

Glosario ONE

Conozca los términos que puede encontrar a lo largo de su trayecto en ONE.

A

Algoritmo: Consiste en todos los pasos y tareas que realizará una aplicación mientras se ejecuta.

B

Back- End: Es la parte de una aplicación que es invisible para el usuario pero que realiza diversas funciones y es fundamental para el funcionamiento de la misma.

Biblioteca: Estructura que contiene un conjunto de códigos, paquetes, clases, etc.

BUG: Es un error o fallo que se produce en un software o sistema.

C

Clase: Representación de un conjunto de objetos similares.

Clase base: Sinónimo de Subclase (la clase hija; la clase que implementará a partir de la implementación de otra).

Cientes: Son dispositivos informáticos que solicitan información o servicios a los Servidores.

Cloud Computing: Consiste en servicios de computación en la nube, donde los recursos informáticos se alquilan en un centro de datos, siendo mucho más barato y viable que tener una estructura propia para procesar la información.

Commit: Consiste en terminar una parte de un trabajo o un código y guardarlo para no perderlo.



Compilar: Es el proceso de convertir un programa hecho en un lenguaje de alto nivel a un lenguaje de bajo nivel.

Consola: Zona del escritorio en la pantalla del ordenador donde se puede trabajar en la línea de comandos.

Construcción: La "construcción" suele ser el proceso de compilación y enlace respectivamente, y el resultado de la construcción es un archivo ejecutable en una plataforma determinada.

D

Depuración: El proceso de encontrar y eliminar fallos en el software o el hardware.

Desarrollador: Consiste en la persona que realiza el desarrollo o mantenimiento de una aplicación.

Directorio: Consiste en una carpeta en un ordenador o dispositivo.

E

Evento: Algo que ocurrió dentro de una clase y desencadenó una funcionalidad.
Concatenar: unir dos o más cadenas de caracteres.

F

Front-End: La parte de una aplicación que es visible para el usuario.

Full-Stack: Desarrollador que puede trabajar tanto en el desarrollo Back-end como Front-end de una aplicación web.

G

Git: es un sistema de control de versiones distribuido, utilizado principalmente en el desarrollo de software, que mantiene el historial y el seguimiento de las alteraciones y revisiones de los códigos de los programas.



H

Hardware: Consiste en todas las partes físicas de un dispositivo, que podemos tocar, por ejemplo: memoria, procesador, ratón y teclado de un ordenador.

Herencia: capacidad de heredar las características de otra clase.

I

IDE: Entorno de Desarrollo Integrado. Es un programa informático que reúne características y herramientas de apoyo al desarrollo de software para agilizar este proceso. Ejemplos: Eclipse, Visual Studio Code, Android Studio, Brackets, Atom, Sublime, etc.

Indentación: La indentación es la sangría (espacios utilizando TAB) en el texto de un código que se utiliza para organizar visualmente y mejorar la legibilidad.

Instancia: La ejecución de una clase.

Iteración: Es el nombre que reciben las estructuras que repiten el mismo bloque de código durante un número finito de veces o mientras una condición sea verdadera, también conocido como bucle.

L

Lenguaje de alto nivel: Lenguaje de programación orientado al entendimiento humano que no puede ser interpretado directamente por la máquina.

Lenguaje de bajo nivel: Es un lenguaje dirigido a la comprensión y ejecución de un programa por parte de la máquina, este tipo de lenguaje tiene una mayor dificultad de comprensión humana.

M

Marco: Es un conjunto de códigos genéricos capaces de facilitar un proyecto de desarrollo.



Miembro de la clase: puede ser una función, o una propiedad (variable).

O

Objeto: La ejecución de una clase.

P

Paquete: Estructura que contiene un conjunto de códigos para ser utilizados por otros programadores. En Java, las clases se organizan a través de paquetes.

Parent-Class: Sinónimo de Superclase (la clase padre; clase que se extiende).

Polimorfismo: Capacidad de tener funciones con el mismo nombre y firma, pero con comportamientos diferentes.

Propiedad: Característica del objeto y en programación, se representa mediante una variable.

R

Refactorización: Reescribir el mismo trozo de código para que haga la misma función, pero de forma que sea más fácil de entender, aprovechar nuevos servicios y optimizaciones de forma tal que mejoren su desempeño y mantenimiento.

S

Servidor: Consiste en un ordenador o dispositivo que permite el acceso a información o servicios a quien lo solicite, previa autenticación de la identidad y validación de permisos.

Software: Toda la parte lógica de un sistema que podemos ver pero no tocar, por ejemplo la aplicación de la calculadora, el navegador de Internet, etc.

Stack Overflow: es un sitio de preguntas y respuestas para profesionales y aficionados a la programación informática, <https://es.stackoverflow.com/>.



Subclase: La clase hija; la clase que implementará a partir de la implementación de otra.

Superclase: La clase padre; clase que se extiende.

T

Tipificado: En programación, tipificado significa una variable o algún valor que tiene un tipo predeterminado (numérico, texto, lógico, etc.).

U

Usuario: La persona que utiliza el servicio o la aplicación que ha sido desarrollada por un Desarrollador.

ORACLE



Para quien tiene
ganas de aprender
y prisa por trabajar.

oracle.com/latam/one