
LEJOS

Glosario

Version 1.0

LEJOS	Versión: 1.0
Glosario	Fecha: <11/04/16>
GL01	

Historia del documento

Fecha	Versión	Descripción	Autor
11/04/16	1.0	Muestra las palabras técnicas necesarias para comprender la documentación.	Arreola Mota Walfred Emmanuel

Contenido

1.	Introducción	
1.1	Propósito	
1.2	Alcance	
1.3	Referencias	
1.4	Visión general	
2.	Definiciones	
2.1	Age200	4
2.2	Compilador	4
2.3	Git	4
2.4	IDE	4
2.5	InAge	4
2.6	Java	4
2.7	JavaFX	4
2.8	Lego Mindstorms	4
2.9	LeJOS	4
2.10	Maquina Virtual	4
2.11	Maven	4
2.12	Oráculo	4
2.13	Sociedad de Agentes	4

LEJOS	Versión: 1.0
Glosario	Fecha: <11/04/16>
GL01	

Glosario

1. Introducción

1.1 Propósito

El Glosario le ayuda a evitar la falta de comunicación dando una ubicación específica donde cualquier interesado con acceso al documento pueda buscar términos y abreviaturas usadas en las demás partes de la documentación.

1.2 Alcance

Este documento esta influenciado por la demás documentación debido a que este muestra todas las definiciones de palabras y abreviaturas para la comprensión de los otros documentos.

1.3 Referencias

Plan de proyecto.

Plan de Iteración.

Visión.

Especificaciones suplementarias.

Lista de trabajo por hacer.

Reporte de uso de Git.

Reporte de uso del IDE.

1.4 Visión general

Este documento muestra en orden alfabético las definiciones usadas en la documentación del proyecto para facilitar su comprensión.

2. Definiciones

Aquí se muestran las definiciones usadas.

2.1 Age2000: Lenguaje de programación con el que se pretende la creación de programas que exhiban el comportamiento de una sociedad de agentes cuya conducta está basada en acciones simples.

LEJOS	Versión: 1.0
Glosario	Fecha: <11/04/16>
GL01	

2.2 **Compilador:** Es un programa informático que traduce un programa escrito en un lenguaje de programación a otro lenguaje de programación. Usualmente el segundo lenguaje es lenguaje de máquina, pero también puede ser un código intermedio (bytecode), o simplemente texto.

2.3 **Git:** Es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente.

2.4 **IDE:** Integrated Development Environment (IDE), es una aplicación informática que proporciona servicios integrales para facilitarle al desarrollador o programador el desarrollo de software.

2.5 **InAge:** La herramienta InAge es un sistema integral que comprende el compilador del lenguaje Age2000, un ambiente de edición de programas, y un simulador con un espacio para la elaboración de mundos virtuales en los que se desenvolverán los agentes de la sociedad.

2.6 **Java:** Java es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente, orientado a objetos.

2.7 **JavaFX:** Es una familia de productos y tecnologías de Sun Microsystems, para la creación de aplicaciones web que tienen las características y capacidades de aplicaciones de escritorio, incluyendo aplicaciones multimedia interactivas.

2.8 **Lego Mindstorms:** es una línea de juguetes de robótica para niños fabricado por la empresa LEGO, que posee elementos básicos de la teoría sobre robótica, como la unión de piezas y la programación de acciones en forma interactiva.

2.9 **LeJOS:** LeJOS es una pequeña JVM (Máquina Virtual para Java) que permite ejecutar código Java dentro del controlador del Lego Mindstorms.

2.10 **Maquina Virtual:** Una máquina virtual es un software que simula a una computadora y puede ejecutar programas como si fuese una computadora real.

2.11 **Maven:** Es una herramienta de software para la gestión y construcción de proyectos Java.

2.12 **Oráculo:** Recibe las conductas que se activan y determina cual es la que se llevara a cabo.

2.13 **Sociedad de Agentes:** Sociedad formada por uno o más agentes, donde a cada agente se le especifican sus conductas; y a su vez estas conductas conllevan ciertas acciones.