

**Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz**

**Programa educativo de Tecnologías de la información y la comunicación**

**Juego**

**(Glosario)**

**Presenta:**

* **Contreras Ortiz José Manuel**
* **Elotlán Hernández Ana Karina**
* **Hernández Chávez Celia**
* **Sánchez Gómez Estuardo**

**Cuitláhuac, Veracruz a 21 de septiembre del 2015**

**Versiones para “Equipo de trabajo”**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 21/09/15 | 1.0 | Se elabora el documento donde se definen los términos técnicos utilizados durante la redacción de los documentos correspondientes al proyecto. | Contreras Ortiz José Manuel |

**Glosario**

Aplicación RIA:

Es una aplicación web con funcionalidades similares a las aplicaciones de escritorio.

Bug:

Error de programación no deseado provocado generalmente por una mala programación o por condiciones de uso no previstos para a la aplicación.

Clase:

Es una construcción usada como modelo para crear objetos.

Compilador:

Software encargado de convertir un archivo fuente en un binario con instrucciones en lenguaje máquina son capaces de ejecutar las tareas para las que fue programado.

Certificado SSL:

Es una clave de identidad que brinda seguridad a los sitios web a las conexiones que se generan a dicho sitio.

C#:

Lenguaje de programación orientado a objetos desarrollador y mantenido por Microsoft como parte de su plataforma .NET.

Desbordamiento:

Error en el software que se produce cuando el mismo no es capaz de controlar la cantidad de datos que se copian en un área de memoria.

Encriptación:

Procedimiento mediante el cual los datos gestionados o conexiones son tratados usando métodos de codificación que los haces ilegibles para agentes externos.

Motor de juego:

Rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y la presentación de un videojuego.

HTML:

Es un lenguaje de marcado basado en etiquetas para la elaboración de páginas web.

IDE:

Es una aplicación informática creada con la intención de facilitar las tareas de desarrollo con funciones de codificación, depuración y compilado dependiendo el tipo de lenguaje que se maneje.

Intérprete:

Software que toma el archivo fuente y lo traduce al lenguaje máquina en tiempo real sin necesidad de generar binarios.

JAR:

Es un paquete de software o librería propio de Java que con tiene un conjunto de instrucciones precompiladas que facilitan el desarrollo de aplicaciones.

Librería:

Implementaciones funcionales codificadas y compiladas para un determinado lenguaje de programación.

Metadatos:

Es la información asociado a un conjunto de datos archivos con la intención de describirlo u ofrecer información acerca del mismo.

Objeto:

Es una unidad dentro de un programa basado en una clase y que cuenta con un estado, una serie de atributos y es capaz de realizar determinadas acciones.

POO:

Programación orientada a objetos, es un paradigma de programación en la cual se usan objetos en sus interacciones para el desarrollo de aplicaciones.

Responsividad:

Propiedad de una aplicación o sitio web de ajustarse a las dimensiones de una pantalla en diversos dispositivos.

SGDB:

Software gestor de base de datos, aplicación para el almacenamiento y tratamiento de datos de una manera organizada.

Unity:

Motor de juegos multiplataforma utilizado para desarrollar juegos para móviles, computadores de escritorio, móviles o sitios web.

Visual Studio:

IDE de programación para sistemas operativos Windows con soporte para los lenguajes C, C++, C#, Java, Phyton, Ruby y PHP.

XML:

Es un metalenguaje o lenguaje de marcas utilizado para almacenar datos de forma legible.