Glosario

1er Parcial:

CLI: Command Line Interface

GUI: Graphic User Interface

NUI: Natural User Interface

OUI: Organic User Interface

HCI: Host Controller Interface

HTML: Hyper Text Markup Language

CSS: Cascading Style Sheets

LAMP: Linux, Apache, MySQL y PHP

OOP: Object Oriented Programming

P.P.Estructurada: El inicio del archivo es el inicio de la programación y el final del archivo es el final de la programación; en otras palabras es secuencial.

P.P.OO:

* Los objetos se crean y se destruyen
* Las clases son lo que utilizamos para definir los objetos
* Las clases pueden contener atributos y métodos.

P.P.O.Eventos: tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen.

P.P.Funcional: basado en el uso de funciones matemáticas, en contraste con la programación imperativa, que enfatiza los cambios de estado mediante la mutación de variables

P.P.Lógica: estudia el uso de la lógica para el planteamiento de problemas y el control sobre las reglas de inferencia para alcanzar la solución automática.

Multiparadigma: es el cual soporta más de un paradigma de programación

Programación Visual: Desarrollo de software

donde las notaciones gráficas y los componentes de software manipulables

interactivamente son usados principalmente para definir y componer programas.

Lenguaje: Sistema de comunicación estructurado para el que existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales.

LPV: Language Programming Visual

UML: Unified Modeling Language

Metodología RAD:

* TimeBox Development
* Domain-Specific Languages
* Reutilización de Software
* Programación orientada a objetos (OOP)
* Arquitectura basada en componentes
* Herramientas de Productividad
* Creación de Prototipos

IDE: Integrated Development Environment

Componentes: Parte discreta de un sistema capaz de operar independientemente

Componente Visual: Entre los visuales se distinguen los botones, las etiquetas, las formas y demás elementos visibles.

Componente No Visual: Entre los no visuales están los temporizadores, las conexiones a bases de datos y demás elementos sin interfaz gráfica.

Plataforma.NET,

Framework: es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

Librerías: Es un conjunto de implementaciones funcionales, codificadas en un lenguaje de programación, que ofrece una interfaz bien definida para la funcionalidad que se invoca.

CLR: Common Language Runtime

MISIL: Microsoft Intermediate Language

CLS: Common Language Specification

CTS: Common Type System

Compilador JIT: compilador JIT (Just-In-Time) genera el código máquina real que se ejecuta en la plataforma que tenga la computadora.

código fuente: Es un conjunto de líneas de texto con los pasos que debe seguir la computadora para ejecutar un programa.

código objeto: al código que resulta de la compilación del código fuente.

código ejecutable: corresponde a unidades de programas. Donde la computadora puede realizar las instrucciones compiladas que tendrán enlazadas una o varias bibliotecas.

XML: eXtensible Markup Language

W3C: World Wide Web Consortium

HTTP: Hyper Text Transfer Protocol

SOAP: Simple Object Access Protocol

WSDL: Web Services Description Language

UDDI: Universal Description, Discovery and Integration