

**INTERPRETACIÓN:**

Acción en la que las instrucciones de un programa no son ejecutadas directamente por la máquina de destino, sino que son leídas y ejecutadas por algún otro programa.

**PYTHON**

Es un lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos e interpretado con semántica dinámica. Su filosofía de diseño enfatiza la legibilidad del código con el uso de sangría.

**FRAMEWORK (Marco de trabajo)**

Es un conjunto de funcionalidades que dan solución y facilitan la ejecución de una serie de instrucciones.

**DJANGO**

Es un marco web gratuito y de código abierto basado en Python, que sigue el patrón arquitectónico modelo-plantilla-vistas.

**ENTORNO DE DESARROLLO**

Es una colección de procedimientos y herramientas para desarrollar, probar y depurar una aplicación o programa.

**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.

**BASE DE DATOS**

Un conjunto estructurado de datos guardados en una computadora, especialmente uno al que se puede acceder de varias maneras.

**SUPERUSER**

Usuario de un sistema informático con privilegios especiales necesarios para administrar y mantener el sistema.

**MIXIN**

Es una clase que contiene métodos para uso de otras clases, sin tener que ser la clase principal de esas otras clases.

**BINDING (Vinculación de nombres)**

La vinculación de nombres es la asociación entre un nombre y un objeto (valor). Una forma de vincular un nombre a un objeto es utilizar el operador de asignación (=).