

Guía_paradigmas de programación. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

NO SE REQUIERE PROYECTO

NO SE REQUIERE LABORATORIO

Del temario de la unidad de aprendizaje:

Programación funcional. (Lenguaje Lisp)

APOYO: MANUAL DE LISP UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Funciones (if , and, or, trace, mapcar, setq, defun, car, list*, list, nth, last, length, car, cdr, cons, append, trace, read, format, etc.)

Recursividad

Listas

Definición de funciones

Programación lógica. (Lenguaje prolog)

Variables

Hechos

Reglas

Unificación

Listas

Recursividad

Backtracking

Programación orientado a objetos. (Lenguaje java)

Clase, objeto, constructores, sobrecarga de métodos, Sobreescritura de métodos, herencia, encapsulamiento de datos. métodos de clase, métodos de objeto, clase Math, clase String, Polimorfismo, interfaces, clases abstractas, modificadores de acceso, etc.

Lenguajes para cómputo científico. (Lenguaje Python)

Definición de variables, funciones, definición de funciones, listas, Ciclos, condicionales, tuplas, diccionarios, arreglos, etc.

100 % EXAMEN ESCRITO