Algoritmos de ordenamiento: Son aquellos que cumplen la función de ordenar información. En la computación el ordenamiento de datos es de suma importancia debido a que se utiliza como un fin

Algoritmos Heurísticos: Son aquellos que sirven para resolver problemas de optimización ya que es complejo conseguir soluciones lo satisfactorias, a pesar de que la solución no sea arbitrariamente errónea en algunos casos.

Complejidad computacional: Se utiliza para crear mecanismos y herramientas capaces de describir y analizar la complejidad de un problema, su algoritmo y la identificación de la eficiencia del algoritmo con independencia de la potencia de la máquina.

Interfaz: Se utiliza para nombrar la conexión funcional entre dos sistemas, programas o componentes de cualquier tipo, facilitando la comunicación y el intercambio de ésta.

Iteración: En programación, la iteración permite automatizar la realización de un proceso, que no es suficiente para ejecutar una secuencia de instrucciones.

Optimo: Es el valor más grande o más pequeño de la función objetiva y un conjunto de valores de x, y, z que se resultan en el valor óptimo es la solución óptima.

Problemas intratables: son aquellos donde es complejo encontrar algoritmos eficientes para resolverlos.

Problema del agente viajero: Consiste en encontrar el recorrido más corto al visitar n ciudades en una sola ocasión y regresando a la ciudad de origen. El problema es clasificado como NP-completo y es considerado un gran reto para la ciencia.

Combinatoria: Consiste en encontrar en un conjunto un subconjunto que contenga las mejores soluciones.

Semántica: Es el campo que tiene que ver con el estudio riguroso desde un punto de vista matemático del significado en lenguajes de programación.

Sintaxis: Son las reglas que se deben seguir al escribir un código fuente de los programas para considerarse correctos para ese lenguaje de programación.

Tuplas: Son estructuras de datos que están formadas por varios elementos que pueden ser de tipos

Clases: se utilizan para la creación de objetos de datos según el modelo predefinido. Las clases se utilizan para representar entidades o conceptos como los sustantivos en el lenguaje.

Objeto: Es el concepto clave de la programación orientada a objetos. Un objeto es una instancia de clase.

Método fromkeys (): Arroja un diccionario basado en claves provistas, y tiene como parámetro opcional que establece el valor de cada elemento del diccionario. Esto pude ser útil para inicializar un nuevo diccionario con información temporal, como valores iniciales o mensajes para añadir o actualizar datos.