

**1) Que es un algoritmo.**

Es un conjunto de reglas definidas que permite solucionar un problema, o es decir es una serie de instrucciones para resolver un problema.

**2) Que es Lenguaje de Programación.**

Es un lenguaje con reglas gramaticales bien definidas, es decir al programador la capacidad de escribir o programar una serie de instrucciones.

**3) Que es HTML o para que se utiliza.**

Es el "Lenguaje de marcado de Hipertexto" y se utiliza como lenguaje estándar para documentos diseñados para mostrarse en un navegador.

**4) Que es AJAX o para que se utiliza.**

Es una técnica que combina otras tecnologías como HTML, JavaScript. En JavaScript es un sitio web que se carga cada vez que el usuario ingresa datos, también se utiliza para evitar tal malestar, de la misma manera interactúa con el servidor en JavaScript.

**5) Que es Java Script o para que se utiliza.**

Es el lenguaje de programación interpretado, para elaborar sitios web dinámicos e interactivos.

**6) Que es JQuery o para que se utiliza.**

Es una biblioteca multiplataforma de JavaScript, se utiliza para simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML.

**7) Que es CSS o para que se utiliza.**

Son Hojas de Estilo en Cascada, es el lenguaje que se utiliza para dar estilo a un documento HTML. Las hojas de estilo controlan las apariencias de los documentos web.

**8) Que es un Web Service o para que se utiliza**

Un Web Service es un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones. Utiliza los servicios web para intercambiar datos en redes de ordenadores como internet.

**9) Que es un Framework o para que se utiliza**

Es un marco de trabajo que tiene como objetivo facilitar la solución de problemas que pueden surgir al programar. Aceleran el proceso de programar facilitando tareas como la organización del código dentro de un proyecto.

**10) Que es un SDK**

Los SDK están diseñados para usarse en plataformas o lenguajes específicas de programación.

### **11) Que es un API**

Es una interfaz de programación de aplicaciones. Se trata de un conjunto de definiciones y protocolos que se utiliza para desarrollar e integrar el software de las aplicaciones, permitiendo la comunicación entre dos aplicaciones de software a través de un conjunto de reglas.

### **12) Que es una Biblioteca**

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

### **13) Que es UML o para que se utiliza**

Es un Lenguaje de Modelado Unificado, fue creado para forjar un lenguaje de modelado visual común y semántica y sintácticamente para la arquitectura, el diseño y la implementación de sistemas de software complejos, tanto en estructura como en comportamiento.

### **14) Qué es SCRUM.**

Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos. Aunque se considera a menudo un marco de gestión de proyectos ágil, scrum incluye un conjunto de reuniones, herramientas y funciones que, de forma coordinada, ayudan a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo.

### **15) Que es una Herramienta CASE o para que se utiliza**

Es un software que ayuda con el desarrollo de software. El propósito principal de usar una herramienta CASE es producir un código de programa libre de errores y fácil de mantener. Permite a los usuarios desarrollar sistemas de software más rápido.

### **16) Que es mapeo de objeto relacional o para que se utiliza**

Es una técnica de programación para convertir datos entre el sistema de tipos utilizado en un lenguaje de programación orientado a objetos y el utilizado en una base de datos relacional, utilizando un motor de persistencia. En la práctica esto crea una base de datos orientada a objetos virtual, sobre la base de datos relacional.

### **17) Que es POO**

**La Programación Orientada a Objetos es un paradigma de programación**, esto es, un modelo o un estilo de programación que proporciona unas guías acerca de cómo trabajar con él y que está basado en el concepto de clases y objetos.

### **18) Que características debe de tener un lenguaje de programación para que se considere POO**

Clases, objetos, atributos, métodos y se caracteriza por emplear la abstracción de datos, herencia, encapsulamiento y polimorfismo.

### **19) Que es MVC**

Modelo Vista Controlador

**20) Qué diferencia existe entre los métodos de acceso público, privado y protegido**

- **Public** alcance para que esa propiedad / método esté disponible desde cualquier lugar, otras clases e instancias del objeto.
- **Private** alcance cuando desee que su propiedad / método sea visible solo en su propia clase.
- **Protected** alcance cuando desee que su propiedad / método sea visible en todas las clases que amplían la clase actual, incluida la clase principal.

**21) Que es SQL de un ejemplo de una sentencia SQL.**

Lenguaje de Consulta Estructurado.

CREATE TABLE nombre tabla (

campo1 tipodatos1,

campo2 tipodatos2,

**22) Qué es una app nativa.**

Una aplicación, software o programa informático desarrollado específicamente para un sistema operativo

**23) Qué es una app híbrida.**

Es aquella que puede funcionar en distintos sistemas operativos para móviles, es decir, que con un mismo desarrollo se puede utilizar tanto en dispositivos iOS como en terminales con Android.

**24) Qué es un vue.js.**

Vue es un framework open source de JavaScript, el cual nos permite construir interfaces de usuarios de una forma muy sencilla. Vue.js es un marco JavaScript dinámico para crear interfaces de usuario. Este sistema es conocido por su pronunciada curva de aprendizaje.

**25) Qué tipos de buenas prácticas de programación conoce y aplica**

Una de las buenas prácticas que aplico es la forma de estructurar una arquitectura concreta. Antes de lanzar la salida y escribir el código, pienso en la utilidad del código, como funciona, como modula y con qué servicios es compatible. Planteo que estructura tendrá, de qué forma será utilizado.