

TIPOS DE LEGUAJES

Entornos de desarrollo

Laura Díaz Cheung
DM1E

ÍNDICE

Java	3
Python	3
C/C++	4
JavaScript	4
PHP	5

Java

Lenguaje de alto nivel.

Java se usa actualmente para aplicaciones y sitios web, pero es bastante variado su uso, se usa en productividad y utilidades (procesadores de texto, hojas de cálculo...), entretenimiento, educación, comunicación y aplicaciones móviles.

- Es orientado a objetos.
- Lenguaje interpretado.
- Permite ejecución en múltiples sistemas operativos.
- Tiene un recolector de basura, facilita el borrado de elementos no necesarios.
- Mono herencia, la herencia es única. (solo se puede heredar de un padre, no de un padre y una madre. No admite herencia múltiple, se puede hacer uso de ésta mediante el uso de interfaces.
- No hay punteros.
- No es portable, necesita una máquina virtual para ser portable.

Python

Lenguaje de alto nivel.

- Lenguaje interpretado.
- Multiplataforma.
- Orientado a objetos.
- Tiene una biblioteca.
- Sirve para crear otras aplicaciones, para scripting.
- Menos estricto, más fácil de usar.

C/C++

Lenguaje de alto nivel.

- Lenguaje compilado.
- Se puede transportar fácil a otros S.O.
- Orientado a implementación de S.O.
- Lenguaje híbrido.
- Lenguaje estructurado.
- Exportable
- Permite gestión dinámica de memoria.
- Permite herencia múltiple.

JavaScript

Lenguaje de alto nivel.

Actualmente se utiliza en el lado del cliente, permite la mejora la interfaz del usuario y páginas web. Permite realizar actividades complejas en una página web.

- Lenguaje interpretado.
- Orientado a objetos.
- Compatible con la estructura de programación de C.
- Similar a los lenguajes Java y C.
- Lenguaje interpretado.
- Multiplataforma, se puede utilizar en Windows, Linux o MAC.

PHP

Lenguaje de alto nivel.

Se implemento para HTML, PHP no genera HTML, ofrece una salida de texto con codificación UTF-8.

- Lenguaje interpretado.
- No hay seguridad.
- Programación orientada a objetos.
- Muy usado actualmente, entonces hay mucha documentación sobre este lenguaje, es decir, es más fácil de aprender con éste.
- Modelo Vista/Controlador. Se puede tener de manera independiente el código que se encarga de mover los datos del que se enlaza a la interfaz.