

Control del Documento

Proyecto

DRUNK GAMES

Título

Glosario – [v1.1.1 al 21 de noviembre del 2018]

Generado por

Grupo de Ingeniería del Software:

*Martinez Aguilar Diego Ulises
Cortes Gómez José Ángel
Valdez Solana Humberto Arturo
Arreola Cuin Carlos Eduardo
Castillo Vázquez Haziél Josué*

Aprobado por

*Martinez Aguilar Diego Ulises
Cortes Gómez José Ángel
Valdez Solana Humberto Arturo
Arreola Cuin Carlos Eduardo
Castillo Vázquez Haziél Josué*

Alcance de la distribución

Documento Interno – alcance a toda la compañía.

INDICE

1.	Sobre este Documento.....	4
2.	Definiciones	5
1.	ALGORITMO	5
2.	ASISTENTES.....	5
3.	BASE DE DATOS	5
4.	CAMPO DE DATOS	5
5.	CÓDIGO QR	5
6.	CONCURSANTES.....	5
7.	CRUD	6
8.	CSS	6
9.	DIAGRAMAS	6
10.	DISEÑO.....	6
11.	EVENTOS	6
12.	FOOTER.....	6
13.	GOOGLE MAPS	7
14.	HASH	7
15.	HEADER	7
16.	HOME	7
17.	HTML.....	7
18.	ICONOS	7
19.	IMPLEMENTACIÓN	8
20.	INTERFAZ DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIÓN (API)	8
21.	INTERFAZ DE USUARIO	8
22.	JAVASCRIPT	8
23.	LOCALHOST.....	8
24.	LOGIN.....	8
25.	MANUAL.....	9
26.	MANUAL TÉCNICO	9
27.	MATERIALICE	9
28.	NAVEGADOR WEB	9
29.	9
30.	NODE JS	9
31.	PAGO	9
32.	PAYPAL.....	9
33.	PERFIL.....	10
34.	PLATAFORMA WEB	10
35.	POLÍTICAS.....	10
36.	REDES SOCIALES.....	10
37.	REGISTRO.....	10

38.	REQUISITO	10
39.	RESPONSIVO	11
40.	RUTAS URL	11
41.	SEGURIDAD	11
42.	SERVIDOR	11
43.	SESION	11
44.	SISTEMA GESTOR DE BASE DE DATOS	11
45.	SOFTWARE.....	11
46.	TECNOLOGÍAS	12
47.	TOAST	12
48.	UBICACIÓN	12
49.	USUARIO ADMINISTRADOR	12
50.	USUARIO FINAL.....	12
3.	Anexos.....	13
1.	Historial del Documento	13
4.	Referencias a otros documentos	13

1. Sobre este Documento

Un glosario contiene las definiciones de los términos propios de un proyecto o actividad. Por esto es justo que el presente documento, el cual contiene definiciones y acepciones propias del proyecto **DRUNK GAMES** comience con la definición de sí mismo.

Las entradas aquí contenidas tienen por finalidad el documentar la forma y el significado, que, dentro del contexto del proyecto, se ha acordado dar a ciertas palabras.

Muchas de estas, no poseen más que un significado coloquial, enriquecido con una cierta connotación peculiar exclusiva del proyecto; en tanto que otras poseen un matiz técnico que puede escapar por momentos, del conocimiento de aquellos lectores con una formación en un área diferente.

En otras ocasiones, puede ocurrir que ciertas palabras técnicas provengan de otro idioma. En tales casos es común encontrar que la traducción al español no se ha establecido firmemente. Estando en uso, en estos casos, una o más traducciones en competencia; o incluso, el uso directo del original extranjero.

En todas las situaciones ya señaladas, resulta útil un glosario. Aquí, se establecen de una vez y por siempre, el significado y uso de los términos en disputa. Intentando evitar toda posible confusión en el uso cotidiano de lo aquí definido.

Finalmente, es bueno notar que el vocabulario de un proyecto, así como la lengua toda, está en constante evolución; por lo que es natural esperar que este documento sea constantemente actualizado. Se recomienda tener siempre a la mano una copia reciente.

2. Definiciones

A

1. ALGORITMO

Grupo finito de operaciones organizadas de manera lógica y ordenada que permite solucionar un determinado problema.

2. ASISTENTES

Aquel individuo que asiste a un determinado lugar, ya sea un evento, una cita, un espectáculo, entre otras posibilidades.

B

3. BASE DE DATOS

Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.

C

4. CAMPO DE DATOS

Un espacio de almacenamiento para un dato en particular.

5. CÓDIGO QR

Es un código de barras bidimensional cuadrada que puede almacenar los datos codificados. La mayoría del tiempo los datos es un enlace a un sitio web (URL).

6. CONCURSANTES

Es alguien quien participa en una competencia profesional o un programa de concursos en la televisión.

7. CRUD

Es el acrónimo de "Crear, Leer, Actualizar y Borrar" (del original en inglés: Create, Read, Update and Delete), que se usa para referirse a las funciones básicas en bases de datos o la capa de persistencia en un software.

8. 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 para referirse a un lenguaje empleado en el diseño gráfico.

D

9. DIAGRAMAS

Es un gráfico que presenta los vínculos existentes entre los distintos componentes de un sistema o de un conjunto. Puede tratarse de un dibujo dedicado a la representación de algo, a la resolución de un problema o a la demostración de una proposición.

10. DISEÑO

Un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo.

E

11. EVENTOS

Es un suceso de importancia que se encuentra programado. Dicho acontecimiento puede ser social, artístico o deportivo.

F

12. FOOTER

Representa al pie de una sección o documento, donde los autores habitualmente colocan firmas, información acerca del autor, información de licencias, documentos relacionados, etc.

G

13. GOOGLE MAPS

Es un servidor de aplicaciones de mapas en la web que pertenece a Alphabet Inc. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotografías por satélite del mundo

H

14. HASH

Es un algoritmo matemático que transforma cualquier bloque arbitrario de datos en una nueva serie de caracteres con una longitud fija. Independientemente de la longitud de los datos de entrada, el valor hash de salida tendrá siempre la misma longitud.

15. HEADER

Es la parte superior de la página. Generalmente está formado por una serie de elementos comunes: logo de la empresa, nombre, una imagen o imágenes representativas y, en algunos casos, datos de contacto como teléfono y email.

16. HOME

Página designada para ser el principal punto de entrada a un sitio web, apareciendo cuando un usuario comienza una sesión.

17. HTML

Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

I

18. ICONOS

Signo que, a través de una relación de semejanza, puede representar un cierto objeto.

19. IMPLEMENTACIÓN

Es la ejecución u/o puesta en marcha de una idea programada, ya sea, de una aplicación informática, un plan, modelo científico, diseño específico, estándar, algoritmo o política.

20. INTERFAZ DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIÓN (API)

Son los procesos, las funciones y los métodos que brinda una determinada biblioteca de programación a modo de capa de abstracción para que sea empleada por otro programa informático.

21. INTERFAZ DE USUARIO

Medio que permite a una persona comunicarse con una máquina.

J

22. JAVASCRIPT

Lenguaje de programación ligera, interpretado por la mayoría de los navegadores y que les proporciona a las páginas web, efectos y funciones complementarias a las consideradas como estándar HTML

L

23. LOCALHOST

Es un nombre reservado que tienen todas las computadoras, routers o dispositivos independientemente de que dispongan o no de una tarjeta de red ethernet.

24. LOGIN

Es el proceso mediante el cual un usuario accede a sus distintas cuentas informáticas, este tipo de proceso suele ir acompañado primero de un previo registro y segundo por el ingreso de un nickname o ID de usuario y una contraseña o password

M

25. MANUAL

Guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo, o bien que educa a sus lectores acerca de un tema de forma ordenada y concisa.

26. MANUAL TÉCNICO

Es aquel que va dirigido a un público con conocimientos técnicos sobre algún área.

27. MATERIALICE

Es un framework basado en Material Design, un concepto creado por Google para unificar el diseño de sus aplicaciones sin importar la plataforma en que se muestren.

N

28. NAVEGADOR WEB

Es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web, interpretando la información de distintos tipos de archivos y sitios web para que estos puedan ser visualizados

29.

30. NODE JS

Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor (pero no limitándose a ello) basado en el lenguaje de programación ECMAScript, asíncrono, con I/O de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google

P

31. PAGO

Un modo de extinguir obligaciones a través del cumplimiento efectivo de una prestación debida.

32. PAYPAL

empresa del sector del comercio electrónico, cuyo sistema permite a sus usuarios realizar pagos y transferencias a través de Internet sin compartir la información financiera con el destinatario, con el único requerimiento de que estos dispongan de correo electrónico. Es un sistema rápido y seguro para enviar y recibir dinero.

33. PERFIL

una compilación de información y elementos, que guardan unas configuraciones, preferencias, correos, mensajes, contraseñas, todo un historial de información, que a su vez organizan estos datos de distintos usuarios, para que cuando las requieran las tenga a la mano.

34. PLATAFORMA WEB

Un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

35. POLÍTICAS

Son un conjunto de directrices que establecen normas, procedimientos y comportamientos que deben llevar los usuarios de la plataforma.

R

36. REDES SOCIALES

Son sitios de Internet formados por comunidades de individuos con intereses o actividades en común (como amistad, parentesco, trabajo) y que permiten el contacto entre estos, de manera que se puedan comunicar e intercambiar información.

37. REGISTRO

Es un término que se origina en el vocablo latino regestum. Se trata del accionar y de las consecuencias de registrar, un verbo que refiere a observar o inspeccionar algo con atención.

38. REQUISITO

Condición necesaria sobre el contenido, forma o funcionalidad de un producto o servicio.

39. RESPONSIVO

Un diseño que responde al tamaño del dispositivo desde el que se está visualizando la web, adaptando las dimensiones del contenido y mostrando los elementos de una forma ordenada y optimizada sea cual sea el soporte.

40. RUTAS URL

Es una sigla del idioma inglés correspondiente a Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos). Se trata de la secuencia de caracteres que sigue un estándar y que permite denominar recursos dentro del entorno de Internet para que puedan ser localizados.

S

41. SEGURIDAD

Disciplina que se encarga de proteger la integridad y la privacidad de la información almacenada en un sistema informático.

42. SERVIDOR

Sirve información a los ordenadores que se conecten a él. Cuando los usuarios se conectan a un servidor pueden acceder a programas, archivos y otra información del servidor.

43. SESION

Es un período temporal ocupado por una cierta actividad. Esto quiere decir que, durante una determina sesión, se llevan a cabo una serie definida de tareas.

44. SISTEMA GESTOR DE BASE DE DATOS

Es un sistema de software que permite la definición de bases de datos; así como la elección de las estructuras de datos necesarios para el almacenamiento y búsqueda de los datos, ya sea de forma interactiva o a través de un lenguaje de programación.

45. SOFTWARE

Comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

T

46. TECNOLOGÍAS

Es la ciencia aplicada a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y la satisfacción de las necesidades esenciales y los deseos de la humanidad.

47. TOAST

Es un mensaje que se muestra en pantalla durante unos segundos al usuario para luego volver a desaparecer automáticamente sin requerir ningún tipo de actuación por su parte, y sin recibir el foco en ningún momento (o, dicho de otra forma, sin interferir en las acciones que esté realizando el usuario en ese momento).

U

48. UBICACIÓN

lugar en que está ubicado algo o la acción y efecto de ubicar (situar, localizar o instalar en determinado lugar o espacio).

49. USUARIO ADMINISTRADOR

Un administrador se define como la persona responsable de optimizar y controlar los recursos existentes entre varios usuarios, esto es, gestionar.

50. USUARIO FINAL

Persona a quien va destinado un producto cuando éste ya ha superado las diversas etapas de desarrollo

3. Anexos

1. *Historial del Documento*

Viernes 12 de octubre de 2018 Primer versión

Viernes 19 de octubre de 2018 Segunda versión

Viernes 2 de noviembre de 2018 Tercer versión

Viernes 16 de noviembre de 2018 Cuarta versión

Miércoles 21 de noviembre de 2018 Quinta versión

4. Referencias a otros documentos

Insumos

David Esteller Ortega. *“Manual para organizar cooperativas”*. Vadell Hermanos Editores, C.A. Valencia, Venezuela. ISBN: 980-212-099-5

Alberto G. Alexander Servat. *“Manual para documentar sistemas de calidad”*. Prentice Hall, México. 1998. ISBN: 970-17-0185-

Luís T. Díez de Castro y Joaquín López Pascual. *“Dirección Financiera”*. Prentice Hall, Madrid. 2001. ISBN: 84-205-3066-2

Documentos derivados

“Acta constitutiva de la cooperativa”. Documento a elaborar.

“Manual de Calidad”. Documento a elaborar, requerido por ISO 9000.

“Manual de Procesos”. Documento a elaborar, que describe los pasos para definir y documentar un proceso específico. Requerido por ISO 9000, RUP y CMMi.

“Modelo de Maduración”. Documento a elaborar, que describe la valoración posiblemente cuantitativa, de las características de una organización o proyecto a efectos de su tabulación comparativa. Requerido por CMMi.

“Política de Calidad”. Documento a elaborar, requerido por ISO 9000.

