



The image is a screenshot of a presentation slide titled "Ejercicio 1.2". The slide contains a section titled "Instrucciones:" followed by three bullet points. The first bullet point says "Reúnete en equipos de 3 personas." The second bullet point says "Discután cuáles de los siguientes términos: imperativo, declarativo, von Neumann, orientado a objetos, funcional, tercera generación, cuarta generación, scripting se pueden aplicar a los siguientes lenguajes: C, C++, COBOL, Fortran, Java, Lisp, ML, Perl, Python, Visual Basic." The third bullet point says "Escribe un reporte con los resultados, sube tu reporte a Canvas en la sección de Tareas." At the bottom of the slide, there is a footer that reads "Pedro O. Pérez M., PhD. Capítulo 1". The slide is displayed in a window with a sidebar on the right containing various icons.

Ejercicio 1.2

Instrucciones:

- ▶ Reúnete en equipos de 3 personas.
- ▶ Discután cuáles de los siguientes términos: imperativo, declarativo, von Neumann, orientado a objetos, funcional, tercera generación, cuarta generación, scripting se pueden aplicar a los siguientes lenguajes: C, C++, COBOL, Fortran, Java, Lisp, ML, Perl, Python, Visual Basic.
- ▶ Escribe un reporte con los resultados, sube tu reporte a Canvas en la sección de Tareas.

Pedro O. Pérez M., PhD. Capítulo 1

1. **Imperativo:**
 - a. Descripción: Se ejecutan las instrucciones de forma secuencial.
 - b. Aplica a: C, C + +, Fortran, Java, Python, VB.
2. **Declarativo**
 - a. Descripción: Los lenguajes de programación declarativa son en los que se describe el resultado final deseado, en lugar de mostrar todos los pasos del trabajo.
 - b. Aplica a: Prolog, Lisp
3. **von Neumann**
 - a. Descripción: Cualquier lenguaje de programación que contiene un alto grado de abstracción y que está basado en la arquitectura de von Neumann.
 - b. Aplica a: Fortran, C, Java
4. **Orientado a objetos**
 - a. Descripción: Es un modelo de programación que organiza el diseño de software en torno a datos u objetos, en lugar de funciones y lógica. Un objeto se puede definir como un campo de datos que tiene atributos y comportamientos únicos.
 - b. Aplica a: C++, Java, Python, Visual Basic
5. **Funcional**
 - a. Descripción: Es un paradigma de la programación declarativa, su principal característica es hacer el mayor número de tareas en el menor tiempo, para que puedan ser utilizadas posteriormente por otras.
 - b. Aplica a: ML, Lisp
6. **Tercera generación**
 - a. Descripción: Son lenguajes de alto nivel.
 - b. Aplica a: C, C++, C#, Java, Visual Basic
7. **Cuarta generación**

Pedro González A01651517
Marla Galván A01701180

- a. Descripción: Son lenguajes que consisten en declaraciones similares a las declaraciones hechas en un lenguaje humano.
- b. Aplica a: Python, Perl

8. Scripting

- a. Descripción: Son secuencias de comandos que dependen de otras plataformas para funcionar. Compilando línea por línea.
- b. Aplica a: PHP, Python, C, C + +. Java

Referencias:

<https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/programacion-declarativa/>

<https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/Programacion-orientada-a-objetos-OOP>

<https://openwebinars.net/blog/tipos-de-lenguajes-de-programacion/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Von_Neumann_programming_languages

https://es.wikipedia.org/wiki/Programación_funcional

<https://www.codingninjas.com/blog/2018/12/08/difference-between-a-programming-language-and-a-scripting-language/>