

- Variable.- Es un espacio en la memoria a la cual se le puede atribuir un valor (ya sea número o letra). Ej. A
- Objeto.- Es el dicho valor de la variable. Ej. Cadena=(a,b,c) ("a,b,c son los objetos")
- Tipos de Datos.- Existen 3: Caracteres, que son los strings o palabras, Lógicos, que son Verdadero y Falso y Numéricos, los cuales abarca los reales. Ej. Ingreso 3.5716 a la variable A.
- Seguridad e Tipos.- Existen 2: La implícita que convierte un dato de un rango menor en uno más grande. Ej. Un 3 a 3.1416 y el otro que es explícita que no es capaz de convertir un dato por sí solo. Ej. En caso de que tome A pero esta no este definida va salir error, por lo tanto, esta necesita ser delimitada.
- Declaración.- Definición de una variable. Ej. Z=45.987.
- Asignación.- Establecer un valor para la variable mediante una función. Ej. A=3.1416.
- Definición.- Es básicamente lo mismo que una declaración. Ej. Z=45.987.
- Constante.- La variable a la que no se le podrá modificar su valor en un futuro. Ej. Pi=3.1416.
- ¿Para qué sirve push back ()?.- Sirve para agregar elementos a un vector, pero, este está encargado únicamente de colocarlos al final. Ej. Yo tengo mi vector de (3,4,5) y deseo agregarle un 7, llamo a la función push\_back y tendría mi vector (3,4,5,7).
- Matriz estática.- Esta matriz no cambiara nunca sus dimensiones. Ej. Si se tiene una matriz de 3x3 jamás esta podrá ser modificada.
- ¿Porque es útil un vector de la STL?.- Porque la librería es capaz de soportar muchas columnas de datos.
- Errores sintácticos.- Son errores en la sintaxis de alguna función. Ej. Prin, esta función no existe por lo tanto saldrá un error, la palabra correcta seria Print.
- Errores lógicos.- Son errores que a simple viste no se ven, por lo general el resultado es diferente a lo que originalmente seria. Ej.  $2+A-1=5$  donde a es 4, pero en el programa botaría un 3, por lo que en el código habría algún error matemático.
- Compilador.- Es un decodificador de lenguaje, este toma el lenguaje de programación y lo traduce, un ejemplo es la opción que tenemos en Dev-C++.
- Linker.- El linker toma objetos de bibliotecas y desecha aquellos recursos innecesarios
- Ejecutable.- Un ejecutable, como su propio nombre lo dice, ejecuta el código fuente y a la vez que lo hace este crea una versión la cual va a compilar el código y va a ejecutarlo.