



Instituto Tecnológico Superior "Daniel Álvarez Burneo"

Estudiante: Cristian Ordóñez

Docente: Ing. Pablo Quezada

Carrera: Análisis de Sistemas

Tema: Definir los siguientes conceptos básicos de programación.

1. **C# c-sharp:** Es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado y estandarizado por Microsoft como parte de su plataforma.net. Su sintaxis es muy similar a la del JAVA. Es un lenguaje orientado a objetos y a componentes. Se puede ahorrar tiempo en la programación ya que tiene una librería de clases muy completa y bien diseñada.
2. **Base de datos:** Es un conjunto de datos relacionados entre sí, representan algún aspecto del mundo real, es construida con un propósito en específico. También lo podemos definir como un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
3. **Concurrencia:** Dos o más procesos decimos que son concurrentes, paralelos, o que se ejecutan concurrentemente, cuando son procesados al mismo tiempo, es decir, que para ejecutar uno de ellos, no hace falta que se haya ejecutado otro. También en un BD cuando tratan de actualizar información varios a la vez ocurre la concurrencia de datos.
4. **Herencia:** Es donde una clase nueva se crea a partir de una clase existente. La herencia a la que habitualmente se denomina subclase proviene del hecho de que la subclase la nueva clase creada contiene los atributos y métodos de la clase primaria.
5. **Polimorfismo:** Se refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos. El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía.
6. **Datagridview:** Este componente de Visual studio c# es utilizado para mostrar datos en formato de una tabla, puede mostrar datos de varias formas, muy personalizable.
7. **Programación Orientada a Objetos:** Es una rama de la informática que usa los objetos y las interacciones de estos para diseñar aplicaciones y programas informáticos. La programación orientada a objetos es un enfoque de programación que combina datos y acciones asociadas (métodos) en estructuras lógicas (objetos).
8. **DDL:** Lenguaje de definición de datos, proporciona las facilidades para definir los objetos de la BD. permite a los programadores de la misma llevar a cabo las tareas de definición de



las estructuras que almacenarán los datos, así como de los procedimientos o funciones que permitan consultarlos.

9. **SGBD:** Sistema de gestor de base de datos, es el proceso de guardar los datos mismos en algún medio de almacenamiento controlado por el SGBD. En la manipulación de una BD intervienen funciones como consultar la BD para obtener datos, generar informes.
10. **Instancia de una Base de datos:** Es una copia del ejecutable de sqlservr.exe que se ejecuta como un servicio de sistema operativo. Cada instancia administra varias bases de datos del sistema y una o varias bases de datos de usuario también es un servicio que controla todas las solicitudes de aplicación para trabajar con datos de cualquiera de las bases de datos administradas por dicha instancia.