**Tema 13**

* **Periférico:** es la denominación genérica para designar al aparato o dispositivo auxiliar e independiente conectado a la [unidad central de procesamiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_central_de_procesamiento) de una [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora).
* **Arquitectura Von Neumann:** describe una arquitectura de diseño para las computadoras dividida en una unidad de procesamiento, una unidad de control que contiene los registros de programa y contador, una memoria en la que se almacenan datos y mecanismos de entradas y salidas.
* **Arquitectura Harvard:** describe una arquitectura de diseño para las computadoras con pistas de almacenamiento y de señal físicamente separadas para instrucciones y para datos.
* **Sistema operativo**: conjunto de programas que permite manejar la memoria, disco, medios de almacenamiento de información y los diferentes periféricos o recursos de nuestra computadora, como son el teclado, el mouse, la impresora, la placa de red, entre otros
* **Software**: conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.
* **Hardware**: conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.
* **Rasperry :** ordenador de placa reducida, ordenador de placa única u ordenador de placa simple de bajo costo desarrollado en el Reino Unido por la Raspberry Pi Foundation, con el objetivo de estimular la enseñanza de informática en las escuela.
* **Arduino**: placa de microcontrolador de código abierto basado en el microchip ATmega328P y desarrollado por Arduino.cc.​​ La placa está equipada con conjuntos de pines de E/S digitales y analógicas que pueden conectarse a varias placas de expansión y otros circuitos.

**Tema 14**

* **Compilador:** es una herramienta que crea un programa al analizar, interpretar o compilar de algún tipo de descripción formal de un lenguaje al de la máquina
* **Interprete:**  es un [programa informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_(computaci%C3%B3n)) capaz de analizar y ejecutar otros programas. Los intérpretes se diferencian de los [compiladores](https://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) o de los [ensambladores](https://es.wikipedia.org/wiki/Ensamblador) en que mientras estos traducen un programa desde su descripción en un [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) al [código de máquina](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_de_m%C3%A1quina) del sistema, los intérpretes sólo realizan la [traducción](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_de_traducci%C3%B3n_de_programas) a medida que sea necesaria, típicamente, instrucción por instrucción, y normalmente no guardan el resultado de dicha traducción.
* **Lenguaje de programación:** es un [lenguaje formal](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_formal) (o artificial, es decir, un lenguaje con reglas gramaticales bien definidas) que le proporciona a una persona, en este caso el programador, la capacidad de escribir (o programar) una serie de [instrucciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Instrucci%C3%B3n_(inform%C3%A1tica)) o secuencias de órdenes en forma de [algoritmos](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo) con el fin de controlar el comportamiento físico o lógico de una [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora), de manera que se puedan obtener diversas clases de datos o ejecutar determinadas tareas
* **Editor de código:** un editor de código fuente es un editor de texto diseñado específicamente para editar el código fuente de programas informáticos. Puede ser una aplicación individual o estar incluido en un entorno de desarrollo integrado
* **Lenguaje de alto nivel:**  es aquel que se aproxima más al lenguaje natural humano que al lenguaje [binario](https://www.ecured.cu/Sistema_binario) de las computadoras, el que se conoce como lenguaje de bajo nivel. Un lenguaje de alto nivel permite al programador escribir las instrucciones de un programa utilizando palabras o expresiones sintácticas muy similares al inglés
* **Lenguaje de máquina:** es el sistema de códigos directamente interpretable por un circuito microprogramable, como el [microprocesador](https://es.wikipedia.org/wiki/Microprocesador) de una [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_electr%C3%B3nica) o el [microcontrolador](https://es.wikipedia.org/wiki/Microcontrolador) de un [autómata](https://es.wikipedia.org/wiki/Aut%C3%B3mata_programable). Este lenguaje está compuesto por un [conjunto de instrucciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Conjunto_de_instrucciones) que determinan acciones a ser tomadas por la máquin

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Tema 15**

* **Lenguaje de programación:** es un [lenguaje formal](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_formal) (o artificial, es decir, un lenguaje con reglas gramaticales bien definidas) que le proporciona a una persona, en este caso el programador, la capacidad de escribir (o programar) una serie de [instrucciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Instrucci%C3%B3n_(inform%C3%A1tica)) o secuencias de órdenes en forma de [algoritmos](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo) con el fin de controlar el comportamiento físico o lógico de una [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora), de manera que se puedan obtener diversas clases de datos o ejecutar determinadas tarea
* **Python:** es un [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) [interpretado](https://es.wikipedia.org/wiki/Int%C3%A9rprete_(inform%C3%A1tica)) cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad de su [código](https://es.wikipedia.org/wiki/Codigo_fuente).​ Se trata de un lenguaje de programación [multiparadigma](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n#Paradigma_de_programación), ya que soporta [orientación a objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos), [programación imperativa](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Programaci%C3%B3n_imperativa&action=edit&redlink=1) y, en menor medida, [programación funcional](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_funcional). Es un [lenguaje interpretado](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_interpretado), [dinámico](https://es.wikipedia.org/wiki/Tipado_din%C3%A1mico) y [multiplataforma](https://es.wikipedia.org/wiki/Multiplataforma).
* **R:** es un entorno y [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) con un enfoque al [análisis estadístico](https://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_estad%C3%ADstico).
* **Lisp:** es una familia de [lenguajes de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) de [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_electr%C3%B3nica) de tipo [multiparadigma](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_multiparadigma) con larga historia y una inconfundible y útil sintaxis [homoicónica](https://es.wikipedia.org/wiki/Homoiconicidad) basada en la [notación polaca](https://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_polaca).
* **Java:** uno de los lenguajes de programación más populares en uso, particularmente para aplicaciones de [cliente-servidor](https://es.wikipedia.org/wiki/Cliente-servidor) de web, con unos diez millones de usuarios reportados.
* **Lenguaje de alto nivel:** lenguaje que se caracteriza por expresar los [algoritmos](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo) de una manera adecuada a la capacidad [cognitiva](https://es.wikipedia.org/wiki/Cognici%C3%B3n) humana, en lugar de la capacidad con que los ejecutan las máquinas. Estos lenguajes permiten una máxima flexibilidad al programador a la hora de abstraerse o de ser literal. Permiten un camino bidireccional entre el lenguaje máquina y una expresión casi oral entre la escritura del programa y su posterior compilación
* **Lenguaje de bajo nivel:** lenguaje en el que sus instrucciones ejercen un control directo sobre el hardware y están condicionados por la estructura física de las computadoras que lo soportan
* **Lenguaje compilado:** [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) cuyas [implementaciones](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Implementaciones&action=edit&redlink=1) son normalmente [compiladores](https://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) (traductores que generan [código de máquina](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_de_m%C3%A1quina) a partir del [código fuente](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fuente)) y no [intérpretes](https://es.wikipedia.org/wiki/Int%C3%A9rprete_(inform%C3%A1tica)) (ejecutores paso a paso del código fuente, donde no se lleva a cabo una traducción en la preejecución).
* **Lenguaje interpretado:** es un [lenguaje informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_(computaci%C3%B3n)) capaz de analizar y ejecutar otros programas. Los intérpretes se diferencian de los [compiladores](https://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) o de los [ensambladores](https://es.wikipedia.org/wiki/Ensamblador) en que mientras estos traducen un programa desde su descripción en un [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) al [código de máquina](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_de_m%C3%A1quina) del sistema, los intérpretes sólo realizan la [traducción](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_de_traducci%C3%B3n_de_programas) a medida que sea necesaria, típicamente, instrucción por instrucción, y normalmente no guardan el resultado de dicha traducción.

**Tema 17**

* **Lenguaje de programación:** es un lenguaje de comunicación con el ordenador para que este ejecute una serie de acciones lógicas.
* **Java Script:** Lenguaje de programación del lado cliente mayoritariamente. Se usa para mejorar las páginas Web
* **Python:** Lenguaje de programación creado por el informático holandés Guiddo van Rossum a finales de los ochenta. Lenguaje multiparadigma que soporta programación orientada a objetos. Debido a su facilidad de aprendizaje y ser de código abierto, se ha convertido en uno de los lenguajes más usados, por ejemplo en IA.
* **Php:** Lenguaje de programación del lado del servido que se adapta principalmente para el desarrollo de páginas Web. Creado por el programador danés-canadiense Rasmus Lerdfor.
* **Java:** El lenguaje de programación Java fue desarrollado por James Gosling en los ochenta. Presente en innumerables aplicaciones su mayor presencia en aplicaciones de clientes-servidor web.
* **Html:** Lenguaje de marcado para el desarrollo de páginas web
* **CSS:** en español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de [diseño gráfico](https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico) para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un [lenguaje de marcado](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado). ​ Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en [HTML](https://es.wikipedia.org/wiki/HTML) o [XHTML](https://es.wikipedia.org/wiki/XHTML);
* **R:** es un entorno y [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) con un enfoque al [análisis estadístico](https://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_estad%C3%ADstico). R nació como una reimplementación de [software libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre) del lenguaje S, adicionado con soporte para [ámbito estático](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81mbito_(programaci%C3%B3n)). Se trata de uno de los lenguajes de programación más utilizados en investigación científica, siendo además muy popular en los campos de [aprendizaje automático (machine learning)](https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_autom%C3%A1tico), [minería de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Miner%C3%ADa_de_datos), [investigación biomédica](https://es.wikipedia.org/wiki/Biomedicina), [bioinformática](https://es.wikipedia.org/wiki/Bioinform%C3%A1tica) y [matemáticas financieras](https://es.wikipedia.org/wiki/Matem%C3%A1ticas_financieras).
* **RQL:** es un [lenguaje de dominio específico](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_dominio_espec%C3%ADfico) utilizado en programación, diseñado para administrar, y recuperar información de [sistemas de gestión de bases de datos relacionales](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_bases_de_datos_relacionales). Una de sus principales características es el manejo del [álgebra](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81lgebra_relacional) y el [cálculo relacional](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1lculo_relacional) para efectuar consultas con el fin de recuperar, de forma sencilla, [información](https://es.wikipedia.org/wiki/Informaci%C3%B3n) de [bases de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos), así como realizar cambios en ellas
* **Algoritmo:** Conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permite hacer una cálculo y hallar la solución de un tipo de problemas.
* **Diagrama de flujo:** Es la representación gráfica de un algoritmo.

**Tema 24**

* **Convertidor analógico-digital:**
* **Transistores-bipolares:**
* **Frecuencia de muestreo:**
* **Sistema binario:**
* **Algebra Booleana:**

**Tema 25**

* **Aquitectura cliente servidor:** La arquitectura cliente servidor define la secuencia de comunicación entre el navegador ( cliente ) y el servidor. El navegador, normalmente a través de un DNS, comunica con el servidor al que se quiere conectar a través deun dirección específica IP.
* **FTP:** El Protocolo de transferencia de archivos (en inglés File Transfer Protocol o FTP) es un [protocolo de red](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_red) para la [transferencia de archivos](https://es.wikipedia.org/wiki/Transferencia_de_archivos) entre sistemas conectados a una red [TCP](https://es.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol) (Transmission Control Protocol), basado en la arquitectura [cliente-servidor](https://es.wikipedia.org/wiki/Cliente-servidor). Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.
* **Servidor Web:** Un servidor web o servidor HTTP es un programa informático que procesa una aplicación del lado del servidor, realizando conexiones bidireccionales o unidireccionales y síncronas o asíncronas con el cliente y generando o cediendo una respuesta en cualquier lenguaje o aplicación del lado del cliente.
* **IP:** Una dirección IP es un número que identifica de forma única a una interfaz en red de cualquier dispositivo conectado a ella que utilice el protocolo IP (Internet Protocol), que corresponde al nivel de red del modelo TCP/IP.
* **DNS:** El sistema de nombres de dominio (Domain Name System o DNS, por sus siglas en [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s)) ​ es un sistema de nomenclatura jerárquico descentralizado para dispositivos conectados a [redes IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol) como [Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet) o una [red privada](https://es.wikipedia.org/wiki/Intranet). Este sistema asocia información variada con [nombres de dominio](https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_Internet) asignados a cada uno de los participantes. Su función más importante es "traducir" nombres inteligibles para las personas en identificadores binarios asociados con los equipos conectados a la red, esto con el propósito de poder localizar y direccionar estos equipos mundialmente. ​
* **Protoclo TCP/IP:** El modelo TCP/IP es usado para comunicaciones en redes y, como todo protocolo, describe un conjunto de guías generales de operación para permitir que un equipo pueda comunicarse en una red. TCP/IP provee conectividad de extremo a extremo especificando cómo los datos deberían ser formateados, direccionados, transmitidos, enrutados y recibidos por el destinatario.

**Tema 31**

* **ETL:** Proceso de extracción, tranformación y carga de datos para su posterior análisis y obtención de resultados. Cuanto mehor sea el proceso ETL, mejores serán los resultados obtenidos y los recursos consumidos
* **Bases de datos:** Bases que guardan todo tipos datos para su posterior análisis.
* **Data preprocessing:** Proceso de preselección de datos para al eleimnación de datos erróneos, incosistentes, etc. que no aportan para el análisis de datos.

**Tema 33**

* **Diagrama de flujo:**  Diagrama escrito que representa el camino a seguir para resolver cualquier tipo de problema. EL diagrama representará la secuencia de acciones que debemos realizar para ir resolviendo el problema en función de las condiciones que se vayan cumpliendo.
* **Bucles en programación:** Repetición de ciertas acciones hasta cumplir una determinada condición.

**Tema 34**

* **API:**  La interfaz de programación de aplicaciones, conocida también por la sigla API, en [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s), application programming interface, ​ es un conjunto de [subrutinas](https://es.wikipedia.org/wiki/Subrutina), funciones y procedimientos (o [métodos](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_(inform%C3%A1tica)), en la [programación orientada a objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos)) que ofrece cierta [biblioteca](https://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_(programaci%C3%B3n)) para ser utilizado por otro [software](https://es.wikipedia.org/wiki/Software) como una [capa de abstracción](https://es.wikipedia.org/wiki/Capa_de_abstracci%C3%B3n).
* **JSON**: (acrónimo de JavaScript Object Notation, «notación de objeto de JavaScript») es un formato de texto sencillo para el [intercambio de datos](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Intercambio_de_datos&action=edit&redlink=1). Se trata de un subconjunto de la notación literal de [objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_(programaci%C3%B3n)) de [JavaScript](https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript), aunque, debido a su amplia adopción como alternativa a [XML](https://es.wikipedia.org/wiki/XML), se considera (año [2019](https://es.wikipedia.org/wiki/2019)) un formato independiente del lenguaje.
* **XML:** XML, siglas en inglés de eXtensible Markup Language, traducido como "Lenguaje de Marcado Extensible" o "Lenguaje de Marcas Extensible", es un metalenguaje que permite definir lenguajes de marcas desarrollado por el [World Wide Web Consortium](https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web_Consortium) (W3C) utilizado para almacenar datos en forma legible.
* **Protocolo de comunicación:** En [informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica) y [telecomunicación](https://es.wikipedia.org/wiki/Telecomunicaci%C3%B3n), un protocolo de comunicaciones es un sistema de reglas que permiten que dos o más entidades (computadoras, teléfonos celulares, etc.) de un [sistema de comunicación](https://es.wikipedia.org/wiki/Telecomunicaci%C3%B3n#Sistema_de_comunicación) se comuniquen entre ellas para transmitir [información](https://es.wikipedia.org/wiki/Informaci%C3%B3n) por medio de cualquier tipo de variación de una [magnitud física](https://es.wikipedia.org/wiki/Magnitud_f%C3%ADsica)

**Tema 36**

* **Bases de datos:**  Una base de datos es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
* **SQL**: Es un [lenguaje de dominio específico](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_dominio_espec%C3%ADfico) utilizado en programación, diseñado para administrar a pazos, y recuperar información de [sistemas de gestión de bases de datos relacionales](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_bases_de_datos_relacionales). ​ Una de sus principales características es el manejo del [álgebra](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81lgebra_relacional) y el [cálculo relacional](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1lculo_relacional) para efectuar consultas con el fin de recuperar, de forma sencilla, [información](https://es.wikipedia.org/wiki/Informaci%C3%B3n) de [bases de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos), así como realizar cambios en ellas.
* **NoSQL:** Es una amplia clase de [sistemas de gestión de bases de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_de_gesti%C3%B3n_de_bases_de_datos) que difieren del modelo clásico de [SGBDR](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_bases_de_datos_relacionales) (Sistema de Gestión de [Bases de Datos Relacionales](https://es.wikipedia.org/wiki/Bases_de_Datos_Relacionales)) en aspectos importantes, siendo el más destacado que no usan [SQL](https://es.wikipedia.org/wiki/SQL) como [lenguaje principal de consultas](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_consulta). Los datos almacenados no requieren estructuras fijas como [tablas](https://es.wikipedia.org/wiki/Tabla_(base_de_datos)), normalmente no soportan operaciones [JOIN](https://es.wikipedia.org/wiki/Sentencia_JOIN_en_SQL), ni garantizan completamente [ACID](https://es.wikipedia.org/wiki/ACID) (atomicidad, consistencia, aislamiento y durabilidad) y habitualmente escalan bien [horizontalmente](https://es.wikipedia.org/wiki/Escalabilidad#Escalabilidad_horizontal). Los sistemas NoSQL se denominan a veces "no solo SQL" para subrayar el hecho de que también pueden soportar lenguajes de consulta de tipo SQL.

**Tema 37**

* **Dirección IP:** Es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una [Interfaz](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz) en la red (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo ([computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora), [laptop](https://es.wikipedia.org/wiki/Laptop), [teléfono inteligente](https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente)) que utilice el [protocolo](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol) (Internet Protocol) o , que corresponde al nivel de red del [modelo TCP/IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_TCP/IP).
* **Internet:** Una red de comunicaciones que une distintas redes, subredes y dispositivos.
* **Red WAN:** Una red de área amplia, o WAN (Wide Area Network en inglés), es una red de computadoras que une varias redes locales, aunque sus miembros no estén todos en una misma ubicación física.
* **Red LAN:** Una red de área local o LAN (por las siglas en [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) de Local Area Network) es una [red de computadoras](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras) que abarca un área reducida a una casa, un departamento o un edificio.
* **Mascara de Subred:** La máscara de red es una combinación de bits que sirve para delimitar el ámbito de una red de ordenadores. ​ Su función es indicar a los dispositivos qué parte de la dirección IP es el número de la red, incluyendo la subred, y qué parte es la correspondiente al host.
* **Router:** Un rúter,​ enrutador,​ (del inglés router) o encaminador,​ es un dispositivo que permite interconectar computadoras que funcionan en el marco de una red. Su función: se encarga de establecer la ruta que destinará a cada paquete de datos dentro de una red informática.
* **Switch:** Un switch o conmutador es un dispositivo de interconexión utilizado para conectar equipos en red formando lo que se conoce como una red de área local (LAN) y cuyas especificaciones técnicas siguen el estándar conocido como Ethernet (o técnicamente IEEE 802.3)
* **TCP/IP:** El modelo TCP/IP es usado para comunicaciones en redes y, como todo protocolo, describe un conjunto de guías generales de operación para permitir que un equipo pueda comunicarse en una red. TCP/IP provee conectividad de extremo a extremo especificando cómo los datos deberían ser formateados, direccionados, transmitidos, enrutados y recibidos por el destinatario.
* **IP Pública:** La IP pública es la IP con la que un router se conecta a internet. Esta IP puede variar ya que la suministra el operador de Internet.
* **IP privada:** La IP privada es la IP que corresponde a cada dispositivo. Normalmente la IP privada no solo coincidir con la IP pública.

**Tema 38**

* **Algoritmo:**
* **Diagrama de flujo:**
* **Convención de programación:**

**Tema 40**

* **Pentesting:** Penetration and testing , técnica de bombardear un sistema tratando de infectarlo o encontrar puntos vulnerables.
* **XSS:** Técnica de entrar en un sistema a través de puertas más vulnerables como son las casillas de los formularios de una página web.
* **Inyección SQL:** el atacante inserta un script a través de una página web que se ejecuta desde la página web del cliente.
* **Ataque informático:** ataque informático a un sistema.
* **Ataque DDoS:** ataque que sobresatura la petición de acceso a una página web que lo satura y hace caer.
* **Ingeniería social:** ataques a sistema a través de correos con gancho como te ha tocado un premio …
* **Hacker:** persona que aprovechando sus conocimientos informáticos se introduce en un sistema informático sin fines malos.
* **Craquer:** persona que aprovechando sus conocimientos informáticos se introduce en un sistema informático con fines malos.
* **Man in the middle:** se trata cuando en una comunicación entre dos sistemas/personas se introduce una tercera para interceptarla sin conocimiento de los otros dos.
* **Phising:** técnica para tratar de ingresar en distintos sistemas enviando correos masivos con gancho para que la gente ejecute el programa adjunto que esconde este correo.

**Tema 51**

Sistema-Operativo | Linux | CPU | GPU | Periférico | Terminal | Interfaz

* **Sistema operativo:** Software que se encuentra en cualquier ordenador de control de distintos dispositicos como son oredenadores, móviles, electrodomésticos, tablets, etc. cuya función es gestionar la parte de hardware, haciendo de unión entre usuario y hard, dando servicio al los programas que corren sobre este.
* **Linux:** Es un SO creado por Linux Orwald de código abierto y que es usado por ejemplo por Google. El SO Android está basado en el Kernel de Linux.
* **CPU:** Es la unidad central de procesamiento, conocida en inglés por Central Procesing Unit, es el hardware de un ordenador o dispositivo programable encargado de procesar las ordenes de un programa informático con operaciones aritméticas, lógicas o externas.
* **GPU:** Es la unidad de procesamiento gráfico, graphics unit procesing, encargada de procesar gráficos u operaciones de coma flotante.
* **Periférico:** Cualquier dispositivo que está conectado a una unidad principal pero que no es parte física de esta y tiene entidad propia. Para que la unidad principal pueda detectar y trabajar con un periférico suele ser necesario cargar un driver que sirve para reconocer esta unidad periférica.
* **Terminal:** Dispositivo formado por hardware y software que está diseñado para procesar un cierta tarea.
* **Interface:** Es el puente entre el hardware y el usuario. Normalmente son gráficas para facilitar la comprensión y el uso.