###### Licenciatura en Ingeniería de Software

###### Programación Visual III

|  |  |
| --- | --- |
| UNIDAD I, Introducción a la programacion | Tarea # 2 |
| Nombre: Jaime Alejandro Sanchez Laguna | Fecha:24/03/2019 |

|  |
| --- |
| Programación Estructurada |
|  | Programación Visual  Este concepto en programación visual es erróneo ya que este es aquel que por medio de iconos puedes ir creando programas sin tener un lenguaje textual atrás de el la programación visual  (programación visual) se refiere al desarrollo de software donde las notaciones gráficas y los componentes de software manipulables interactivamente son usados principalmente para definir y componer programas. La programación visual se define comúnmente como el uso de expresiones visuales(tales como gráficos, animación o iconos) en el proceso de la programación. |
|  | Programación Orientada a Objetos  tiene como objetivo el desarrollo computacional basado en una colección de objetos que están interrelacionados y trabajan conjuntamente para resolver un problema. Surge dentro de los paradigmas de la programación como un enfoque diferente al momento de obtener soluciones computacionales. |
|  | Programación Orientada a Eventos  n en el que tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen.  Para entender la programación dirigida por eventos, podemos oponerla a lo que no es: mientras en la programación secuencial (o estructurada) es el programador el que define cuál va a ser el flujo del programa, en la programación dirigida por eventos será el propio usuario o lo que  sea que esté accionando el programa el que dirija el flujo del programa. Aunque en la programación secuencial. |
|  | ¿A qué se refiere el concepto de RAD (rapid application development)?  El método comprende el desarrollo interactivo, la construcción de prototipos y el uso de utilidades CASE (Computer Aided Software Engineering). Tradicionalmente, el desarrollo rápido de aplicaciones tiende a englobar también la usabilidad, utilidad y la rapidez de ejecución. |
|  | ¿Qué es un IDE? y mencionar ejemplos |

IDE de Programación: Un IDE es un entorno de programación que ha sido empaquetado como un programa de aplicación, o sea, consiste en un editor de código, un compilador, un depurador y un constructor de interfaz gráfica. Los IDEs pueden ser aplicaciones por sí solas o pueden ser parte de aplicaciones existentes.

ALGUNOS EJEMPLOS:

Netbeans

Eclipse

Visual Studio

Monodevelop

Editores de texto

Gedit

SublimeText

CONCLISIONES:

Vimos como los paradigmas de la programación la cual no toda va al mismo lado son diferentes a donde va orientada

Dependiendo de que sea el trabajo es el paradigma que se va a utilizar , también depende del trabajo es el lenguaje con el que se va a trabajar y dependiendo del lenguaje es el ide que se va a trabajar ya que cada lenguaje tiene un diferente entorno de desarrollo.