**Identifique las diferencias que hay entre los símbolos, caracteres y sintaxis de los lenguajes de máquina, lenguajes ensambladores y lenguajes de alto nivel**

cada lenguaje de máquina de computadoras tiene una combinación de caracteres especiales y habituales, normalmente alfanuméricos. Aunque el significado de cada uno cambia un poco entre lenguajes, el significado de los caracteres especiales suele ser específico del lenguaje. Pues las diferencias son: un **Símbolo** es la representación de una idea con rasgos asociados entre ello se muestra los **caracteres** que es una pequeña unidad de información que se puede encontrar el **leguaje de maquina** Este lenguaje está compuesto por un conjunto de instrucciones que determinan acciones a ser tomadas por la máquina.

Los lenguajes de programación de computadoras de alto y de ensambladores están diseñados para permitir la comunicación entre un humano y una computadora a distintos niveles de abstracción. Un lenguaje de ensamblador requiere que un humano proporcione instrucciones directamente al hardware de la computadora, usando el caso de los lenguajes de alto nivel, los humanos trabajan con herramientas lógicas complejas y abstractas para escribir instrucciones que un programa determinado debe traducir para que la computadora comprenda

**Determine que lenguajes de programación pertenecen a las siguientes categorías:**

**Lenguajes imperativos**

El paradigma por procedimientos, es tal vez el más conocido y utilizado en el proceso de programación, donde los programas se desarrollan a través de procedimientos. Pascal C y BASIC son tres de los lenguajes imperativos más importantes. La palabra latina imperare significa dar instrucciones.

**Lenguajes declarativos**

se basa en el hecho que un programa implementa una relación antes que una correspondencia. Debido a que las relaciones son más generales que las correspondencias la programación lógica es potencialmente de más alto nivel que la programación funcional o la imperativa. El lenguaje más popular enmarcado dentro de este paradigma es el lenguaje PROLOG.

**Lenguajes orientados a objetos**

basa en los conceptos de objetos y clases de objetos. Un objeto es una variable equipada con un conjunto de operaciones que le pertenecen o están definidas para ellos. El paradigma orientado a objetos actualmente es el paradigma más popular y día a día los programadores, estudiantes y profesionales tratan de tomar algún curso que tenga que ver con este paradigma, podría decirse, que programar orientado a objetos está de moda.