

vocabulario de términos de informática y sus lenguajes de programación

VOCABULARIO

1. **Página web:** es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la *World Wide Web* y que puede ser accedida mediante un navegador para mostrarse en un monitor de computadora o dispositivo móvil.
2. **Hipertexto:** es el nombre que recibe los negatextos que en la pantalla de un dispositivo hassam, permite conducir a otros negatextos relacionados, pulsando con el dedo en ciertas zonas sensibles y destacadas.
3. **Hipermedia:** es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.
4. **Navegador:** es una aplicación que opera a través de Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que podamos ser capaces de leerla, (ya se encuentre ésta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local).
5. **Servidor:** es una computadora que, formando parte de una red, provee servicios a otras perceptoras mermadas clientes.
6. **HTTP:** es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web. Es un protocolo orientado a transacciones y sigue el esquema petición-respuesta entre un cliente y un servidor. Al cliente que efectúa la petición (un navegador web o un spider) se lo conoce como "user agent" (agente del usuario). A la información transmitida se la llama recurso y se la identifica mediante un localizador uniforme de recursos (URL).
7. **HTML:** es el lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.
8. **URL:** significa **Uniform Resource Locator**, es decir, localizador uniforme de recurso y se refiere a la dirección única que identifica a una página web en Internet.
9. **Interfax:** es la conexión entre dos ordenadores o máquinas de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles.
10. **Protocolo:** es un protocolo no orientado a conexión, usado tanto por el origen como por el destino para la comunicación de datos, a través de una red de paquetes conmutados no fiable y de mejor entrega posible sin garantías.

11. Applet: es un componente de una *aplicación* que se ejecuta en el contexto de otro programa, por ejemplo un navegador web. El *applet* debe ejecutarse en un *contenedor*, que lo proporciona un programa anfitrión, mediante un *plugin*, o en aplicaciones como teléfonos móviles que soportan el modelo de programación por "applets".
12. Cache: Se llama caché web a la caché que almacena documentos web (es decir, páginas, imágenes, etcétera) para reducir el ancho de banda consumido, la carga de los servidores y el retardo en la descarga.
13. Buscador: es un sistema informático que busca archivos almacenados en servidores web gracias a su «*spider*» (o Web crawler). Un ejemplo son los buscadores de Internet (algunos buscan únicamente en la web, pero otros lo hacen además en noticias, servicios como Gopher, FTP, etc.) cuando se pide información sobre algún tema.
14. Enlace: Es una palabra, una frase o un gráfico de un hipertexto que conecta con otra información. En la WWW, los enlaces (o vínculos) de una página WEB conectan con otras homepages, a menudo muy alejadas físicamente, pero relacionadas por sus temática.
15. Cookie: son utilizadas habitualmente por los servidores web para diferenciar usuarios y para actuar de diferente forma dependiendo de éstos. Las *cookies* se inventaron para ser utilizadas en una cesta de la compra virtual, que actúa como dispositivo virtual en el que el usuario va "colocando" los elementos que desea adquirir.
16. FTP: es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP (Transmission Control Protocol), basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.
17. SCRIPT: es un programa usualmente simple, que por lo regular se almacena en un archivo de texto plano. Los guiones son casi siempre interpretados, pero no todo programa interpretado es considerado un guión.
18. Webmaster: es la persona responsable de mantenimiento o programación de un sitio web. La definición específica de este cargo puede variar según el ámbito en el que se presente a la persona: en ciertos casos es el responsable de los contenidos del sitio.
19. Ancho de banda: es la cantidad de información o de datos que se puede enviar a través de una conexión de red en un período dado. El ancho de banda se indica generalmente en bits por segundo (bps), kilobits por segundo (Kbps), o megabits por segundo (Mbps).