



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO



TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION

Docente: Román Cruz José Alfredo

Estudiante:

- López Tejeda Azucena

Semestre: Cuarto

Grupo: “4US”

Actividad: Infografía – Librerías

Carrera: Ingeniería en Sistemas Computacionales.

Fecha de entrega: 13-04-2021.

Heroica Ciudad de Tlaxiaco a 12 de Abril de 2021.

LIBRERIAS



En informática, una biblioteca (del inglés library) es un conjunto de implementaciones de comportamiento, escritas para un lenguaje de programación, que tienen una interfaz bien definida para el comportamiento que se invoca.

A diferencia de un programa ejecutable, el comportamiento que implementa una biblioteca no espera ser utilizada de forma autónoma (un programa si: tiene un punto de entrada principal), sino que su fin es ser utilizada por otros programas, independientes y de forma simultánea.

FUNCIONES

- ❖ Una biblioteca pueden requerir de otras para funcionar, pues el comportamiento que definen refina, o altera, el comportamiento de la biblioteca original; o bien la hace disponible para otra tecnología o lenguaje de programación.
- ❖ La mayoría de los sistemas operativos modernos proporcionan bibliotecas que implementan los servicios del sistema. De esta manera, estos servicios se han convertido en una "materia prima" que cualquier aplicación moderna espera que el sistema operativo ofrezca.
- ❖ Como tal, la mayor parte del código utilizado por las aplicaciones modernas se ofrece en estas bibliotecas.

Un componente desde el punto de vista de programación está compuesto por varias secciones y el conjunto de todas aquellas dan lugar a la creación de dicho componente. Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución (botones, barras de scroll, cuadros de edición, etc.), y se dice no visual en caso contrario (temporizadores, cuadros de diálogo-no visibles en la fase de diseño, etc).

TIPOS DE LIBRERIAS

- ✓ Una biblioteca estática: también conocido como archivo es un fichero contenedor con varios archivos de código objeto empaquetados, que en el proceso de enlazado durante la compilación serán copiados y relocados.
- ✓ Bibliotecas dinámicas: son archivos que contienen código objeto construido de forma independiente a su ubicación de tal modo que están preparadas para poder ser requeridas y cargadas en tiempo ejecución por cualquier programa, en lugar de tener que ser enlazadas, previamente, en tiempo de compilación.

