Jose Luis Cardona Ramirez

ingeniera informática 8210

AyP consulta clase 1

1. Que es el internet de las cosas
2. Hacer una tabla de 3 columnas donde diga la descripción, el ejemplo y cuando se usa

el internet de las cosas se divide en dos partes claves 1 el internet q todos conocemos y otra las cosas los objetos pero no los simples sino los que tienen nodos receptores de estas ondas y circuitos que los hacen llamarse inteligentes estos tienen 4 fundamentos generales

* monitoreo reconoce lo q ocurre alrededor de ellos
* control a partir del monitoreo deben ejecutar una función apagar prender abrir cerrar, una puerta una ventana las cortinas sacar el humo encender la calefacción
* optimización saben utilizar los recursos de manera óptima
* automatización programar y ejecutar tareas que se deben hacer dia a dia

en general todos los dias estamos rodeados de el internet pero también de él (loT) ya q estamos rodeados de objetos inteligentes unos de ellos:movil, tv, calefacción autónoma, etc…

<https://youtu.be/gV7l2YOSOQ4>

2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| paradigma | descripción | ejemplo | cuando se usa |
| imperativo | Los programas se componen de un conjunto de sentencias que cambian su estado. Son secuencias de comandos que ordenan acciones a la computadora. | java **JavaScript** (abreviado comúnmente JS) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos,​ basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.. | si necesitamos decirle a un ordenador paso por paso lo q tiene q hacer estamos hablado en un lenguaje imperativo |
| declarativo | Opuesto al imperativo. Los programas describen los resultados esperados sin listar explícitamente los pasos a llevar a cabo para alcanzarlos. | SQL es un lenguaje de dominio específico utilizado en programación, diseñado para administrar, y recuperar información de sistemas de gestión de bases de datos relacionales.​ | este se le explica paso por paso entre “” por q es menos tedioso y éste resuelve algunos inconvenientes como líneas de semántica no escritas antes |
| logioco | El problema se modela con enunciados de lógica de primer orden. | prolog Prolog, proveniente del francés PROgrammation en LOGique, ​ es un lenguaje de programación lógico e interpretado usado habitualmente en el campo de la Inteligencia artificial. | se usa en el campo de la programación artificial redes neuronales que aprenden solas entre otras de las mismas ramas que las anteriores |
| funcional | Los programas se componen de funciones, es decir, implementaciones de comportamiento que reciben un conjunto de datos de entrada y devuelven un valor de salida. | LISP Lisp lenguaje de programación  **LISP** (List Processing) es un **lenguaje** diseñado para la manipulación de fórmulas simbólicas. Más adelante, nació su aplicación a la Inteligencia Artificial. La principal característica de **LISP** es su habilidad de expresar algoritmos recursivos que manipulan estructuras de datos dinámicos. | es dinámica en el mundo de la inteligencia artificial por lo que terminó incursionando en la misma, se usa para hacer trabajos rápidos y concretos |
| orientado a objetos | El comportamiento del programa es llevado a cabo por objetos, entidades que representan elementos del problema a resolver y tienen atributos y comportamiento | El **ActionScript** es un lenguaje de **programación** que crea Script (conjunto de instrucciones de un **programa**). Este lenguaje crea script en Flash, con el que crear películas con elementos interactivos. El Flash es un **programa** para crear animaciones vectoriales para páginas web. | es orientado a los trabajos didácticos por lo que sus usos son mas escolares y su sistema más sencillo de manejar |
| orientado a aspectos | Apunta a dividir el programa en módulos independientes, cada uno con un comportamiento bien definido. | **Es** un lenguaje de propósito general, **es** decir, con **Ruby** se pueden desarrollar todo tipo de aplicaciones diferentes: aplicaciones de servicio web, clientes de correo electrónico, procesamiento de datos en Backend, aplicaciones de red, etc. Cualquier cosa **que** se te ocurra puedes hacerlo con **Ruby** | es un lenguaje de programación que permite al usuario realizar lo q quiera básicamente y la otra parte es q este se utiliza para organizar cuentas de bancos dígitos en fin la palabra financiera en gran parte de sus aspectos |

<https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript#:~:text=JavaScript%20(abreviado%20com%C3%BAnmente%20JS)%20es,imperativo%2C%20d%C3%A9bilmente%20tipado%20y%20din%C3%A1mico.&text=Todos%20los%20navegadores%20modernos%20interpretan,integrado%20en%20las%20p%C3%A1ginas%20web>

<https://ferestrepoca.github.io/paradigmas-de-programacion/poo/poo_teoria/index.html>

<http://www.profmatiasgarcia.com.ar/uploads/tutoriales/apunte_lisp.pdf>

<http://www.larevistainformatica.com/ActionScript.htm#:~:text=El%20ActionScript%20es%20un%20lenguaje,animaciones%20vectoriales%20para%20p%C3%A1ginas%20web>.

<https://openwebinars.net/blog/que-es-ruby/#:~:text=Es%20un%20lenguaje%20de%20prop%C3%B3sito,ocurra%20puedes%20hacerlo%20con%20Ruby>.

<https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript#:~:text=JavaScript%20(abreviado%20com%C3%BAnmente%20JS)%20es,imperativo%2C%20d%C3%A9bilmente%20tipado%20y%20din%C3%A1mico.&text=Todos%20los%20navegadores%20modernos%20interpretan,integrado%20en%20las%20p%C3%A1ginas%20web>.

hipervínculos de la información consultada^