio]) {  
            ++i;  
            troca(&vec[i], &vec[j]);  
        }  
    }  
    troca(&vec[inicio], &vec[i]);  
    return i;  
}
```

Exemplo



Vantagens:

Alto nível de abstração

- Programas pequenos, claros e rápidos.



Desvantagens

Podem vir a ser menos eficientes.



Exemplos:

Lisp, ML, Miranda e Haskell

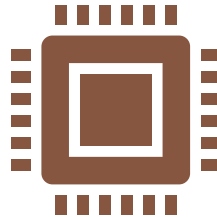
Paradigma funcional

Paradigma Paralelo e Distribuído

Introdução



Poder de processamento das máquinas está crescendo rapidamente.

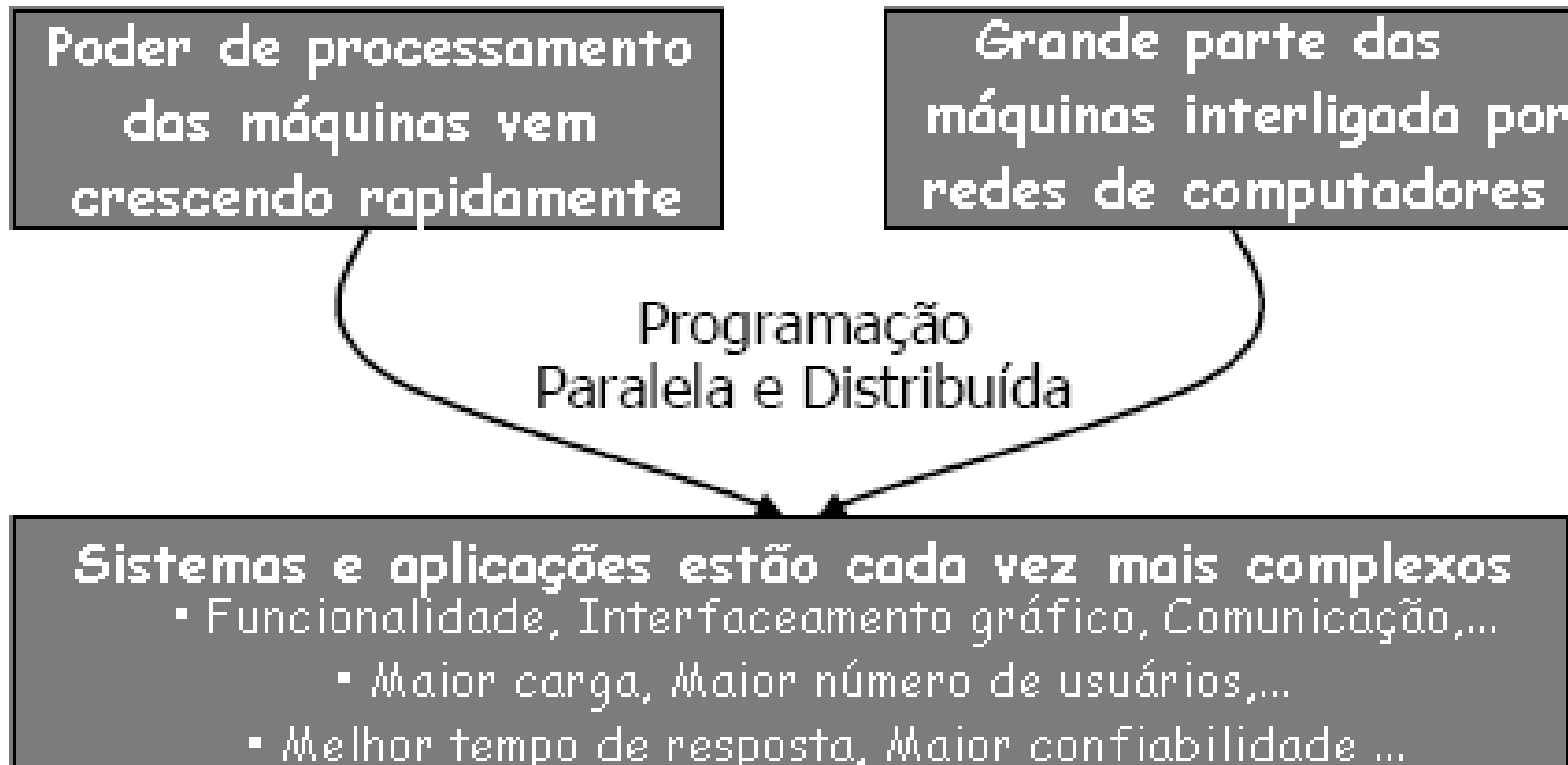


Grande parte das máquinas são interligadas por redes



Sistemas e aplicações estão cada vez mais complexos.

Introdução



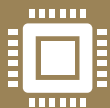
Paradigma paralelo



Consiste em executar simultaneamente várias partes de uma mesma aplicação.



Tornou-se possível a partir do desenvolvimento de sistemas operacionais multi-tarefa, multi-thread e paralelos.



As aplicações são executadas paralelamente:

Em um mesmo processador.

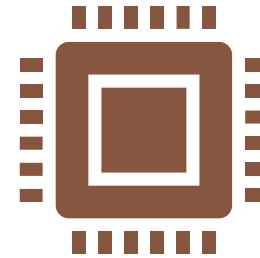
Em uma máquina multiprocessada.

Em um grupo de máquinas interligadas que se comporta como uma só máquina.

Paradigma Distribuído



Consiste em executar aplicações cooperantes em máquinas diferentes.



Tornou-se possível a partir da popularização das redes de computadores.

Intranets

Internet

Outras redes públicas ou privadas

Paralelo	Distribuído
Fortemente acoplados	Fracamente acoplados
Sistemas paralelos são mais previsíveis	Mais imprevisíveis
Troca de mensagens são praticamente em tempo real	Troca de mensagens influenciada pela rede
Maior controle sobre os recursos computacionais	Menor controle sobre os recursos computacionais

Diferenças entre sistemas paralelos e distribuídos

Vantagens

Ambos

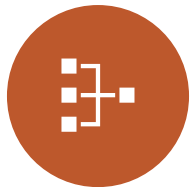
- Maior poder computacional
- Aumenta a vazão
- Compartilhamento de recursos
- Mais confiáveis
- Reutilização

Para os sistemas distribuídos

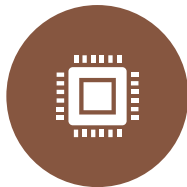
- Separação física possibilita independência
- Escalável

Para os sistemas paralelos

- Diminui a latência



HETEROGENEIDADE DO
SISTEMA



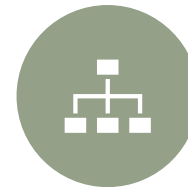
SINCRONIZAÇÃO DAS
CÓPIAS OU CACHE (SE
HOVER);



AUMENTO DA VAZÃO
IMPLICA EM AUMENTO
DO USO DA REDE;



TRANSPARÊNCIA NO
ACESSO PARALELO NÃO
É FÁCIL DE SE
IMPLEMENTAR.



GERENCIAMENTO DO
SISTEMA



CONTROLE DE ACESSO
AOS RECURSOS
COMPARTILHADOS



FALHAS DA REDE
PODEM COMPROMETER
O SISTEMA.



SEGURANÇA E SIGILO.

Desvantagens Sistemas Distribuídos



Integração de
paradigmas

Aumentar o
domínio da
aplicação



Cautela

Não viole
princípios básicos

Tendências