

Glosario de POO

Algunos conceptos de programación orientada a objetos.

Programación Orientada a Objetos (POO): Es un modelo de programación en el que el diseño de software se organiza alrededor de datos y objetos, en vez de usar funciones y lógica. Se enfoca en los objetos que los programadores necesitan manipular, en lugar de centrarse en la lógica necesaria para esa manipulación.

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.

Local Storage: Es una característica de los navegadores web que permite a las aplicaciones web almacenar datos de manera persistente en el dispositivo del usuario. Esto significa que los datos almacenados en el almacenamiento local permanecen incluso después de que el navegador se cierre o el usuario reinicie su dispositivo.

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

Framework: Es un conjunto de herramientas, bibliotecas, estándares y convenciones que proporcionan una estructura para desarrollar y facilitar la creación de software. Estas herramientas y convenciones están diseñadas para ayudar a los desarrolladores a construir aplicaciones de manera más eficiente al proporcionar un conjunto de abstracciones que simplifican tareas comunes y repetitivas.

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

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.

Objeto: Se puede definir como un campo de datos con atributos y comportamientos que son únicos.

Clase: Una clase actúa como una plantilla y va a definir las características y comportamientos de una entidad. La clase va a hacer como un molde a partir del cual vamos a poder definir entidades.

Algunos conceptos de React.

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.

OnSubmit: Es un evento de formulario que nos permite ejecutar un submit en react. Es decir, `react onSubmit preventDefault` nos permite ejecutar acciones cuando el usuario de click en un botón tipo submit. La acción más común a dejar preparada en un evento `onSubmit` es la llamada a una API, con lo que podemos mandar y procesar los datos insertados en un formulario.

Tailwind: Es un marco de trabajo CSS con clases predefinidas que se pueden utilizar para construir y diseñar páginas web directamente en tu marcado. Te permite escribir CSS en tu HTML de forma de clases predefinidas. Es un framework CSS que a diferencia de los tradicionales como bootstrap, no crea componentes con una sola clase, sino que tiene algo llamado utility classes, que son clases específicas para cada cosa.

Handlesubmit: Es un controlador de eventos comúnmente utilizado en formularios en React. Este evento se dispara cuando se envía un formulario, generalmente al hacer clic en un botón de envío o al presionar la tecla "Enter" dentro de un campo de entrada.