

Bloque 1. Paradigmas de la Programación

Tarea 3:

Localizar la mayor cantidad posible de lenguajes de programación, distintos de los anteriores, y establecer sus características mediante el cumplimiento de paradigmas de cada uno de ellos. (De nuevo, se utilizará la bibliografía y la consulta a través de Internet).

- **Eiffel** → Paradigma imperativo, orientado a objetos
- **Scheme** → Programación funcional, cálculo lambda
- **Miranda** → Programación funcional, lógica combinatoria
- **Haskell** → Programación funcional, lógica combinatoria
- **Scala** → Programación funcional, lógica combinatoria
- **Simulink** → Programación reactiva
- **Oz** → Paradigma imperativo, programación reactiva, lógica, funcional, concurrente y distribuida
- **Clojure** → Programación reactiva y funcional
- **Algol** → Paradigma imperativo (procedural), estructurado
- **Delphi** → Paradigma imperativo, orientado a objetos
- **VB** → Paradigma imperativo, orientado a objetos
- **SIMULA** → Paradigma imperativo, orientado a objetos
- **C#** → Paradigma imperativo, orientado a objetos, programación funcional
- **PHP** → Paradigma imperativo, orientado a objetos, procedural, reflexivo
- **JavaScript** → Paradigma imperativo, programación funcional y basada en prototipos, scripting
- **AWK** → Paradigma imperativo, scripting
- **Perl** → Paradigma imperativo, programación funcional, orientado a objetos, reflexivo, procedural, genérica, scripting
- **TCL** → Programación funcional, procedural, orientada a objetos, scripting
- **Ruby** → orientado a objetos, reflexivo, scripting
- **ML** → Paradigma imperativo, programación funcional
- **Haskell** → Programación funcional, no estricto, modular, fuertemente tipificado
- **Clean** → Programación funcional
- **Scala** → Programación funcional, orientado a objetos
- **Objective-C** → Paradigma imperativo, orientado a objetos