

Glosario

2017

Glosario

1. Introducción

Este documento recoge todos y cada uno de los términos manejados a lo largo de todo el proyecto de desarrollo de S.F.T. se trata de un diccionario de datos y definiciones de la nomenclatura que se maneja, de tal modo que se crea un estándar para todo el proyecto.

1. Propósito

El propósito de este glosario es definir sin ambigüedad la terminología manejada en el proyecto de desarrollo. También sirve como guía de consulta para la clarificación de los puntos conflictivos o poco esclarecedores del proyecto.

1. Definiciones

A continuación se presentan todos los términos manejados a lo largo de todo el proyecto.

* 1. Frontend

El frontend son todas aquellas tecnologías que corren del lado del cliente, es decir, todas aquellas tecnologías que corren del lado del navegador web, generalizándose más que nada en tres lenguajes, Html , CSS Y JavaScript

* 1. Backend

El programador backend es aquel que se encuentra del lado del servidor, es decir, esta persona se encarga de lenguajes como PHP, Python, .Net, Java, etc, es aquel que se encarga de interactuar con bases de datos, verificar manejos de sesiones de usuarios, montar la página en un servidor

* 1. S.L.M.

Sistema de locales musicales

* 1. R.P.G.C.

Controla las versiones y cambios de ella, son tareas correspondientes a él. Debe definir y construir el Ambiente Controlado e informar al resto del equipo sobre la manera de usarlo.

* 1. Bibliotecario

Encargado de respaldar con las tareas de almacenamiento de los *baselines*

* 1. Baselines

Conjunto de versiones de un ítem aceptado por el cliente.

* 1. Comité de Control de Configuración

Tiene la autoridad para aceptar o rechazar las propuestas de cambio a componentes de configuración.

* 1. Github

GitHub es una plataforma de **desarrollo colaborativo de software** para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.

* 1. Branch

Es un espacio de trabajo en el cual los usuarios pueden trabajar sin temor a conflictos.