###### Licenciatura en Ingeniería de Software

###### Programación Visual III

|  |  |
| --- | --- |
| UNIDAD III | Tarea #10 |
| Nombre: Luis Manuel de Alba Villaseñor | Fecha: 31/01/2019 |

Glosario

**.NET Garbage Collector Generations**

Generación 0:Contiene los objetos que menos duran, como variables temporales. Inicialmente todo objeto irá directamente a este nivel de generación.

Generación 1: Contiene objetos de corta duración y actúa de buffer entre objetos de corta y larga duración.

Generación 2: Contiene objetos de larga duración. Por ejemplo, variables estáticas a nivel de aplicación.

**SOA**

La arquitectura orientada a servicios (SOA) es el nexo que une las metas de negocio con el sistema de software. Su papel es el de aportar flexibilidad, desde la automatización de las infraestructura y herramientas necesarias consiguiendo, al mismo tiempo, reducir los costes de integración.

**REST**

La transferencia de estado representacional o Representational State Transfer (REST), es una técnica de arquitectura de software en red para sistemas distribuidos que aprovecha de las tecnologías y protocolos de las World Wide Web (www). Cabe destacar que REST no es una especificación ni un estándar. Este es solo una técnica de arquitectura que está basada en varios estándares, algunos de ellos son: HTTP, URL, Recursos XML.

**WSDL**

(Web Services Description Language - Lenguaje de Descripción de Servicios Web). Lenguaje basado en XML para describir servicios web. Permite describir la interfaz pública de los servicios web; eso significa que detalla los protocolos y los formatos de los mensajes necesarios para interactuar con los servicios listados en su catálogo

**XML**

El XML es una adaptación del SGML (Standard Generalized Markup Language), un lenguaje que permite la organización y el etiquetado de documentos. Esto quiere decir que el XML no es un lenguaje en sí mismo, sino un sistema que permite definir lenguajes de acuerdo a las necesidades.

**WS-Policy**

WS-Policy es una especificación que forma parte de la familia de especificaciones de tecnologías basadas en servicios web del W3C. Esta especificación permite a los programadores de servicios web anunciar sus políticas relativas a seguridad, calidad de servicio, etc. y a los clientes de servicios web especificar sus requisitos de calidad de servicio, seguridad, latencia, etc. WS-Policy es una recomendación del W3C desde septiembre de 2007.

**SSL**

SSL significa "Secure Sockets Layer". SSL Definición, Secure Sockets Layer es un protocolo diseñado para permitir que las aplicaciones web para transmitir información de ida y de manera segura hacia atrás.

**WS-SecureConversation**

Web Services Secure Conversation (WS-SecureConversation) es un estándar OASIS (Organization for the Advancement of Structured Information Standards) propuesto que define los mecanismos para establecer y compartir contextos de seguridad, y para obtener claves de contextos de seguridad, para habilitar Secure Conversation.

**named pipes**

En ingeniería de software, una tubería nombrada (named pipe en inglés), también llamada FIFO por su comportamiento, es una extensión del concepto tradicional de tuberías utilizado en los Sistemas operativos POSIX, y es uno de los métodos de Comunicación entre procesos (IPC). Este concepto también se encuentra en Windows, si bien implementado con otra semántica.

**MSMQ**

MSMQ es esencialmente un protocolo de mensajería que permite que las aplicaciones que se ejecutan en servidores / procesos separados se comuniquen de una manera segura. Una cola es una ubicación de almacenamiento temporal desde la cual se pueden enviar y recibir mensajes de manera confiable, cuando las condiciones lo permitan.

**MTOM**

MTOM (Message Transmission Optimization Mechanism) es un método definido en el W3C para el envío eficiente de datos binarios entre servicios web. MTOM se utiliza generalmente con XOP (XML-binary Optimized Packaging).

**Mensaje**

En ciencias de la computación, el paso de mensajes es un paradigma de programación ampliamente usado en el software moderno. Sus aplicaciones cubren un amplio campo, y puede usarse desde para garantizar que los diferentes objetos que constituyen un programa informático puedan trabajar de forma coherente entre ellos hasta para permitir que una tarea pueda ejecutarse de forma sincronizada.

**Servicio**

Un web service es un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones. Distintas aplicaciones de software desarrolladas en lenguajes de programación diferentes, y ejecutadas sobre cualquier plataforma, pueden utilizar los servicios web para intercambiar datos en redes de ordenadores como internet.

**Punto de servicio (endpoint)**

El punto final es un punto de conexión donde se exponen los archivos HTML o páginas Active Server. Los extremos proporcionan la información necesaria para hacer frente a un servicio de punto final web. Proporciona una referencia o especificación que se utiliza para definir un grupo o familia de propiedades de direccionamiento de mensajes y da características de extremo a extremo de mensajes.

**Punto de servicio de aplicación**

A aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de una intranet mediante un navegador. En otras palabras, es un programa que se codifica en un lenguaje interpretable por los navegadores web en la que se confía la ejecución al navegador.

**Punto de servicio de infraestructura**

Servicio que permite contar con acceso según demanda a la infraestructura de TI. Esto incluye recursos, como el almacenamiento, las redes y el procesamiento, que usted necesita para la ejecución de sus cargas de trabajo.

**Dirección**

Una dirección, también dirección de E-mail, o dirección de Internet, o dirección de Red, o dirección Web, es una serie de letras, números, y/o símbolos con los que identificarte a tí mismo y por los cuáles Internet te identifica a ti (en realidad, a tu ordenador). Una dirección puede ser también un lugar donde se almacena información.

**Binding**

En informática, un binding es una “ligadura” o referencia a otro símbolo más largo y complicado, y que se usa frecuentemente. Este otro símbolo puede ser un valor de cualquier tipo, numérico, de cadena, etc o el nombre de una variable que contiene un valor o un conjunto de valores. En el campo de la programación, un binding es una adaptación de una biblioteca para ser usada en un lenguaje de programación distinto de aquél en el que ha sido escrita.

**Binding Element**

Una unión debe contener exactamente un elemento de unión de transporte. Cada elemento de unión de transporte implica un mensaje predeterminado que codifica elemento de unión, que puede ser anulado por la adición de a lo sumo un mensaje que codifica elemento de unión a la unión.

**Behaviours**

La programación conductual (BP) es un enfoque y una técnica para el desarrollo de software, que permite el desarrollo incremental de una manera natural. Una aplicación de comportamiento consta de hilos de comportamiento, cada uno de los cuales representa un escenario independiente que el sistema no debe seguir.

**system-provided bindings**

Los enlaces especifican el mecanismo de comunicación que se ha de utilizar al hablar con un punto de conexión e indican cómo conectarse a un punto de conexión. Un enlace contiene los siguientes elementos:

* La pila de protocolos determina la seguridad, confiabilidad y valores de flujo de contexto que se han de utilizar para los mensajes que se envían al extremo.
* El transporte determina el protocolo de transporte subyacente que se ha de utilizar al enviar mensajes al punto de conexión.
* La codificación determina la codificación de la conexión que se va a usar para los mensajes que se envían al punto de conexión.

**Configuration vs coding**

Los candidatos a menudo nos han preguntado qué piensan nuestros clientes que es el mejor enfoque y nuestra respuesta generalmente es que ni es correcto ni incorrecto. Cada método tiene sus propios beneficios y características.

Con frecuencia, la configuración puede ser la forma más rápida y económica de brindar una solución de solución rápida, aunque el inconveniente es que, si bien se hace rodar la bola (por así decirlo), puede que no siempre haga todo lo que usted desea. La configuración, si se hace bien, es un buen lugar para comenzar y puede ofrecer un buen nivel de funcionalidad, pero si no se diseña con cuidado desde el principio podría generar problemas al intentar expandir la funcionalidad o los procesos en una fecha posterior.

**Service operation**

Operación del Servicio (Service Operation) - Objetivo Procesal: Asegurar que los servicios de TI se ofrezcan efectiva y eficientemente. Esto incluye cumplir con los requerimientos de los usuarios, resolver fallos en el servicio, arreglar problemas y llevar a cabo operaciones rutinarias.

**Service contract**

Son los contratos que el cliente y el servicio acuerdan en cuanto al tipo de operación y estructura que usarán durante la comunicación. Es un acuerdo formal entre un cliente y un servicio para definir una manera estándar y neutral de la plataforma de describir lo que hace el servicio. WCF define cuatro tipos de contratos. Contrato de servicios.

**Operation contract**

Un contrato es una abstracción para manejar la validación de datos arbitrarios o el estado del objeto. Es un objeto totalmente autónomo que está orquestado por la operación.

Las macros de contratos lo ayudan a definir contratos y le ayudan a crear y validar datos con esos contratos en tiempo de ejecución.