**Guía Lógica de programación**

**3.1 Actividad de aprendizaje:** Identificar diferentes conceptos de programación, algoritmia, componentes de una Red de Telecomunicaciones, y su importancia en el desarrollo de los sistemas de información.

A continuación, encontrarás una tabla con un conjunto de elementos asociados a las temáticas vistas hasta el momento. Debes investigar qué son cada uno de los elementos y elaborar un informe detallando cada uno de estos. Debes citar las fuentes bibliográficas de donde tomaste las definiciones.

R//=

1. Switch: Conmutador (switch) es el dispositivo digital lógico de interconexión de equipos que opera en la [capa de enlace de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Capa_de_enlace_de_datos) del [modelo OSI](https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_OSI).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Conmutador_(dispositivo_de_red)>

1. Hub:

* Hub: [Concentrador](https://es.wikipedia.org/wiki/Concentrador) o ethernet hub, un dispositivo para compartir una red de datos o de puertos USB de una computadora.
* [Hub](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hub_(teor%C3%ADa_de_redes)&action=edit&redlink=1) es un concepto en la [teoría de redes](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_redes) que se refiere a un nodo con un número de enlaces que excede ampliamente el promedio.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Hub>

1. Router: Es un dispositivo que permite interconectar computadoras que funcionan en el marco de una red. Su función es la de establecer la ruta que destinará a cada paquete de datos dentro de una red informática.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Router>

1. AP: Antes del presente (abreviado a menudo con las siglas AP y, en ocasiones BP —del [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) Before Present—) es una referencia de tiempo usada en [arqueología](https://es.wikipedia.org/wiki/Arqueolog%C3%ADa), [geología](https://es.wikipedia.org/wiki/Geolog%C3%ADa) y otras disciplinas científicas como estándar para especificar cuándo ocurrió un evento en el pasado.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Antes_del_presente#:~:text=Antes%20del%20presente%20(abreviado%20a,un%20evento%20en%20el%20pasado>.

1. Proxy: Es un agente o sustituto autorizado para actuar en nombre de otra persona (máquina o entidad) o un documento que lo autoriza a hacerlo y puede utilizarse en los siguientes contextos.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Proxy#:~:text=Un%20proxy%20(representante)%20es%20un,variable%20proxy%20de%20estad%C3%ADstica>.

1. Firewall: En [informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica), un cortafuegos (del término original en [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) firewall) es la parte de un [sistema informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_inform%C3%A1tico) o una [red informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_inform%C3%A1tica) que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cortafuegos_(inform%C3%A1tica)>

1. Rack: Un rack,**armario rack**, armario informático o **cabinete,** es un tipo de estructura diseñada especialmente para alojar en su interior dispositivos tecnológicos, como equipos o servidores, así como equipos de red, como switches o routers, entre otros.

<https://www.redeszone.net/2019/03/17/rack-armario-que-es/>

1. UPS: La sigla **UPS** es la abreviación de su nombre en inglés **Uninterruptable Power Supply,** también llamado **Sistema de Alimentación Ininterrumpida (SAI).**

<https://www.transelec.com.ar/soporte/18411/-que-es-un-ups-y-como-funciona-/#:~:text=La%20sigla%20UPS%20es%20la,de%20Alimentaci%C3%B3n%20Ininterrumpida%20(SAI).&text=Rectificador%3A%20revisa%20la%20corriente%20alterna,para%20que%20se%20mantenga%20cargada>.

1. SAN: A red de área de almacenamiento, en inglés Storage Area Network (SAN), es una red de almacenamiento integral. Se trata de una arquitectura completa que agrupa los siguientes elementos

* Una red de alta velocidad de canal de fibra o iSCSI.
* Un equipo de interconexión dedicado (conmutadores, puentes, etc).
* Elementos de almacenamiento de red (discos duros).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_%C3%A1rea_de_almacenamiento>

1. Backup: En ciencias de la [información](https://es.wikipedia.org/wiki/Informaci%C3%B3n) e [informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica) es una copia de los datos originales que se realiza con el fin de disponer de un medio para recuperarlos en caso de su pérdida. Las copias de seguridad son útiles ante distintos eventos y usos: recuperar los sistemas informáticos y los datos de una catástrofe informática, natural o ataque; restaurar una pequeña cantidad de archivos que pueden haberse [eliminado](https://es.wikipedia.org/wiki/Borrado_de_archivos) accidentalmente, [corrompido](https://es.wikipedia.org/wiki/Corrupci%C3%B3n_de_datos), infectado por un [virus informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Virus_inform%C3%A1tico) u otras causas; guardar información histórica de forma más económica que los [discos duros](https://es.wikipedia.org/wiki/Disco_duro) y además permitiendo el traslado a ubicaciones distintas de la de los datos originales; etc.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Copia_de_seguridad>

1. Restore:  La restauración de una base de datos recreará la [base de datos](https://www.glosarioit.com/Base_de_datos), tal como existía en el momento de la copia de seguridad completa más reciente, más cualquier cambio que se haya realizado en los archivos diarios de la copia de seguridad.

<https://www.glosarioit.com/Restore>

1. Centro de datos: Es la ubicación física donde se concentran los recursos necesarios de computación de una organización o proveedor de servicios.

<https://www.stackscale.com/es/blog/que-es-un-centro-de-datos/>

1. Plantas telefónicas: Las Plantas Telefónicas, también conocidas como Centrales, son equipos de comunicaciones que permiten interconectar diferentes grupos de teléfonos, también conocidos como Extensiones, dentro de su oficina, casa o empresa.

<https://telycit.net/content/17-plantas-telefonicas#:~:text=Las%20Plantas%20Telef%C3%B3nicas%2C%20tambi%C3%A9n%20conocidas,su%20oficina%2C%20casa%20o%20empresa>.

1. Ethernet: Es un estándar de [redes de área local](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_%C3%A1rea_local) para computadoras, por sus siglas en español Acceso Múltiple con Escucha de Portadora y Detección de Colisiones ([CSMA/CD](https://es.wikipedia.org/wiki/CSMA/CD)).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ethernet#:~:text=Ethernet%20(pronunciado%20%2F%CB%88i%CB%90%CE%B8%C9%99rn%C9%9Bt%2F%20en,Colisiones%20(CSMA%2FCD>).

1. Tarjeta controladora: La tarjeta controladora, o simplemente "controlador", es una pieza de hardware que actúa como interfaz entre la placa base y los otros componentes de la computadora. Por ejemplo, los discos duros, unidades ópticas, impresoras, teclados y ratones requieren controladores para funcionar.

<https://techlib.net/definition/controllercard.html#:~:text=La%20tarjeta%20controladora%2C%20o%20simplemente,ratones%20requieren%20controladores%20para%20funcionar>

1. UTP: Son siglas de “Unshielded Twisted Pair” o cable de par trenzado sin blindaje. Este tipo de cables contienen sus pares trenzados sin blindar, es decir, entre cada una de las parejas de cables no existe un medio de separación que los aísle de las otras parejas.

<https://www.profesionalreview.com/2019/01/26/cables-utp-cables-stp-cables-ftp/#:~:text=la%20cubierta%20exterior.-,Cable%20UTP,a%C3%ADsle%20de%20las%20otras%20parejas>.

1. STP: Es un protocolo de red de capa 2 del [modelo OSI](https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_OSI) (capa de enlace de datos). Su función es la de gestionar la presencia de bucles en topologías de red debido a la existencia de enlaces redundantes (necesarios en muchos casos para garantizar la disponibilidad de las conexiones).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Spanning_tree>

1. Cable cruzado: Un cable cruzado conecta dos dispositivos del mismo tipo, por ejemplo [DTE](https://en.wikipedia.org/wiki/Data_terminal_equipment) -DTE o [DCE](https://en.wikipedia.org/wiki/Data_circuit-terminating_equipment) -DCE, generalmente conectados asimétricamente (DTE-DCE), mediante un [cable](https://en.wikipedia.org/wiki/Electrical_cable) modificado llamado crosslink. [IBM](https://en.wikipedia.org/wiki/IBM) introdujo tal distinción entre dispositivos.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Crossover_cable>

1. Cable coaxial: Es un [cable](https://es.wikipedia.org/wiki/Cable) utilizado para transportar [señales](https://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al_anal%C3%B3gica) [eléctricas](https://es.wikipedia.org/wiki/Electricidad) de alta [frecuencia](https://es.wikipedia.org/wiki/Frecuencia) que posee dos [conductores](https://es.wikipedia.org/wiki/Conductor_el%C3%A9ctrico) [concéntricos](https://es.wikipedia.org/wiki/Conc%C3%A9ntrico), uno central, llamado núcleo, encargado de llevar la información, y uno exterior, de aspecto tubular, llamado malla, blindaje o trenza, que sirve como referencia de [tierra](https://es.wikipedia.org/wiki/Toma_de_tierra) y retorno de las [corrientes](https://es.wikipedia.org/wiki/Corriente_el%C3%A9ctrica).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cable_coaxial#:~:text=El%20cable%20coaxial%2C%20coaxil%2C%20coaxcable,o%20trenza%2C%20que%20sirve%20como>

1. Fibra óptica: Es una fibra flexible, [transparente](https://es.wikipedia.org/wiki/Transparencia_(f%C3%ADsica)), hecha al [embutir](https://es.wikipedia.org/wiki/Embutici%C3%B3n) o [extruir](https://es.wikipedia.org/wiki/Extrusi%C3%B3n) [vidrio](https://es.wikipedia.org/wiki/Vidrio) ([sílice](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%93xido_de_silicio_(IV))) o plástico en un diámetro ligeramente más grueso que el de un cabello humano.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Fibra_%C3%B3ptica>

1. Cableado estructurado: Consiste en [cables de par trenzado](https://es.wikipedia.org/wiki/Cable_de_par_trenzado) protegidos ([Shielded Twisted Pair](https://es.wikipedia.org/wiki/Shielded_Twisted_Pair" \o "Shielded Twisted Pair), STP) o no protegidos ([Unshielded](https://es.wikipedia.org/wiki/Unshielded_Twisted_Pair" \o "Unshielded Twisted Pair)[Twisted](https://es.wikipedia.org/wiki/Unshielded_Twisted_Pair" \o "Unshielded Twisted Pair)[Pair](https://es.wikipedia.org/wiki/Unshielded_Twisted_Pair" \o "Unshielded Twisted Pair), UTP) en el interior de un edificio con el propósito de implantar una [red de área local](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_%C3%A1rea_local) (LocalAreaNetwork, LAN).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cableado_estructurado>

1. Host: Se usa en informática para referirse a las [computadoras](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) u otros [dispositivos](https://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico_(inform%C3%A1tica)) ([tabletas](https://es.wikipedia.org/wiki/Tableta_(computadora)), [móviles](https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente), [portátiles](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_port%C3%A1til)) conectados a una [red](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras) que proveen y utilizan servicios de ella.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Host>

1. Hosting: Un hosting es un servicio de alojamiento para sitios web. En lugar de alojar personas, el hosting web aloja los contenidos de tu web y tu correo electrónico para que puedan ser visitados en todo momento desde cualquier dispositivo conectado a Internet.

<https://www.webempresa.com/hosting/hosting-que-es-como-funciona.html#:~:text=Un%20hosting%20es%20un%20servicio,cualquier%20dispositivo%20conectado%20a%20Internet>.

1. DNS: 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.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_nombres_de_dominio>

1. Dominio: El propósito principal de los nombres de dominio en Internet y del [sistema de nombres de dominio](https://es.wikipedia.org/wiki/Domain_Name_System) (DNS), es traducir las [direcciones IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_IP) de cada activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_Internet>

1. MAC: Es la línea de computadoras personales diseñada, desarrollada y comercializada por [Apple Inc.](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple) En sus inicios fue una alternativa económica y doméstica al [Lisa](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Lisa), un avanzado microcomputador empresarial, cuya línea de desarrollo fue absorbida por la línea Macintosh.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Macintosh>

1. Protocolo ARP: Es un [protocolo de comunicaciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_comunicaciones) de la [capa de enlace de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Capa_de_enlace_de_datos),[1](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_resoluci%C3%B3n_de_direcciones#cite_note-1)​ responsable de encontrar la dirección de hardware ([Ethernet](https://es.wikipedia.org/wiki/Ethernet) [MAC](https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_MAC)) que corresponde a una determinada [dirección IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_IP).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_resoluci%C3%B3n_de_direcciones>

1. Protocolo TCP Y UDP: Es el nivel de transporte basado en el intercambio de datagramas. Permite el envío de datagramas a través de la red sin que se haya establecido previamente una conexión, ya que el propio datagrama incorpora suficiente información de direccionamiento en su cabecera.

<https://enlacesdelcaribe.com/protocolo-udp-tcp/>

1. IP: La 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).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_IP>

1. IPv4: es la primera versión del [Internet Protocol](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol) (IP), un protocolo de interconexión de redes basados en [Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet), y que fue la primera versión implementada en 1983 para la producción de [ARPANET](https://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET). Definida en el [RFC 791](https://tools.ietf.org/html/rfc791), el IPv4 usa direcciones de 32 [bits](https://es.wikipedia.org/wiki/Bit) limitadas a {\displaystyle 2^{32}}2^32 = 4 294 967 296 direcciones únicas, muchas las ([LAN](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_%C3%A1rea_local)).

<https://es.wikipedia.org/wiki/IPv4#:~:text=El%20IPv4%20(Protocolo%20de%20Internet,o%20sea%2C%20228)>.

1. IPv6: es una actualización al [protocolo](https://es.wikipedia.org/wiki/Familia_de_protocolos_de_internet) [IPv4](https://es.wikipedia.org/wiki/IPv4), diseñado para resolver el problema de [agotamiento de direcciones](https://es.wikipedia.org/wiki/Agotamiento_de_las_direcciones_IPv4). Su desarrollo comenzó en diciembre de 1998 cuando Steve Deering y Robert Hinden, empleados de [Cisco](https://es.wikipedia.org/wiki/Cisco) y [Nokia](https://es.wikipedia.org/wiki/Nokia) publicaron una especificación formal del protocolo a través de un [RFC](https://es.wikipedia.org/wiki/Request_for_Comments)​ y aún continua su implementación.

<https://es.wikipedia.org/wiki/IPv6>

1. TCP: El [protocolo](https://www.speedcheck.org/es/wiki/protocolo/) de control de transmisión (TCP) es el protocolo más utilizado en Internet. Está orientado a la conexión, es decir, los datos pueden enviarse de forma bidireccional una vez establecida la conexión.

<https://www.speedcheck.org/es/wiki/tcp/#:~:text=El%20protocolo%20de%20control%20de,una%20vez%20establecida%20la%20conexi%C3%B3n>.

1. Ping (ICMP): Es una utilidad de diagnóstico en [redes de computadoras](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras) que comprueba el estado de la comunicación del [anfitrión](https://es.wikipedia.org/wiki/Host) local con uno o varios equipos remotos de una red que ejecuten [IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ping>

1. Ipconfig/ifconfig: es una aplicación de [consola](https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADnea_de_comandos) que muestra los valores de configuración de red de [TCP/IP](https://es.wikipedia.org/wiki/TCP/IP) actuales y actualiza la configuración del protocolo [DHCP](https://es.wikipedia.org/wiki/Dynamic_Host_Configuration_Protocol) y el [sistema de nombres de dominio](https://es.wikipedia.org/wiki/Domain_Name_System) (DNS).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ipconfig>

1. Modelo TCP/IP: es una descripción de [protocolos de red](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolos_de_red) creado por [Vinton Cerf](https://es.wikipedia.org/wiki/Vinton_Cerf) y [Robert E. Kahn](https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_E._Kahn), en la [década de 1970](https://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9cada_de_1970). Fue implantado en la red [ARPANET](https://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET), la primera [red de área amplia](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_%C3%A1rea_amplia) ([WAN](https://es.wikipedia.org/wiki/Wide_Area_Network)), desarrollada por encargo de [DARPA](https://es.wikipedia.org/wiki/DARPA), una agencia del [Departamento de Defensa de los Estados Unidos](https://es.wikipedia.org/wiki/Departamento_de_Defensa_de_los_Estados_Unidos), y predecesora de [Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet); por esta razón, a veces también se le llama modelo [DoD](https://es.wikipedia.org/wiki/Departamento_de_Defensa_de_los_Estados_Unidos" \o "Departamento de Defensa de los Estados Unidos) o modelo [DARPA](https://es.wikipedia.org/wiki/Agencia_de_Proyectos_de_Investigaci%C3%B3n_Avanzados_de_Defensa).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_TCP/IP>

1. Ancho de banda: Es la medida de datos y recursos de comunicación disponible o consumidaexpresados en bit/s o múltiplos de él como serían los Kbit/s,Mbit/s y Gigabit/s.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ancho_de_banda_(inform%C3%A1tica)>

1. Topología de redes: se define como un mapa físico o lógico de una [red](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras) para intercambiar datos. En otras palabras, es la forma en que está diseñada la red, sea en el plano físico o lógico.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Topolog%C3%ADa_de_red>

1. Protocolo de enrutado: Los protocolos enrutados establecen las direcciones para identificar a las computadoras y las redes individuales dentro de cada red.

<https://techlandia.com/protocolo-enrutado-enrutamiento-sobre_370308/>

1. Protocolos de enrutamiento: Los protocolos de enrutamiento construyen tablas de enrutamiento de direcciones de red para identificar las rutas entre redes.

<https://techlandia.com/protocolo-enrutado-enrutamiento-sobre_370308/>

1. Internet:Internet (el internet o, también, la internet) es un conjunto descentralizado de [redes de comunicación](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_telecomunicaci%C3%B3n) interconectadas que utilizan la familia de [protocolos](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_red) [TCP/IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Familia_de_protocolos_de_Internet), lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyen una red lógica única de alcance mundial.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Internet#:~:text=Internet%20(el%20internet%20o%2C%20tambi%C3%A9n,l%C3%B3gica%20%C3%BAnica%20de%20alcance%20mundial>

1. LAN/MAN/WAN:

* LAN: Una red LAN o **Local Área Network**, es una red de comunicaciones construida mediante la interconexión de nodos mediante cables o medios inalámbricos que operan a través de un software de acceso al medio. El ámbito de conexión está limitado por medios físicos, ya sea un edificio, planta o habitación.
* MAN: Este tipo de red es el paso intermedio entre una red LAN y una red WAN, ya que la extensión de este tipo de redes **comprende el territorio de una gran ciudad.** Las redes MAN son redes de **alta velocidad** capaces de dar cobertura a una geografía relativamente extensa, aunque nunca superando las dimensiones de una ciudad.
* WAN: e define como una red con una cobertura **sin un límite predefinido**como es el caso de la red MAN. Es por esto que, tanto las topologías, como infraestructuras, no pueden ser estrictamente definidas, ya que estas redes se apoyan en los medios que proporcionan los operadores de telecomunicaciones en los diferentes países.

<https://www.profesionalreview.com/2018/12/09/redes-lan-man-wan/>

1. WiFi: Es una tecnología que permite la interconexión [inalámbrica](https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_inal%C3%A1mbrica) de dispositivos electrónicos. Los dispositivos habilitados con wifi (tales como [ordenadores](https://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador) personales, [teléfonos](https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente), [televisores](https://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n_inteligente), [videoconsolas](https://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola), [reproductores de música](https://es.wikipedia.org/wiki/Reproductor_de_audio_digital), etcétera) pueden conectarse entre sí o a [Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet) a través de un [punto de acceso de red inalámbrica](https://es.wikipedia.org/wiki/Punto_de_acceso_inal%C3%A1mbrico).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Wifi>

1. Algoritmo: Es un conjunto de instrucciones o reglas definidas y no-ambiguas, ordenadas y finitas que permite, típicamente, solucionar un problema, realizar un cómputo, procesar datos y llevar a cabo otras tareas o actividades.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo>

1. Variable: Espacio de memoria de un ordenador, necesario para la ejecución de «programas».

<https://es.wikipedia.org/wiki/Variable>

1. Constante: Una constante es un valor que no puede ser alterado/modificado durante la ejecución de un programa, únicamente puede ser leído. Una constante corresponde a una longitud fija de un área reservada en la memoria principal del ordenador, donde el programa almacena valores fijos.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Constante_(inform%C3%A1tica)>

1. Prueba de escritorio: Es un tipo de prueba algorítmica, que consiste en la validación y verificación del algoritmo a través de la ejecución de las sentencias que lo componen (proceso) para determinar sus resultados (salida) a partir de un conjunto determinado de elementos (entrada).

<http://programacionestructuradarrr.blogspot.com/2017/06/pruebas-de-escritorio.html#:~:text=Una%20prueba%20de%20escritorio%20es,determinado%20de%20elementos%20(entrada)>.

1. Condicional If: Es una instrucción o grupo de instrucciones que se pueden ejecutar o no en función del valor de una condición.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Sentencia_condicional#:~:text=En%20programaci%C3%B3n%2C%20una%20sentencia%20condicional,then)%2C%20el%20SI>..

1. Estructura Do While: Es otra estructura de control repetitiva que se caracteriza porque ejecuta un conjunto de instrucciones sin realizar previamente la evaluación de la expresión relacional y/o lógica. Esto significa utilizando "do-while" la secuencia de acciones se realizará por lo menos una vez, pese a obtener un valor falso.

<http://www.utn.edu.ec/reduca/programacion/estructuras/dowhile.html#:~:text=La%20instrucci%C3%B3n%20%22do%2Dwhile%22,expresi%C3%B3n%20relacional%20y%2Fo%20l%C3%B3gica>.

1. Estructura Caso: Podemos evaluar una variable y realizar acciones dependiendo del valor de esta. La diferencia con el IF consiste en que el número de posibilidades de la evaluación de esta variable no tiene por que ser si o no, pudiendo hacer cosas para un número indeterminado de valores.

<https://desarrolloweb.com/articulos/estructura-case-vbscript.html>

1. PSeInt: PSeInt es la abreviatura de los estados de computación de PSeudo Intérprete, una herramienta educativa creada en [Argentina](https://es.wikipedia.org/wiki/Argentina), utilizada principalmente por estudiantes para aprender los fundamentos de la programación y el desarrollo de la lógica. Es un software muy popular de su tipo y es ampliamente utilizado en universidades de [Latinoamérica](https://es.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rica_Latina) y [España](https://es.wikipedia.org/wiki/Espa%C3%B1a).

<https://es.wikipedia.org/wiki/PSeInt>