

Glossário ONE

Conheça termos que você pode encontrar ao longo de sua jornada.

A

Algoritmo: Consiste em todas as etapas e tarefas que uma aplicação irá realizar enquanto ela estiver sendo executada.

B

Back- End: é a parte de uma aplicação que fica invisível ao usuário, porém realiza diversas funções sendo fundamental para o funcionamento do site.

Biblioteca: Estrutura que contém um conjunto de códigos, pacotes, classes e etc.

BUG: É um erro ou uma falha que acontece em um software ou sistema.

C

Classe: Projeto de todo objeto.

Classe-base: Sinônimo de SubClasse (A classe filha; a classe que implementará a partir da implementação de outra).

Classe-Pai: Sinônimo de SuperClasse; classe utilizada como base para a criação de outras.

Cientes: São dispositivos computacionais que solicitam informações ou serviços a outros computadores que são chamados de servidores

Cloud Computing: Consiste nos serviços de computação em nuvem, onde são alugados recursos computacionais em um datacenter, sendo muito mais barato e viável do que possuir uma estrutura própria para o processamento de informações.



Comitar: Consiste em terminar uma parte de um trabalho ou código e salvar para evitar a perda.

Compilar: É o processo de converter um programa feito em uma linguagem de alto nível, para uma linguagem de baixo nível

Concatenar: juntar duas ou mais sequências de caracteres.

Build: O "build", do inglês, "montagem", normalmente é o processo de compilação e linkagem respectivamente, e o resultado do build é um arquivo executável numa determinada plataforma.

Console: Área de trabalho na tela do computador onde é possível trabalhar na linha de comando.

D

Debug: Consiste no processo de encontrar e remover as falhas presentes em um software ou hardware

Dev ou Desenvolvedor: Consiste na pessoa que realiza o desenvolvimento ou manutenção de uma aplicação.

Diretório: Consiste em uma pasta em um computador ou dispositivo.

E

Evento: algo que ocorreu dentro de uma classe e disparou uma funcionalidade.

F

Full-Stack: Desenvolvedor que pode trabalhar tanto no desenvolvimento do Back-end como com o Front-End de uma aplicação Web.

Framework: É um conjunto de códigos genéricos capaz de facilitar um projeto de desenvolvimento.

Front-End: É a parte visível ao usuário em uma aplicação



Para quem tem
vontade de aprender
e pressa para trabalhar.

oracle.com/br/one

G

Git: é um sistema de controle de versões distribuído, usado principalmente no desenvolvimento de software, mantendo o histórico e acompanhamento das alterações e revisões dos códigos dos programas.

H

Hardware: Consiste em toda a parte física de um dispositivo, das quais podemos tocar, como por exemplo: Memória, processador até mouse e teclado de um computador.

Herança: Capacidade de herdar as características de outra classe.

I

IDE: do inglês Integrated Development Environment ou Ambiente de Desenvolvimento Integrado. É um programa de computador que reúne características e ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software com o objetivo de agilizar este processo. Exemplos: Eclipse, Visual Studio Code, Android Studio, Brackets, Atom, Sublime, etc.

Indentação: São os recuos (espaços utilizando o TAB) no texto de um código usados para organizar visualmente e melhorar a leitura.

Instância: A execução de uma classe.

Iteração: Iterar, ou então, iteração é o nome das estruturas que repetem um mesmo bloco de código por uma quantidade de vezes finita ou então, pelo tempo em que uma condição for verdadeira, também conhecida como loop.

L

Linguagem de Alto Nível: É uma linguagem de programação voltada para a compreensão humana que não pode ser interpretada diretamente pela máquina.





Linguagem de Baixo Nível: É uma linguagem voltada para o entendimento e execução de um programa pela máquina, este tipo de linguagem possui uma maior dificuldade de compreensão humana.

M

Membro de Classe: Pode ser uma função, ou então, uma propriedade (variável).

P

Pacote: Estrutura que contém um conjunto de códigos para ser utilizado por outros programadores. Em Java, as classes são organizadas através de pacotes.

Polimorfismo: Capacidade de ter funções com mesmo nome e assinatura, porém, com comportamentos diferentes.

Propriedade: Característica do objeto e na programação, é representando por uma variável.

R

Refatorar: Reescrever um mesmo trecho de código para fazer a mesma função, porém de um modo a facilitar o entendimento ou ganhar mais performance na aplicação.

S

Servidor: Consiste em um computador ou dispositivos que irão permitir o acesso a informações ou serviços para os computadores que solicitarem.

Software: toda a parte lógica de um sistema que podemos ver, mas não tocar, por exemplo o aplicativo calculadora, o navegador da internet etc.

Stack Overflow: é um site de perguntas e respostas para profissionais e entusiastas na área de programação de computadores.



SubClasse: A classe filha; a classe que implementará a partir da implementação de outra.

SuperClasse: A classe pai; classe que está sendo estendida.

T

Tipado: Na programação, tipado significa uma variável ou algum valor que possui um tipo (numérico, texto, lógico etc) pré-determinado.

U

Usuário: A pessoa que utiliza o serviço ou aplicação que foi desenvolvida por um Dev.