

GLOSARIO

Programación Orientada a Objetos (POO): Un paradigma de programación que organiza el código en torno a objetos.

HTML: HyperText Markup Language, el lenguaje de marcado estándar para crear páginas web.

CSS: Cascading Style Sheets, un lenguaje de estilo que se utiliza para controlar la presentación de las páginas web.

JavaScript: Un lenguaje de programación que se utiliza para agregar interactividad a las páginas web.

Framework: Un conjunto de herramientas y bibliotecas que se utilizan para facilitar el desarrollo de software.

API: Application Programming Interface, una interfaz que permite que dos programas se comuniquen entre sí.

Local Storage: se refiere al espacio de almacenamiento disponible en un dispositivo físico, como un ordenador, una tablet o un smartphone. Este espacio se utiliza para guardar archivos, aplicaciones, datos del sistema operativo y otros tipos de información.

Bootstrap: Un framework de código abierto que facilita el desarrollo de sitios web y aplicaciones web con HTML, CSS y JavaScript.

React: es una biblioteca JavaScript de código abierto creada por Meta (anteriormente Facebook) para facilitar el desarrollo de interfaces de usuario (UI) para aplicaciones web de una sola página o aplicaciones móviles.

Componentes de React: son los bloques de construcción básicos de una aplicación React. Son unidades de código independientes y reutilizables que encapsulan lógica, presentación y estado.

DOM (Document Object Model): Una representación en árbol de un documento HTML o XML. Es una interfaz de programación de aplicaciones (API) que permite a los scripts acceder y modificar el contenido, la estructura y el estilo de un documento web.

Atributo: Una propiedad o característica de un objeto.

Clase: Un modelo o plantilla para crear objetos con características y comportamientos similares.

Herencia: La capacidad de una clase de heredar las características y comportamientos de otra clase.

Método: Una acción que un objeto puede realizar.

Objeto: Una entidad que contiene datos y comportamiento.

Polimorfismo: La capacidad de un objeto de comportarse de diferentes maneras en diferentes contextos.

Subclase: Una clase que hereda de otra clase.

Superclase: Una clase de la que hereda otra clase.

Constructor: Un método especial que se ejecuta cuando se crea un nuevo objeto.

Instancia: Un objeto específico creado a partir de una clase.