

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.

1. 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.