

1) Paradigmas:

Paradigma	Características	Principais Linguagens
Imperativo	Programas imperativos são explícitos: Os comandos descrevem passo a passo como a computação deve acontecer. Cada passo altera o estado global da computação	C, C++, Fortran
Declarativo	O paradigma declarativo busca eliminar efeitos colaterais e possíveis erros focando em descrever <i>o que</i> o programa deve realizar, ao invés de <i>como</i> deve fazê-lo	C, SQL
Lógico	Programação Lógica tem como fundamento a lógica formal. Os programas são expressões lógicas que estabelecem fatos e regras sobre o domínio do problema	Prolog, ASP, Datalog
Orientado a Objetos	Paradigma focado no conceito de 'Objetos', que são instâncias contendo campos de dados 'atributos' e código na forma de 'métodos', que alteram os atributos dos objetos. Programas Orientados a Objetos consistem na interação entre diferentes objetos	Java, Python
Funcional	Resolve problemas através de funções. Uma função com a mesma entrada, garantidamente retornará o mesmo resultado sempre.	Lisp, Haskell

2) Linguagens

- **Java**
 - Linguagem baseada em classes, focada no Paradigma Orientado a Objetos. Roda na 'Máquina Virtual Java', gerando o próprio bytecode ao invés de ser compilada para código de máquina nativo. Foi criada em 1995 e focada em ter o mínimo de dependências externas possíveis.
- **Haskell**
 - Linguagem de propósito geral, puramente funcional e estaticamente tipada. Foi desenvolvida em 1990 para facilitar o ensino, é utilizada ainda hoje tanto na academia como na indústria.
- **Python**
 - Python é uma linguagem de alto nível de propósito geral. Python é interpretada, ou seja, programas não precisam ser compilados. Foi desenvolvida com foco em legibilidade. Por isso, indentação é uma característica obrigatória da linguagem, Python suporta múltiplos paradigmas, como imperativo, Orientado a Objetos e funcional
- **C**
 - C é uma linguagem procedural de propósito geral. Foi desenvolvida em 1972, e desenhada como uma maneira eficiente de converter código de mais alto nível para linguagem assembly. É uma linguagem compilada através de um compilador relativamente simples, e permite acesso à memória de forma permissiva e com um nível baixo.

3) Programação Orientada à Agentes

A Orientação à Agentes (AOP) é um paradigma de programação novo que pode ser entendido como uma especialização da Orientação a Objetos. Agentes podem ser entendidos como uma abstração dos Objetos. Programas são construídos na comunicação entre agentes. que são muito bem especificados com interfaces e capacidades de troca de mensagens.