

1. Qué es un algoritmo: Es una serie de pasos finitos y bien definidos que dan solución a un problema.
2. Qué es lenguaje de programación: Es un conjunto de signos, caracteres y reglas (programas) que le permiten a las personas comunicarse con el computador. Poseen un conjunto de instrucciones que nos permiten realizar operaciones de entrada/salida, calculo, manipulación de textos, comparación, decisión y almacenamiento/recuperación.
3. Qué es HTML o para qué se utiliza: es el lenguaje de manipulación de hipertexto; se usa para crear estructuras básicas en un sitio web.
4. Qué es AJAX o para qué se utiliza: es el arte de intercambiar data con un servidor, y actualizar partes de la pagina web, sin tener que refrescar la misma página.
5. Qué es JS o para qué se utiliza: Es un lenguaje de programación interpretado, que sirve para hacer sitios web dinámicos e interactivos; así como para realizar operaciones dentro de la página.
6. Qué es JQuery o para qué se utiliza: es una biblioteca de JavaScript, y afortunadamente simplifica la programación en JavaScript. Es necesario tener conocimientos previos de HTML, CSS y JS.
7. Qué es CSS o para qué se utiliza: Son hojas de estilos en cascada, y sirve para darle presentación y estética a los sitios web. Son la parte visual del sitio.
8. Qué es un Web Service o para qué se utiliza: se trata de una interfaz mediante la que dos maquinas se comunican entre sí. Cuando se utiliza una web service, un cliente manda una solicitud a un servidor, el cual desencadenando una acción por su parte.
9. Qué es un FRAMEWORK o para qué se utiliza: es un marco o esquema de trabajo generalmente usado por programadores para realizar el desarrollo de software.
10. Qué es un SDK: significa Software Development Kit, el cual reúne un conjunto de herramientas que permiten la programación de aplicaciones móviles.
11. Qué es un API: Significa Interfaz de Programación de Aplicaciones; en el contexto, aplicaciones se refiere a cualquier software con distinta función. Interface puede ser visto como un contrato de servicio entre dos aplicaciones. Éste contrato define cómo ambas se relacionan con la otra usando requests y responses.
12. Qué es una biblioteca: del ingles (library) es un conjunto de subprogramas utilizados para desarrollar software
13. Qué es UML o para qué se utiliza: Lenguaje de modelado Unificado, es un lenguaje visual para construir, especificar y documentar sistemas. Es independiente del lenguaje de programación, y es muy útil para describir el funcionamiento de sistemas complejos.
14. Qué es SCRUM: Consiste en dividir las actividades del proyecto en fases e iteraciones y liberar el producto periódicamente. En la etapa de planificación, se estable las tareas, recomendaciones y plazos de entrega; etapa de desarrollo; revisión del sprint y la retroalimentación.

15. Que es una herramienta CASE o para que se utiliza: son diversas aplicaciones informáticas destinadas a mantener el balance en el desarrollo de software reduciendo el costo de las mismas en términos de tiempo y dinero.
16. Que es mapeo de objetos relaciones o para que se utiliza: es una técnica de programación para convertir datos entre el sistema de tipos en un lenguaje de programación orientado a objetos y la utilización de una RDBMS como motor de persistencia.
17. Que es POO: Es un paradigma de programación. Toma objetos del mundo real, y sus interacciones entre sí para volver sistemas grandes más simples y sencillos de programar.
18. Que características debe de tener un lenguaje de programación para que se considere POO: debe soportar los 4 pilares de la programación orientada a objetos: abstracción, herencia, polimorfismo y encapsulación (que nadie se meta donde no debe).
19. Que es MVC: Propuesta de arquitectura de software utilizada para separar el código por sus distintas funcionalidades. Es usado últimamente derivado que distintos frameworks de desarrollo web que la utilizan como patrón de arquitectura. Se usa cuando necesitamos interfaces de usuario.
20. Qué diferencia existe entre los métodos de acceso públicos, privados y protegido: En los privados, únicamente pueden ser consultados/modificados dentro de la misma clase, a diferencia de los públicos, que pueden serlo desde cualquier parte del programa, y los protegidos, que solo pueden ser consultados por la misma clase y sus subclases.
21. Que es SQL, de un ejemplo de una sentencia SQL: Es un lenguaje para la realización de consultas, de allí su nombre Structured Query Language, y un ejemplo es select: `select *from estudiantes;` el cual nos devolverá todos los registros de la tabla estudiantes.
22. Que es una app nativa: son aplicaciones desarrollada en el lenguaje nativo de la propia terminal, es decir del sistema operativo. Se caracteriza por obtener un mayor provecho de los recursos de un dispositivo, y por lo tanto requiere una planeación más profunda.
23. Que es una app hibrida: son aplicaciones móviles diseñadas en un lenguaje de programación web, ya sea HTML5, CSS o JS, junto con un FRAMEWORK.
24. Que es vue.js: es un framework de JavaScript para construir una interfaz. Se basa en HTML, CSS y Javascript estándar, y proporciona un modelo de programación declarativo y basado en componentes.
25. Que tipos de buenas prácticas conoce y aplica: Ordenar el código con tabulaciones, para visualizarlo de mejor manera; declaro las variables al principio del código, y uso nombres representativos; realizo un diagrama de flujo para antes de hacer código; y uso el if-else acortado para operaciones que solo requieran dos caminos distintos.