###### Licenciatura en Ingeniería de Software

###### Programación Visual III

|  |  |
| --- | --- |
| UNIDAD I Introducción a la programación | Tarea # 1 |
| Nombre: Garcia Treviño Miguel Angel | Fecha: 19/junio/19 |

**Glosario**

Concurrencia: Dos o mas procesos son concurrentes cuando son procesados al mismo tiempo, es decir que para ejecutar uno de ellos no tiene que hacer falta que se haya ejecutado el otro.

Procesamiento Paralelo: Es básicamente lo mismo se refiere el proceso que se ejecutan o procesan a la vez con procesos lineales o secuenciales.

Race Condition: Vulnerabilidad frecuente, el error es producido en situaciones de concurrencia de varios hilos que se compite por los recursos que proporciona el SO. Hay ocasiones en donde son atómicas y en donde no, ocasionando datos inconsistentes o dejando las abierto un intervalo de tiempo en donde el atacante podría obtener privilegios, leer y escribir sobre los ficheros protegidos.

Deadlock: Bloqueo permanente en los procesos o hilos de la ejecución de un sistema concurrente que compite por recursos del sistema o se comunican entre ellos. Y no existe una solución general para los interbloqueos.

Exclusión Mutua: Consiste en un solo proceso que excluye temporalmente a todos los demás para usar un recurso compartido de forma que garantice la integridad del sistema.

Sección Critica: Parte del programa con un comienzo y un fin que están claramente marcados que generalmente contiene actualización de una o más variables compartidas.

Atomicidad: Requiere que cada transacción sea todo o nada si una parte de la transacción falla, las demás operaciones de la transacción fallan, y la base de datos no sufre cambios. Y debe de garantizar operaciones y situaciones, que incluyen fallas de alimentación eléctrica, errores y caídas de sistema.

Sincronización: Coordinación de procesos que se ejecutan simultáneamente para completar una tarea con el fin de obtener un orden de ejecución correcto y evitar así estados inesperados.

Polling: Control en redes de tipo LAN, la cual es la unidad central de proceso pide, dependiendo de la programación determinada a cada puesto de trabajo conectado a la red, envía alguna información. Donde se enciende como sondeo para realizar un servidor para comprobar el estado de cada terminal de una red.

Blocking: Negación deliberada de algún tipo de acceso, como líneas o servicios.

Spinning: Se encarga de cambiar distintas palabras por sinónimos, dando a entender a los buscadores que el contenido no es idéntico, por lo que no se penalizara en ningún momento.

Latency: Tiempo que ocurre entre que se envía una petición hasta que recibes el primer bit de respuesta.

Overhead: Tiempo de procesamiento empleada por el software del sistema, y es la información adicional empleada como elementos de control. Esta sobrecarga puede llegar a afectar el rendimiento y capacidad de la línea.

Context Switch: Proceso de almacenar o restaurar el estado de una CPU para que múltiples procesos puedan compartir una única CPU.

Locking: Aplicación o servicio que se encuentra bloqueado intencionalmente. Por lo general para ingresar a ellos se requiere de una clave.

Mutex: Evitar que entre más de un proceso a la vez en la sección critica.