



Universidad Nacional de Villa Mercedes

ESCUELA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS AMBIENTALES

Ejercicio N°1 – Aplicando los aprendido 3

Carrera: Ingeniería en Sistemas de Información.

Materia: Paradigmas de Programación.

Profesor/res: Walter Molina, Diego Puertas.

Alumno: Germán Adrián Muñoz.

Fecha de entrega: 08/10/2023

Ejercicio N°1

Considera el lenguaje JavaScript acotado al paradigma de programación orientada a objetos basado en prototipos y analízalo en términos de los cuatro componentes de un paradigma mencionados por Kuhn.

- 1. Generalización simbólica: ¿Cuáles son las reglas escritas del lenguaje?**
- 2. Creencias de los profesionales: ¿Qué características particulares del lenguaje se cree que sean "mejores" que en otros lenguajes?**

RESPUESTA

Lenguaje JavaScript (Paradigma de Programación Orientada a Objetos basado en Prototipos)

- 1. Generalización simbólica:**
 - JavaScript en el paradigma orientado a objetos basado en prototipos tiene reglas similares a las de la programación estructurada, pero también introduce conceptos orientados a objetos, como prototipos.
 - En lugar de clases, JavaScript utiliza prototipos para la herencia y la creación de objetos. Se pueden crear objetos y definir métodos y propiedades directamente en los prototipos de objetos existentes.
 - Se utilizan los mismos tipos de datos (números, cadenas, booleanos, etc.) y operadores que en la programación estructurada.
- 2. Creencias de los profesionales:**
 - En la programación orientada a objetos basada en prototipos de JavaScript, se cree que las características particulares del lenguaje, como la flexibilidad en la creación y modificación de objetos, son "mejores" en comparación con otros lenguajes orientados a objetos basados en clases.
 - La capacidad de agregar propiedades y métodos a los prototipos existentes de objetos facilita la creación de código dinámico y extensible.