## Glosario

**A:**

* **Abstracción:**

Es la capacidad de separar aspectos importantes de detalles. Una abstracción define una delimitación relativa a la perspectiva del observador.

* **Aplicación:**

Un programa diseñado para asistir en la realización de una tarea específica.

* **Ayuda**:

Utilidad que suele acompañar a un programa y que ofrece asistencia al usuario en la navegación.

**B:**

* **Backup:**

Es una copia de los datos que se encuentran en nuestro disco duro, y que se preservan en otro medio de almacenamiento (discos duros / cd's / dvd's / cintas magnéticas, etc.) Con el fin de conservarlos y/o protegerlos en caso de posible daño y/o destrucción de la fuente original.

* **Base de datos:**

Es un archivo compuesto por registros. Cada registro contiene uno o varios campos de datos significativos a los mismos. Con una base de datos se pueden realizar operaciones de búsquedas, ordenamientos, reordenamientos y otras funciones.

* **Botón/icono**:

Símbolo gráfico que representa una acción que el usuario puede realizar de forma interactiva. (En los primeros años del desarrollo del hipertexto se denominaban botones a los iconos)

* **Byte:**

Unidad de información, compuesta de 8 bits consecutivos. Cada byte puede representar, por ejemplo, una letra.

**C:**

* **Código fuente:**

Conjunto de líneas de código que conforman un bloque de texto que normalmente genera otro código mediante un compilador o intérprete para ser ejecutado por una computadora.

* **Comando:**

Una instrucción de computadora que, cuando es utilizada por el usuario, hace que se lleve a cabo una acción en el sistema.

* **CPU:**

Central processing unit o unidad central de proceso. El "cerebro" de un computador; en general, sinónimo de microprocesador. En ocasiones se usa para referirse al toda la caja que contiene la placa base, el micro y las tarjetas de expansión.

**D:**

* **Dato**:

Unidad mínima que compone cualquier información.

* **Desinstalar:**

Proceso por el cual se quita completamente un programa de una computadora, incluyendo eliminación de archivos y componentes que residen en ubicaciones del sistema.

**E:**

* **Ejecutar:**

Realizar una instrucción de sistema.

**F:**

* **Firewall:**

Es un sistema de seguridad pensado en proteger equipos y redes contra amenazas externas. Verifica que la entrada y salida de datos por los puertos de comunicaciones tenga los permisos y contenidos correctos.

**H:**

* **Hardware:**

Parte física del computador, conformada por sus componentes (placa, micro, tarjetas, monitor, etc.).

**I:**

* **Icono:**

Pequeña imagen que aparece en la pantalla simbolizando un objeto (programa, carpeta y/o archivo) que el usuario puede utilizar.

* **Interfaz (Interface):**

Zona de contacto o conexión entre dos componentes de *hardware*; entre dos aplicaciones, o entre un usuario y una aplicación. Apariencia externa de una aplicación informática.

* **Interfaz gráfica:**

Conjunto de elementos materiales y sensoriales que hacen posible la interacción entre la persona y el ordenador o entre la persona y un sistema operativo, otras aplicaciones o un hipertexto.

* **Interfaz Gráfica de Usuario (GUI):**

Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

**J:**

* **Java:**

Lenguaje de programación de alto nivel orientado a objetos, desarrollado por Sun Microsystems y que corre sobre diversas plataformas.

* **JPEP, JPG:**

Los datos de una imagen pueden ser grabados en diferentes formatos. El jpg es, sin duda, el formato más popular. Su gran ventaja es ser un formato comprimido, lo que le permite ocupar poquísimo espacio en la memoria de la cámara o ser enviado con rapidez por Internet.

**M:**

* **Multimedia**:

Medio que integra en un soporte digital información de diversos formatos como gráficos, imágenes, vídeo, sonido, imágenes 3D, animaciones, etc. Multimedia hace referencia a la utilización simultánea de más de un tipo de media como por ejemplo texto con sonido, imágenes estáticas o dinámicas con música, etc.

**P:**

* **Plug-in**:

Pequeño programa que añade alguna funcionalidad.

* **Programación orientada a objetos:**

Técnica de programación que aumenta la velocidad de desarrollo de los programas y hace que su mantenimiento sea más fácil al volver a utilizar "objetos" que tienen comportamientos, características y relaciones asociadas con el programa. Los objetos son organizados en grupos que están disponibles para la creación y mantenimiento de aplicaciones.

**S:**

* **SQL**:

Lenguaje de Petición Estructurada. Lenguaje especial para programar bases de datos.