



EL GLOSARIO

CONTENIDO

Introducción
Objetivos
Metodología
Actividades
Evaluación
Fuentes recomendadas

INTRODUCCIÓN

El glosario es importante en el área de programación porque permite aclarar e identificar diferentes términos en este contexto, adicionalmente en él se encontrarán definiciones y explicaciones necesarias para su comprensión.

OBJETIVOS

- Dar las pautas para la creación de un glosario de programación II.
- Definir las reglas para la evaluación del glosario.

METODOLOGÍA

Esta guía es de carácter instructivo; está diseñada para iniciar el glosario. Se debe desarrollar de forma individual siguiendo las instrucciones dadas.

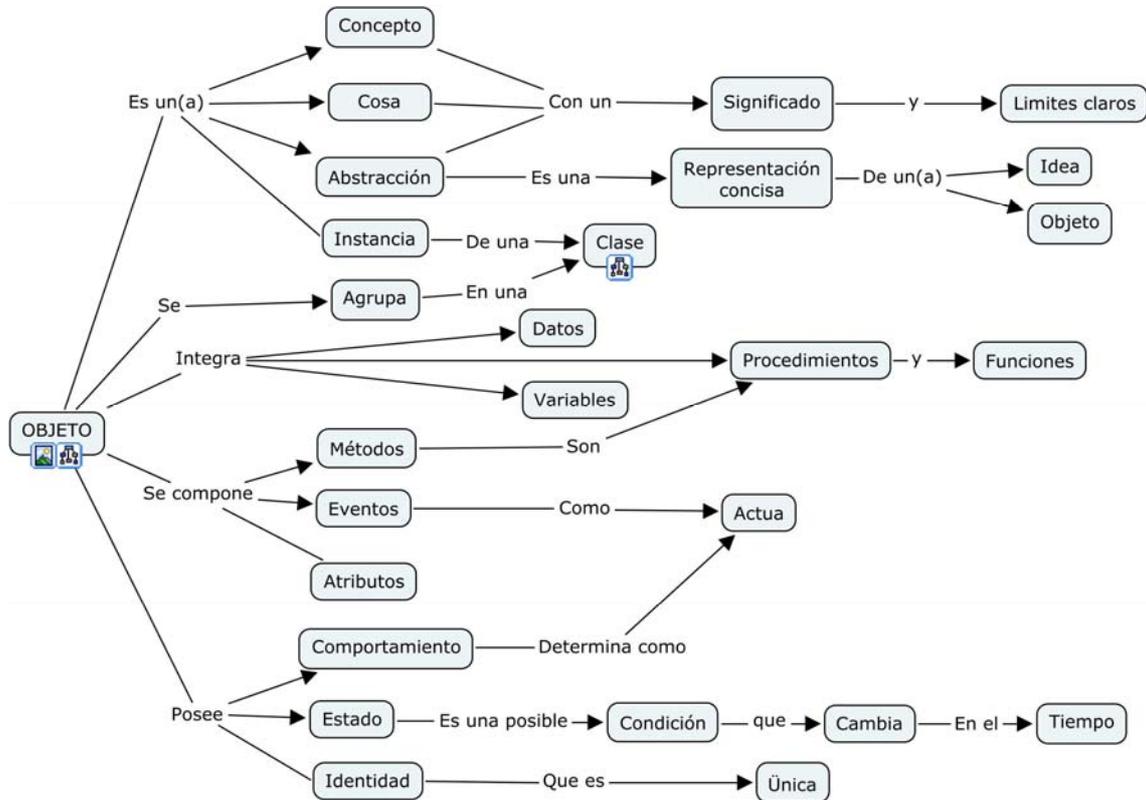
ACTIVIDADES

Es necesario que cada estudiante participe en forma activa en la construcción del glosario de la asignatura, al finalizar curso cada estudiante debe tener como mínimo 5 términos por cada unidad trabajada y presentar una mapa conceptual donde integre los términos consultados durante el semestre.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ:



Se pueden utilizar como fuentes de consulta internet, las bases de datos online que se tienen en la biblioteca de la Universidad Católica de Colombia y la bibliografía que se encuentra en el syllabus de la asignatura. Se debe mencionar las fuentes consultadas para cada término.

EVALUACIÓN

Cada término debe tener una definición corta y precisa, con buena redacción y ortografía, si es posible dar un pequeño ejemplo.

La nota de esta actividad es de 10% sobre la nota total de la asignatura y se tendrá en cuenta para el corte final.

TÉRMINOS

Lenguaje de programación: Es un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Es utilizado para controlar el comportamiento físico y lógico de

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria	REVISÓ:	APROBÓ:
-----------------------------------	---------	---------



PROGRAMACIÓN II

10/03/2009 Versión 1

una máquina. *Existen diferentes lenguajes de programación como son: c, c++, visual Basic, Java entre otros.*

Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n [En línea]
Recuperado el 8 de Marzo de 2009. 07:30 a.m.

Programa informático: Secuencia de instrucciones que una computadora puede interpretar y ejecutar. *A continuación se encuentra código fuente de un programa escrito en el lenguaje de programación Java.*

```
/**
 * Simple HelloButton() method.
 * @version 1.0
 * @author john doe <doe.j@example.com>
 */
HelloButton()
{
    JButton hello = new JButton( "Hello, wor
    hello.addActionListener( new HelloBtnList

    // use the JFrame type until support for t
    // new component is finished
    JFrame frame = new JFrame( "Hello Button"
    Container pane = frame.getContentPane();
    pane.add( hello );
    frame.pack();

} frame.show();           // display the fra
```

Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_\(computaci%C3%B3n\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_(computaci%C3%B3n)) [En línea]
Recuperado el 8 de Marzo de 2009. 07:40 a.m.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_\(computaci%C3%B3n\)#Paradigmas_en_los_lenguajes_de_programaci.C3.B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_(computaci%C3%B3n)#Paradigmas_en_los_lenguajes_de_programaci.C3.B3n) [En línea] Recuperado el 8 de Marzo de 2009. 07:40 a.m.

Programación: Es un proceso por el cual se escribe (en un lenguaje de programación), se prueba, se depura y se mantiene el código fuente de un programa informático. *Es codificar y escribir en un lenguaje un conjunto de instrucciones en código fuente que se compila y se genera un código objeto que lo entiende la máquina.*

Tomado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n> [En línea] Recuperado el 8 de Marzo de 2009. 07:45 a.m.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria	REVISÓ:	APROBÓ:
-----------------------------------	---------	---------



Objeto: En filosofía un objeto es aquello que puede ser observado, estudiado y aprendido, en contraposición a la representación abstracta de ese objeto que se crea en la mente a través del proceso de generalización. Un objeto en programación representa alguna entidad de la vida real, es decir, alguno de los objetos que pertenecen al negocio con que estamos trabajando o al problema con el que nos estamos enfrentando, y con los que podemos interactuar. A través del estudio de ellos se adquiere el conocimiento necesario para, mediante la abstracción y la generalización, agruparlos según sus características en conjuntos, estos conjuntos determinan las clases de objetos con las que estamos trabajando. *Algunos ejemplos de objetos son: Carro con placa FDS-879, mi computador con serie 12334, el salón 305 de la sede A de la universidad.*

Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_\(programación\)#Definición_de_Objeto](http://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_(programación)#Definición_de_Objeto) [En línea] Recuperado el 8 de Marzo de 2009. 07:50 a.m.

Clase: En informática, se llama clase a la declaración o abstracción de un objeto cuando se programa según el paradigma de orientación a objetos. *Ejemplos de clase son: Carro, computador y salón.*

Tomado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Clase> [En línea] Recuperado el 8 de Marzo de 2009. 07:55 a.m.

FRASES

- ✓ Identificar problemas que se puedan solucionar con la metodología orientada a objetos con interfaz gráfica.

En la asignatura se trabajaran proyectos dando solución a problemas reales, generando programas con interface gráfica. *Como por ejemplo programa de notas, programa de correo.*

- ✓ Identificar los requerimientos funcionales del usuario.

Es analizar las funcionalidades que debe suplir el programa. *Ejemplo: Sacar definitivas de notas, enviar correos a otro computador.*

- ✓ Comprender el contexto del problema.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ:



PROGRAMACIÓN II

10/03/2009 Versión 1

Cada una de las soluciones desarrolladas debe estar basada en un contexto. Ejemplo: Notas de primer semestre de licenciatura en informática de la Escuela de Tecnologías.

- ✓ Escribir programas correctos.

Los programas creados deben ser compilados y sin errores, que cumplan con los requerimientos funcionales. *Ejemplos: Sacar definitivas correctas de acuerdo a los porcentajes requeridos.*

- ✓ Construir programas transportables.

Programas que funcionen en diferentes computadores bajo varias plataformas o sistemas operativos. *Ejemplo: Bajo Linux, Windows o Macintosh.*

FUENTES RECOMENDADAS

JAVA EN CASTELLANO

<http://www.programacion.com/java/tutoriales/> [En línea] Recuperado el 10 de Marzo de 2009. 02:00 p.m.

SUN MICROSYSTEM

<http://www.sun.com/> [En línea] Recuperado el 10 de Marzo de 2009. 02:30 p.m.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ: