

HOTELES DE CENTRO AMÉRICA

Glosario

Milton Javier Navarro Fuentes

.

[Introducción a la programación y computación 1 “A”
Elaboración de un sistema para la gestión de hoteles]

1. **Atributo:** una especificación que define una propiedad de un Objeto, elemento o archivo.
2. **double:** tipo que se declara a una variable numérica de tipo real.
3. **Ciclo For:** instrucción que consiste en utilizar mayormente “rangos” en los cuales se define el número de iteraciones que se pueden hacer en este ciclo.
4. **Ciclo While:** condición que se evalúa hasta que cierta instrucción sea Falsa.
5. **Clase:** conjunto de objetos encapsulados formado lo nombrado Clase.
6. **Eclipse(IDE):** es un entorno de desarrollo integrado libre, hecho principalmente para el lenguaje de programación Java.
7. **IDE:** es un programa informático compuesto por un conjunto de herramientas de programación. Puede dedicarse en exclusiva a un solo lenguaje de programación o bien puede utilizarse para varios
8. **IF:** tipo de estructura de selección empleada en la programación que es usada para verificar si ciertas condiciones son verdaderas o falsas.
9. **Frame:** son las ventanas que se presentaran en el programa.
10. **Implementar:** codificación de un programa.
11. **int:** tipo que se le declara a una variable que contendrá valores numéricos enteros.
12. **interfaz Gráfica:** Es lo que mira el usuario como el diseño de las ventanas, botones etc.
13. **java:** Es un lenguaje de programación fue originalmente desarrollado por James Gosling de Sun Microsystem.
14. **Javax.Swing:** paquete en java que abarca componentes como botones, tablas, marcos, frames etc.
15. **Librerias:** es el conjunto de clases esenciales para el lenguaje java.

16. **Método:** es un conjunto de instrucciones que realizan una determinada tarea
17. **Vector:** es una zona de almacenamiento continuo, que contiene una serie de elementos del mismo tipo, los elementos de la matriz.
18. **UML:** lenguaje modelado unificado.