



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO

DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES MULTIPLATAFORMA

UNIDAD 1

E4. GLOSARIO

INGENIERÍA EN SISTEMAS
COMPUTACIONALES

SEANY CAMPOS CORTÉS 21690072

Glosario

Unidad 1



Encapsulamiento:

Consiste en proteger los métodos y características de una clase.



Encapsulamiento Público:

Se refiere a los métodos y atributos de una clase que son accesibles desde fuera.



Encapsulamiento Privado:

Se refiere a la protección de métodos y atributos que solo pueden ser accedidos o modificados por la clase que los define. Los pueden modificar la clase padre y las clases hijas.



Encapsulamiento Protegido:

Se refiere a la restricción de acceso a ciertos métodos y atributos, de modo que únicamente la clase que los posee puede modificarlos, verlos o ejecutarlos.



Future:

Es un objeto que representa un valor o dato que se obtendrá en el futuro.



Herencia:

Consiste en que una clase hija puede usar los métodos y características de la clase padre.



Join:

Es un método que sirve para concatenar los elementos de una lista, en otras palabras, pega los elementos como uno solo.

Glosario

Unidad 1



Paradigma:

Es una manera o estilo de programación de software. Existen diferentes formas de diseñar un lenguaje de programación, como Programación estructural, Programación funcional y Programación orientada a objetos.



Polimorfismo:

Es la capacidad que tienen las clases hijas de cambiar o extender el comportamiento de un método heredado del padre.



Rune:

Representa caracteres especiales como emojis o símbolos.



Sort:

Es un método para ordenar los elementos de una lista, por ejemplo, acomodar las cifras de un número del menor a mayor.



@override

Sobrescribe un método heredado de una clase padre en la clase hija.