

Java Standard Web Programming

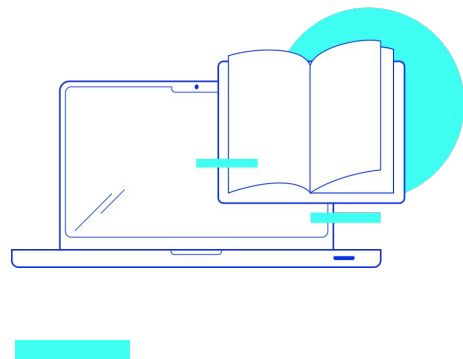
Glosario de términos

- **Atributos o propiedades:** características que posee una clase y describen a un objeto. Por ejemplo, si la clase es “automóvil”, los atributos podrán ser el color, el modelo y la marca.
- **Casteo:** convertir un tipo de dato a otro tipo.
- **Clase:** representación de un conjunto de funciones (métodos) y variables (propiedades). Están designadas para trabajar juntas y proveer su interfaz.
- **Constante:** valor que no cambia su valor una vez asignado.
- **Datos primitivos:** son los elementales y fundamentales dentro de Java, que no se representan con objetos. Pueden ser numéricos enteros, numéricos con punto flotante, booleanos y de carácter.
- **IDE:** *Integrated Development Environment* o Entorno de desarrollo integrado. Aplicación para desarrollar código.
- **JDK:** *Java Development Kit* o Kit de desarrollo Java. Entorno de desarrollo de software multiplataforma que ofrece una colección de herramientas y bibliotecas.

- **JVM:** *Java Virtual Machine* o Máquina virtual de Java. Plataforma capaz de interpretar y ejecutar instrucciones expresadas en el código binario generado por el compilador de Java.
- **Métodos:** conjunto de funcionalidades asociadas a un objeto. Por ejemplo, si el objeto es un auto, los métodos o funcionalidades serían “poner en marcha” o “avanzar”.
- **Modificador de acceso:** es una palabra reservada que se antepone a métodos o propiedades que definen el nivel de acceso que tienen, por ejemplo, `public`, `private` o `protected`.
- **Objeto:** en OOP, un objeto es una abstracción que sabe escuchar, responder y enviar ciertos mensajes.
- **Palabra reservada:** palabras que usa el lenguaje y que no puede utilizar el programador. Definen datos primitivos, sintaxis, modificadores de acceso, entre otros.
- **Paradigma:** modelo o patrón aceptado por un grupo de personas. En programación, el paradigma determina cómo serán los bloques de construcción de los programas, es decir, los elementos que los constituyen.

- **SDK:** *Software Development Kit* o Kit de desarrollo de software. Conjunto de herramientas de desarrollo que permite crear aplicaciones.
- **Sentencia:** es la unidad mínima de ejecución de un lenguaje de programación para resolver un problema en particular y siempre debe terminar con un punto y coma “;”.
- **Stream:** es una interfaz que provee métodos para procesar datos de manera funcional, como por ejemplo, transformar, filtrar y reducir una colección dada.

- **Variable:** porción de memoria a la que se le puede asignar un valor que puede cambiar a lo largo del tiempo.



**Ahora sí,
¡comencemos!**

