

■ Glosario

de Especialidad

Conceptos claves de
la asignatura

inacap



**A**

ABSTRACCIÓN

Proceso de identificar las características esenciales de un objeto y eliminar los detalles no relevantes.

ATRIBUTO

Característica o propiedad de una clase en UML que representa datos asociados a los objetos.

B

BASE DE DATOS RELACIONAL

Sistema de gestión de bases de datos que organiza la información en tablas relacionadas.

BAJO ACOPLAMIENTO

Diseño que minimiza la dependencia entre clases para facilitar el mantenimiento y la reutilización del código



CARDINALIDAD

Especifica el número de instancias de una entidad que pueden estar relacionadas con las instancias de otra entidad.

CLASE

Plantilla que define las propiedades y comportamientos comunes de un grupo de objetos.



CONSTRUCTOR

Método especial de una clase que se llama automáticamente al crear una instancia y se utiliza para inicializar sus propiedades.

DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama UML que representa las relaciones entre clases y sus atributos y métodos.

DEPENDENCIA

Relación en UML donde un cambio en un elemento puede afectar a otro relacionado.



ENCAPSULAMIENTO

Principio que consiste en ocultar los detalles internos de un objeto y exponer solo la interfaz necesaria para interactuar con él.

ENTIDAD

Objeto del mundo real o concepto sobre el que se almacena información en una base de datos.

FOREIGN KEY (CLAVE FORÁNEA)

Campo en una tabla que crea una relación con otra tabla.

HASHING

Técnica de indexación en bases de datos que facilita el acceso rápido a los datos.

HERENCIA

Mecanismo que permite que una clase herede propiedades y métodos de otra clase, facilitando la reutilización de código.



INSTANCIA

Un objeto específico creado a partir de una clase, con sus propias características y comportamientos.



JAVABEANS

Componente reutilizable en Java que sigue ciertas convenciones de codificación.

JDBC (JAVA DATABASE CONNECTIVITY)

API de Java que permite la interacción con bases de datos relacionales.



KEY (CLAVE)

Campo en una base de datos que identifica de manera única cada fila.

KEY CONSTRAINT

Restricciones que se aplican a las claves para mantener la integridad de los datos.

KOTLIN

Lenguaje de programación compatible con Java, a menudo utilizado en aplicaciones junto con bases de datos.



MAPEO OBJETO-RELACIONAL (ORM)

Técnica para convertir datos entre sistemas orientados a objetos y bases de datos relacionales.

MÉTODO

Función asociada a una clase u objeto que define su comportamiento.

**N**

NAMESPACE

Espacio de nombres en UML y programación para organizar clases y evitar conflictos de nombres.

O

OBJETO

Instancia concreta de una clase que tiene atributos y métodos específicos.

**P**

PERSISTENCIA

Capacidad de los objetos para conservar su estado incluso después de que se cierra la aplicación.

POLIMORFISMO

Capacidad de un objeto para tomar varias formas, permitiendo que un mismo nombre de método se comporte de manera diferente en diferentes contextos.

PRIMARY KEY

Identificador único de una fila en una tabla de base de datos.

PROPIEDAD

Característica de un objeto que almacena información sobre su estado.

QUERY (CONSULTA)

Solicitud de información específica de una base de datos

RELACIÓN

Asociación entre entidades o clases.

Q**R**



SOBRECARGA DE OPERADORES

Definición de múltiples versiones de un operador para que funcione de manera diferente según el contexto.

SQL (STRUCTURED QUERY LANGUAGE)

Lenguaje estándar para interactuar con bases de datos relacionales.

SUBCLASE

Clase que hereda de otra clase, también conocida como clase hija.

SUPERCLASE

Clase de la cual se heredan propiedades y métodos, también conocida como clase padre.



TRIGGER

Procedimiento automático que se ejecuta en respuesta a eventos en una tabla.



UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE)

Lenguaje de modelado estándar utilizado para visualizar, especificar, construir y documentar los sistemas de software.

VISIBILIDAD

Control de acceso a las propiedades y métodos de una clase, generalmente especificado como público, privado o protegido.

XML (EXTENSIBLE MARKUP LANGUAGE)

Formato de datos que se utiliza para intercambiar datos entre sistemas.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CISCO Networking Academy. (s.f.). Fundamentos de Python 2.
- RA-MA Editorial. (2021). Introducción a la programación con Python.
- Jiménez Capel, M. Y. (2014). Bases de datos relacionales y modelado de datos (UF1471). IC Editorial.
- Jiménez de Parga, C., & Arias Calleja, M. (2014). UML: Aplicaciones en Java y C++. RA-MA Editorial.



¡Gracias!