



# Glosario de términos

A continuación, vamos a conocer una serie de conceptos básicos del campo de la programación en general, muchos de los cuáles vamos a emplear a lo largo de este curso.

**Algoritmo:** conjunto de pasos para realizar una tarea en un determinado orden.

**Aplicación web:** software que se ejecuta en el navegador web.

**API (Application Programming Interface):** conjunto de reglas que conectan dos sistemas, realizando la comunicación entre ellos y especificando o definiendo cómo deben interactuar.

**API REST:** es una API que sigue la filosofía REST (Ver definición de REST más abajo).

**Back-End:** arquitectura interna de un sitio o aplicación que no está visible a ojos del usuario, contiene la lógica de la aplicación que maneja dichos datos y también accede al servidor.

**Base de Datos:** agrupación en forma de tablas, documentos, columnas, etc. de información que se relaciona y trata sobre un mismo tema.



**Base de Datos no Relacional (NoSQL):** cuando la base de datos no almacena los datos en tablas, sino en clave-valor, columnas, etc.

**Bit:** abreviatura de *binary digit*, representa sólo un valor binario (cero o uno).

**Byte:** unión de 8 bits.

**Bucles:** Los bucles permiten indicar el número de veces que se repetirá una acción, de esta forma, sólo la escribimos una vez en nuestro código y simplemente indicamos el número de veces que queremos que se repita.

**Bug:** problema en el código que hace que no ejecute correctamente.

**Clase:** proyecto de todo objeto.

**Código:** conjunto de palabras o símbolos que contienen las instrucciones que procesa un computador.

**Código fuente:** código de un programa o aplicación que el computador utiliza para generar una versión que es capaz de procesar.

**Código Máquina:** código que la máquina puede entender y ejecutar.

**Compilador:** transforma el código a un lenguaje de máquina que lee el procesador.



**Constantes:** pequeños espacios de memoria donde se almacena una información determinada. Esta información es siempre la misma.

**CRUD (Create, Read, Update and Delete):** operaciones básicas para interactuar con una base de datos (creación, consulta, actualización y destrucción de datos).

**Expresión:** fragmento de código que permite combinar datos y operadores para calcular otros datos, es decir, obtener un resultado. Además, pueden contener palabras clave del lenguaje y signos de puntuación.

**Framework:** esquema o marco de trabajo que ofrece una estructura base para desarrollar aplicaciones.

**Front-End:** la parte de un sitio o aplicación web a la que un usuario puede acceder directamente. Es ejecutada por el browser o navegador.

**Full-stack:** programadores que tienen habilidades de front-end y de back-end a la vez

**Herencia:** capacidad de heredar las características de otra clase.

**Indentación:** acción de colocar espacios o tabuladores antes del código.

**Instancia:** la ejecución de una clase.

**Interpretador o interprete:** programa que lee el código fuente de un lenguaje de programación interpretado y convierte una línea en código binario en código ejecutable.

---



**Iteración:** cada una de las repeticiones que realiza un programa cuando está en un bucle.

**HTTP (HyperText Transfer Protocol):** protocolo que especifica cómo clientes y servidores se comunican entre sí.

**Librería:** conjunto de funcionalidades reutilizables que se pueden añadir a una página o aplicación web y contribuyen a simplificar su desarrollo. A diferencia de un framework, las librerías no aportan una estructura.

**Programa:** conjunto de instrucciones y datos que pueden ser interpretados y ejecutados por un ordenador o computador.

**Objeto:** la ejecución de una clase.

**Operador:** símbolo que determina la operación a realizar sobre los operandos (datos) a los que afecta.

**Propiedad:** característica del objeto y se representa mediante una variable.

**REST (Representational State Transfer):** estilo de arquitectura de servicios web que define una metodología a seguir durante el desarrollo de los diferentes sistemas de una aplicación.

**RESTful:** aplicación web que implementa el estándar REST.



**Sentencia:** conjunto de expresiones que permiten ejecutar una determinada acción.

**Servidor:** dispositivo que brinda espacio y estructura a los sitios o aplicaciones web para que almacenen sus datos y ejecuten el Back-End.

**Script:** programa o fragmento de código que se utiliza para hacer prototipos, automatizar tareas repetitivas, hacer procesamiento por lotes e interactuar con el sistema operativo y el usuario. Los scripts regularmente no se compilan a código máquina, sino que son ejecutados línea a línea en tiempo real por un intérprete que lee el archivo de código fuente. En la actualidad, JavaScript es el lenguaje de scripting más popular para desarrollo web. Otros lenguajes de scripting muy conocidos son Python, PHP, Groovy, Ruby, Perl y Visual Basic for Applications (VBA).

**Tipado:** una variable o algún valor que tiene un tipo predeterminado.

**Variables:** pequeños espacios de memoria donde se almacena una información determinada. Esta información puede variar.