

DICCIONARIO:

CONCEPTOS DE DOCKER:

Deploy: se usa para describir que algo ha sido puesto en su lugar. También se utiliza cuando un sistema está listo para su uso, ya sea en un entorno de desarrollo, prueba o producción. Imagina que creaste un sitio web y lo dejaste estático sin publicarlo. En el momento en que integre su sitio con su proveedor de alojamiento web, el proceso habrá finalizado.

Docker: es una plataforma de software que le permite construir, probar e implementar aplicaciones rápidamente. Docker empaqueta el software en unidades estandarizadas llamadas contenedores que incluyen todo lo que el software necesita para ejecutarse, incluidas bibliotecas, herramientas del sistema, código y el entorno de tiempo de ejecución. Con Docker, puede implementar y escalar aplicaciones rápidamente en cualquier entorno, con la certeza de que su código se ejecutará.

Docker File: es un documento de texto que contiene todos los comandos que queremos ejecutar en la línea de comando para construir una imagen. Esta imagen se creará con el comando de compilación Docker que seguirá las instrucciones. La generación de imágenes la realiza el demonio Docker.

Contenedor: son una forma de virtualización del sistema operativo. Se puede usar un solo contenedor para ejecutar cualquier cosa, desde un microservicio o un proceso de software hasta una aplicación más grande. Estos clústeres pueden ser administrados por un orquestador de contenedores, como Kubernetes.

KUBERNETES: es una plataforma de código abierto portátil y extensible para administrar cargas de trabajo y servicios. Kubernetes facilita la automatización y la configuración declarativa. Tiene un ecosistema grande y de rápido crecimiento

CONCEPTOS DE GIT:

GIT: es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds. El control de versiones se define como la gestión de varias modificaciones realizadas a los componentes de un producto o su configuración, es decir, la gestión de varias modificaciones realizadas a los componentes de un producto o 'una configuración, y para aquellos que no están del todo claros, el control de versiones es lo que es. realizado durante el desarrollo de software o un sitio web. Hecho con la eficiencia y confiabilidad de mantener versiones de aplicaciones cuando tienen una gran cantidad de archivos de código fuente, es decir, Git nos brinda las herramientas para trabajar con un equipo inteligente y rápido y nos referimos a una página relacionada con software o código que tenemos que hacer con un grupo de personas.

REPO: (REPOSITORIO): Los repositorios no son más que servidores centralizados donde se almacenan paquetes (aplicaciones, bibliotecas, controladores, documentos) con el fin de proporcionar recursos directos para instalarlos.

PULL REQUEST: es una solicitud que el dueño de un fork de un repositorio envía al dueño del repositorio original para luego integrar los commits incluidos en el fork.

COMMIT: básicamente una foto de nuestro archivo de proyecto en un momento determinado. Al confirmar, congelamos el estado de todos los archivos y subcarpetas y guardamos la instantánea en el historial.

PUSH: se usa para cargar contenido del repositorio local a un repositorio remoto. El envío es la forma de transferir confirmaciones desde tu repositorio local a un repositorio remoto.

CONCEPTOS DE GIT HUB:

GITHUB: es una herramienta esencial para los ingenieros de software, y su popularidad es inigualable. Actualmente cuenta con más de 25 millones de usuarios. Se trata de un número considerable de profesionales que recurren a GitHub para mejorar el flujo de trabajo y la colaboración.

En resumen, GitHub es un servicio basado en la nube que aloja un sistema de control de versiones (VCS) llamado Git. Éste permite a los desarrolladores colaborar y realizar cambios en proyectos compartidos, a la vez que mantienen un seguimiento detallado de su progreso.

TOKEN: Un token de seguridad (también llamado llave digital o llave electrónica) es un dispositivo físico utilizado para acceder a un recurso restringido electrónicamente. El token se utiliza como complemento o en lugar de una contraseña. Actúa como una llave electrónica para acceder a algo

ISSUE: atribuye a la unidad de trabajo para realizar una mejora en un Sistema informático. Un issue puede ser el arreglo de un fallo, una característica pedida, una tarea, un pedido de Documentación específico y todo tipo de solicitud al equipo de desarrollo.

FORK: Cuando hacemos un fork de un repositorio, se hace una copia exacta en crudo (en inglés «bare») del repositorio original que podemos utilizar como un repositorio git cualquiera. Después de hacer fork tendremos dos repositorios git idénticos, pero con distinta URL. Justo después de hacer el fork, estos dos

repositorios tienen exactamente la misma historia, son una copia idéntica. Finalizado el proceso, tendremos dos repositorios independientes que pueden cada uno evolucionar de forma totalmente autónoma. De hecho, los cambios que se hacen al repositorio original NO se transmiten automáticamente a la copia (fork). Esto tampoco ocurre a la inversa: las modificaciones que se hagan en la copia (fork) NO se transmiten automáticamente al repositorio original.

CLONAR: Puedes clonar un repositorio desde GitHub.com hacia tu computadora local para que sea más fácil fusionar conflictos, agregar o eliminar archivos, y subir confirmaciones más grandes. Cuando clonas un repositorio, lo copias desde GitHub.com hacia tu máquina local.

Clonar un repositorio extrae una copia integral de todos los datos del mismo que GitHub.com tiene en ese momento, incluyendo todas las versiones para cada archivo y carpeta para el proyecto. Puedes subir tus cambios al repositorio remoto en GitHub.com, o extraer los cambios de otras personas desde GitHub.com

CONCEPTOS DE BASE DE DATOS:

SQL: por sus siglas en inglés significa Lenguaje de Consulta Estructurada (Structured Query Language), es un lenguaje de programación diseñado para actualizar, obtener, y calcular información en bases de datos relacionales.

NO SQL: están diseñadas específicamente para modelos de datos específicos y tienen esquemas flexibles para crear aplicaciones modernas. Las bases de datos NoSQL son ampliamente reconocidas porque son fáciles de desarrollar, por su funcionalidad y el rendimiento a escala. Esta página incluye recursos que lo ayudan a comprender mejor las bases de datos NoSQL y comenzar a usarlas.

DELETE: Permite eliminar uno o múltiples registros. Incluso todos los registros de una tabla, dejándola vacía.

Su sintaxis es general es:

DELETE [FROM] NombreTabla

WHERE Condición

SELECT: La instrucción SELECT en SQL se usa para recuperar datos de una base de datos relacional. **SELECT * FROM "table_name";** "table_name" es el nombre de la tabla donde se almacenan los datos, y "column_name" es el nombre de la columna que contiene los datos que se recuperarán.

INSERT: Para insertar datos en la tabla, puede ser individual o se puede formular una consulta cuyos datos que se requieren agregar a la tabla.

INSERT INTO nombre_tabla

(columna1,columna2,columna3)

VALUES ('valor1','valor2','valor3');

DBA: Un administrador de base de datos (DBA) es el técnico de información responsable de dirigir o realizar todas las actividades relacionadas con el mantenimiento de un entorno de base de datos exitoso.

QUERY: Una consulta de una base de datos, es un lenguaje estándar que permite traer datos de una o más tablas, actualizar contenidos o eliminarlos, de una manera rápida y poderosa; conocido generalmente como lenguaje SQL.

CONCEPTOS DE SERVIDORES:

SERVER: Básicamente, un servidor Web es una gran computadora que guarda y transmite datos vía el sistema de redes llamado Internet. Cuando un

usuario entra en una página de Internet, su navegador se comunica con el servidor enviando y recibiendo datos que determinan qué es lo que ve en la pantalla.

CLOUD: consiste en ofrecer servicios de computación a través de la red usando el almacenamiento en la nube. Con este tipo de servicios, el usuario no tiene que instalar nada en su ordenador, no obstante, tendrá acceso a diferentes servicios (desde lo más cotidiano a lo técnico).

LOCAL: es aquel que está localizado en un determinado ordenador. De este modo, en vez de acceder a través de un dominio como `www.servidorlocal.com` predeterminado, el servidor local tiene la IP y una sección en los archivos que determina el contenido también conocido como localhost.

LOCALHOST: es el nombre comúnmente utilizado para designar el equipo que estamos utilizando. Hace referencia a la computadora o dispositivo que estamos usando en un momento concreto.

La traducción literal del término sería “huésped local”, aunque es más correcto definirlo como servidor o dispositivo local. Como su propio nombre indica, un servidor local está localizado en el propio equipo o host. Por ejemplo, si ejecutamos un programa en nuestro ordenador, éste es el localhost. Por el contrario, si accedemos a un servidor externo, ya no es un localhost. El localhost siempre refiere al servidor local de la máquina en la que estamos trabajando.

HTTP: HYPERTEXT TRANSFER PROTOCOL (HTTP) (o

Protocolo de Transferencia de Hipertexto en español) es un protocolo de la capa de aplicación para la transmisión de documentos hipermedia, como HTML. ... Se trata de un protocolo sin estado, lo que significa que el servidor no guarda ningún dato (estado) entre dos peticiones.

HTTPS (HyperText Transfer Protocol Secure),

protocolo seguro de transferencia de hipertexto) es un protocolo de comunicación de Internet que protege la integridad y la confidencialidad de los datos de los usuarios entre sus ordenadores y el sitio web.

MICROSERVICIOS: son un enfoque arquitectónico y organizativo para el desarrollo de software donde el software está compuesto por pequeños servicios independientes que se comunican a través de API bien definidas. Los propietarios de estos servicios son equipos pequeños independientes.

HEADER: encabezado es un término que en lenguaje de programación designa la parte superior de un sitio web. En otras palabras, el header es lo primero que ves cuando visitas una página. Normalmente el header incluye el nombre o logo de la empresa, algún eslogan o información muy breve y las pestañas del menú de navegación.

HEADERS: Mensajes que permiten al cliente y al servidor enviar información adicional junto a una petición o respuesta.

BACKEND: es la parte del desarrollo web que se encarga de que toda la lógica de una página web funcione. Se trata del conjunto de acciones que pasan en una web pero que no vemos como, por ejemplo, la comunicación con el servidor.

FRONTEND: es la parte del desarrollo web que se dedica a la parte frontal de un sitio web, en pocas palabras del diseño de un sitio web, desde la estructura del sitio hasta los estilos como colores, fondos, tamaños hasta llegar a las animaciones y efectos.

APT: ADVANCED PACKAGING TOOL (HERRAMIENTA AVANZADA DE EMPAQUETADO), es un sistema de gestión de paquetes

creado por el proyecto Debian. APT simplifica en gran medida la instalación, actualización y eliminación de paquetes en los sistemas GNU/Linux, así como la actualización del índice de los paquetes disponibles en los repositorios.

ENDPOINT: es cualquier dispositivo que sea físicamente la parte final de una red. Las computadoras de escritorio, las tablets, los smartphones, los dispositivos de oficina de red, como los routers, las impresoras y las cámaras de seguridad también son considerados endpoints.

EP:

PR: es un valor o escala numérica, que va desde el 0 al 10, y que es asignado por un algoritmo de Google para determinar la relevancia de una página web. Obviamente, cuanto mayor sea este número, más relevante será la página.

De todas formas, hay que agregar que dicho PR ya dejó de ser significativo para Google.

CACHE: es una capa de almacenamiento de datos de alta velocidad que almacena un subconjunto de datos, normalmente transitorios, de modo que las solicitudes futuras de dichos datos se atienden con mayor rapidez que si se debe acceder a los datos desde la ubicación de almacenamiento principal.

HOSTIG: es un servicio de alojamiento en línea que te permite publicar un sitio o aplicación web en Internet. Cuando obtienes un hosting, básicamente alquilas un espacio en un servidor que almacena todos los archivos y datos de tu sitio web para

que funcione correctamente. En este artículo aprenderás todos los detalles sobre qué es un hosting.

HOSTEAR: también conocido como hosting, hospedaje o anfitrión, es cualquier computadora o máquina conectada a una red mediante un número de IP definido y un dominio, que ofrece recursos, información y servicios a sus usuarios.

Ip: «dirección del Protocolo de Internet». Este protocolo es un conjunto de reglas para la comunicación a través de Internet, ya sea el envío de correo electrónico, la transmisión de vídeo o la conexión a un sitio web. Una dirección IP identifica una red o dispositivo en Internet.

SSL: es una tecnología estandarizada que permite cifrar el tráfico de datos entre un navegador web y un sitio web (o entre dos servidores web), protegiendo así la conexión.

FTP: File Transfer Protocol, que se traduce como Protocolo de Transferencia de Archivos. Como su nombre indica, se trata de un protocolo que permite transferir archivos directamente de un dispositivo a otro. ... Este protocolo TCP da soporte a muchas tecnologías, entre ellas a Internet.

TCP/IP: es un conjunto de protocolos que permiten la comunicación entre los ordenadores pertenecientes a una red. La sigla TCP/IP significa Protocolo de control de transmisión/Protocolo de Internet y se pronuncia "T-C-P-I-P". Proviene de los nombres de dos protocolos importantes incluidos en el conjunto TCP/IP, es decir, del protocolo TCP y del protocolo IP.

REQUEST: Permite el acceso a toda la información que pasa desde el navegador del cliente al servidor. Al recibir esta información, es repartida y

almacenada entre cinco colecciones. Cada colección es similar en estructura a una tabla de datos (también llamada matriz de datos o array).

CLIENTE-SERVIDOR: refiere por lo tanto a un modelo de comunicación que vincula a varios dispositivos informáticos a través de una red. El cliente, en este marco, realiza peticiones de servicios al servidor, que se encarga de satisfacer dichos requerimientos.

CIBERSEGURIDAD: es el campo de la tecnología de la información asociado con la seguridad de los sistemas informáticos y la protección de datos, y en contra de ataques maliciosos o ataques informáticos en el mundo digital.

HACK: El término hacker proviene del verbo “hack” que significa “cortar” o “alterar” algún objeto de forma irregular. Como tal, la comunidad de los hackers tiene como función conocer a fondo el funcionamiento de los diferentes sistemas informáticos con el fin de encontrar errores, corregirlos y solucionar los mismos.

COOKIES: es un pequeño fragmento de texto que los sitios web que visitas envían a tu navegador. Las cookies permiten que los sitios recuerden información sobre tu visita, lo que puede hacer que sea más fácil volver a visitar los sitios y que estos te resulten más útiles.

LIVE SERVER: es un servidor web que se monta en el puerto 5500 (por defecto, se puede cambiar) y donde cualquier cambio que hagamos en el editor, se verá reflejado instantáneamente en el navegador (¡ya sea del ordenador, del móvil, de donde quieras! siempre y cuando apuntes a la IP donde está el servidor y el puerto en cuestión).

REST: es una interfaz para conectar varios sistemas basados en el protocolo HTTP (uno de los protocolos más antiguos) y nos sirve para obtener y generar datos y operaciones, devolviendo esos datos en formatos muy específicos, como XML y JSON.

CONCEPTOS DE BASICOS:

ALGORITMO: es cualquier procedimiento computacional bien definido que parte de un estado inicial y un valor o un conjunto de valores de entrada, a los cuales se les aplica una secuencia de pasos computacionales finitos, produciendo una salida o solución.

I⊕E: es un sistema de software para el diseño de aplicaciones que combina herramientas comunes para desarrolladores en una sola interfaz de usuario gráfica (GUI).

⊕ATA: son representaciones simbólicas (vale decir: numéricas, alfabéticas, algorítmicas, etc.) de un determinado atributo o variable cualitativa o cuantitativa, o sea: la descripción codificada de un hecho empírico, un suceso, una entidad.

JSON: JavaScript Object Notation (JSON) es el formato de cambio de datos que lo hace posible. JSON se ha convertido en un formato de datos popular para los desarrolladores debido a su texto legible por humanos, que es ligero, requiere menos codificación y se procesa más rápido.

J⊕K: es el acrónimo de "Java Development Kit", es decir Kit de desarrollo de Java. Se puede definir como un conjunto de herramientas, utilidades, documentación y ejemplos para desarrollar aplicaciones Java.

JRE: Un entorno de tiempo de ejecución de Java™ (JRE) es el conjunto de elementos que permite diseñar y ejecutar una aplicación de Java, y forma parte del kit de desarrollo de Java (JDK). Está compuesto por las bibliotecas de clases, el cargador de clases y una máquina virtual de Java (JVM).

JVM: La máquina virtual de Java es un entorno de tiempo de ejecución que puede añadir en un navegador web o en cualquier sistema operativo, como IBM® i. La

máquina virtual Java ejecuta instrucciones generadas por un compilador Java. La mayoría de los programas de IBM Developer Kit para Java son aplicaciones.

CSS: es un lenguaje informático que especifica cómo se presentan los documentos a los usuarios: cómo se diseñan, compaginan, etc. Un documento suele ser un archivo de texto estructurado con un lenguaje de marcado: HTML es el más común, pero también existen otros como SVG o XML.

ESTRUCTURA DE DATOS: es la forma de organización de los datos elementales con la intención de facilitar el trabajo de programación. El dato elemental, por otra parte, es la información mínima que se tiene de un sistema.

CI/CD: es un método para distribuir las aplicaciones a los clientes con frecuencia mediante el uso de la automatización en las etapas del desarrollo de aplicaciones. Los principales conceptos que se le atribuyen son la integración, la distribución y la implementación continuas. Se trata de una solución para los problemas que puede generar la integración del código nuevo para los equipos de desarrollo y de operaciones (también conocida como "el infierno de la integración").

BUG: Un error de software, error o simplemente fallo (también conocido por el inglés, bug) es un problema en un programa de computador o sistema de software que desencadena un resultado indeseado. Los programas que ayudan a la detección y eliminación de errores de software son denominados depuradores (en inglés, debuggers).

FULLSTACK: Es un programador con un perfil técnico muy completo que conoce bien tanto lo referente a back-end como lo referente a front-end, se maneja en sistemas y sabe entender. Se trata de un perfil cada vez más demandado y bien remunerado.

SysAdmin: Un administrador de sistemas o SysAdmin es un elemento fundamental en cualquier compañía en la que se utilice equipo tecnológico. El rol se encarga de verificar que todos los sistemas (como su nombre lo indica) funcionen de manera óptima, se trate de softwares o hardwares.

UX: El término UX viene de User Experience, o Experiencia del Usuario. Básicamente es cómo una persona se siente mientras usa cualquier producto o servicio digital que tu empresa ofrece.

UI: La expresión UI viene de User Interface, que significa Interfaz del Usuario. La idea del UI es guiar al usuario por tu aplicación durante el tiempo que él la usa. Utilizaremos el mismo ejemplo que acabamos de ver para facilitar la explicación. En el momento que una persona entra en tu sitio web, existen algunas acciones específicas que deseas que ellas tomen.

TESTER: Los probadores de software (también conocidos como testers, su denominación en inglés) planifican y llevan a cabo pruebas de software de los ordenadores para comprobar si funcionan correctamente. Identifican el riesgo de sufrir errores de un software, detectan errores y los comunican.

LINUX: Linux sirve para hacer funcionar todo el hardware de un PC, ya que un ordenador no puede funcionar sin un sistema operativo y Linux es un sistema operativo gratuito. ... Este sistema operativo también es conocido por controlar superordenadores o servidores que es donde en realidad Linux toma importancia.

KERNEL: un núcleo o kernel (de la raíz germánica Kern, núcleo, hueso) es un software que constituye una parte fundamental del sistema operativo, y se define como la parte que se ejecuta en modo privilegiado (conocido también como modo núcleo).

UNIX: es un sistema operativo que nace a principios de los años 70, creado principalmente por Dennis Ritchie y Ken Thompson. Sus características técnicas principales son su portabilidad, su capacidad multiusuario y multitarea, su eficiencia, su alta seguridad y su buen desempeño en tareas de red. Pero Unix, más que una marca, también es una filosofía, que tiene por principios el minimalismo y el modularidad: hacer programas que hagan una sola cosa bien hecha, y que, al comunicarse entre sí, ejecuten tareas más complejas.

FRAMEWORK: Un framework es un esquema o marco de trabajo que ofrece una estructura base para elaborar un proyecto con objetivos específicos, una especie de plantilla que sirve como punto de partida para la organización y desarrollo de software.

GRAPH QL: es un lenguaje de consulta y un tiempo de ejecución del servidor para las interfaces de programación de aplicaciones (API); su función es brindar a los clientes exactamente los datos que solicitan y nada más. Gracias a GraphQL, las API son rápidas, flexibles y sencillas para los desarrolladores.

DEVOPS: es una combinación de las palabras "development" (desarrollo) y "operations" (operaciones), pero representa un conjunto de ideas y prácticas que van más allá de ambos conceptos, ya sea que estén juntos o separados

VS PLUGING: es un editor de código open source multiplataforma desarrollado por Microsoft, bastante popular en la comunidad del desarrollo de software. Actualmente, es uno de los editores de código más utilizados y uno de los motivos es la cantidad de plugins útiles de los que dispone. Hoy os traemos las mejores extensiones para Visual Studio Code:

1. Auto Close Tag: Con este plugin, VSC tiene soporte de etiqueta cerrada para archivos HTML, Handlebars y Razor. Esta extensión está habilitada para otros lenguajes como XML, PHP, Vue, JavaScript, TypeScript, JSX, TSX, etc.
2. Auto Rename Tag Esta extensión bastante sencilla cambia automáticamente el nombre de una etiqueta HTML/XML emparejada. Resulta muy útil, ya que se ahorra tiempo al renombrar una etiqueta.
3. Beautify: El papel de este plugin consiste en indentar código HTML, CSS, Sass, JavaScript y JSON para dejarlo así dentro del patrón de formato y de manera legible.
4. Bracket Pair Colorizer 2: Nunca más tendrás problemas en identificar paréntesis, corchetes o llaves coincidentes gracias a esta extensión. El usuario puede parametrizar una serie de colores para identificar cada pareja.
5. GitLens: Por defecto, la integración con los sistemas de versiones en VSC es bastante buena, pero aun así le faltan algunas cosas que marcan la diferencia. GitLens agrega un plus a la experiencia de utilizar un editor de código integrado con sistemas de versiones. Podremos ver quién cambió la línea de código en la que estoy y cuándo, ver el historial de cambios de cada archivo, diferenciar entre cambios, etc.

JAVA: es una tecnología que se usa para el desarrollo de aplicaciones que convierten a la Web en un elemento más interesante y útil. Java no es lo mismo que javascript, que se trata de una tecnología sencilla que se usa para crear páginas web y solamente se ejecuta en el explorador.

Java le permite jugar, cargar fotografías, chatear en línea, realizar visitas virtuales y utilizar servicios como, por ejemplo, cursos en línea, servicios bancarios en línea y mapas interactivos. Si no dispone de Java, muchas aplicaciones y sitios web no funcionarán.

Por defecto, Java le notificará inmediatamente que hay nuevas actualizaciones listas para instalarse. Si desea estar al día y mantener la seguridad de su computadora, es importante que acepte e instale las actualizaciones. Si recibe una

notificación de actualización de Java en su computadora Windows y no recuerda haberla descargado o instalado, lo más probable es que Java estuviera ya instalado en la nueva computadora.

SCRUM: se basa en la colaboración para crear nuevos productos o servicios.

Es un marco adaptativo, iterativo, rápido, flexible y eficiente que proporciona velocidades en comparación con otras metodologías.

Además, Scrum también aumenta la transparencia de la comunicación y crea un entorno de responsabilidad colectiva y progreso continuo. Independientemente de su complejidad, Scrum se puede utilizar en el desarrollo de productos y soluciones para todo tipo de industrias y en cualquier tipo de proyecto. Como se explica en la siguiente sección, lo importante es el, y el equipo Scrum es multifuncional, autoorganizado y empoderado.

AGILE: es aquella que permite adaptar la forma del trabajo a las condiciones del proyecto, proporcionando así flexibilidad e inmediatez en la comunicación con el cliente para amoldar el proyecto y su desarrollo a las circunstancias específicas del entorno. Por 'agile' entendemos métodos de trabajo donde los requisitos y las soluciones evolucionan con el tiempo (no se quedan estancados en la planificación inicial) según la necesidad de cada proyecto, los trabajadores se organizan de manera multidisciplinar y autoorganizada en equipos eficientes y flexibles para planear el flujo de trabajo, existe un proceso compartido de toma de decisiones y los proyectos se gestionan de forma flexible, autónoma, eficaz, reduciendo los costes e incrementando la productividad.

POO: La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con él. Se basa en el concepto de clases y objetos. ... Luego, se crean objetos individuales a partir de la plantilla de clase

SOA: La arquitectura orientada a los servicios (SOA) es un tipo de diseño de software que permite reutilizar sus elementos gracias a las interfaces de servicios que se comunican a través de una red con un lenguaje común.

QA:

SOCKET: Los sockets son un sistema de comunicación entre procesos de diferentes máquinas de una red. Más exactamente, un socket es un punto de comunicación por el cual un proceso puede emitir o recibir información. ... Con todas las primitivas se puede crear un sistema de diálogo muy completo.

CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN:

VARIABLE: es un elemento de datos con nombre cuyo valor puede cambiar durante el curso de la ejecución de un programa. El nombre de la variable debe seguir el convenio de denominación de un identificador (carácter alfabético o número y el signo de subrayado). Cuando se define más de una variable en una sola declaración, el nombre debe ir separado por comas. Cada declaración de variable debe finalizar con un signo de punto y coma. Los nombres de variables no pueden coincidir con una palabra reservada.

METODO: es un bloque de código que contiene una serie de instrucciones.

Un programa hace que se ejecuten las instrucciones al llamar al método y especificando los argumentos de método necesarios

FUNCION: también llamados métodos, nos permiten dividir el trabajo que hace un programa, en tareas más pequeñas separadas de la parte principal. Ese es el concepto de función en programación.

POST: POST nos permite recuperar datos enviados desde formularios con el método POST. Escribe este código y guárdalo con un nombre de archivo como ejemplo1. html. A continuación, sube el fichero al servidor, introduce un nombre en el campo y visualiza el resultado.

GET: El método GET envía la información en la propia URL, estando limitada a 2000 caracteres. La información es visible por lo que con este método nunca se envía información sensible. No se pueden enviar datos binarios (archivos, imágenes...). En PHP los datos se administran con el array asociativo \$_GET.

CONCATENAR: Es la operación por la cual dos caracteres se unen para formar una cadena de caracteres (o string). También se pueden concatenar dos cadenas de caracteres o un carácter con una cadena para formar una cadena de mayor tamaño.

SCOPE: El scope de una variable hace referencia al lugar donde esta va a vivir, o podrá ser accesible. Podríamos decir también que scope es el alcance que determina la accesibilidad de las variables en cada parte de nuestro código.

CONDICIONAL TERNARIO: El operador condicional (ternario) es el único operador en JavaScript que tiene tres operandos. Este operador se usa con frecuencia como atajo para la instrucción if. Siendo un condicional simple que ejecuta una de dos instrucciones posibles dependiendo de la evaluación previa de una condición.

condición ? expresión1 : expresión2;

Condición.- Expresión que se puede evaluar como verdadera o falsa.

Expresión 1 y 2.- Expresiones con valores definidos que pueden ejecutarse dependiendo de la condición.

ARRAY: es un tipo de dato estructurado que permite almacenar un conjunto de datos homogéneo, es decir, todos ellos del mismo tipo y relacionados.

ARREGLO: (matriz) es una colección ordenada de datos (tanto primitivos u objetos dependiendo del lenguaje). Los arreglos (matrices) se emplean para almacenar múltiples valores en una sola variable, frente a las variables que sólo pueden almacenar un valor (por cada variable).

LIBRERÍA: es un archivo o conjunto de archivos que se utilizan para facilitar la programación. Podemos insertar cualquier archivo al principio de la página, sin embargo, no todos los archivos pueden considerarse librerías.

OBJETO: Se trata de un ente abstracto usado en programación que permite separar los diferentes componentes de un programa, simplificando así su elaboración, depuración y posteriores mejoras. Los objetos se componen de 3 partes fundamentales: métodos, eventos y atributos.

PARAMETRO: es un valor que cualquier comando recibe como información adicional para actuar de determinada manera. Se trata del valor que introduce el usuario para que el programa o el sistema operativo realice una tarea de forma concreta.

CONSTANTE: es un elemento de datos con nombre con un valor predefinido, mientras que una variable es un elemento de datos con nombre cuyo valor puede cambiar durante el curso de la ejecución de un programa. Las variables pueden ser globales o locales.

STRING: cadena de caracteres es un tipo de dato que se utiliza para almacenar textos, no es una variable primitiva como el el int, el bool o el float, sino que es un conjunto de variables primitivas tipo caracter.

FOR: a sentencia for (réplica del lenguaje C) es una sentencia que implementa un bucle, es decir, que es capaz de repetir un grupo de sentencias un número determinado de veces.

WHILE: La estructura repetitiva while (mientras) es aquella en la que el número de iteraciones no se conoce por anticipado y el cuerpo del bucle se repite mientras se cumple una determinada condición. Por esta razón, a estos bucles se les denomina bucles condicionales.

DO WHILE: se utiliza para especificar un ciclo condicional que se ejecuta al menos una vez. Este ciclo se presenta en algunas circunstancias en las que se ha de tener la seguridad de que una determinada acción se ejecutara una o más veces, pero al menos una vez. `sentencia; while (condición);`

FOR EACH: Un bucle FOR especial, utilizado para recorrer los elementos de una estructura de datos. La estructura de control FOR EACH sirve para moverse por los elementos de una estructura de datos, como podría ser un vector, y realizar acciones para cada una de los elementos.

CONCEPTOS DE ENSAMBLADOR:

LENGUAJE INTERPRETADO: consiste en crear un código que envía las órdenes del usuario al equipo informático, para que este realice una tarea específica de manera completamente automática.

Para realizar este tipo de acciones, es necesario contar con lo que se conoce como lenguaje de programación y los conocimientos necesarios para crear el programa deseado.

LENGUAJE COMPILADO: Un lenguaje compilado es un lenguaje de programación cuyas implementaciones son normalmente compiladores (traductores que generan código de máquina a partir del código fuente) y no intérpretes (ejecutores paso a paso del código fuente, donde no se lleva a cabo una traducción en la pre-ejecución).

Los programas compilados a código nativo en tiempo de compilación tienden a ser más rápidos que los traducidos en tiempo de ejecución, debido a la sobrecarga del proceso de traducción.

LENGUAJE DE ALTO NIVEL: Cuando hablamos de un lenguaje de alto nivel nos referimos al tipo de lenguaje de programación que no expresa los algoritmos teniendo en cuenta la capacidad que tienen las máquinas para ejecutar órdenes, sino al que se utiliza teniendo en cuenta las capacidades cognitivas de los seres humanos.

LENGUAJE DE BAJO NIVEL: son típicamente compilados, en especial cuando la eficiencia es la principal preocupación, en lugar de soporte de plataformas cruzadas. Para los lenguajes de bajo nivel, hay más correspondencias uno a uno entre el código programado y las operaciones de hardware realizadas por el código máquina, lo que hace que sea más fácil para los programadores controlar más finamente la CPU y uso de memoria.

COMPILADO: es el proceso de transformar un programa informático escrito en un lenguaje en un programa equivalente en otro formato. Al programa que se encarga de compilar se le llama compilador.

LENGUAJE LEXICO: que nació con el objetivo de ser una buena herramienta de aprendizaje de un lenguaje de programación. Con el Lexico, que es

un lenguaje didáctico en español, se pretende facilitar el aprendizaje y la enseñanza de la programación orientada a objetos.

COMPILADOR: Un compilador es un programa que traduce un programa escrito en lenguaje fuente y produce otro equivalente escrito en un lenguaje destino. Lenguaje de alto nivel. Por ejemplo: C, Pascal, C++

INTERPRETAR: Intérprete Es un programa informático capaz de analizar y ejecutar otros programas, escritos en un lenguaje de alto nivel.