|  |
| --- |
|  |
|  | CLI:  Línea de Comandos Es una Interfaz (o CLI, por sus iniciales en inglés) es un método para manipular con instrucciones escritas al programa que subyace debajo. A esta interfaz se le acostumbra llamar Consola de sistema o consola de comandos.  GUI:  Interfaz gráfica de usuario (GUI), acrónimo en inglés de Graphical User Interfase. La interfaz gráfica de usuario es un programa o entorno que gestiona la interacción con el usuario basándose en relaciones visuales como iconos, menús o un puntero.  NIU:  La interfaz de usuario natural, o NUI, o interfaz natural es una interfaz de usuario que es efectivamente invisible y permanece invisible a medida que el usuario aprende continuamente interacciones cada vez más complejas. La palabra natural se usa porque la mayoría de las interfaces de computadora utilizan dispositivos de control artificiales cuya operación debe aprenderse.  OUI:  En la interacción persona-computadora, una interfaz de usuario orgánica (OUI) se define como una interfaz de usuario con una pantalla no plana. Después de la interfaz gráfica de usuario (GUI) de Engelbart y Sutherland, que se basó en el tubo de rayos catódicos (CRT), y la computación ubicua de Kay y Weiser, que se basa en la pantalla de cristal líquido (LCD) de pantalla plana, OUI representa la tercera ola de paradigmas de interacción de pantallas, pertenecientes a pantallas de formas múltiples y flexibles.  HCI:  La Interacción Persona-Ordenador del inglés Human Computer Interaction (HCI) «es una disciplina relacionada con el diseño, evaluación, desarrollo y estudio de los fenómenos que rodean los sistemas informáticos para uso humano», ACM SIGCHI.  El objetivo del HCI es crear software usable, seguro y funcional.  HTML:  Html (Lenguaje de marcado de hipertexto ). Utiliza marcas para describir la forma en la que deberían aparecer el texto y los gráficos en un Navegador web que, a su vez, están preparados para leer esas marcas y mostrar la información en un formato estándar. Algunos navegadores Web incluyen marcas adicionales que sólo pueden leer y utilizar ellos, y no otros navegadores.  CSS:  Hojas de estilo en cascada (en inglés Cascading Style Sheets),CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas.Separar la definición de los contenidos y la definición de su aspecto.  LAMP:  LAMP. Hace referencia a un conjunto de subsistemas de software necesarios para alcanzar una solución general, en este caso configurar sitios Web o servidores dinámicos con un esfuerzo reducido. |
|  | OOP:  Programación orientada a objetos (POO). Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento. |
|  | Paradigma  Paradigmas de programación. Propuesta tecnológica adoptada por una comunidad de programadores incuestionable en cuanto a que unívocamente trata de resolver uno o varios problemas claramente delimitados. |
|  | P.P.Estructurada:  Programación estructurada. Es un paradigma de programación orientado a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo de un programa de computadora, utilizando únicamente subrutinas y tres estructuras: secuencia, selección (if y switch) e iteración (bucles for y while). |
|  | P.P.OO:  Programación orientada a objetos (POO). Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento. Su uso se popularizó a principios de la década de los años 1990. En la actualidad, existe variedad de lenguajes de programación que soportan la orientación a objetos. |
|  | P.P.O.Eventos:  La programación dirigida por eventos es un paradigma de programación en el que tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen.  Para entender la programación dirigida por eventos, podemos oponerla a lo que no es: mientras en la programación secuencial (o estructurada) es el programador el que define cuál va a ser el flujo del programa, en la programación dirigida por eventos será el propio usuario |
|  | P.P.Funcional:  está centrada en funciones, las cuales son tratadas como ciudadanos de primera clase. En este esquema, la función siempre representará la relación entre una entrada y una salida, tal como en matemáticas, en las que tienes que si a una función introduces un valor X, obtendrás como resultado un valor Y. |
|  | P.P.Lógica:  La programación lógica es un tipo de paradigmas de programación dentro del paradigma de programación declarativa. El resto de los subparadigmas de programación dentro de la programación declarativa son: programación funcional, programación basada en restricciones, programas DSL (de dominio específico) e híbridos. |
|  | Multiparadigma:  Los lenguajes de programación multiparadigma son aquellos lenguajes que soportan en un mismo programa más de un estilo de programación.  El motivo de la existencia de estos lenguajes es permitir al programador diseñar los códigos de la mejor forma, admitiendo que ningún paradigma es capaz de cumplir con las funciones especiales de otro. |
|  | Programación Visual:  se refiere al desarrollo de software donde las notaciones gráficas y los componentes de software manipulables interactivamente son usados principalmente para definir y componer programas. La programación visual se define comúnmente como el uso de expresiones visuales(tales como gráficos, animación o iconos) en el proceso de la programación, pueden ser utilizadas para formar la sintaxis de los nuevos lenguajes de programación:  la programación refiere a la acción de crear programas o aplicaciones, a través del desarrollo de un código fuente, el cual se basa en el conjunto de instrucciones que sigue el ordenador para ejecutar un programa. |
|  | Lenguaje:  Lenguaje de programación es aquella estructura que, con una cierta base sintáctica y semántica, imparte distintas instrucciones a un programa de computadora. |
|  | LPV:  El lenguaje de programación Visual Basic es uno de los lenguajes de programación que utiliza una interfaz visual es decir que nos permite programar en un entorno gráfico, nos permite realizar un gran numero de tareas sin escribir código, simplemente realizando operaciones con el ratón sobre la pantalla de la computadora.  este lenguaje de programación, el Visual Basic, le facilita la realización de tareas complejas en poco tiempo y a los que están comenzado a programar con Visual Basic ven como son capaces de realizar pequeños programas al poco tiempo de haber comenzado a estudiar este lenguaje de programación. |
|  | UML:  El Lenguaje Unificado de Modelado (UML) fue creado para forjar un lenguaje de modelado visual común y semántica y sintácticamente rico para la arquitectura, el diseño y la implementación de sistemas de software complejos, tanto en estructura como en comportamiento. |
|  | Metodología RAD:  El desarrollo rápido de aplicaciones o RAD (acrónimo en inglés de rapid application development) es un proceso de desarrollo de software.  desarrollo rápido de interfaces gráficas de usuario tales como Glade, o entornos de desarrollo integrado completos. |
|  | IDE:  Un IDE es un entorno de programación que ha sido empaquetado como un programa de aplicación, o sea, consiste en un editor de código, un compilador, un depurador y un constructor de interfaz gráfica. Los IDEs pueden ser aplicaciones por sí solas o pueden ser parte de aplicaciones existentes. |
|  | Componentes:  Los componentes son unos elementos genéricos con una funcionalidad muy concreta, cuya única finalidad es la reutilización. Cada uno de ellos está destinado a realizar una tarea típica en una aplicación. |
|  | Componente Visual:  Es visual cuando tiene una representación grafica en tiempo de diseño y ejecución(ventanas, botones, cuadros de texto,etc.) |
|  | Componente No Visual:  Es el caso contario estos componentes no son visibles. |
|  | Plataforma.NET:  La plataforma .NET es la propuesta de Microsoft para competir con la plataforma Java. Mientras que Java se caracteriza por la máxima "write once, run anywhere", la plataforma .NET de Microsoft está diseñada para que se puedan desarrollar componentes software utilizando casi cualquier lenguaje de programación, de forma que lo que escribamos en un lenguaje pueda utilizarse desde cualquier otro de la manera más transparente posible (utilizando servicios web como middleware). |
|  | Framework:  es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. |
|  | Librerías:  En informática, una biblioteca o, llamada por vicio del lenguaje librería (del inglés library) es un conjunto de implementaciones funcionales, codificadas en un lenguaje de programación, que ofrece una interfaz bien definida para la funcionalidad que se invoca. |
|  | CLR:  Los compiladores y herramientas exponen la funcionalidad de Common Language Runtime y le permiten escribir código que se beneficia de este entorno de ejecución gestionado. El código que desarrolla con un compilador de idiomas que se dirige al tiempo de ejecución se llama código administrado; se beneficia de características tales como la integración en varios idiomas, el manejo de excepciones en varios idiomas, la seguridad mejorada, la compatibilidad con las versiones y la implementación, un modelo simplificado para la interacción de componentes y los servicios de creación de perfiles y depuración. |
|  | MISIL:  (MicroSoft Intermediate Language), Lenguaje Intermedio de Microsoft.  Código «semiejecutable» preparado para ser lanzado posteriormente en cualquier tipo de máquina.  Cuando se compila el código escrito, el compilador lo traduce a un código intermedio denominado MSIL o simplemente IL, correspondiente a un lenguaje independiente de la unidad central de proceso (UCP). |
|  | CLS:  (Common Language Specification), Especificación de Lenguaje Común.  Una especificación de los tipos de datos, estructuras y operaciones comunes a todos los lenguajes de programación o lo que es lo mismo, un subconjunto del CTS. |
|  | CTS:  El Common Type System (CTS) o Sistema de Tipo Común es el conjunto de reglas que siguen las definiciones de los tipos de datos para que el motor de ejecuciòn las acepte. Es decir, aunque cada lenguaje gestionado disponga de su propia sintaxis para definir tipos de datos, en el lenguaje intermedio resultante de la compilación de sus códigos fuente se han de cumplir las reglas del lenguaje especifico. |
|  | Compilador JIT:  El compilador JIT (Just-In-Time) es un componente del entorno de ejecución que mejora el rendimiento de aplicaciones Java™ compilando códigos de bytes en código de máquina nativo en tiempo de ejecución. |
|  | código fuente:  el código fuente es el archivo o archivos con las instrucciones necesarias, realizadas en un lenguaje de programación, que sirve para compilar posteriormente un programa o programas para que puedan ser utilizados por el usuario de forma directa, tan sólo ejecutándolo. |
|  | código objeto:  Código generado por un compilador o un ensamblador traducido por un código fuente de un programa.  Casi siempre este término se refiere al código máquina que puede ejecutarse directamente en la unidad central de proceso (CPU) del sistema, pero también puede ser código fuente de lenguaje ensamblador o una variante de código máquina. |
|  | código ejecutable:  Código ejecutable corresponde a las unidades de programas, donde el ordenador puede realizar las instrucciones compiladas mediante el compilador y el enlazador de librerías. Generalmente se confunde con el código objeto, ya que al leer su estructura se comprende como símbolos. Pero en realidad, este código se encuentra empaquetado y listo para ser ejecutado en cualquier computadora. |
|  | 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. El XHTML, el MathML y el SVG son algunos de los lenguajes que el XML tiene la capacidad de definir. |
|  | W3C:  W3C son las siglas de World Wide Web Consortium , y es una comunidad internacional donde los estados miembros trabajan para poder desarrollar estándares para el desarrollo web y asi ayudar a un mejor desarrollo de el Internet a nivel mundial.  W3C es reconocido a nivel mundial por ser la organización encargada de estandarizar El Lenguaje de Marcado de Hipertexto o mejor conocido como HTM |
|  | HTTP:  El http son las siglas de “Hypertext Transfer Protocol” es un protocolo de transferencia donde se utiliza un sistema mediante el cual se permite la transferencia de información entre diferentes servicios y los clientes que utilizan páginas web. Este sistema fue desarrollado por las instituciones internacionales World Wide Web Consortium y la Internet Engineering Task Force, finalizado en el año de 1999. |
|  | SOAP:  Son las siglas de Simple Object Access Protocol. Este protocolo deriva de un protocolo creado por David Winer, XML-RPC en 1998.  es decir, podíamos bien en cliente o servidor realizar peticiones mediante http a un servidor web. |
|  | WSDL:  WSDL - Web Services Description Language  Es un protocolo basado en XML que describe los accesos al Web Service. Podriamos decir que es el manual de operación del web service, porque nos indica cuales son las interfaces que provee el Servicio web y los tipos de datos necesarios para la utilización del mismo. |
|  | UDDI:  UDDI - Universal Discovery Description and Integration  Es un modelo de directorios para Web Services. Es una especificación para mantener directorios estandarizados de información acerca de los Web Services, sus capacidades, ubicación, y requerimientos en un formato reconocido universalmente. UDDI utiliza WSDL para describir las interfaces de los Web Services. |