

Glosario - Introducción a Kotlin

- **Java:** Lenguaje de programación orientado a objetos creado por Sun Microsystems en 1996.
- **SCALA:** Lenguaje de programación multiparadigma creado por Martin Odersky al año 2003.
- **Google IO:** Es un congreso de desarrolladores organizado anualmente por Google para presentar y discutir las aplicaciones de Google y las nuevas tecnologías.
- **Android:** Sistema operativo más utilizado por dispositivos inteligentes.
- **JVM:** Máquina virtual de Java.
- **JetBrains:** Es una empresa de desarrollo de software.
- **IntelliJ IDEA:** Es un entorno de desarrollo integrado IDE creado por JetBrains.
- **Template:** Es una plantilla predefinida que permite crear de forma más rápido los proyectos en IntelliJ.
- **P.O.O.:** Es un paradigma de programación llamado Programación orientada a objetos.
- **get:** Es un estándar para acceder métodos en un lenguaje como Java.
- **set:** Es un estándar para mutar métodos en un lenguaje como Java.
- **Generics:** Son tipos de datos genéricos creados por Java en su versión 1.5
- **Wrapper:** Son clases envoltorios que te permiten trabajar con valores primitivos como objetos Java.

- **P.O.J.O.** (Plain Old Java Object): Es una sigla creada por Martin Fowler, Rebecca Parsons y Josh MacKenzie en septiembre de 2000 y utilizada por programadores Java para enfatizar el uso de clases simples y que no dependen de un framework en especial.
- **Public:** Palabra reservada de Kotlin y Java que indica que se puede tener acceso a una variable, función o clase desde cualquier parte del código.