

PYTHON

Lenguaje de programación de alto nivel, de propósito general, orientado a objetos, y que puede utilizarse para el desarrollo web. Puede ser empleado en cualquier tipo de programa, desde aplicaciones Windows, a servidores de red o páginas web. Es interpretado, y no requiere compilarse para ser ejecutado.

ORIENTACIÓN A OBJETOS

La Programación Orientada a Objetos (POO por sus siglas en español) es un paradigma de programación que parte del concepto de “objetos” como base, los cuales contienen información en forma de campos (conocidos como atributos), y código en forma de métodos.

MULTIPARADIGMA

Este concepto corresponde a la coexistencia entre los paradigmas de Programación Orientada a Objetos, procedural, declarativo y funcional, buscando mejorar la producción en el desarrollo de proyectos. Se aplica a lenguajes como Python, que están orientados a todos los distintos paradigmas antes mencionados.

VARIABLE

Secciones reservadas en memoria para almacenar datos los cuales pueden cambiar (variar) durante la ejecución del programa. Cada lenguaje tiene su forma de declaración de variables.

FUNCIÓN

Conocido también como método, es un bloque de código que contiene dentro de sí una serie de instrucciones lógicas para alcanzar la solución a una problemática particular. Un programa hace que se ejecuten las instrucciones dentro del método llamando al mismo, y especificando los argumentos necesarios.

INDENTACIÓN

Anglicismo de uso común en informática, y que no se encuentra reconocido por la Real Academia de la lengua española. Consiste en un tipo de notación secundaria utilizado para mejorar la legibilidad del código fuente por parte de los programadores, teniendo en cuenta que los compiladores o intérpretes raramente consideran los espacios en blanco.

CONDICIONALES

Instrucción o grupo de instrucciones que se pueden ejecutar o no en función del valor de una condición determinada.

BUCLES

Secuencia de instrucciones de código que se ejecutan en repetidas oportunidades, hasta que la condición asignada a dicho bucle deja de cumplirse. Los tres bucles más utilizados son: For, While y Do While.