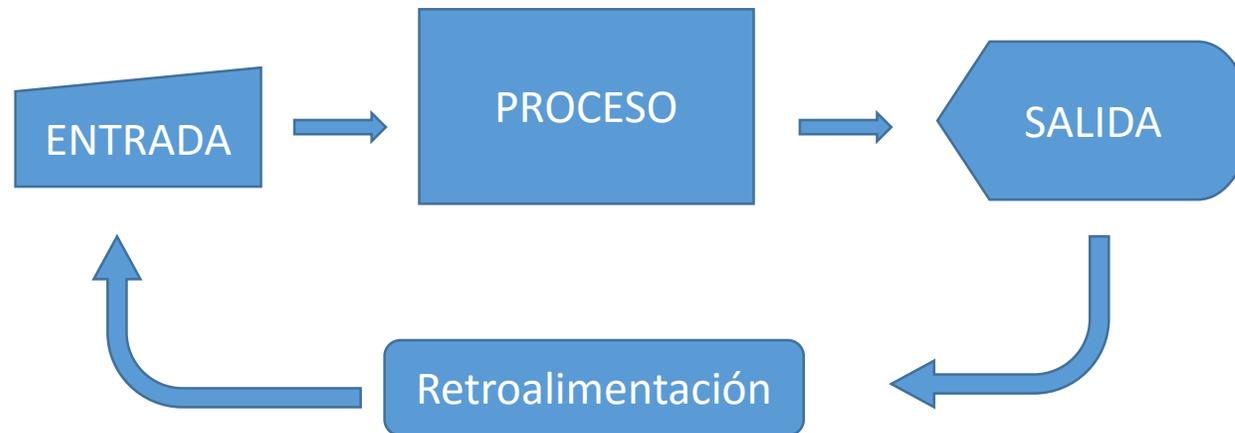


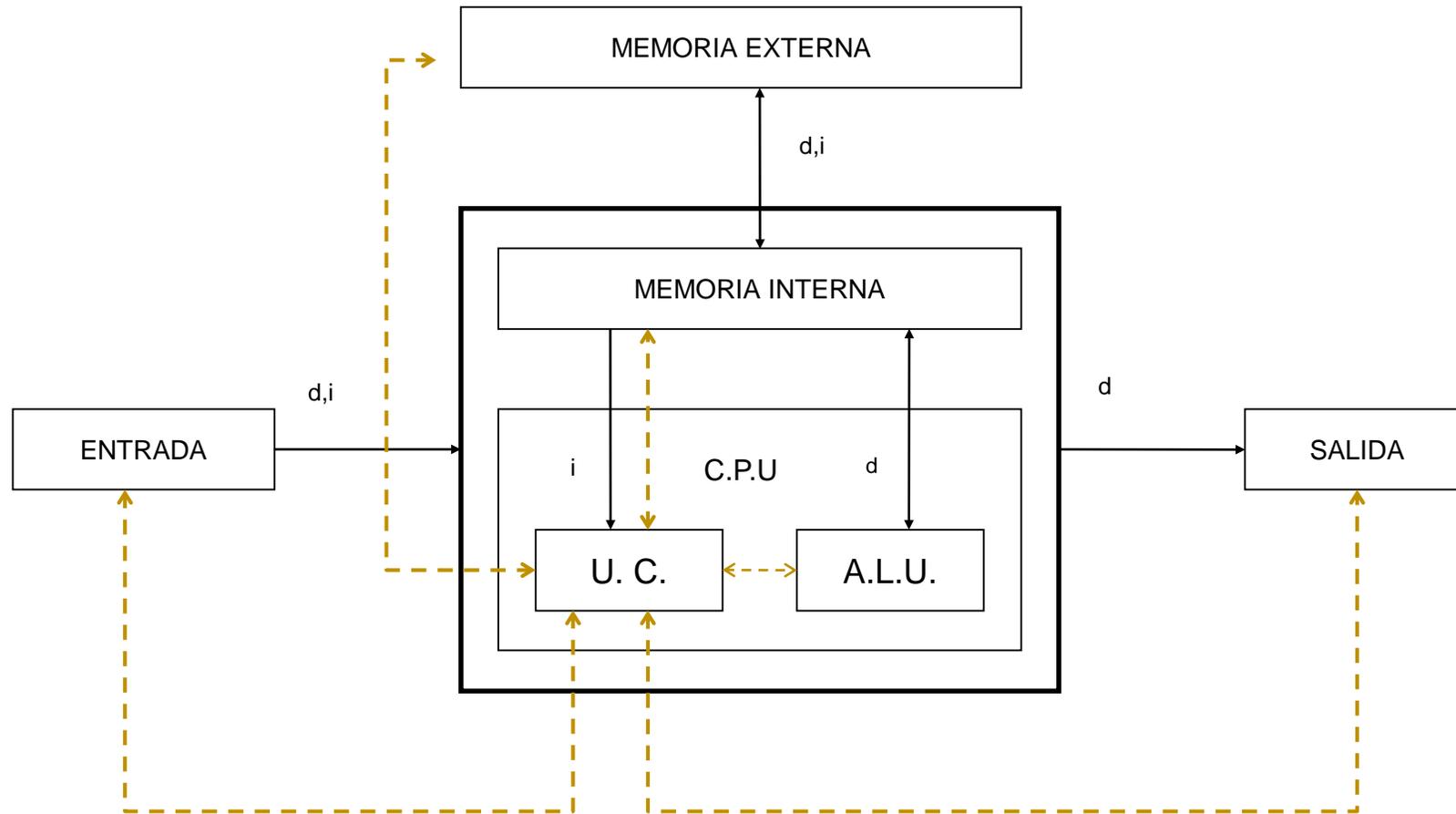
LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN TIPOS

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Lenguaje de programación: Conjunto de símbolos y palabras (vocabulario o léxico) y conjunto de reglas (sintaxis y semántica) que permiten agrupar los símbolos para resolver **algoritmos** en un ordenador.

Algoritmo: un conjunto prescrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite realizar una actividad.





Arquitectura de Von Neumann

TIPOS DE LENGUAJES

Lenguajes de bajo nivel: basados directamente en la máquina de Von Neumann.

Lenguaje máquina (B7 00 FF) y ensamblador (Mov ax,FF)

- Las instrucciones del lenguaje son las instrucciones del microprocesador.
- Es exclusivo de cada ordenador.
- Es difícil y costoso de programar.

Lenguajes de alto nivel: basados en máquinas abstractas, que facilitan la comprensión por personas.

- Instrucciones más flexibles y potentes.
- Necesita un traductor para convertir el programa a lenguaje máquina.
- No depende del procesador.

Procedurales (Describen los pasos a seguir para encontrar la solución)

Imperativos. (C, FORTRAN, BASIC, JAVA, PHP..)

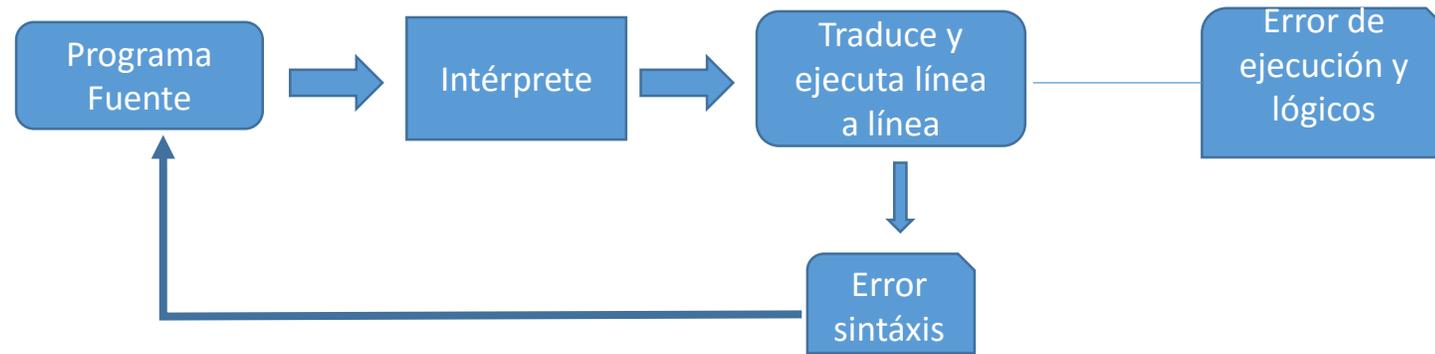
Orientados a objetos. (ADA, C++, PYTHON. RUBY ...)

Declarativos (Describen el problema a solucionar)

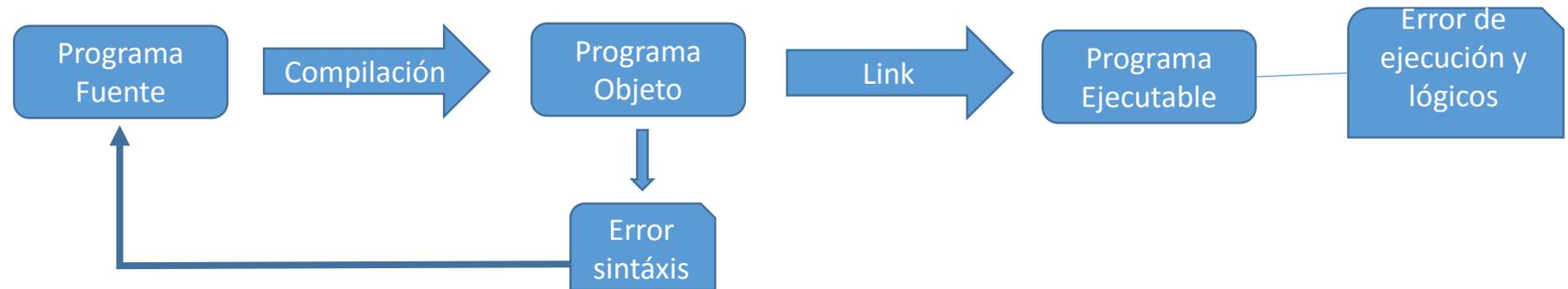
Funcionales . (SQL, HTML, XML...)

Lógicos. (PROLOG)

INTERPRETADO



COMPILADO



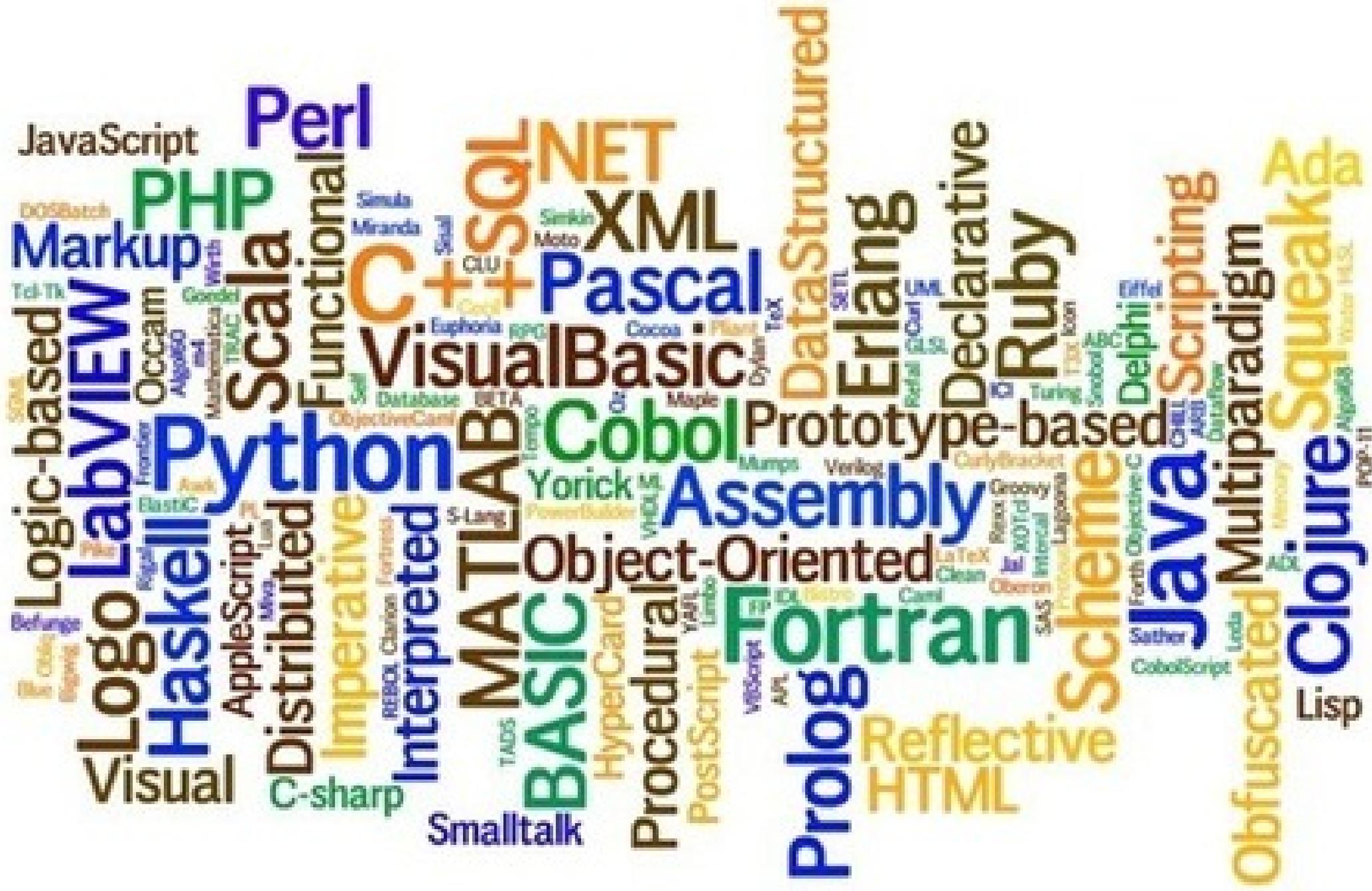
Un intérprete puede ejecutar un programa directamente, incluso sin estar completo. Un compilador ha de traducirlo completamente antes de ejecutarlo.

Un programa interpretado ocupa poca memoria.

Un programa compilado es más rápido.

El compilador crea un ejecutable independiente del propio compilador.

Un programa interpretado necesita siempre su intérprete.



FASES DESARROLLO DEL SOFTWARE

