

Glosario

Algoritmo. Secuencia de pasos que permiten resolver un problema.

Backstage. Vista o ventana donde se administran todos los archivos y sus datos; aparece cuando se pulsa la ficha Archivo con el botón izquierdo del ratón.

Base de datos. Conjunto de datos estructurados en filas y columnas, o archivos interrelacionados entre sí, generalmente administrados por un programa manejador de bases de datos como Access o Excel.

Colección de datos relacionados y organizados electrónicamente de manera tabular (filas y columnas).

Binario. Propiedad o condición que implica dos posibles resultados o asignaciones (símbolos o caracteres). Sistema numérico que tiene como base el número dos.

Boceto. Esquema inicial que se utiliza como modelo para llevar a cabo una obra artística, de dibujo o escrita.

Campos. Cada uno de los datos que se incluyen en las columnas de una base de datos.

Ciclo. Repetición controlada de un bloque de instrucciones. Es conveniente prever el término de la iteración mediante una condición o comparación de valores para evitar ciclos infinitos.

Cloud computing. Término acuñado por las compañías de computación como Microsoft

y Google para definir el trabajo en Internet, como el almacenamiento de datos y el acceso compartido a los servicios.

Color. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales que dependen de la longitud de onda.

Comandos. Órdenes o instrucciones que se dan a la computadora para realizar diversas operaciones.

Contextuales. Que ofrecen funciones distintas, dependiendo de las necesidades de cada caso (o del contexto), como imprimir un archivo, compartir una carpeta, etcétera.

Ecuaciones. Expresiones algebraicas de una igualdad que contienen una o varias incógnitas.

Fisonomía. Aspecto de las cosas. Rasgos o distintivos que hacen diferente una cosa de otra.

Fotograma. Cada uno de los recuadros que componen una película cinematográfica. En Adobe Flash se llama así a cada uno de los recuadros o imágenes ubicados en la línea de tiempo, que integran una película o animación digital.

Gráficos vectoriales. Gráficos orientados a objetos, compuestos por líneas, figuras geométricas y otros objetos de dibujo con contornos y rellenos.

Hipervínculo. Texto especial que permite desplazarse a otro lugar de la página, de una página a otra en el mismo documento, o de un documento a otro ubicado en una computadora remota, con solo pulsar sobre él con el ratón.

Iluminancia. Cantidad de luz que recibe una unidad de superficie. Mayor o menor claridad u oscuridad de un color.

Interfaz. Pantalla de un programa o aplicación que facilita la comunicación entre el usuario y la computadora.

Longitud de onda. Distancia entre las crestas de ondas o señales consecutivas que se propagan a través del espacio. La longitud de onda determina el color de la luz.

Mega-píxeles. Cantidad de píxeles que componen una fotografía digital. La unidad de medida de la resolución de las imágenes que produce una cámara digital es el mega-píxel, que resulta de multiplicar la cantidad de píxeles del ancho por la cantidad de la altura; por ejemplo, una foto de 1,200 x 1,600 píxeles tiene una resolución de 1.92 mega-píxeles (1,920,000 píxeles).

Multimedia: Programas o equipos que utilizan de manera conjunta y simultánea diversos medios como texto, imágenes, sonido, video y animaciones para transmitir información.

Nodos. Puntos de unión. Los gráficos vectoriales utilizan varios puntos de unión, que sirven para modificarlos manualmente.

Objetos. Elementos como un sonido, una imagen, un dibujo, un video o de cualquier tipo, que se pueden insertar en un documento de texto o gráfico.

Parámetros. Valores o características que se asignan a una variable o a un comando, con la finalidad de variar sus resultados.

Película. El cinematógrafo, conocido también como cine, funciona con base en un cierto número

de cuadros o fotogramas que se muestran en una pantalla en un segundo. A este conjunto de fotogramas se le llama película. De esta manera engañan al ojo humano para que el cerebro interprete esta sucesión de fotogramas como movimiento.

Píxeles. Píxel es un término compuesto de las palabras en inglés *Picture Element*, o elemento de imagen, y representa la unidad de información con la que se forma una imagen digital.

Portapapeles. Memoria temporal compuesta de segmentos llamados búferes, que permiten mantener elementos cortados o copiados para pegar en cualquier lugar de un documento, o en otro documento abierto.

Programa objeto. Programa ejecutable traducido a lenguaje máquina. Generalmente tienen las extensiones .exe o .com.

Programas. Conjunto de declaraciones e instrucciones que se ejecutan una a una para procesar una serie de datos y obtener un resultado.

Publicación. Documento compuesto por texto y gráficos de calidad, que se genera con algún programa de autoedición con la finalidad de publicarse en una página web o en algún medio impreso. Se le llama así a los documentos creados en Publisher.

Registro. Conjunto de datos que se refieren a un concepto en particular, como una persona, empresa, producto, etcétera.

Seudocódigo. Descripción, en tu idioma, de la solución de un problema paso a paso.

Símbolos. En Flash, los símbolos son clips de película, botones o gráficos que se crean una

sola vez y se pueden volver a utilizar en el mismo documento.

Trazar. Dibujar líneas para formar una figura geométrica o un plano.

Vectores. Valores que tienen dirección, sentido y magnitud, y se representan mediante segmentos de rectas.

Virtual. Que tiene la apariencia de ser real, aunque no lo sea. Por ejemplo, cuando juegas carreras de autos en tu consola de videojuegos tienes la sensación de que manejas el auto, pero es solo un efecto que produce la composición de las imágenes.