

Programación Web .NET Core

Glosario de términos



- **ADO .Net:** Conjunto de clases del Framework que se usan para operar con diferentes orígenes de datos. Los orígenes de datos son cualquier fuente de datos organizada. Podemos citar por ejemplo, bases de datos relacionales, archivos de texto estructurados, documentos XML, hojas de Excel y otros.
- **Bibliotecas o Librerías de Clase:** Las DLL o *Dynamic Link Library* (Bibliotecas o Librerías de Enlace Dinámico) son archivos con código ejecutable y reutilizable que tienen una funcionalidad específica y se cargan en memoria bajo demanda.
- **C#:** lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Microsoft para su plataforma .NET.
- **Clase:** Construcción que permite crear tipos personalizados propios mediante la agrupación de variables de otros tipos, métodos y eventos. Es una plantilla que define los datos y el comportamiento del tipo personalizado.
- **Constructores:** Método que se invoca al crear la clase o estructura. Permiten establecer valores predeterminados, limitar la creación de instancias y escribir código flexible y legible.

- **Colecciones:** permiten crear y administrar grupos de objetos relacionados. A diferencia de las matrices, el grupo de objetos con el que trabaja puede aumentar y disminuir en forma dinámica en cantidad de elementos.
- **Herencia:** La herencia se realiza a través de una *derivación*. Una clase se declara según una *clase base* de la que hereda los datos y el comportamiento. Cuando las clases derivan de las clases más fundamentales, se dice que tienen una relación jerárquica.
- **Instancia de un objeto:** es un objeto que deriva de otro. En el periodo de su existencia, es capaz de acceder a métodos y propiedades.
- **Miembros:** Los campos, propiedades, métodos y eventos de una clase se conocen colectivamente como miembros de clase.
- **Método:** función asociada a una clase que se ejecuta luego de la recepción de un “mensaje”. Puede modificar una propiedad de un objeto o generar un evento.

- **.NET Framework:** Es una implementación de .NET que se ejecuta solo en Windows. Incluye Common Language Runtime (CLR), la biblioteca de clases base (BCL) y bibliotecas de marco de aplicaciones como ASP.NET, Windows Forms y WPF.
- **Objeto:** Ente abstracto, tiene un estado y un comportamiento. Posee atributos y métodos.
- **Programación orientada a objetos (POO):** Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos.

Está basado en varias técnicas que son sus pilares conceptuales, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento.

- **Polimorfismo:** Propiedad que hace posible enviar el mismo mensaje a instancias de objetos de tipos diferentes que responderán de acuerdo a sus propias características.
- **Relaciones entre objetos:** Los objetos pueden relacionarse entre sí de varias maneras. Los tipos principales de relación son jerárquica y de contención.



¡Ya estás listo!

