**Glosario**

**CLI (Command Line Interface)** como su nombre lo dice, es solo una interfaz en donde solo hay comandos, tal como símbolo de sistema de Windows.

**GUI (Graphic User Interface)** es una interfaz la cual está formada por imágenes y objetos gráficos que representan la información y acciones.

**NUI (Natural User Interface)** es una interfaz más natural, en la cual es usuario interactúa sin la necesidad de dispositivos de entrada y los elementos gráficos simulan un objeto del mundo real, tal como los sensores de movimiento.

**OUI (Organic User Interface)** es una evolución de **NUI** en el cual, se busca utilizar el cuerpo humano como entrada y salida y que tiene capacidad de cambiar de forma.

**HCI (Human Computer Interaction)** es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas y los ordenadores.

**HTML (HyperText Markup Language)** es un lenguaje de programación, que sirve para el desarrollo de páginas web.

**CSS (Cascading Style Sheets)** es el lenguaje que define la apariencia de un documento escrito en lenguaje de marcado.

**LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP)** es un sistema para crear servidores web. Está compuesto por Linux el sistema operativo, Apache el servidor web, MySQL el gestor de base de datos y PHP el lenguaje de programación para web.

**OOP (Object-Oriented Programming)** es un paradigma que intenta simular el mundo real a través de objetos con atributos y funciones.

**Paradigma** es una teoría o conjunto de teorías que sirven para resolver problemas o situaciones determinadas que sean planteadas.

**P.P.Estructurada** es un paradigma en el cual se debe de llevar un orden y con esto se hace más entendible el código para otros programadores, esta se debe dividir en pequeños segmentos para hacer más sencilla su comprensión y así poder reutilizar código.

**P.P.OO** Repetida con OOP

**P.P.O.Eventos** en este paradigma el usuario determina el flujo del programa, dependiendo de los eventos que el genere.

**P.P.Funcional** es aquel en donde las variables no tienen estado y no pueden cambiar su valor a lo largo de la ejecución, no se usan los ciclos repetitivos.

**P.P.Lógica** es un paradigma en el cual se basa en la declaración de hechos y reglas para así resolver un problema.

**Multiparadigma** es un sistema en el cual soporta distintos paradigmas con el fin de que el programador utilice el que se adapte más al problema que tenga que resolver.

**Programación Visual** es un paradigma en el cual por medio de iconos se pueden ir creando programas sin necesidad de un lenguaje textual.

**Lenguaje** es un sistema de signos que se utiliza para transmitir información.

**LPV** Profesor, no encontré una definición que a mi criterio, sea la correcta

**UML (Unified Modeling Language)** es una serie de normas que dicen cómo se debe de representar algo, este nos muestra cómo se debe de codificar un programa mediante la separación de clases con sus atributos, métodos y la relación entre ellos.

**Metodología RAD (Rapid Application Development)** esta se centra en dar una rápida solución a las necesidades de los clientes, mediante herramientas que se adaptan a las diferentes necesidades, tal como, timebox development, reutilización de software, programación orientada a objetos y creación de prototipos

**IDE (Integrated Development Enviroment)** es un editor de código, que ayuda al programador a facilitar la codificación de un programa mediante un lenguaje de programación, algunos IDE contienen un compilador y un intérprete.

**Componentes** son piezas fundamentales que forman parte de un sistema.

**Componente Visual** es cuando un componente contiene una representación gráfica, tal como un botón.

**Componente No Visual** es cuando no tiene una representación gráfica, tal como un contador.

**Plataforma.NET** es una plataforma que nos ofrece herramientas de desarrollo y mecanismos para la ejecución de aplicaciones.

**Framework** conjunto de herramientas que nos permiten trabajar de manera más sencilla y así poder estructurar de mejor manera nuestro código.

**Librerías** son colecciones de código que nos brindan funciones, con esto se facilita el desarrollo de software.

**CLR (Common Language Runtime)** es la máquina virtual que se encarga de la ejecución de aplicaciones y componentes diseñadas para la plataforma .NET

**MSIL (Microsoft Intermediate Language)** es un código intermedio, el cual es el único lenguaje que entiende el CLR.

**CLS (Common Language Specification)** es un conjunto de reglas que sirven para guiar a los escritores de librerías y compiladores. Este también permite que las bibliotecas sean utilizables para cualquier lenguaje que admita CLS.

**CTS (Common Type System)** define como los tipos de datos son declarados, usados y gestionados en el CLR. Tiene dos tipos de objetos, por referencia y por valor.

**Compilador JIT (Just in Time)** este convierte código intermedio en código inmediatamente ejecutable por la CPU.

**Código fuente** es el conjunto de líneas de código en un lenguaje determinado que no puede ser ejecutado directamente por el computador, hasta que este haya sido traducido.

**Código objeto** es el código fuente convertido en instrucciones en código máquina, aunque este código no lo puede ejecutar directamente el procesador.

**Código ejecutable** es un código generado a partir del código objeto, instrucciones y otras bibliotecas, con esto ya se obtiene la información para que el procesador ejecute el código y así realizar la actividad para lo que fue diseñado el programa

**XML (eXtensible Markup Language)** es un formato universal para datos y documentos estructurados que define la gramática que se debe de seguir en lenguajes específicos.

**W3C (World Wide Web Consortium)** es un consorcio internacional que forma recomendaciones y estándares para el crecimiento de World Wide Web.

**HTTP (HyperText Transfer Protocol)** es un protocolo para solicitar y transmitir información a través de internet entre los servidores y los clientes

**SOAP (Simple Object Access Protocol)** es un protocolo basado en XML que elimina los numerosos pasos adicionales que se requerían para distribuir información.

**WSDL (Web Services Description Language)** está basado en XML el cual describe un servicio web, el cual indica cuales son las interfaces que provee el servicio web y los tipos de datos necesarios para su utilización.

**UDDI (Universal Discovery Description and Integration)** es un modelo de directorios para servicios web. Es un lugar en donde se pueden encontrar cuales son los servicios web disponibles y a su vez publicar los que desarrollemos.