

UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CURSO: Desarrollo web



TEMA	preguntas
FECHA	23/10/2022

CARNÉ	NOMBRE COMPLETO	FIRMA
1290-16-5097	Jorge Carlos Najera Castañeda	.

1. Un algoritmo es una demostración paso a paso de un procesamiento de datos o la resolución de diferentes problemas, como tal esta se puede definir como una secuencia de pasos a realizar para un resultado requerido
2. Un lenguaje de programación es un lenguaje formal que le proporciona al usuario, en este caso el programador, este es la capacidad de escribir una serie de instrucciones o secuencias de órdenes en forma de algoritmos.
3. El lenguaje de Marcado de Hipertexto es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos. Así como contenidos que podrían ser párrafos, una lista con viñetas, o imágenes o ya sea una tabla de datos.
4. AJAX significa JavaScript asíncrono y XML, es un conjunto de técnicas de desarrollo web que permite que las aplicaciones web funcionen de forma asíncrona, procesando cualquier solicitud al servidor en segundo plano.
5. JavaScript es un lenguaje de secuencias de comandos que te permite crear contenido de actualización dinámica, controlar multimedia, animar imágenes y prácticamente todo lo demás.
6. jQuery es una librería desarrollada en 2006 por John Resig que permite añadir una capa de interacción AJAX entre la web y las aplicaciones que desarrollemos controlando eventos, creando animaciones y diferentes efectos para enriquecer la experiencia de usuario.
7. CSS (Hojas de Estilo en Cascada) es el código que usas para dar estilo a tu página web. CSS Básico te lleva a través de lo que tú necesitas para empezar.
8. Un web service facilita un servicio a través de Internet: se trata de una interfaz mediante la que dos máquinas (o aplicaciones) se comunican entre sí. Esta tecnología se caracteriza por estos dos rasgos: Multiplataforma: cliente y servidor no tienen por qué contar con la misma configuración para comunicarse.

9. Un framework es una herramienta básica para los programadores, ya que permite completar proyectos a un ritmo mayor y un alto grado de precisión.

10. SDK es el acrónimo de “Software Development Kit” (Kit de desarrollo de software). El SDK reúne un grupo de herramientas que permiten la programación de aplicaciones móviles. Este conjunto de herramientas se puede dividir en 3 categorías: SDK para entornos de programación o sistemas operativos (iOS, Android, etc.)

11. API o Application Programming Interface, que en español quiere decir Interfaz de Programación de Aplicaciones, es un conjunto de funciones y procedimientos que permite integrar sistemas, permitiendo que sus funcionalidades puedan ser reutilizadas por otras aplicaciones o software

12. Una biblioteca o más conocidas como librerías de programación, estas son conjuntos de archivos de código que se utilizan para desarrollar software. Su objetivo es facilitar la programación, al proporcionar funcionalidades comunes, que ya han sido resueltas previamente por otros programadores.

13. 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.

14. Scrum de scrums es una técnica de la metodología ágil ampliada que ofrece una forma de conectar varios equipos que necesitan trabajar juntos para ofrecer soluciones complejas.

15. Se utilizan para representar los elementos clave del proceso de modo que sea posible entenderlo mejor. Estas herramientas también pueden proporcionar vínculos con

descripciones de procesos que ayuden a quienes estén implicados en el proceso de comprender las tareas que se requieren para llevar a cabo ese proceso

16. El mapeo objeto-relacional es una técnica de programación para convertir datos del sistema de tipos utilizado en un lenguaje de programación orientado a objetos al utilizado en una base de datos relacional.

17. El programación orientada a objetos (POO) es un paradigma de programación esto quiere decir que es un modelo o un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con la programación orientada o Objetos, Este principalmente se basa en los conceptos de clases y objetos

18. Algunas características clave de la programación orientada a objetos son herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento. El uso de estas características se popularizaron a principios de la década de 1990

19. Modelo Vista Controlador (MVC) es un estilo de arquitectura de software que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de control de tres componentes distintos, de ahí proviene su nombre ya que se controla el Modelo, la Vista y el Controlador

20. La diferencia entre el public, private y protected son los siguientes:

- a. Private: Este campo o método solo es visible dentro de la clase donde se define.
- b. Protected: Este campo o método es visible en la clase en donde se define en cualquier de sus subclases.
- c. Public: Este campo o método es visible en cualquier clase.

21. SQL es un acrónimo en inglés para Structured Query Language. Un Lenguaje de Consulta Estructurado. Un tipo de lenguaje de programación que te permite manipular y descargar datos de una base de datos

a. Ejemplo: SELECT * FROM Production.Product
ORDER BY Name ASC;

22. Las aplicaciones nativas son las que se desarrollan de forma específica para un sistema operativo determinado al que se conoce como software development kit o SDK

23. Las aplicaciones híbridas son conocidas como las apps móviles multiplataforma ya que estas son las que pueden emplearse en cualquier sistema operativo, así como equipo o marca.

24. Vue es un framework progresivo para construir interfaces de usuario, a diferencia de otros frameworks monolíticos, Vue está diseñado desde cero para ser utilizado incrementalmente. La librería central está enfocada solo en la capa de visualización, y es fácil de utilizar e integrar con otras librerías o proyectos

1. Algunas de las buenas prácticas al programar tenemos priorizar la legibilidad, el estructurar la arquitectura, leer mucho el código fuente, agregar comentarios. testear el código, simplificar al máximo, realizar un control de versiones, evitar la creación de elementos no habituales, y no utilizar caracteres que solo aparezcan en un idioma.