

Padlet 4

Adjuntar una imagen con una breve descripción de cada concepto o herramienta. A su vez, si lo creen necesario, pueden adicionar los conceptos que crean necesarios.

DIGITAL HOUSE 31 DE MAYO DE 2021 19:29

Archivo / Fichero

Conjunto de datos con un formato específico.



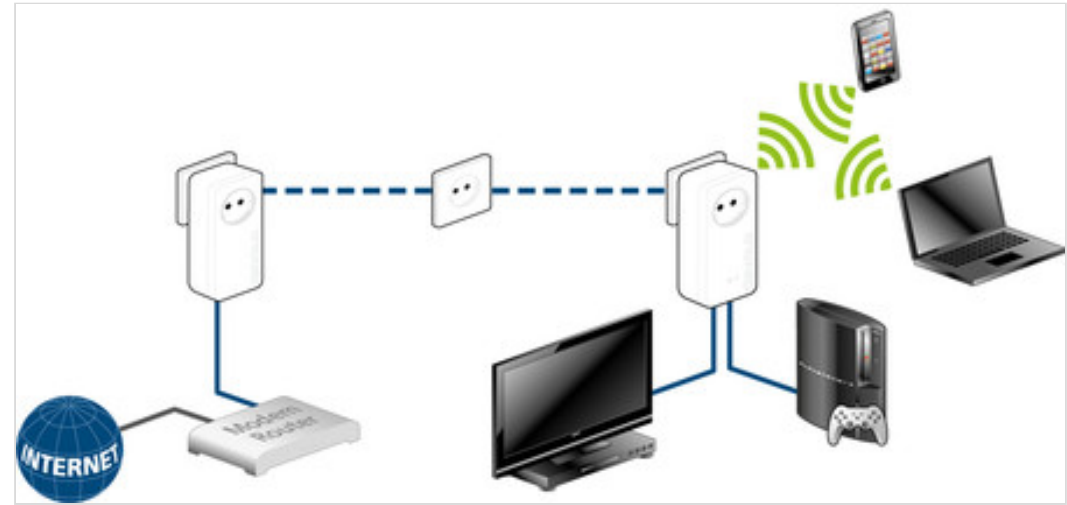
Carpeta / Directorio

Ubicación o nivel en el árbol donde se almacena un fichero o archivo.



PLC

Controlador lógico programable. Computadora para automatizar procesos electromecánicos.



VIRUS

Es un software que altera el funcionamiento normal de un dispositivo informático, sin el permiso o el conocimiento del usuario, principalmente con fines maliciosos.

VARIABLE

Espacio en memoria donde se almacena un dato, este puede cambiar.

USUARIO CLAVE

Usuario crucial en la implementación de un programa

TESTING

Pruebas de software. Plantea todos los escenarios posibles en los que se usaría un programa para ver si este falla.

SSD

Disco estado sólido

UPS

Dispositivo que contiene una batería y nivelador de tensión, sirve para prevenir fallas eléctricas



SISTEMA OPERATIVO

Software que funciona de interfaz entre el usuario y el hardware

ROLLBACK

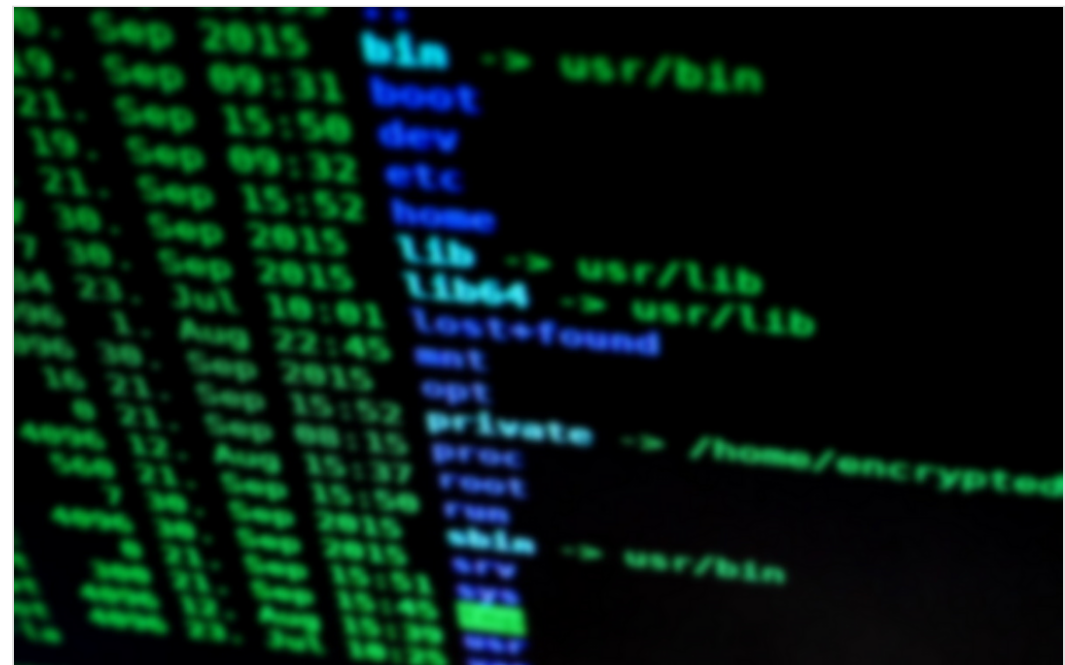
Volver a la versión anterior de un software

RELEASE

Versión definitiva del software con todas sus features funcionando.

TERMINAL

CLI interfaz de línea de comando, sirve para comunicarse directamente con el sistema operativo



RAM

Memoria de acceso aleatorio. Es volátil, su estado se pierde cuando se pierde la energía

PRODUCCIÓN

Entorno donde corre el programa definitivo.

PAIR PROGRAMMING

Programar de a dos, y se trabaja sobre la misma porción de código a la vez.

NUBE

Servidor que no es on-premise, generalmente tercerizado

MALWARE

Término general para referirse a cualquier tipo de software malicioso diseñado para infiltrarse en su dispositivo sin su conocimiento. Hay muchos tipos de malware y cada uno busca sus objetivos de un modo diferente.

LOGS

Forma de dejar constancia sobre el estado del programa en un instante determinado o sobre el comportamiento de usuarios

ISSUE / ASUNTO POR RESOLVER

Problema que surge durante el desarrollo y debe ser resuelto

INTERNET OF THINGS

Comunica distintos dispositivos a través de una red para intercambiar datos.

INTERNET

Es la infraestructura sobre la cual estamos conectados

IMAGEN ISO

Imagen exacta de un sistema operativo.

HDD

Disco de estado rígido

HASH

Función que ejecuta cálculos matemáticos sobre un input y devuelve siempre un output de la misma longitud. Ante el mismo input siempre está el mismo output, pero ante dos input distintos no podés tener el mismo output.

HARDCODEAR / HARDCODING

Usar datos parciales para verificar que el funcionamiento del programa sea correcto sin la necesidad de que lo utilice el cliente

HACKER

Persona que conoce el funcionamiento del sistemas más allá del usuario común



FRAMEWORK

Marco de trabajo. Facilidades establecidas para un lenguaje en formato librería.

FIREWALL

Filtro que controla las conexiones que tiene una computadora con una red



ENTORNO DE TRABAJO / ENVIRONMENT

Entorno específico donde se corre un programa, aislado de otros con una configuración específica. Desarrollo, staging y producción

ENCRIPTAR / DESENCRIPTAR

Ocultar datos mediante una clave para que solo los pueda desenscriptar quien posee la clave

E-COMMERCE

Tienda digital

E-BUSINESS

Conjunto de actividades y prácticas de gestión empresariales que resultan de la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación a los negocios

DIRECCION IP

Es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en la red de un dispositivo que utilice internet

DEVOPS

Un desarrollador que hace código del software como mantención de la infraestructura

DESARROLLADOR SENIOR

Desarrollador experimentado, el cual tiene capacidad de adquirir fácilmente nuevos conocimientos, transmitir los mismos y tomar decisiones ante problemas de alta complejidad

DESARROLLADOR JUNIOR

Un desarrollador que está dando sus primeros pasos. Requiere mayor acompañamiento o tareas más simples.

DESARROLLADOR FULLSTACK

Desarrollador que abarca las tecnologías de back end y front end

DESARROLLADOR FRONTEND

Desarrollador que se encarga del sistema del lado del cliente

DESARROLLADOR BACKEND

Desarrollador que se encarga de la parte del servidor

DEPLOY / DESPLIEGUE

Enviar un programa a producción desde desarrollo una vez que pasa todos los testeos

DEBUGUEAR / DEBUG

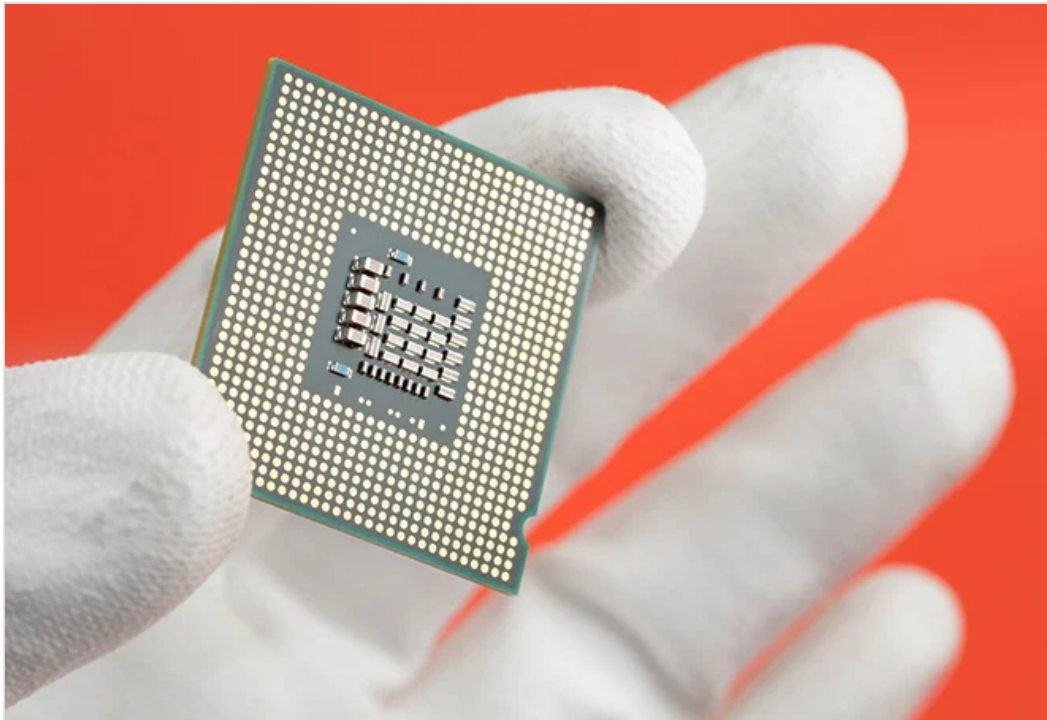
Correr un programa de forma de ir viendo que valores toman las variables en caso de resultados anómalos

CRASH

Comportamiento anómalo en un programa que hace que este finalice su ejecución

CPU

Unidad central de procesamiento, se encarga de los cálculos lógicos y aritméticos de la computadora



COOKIES

Archivos que crean los sitios que visitas. Guardan información de la navegación para hacer que tu experiencia en línea sea más sencilla.

CONSOLA

Forma de comunicarse con el sistema operativo sin interfaz gráfica

COMPILAR

Traducir un lenguaje de alto nivel a lenguaje de máquina y generar el ejecutable

CODE REVIEW

Revisión del código por otro programador del mismo equipo

CODIGO MAQUINA

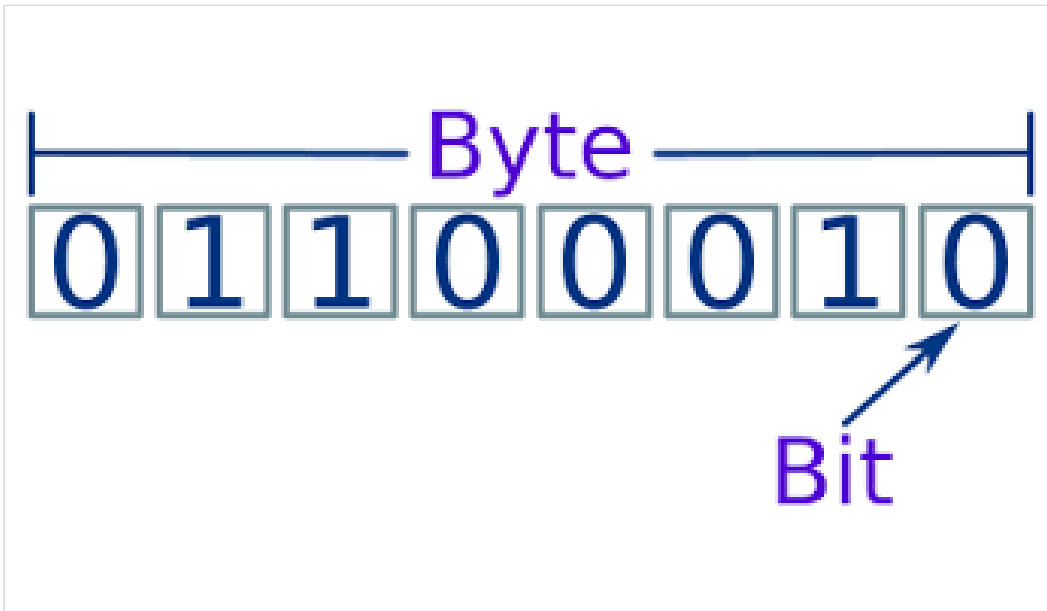
Código en binario, el que entiende la computadora

CODIGO FUENTE

Código en cualquier programa, que escribe el programador

BYTE

Mínima cantidad de bits que podía mostrar una computadora, son ocho bits



BUG

Error en el software que causa resultados anómalos.

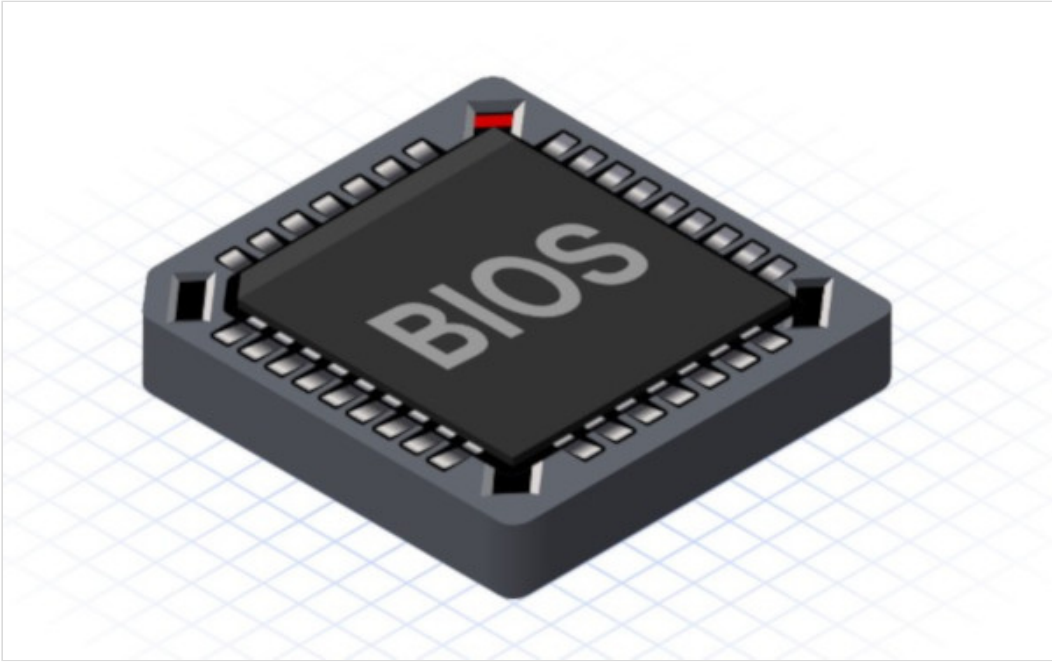
BIT

Unidad binaria



BIOS

Software básico que tiene la computadora. Almacenado en la memoria RAM y da arranque al sistema operativo



BIG DATA

El uso de grandes cantidades de datos para encontrar patrones o comportamientos para tomar mejores decisiones para un negocio

API

Aplication Programming Interface

Conjunto de normas para estandarizar la comunicación entre distintos servicios
