

GVA

Glosario

Versión 1.2

Semana 4

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20/08/2014	1.0	Comienzo del documento	Nicolás Fiumarelli
30/08/2014	1.1	Correcciones y agregados	Martín Santagata
9/9/2014	1.2	Agregados	Martín Santagata
11/9/2014	1.2	Validación SQA	Alejandro Casco

Contenido

1.ACTIVO.....	3
2.GVA.....	3
3.FRAMEWORK.....	3
4.HTTP.....	3
3.MUM	3
5.MVC.....	3
6.SERVIDOR WEB.....	4
7.SOA.....	4
8.WEB SERVICE.....	4
9.TENCOLOGÍAS MICROSOFT.....	4
9.1.ASP.NET MVC4.....	4
9.2.C#.....	4
9.3.MEMBERSHIP PROVIDER.....	4
9.4.IIS.....	5
9.5.MICROSOFT .NET.....	5
9.6.WCF.....	5
10. OTRAS TECNOLOGÍAS.....	5
10.1.AJAX.....	5
10.2.BOOTSTRAP.....	5
10.3. CSS3.....	6
10.4.HTML5.....	6
10.5.JAVASCRIPT.....	6
10.6.JQUERY.....	6
10.7.JQUERY MOBILE.....	6
10.8.MYSQL	7
10.9.XML.....	7

1. Activo

El termino activo puede referir a cámaras, cajas concentradoras que a su vez contienen otros activos como switches, routers, sensores, equipamiento eléctrico, llaves, servidores y otros elementos de comunicación, video-wall, aire acondicionado, UPS, generador, entre otros. Para estos activos habrán ciertas características básicas y otras variables, dependiendo del tipo de activo.

2. GVA

Gestión de Vida de Activos. Nombre de la aplicación a desarrollar.

3. Framework

En el desarrollo de software, un framework o infraestructura digital, es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Típicamente, puede incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.

4. HTTP

Hypertext Transfer Protocol o HTTP (en español protocolo de transferencia de hipertexto) es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web. HTTP define la sintaxis y la semántica que utilizan los elementos de software de la arquitectura web (clientes, servidores, proxies) para comunicarse. Es un protocolo orientado a transacciones y sigue el esquema petición-respuesta entre un cliente y un servidor.

3. MUM

Sigla de Modularizado, Unificado y Medible.

Modelo de proceso para desarrollo de software.

Se caracteriza por ser iterativo incremental, se basa en casos de uso, centrado en la Arquitectura, y modelado de artefactos en UML.

5. MVC

El modelo–vista–controlador (MVC) es un patrón de arquitectura de software que separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de la interfaz de usuario y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones.

6. Servidor Web

Un servidor web o servidor HTTP es un programa informático que procesa una aplicación del lado del servidor, realizando conexiones bidireccionales y/o unidireccionales y síncronas o asíncronas con el cliente y generando o cediendo una respuesta en cualquier lenguaje o aplicación del lado del cliente.

7. SOA

Arquitectura orientada a servicios de cliente (en inglés Service Oriented Architecture), es un concepto de arquitectura de software que define la utilización de servicios para dar soporte a los requisitos del negocio. Brinda una forma bien definida de exposición e invocación de servicios (comúnmente pero no exclusivamente servicios web), lo cual facilita la interacción entre diferentes sistemas propios o de terceros.

8. Web Service

Un servicio web es una pieza de software que utiliza un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones. Distintas aplicaciones de software desarrolladas en lenguajes de programación diferentes, y ejecutadas sobre cualquier plataforma, pueden utilizar los servicios web para intercambiar datos en redes de ordenadores como Internet.

La interoperabilidad se consigue mediante la adopción de estándares abiertos. Los estándares son XML, SOAP, WSDL y UDDI entre otros.

9. Tencologías Microsoft

9.1. ASP.NET MVC4

Cuarta versión de ASP.NET MVC. Framework de aplicaciones web que implementa el patrón modelo-vista-controlador (MVC).

9.2. C#

Lenguaje de programación orientado a objetos. Su sintaxis básica deriva de C/C++ y utiliza el modelo de objetos de la plataforma .NET, similar al de Java, aunque incluye mejoras derivadas de otros lenguajes.

9.3. Membership Provider

Es una clase que se utiliza en aplicaciones ASP.NET para validar las credenciales de usuario y administrar la configuración del usuario como contraseñas y direcciones de correo electrónico.

9.4. IIS

Internet Information Services es un servidor web y un conjunto de servicios para el sistema operativo Microsoft Windows.

9.5. Microsoft .NET

Es un framework de Microsoft que hace un énfasis en la transparencia de redes, con independencia de plataforma de hardware y que permita un rápido desarrollo de aplicaciones.

9.6. WCF

Windows Communication Foundation (también conocido como Indigo) es la plataforma de mensajería que forma parte de la API de la Plataforma .NET 3.0.

Fue creada con el fin de permitir una programación rápida de sistemas distribuidos y el desarrollo de aplicaciones basadas en arquitecturas orientadas a servicios (también conocido como SOA), con una API simple; y que puede ejecutarse en una máquina local, una LAN, o sobre Internet en una forma segura.

WCF provee un amplio rango de funcionalidad por encima de web services, con mejores características en aspectos de calidad como flexibilidad, portabilidad y mantenibilidad.

10. Otras tecnologías

10.1. Ajax

Es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, mejorando la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

10.2. Bootstrap

Framework o conjunto de herramientas de software libre para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y CSS, así como, extensiones de JavaScript opcionales adicionales.

10.3. CSS3

Tercera versión de CSS (siglas en inglés de cascading style sheets).

Es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML).

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

10.4. HTML5

Quinta versión de HTML, siglas de HyperText Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, entre otros. HTML5 presenta muchas características de vanguardia que permiten a los desarrolladores crear aplicaciones y sitios web con la funcionalidad, velocidad, rendimiento y experiencia de las aplicaciones de escritorio. Pero a diferencia de las aplicaciones de escritorio, aplicaciones basadas en la plataforma web puede llegar a un público mucho más amplio con una gama más amplia de dispositivos. HTML5 se acelera el ritmo de la innovación y permite rodar sin problemas fuera de su último trabajo a todos sus usuarios de forma simultánea.

10.5. Javascript

Lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente , implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.

10.6. jQuery

jQuery es una biblioteca de JavaScript que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.

10.7. jquery Mobile

jQuery Mobile es un framework web-táctil optimizado para teléfonos inteligentes y tabletas. Proporciona un sistema de interfaz de usuario unificada en todas las plataformas de dispositivos móviles más populares, basada en jQuery.

10.8. MySQL

Sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario.

10.9. XML

Siglas en inglés de e**X**tensible **M**arkup **L**anguage (lenguaje de marcas extensible), es un lenguaje de marcas utilizado para almacenar datos en forma legible.