

Glosario de Términos Informáticos

A

- **Applet** : Tipo especial de programa Java que se puede ejecutar (correr) directamente en un navegador Web o en un visualizador applet. A un applet se le imponen diversas restricciones de seguridad. Por ejemplo, un applet no se puede ejecutar operaciones de entrada/salida en un sistema de usuario y por consiguiente no puede leer o escribir archivos o transmitir virus de computadora.
- **Aplicación** : Programa autónomo Java tal como cualquier programa escrito utilizando un lenguaje de alto nivel. Las aplicaciones se pueden ejecutar desde cualquier computadora con un intérprete Java. Las aplicaciones no están sometidas a las restricciones impuestas los applets

B

- **Binario** : Representación numérica en base 2. En esta base sólo se utilizan los dígitos 0 y 1. Las posiciones de los dígitos representan potencias sucesivas de 2. Véase bit
- **Bloque** : Sentencias y declaraciones encerradas entre una pareja de llaves (apertura y cierre, '{' y '}'). Por ejemplo, un cuerpo

C

- Clase : Colección encapsulada de datos y operaciones que actúan sobre los datos. El concepto de clase es fundamental en programación orientada a objetos. Una clase consta de métodos y datos. Los métodos de una clase definen el conjunto de operaciones permitidas sobre los datos de una clase (sus atributos). Una clase puede tener muchas instancias de la clase u objetos
- Comentarios : Trozo de texto que tienen como objetivo documentar el programa y mostrar como se ha construido. Los comentarios no son sentencias de programación y son ignorados por el compilador. En Java los comentarios están precedidos por dos barras (//) en una línea o encerrados

D

- Definición : Término sinónimo de declaración, aunque en el proceso de escritura de un programa se suele diferenciar

E

- Expresión Una subparte de una sentencia que representa un valor. Por ejemplo, la expresión aritmética `2+5` representa el valor 7. En Java, cualquier construcción sintáctica legal que represente un valor es una expresión

F

- **Final** : Modificador de clases, datos, métodos y variables locales. Una clase final no se puede extender, un dato final o variable local es una constante y un método final no se puede anular (sustituir) en una subclase.
- **Función** : Construcción matemática a la que se pueden aplicar valores y que devuelve un resultado.

H

- **Herencia** : Una relación entre clases en que una subclase se extiende desde una superclase
- **HTML** ((Hypertext Markup Language)) : Lenguaje de ´script´ o de marcas para diseñar páginas Web para creación y compartición de documentos electrónicos integrados preparados para multimedia e Internet.

I

- **Interfaz** : Una interfaz se trata como una clase especial de Java. Cada interface se compila en un archivo independiente de bytecode, tal como una clase ordinaria. No se puede crear un instancia de la interfaz. La estructura de una interfaz Java es similar al de una clase abstracta en la que se puede tener datos y métodos. Los datos ,sin embargo ,deben ser constantes y los métodos pueden tener sólo declaraciones sin implementación.
- **Implementación** : La actividad de escribir, compilar, probar y depurar el código de un programa.

J

- JDK ((Java development kit) vease J25KJ) : Define el APJ de Java y contiene un conjunto de utilidades de líneas de órdenes tales como Javac (compilador) y Java(interprete)
- Jerarquía de clases : Colección de clases organizadas en términos de relaciones de superclases y subclases.

L

- Ligadura dinamico : Ligadura o enlace del nombre de un método al cuerpo de dicho método que se ejecuta mientras que un programa se está ejecutando , al contrario del enlace que se produce cuando se compila el programa

M

- Mensaje : Una petición enviada a un objeto que solicita ejecutar una operación determinada. El mensaje incluye un nombre y una lista opcional de parámetros
- Moldear : Cambiar explícitamente el tipo de una expresión utilizando una expresión de conversión (cast).

O

- Objeto instancia : Un objeto instancia es un representación de un valor del tipo implementado por su clase. La clase declara un objeto de variables, instancia que forman la estructura de un objeto y un conjunto de métodos que se pueden llamar en un objeto.

P

- **Parámetro actual o real** : Valor que se pasa a un método cuando se invoca ese método. Los parámetros reales (actuales) deben concordar en tipo, orden y número con los parámetros formales. Cuando se invoca a un método, los valores de los argumentos actuales se copian en los correspondientes argumentos formales.
- **Programación imperativa** : Programación basada en los principios de instrucción o secuencias de órdenes, selección, repetición, variables y asignación. También se conoce a esta programación como procedimental o por procedimientos. Java es un lenguaje imperativo

R

- **Red** : Infraestructura que permite a los ordenadores comunicarse unos con otros

S

- **Software** : Se conoce como software, logicial o soporte lógico al sistema formal de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hace posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.
- **Suceso** : Un tipo de señal que indica ha ocurrido alguna acción. Normalmente se asocia con sucesos de entrada de interfaces gráficas de usuario (p.e. el “clic” de un ratón, pulsación de una tecla, etc.) El programa puede responder o ignorar el suceso. Véase evento.

T

- Tipo de datos : Los tipos de datos se utilizan para definir variables. Java soporta los tipos de datos primitivos y tipos de datos objeto.

V

- Variable parámetro (parameter variable) : Variable declarada en una lista de parámetros formados de un método y que se inicializa cuando se llama al método. Los bloques catch también utilizan variables parámetro

W

- Windows : Windows es el nombre de una familia de distribuciones de software para PC, servidores, sistemas empujados y antiguamente teléfonos inteligentes desarrollados y vendidos por Microsoft y disponibles para múltiples arquitecturas, tales como x86, x86-64 y ARM