 

Mochila del viajero

Investigación sobre Lenguajes de programación “Go” y “C++”

Curso Introducción a la informática

Docente Jorge Agustín Pereyra

15 de noviembre 2021:

Alan Muñoz Badillo

**Investigar y contestar las siguientes preguntas.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lenguaje de programación GO** | |
| ¿Qué tipo de ejecución (compilado, interpretado, etc) tiene el lenguaje? | Es un lenguaje compilado, genera código maquina a partir del código fuentes, realizando el proceso solo una vez para determinada arquitectura. Además, es concurrente, realizada varios cálculos al mismo tiempo. |
| ¿Para qué tipo de desarrollo se utiliza normalmente el lenguaje? | Para dar soporte a backend en servicios cloud, para aplicaciones escalables de alto rendimiento, servicios subyacentes de aplicaciones web, scripting. También, ofrece herramientas para el desarrollo de aplicaciones móviles. |
| ¿Con que ide o editor de texto puede utilizar el lenguaje? Nombre de una librería o framework famoso del mismo. | GolangIDE, Goclipse, VScode. En cuanto a librería y framework está gobuffalo, QOR, fragmenta, Awesome Go, Set de Golang, Gorm, Gen. |
| Investigar y realizar en la sintaxis del lenguaje dado, la siguiente operación matemática:  x = 4  y = 5  z = x + y  mostrar por pantalla z | X := 4  y := 5  z := x + y  fmt.Println(z) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Lenguaje de programación C++** | |
| ¿Qué tipo de ejecución (compilado, interpretado, etc) tiene el lenguajCe? | Compilado y parcialmente interpretado. |
| ¿Para qué tipo de desarrollo se utiliza normalmente el lenguaje? | Navegadores WEB, Sistemas operativos, Bases de datos, bibliotecas, aplicaciones gráficas, nubes, videojuegos, compiladores. |
| ¿Con que ide o editor de texto puede utilizar el lenguaje? Nombre de una librería o framework famoso del mismo. | C++Builder, Visual Studio, CLion by JetBrains, Eclipse. En cuanto a frameworks y librerías, tenemos ASP.NET y algorithm o ctime. |
| Investigar y realizar en la sintaxis del lenguaje dado, la siguiente operación matemática:  x = 4  y = 5  z = x + y  mostrar por pantalla z | int x = 4;  int y = 4;  int z = x + y;  std::cout << z << std::endl; |