

Glosario

Para adentrarnos en el mundo de la programación debemos familiarizarnos con algunos conceptos. Estos conceptos corresponden a la jerga de la programación y de aquí en adelante los utilizaremos en nuestro día a día.

- **Acumulador:** Variable que, usualmente dentro de una ciclo, va acumulando la suma sucesiva de un dato variable.
- **Algoritmo:** Serie finita de pasos para resolver un problema.
- **Back-end:** "Lo de lado del servidor". Tipo de lenguaje o de desarrollador cuya función es programar la lógica detrás de una aplicación.
- **Bug:** En programación, corresponde a un error o falla en nuestro programa que genera un resultado o comportamiento inesperado.
- **Contador:** Variable que, dentro de una ciclo, va aumentando su valor de 1 en 1.
- **Command line argument** (Argumento de línea de comandos): Dato que se le entrega a un programa antes de que inicie su ejecución para modificar su comportamiento.
- **Debug:** Corresponde al proceso de buscar y resolver conflictos o 'bugs' en nuestros programas. Para ello existen herramientas especializadas que conoceremos más adelante.
- **De bajo nivel:** Cercano a la máquina, más próximos a la arquitectura del hardware.
- **De alto nivel:** Más cercanos a los programadores y usuarios.
- **De código abierto:** Término con el que se conoce al software distribuido y desarrollado libremente. Con licencias que permiten su implementación, modificación y distribución.
- **Editor de texto:** Software que permite crear y modificar archivos compuestos únicamente por textos sin formato, conocidos comúnmente como archivos de texto o "texto plano". En este curso utilizaremos este tipo de software para escribir código.
- **Framework:** Conjunto de herramientas para un propósito. Facilitan la construcción de aplicaciones a través de un modelo arquitectónico predefinido, e implementando soluciones a problemas recurrentes.
- **Front-end:** "Lo de lado del cliente". Tipo de lenguaje o de desarrollador que se encarga del aspecto visual y la lógica de interacción del usuario con la aplicación.
- **IDE:** No es un término que utilizaremos con frecuencia en el curso, sin embargo, es ampliamente utilizado en la jerga de programación. Corresponde a un software que contiene un set de herramientas para desarrollo de software. Un IDE normalmente contiene un editor de texto, compilador o intérprete y herramientas de debug, entre otras funcionalidades.
- **Indentación:** También conocido como sangrado, consiste en espacios vacíos que se dan antes de una instrucción para especificar que está dentro de un contexto.
- **Objeto:** Elemento que tiene un estado (que almacena un dato o conjunto de datos), y una serie de métodos o acciones que nos permiten interactuar con esos datos
- **Imprimir en pantalla:** Definir en nuestro código, de manera explícita, que un dato debe ser mostrado en la pantalla a través de instrucciones del tipo `print`

- **Lenguaje de programación:** Un lenguaje de programación es un lenguaje diseñado para describir el conjunto de acciones que un computador debe ejecutar. Por lo tanto, un lenguaje de programación es un modo práctico para que los seres humanos puedan dar instrucciones a un equipo.
- **Palabras reservadas:** Instrucciones propias de un lenguaje de programación, y que por lo tanto no pueden ser usadas como nombres para los objetos, variables o métodos que el programador quiera definir.
- **Paradigma de programación:** Representa un enfoque particular para diseñar soluciones utilizando un lenguaje de programación.
- **Programa:** Un programa informático o programa de computadora es una secuencia de instrucciones escritas para realizar una tarea específica en una computadora.
- **Prompt:** Se llama prompt al carácter o conjunto de caracteres que se muestran en una terminal para indicar que está a la espera de órdenes
- **Refactorización (refactoring):** Corresponde al proceso de reestructurar un código fuente, alterando su estructura interna sin modificar su comportamiento.
- **Script:** Es un programa usualmente simple, que suele llamar a otros programas o modificar archivos.
- **Tipo de dato:** Propiedad de una variable que indica cómo se deben interpretar los datos almacenados.
- **Variable:** Espacio de memoria del computador que se identifica con un nombre y almacena un valor.