



INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA DE UN LENGUAJE ORIENTADO A OBJETOS

PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN I

Carlos Rojas Sánchez

Licenciatura en Informática

Universidad del Mar

1. Antecedentes del lenguaje
2. Características del lenguaje
3. Librerías del lenguaje

Antecedentes del lenguaje

Python es un lenguaje que data de los años 1990s, y su creación se le atribuye al neerlandés Guido van Rossum[1]. Recibió su nombre por los humoristas Monty Python.

- Se trata de un lenguaje fácil de aprender, con una sintaxis muy sencilla que se asemeja bastante al pseudocódigo. En otras palabras, poco código hace mucho.
- Su uso no está ligado a un sector concreto. Por ejemplo el lenguaje R es útil para análisis de datos, pero no puede ser usado para desarrollo web. Python vale para todo.
- Tiene una comunidad enorme, además de gran cantidad de librerías para hacer prácticamente cualquier cosa, literalmente.

- Es un lenguaje multiplataforma, por lo que el mismo código es compatible en cualquier plataforma (Windows, macOS, Linux) sin hacer nada.
- Por lo general se puede hacer desarrollos en Python más rápidamente que en otros lenguajes, acortando la duración de los proyectos.

- Desarrollo Web
- Ciencia y Educación
- Desarrollo de Interfaces Gráficos
- Desarrollo Software
- Machine Learning
- Visualización de Datos
- Finanzas y Trading

Características del lenguaje

- Es un lenguaje interpretado, no compilado.
- Usa tipado dinámico, lo que significa que una variable puede tomar valores de distinto tipo.
- Es fuertemente tipado, lo que significa que el tipo no cambia de manera repentina. Para que se produzca un cambio de tipo tiene que hacer una conversión explícita.
- Es multiplataforma, ya que un código escrito en macOS funciona en Windows o Linux y vice versa.

Librerías del lenguaje

- Un módulo o module en Python es un fichero .py que alberga un conjunto de funciones, variables o clases y que puede ser usado por otros módulos. Nos permiten reutilizar código y organizarlo mejor en namespaces.
- Una vez definido, dicho módulo puede ser usado o importado en otro fichero. Usando import podemos importar todo el contenido.