

Universidad Enrique Díaz de León

Ing. En Software

Cabrera Ornelas Christian Rafael

Prof. Max Uribe

Estructura de Archivos

**CLI**

La interfaz de línea de comandos o interfaz de línea de órdenes (en [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s), *command-line interface*, CLI) es un [método](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario) que permite a los usuarios dar instrucciones a algún [programa informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Software) por medio de una línea de texto simple. Debe notarse que los conceptos de CLI.

**GUI**

Es una interfaz de usuario gráfica (en lugar de puramente textual) para una computadora. Al leer esto, usted está mirando la GUI o la interfaz gráfica de usuario de su navegador web particular.

**NUI**

Es el tipo de [interfaz de usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario) en las que se interactúa con un sistema, aplicación, etcétera, sin utilizar sistemas de mando o dispositivos de entrada (como en las [interfaces gráficas de usuarios](https://es.wikipedia.org/wiki/GUI), sería un [ratón](https://es.wikipedia.org/wiki/Rat%C3%B3n_(inform%C3%A1tica)), teclado alfanumérico, [lápiz óptico](https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1piz_%C3%B3ptico), [panel táctil](https://es.wikipedia.org/wiki/Panel_t%C3%A1ctil), [*joystick*](https://es.wikipedia.org/wiki/Palanca_de_mando), etcétera), y en su lugar, se hace uso de movimientos gestuales del cuerpo o de alguna de sus partes tales como las manos, sirviendo de mando de control.

**HCI**

Es una disciplina relacionada con el [diseño](http://albertolacalle.com/diseno.htm), [evaluación](http://albertolacalle.com/hci-test-usabilidad.htm), desarrollo y estudio de los fenómenos que rodean los sistemas informáticos para uso humano

**HTML**

Es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de las siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto.

**CSS**

Corresponde a la expresión inglesa *Cascading StyleSheets*, que puede traducirse como “Hojas de estilo en cascada”. El concepto se utiliza en el ámbito de la [informática](https://definicion.de/informatica/) para referirse a un lenguaje empleado en el diseño gráfico.

**LAMP**

Se refiere a un conjunto de subsistemas de software necesarios para alcanzar una solución global, en este caso configurar sitios web o Servidores dinámicos con un esfuerzo reducido.

**OOP**

La programación orientada a objetos (OOP) es un modelo de lenguaje de programación organizado alrededor de [objetos en](https://searchmicroservices.techtarget.com/definition/object) lugar de "acciones" y datos en lugar de lógica. Históricamente, un programa ha sido visto como un procedimiento lógico que toma datos de entrada, los procesa y produce datos de salida.

**Paradigma**

es un [modelo](https://www.monografias.com/trabajos/adolmodin/adolmodin.shtml) básico de [diseño](https://www.monografias.com/trabajos13/diseprod/diseprod.shtml) y [desarrollo](https://www.monografias.com/trabajos12/desorgan/desorgan.shtml) de [programas](https://www.monografias.com/Computacion/Programacion/), que permite producir programas con un conjunto de [normas](https://www.monografias.com/trabajos4/leyes/leyes.shtml) específicas, tales como: [estructura](https://www.monografias.com/trabajos15/todorov/todorov.shtml#INTRO) modular, fuerte cohesión, alta [rentabilidad](https://www.monografias.com/trabajos12/rentypro/rentypro.shtml#ANALIS), etc.

**Multiparadigma**

es el uso de dos o más paradigmas dentro de un programa. El lenguaje Lisp se considera multiparadigma. ... Por ejemplo, lenguajes de programación como C++, Genie, Delphi, Visual Basic, PHP o D​ combinan el paradigma imperativo con la orientación a objetos.

**Programación Visual**

Incorporan una completa implementación de la programación orientada a objetos y permiten aprovechar al máximo toda la funcionalidad que ofrecen estos lenguajes para el desarrollo de aplicaciones de gestión.

**Lenguaje**

Es un [lenguaje formal](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_formal) que proporciona una serie de [instrucciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Instrucci%C3%B3n_(inform%C3%A1tica)) que permiten a un programador escribir secuencias de órdenes y [algoritmos](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo) a modo de controlar el comportamiento físico y lógico de una [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) con el objetivo de que produzca diversas clases de datos.

**LPV**

Es representado en el espacio de estado a través de incertidumbres politópicas convexas. Tal caracterización permite el empleo de un enfoque robusto y en particular, la noción de estabilidad cuadrática.

**UML**

(**UML**, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el Object Management Group (OMG).

**Metodología RAD**

 (Acrónimo en inglés de rapid application development) es un proceso de desarrollo de software, el desarrollo rápido de aplicaciones tiende a englobar también la usabilidad, utilidad y la rapidez de ejecución.

**IDE**

Es un entorno de programación que ha sido empaquetado como un programa de aplicación, o sea, consiste en un editor de código, un compilador, un depurador y un constructor de interfaz gráfica. Los IDEs pueden ser aplicaciones por sí solas o pueden ser parte de aplicaciones existentes.

**Componentes**

Parte discreta de un sistema capaz de operar independientemente, pero diseñada, construida y operada como parte integral del sistema. Ejemplos de componentes individuales son los pozos, estacione de estaciones de bombeo, tanques de almacenamiento, presas, sistemas de conducción, etc.

**Componente Visual**

Es un marco de trabajo basado en objetos visuales que tienen como finalidad diseñar [frames](https://es.wikipedia.org/wiki/Frames" \o "Frames) para las aplicaciones que se han programado para [Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Windows) y diseñada bajo el concepto de componente: propiedades, métodos y eventos.

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**

Es un framework de Microsoft que hace un énfasis en la transparencia de redes, con independencia de plataforma de hardware y que permite un rápido desarrollo de aplicaciones.

**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**

En informática, 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**

("entorno en tiempo de ejecución de lenguaje común") es un [entorno de ejecución](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_en_tiempo_de_ejecuci%C3%B3n) para los códigos de los [programas](https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) que corren sobre la plataforma [Microsoft .NET](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_.NET). El CLR es el encargado de [compilar](https://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) una forma de código intermedio llamada [Common Intermediate Language](https://es.wikipedia.org/wiki/Common_Intermediate_Language" \o "Common Intermediate Language) (CIL, anteriormente conocido como MSIL, por Microsoft Intermediate Language)

**CLS**

Especificación del Lenguaje Común es un conjunto de reglas que han de seguir las definiciones de tipos que se hagan usando un determinado lenguaje gestionado si se desea que sean accesibles desde cualquier otro lenguaje gestionado.

**CTS**

Define la forma en que los tipos deben ser declarados, utilizados y administrados en el tiempo de ejecución (Runtime).  
Una de sus funciones es lograr que varios lenguajes de programación diferentes puedan interactuar entre sí mismos.

**Compilador JIT**

(Just-In-Time) es un componente del entorno de ejecución que mejora el rendimiento de aplicaciones Java™ compilando códigos de bytes en código de máquina nativo en tiempo de ejecución.

**Código fuente**

Se define como el conjunto de líneas de textos, que son las directrices que debe seguir la computadora para realizar [dicho](https://conceptodefinicion.de/dicho/) programa; por lo que es en el código fuente, donde se encuentra escrito el funcionamiento de la computadora.

**Código objeto**

Conjunto de instrucciones y datos escritos en un lenguaje que entiende el ordenador directamente: binario o código máquina. Provienen de la traducción de cierto código fuente, es un fragmento del programa final y es específico de la plataforma de ejecución.

**Código ejecutable**

Reúne diferentes códigos u objetos generados por los programadores junto con las “librerías de uso general” (propias del entorno o del lenguaje de programación) componiendo el programa final. Este es el código que ejecutan los usuarios del sistema, y es específico para una plataforma concreta: Windows, Linux, Mac OS, o cierto sistema Hardware.

**XML**

Extensible Markup Language. No ha nacido únicamente para su aplicación en Internet, sino que se propone como un estándar para el intercambio de información estructurada entre diferentes plataformas. Se puede usar en bases de datos, editores de texto, hojas de cálculo y casi cualquier cosa imaginable.

**W3C**

Es una comunidad internacional donde las organizaciones Miembro , personal a tiempo completo y el público en general trabajan conjuntamente para desarrollar estándares Web .

**HTTP**

Protocolo de transferencia de hipertexto. El Protocolo de transferencia de hipertexto (en inglés: Hypertext Transfer Protocol o HTTP) es el protocolo de comunicación que permite las transferencias de información en la World Wide Web.

**SOAP**

(Originalmente las siglas de Simple Object Access Protocol) es un protocolo estándar que define cómo dos objetos en diferentes procesos pueden comunicarse por medio de intercambio de datos XML.

**WSD**

Describe la interfaz pública a los servicios Web. Está basado en XML y describe la forma de comunicación, es decir, los requisitos del protocolo y los formatos de los mensajes necesarios para interactuar con los servicios listados en su catálogo

**UDDI**

 (Universal Description, Discovery, and Integration) define un modo de publicar y encontrar información sobre servicios Web.