



Licenciatura en Ingeniería de Software  
Programación Visual III

UNIDAD I Programación visual	Tarea # 8
Nombre: LUIS ENRIQUE SANTOS LANDEROS	Fecha: 24/01/2019

**Atomicidad:** Se dice que una operación es atómica si no puede ser interrumpida. Las operaciones que no son atómicas, son vulnerables a las condiciones de carrera (race condition).

**Blocking:**

La transformación que bloquea las filas de entrada se denomina transformación de bloqueo. hay dos categorías / tipos de transformaciones

1. Transformación activa o de bloqueo: qué bloques / filtros / rechaza los registros entrantes

Ejemplo: filtro, enrutador, agregador, estrategia de actualización, transformación de carpintero, etc.

2. Transformación pasiva o sin bloqueo: que no bloquea / filtra los registros, sino que solo transforma los datos entrantes.

Ejemplo: Expresión, transformación del generador de secuencias.

**Binding:** Un binding es una "ligadura" o referencia a otro símbolo más largo y complicado, y que se usa frecuentemente. Este otro símbolo puede ser un valor de cualquier tipo, numérico, de cadena, etc o el nombre de una variable que contiene un valor o un conjunto de valores.

**Binding Element:** El enlace de elementos le permite enlazar elementos a un objeto específico en los datos del modelo, lo que creará un contexto de enlace y permitirá el enlace relativo dentro del control y todos sus elementos secundarios. Esto es especialmente útil en los escenarios de detalle maestro.

**Behaviours:** Los modelos de comportamiento se utilizan para describir el comportamiento del sistema en su totalidad. Entre los modelos de comportamiento existentes se distinguen dos de estos: modelos de flujo de datos, que modelan el procesamiento de los datos en el sistema, y modelos de máquinas de estado, que modelan como el sistema reacciona a los eventos. Estos modelos pueden usarse de forma separada o conjuntamente, dependiendo del tipo de sistema que se esté desarrollando.

**Configuration vs coding:**

La configuración puede ser la forma más rápida y económica de brindar una solución de solución rápida, aunque el inconveniente es que, si bien se hace rodar la bola (por así decirlo), no siempre hace todo lo que usted desea, puede ofrecer un buen nivel de funcionalidad, pero si no se diseña cuidadosamente desde el principio, podría generar problemas.

La codificación de una solución, por otro lado, proporciona un enfoque de "lienzo en blanco" que hace posible "cualquier cosa", pero puede llevar a una solución larga y mucho más costosa. Si bien el desarrollo de una solución con un enfoque 'Agile' puede ayudar a mitigar el tamaño de los proyectos de desarrollo y, a su vez, los costos, las mejoras continuas generalmente requieren más recursos y presupuesto que la configuración.



**Concurrencia:** La idea de programación concurrente siempre ha estado asociada a los sistemas operativos. Un sólo procesador de gran capacidad debía repartir su tiempo entre muchos usuarios.

**Context Switch:** Un cambio de contexto consiste en la ejecución de una rutina perteneciente al núcleo del sistema operativo multitarea de una computadora, cuyo propósito es parar la ejecución de un hilo o proceso para dar paso a la ejecución de otro distinto.

**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. El compilador JIT está habilitado de forma predeterminada. Cuando se ha compilado un método, la JVM llama directamente al código compilado de dicho método en vez de interpretarlo.

**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. Un componente de la VCL es una clase que caracteriza a un control de Windows agregando propiedades, métodos y gestores de eventos a cada control.

La filosofía de los componentes en C++ Builder es exactamente la misma que en Visual Basic. Esto es tanto así que algunos componentes pueden utilizarse en ambos entornos (los componentes ActiveX).

**Componente visual:** Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución como lo son las ventanas, botones, cuadros de texto, barras de scroll, los labels y cualquier componente que sea usado para una visualización de una interfaz gráfica.

**Componente no visual:** Se dice que un componente no visual es en caso contrario a los componentes visuales, por ejemplo, lo que no se visualiza dentro de la interfaz como el temporizador, cuadros de dialogo no visibles en la fase de diseño o el formato de diseño de los paneles, etc.

**código fuente:** Es el conjunto de líneas de texto que pautan las instrucciones que debe seguir un ordenador para ejecutar un programa y está escrito en lenguaje de programación por un programador y que posteriormente, al no ser ejecutable directamente así, debe ser traducido a otro lenguaje o código binario para que el ordenador pueda interpretarlo (lenguaje máquina o código objeto).

**Código objeto:** el código objeto es el resultado de la compilación del código fuente. Puede ser en lenguaje máquina o bytecode, y puede distribuirse en varios archivos que corresponden a cada código fuente compilado. Luego un enlazador (linker) se encarga de juntar todos los archivos de código fuente para obtener el programa ejecutable.

**Código ejecutable:** Reúne diferentes códigos u objetos generados por los programadores junto con las “librerías de uso general” (propias del entorno o del lenguaje de programación) componiendo el programa final. Este es el código que ejecutan los usuarios del sistema, y es específico para una plataforma concreta: Windows, Linux, Mac OS, o cierto sistema Hardware.

**CLI:** La interfaz de línea de comandos o interfaz de línea de órdenes (en inglés, command-line interface, CLI) es un método que permite a los usuarios dar instrucciones a algún programa informático por medio de una línea de texto simple.



**CLR:** Como parte de .NET Framework de Microsoft , Common Language Runtime (CLR) es una programación que administra la ejecución de programas escritos en cualquiera de varios idiomas compatibles, lo que les permite compartir clases comunes orientadas a objetos escritas en cualquiera de los idiomas.

**CLS:** El comando CLS por sus siglas en ingles significa (clear screen), para "limpiar pantalla". Es un comando que le permite borrar la pantalla de la consola o ventana del símbolo del sistema y cualquier salida generada en ella.

**CTS:** (Clear To Send - Listo Para Enviar). Señal que envía un equipo de comunicación (un módem por ejemplo) hacia un equipo de datos (computadora) para configurar al procesador que el dispositivo de comunicación está listo para enviar datos.

**CSS:** Es un lenguaje utilizado en la presentación de documentos HTML. Un documento HTML viene siendo coloquialmente "una página web". Entonces podemos decir que el lenguaje CSS sirve para organizar la presentación y aspecto de una página web. Este lenguaje es principalmente utilizado por parte de los navegadores web de internet y por los programadores web informáticos para elegir multitud de opciones de presentación como colores, tipos y tamaños de letra, etc.

**Deadlock:** Es el bloqueo permanente de un conjunto de procesos o hilos de ejecución en un sistema concurrente que compiten por recursos del sistema o bien se comunican entre ellos.

**Dirección:** Una dirección, también dirección de E-mail, o dirección de Internet, o dirección de Red, o dirección Web, es una serie de letras, números, y/o símbolos con los que identificarte a tí mismo y por los cuáles Internet te identifica a tí (en realidad, a tu ordenador). Una dirección puede ser también un lugar donde se almacena información.

**Exclusión Mutua:** Consiste en que un solo proceso excluye temporalmente a todos los demás para usar un recurso compartido de forma que garantice la integridad del sistema.

**Framework:** (Entorno de trabajo o marco de trabajo). En el desarrollo de Software, un framework es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definida, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, en base a la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado. Típicamente, puede incluir soporte de programas, librerías y un lenguaje interpretado entre otros programas para ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.

**Future:** Nos permite aplicar una función al valor resultante de un futuro, en caso de resolución exitosa del mismo. así que es importante destacar que ni esto ni los "onSuccess" bloquearán el hilo principal.

**GUI:** Es una interfaz gráfica de usuario, conocida también como GUI (del inglés graphical user interface), es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.

**.NET Garbage Collector Generations:** El Garbage Collector (GC) administra de forma automática la memoria, ya que es el encargado de liberar los objetos que ya no están en uso y que no serán usados en el futuro.

**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».

**HTML:** Es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de las siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones.



**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.

**IDE:** Un entorno de desarrollo integrado<sup>12</sup> o entorno de desarrollo interactivo, en inglés Integrated Development Environment (IDE), es una aplicación informática que proporciona servicios integrales para facilitarle al desarrollador o programador el desarrollo de software.

**Librerías:** 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.

**Lenguaje:** Es un lenguaje formal que especifica una serie de instrucciones para que una computadora produzca diversas clases de datos. Los lenguajes de programación pueden usarse para crear programas que pongan en práctica algoritmos específicos que controlen el comportamiento físico y lógico de una computadora.

**LPV:** Los modelos LPV se caracterizarán por contener dentro de sus trayectorias dinámicas a las del sistema no lineal de origen y se definirán mediante dependencia lineal fraccional (LFR) de los parámetros variables con el tiempo.

**LAMP:** Es el acrónimo usado para describir un sistema de infraestructura de internet que usa las siguientes herramientas:

- Linux, el sistema operativo; En algunos casos también se refiere a LDAP.
- Apache, el servidor web;
- MySQL/MariaDB, el gestor de bases de datos;
- Perl, PHP, o Python, los lenguajes de programación.

**Latency:** Se le denomina así a la suma de retardos temporales dentro de una red. Un retardo es producido por la demora en la propagación y transmisión de paquetes dentro de la red. Otros factores que influyen en la latencia de una red son: El tamaño de los paquetes transmitidos.

**Locking:** Los candados son un mecanismo de sincronización que limita el acceso a un recurso compartido por varios procesos o hilos en un ambiente de ejecución concurrente, permitiendo así la exclusión mutua.

**JSON:** JSON (JavaScript Object Notation - Notación de Objetos de JavaScript) es un formato ligero de intercambio de datos. Leerlo y escribirlo es simple para humanos, mientras que para las máquinas es simple interpretarlo y generarlo.

**Multiparadigma:** Es el que soporta más de un paradigma de programación. Según lo describe Bjarne Stroustrup, permiten crear “programas usando más de un estilo de programación”. El objetivo en el diseño de estos lenguajes es permitir a los programadores utilizar el mejor paradigma para cada trabajo, admitiendo que ninguno resuelve todos los problemas de la forma más fácil y eficiente posible.

**Metodología RAD:** El desarrollo rápido de aplicaciones o RAD (acrónimo en inglés de rapid application development) es un proceso de desarrollo de software, desarrollado inicialmente por James Martin en 1980. El método comprende el desarrollo interactivo, la construcción de prototipos y el uso de utilidades CASE (Computer Aided Software Engineering). Tradicionalmente, el desarrollo rápido de aplicaciones tiende a englobar también la usabilidad, utilidad y la rapidez de ejecución.

**MSIL:** (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).

Esto quiere decir que el código producido por cualquier lenguaje .NET puede transportarse a cualquier plataforma (Intel, Sparc, Motorola, etc.) que tenga instalada una máquina virtual de .NET y ejecutarse.

**Mutex:** Los algoritmos de exclusión mutua (comúnmente abreviada como mutex por mutual exclusión) se usan en programación concurrente para evitar que entre más de un proceso a la vez en la sección crítica. La sección crítica es el fragmento de código donde puede modificarse un recurso compartido.

**MSMQ:** es una implementación de cola de mensajes desarrollada por Microsoft e implementada en sus sistemas operativos Windows Server desde Windows NT 4 y Windows 95. Windows Server 2016 y Windows 10 también incluyen este componente. Además de su soporte de plataforma de servidor principal, MSMQ se ha incorporado a las plataformas Microsoft Embedded desde 1999 y el lanzamiento de Windows CE 3.0.

**MTOM:** SOAP MTOM (Message Transmission Optimization Mechanism) es el uso de MIME para optimizar la transmisión de las corrientes de bits de mensajes SOAP que contienen elementos base64Binary de un tamaño considerable.

**Mensaje:** Es un contenedor que se emplea para intercambiar información entre dos o mas procesos. Los mensajes tienen un cierto formato generalmente compuesto por una cabecera, que contiene información específica.

**NUI:** Interfaz Natural de Usuario (NUI) Software usado por teléfonos algunos dispositivos digitales como son: móviles, tables, computadoras, donde la comunicación con la máquina se realiza sin utilizar sistemas de mando o dispositivos de entrada, o sea sin ratón, teclado alfanumérico, lápiz óptico, panel táctil ni joystick. En su lugar, se hace uso de movimientos y gestos del cuerpo tales como las manos o los pies, en este caso de las manos ellas serían las que controlan el mando del equipo.

**Named pipes:** una tubería nombrada (named pipe en inglés), también llamada FIFO por su comportamiento, es una extensión del concepto tradicional de tuberías utilizado en los Sistemas operativos POSIX, y es uno de los métodos de Comunicación entre procesos (IPC). Este concepto también se encuentra en Windows, si bien implementado con otra semántica.

**REST:** REST es cualquier interfaz entre sistemas que use HTTP para obtener datos o generar operaciones sobre esos datos en todos los formatos posibles, como XML y JSON. Es una alternativa en auge a otros protocolos estándar de intercambio de datos como SOAP (Simple Object Access Protocol), que disponen de una gran capacidad pero también mucha complejidad.

**OUI:** El identificador único de organización o organizationally unique identifier (OUI) es un número de 24 bits comprado a la Autoridad de Registro del Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica (IEEE). Este identificador único, identifica a cada empresa u organización (llamados asignados) a nivel mundial y reserva un bloque en cada posible identificador derivado (como las direcciones MAC, direcciones de grupos, identificadores para el Protocolo de acceso a subredes, etc.) para el uso exclusivo del asignado.

**OOP:** La OOP (Object-oriented Programming) o POO (Programación orientada a objetos) es un nuevo paradigma en la programación, que va un paso más allá del lenguaje funcional (de funciones). Los objetos manipulan los datos de entrada para la obtención de datos de salida específicos, donde cada objeto ofrece una funcionalidad especial.





**Overhead:** Es cualquier combinación de tiempo de computación, memoria, ancho de banda u otros recursos excesivos o indirectos que se requieren para realizar una tarea específica . Es un caso especial de gastos generales de ingeniería. La sobrecarga puede ser un factor decisivo en el diseño del software, con respecto a la estructura, la corrección de errores y la inclusión de características.

**Operation contract:** WCF utiliza un modelo opt-in para definir lo que pertenece a uno de sus contratos. En una interfaz de contrato de servicio, solo los métodos decorados [OperationContract] están expuestos al cliente. Eso significa que, en la interfaz a continuación, si se usa dentro de un servicio WCF, un cliente puede llamar a las operaciones Agregar y Restar, pero no a Multiplicar.

**Paradigma:** Un paradigma se puede definir como un conjunto de creencias, prácticas y conocimientos que guían el desarrollo de una disciplina durante un período de tiempo y tiene una estrecha relación con la formalización de determinados lenguajes en su momento de definición. Es un estilo de programación.

**P.P.Estructurada:** La programación estructurada es un paradigma de programación orientado a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo de un programa de computadora recurriendo únicamente a subrutinas y tres estructuras básicas: secuencia, selección (if y switch) e iteración (bucles for y while).

**P.POO:** El paradigma orientado a objetos (OO) define los programas en términos de comunidades de objetos. Los objetos con características comunes se agrupan en clases (un concepto similar al de tipo abstracto de dato (TAD)). Los objetos son entidades que combinan un estado (es decir, datos) y un comportamiento (esto es, procedimientos o métodos). Estos objetos se comunican entre ellos para realizar tareas.

**P.P.O. Eventos:** La programación dirigida por eventos es un paradigma de la 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.

**P.P. Funcional:** es un paradigma de programación declarativa basado en el uso de funciones matemáticas, en contraste con la programación imperativa, que enfatiza los cambios de estado mediante la mutación de variables.<sup>1</sup> La programación funcional tiene sus raíces en el cálculo lambda, un sistema formal desarrollado en los años 1930 para investigar la definición de función, la aplicación de las funciones y la recursión.

**P.P. Lógica:** Paradigma de programación basado en la lógica de primer orden. La Programación Lógica estudia el uso de la lógica para el planteamiento de problemas y el control sobre las reglas de inferencia para alcanzar la solución automática.

**Programación Visual:** La programación visual (visual programming) 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.

**Plataforma.NET:** la plataforma .NET es un amplio conjunto de bibliotecas de desarrollo que pueden ser utilizadas con el objetivo principal de acelerar el desarrollo de software y obtener de manera automática características avanzadas de seguridad, rendimiento, etc... De hecho, existen compiladores de múltiples lenguajes para la plataforma .NET: Visual Basic .NET, C#, Managed C++, Oberon, Component Pascal, Eiffel, Smalltalk, Cobol, Fortran, Scheme, Mercury, Mondrian/Haskell, Perl, Python, SML.NET...

**Polling:** Es una forma de control en redes de área local, según la cual la unidad central de procesamiento pide, de acuerdo con una programación determinada a cada puesto de trabajo conectado a la red, si ha de enviar alguna información.



**Procesamiento en Paralelo:** La idea de programación concurrente siempre ha estado asociada a los sistemas operativos: Un sólo procesador de gran capacidad debía repartir su tiempo entre muchos usuarios.

**Punto de servicio (endpoint):** Los puntos finales representan puntos clave de entrada vulnerables para los ciberdelincuentes. Los puntos finales son donde los atacantes ejecutan código y explotan vulnerabilidades, y donde hay activos para ser encriptados, exfiltrados o apalancados. Con la fuerza de trabajo de la organización cada vez más móvil y los usuarios que se conectan a los recursos internos desde los puntos finales fuera de las instalaciones en todo el mundo, los puntos finales son cada vez más susceptibles a ataques cibernéticos.

**Punto de servicio de aplicación:** Un proveedor de servicios de aplicación o ASP (del inglés, Application Service Provider) es una empresa que ofrece servicios de computación a sus clientes a través de una red. El software ofertado mediante un modelo ASP es conocido también como Software a demanda o Software como Servicio (SaaS). El sentido más restrictivo del término sería el de facilitar el acceso a un programa de aplicación (tales como gestión de relaciones con clientes), vía un protocolo estándar como HTTP.

**Punto de servicio de infraestructura:** El concepto de Infraestructura como Servicio (IaaS, Infrastructure as a Service) es uno de los tres modelos fundamentales en el campo del cloud computing, junto con el de Plataforma como Servicio (PaaS, Platform as a Service) y el de Software como Servicio (SaaS, Software as a Service). Al igual que todos los servicios cloud, IaaS proporciona acceso a recursos informáticos situados en un entorno virtualizado, la "nube" (cloud), a través de una conexión pública, que suele ser internet

**Race Condition:** Las aplicaciones de subprocesos múltiples son muy similares a los eventos deportivos, como carreras de velocidad, maratones y carreras de autos stock. Al igual que con estas razas más tradicionales, para cualquier evento dado, cualquier participante puede ganar.

**System-provided bindings:** Los enlaces especifican el mecanismo de comunicación que se utiliza cuando se habla con un punto final e indican cómo conectarse a un punto final. Un enlace contiene los siguientes elementos:

- La pila de protocolos,
- El transporte determina el protocolo de transporte por ejemplo TCP o HTTP,
- La codificación determina el cable que se utilizará para los mensajes que se envían al punto final. Por ejemplo, texto / XML, binario o mecanismo de optimización de transmisión de mensajes (MTOM).

**SOAP:** Es un protocolo estándar que define cómo dos objetos en diferentes procesos pueden comunicarse por medio de intercambio de datos XML. SOAP es un método de comunicación entre programas a través de Internet que elimina los numerosos pasos adicionales y líneas de código que otros lenguajes requerían para permitir la informática distribuida.

**SOA:** La arquitectura orientada a servicios (SOA) no se trata de software o de un lenguaje de programación, SOA es un marco de trabajo conceptual que permite a las organizaciones unir los objetivos de negocio con la infraestructura de TI integrando los datos y la lógica de negocio de sus sistemas separados.

**Sección Crítica:** Se denomina sección o región críticas, en la programación concurrente a la porción de código de un programa de ordenador en la que se accede a un recurso compartido (estructura de datos o dispositivo) que no debe ser accedido por más de un proceso o hilo en ejecución.



**Sincronización:** La palabra reservada `synchronized` se usa para indicar que ciertas partes del código, (habitualmente, una función miembro) están sincronizadas, es decir, que solamente un subproceso puede acceder a dicho método a la vez y se accede a un recurso compartido (estructura de datos o dispositivo) que no debe ser accedido por más de un proceso o hilo en ejecución.

**Semaphore, SemaphoreSlim y los read/write locks.**

**Semaphore** - Es una variable especial (o tipo abstracto de datos) que constituye el método clásico para restringir o permitir el acceso a recursos compartidos (por ejemplo, un recurso de almacenamiento del sistema o variables del código fuente) en un entorno de multiprocesamiento (en el que se ejecutarán varios procesos concurrentemente). Fueron inventados por Edsger Dijkstra en 1965 y se usaron por primera vez en el sistema operativo THEOS

**Spinning:** El spinning se encarga de cambiar distintas palabras por sinónimos, dando a entender a los buscadores que el contenido no es idéntico, por lo que no se penalizará en ningún momento.

**Sleep:** Permite hacer una pausa por una determinada cantidad de segundos en la ejecución de un programa. La idea es tener un loop infinito y que se espere una cantidad de segundos entre cada iteración, por lo que se recomienda su uso en procesos tipo 'batch' mas que en aplicaciones interactivas, donde la aplicación se 'muere' mientras no finaliza el timeout especificado.

**SSL:** Significa "Secure Sockets Layer". SSL Definición, Secure Sockets Layer es un protocolo diseñado para permitir que las aplicaciones para transmitir información de ida y de manera segura hacia atrás. Las aplicaciones que utilizan el protocolo Secure Sockets Layer sí sabe cómo dar y recibir claves de cifrado con otras aplicaciones, así como la manera de cifrar y descifrar los datos enviados entre los dos.

**Servicio:** Es un conjunto de actividades que buscan responder a las necesidades de un cliente por medio de un cambio de condición en los bienes informáticos (llámese activos), potenciando el valor de estos y reduciendo el riesgo inherente del sistema.

**Service operation:** El objetivo clave de la Operación de Servicio es mantener los servicios diarios a un nivel que no tenga problemas . Cuando surgen problemas, los principios de la Operación del servicio prescriben respuestas basadas en la prioridad del negocio. Las respuestas de respuesta de servicio de la Operación de Servicio a lo largo del ciclo de vida del servicio ITIL permitirán la mejora continua del servicio.

**Service contract:** Contrato en virtud del cual una empresa proveedora de servicios de Internet aloja o alberga el web site del cliente destinando un espacio en su servidor a cambio de una remuneración.

**Wait:** La función hace que el proceso espere por la finalización de cualquier hijo y retorna el PID del proceso hijo. El proceso se bloquea hasta que exista un hijo que termine. Se puede consultar el código de terminación examinando la variable especial `$?` . Un código 0 indica una salida normal.

**WSDL:** WSDL (Web Services Description Language) es un protocolo basado en XML que describe los accesos al Web Service. Podríamos decir que es el manual de operación del mismo, porque nos indica cuáles son las interfaces que provee el Servicio web y los tipos de datos necesarios para su utilización.

**Task.Wait:**

**UML:** Por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido, se trata de un estándar que se ha adoptado a nivel internacional por numerosos organismos y empresas para crear esquemas, diagramas y documentación relativa a los desarrollos de software (programas informáticos).





**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.

**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 así ayudar a un mejor desarrollo de el Internet a nivel mundial.

**WSDL:** (Web Services Description Language) es un protocolo basado en XML que describe los accesos al Web Service. Podríamos decir que es el manual de operación del mismo, porque nos indica cuáles son las interfaces que provee el Servicio web y los tipos de datos necesarios para su utilización.

**WS-Policy:** Es una especificación que forma parte de la familia de especificaciones de tecnologías basadas en servicios web del W3C. Esta especificación permite a los programadores de servicios web anunciar sus políticas relativas a seguridad, calidad de servicio, etc. y a los clientes de servicios web especificar sus requisitos de calidad de servicio, seguridad, latencia, etc. WS-Policy es una recomendación del W3C desde septiembre de 2007.

**WS-SecureConversation:** es una especificación de servicios web , creada por IBM y otros, que funciona en conjunto con WS-Security , WS-Trust y WS-Policy para permitir la creación y el uso compartido de contextos de seguridad. Extendiendo los casos de uso de WS-Security , el propósito de WS-SecureConversation es establecer contextos de seguridad para múltiples intercambios de mensajes SOAP, reduciendo la sobrecarga de establecimiento de claves.

**XML:** Extensible Markup Language (XML) traducido como "Lenguaje de Marcado Extensible" o "Lenguaje de Marcas Extensible", es un formato universal para datos y documentos estructurados. Es un meta-lenguaje que permite definir lenguajes de marcas desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C) utilizado para almacenar datos en forma legible.