

Significados de palabras en el lenguaje de programación Dart

Estas palabras pueden ser útiles para tener a mano si estas empezando a programar en Dart:

- **Argumento:** un valor que se pasa a una función al momento de llamarla.
- **Asincronía:** un enfoque de programación que permite ejecutar tareas de forma no secuencial, mejorando el rendimiento y la eficiencia.
- **Biblioteca:** un conjunto de funciones, clases y otros recursos que pueden ser utilizados en diferentes programas.
- **Clase:** una plantilla para crear objetos que encapsulan datos y comportamientos.
- **Constructor:** un método especial en una clase que se llama cuando se crea una instancia de esa clase.
- **Declarar:** Proceso de crear una variable o una función, asignas un nombre y un tipo de dato, lo que permite almacenar y manipular valores en tu programa.
- **Excepción:** un error que indica que algo inesperado ocurrió en el programa.
- **Función anónima:** una función sin nombre que se puede utilizar como argumento en otra función.
- **Función:** un bloque de código que realiza una tarea específica y puede ser llamado por su nombre.
- **Future:** un objeto que representa el resultado de una operación asíncrona.
- **Getter y Setter:** métodos especiales que permiten acceder y modificar los valores de los atributos de una clase.
- **Herencia:** un mecanismo en la programación orientada a objetos que permite a una clase heredar atributos y métodos de otra clase.
- **Import:** una declaración que permite utilizar código de otros archivos o bibliotecas en un archivo Dart.
- **Inferenciar:** Es cuando el lenguaje de programación determina automáticamente el tipo de una variable o expresión.
- **Inicializar:** asignar un valor inicial a una variable o atributo.
- **Instanciar:** crear un objeto a partir de una clase.
- **Método:** una función que pertenece a una clase y puede ser llamada en un objeto de esa clase.
- **Mixin:** una forma de herencia múltiple en la que una clase puede heredar características de varias clases.
- **Objeto:** una instancia de una clase que contiene datos y métodos.
- **Stream:** una secuencia de eventos asíncronos que pueden ser procesados a medida que ocurren.
- **Variable:** un contenedor para almacenar valores en un programa.