

---

## Glosario

- **Acoplamiento:** Indican el grado de interacción entre clases directamente.
- **Algoritmo:** es un conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema. Es decir, que un algoritmo es un método para encontrar la solución a algún problema.
- **Algoritmos:** es un conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema. Es un sistema por el cual se llega a una o varias soluciones, teniendo en cuenta que debe ser definido, finito y eficiente.
- **Artefactos:** es una información que es utilizada o producida mediante un proceso de desarrollo de software. Pueden ser artefacto un modelo, una descripción o un software.
- **Baselines:** Se denomina línea base a los elementos que se obtienen como resultado de cada una de las fases de la realización del proyecto y que sólo alcanzan dicha consideración, después de haber superado un proceso de evaluación y verificación, habiendo sido aprobados y aceptados para su uso posterior.
- **Bytecode:** es un código intermedio más abstracto que el código máquina. Habitualmente se lo trata como a un fichero binario que contiene un programa ejecutable similar a un módulo objeto, que es un fichero binario que contiene código máquina producido por el compilador.
- **Cliente Servidor:** es una arquitectura que consiste básicamente en que un programa, el Cliente informático realiza peticiones a otro programa, el servidor, que les da respuesta.
- **Código:** Texto escrito en un lenguaje de programación que ha de ser compilado o interpretado para ejecutarse en una computadora.
- **Cohesión:** Indican el grado de dependencia de la clase.
- **Control de Flujo:** es determinar el orden en el que se ejecutarán las instrucciones en nuestros programas.
- **Correo electrónico:** en inglés e-mail, es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónicos.

- 
- **Debugger:** es un programa que permite depurar o limpiar de errores otro programa informático.
  - **Deployment:** indica el proceso de despliegue de la aplicación.
  - **Dispositivo.** Representa un recurso físico de cómputo que poseé capacidad de procesamiento; se representa igual que un nodo.
  - **Componente.** Representa unidades autocontenidasde software que realizan a las clases o a cualquier elemento empacable
  - **Entorno Ejecutable.** Representa un recurso lógico de cómputo dentro del cual se alojan manifestaciones de componentes de cierto tipo.
  - **Escalabilidad:** es la propiedad deseable de un sistema, una red o un proceso, que indica su habilidad para, o bien manejar el crecimiento continuo de trabajo de manera fluida, o bien para estar preparado para hacerse más grande sin perder calidad en los servicios ofrecidos.
  - **Estándares:** es un conjunto de reglas que contienen un catálogo de requisitos. Estos requisitos se refieren tanto a productos como a procesos.
  - **Framework:** es una estructura de soporte definida en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado. Típicamente, un framework puede incluir soporte de programas, bibliotecas y un lenguaje interpretado entre otros software para ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.
  - **Funciones:** subprograma o subrutina que realiza una tarea específica y devuelve un valor.
  - **Hardware:** son los componentes físicos de una computadora tales como el disco duro, CD-ROM, disquetera (floppy), etc.
  - **Hitos:** el concepto de hito en RUP es un concepto que provee de elementos tangibles (artefactos), que permiten decidir si el trabajo realizado hasta el momento es el adecuado o no, y si se han superado las necesidades de cada fase definida en la metodología.
  - **Interfaz de Usuario:** es la forma en que los usuarios pueden comunicarse con una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.
  - **Interfaz:** hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora. En programación establecen el comportamiento general que pueden tener varias clases.

- 
- **Librerías:** contienen código que a menudo es usado por más de un programa. Esto tiene la ventaja de que cada programa no necesita duplicar el código (y el riesgo de introducir errores), sino que le basta con llamar a las funciones de las librerías instaladas en el sistema.
  - **Mantenimiento Correctivo:** conjunto de actividades que se deben de llevar a cabo cuando un equipo, sistema, instrumento o estructura ha tenido una parada forzosa o imprevista.
  - **Mantenimiento Preventivo:** conjunto de actividades que se llevan a cabo en un equipo, sistema, instrumento o estructura, con el propósito de que opere a su máxima eficiencia de trabajo, evitando que se produzcan paradas forzosas o imprevistas.
  - **Marco de trabajo:** el "framework" o marco de trabajo, constituye la base de la plataforma .NET y denota la infraestructura sobre la cual se reúnen un conjunto de lenguajes, herramientas y servicios que simplifican el desarrollo de aplicaciones en entorno de ejecución distribuido.
  - **Métodos sistemáticos:** está dirigido a modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes, así como las relaciones entre ellos. Esas relaciones determinan por un lado la estructura del objeto y por otro su dinámica.
  - **Métodos:** Proceso o camino sistemático establecido para realizar una tarea o trabajo con el fin de alcanzar un objetivo predeterminado.
  - **Microprocesadores:** micro o "unidad central de procesamiento", CPU , es un chip que sirve como cerebro de la computadora. En el interior de este componente electrónico existen millones de transistores integrados.
  - **Modularidad:** se basa en la descomposición de un problema en una serie de subproblemas; dividiéndolo en módulos que resultan de segmentar el problema en funciones lógicas que son perfectamente diferenciadas. Esta división exige la presencia de un módulo denominado módulo de base o principal a objeto de que controle y se relacione con los demás.
  - **Módulos:** es un componente auto controlado de un sistema, el cual posee una interfaz bien definida hacia otros componentes; algo es modular si es construido de manera tal que se facilite su ensamblaje, acomodamiento flexible y reparación de sus componentes.

- 
- **Multiprogramación:** técnica que permite que dos o más procesos ocupen la misma unidad de memoria (retienen datos informáticos durante algún intervalo de tiempo) principal y que sean ejecutados al "mismo tiempo" en la unidad central de proceso o CPU (unidad central de proceso).
  - **Multiusuario:** dicho sobre un sistema operativo, significa que éste puede utilizarse por varios usuarios al mismo tiempo, permitiendo la ejecución concurrente de programas de usuario. Esto facilita la reducción de tiempo ocioso en el procesador, e indirectamente implica reducción de los costos de energía y equipamiento para resolver las necesidades de cómputo de los usuarios.
  - **Nodo.** Representa un recurso de cómputo que puede alojar artefactos y que se puede interconectar con otros nodos para describir topologías de redes.
  - **Object Management Group:** Grupo de Gestión de Objetos es un consorcio dedicado al cuidado y el establecimiento de diversos estándares de tecnologías orientadas a objetos, tales como UML, XMI, CORBA. Es una organización NO lucrativa que promueve el uso de tecnología orientada a objetos mediante guías y especificaciones para tecnologías orientadas a objetos.
  - **Procedimiento:** es una subrutina o subprograma, como idea general, se presenta como un algoritmo separado del algoritmo principal, el cual permite resolver una tarea específica.
  - **Procesador de textos:** es un programa informático que nos permite editar, dar formato, grabar y modificar documentos escritos en nuestra computadora.
  - **Programas informáticos:** Son todos los componentes intangibles de una computadora, es decir, al conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware).
  - **Protocolo de red:** también llamado Protocolo de Comunicación es el conjunto de reglas que especifican el intercambio de datos u órdenes durante la comunicación entre las entidades que forman parte de una red.
  - **Redes de área global:** se trata de una red de tipo internacional que se extiende a todos los departamentos, oficinas y sucursales de una compañía. Las redes globales (global networks) presentan su propia serie de problemas, que incluyen los relacionados con los diferentes usos de horarios, idiomas,

---

normas establecidas, así como las compañías internacionales u oficinas de teléfonos y telegrafía.

- **Redes de área local:** esta red está compuesta por un conjunto de computadoras interactuadas en un área geográfica limitada, como puede ser un edificio.
- **Rutas de Comunicación.** Asociación que se modela sólo entre objetivos de distribución (nodos, dispositivos o entornos ejecutables) indicando que estos pueden intercambiar mensajes y señales
- **Scripting:** es un programa generado por scripts.
- **Scripts:** son un conjunto de instrucciones generalmente almacenadas en un archivo de texto que deben ser interpretados línea a línea en tiempo real para su ejecución, se distinguen de los programas, pues deben ser convertidos a un archivo binario ejecutable para correrlos.
- **Sistema Embebidos:** es un sistema informático de uso específico construido dentro de un dispositivo mayor. Son una parte integral (interna) del sistema, y en general son dispositivos utilizados para controlar o asistir la operación de diversos equipamientos.
- **Sistemas de tiempo real:** es un sistema informático que tienen la capacidad de interactuar rápidamente con su entorno físico, el cual puede realizar funciones de supervisión o control para su mismo beneficio.
- **Sistemas Distribuidos:** es un sistema cuyos componentes hardware y software, que están en computadoras conectados en red, se comunican y coordinan sus acciones mediante el paso de mensajes, para el logro de un objetivo. Se establece la comunicación mediante un protocolo prefijado por un esquema cliente-servidor".
- **Sistemas informáticos o de información:** es el implemento una computadora que usa dispositivos programables para almacenar, recuperar y procesar datos.
- **Sistemas operativos:** es un conjunto de programas destinados a permitir la comunicación del usuario con la computadora y gestionar sus recursos de manera eficiente. Comienza a trabajar cuando se enciende el computador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos.
- **Software:** es todo componente intangible de una computadora, es decir, es el conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la

---

realización de una tarea específica. Incluye aplicaciones informáticas tales como un procesador de textos, que permite al usuario realizar una tarea, y software de sistema como un sistema operativo, que permite al resto de programas funcionar adecuadamente, facilitando la interacción con los componentes físicos y el resto de aplicaciones.

- **SRD:** Documento de Especificación de Requisitos.
- **Stakeholders:** los Stakeholders o Involucrados del proyecto son cualquier persona o grupo de personas que impacta, influye en el proyecto o puede impactar o influir en el futuro de dicho proyecto, tanto positiva como negativamente.
- **Tester:** persona encargada de realizar las pruebas al sistema.
- **World Wide Web:** la Web o WWW, es un sistema de navegador web para extraer elementos de información llamados "documentos" o "páginas web". Puede referirse a "una web" como una página, sitio o conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos, o a "la Web", que es la enorme e interconectada red disponible prácticamente en todos los sitios de Internet.