

# Glosario ONE

Conozca los términos que puede encontrar a lo largo de su trayecto en ONE.

## A

**Algoritmo:** Consiste en todos los pasos y tareas que realizará una aplicación mientras se ejecuta.

## B

**Back- End:** Es la parte de una aplicación que es invisible para el usuario pero que realiza diversas funciones y es fundamental para el funcionamiento de la misma.

**Biblioteca:** Estructura que contiene un conjunto de códigos, paquetes, clases, etc.

**BUG:** Es un error o fallo que se produce en un software o sistema.

## C

**Clase:** Representación de un conjunto de objetos similares.

**Clase base:** Sinónimo de Subclase (la clase hija; la clase que implementará a partir de la implementación de otra).

**Cientes:** Son dispositivos informáticos que solicitan información o servicios a los Servidores.

**Cloud Computing:** Consiste en servicios de computación en la nube, donde los recursos informáticos se alquilan en un centro de datos, siendo mucho más barato y viable que tener una estructura propia para procesar la información.

**Commit:** Consiste en terminar una parte de un trabajo o un código y guardarlo para no perderlo.



**Compilar:** Es el proceso de convertir un programa hecho en un lenguaje de alto nivel a un lenguaje de bajo nivel.

**Consola:** Zona del escritorio en la pantalla del ordenador donde se puede trabajar en la línea de comandos.

**Construcción:** La "construcción" suele ser el proceso de compilación y enlace respectivamente, y el resultado de la construcción es un archivo ejecutable en una plataforma determinada.

## D

**Depuración:** El proceso de encontrar y eliminar fallos en el software o el hardware.

**Desarrollador:** Consiste en la persona que realiza el desarrollo o mantenimiento de una aplicación.

**Directorio:** Consiste en una carpeta en un ordenador o dispositivo.

## E

**Evento:** Algo que ocurrió dentro de una clase y desencadenó una funcionalidad.  
Concatenar: unir dos o más cadenas de caracteres.

## F

**Front-End:** La parte de una aplicación que es visible para el usuario.

**Full-Stack:** Desarrollador que puede trabajar tanto en el desarrollo Back-end como Front-end de una aplicación web.

## G

**Git:** es un sistema de control de versiones distribuido, utilizado principalmente en el desarrollo de software, que mantiene el historial y el seguimiento de las alteraciones y revisiones de los códigos de los programas.



# H

**Hardware:** Consiste en todas las partes físicas de un dispositivo, que podemos tocar, por ejemplo: memoria, procesador, ratón y teclado de un ordenador.

**Herencia:** capacidad de heredar las características de otra clase.

# I

**IDE:** Entorno de Desarrollo Integrado. Es un programa informático que reúne características y herramientas de apoyo al desarrollo de software para agilizar este proceso. Ejemplos: Eclipse, Visual Studio Code, Android Studio, Brackets, Atom, Sublime, etc.

**Indentación:** La indentación es la sangría (espacios utilizando TAB) en el texto de un código que se utiliza para organizar visualmente y mejorar la legibilidad.

**Instancia:** La ejecución de una clase.

**Iteración:** Es el nombre que reciben las estructuras que repiten el mismo bloque de código durante un número finito de veces o mientras una condición sea verdadera, también conocido como bucle.

# L

**Lenguaje de alto nivel:** Lenguaje de programación orientado al entendimiento humano que no puede ser interpretado directamente por la máquina.

**Lenguaje de bajo nivel:** Es un lenguaje dirigido a la comprensión y ejecución de un programa por parte de la máquina, este tipo de lenguaje tiene una mayor dificultad de comprensión humana.

# M

**Marco:** Es un conjunto de códigos genéricos capaces de facilitar un proyecto de desarrollo.



**Miembro de la clase:** puede ser una función, o una propiedad (variable).

## O

**Objeto:** La ejecución de una clase.

## P

**Paquete:** Estructura que contiene un conjunto de códigos para ser utilizados por otros programadores. En Java, las clases se organizan a través de paquetes.

**Parent-Class:** Sinónimo de Superclase (la clase padre; clase que se extiende).

**Polimorfismo:** Capacidad de tener funciones con el mismo nombre y firma, pero con comportamientos diferentes.

**Propiedad:** Característica del objeto y en programación, se representa mediante una variable.

## R

**Refactorización:** Reescribir el mismo trozo de código para que haga la misma función, pero de forma que sea más fácil de entender, aprovechar nuevos servicios y optimizaciones de forma tal que mejoren su desempeño y mantenimiento.

## S

**Servidor:** Consiste en un ordenador o dispositivo que permite el acceso a información o servicios a quien lo solicite, previa autenticación de la identidad y validación de permisos.

**Software:** Toda la parte lógica de un sistema que podemos ver pero no tocar, por ejemplo la aplicación de la calculadora, el navegador de Internet, etc.

**Stack Overflow:** es un sitio de preguntas y respuestas para profesionales y aficionados a la programación informática, <https://es.stackoverflow.com/>.



**Subclase:** La clase hija; la clase que implementará a partir de la implementación de otra.

**Superclase:** La clase padre; clase que se extiende.

## T

**Tipificado:** En programación, tipificado significa una variable o algún valor que tiene un tipo predeterminado (numérico, texto, lógico, etc.).

## U

**Usuario:** La persona que utiliza el servicio o la aplicación que ha sido desarrollada por un Desarrollador.

ORACLE



Para quien tiene  
ganas de aprender  
y prisa por trabajar.

[oracle.com/latam/one](https://oracle.com/latam/one)