# Подготовка на защита на ДР

**Visual Studio Code** – Редактор на програмния код (или средството използвано за реализация на програмния код) e **Visual Studio Code.**

**Бизнес правила –** Бизнес правилата могат да се определят като списъци с изявления, които дават критерии и условия, чиято цел е да информира какво може и не може да се извършва в системата.

**Бизнес логика –** Определя как да бъдат съхранявани, редактирани и създадени данните в системата, според дефинираните бизнес правила.

**Бизнес изисквания -**  Какво е нужно да бъде постигнато за да бъдат имплементирани зададените бизнес правила. Тоест те определят бизнес целите, обхвата на проекта и посоката на развитие на проекта.

**Проект –** Специфична задача за изпълнение със спецификации.

**Система –** Колекция от елементи или компоненти, взаимодействащи помежду си, според набор от правила, за да образуват единно цяло или да постигнат дадена задача.

**Функционални изисквания –** Описва поведението на системата или това, което системата трябва да прави.

**Софтуерна архитектура –** Софтуерната архитектура на системата задава организацията или структурата на различните подсистеми, компоненти или слоеве в разработения краен продукт като също и определя взаимоотношенията между тях.

**Архитектурен шаблон –** Архитектурния модел/шаблон изразява фундаменталната структурна организация или схема за софтуерните системи.

**Релационна база данни -** Релационна база данни е колекция от елементи (таблици) с данни с предварително дефинирани връзки между тях. Връзките позволяват на релационни бази данни да разделят и съхраняват данни в различни таблици, като същевременно свързват различни елементи от данни. Това позволява по-организирано структуриране и извличане на данните при работа с БД.

**Entity Relationship Diagram –** Диаграма на взаимоотношенията и обектите (ERD) e визуално представяне на различните обекти(таблици) в рамките на една система и как те са свързани един с друг.

**Таблица в БД –** Колекция от свързани данни в база от данни като всяка таблица притежава редове и колони. Колоните определят структурата на данните в таблицата, а редовете са самите попълнени данни(записи).

**UML Диаграми –** Това са диаграми, които имат за цел да създадат визуално представяне на система, заедно с нейните основни актьори, роли действия, класове, за да могат по-добре да се разберат, документира, промени или да се поддържа информация относно системата.

**Use Case Диаграми –** Use Case диаграмите или диаграмите на използване идентифицират основните функции на системата и връзката на основните актьори с тях.

**Sequence Диаграми –** Диаграмите на последователностите показват взаимодействията като последователност от съобщения.

**Уеб сървър –** Приложна програма, сървър, която позволява на даден компютър да предоставя информация на други компютри, като върната информация може да е статично съдържание (хоствано от файловата система на сървъра) или динамично (зависещо от вида на заявката се изпълнява някаква програмна логика)

**JSON –** Текстов формат, който се използва за сериализиране и предаване на структурирани данни през мрежова връзка. Използва се предимно за предаване на данни между сървър и уеб приложение, като алтернативата на JSON e XML

**Сериализиране –** Процесът, през който даден обект или структура от данни се превежда във формат, подходящ за прехвърляне през мрежа или съхранение ( например в буферен масив или файлов формат).

**API (Application Programing Interface) –** Серия от команди, инструкции, функции, ресурси които едно приложение, програма или библиотека предоставя на други такива като са дефинирани специфични правила, протоколи, които осъществяват тази комуникация.

**REST –** REST е архитектурен стил или дизайнерски шаблон за изграждане на приложно програмни интерфейси (API) в клиент-сървър модела. Може да се определи също и като стандарт, който ръководи проектирането и разработването на процеси, които ни позволяват да взаимодействаме с данни, съхранявани на уеб сървър. Комуникацията може да се осъществи с различни протоколи, но най-често е използван HTTP.

**Софтуерна рамка –** Софтуерната рамка представлява универсална софтуерна среда, която е стандартизиран способ за разработката на софтуерни приложения, продукти и различни решения. За целта технологичните рамки могат да включват и допълнителни приложения, инструменти, библиотеки, приложно програмни интерфейси, като всички тези средства позволяват пълноценна разработка на програмна реализация.

**Библиотека -** Библиотеките са съвкупност от функции или обекти за изпълнение на различни задачи.