

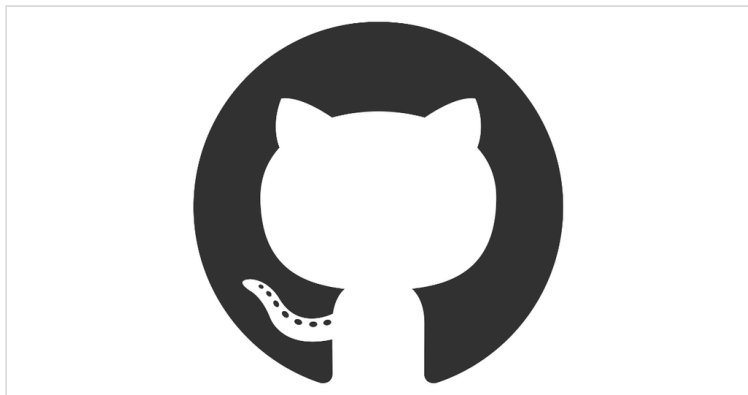
Padlet Inicio

Adjuntar una imagen con una breve descripción de cada concepto o herramienta. A su vez, si lo creen necesario, pueden adicionar los conceptos que crean necesarios.

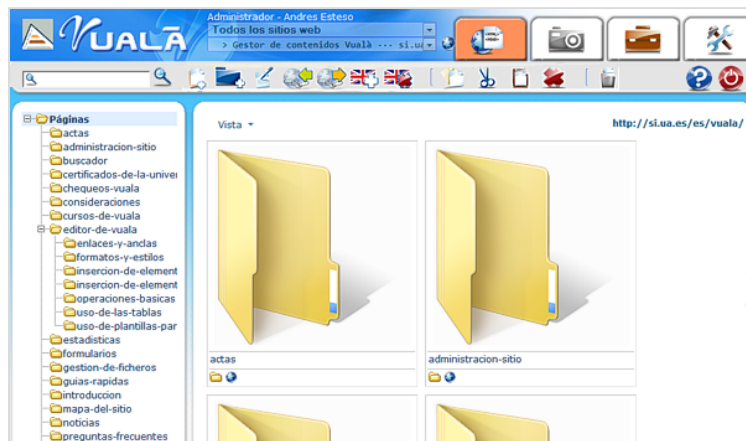
DIGITAL HOUSE 30 DE JULIO DE 2022 01:13

GITHUB

Es un repositorio de proyectos que emplea control de versiones y permite construir colaborativamente. También permite ver las modificaciones que cada uno introdujo.



Contenedor de algún tipo de información, definida con una extensión para ser abierta por un software en particular.



GIT

Git es una herramienta que realiza una función del control de versiones de código de forma distribuida, es creado por Linus Torvalds, es software libre, tiene un sistema de trabajo con ramas.



Carpeta / Directorio

Es es sistema operativo donde un usuario almacena toda la información, ya sea multimedia o documentos.

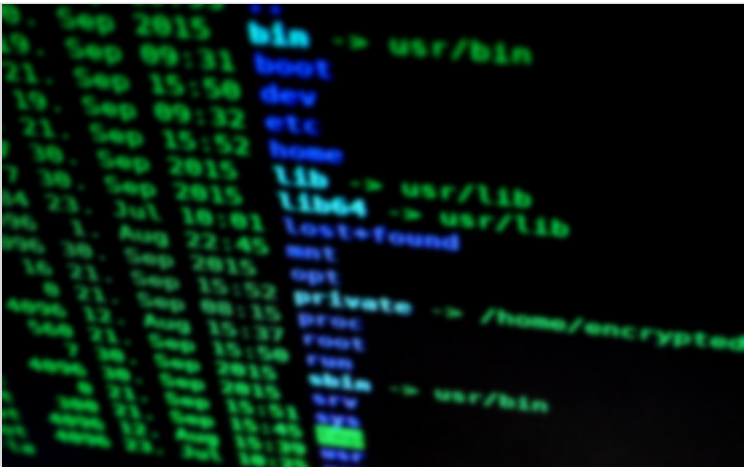


Archivo / Fichero

Un **fichero** o **archivo** es una colección **ordenada** de datos que tienen entre sí una **relación** y que se almacenan de forma **permanente** en un dispositivo de memoria no volátil.

VIRUS

Los **virus** son programas informáticos que tienen como objetivo alterar el funcionamiento del **computador**, sin que el usuario se de cuenta.



SSD

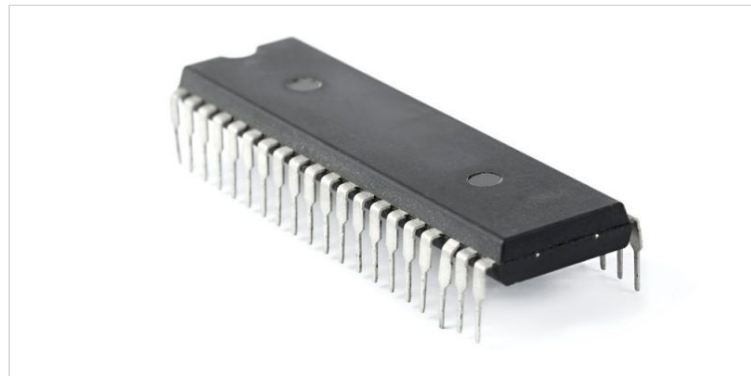
Es un sistema de almacenamiento. Es el lugar en donde se almacena la información por medio de chips. A diferencia de la hdd, esta puede seguir operando sin electricidad y es una memoria basada en flash; en pocas palabras, es mas rápida .



ROM

Acrónimo de *Read-Only Memory*, es decir, Memoria de Sólo Lectura), nos referimos a **un tipo de almacenamiento empleado en computadores y otros dispositivos electrónicos**, que se caracteriza por ser únicamente de acceso para lectura y nunca para escritura, es decir, que se la puede recuperar pero no modificar o intervenir.

Fuente: <https://concepto.de/memoria-rom/#ixzz7akOEeogh>



SISTEMA OPERATIVO

Un sistema operativo es el software o programa más importante que se ejecuta en un computador, nos permite usarlo y darle órdenes para que haga lo que necesitamos.

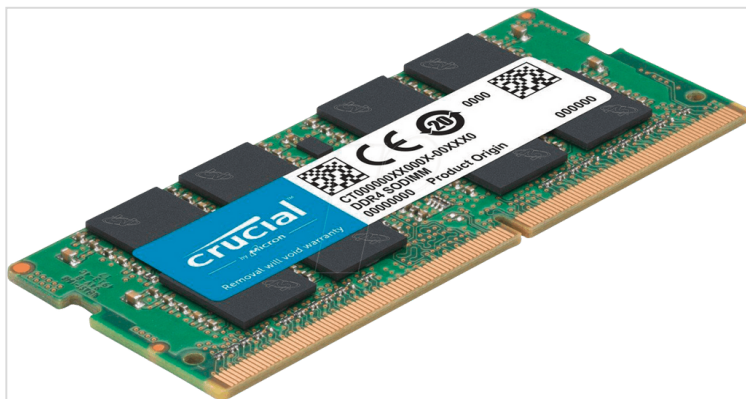


TERMINAL

Una terminal **es un programa cuyo objetivo principal es leer comandos y ejecutar otros programas**. Las principales ventajas de la terminal son su alta relación acción-tecla, su soporte para la automatización de tareas repetitivas, y que puede utilizarse para acceder a otras máquinas en una red.

Memoria RAM

Memoria principal de la computadora, donde residen programas y datos, sobre la que se pueden efectuar operaciones de lectura y escritura.



ALMACENAMIENTO EN LA NUBE

Es un servicio que nos permite almacenar datos a traves de internet en un sistema de almacenamiento que mantiene un tercero.



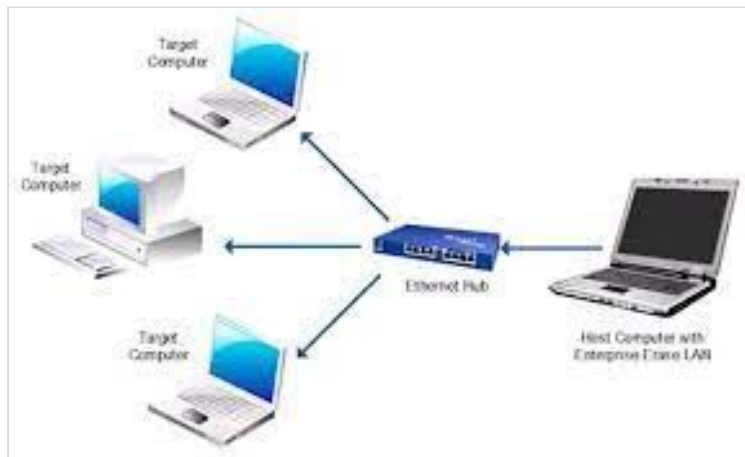
MALWARE

Termino referido al software hostil o intrusivo, generalmente usado para robar informacion



LAN

Es aquella red que genera conexiones para un intercambio de datos



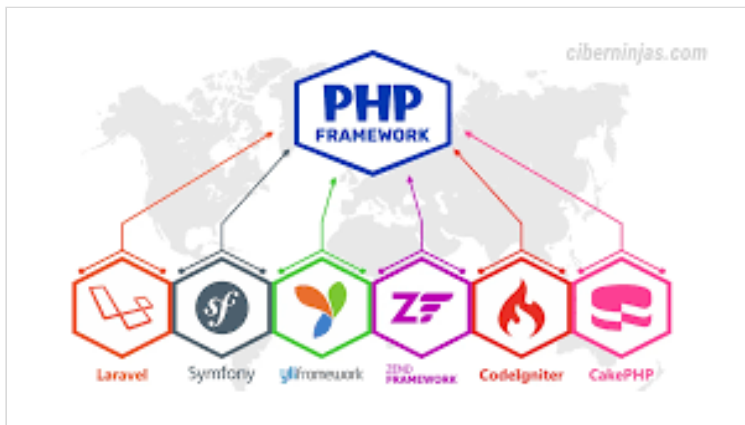
HACKER

Un conocedor de las teconologias que trata de romper con los limites impuestos y que trata de poner la informacion al alcance de todo el mundo.



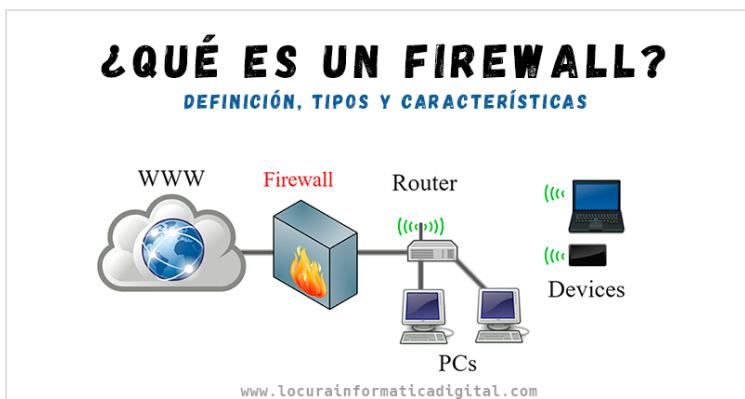
FRAMEWORK

Es un entorno de trabajo que facilita la labor de programación, garantiza una mayor productividad porque agiliza los tiempos de trabajo en tanto brinda un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar una problemática o desafío.



FIREWALL

Es un sistema diseñado para proteger las redes privadas del acceso no autorizado y no verificado en una conexión a internet.



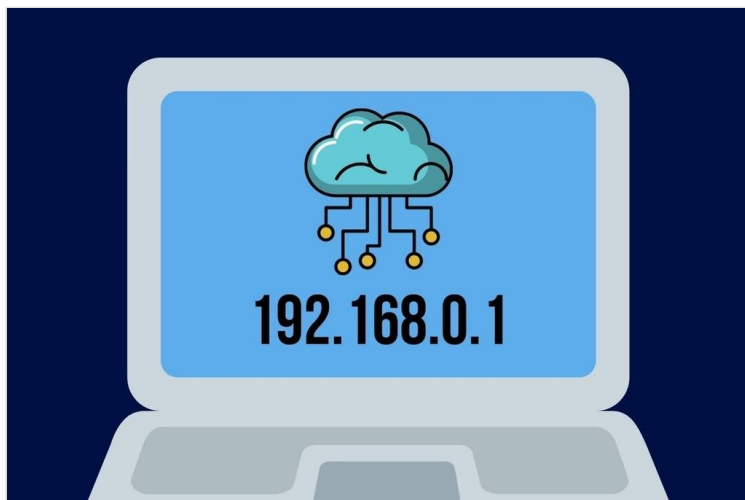
GABINETE

Su función es alojar los principales componentes de una PC, es super importante ya que no cualquier gabinete sirve para cualquier PC



DIRECCION IP

Una dirección IP es una dirección única que identifica a un dispositivo en Internet o en una red local. IP significa protocolo de Internet, que es el conjunto de reglas que rigen el formato de los datos enviados a través de Internet o la red local.



CODIGO MAQUINA

Fue el primer lenguaje utilizado en la Programación de computadoras, pero dejó de utilizarse por su dificultad y complicación, siendo sustituido por otros lenguajes más fáciles de aprender y utilizar, que además reducen la posibilidad de cometer errores.



CPU

Unidad central de procesamiento.

ENCRIPTACIÓN

La encriptación o cifrado es un mecanismo de seguridad que permite modificar un mensaje de modo que su contenido sea

ilegible, salvo para su destinatario. De modo inverso, la descryptación o descifrado permitirá hacer legible un mensaje que estaba cifrado.



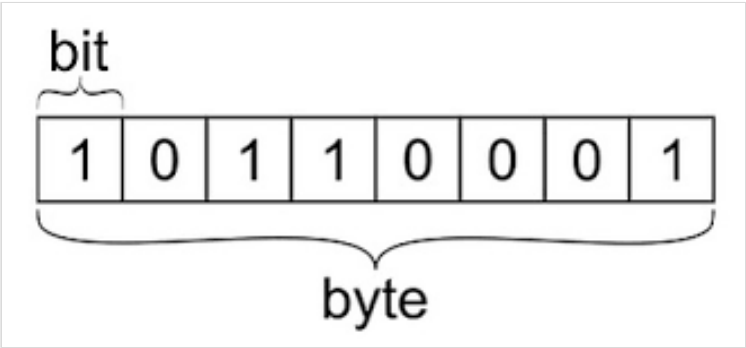
CODIGO FUENTE

Conjunto de líneas de texto con los pasos que debe seguir la computadora para la correcta ejecución de un programa.

```
Anchor.m
/*      Hypertext "Anchor" Object                      Anchor.m
**
**      An anchor represents a region of a hypertext node which is linked to
**      another anchor in the same or a different node.
*/
#define ANCHOR_CURRENT_VERSION 0
#import <type.h>;
#import <objc/Object.h>;
#import <objc/TypedStream.h>;
#import <appkit/appkit.h>;
#import "Anchor.h"
#import "HTUtils.h"
#import "HTParse.h"
#import "HyperText.h"
#import "HyperManager.h"
@implementation Anchor:Object
static HyperManager *manager;
static
```

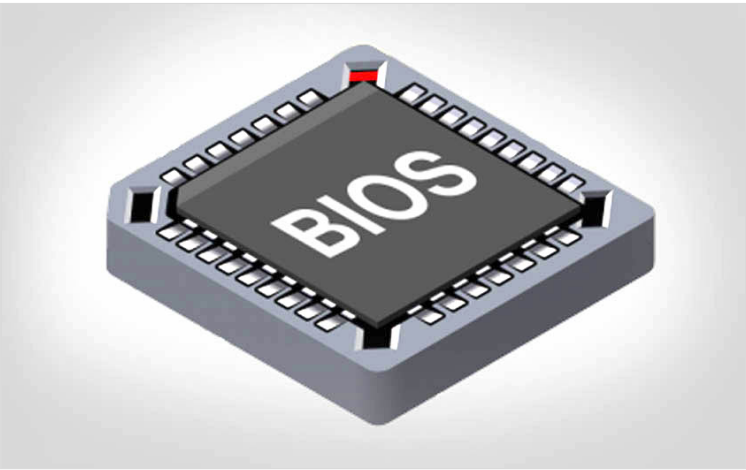
BYTE

Conjunto de 8 bits que constituyen la unidad mínima de memoria.



BIOS

La BIOS es una secuencia de códigos de ejecución software almacenada en un chip de la placa base hardware que permite a misma reconocer qué está conectado a ella; procesador, tarjeta gráfica, RAM, unidades de almacenamiento y cualquier otra tarjeta adicional PCIe



BIT

El bit es la unidad mínima de información empleada en informática, en cualquier dispositivo digital, o en la teoría de la información

