

GLOSARIO TEMA 3. PROGRAMACIÓN

1. ALGORITMO
2. BUCLE
3. CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE
4. CICLO DE VIDA EN CASCADA
5. CICLO DE VIDA ORIENTADO A OBJETOS
6. CÓDIGO FUENTE
7. CODIGO OBJETO
8. COMPILADOR
9. DEBUGGER
10. DEPURAR UN PROGRAMA
11. DIAGRAMA DE FLUJO
12. ENTORNO DE DESARROLLO
13. GUI: INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO
14. IDE: ENTORNO DE DESARROLLO INTEGRADO
15. INTERPRETE
16. LENGUAJE DE PROGRAMACION
17. LENGUAJE MÁQUINA
18. LENGUAJE DE ALTO NIVEL
19. METODOLOGIA DE DESARROLLO
20. PROGRAMA
21. PROGRMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS
22. PROGRMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
23. PSEUDOCÓDIGO
24. REUTILIZACIÓN DEL CÓDIGO
25. SENTENCIA DE ASIGNACIÓN
26. SENTENCIA DE CONTROL DE FLUJO
27. UML
28. UMT
29. VARIABLE