Paradigma de programación:

Paradigma imperativo:

* Paradigma ensamblador (dar orden tras orden a nivel hardware, utiliza instrucciones)
* Paradigma estructurado (dar orden tras orden, pero utilizando sentencias y estructuras de control)
* Paradigma orientado a objetos: (dar orden tras orden, pero siguiendo un template o plantilla)

Paradigmas declarativos:

* Paradigma funcional: tenemos funciones y solo las vamos colocando en una forma en la que se resuelva el problema.

Mortal kombat :

Videojuego de peleas

Funcionalidades:

0.- seleccionar personaje (Escorpion)

1.- ataques

2.- combos

3.- salud

4.- contra ataques