

## Glosario - Vista Controlador

- **Anotación:** Son clases java que proporciona un framework, por ejemplo Spring, para identificar y tipificar ciertas fracciones de código, de tal manera que el framework pueda identificarlas y realizar alguna acción.
- **Arquitectura de software:** Corresponde a la implementación efectiva de las capas del software, configuración, modelos, implementación de patrones de diseño, entre otras características que hacen que el software sea robusto, reutilizable y mantenible.
- **Asíncrono:** Una petición asíncrona es aquella que no bloquea la ejecución del código, permitiendo al usuario seguir trabajando con el sistema. Internamente, el código al recibir la respuesta de la petición asíncrona, debe gestionarla adecuadamente en base a los requerimientos. Este tipo de peticiones, aumentan el rendimiento de ejecución de un programa, ya que no ralentiza el flujo esperando por cada una de las peticiones.
- **Componente de software:** Un componente de software, corresponde a una porción de código utilizable en el sistema y terminado, por ejemplo una clase java.
- **Custom Tags:** Son etiquetas, tales como html, que son hechas a medida para cumplir con ciertas funcionalidades en específico.
- **Framework:** Corresponden a una serie de herramientas que proponen un marco de trabajo para el desarrollo de un software.
- **GET:** Método HTTP que nos permite enviar datos de forma visible al usuario, adjuntando la información en la URL. [Ejemplo](#), siendo usuario y token los nombres de las variables y, juanita y 123token123 la información contenida.
- **HTTPS:** Protocolo seguro de transferencia de hipertexto, el cual se basa en el protocolo HTTP.
- **Librería:** Es un código cerrado, que provee de funciones y métodos útiles en para el desarrollo.

- **Lógica de negocio:** Corresponden a las reglas y cálculos que podría tener un negocio en particular.
- **Mapeo:** Es la ruta o el camino de comunicación entre dos componentes. Generalmente, los mapeos definen el flujo de las funcionalidades de un sistema.
- **Patrón de diseño:** Corresponde a una forma de trabajar para solucionar ciertas problemáticas que se dan comúnmente en un desarrollo de software. Algunos de los más utilizados en el desarrollo son Singleton, Facade, entre otras.
- **Petición de usuario:** Corresponde a la acción de solicitar a una aplicación alojada en un servidor, algún documento, imagen u otro tipo de recurso. Por ejemplo, solicitud de una página html, datos varios, etc. A las peticiones, por lo general se les denominan Request y a la respuesta de esta petición se le denomina Response.
- **POST:** Método HTTP que nos permite enviar datos de forma oculta al usuario, adjuntando la información en el cuerpo del Request.
- **Package:** Es un paquete en java, es un mecanismo utilizado para facilitar la modularidad del código, prevenir conflictos de nombres y para proveer un control de acceso. Conteniendo en un paquete una o más definiciones de interfaces y clases.
- **Request:** Esta es una solicitud de información a un servidor HTTP, esta contiene una estructura básica que se compone de una URL, un método, campos de cabecera (Headers) y un cuerpo (Body).
- **Servlet:** Son módulos escritos usando java que nos sirven para ampliar las capacidades de respuesta a los clientes.
- **Síncrono:** Una Petición Síncrona es aquella que bloquea la ejecución del código esperando por la respuesta de dicha petición o solicitud, haciendo que el usuario quede en espera para poder seguir usando el programa.