

The logo for UNIP (Universidade Paulista) features the word "UNIP" in a bold, yellow, italicized sans-serif font with a black outline and a slight drop shadow.

UNIVERSIDADE PAULISTA

Paradigmas de Linguagens

Paradigmas



Professora Sheila Cáceres

Paradigma Imperativo

- Paradigma mais antigo fundamentado no modelo computacional clássico de John Von Neumann.
- Programa e variáveis são armazenados juntos.
- O programa contém uma série de comandos para executar cálculos, atribuir valores a variáveis, obter entradas, produzir saídas ou redirecionar o controle para outro ponto nessa série de comandos
- **Linguagens:** C, Ada, Perl, Cobol, Fortran.

Paradigma Orientado a Objetos

- Fornece um modelo no qual um programa é uma coleção de objetos que interagem entre si passando mensagens que transformam seu estado
- **Linguagens:** Smalltalk, C++, Java e C#

Paradigma Funcional

- Modela o problema computacional como uma coleção de funções matemáticas, cada uma com um espaço de entrada (domínio) e resultado (faixa).
- **Linguagens:** Lisp, Haskell e ML

Paradigma Lógico

- Permite a um programa modelar um problema declarando **qual resultado** o programa deve obter, em vez de **como** ele deve ser obtido.
- Linguagens baseadas em regras pois o programa tem um conjunto de regras ou restrições do problema ao invés de uma sequência imperativa de instruções.
- **Linguagens:** Prolog.

Referências Bibliográficas

O material para a realização desta apresentação foram extraídos de:

- * Tucker, Linguagens de Programação, princípios e paradigmas.
- * Sebesta, Linguagens de programação, 4ta edição.
- * VAREJÃO, Flavio. Linguagens de Programação, 2004.