DICCIONARIO

**LAURA ARIAS PRADA**

**NESTOR DIAZGRANADOS**

**ANDREA FAJARDO**

**WILLIAM JIMÉNEZ**

**GERMÁN MORALES**

**DAVID SUAREZ**



****

**GUI:** Graphic User Interface o Interfaz Gráfica de Usuario

Conjunto de formas y métodos que posibilitan la interacción de un sistema con los usuarios utilizando formas [gráficas](http://www.alegsa.com.ar/Dic/grafico.php) e [imágenes](http://www.alegsa.com.ar/Dic/imagen.php). Con formas gráficas se refiere a botones, [íconos](http://www.alegsa.com.ar/Dic/icono.php), [ventanas](http://www.alegsa.com.ar/Dic/ventana.php), [fuentes](http://www.alegsa.com.ar/Dic/fuente.php), etc. los cuales representan funciones, acciones e información. **[]**

**JAVA:** Es un lenguaje de programación orientado a objetos independiente de la plataforma, desarrollado por la compañía Sun Microsystems **[]**

**REQUERIMIENTO:** Una condición o capacidad requerida por un usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo o que debe ser poseída por un sistema o componente del sistema para satisfacer un contrato, estándar, especificación, u otro documento formalmente impuesto**.[3]**

**SDD:** Software Design Description IEEE 1016

Descripción escrita de un producto de software, realizado con el fin de tener claridad acerca de la arquitectura del proyecto de software que se va a llevar a cabo, este documento contiene un diagrama correspondiente a la arquitectura, para poder guiar así el diseño. **[4]**

**RMI:** Remote Method Invocation

Mecanismo ofrecido por Java, que permite al programador invocar un método de manera remota. Forma parte del entorno de ejecución de Java y provee un mecanismo simple que permite la comunicación de servidores en aplicaciones distribuidas, basadas en Java. **[5]**

**RESTRICCIÓN:** Un enunciado que expresa límites medibles para un elemento o función del sistema. Esto es, una restricción es un factor impuesto a la solución que puede limitar o modificar el diseño. **[3]**

**SRS:** Software Requirements Specification

Documento que abarca la funcionalidad (qué hace el sistema), la interacción que tiene con los usuarios, la calidad del producto, respecto a funcionalidad, desempeño y las restricciones de diseño (estándares, recursos, sistemas, etc). **[6]**

**REFERENCIAS**

1. Diccionario de informática. Definición de GUI. Disponible: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/gui.php>. Visitado el 15 de mayo de 2010.
2. Descripción y características de este potente y moderno lenguaje de programación. Miguel Ángel Álvarez. Disponible en: http://www.desarrolloweb.com/articulos/497.php. Visitado el 18 de Mayo de 2010.
3. Guía para el desarrollo de especificaciones de requerimientos de sistemas. Disponible en: <http://iteso.mx/~juanjo/IEEE_Std1233_1998_esp_desarrollo_de_especificacion_de_reque.pdf>. Visitado el 15 de mayo de 2010.
4. Software Design Computer. Disponible en: <http://en.wikipedia.org/wiki/Software_design_document>. Visitado el 16 de mayo de 2010.
5. Remote Method Invocation (RMI). Disponible en: <http://java.sun.com/javase/technologies/core/basic/rmi/index.jsp>. Visitado el 18 de mayo de 2010.
6. Ingeniería de Requerimientos. Qué, Porqué, Cómo y Cuando. Disponible: <http://ing.de.soft1.googlepages.com/02-RE_QueQuienPorque.pdf>. Visitado el 15 de mayo de 2010