

# Práctica 1. Glosario

**HTML:** Es un lenguaje de marcado que se utiliza para definir la estructura de la página web.

**HTTP:** Es un protocolo de transferencia de hipertexto que marca las reglas para comunicación entre un usuario o cliente y el servidor web.

**URL:** Es la dirección de un recurso que se encuentra en internet, ya sea página, imagen, vídeo, etc. El texto se escribe en la barra del navegador para acceder al recurso deseado.

**W3C:** Es un consorcio que desarrolla y establece las directrices para la página web con el objetivo de que sea funcional, accesible y esté disponible en cualquier dispositivo.

**CSS:** Es una hoja de estilos, que aplicada a un HTML, diseña la apariencia de la página web. Algunos ejemplos de diseño son: Los márgenes de los elementos de la página, los colores, el tamaño o la disposición de estos elementos.

**CERN:** Es la organización europea para la investigación nuclear. Está relacionado con el tema porque fue un físico, que trabajaba en esta institución, llamado Tim Bernes-Lee quien creó la primera versión de HTML.

**Diseño gráfico:** Es una profesión artística que trata de combinar los aspectos de la comunicación y la tecnología para definir el diseño de páginas web, crear logos y demás.

**Gestor de contenidos (CMS):** Es un software que tiene como función crear, editar y organizar el contenido de una página web sin tener la necesidad de tener un nivel alto de programación.

**Interacción:** Es un sistema de comunicación entre dos puntos (por ejemplo, cliente-servidor) con el fin de compartir información a través de alguna acción como haciendo click en algún botón o link.

**Jerarquía visual:** Es un diseño que organiza los elementos de forma que destaca la información más importante y define un orden de lectura para guiar a los usuarios.

**Layouts:** Hace referencia a la manera en la que están organizados los elementos

**Plantilla:** Es un modelo ya predefinido que sirve como una base a la hora de crear un documento o una página web. Se caracteriza porque ya tiene el diseño o la estructura hecha y solo ha de rellenarse de información.

**Sketching:** Consiste en hacer bocetos rápidos que plasmen las ideas iniciales de diseño de un proyecto antes de empezar a desarrollarlo.

**Wireframe:** Es el esquema visual de una app o de una página web que muestra la estructura de los elementos. Normalmente no lleva muchos detalles, como colores fuentes y demás.

**API:** Es un conjunto de funciones que permiten que haya un intercambio o comunicación entre diferentes servicios.

**Eclipse:** Es un entorno de desarrollo integrado usado para el desarrollo de programas en lenguaje de programación Java principalmente.

**IDE (Integrated Development Environment):** Un software usado para el desarrollo de programas, incluye herramientas como un editor de código, depurador y compilador. Un ejemplo son Oracle o Apache NetBeans.

**NetBeans:** Es un entorno de desarrollo integrado de código abierto usado para el desarrollo de programas en lenguaje de programación Java, PHP y otros lenguajes.

**Prototipo:** Una primera versión del programa que sirve para probar su diseño y su funcionamiento. Esto tiene como objetivo comprobar si se necesitan ajustes o cambios antes de pasar a la parte de desarrollo final.

**Cabecera:** Suele ser la parte superior de la página, donde suele ir el título, el logotipo, identificativos de la página o una barra de navegación para moverte por ella.

**Colores seguros:** Son aquellos colores que se representan de la misma forma en todos los navegadores, dispositivos o sistemas operativos. Así, todos los usuarios tienen la misma experiencia cromática.

**Colores verdaderos (true-color):** Se trata de todas las combinaciones de colores que se pueden mostrar, es producto de los 256 valores que pueden tomar cada uno de los colores del sistema RGB. Esto hace un total de 16 777 216 combinaciones diferentes.

**Cuerpo:** Es la parte central de la página web, donde aparece toda la información que se quiere ofrecer al usuario. Se encuentra debajo de la cabecera y de la barra de navegación.

**Mapa conceptual:** Es una representación de la organización y como se relacionan los conceptos de un proyecto mediante líneas y el uso de palabras clave para que sea más fácil entenderlo

**Mapa de navegación:** Es un esquema en el que se muestran todas las secciones o páginas y la relación que hay entre cada una de ellas. Es una representación esquemática de la estructura de sitio web, mostrando sus secciones y páginas, y las relaciones entre ellas

**Maquetación web:** Es un proceso en el que se organizan los elementos de una página de acuerdo al diseño previo. Aquí se estructuran los elementos que va a llevar una página, como se van a distribuir y cuántas páginas hay.

**Sistema RGB:** Es un sistema para representar cada color de forma que pueda ser traducido por el ordenador, basándose en la combinación de los tres colores primarios (Red - Rojo, Green - Verde, Blue - Azul).