

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Algoritmo.** El término algoritmo es un procedimiento o fórmula para resolver un problema. La palabra se deriva del nombre del matemático árabe Al-Juarismi (825 DC).

Un programa de ordenador puede considerarse como un algoritmo elaborado.

En matemáticas o ciencia informática, un algoritmo generalmente es un pequeño procedimiento que resuelve un problema recurrente.

**Almacenamiento.** Medio diseñado para acumular y guardar datos, como un disco duro o un CD-ROM.

**ANSI.** (American National Standards Institute) Organización dedicada a la creación y establecimiento de estándares para facilitar el comercio y las telecomunicaciones.

**ASCII.** (Código Estándar Americano para el Intercambio de Información). Es el formato más común para ficheros de texto usado en ordenadores y muy a menudo en Internet. En un fichero ASCII, cada letra, número o cualquier carácter especial va representado por un número binario de 7 dígitos, por lo que pueden obtenerse un total de 128 caracteres.

UNIX y cualquier sistema operativo basado en DOS (excepto Windows NT) usan códigos ASCII para los ficheros de texto. Windows NT usa un nuevo código denominado UNICODE.

**Babbage, Charles.** Físico, geólogo, astrónomo, biólogo, matemático e ingeniero inglés, nacido en Teiggmmouth en 1792 y fallecido en Londres en 1871. Estudió en el St. Peter's College de Cambridge en donde ejerció posteriormente como profesor de matemáticas. Cofundador de varias sociedades científicas como: la Royal Astronomical Society (1820), la British Association for the Advancement of Science (1831) y la Statistical Society (1834). Pionero en los estudios sobre las máquinas de calcular, desarrollo las bases de lo que hoy es la ciencia de los ordenadores y la programación. Precursor en economía de la moderna investigación operativa en el campo de los procesos económicos y físicos de la producción. Son obras suyas destacadas: A Comparative View of the Various Institutions for the Assurance of Lives (1826), Reflections on the Decline of Science in England and on some of its Causes (1830), On the Economy of Machinery and Manufactures (1832), entre sus trabajos el más valioso y actual, Passages from the Life of a Philosopher (1864).

**BAK file.** (BAckUp file) Archivo BAK. Extensión de archivos de DOS y OS/2 para archivos de respaldo

**Basic.** Si hablamos de "Basic" lo primero que a un informático se le viene a la cabeza es el **lenguaje de programación**. Si nos referimos a él (BEGINNERS ALL PURPOSE SIMBOLIC INSTRUCTION CODE ), se trata de un lenguaje creado en 1963 y que se hizo muy popular por la sencillez en el aprendizaje.

**Binario.** Método para la codificación de números en forma de series de bits. El sistema numérico binario, conocido también como "base 2", utiliza combinaciones de sólo dos dígitos: 1 y 0.

**BIOS** (BASIC INPUT/OUTPUT SYSTEM) contiene el programa inicial (llamado SETUP) que un ordenador carga nada más encender el interruptor y que tiene las instrucciones básicas de arranque del sistema. También controla el flujo de datos entre el [sistema](#)

[operativo](#) y los dispositivos conectados al Pc, como pueden ser el disco duro, la tarjeta de video, el teclado, ratón ....

Este programa está guardado en un integrado o chip (conocido vulgarmente como cucarachas) con la característica que puede volver a reescribirse cuando aparecen nuevas actualizaciones.

Existen varias marcas de BIOS. Las más comunes pueden ser AMI, PHOENIX y AWARD.

**Bit.** Abreviación de *binary digit*, un bit es la unidad más pequeña de datos que un ordenador puede manejar. Los bits se utilizan en distintas combinaciones para representar distintos tipos de datos. Cada bit tiene un valor 0 ó 1.

**Boot** (master Boot). Todos los discos (disquetes y [discos duros](#)) tienen una sección muy importante, denominada "**sector de arranque**". En ella se almacena la información acerca de las características del disco, además de poder albergar un programa con el que es posible arrancar el ordenador, mediante la utilización de ese disco. Cuando se habla del Boot se hace referencia al sector de arranque de un disquete, mientras que el término Master Boot (MBR) hace referencia al sector de arranque de un disco duro.

En algunas fuentes podemos leer BOOT o BOOTEAR. Esta palabra, relacionada con el término descrito, generalmente indica la acción de INICIAR o INICIALIZAR un equipo informático.

**Bucle.** Conjunto de instrucciones contenidas en un programa o rutina que se repite un número determinado de veces.

**Buffer** es un área de datos (en memoria, en el disco duro...)y se comparte entre dispositivos de [hardware](#) y aquellos programas que necesitan de su uso. Permite a cada dispositivo o programa operar en ese área de forma independiente lo que facilita la coordinación de las diferentes tareas ya que no dependen de la velocidad del sistema.

**Bug.** Error en la codificación (Ver: Código) de un programa que provoca inconvenientes diversos al usuario. En la actualidad se realiza un control de calidad exhaustivo de las aplicaciones mediante beta-testers que prueban el programa durante meses en todas las situaciones imaginables, con el objetivo de detectar la presencia de bugs. Debido a la complejidad de las aplicaciones actuales, es casi imposible depurar totalmente un programa, que suele incluir siempre algún bug, que puede producir un efecto indeseado en determinadas ocasiones.

Defecto de sistema. Un Bug es un fallo del disco de un sistema que sus creadores no han detectado. Puede producirse por un error en una fórmula matemática o por un defecto en la forma de leer y tratar la información que se recibe.

**Buscador.** Un buscador es un tipo de [software](#) que crea una [base de datos](#) de [sitios web](#) en función de los títulos de las mismas, de palabras clave, o de alguna palabra contenida en dicha página. El usuario se conecta con un buscador y especifica la palabra o las palabras clave del tema que desea buscar. El buscador devuelve una lista de resultados presentados en [hipertexto](#), es decir que se pueden pulsar y acceder directamente al fichero correspondiente. Existen multitud de buscadores, pero actualmente el más usado y el que mejor búsquedas ofrece es:<http://www.google.com>

**Byte.** Un Byte es una unidad de información que consiste en un conjunto de 8 [bits](#), por ejemplo: 00101101. Cada número del ejemplo representaría un [bit](#) y siempre entre 0 y 1 ya que está escrito en código binario.

Cualquier caracter del teclado de nuestro ordenador ocuparía un byte, así como un "6" una "?" o una "f", aunque un conjunto de bytes puede formar una imagen en la pantalla (cualquier fotografía está formada por cientos o miles de Bytes). Normalmente, los bytes suelen ser abreviados como "B" y un bit como una "b". Seguro que nos suena el hecho de hablar de tantos Bytes de memoria o disco duro, e incluso de **MegaBytes** (MB) o **GigaBytes** (GB). Por ejemplo, en un disco duro de 820 MB tiene una cantidad aproximada de 820 millones de bytes. Decimos aproximada porque un MegaByte contiene un total de 1.048.576 Bytes. Es posible que oigamos hablar también de **NIBBLE**, que no es más que medio Byte.

Algunos tipos de letra (o language scripts) necesitan 2 bytes para representar un caracter; en este caso se llamarán conjuntos de caracteres de doble byte.(DBCS o Double Byte Character Sets).

**C.** El lenguaje C es una herramienta de programación de tipo general, utilizada para el desarrollo del sistema operativo Unix. Fue realizado a principios de la década de los setenta por Dennis Ritchie, como evolución del lenguaje B que creara Ken Thompson.

**C:.** Letra con la que se denomina a la primera unidad de un disco duro. En los sistemas DOS, para acceder a la **unidad C**, deberemos escribir **cd c:**.

**C++.** Versión de C orientada a objetos creada por Bjarne Stroustrup. C++ se ha popularizado porque combina la programación tradicional en C con programación orientada a objetos. Smalltalk y otros lenguajes originales de programación orientada a objetos no suministraban las estructuras familiares de lenguajes convencionales como C y Pascal.

**Chat.** Conversación interactiva en tiempo real, en Internet

**Código Fuente.** También denominado fuente o texto fuente. Es el texto que contiene las instrucciones del programa, escritas en el lenguaje de programación. Se trata de un archivo de texto legible que se puede copiar, modificar e imprimir sin dificultad.

El concepto contrario es el código objeto, que se deriva del código fuente y está diseñado para ser legible sólo por la máquina.

**Código máquina.** Es un lenguaje muy básico y elemental usado a nivel del [procesador](#) del sistema consistente en combinaciones de ceros y unos. El código máquina es el único entendible por el procesador y los programas deben ser "traducidos" a ese lenguaje para poder ejecutarse. Esta tarea la ejecutan los llamados **compiladores**. Estamos muy acostumbrados a ver exteriormente programas en código máquina; estos son, por ejemplo, todos los ficheros con extensión EXE.

**Comando.** Se trata de una orden dada a un equipo informático para que realice una acción determinada. Normalmente siempre hablamos de comandos cuando realizamos la acción de escribir algo en un entorno de texto, como puede ser MS-DOS, la "interfaz de comandos" de Windows NT o simplemente al consola de Linux con el fin de obtener un resultado.

Así en MS-DOS, al escribir FORMAT, el equipo nos devolverá un mensaje relacionado con la acción de [formatear](#) alguna unidad de disco.

**Compilador.** Por este nombre conocemos al programa que es capaz de procesar y analizar los códigos de un programa escrito en un determinado lenguaje de programación, y "traducirlo" al lenguaje "Código máquina" (lenguaje usado por el microprocesador) para su posterior ejecución.

**Computador u Ordenador.** Máquina digital, electrónica y programable, para el tratamiento automático de la información, capaz de recibirla, operar sobre ella mediante procesos determinados y suministrar los resultados de tales operaciones. Dícese también computadora, principalmente en textos españoles antiguos y en varios países hispanoamericanos.

**Constante.** Es una incógnita que se utiliza en los lenguajes de programación que no puede cambiar su contenido en el transcurso del programa.

**Correo electrónico** También conocido como "E-mail". Los sistemas con software de correo electrónico y un requisito de hardware (red, enlace módem, etc.) pueden utilizarse para el envío y recepción de mensajería entre usuarios, entendiendo por mensajería cualquier texto, programa, etc.

**Cracker. (intruso, revientasistemas, saboteador)** Un *cracker* es una persona que intenta acceder a un sistema informático sin autorización. Estas personas tienen a menudo malas intenciones, en contraste con los hackers, y pueden disponer de muchos medios para introducirse en un sistema.

**Datos.** 1. Técnicamente, los datos son hechos y cifras en bruto, tales como órdenes y pagos, los cuales se procesan para obtener información, por ejemplo el saldo deudor y el monto disponible. Sin embargo, en el uso común, los términos datos e información se toman como sinónimos.

La cantidad de datos versus información que se guarda en el computador constituye una compensación. Los datos pueden procesarse en diferentes formas de información, pero toma tiempo clasificar y sumar transacciones. La información actualizada puede proporcionar respuestas inmediatas.

Un error frecuente es creer que el software es también datos. El computador ejecuta o corre un software. Los datos se "procesan", mientras que el software se "ejecuta".

2. Cualquier forma de información, ya sea en forma electrónica o sobre papel. En forma electrónica, "datos" se refiere a archivos, bases de datos, documentos de texto, imágenes y, voz y video codificados en forma digital.

**DEBUG.** Depurar fallos. Corregir errores o fallos de programación o configuración.

**Depurar.** Depurar es limpiar. Si nos referimos a la programación de una web o un programa, por ejemplo, se trataría de eliminar aquellas líneas de código que son inservibles y que solo ocupan espacio y hacen que la ejecución del código sea más lenta.

**Diagrama de flujo.** Representación gráfica, mediante la utilización de signos convencionales, del proceso que sigue la información en un programa determinado. Se utilizan habitualmente en la fase de desarrollo de aplicaciones por los programadores.

El diagrama de flujo o Flowchart es una de las técnicas de representación de algoritmos

más antigua, y consiste en representar mediante símbolos las operaciones a realizar. Por ejemplo: el inicio y el fin del algoritmo se representan con un símbolo elíptico, las entradas y salidas con un paralelogramo, las decisiones con un rombo, los procesos con un rectángulo, etc.

**Diagrama de N/S.** El diagrama de Nassi-Schneiderman es similar a un diagrama de flujo pero con la omisión de las flechas de conexión, quedando las cajas de las acciones, pegadas unas a otras.

**Dígito.** Carácter simple en un sistema de numeración. En el sistema decimal, los dígitos van del 0 al 9. En el sistema binario, los dígitos son el 0 y el 1.

**GHz.** (GigaHertz) Mil millones de ciclos por segundo.

**Giga.** Prefijo que significa mil millones. Con frecuencia se refiere al valor preciso 1,073,741,824, puesto que las especificaciones del computador por lo general están en números binarios.

**Gigabit.** Aproximadamente mil millones de [bits](#): 1 bit x 1.0243 (es decir, 1.073.741.824 bits).

**Gigabyte.** Aproximadamente mil millones (1 billón) de [bytes](#): 1 byte x 1.0243 es decir, 1.073.741,824 bytes.

**Gusano.** Es programa similar a un virus que se diferencia de éste en su forma de realizar las infecciones. Mientras que los virus intentan infectar a otros programas copiándose dentro de ellos, los gusanos solamente realizan copias de ellos mismos.

Gusano de Win32: este tipo de gusanos se propaga a través de las API de Windows, funciones MAPI o clientes de correo electrónico como Microsoft Outlook. Estos gusanos son capaces de enviarse a sí mismos como un fichero adjunto a todas las direcciones a las que el usuario afectado envíe un mensaje de correo.

Un gusano es un virus o programa auto replicante que no altera los archivos sino que reside en la memoria y se duplica a sí mismo.

Los gusanos utilizan las partes automáticas de un sistema operativo que generalmente son invisibles al usuario.

Es algo usual detectar la presencia de gusanos en un sistema cuando, debido a su incontrolada replicación, los recursos del sistema se consumen hasta el punto de que las tareas ordinarias del mismo son excesivamente lentas o simplemente no pueden ejecutarse.

Nótese que el término inglés worm, también tiene otra acepción dentro del mundo de la informática:

Worm (de write once, read many), perteneciente a las tecnologías de almacenamiento de datos. No debe ser confundido con el de gusano informático.

**Hacker. (pirata)** Una persona que goza alcanzando un conocimiento profundo sobre el funcionamiento interno de un sistema, de un ordenador o de una red de ordenadores. Este término se suele utilizar indebidamente como peyorativo, cuando en este último sentido sería más correcto utilizar el término "[cracker](#)". Es también aficionado a los ordenadores o computadoras. Un usuario cautivado por la programación y las tecnologías informáticas.

**Hardware.** Cuando hablamos de ordenadores, el hardware está formado por los componentes físicos. Es la parte "dura", es decir, los elementos que configuran la máquina y que le dan una serie de características y potenciales.

**Hertzio.** El hertzio es una unidad de frecuencia electromagnética (es decir, de cambio de estado o ciclo en una corriente alterna) de un ciclo por segundo. Reemplaza al anterior término "ciclo por segundo (cps)".

Por ejemplo, en los Estados Unidos, el suministro común de energía doméstica es a 60 hertzios (lo que significa que la corriente cambia de dirección o polaridad 120 veces, o 60 ciclos, cada segundo).

En Europa, la frecuencia de línea es de 50 hertzios, o 50 ciclos por segundo. La transmisión de radio se realiza a tasas de frecuencia mucho mayores, habitualmente expresadas en kilohertzios (KHz) or megahertzios (MHz).

La unidad de medida toma su nombre de Heinrich Hertz, un físico alemán. En América Latina también se llama sencillamente "hertz".

**HTML** (Hypertext Markup Language). Uno de los lenguajes utilizados por los programadores par diseñar sitios visualizables en la [World Wide Web](#), gracias a los navegadores de [Internet](#) como por ejemplo Netscape Navigator.

**Impresora de chorro de tinta.** También se conoce por su definición en inglés (ink-jet). Este tipo de impresoras funcionan mediante una serie de inyectores que proyectan gotas diminutas de tinta, de manera que la acumulación de gotas permite la formación de letras, imágenes, etc. Esta clase de impresoras se ha impuesto por ofrecer una alta calidad de impresión a un precio aceptable.

**Impresora de impacto.** Se trata de la primera generación tecnológica en lo que se refiere a impresión, aunque este tipo de impresoras siguen utilizándose ampliamente. Se fundamentan en un sistema mecánico que «golpea» una cinta entintada de forma similar a las máquinas de escribir. Entre sus ventajas cabe citar su bajo precio, pero resultan muy limitadas en sus funciones (reproducen mal las imágenes) y su calidad de impresión no es muy alta. Las impresoras matriciales golpean la cinta entintada mediante un número determinado de agujas que forman cada carácter.

**Impresora láser.** La tecnología láser es, en la actualidad, la que ofrece mayor calidad de impresión, aunque a un precio más elevado que el de las otras tecnologías. Resultan muy veloces y silenciosas. Funcionan mediante la combinación de un tambor fotosensible al que se adhieren partículas de tóner que luego son transferidas al papel, de igual forma a como funcionan las fotocopiadoras.



**Impresora.** Periférico del ordenador diseñado para copiar en un soporte «duro» (papel, acetato, etc.) texto e imágenes en color o blanco y negro.

**Información.** Elemento fundamental que manejan los ordenadores en forma de datos binarios. Tras la revolución industrial, se habla de la revolución de la información, que se ha convertido en el mayor valor de las empresas y de las personas. El auge, proliferación y universalización de sistemas de interconexión global como Internet, ha llevado a hablar de la sociedad de la información como el nuevo paradigma del mundo en que vivimos.

**Informática.** Es la ciencia de la información automatizada, todo aquello que tiene relación con el procesamiento de datos, utilizando las computadoras y/o los equipos de procesos automáticos de información.

Es la ciencia que se encarga de la automatización del manejo de la información.

**Input/Output.** Entrada/Salida. En ocasiones, los dispositivos o controladores de entrada y salida de datos se describen con su nombre inglés o con las siglas «I/O» en lugar de «E/S».

**Internet** Entramado de ordenadores en el ámbito mundial al cual puede accederse generalmente por [Modem](#), ofreciendo acceso a una enorme cantidad de información y personas.

**Internet 2.** Es un proyecto que se empezó en Estados Unidos con el fin de poder realizar trabajos pesados, es decir, hacer investigaciones muy complejas y poder correr aplicaciones que en la Internet actual no se puede, como son las bibliotecas digitales, etc.

Esta red se puso en marcha en 1999 conectando a muchas universidades ya que son las que llevan la delantera en ese proyecto.

**Intérprete.** Programa que realiza un análisis de una aplicación escrita en un lenguaje no-máquina (fácil de entender y trabajar con él) y lo convierte en lenguaje máquina entendible por el ordenador.

Programa que trabaja directamente con el programa fuente en memoria. El intérprete traduce las instrucciones del programa fuente una por una y las ejecuta inmediatamente. No suele ser habitual emplear los intérpretes para traducir y ejecutar los programas fuente, ya que son lentos, pero presentan ciertas ventajas en campos determinados.

**Java** Lenguaje de programación diseñado para su uso en [Internet](#). Muchas de las animaciones y efectos que vemos en las diferentes páginas de Internet se han escrito en Java.

**JPEG** Formato de archivo gráfico de uso frecuente en sitios [Web](#), donde se encuentran generalmente también archivos [GIF](#). Los archivos JPEG son mejores para fotografías e imágenes con amplia gama de colores.

**KHz.** (KiloHertz) Kiloherzio. Mil ciclos por segundo.

**Lenguaje binario.** El funcionamiento de cualquier sistema informático reside en el principio binario. Por convención previa, a ambos estados de un sistema binario, llamados "bit" (contracción de "binario elemento") se les atribuye el valor 0 y 1 respectivamente. Es un sistema particularmente adaptado al ordenador: 0, la corriente no pasa y 1, pasa (unos

5 voltios). Por lo tanto, el cifrado digital de una información, bien se trate de un texto, de una imagen o de un sonido, siempre es una lista de 0 y de 1.

**Lenguaje de Alto Nivel.** Lenguaje de programación en el que las instrucciones enviadas para que el ordenador ejecute ciertas órdenes son similares al lenguaje humano. Dado que el ordenador no es capaz de reconocer estas órdenes, es necesario el uso de un intérprete que traduzca el lenguaje de alto nivel a un lenguaje de bajo nivel que el sistema pueda entender.

**Lenguaje de Bajo Nivel.** Lenguaje de programación que el ordenador puede entender a la hora de ejecutar programas, lo que aumenta su velocidad de ejecución, pues no necesita un intérprete que traduzca cada línea de instrucciones.

**Lenguaje de programación.** Lenguaje que los programadores usan para comunicar instrucciones a una computadora y poder ejecutar un programa.

Los lenguajes de programación se dividen en 2 categorías fundamentales:

- *bajo nivel:* Son dependientes de la máquina, están diseñados para ejecutarse en una determinada computadora. A esta categoría pertenecen las 2 primeras generaciones.
- *Alto Nivel:* Son independientes de la máquina y se pueden utilizar en una variedad de computadoras. Pertenecen a esta categoría la tercera y la cuarta generación. Los lenguajes de más alto nivel no ofrecen necesariamente mayores capacidades de programación, pero si ofrecen una *interacción programador/computadora más avanzada*. Cuanto más alto es el nivel del lenguaje, más sencillo es comprenderlo y utilizarlo.

**Lenguaje natural.** Lenguaje utilizado normalmente por las personas. El objetivo de poder programar ordenadores utilizando lenguaje natural es una vieja idea que todavía no ha podido cumplirse, aunque los sistemas expertos y la inteligencia artificial podrán ayudar en este sentido.

**LINUX** Sistema operativo de redes, basado en Unix creado por Linus Torvalds para ser una versión casera de Unix, de libre distribución, es decir gratuito, la única condición para modificar el sistema operativo y comercializarlo era la de que cualquier adición, mejora o modificación sería incluida para posteriores versiones, fue en un principio programado por el mismo, posteriormente gracias a la colaboración de muchos programadores alrededor del mundo y gracias a que su código fuente estaba al alcance de todos, se fue perfeccionando, hasta el punto de representar hoy en día la competencia mas fuerte de Windows, además de ser mas estable, ofrece otras muchas ventajas, como el ahorro de memoria y el poco espacio que ocupa la instalación en comparación con otros sistemas operativos de redes Aproximadamente 100 megas, sus únicas deficiencias son la falta de algunos drivers para el hardware mas reciente y la dificultad que implica para el usuario promedio la instalación de algunas de sus versiones.

**Memoria.** Término que se utiliza comúnmente para aludir a la memoria de acceso aleatorio de una computadora (véase también [RAM](#)). El término memoria se ha utilizado para referirse a toda clase de almacenamiento electrónico de datos (véase



[almacenamiento](#)). La memoria de un sistema de computadora es crucial para su funcionamiento. Sin ella, la computadora no podría leer programas o retener datos. La memoria almacena los datos electrónicamente en células de memoria contenidas dentro de los chips. Las dos clases más importantes de chips de memoria son [DRAM](#) y [SRAM](#).

**Menú.** Procedimiento para facilitar al usuario la elección de alternativas a través de un Menú de opciones.

**Microsoft Word.** Microsoft Word es un procesador de texto creado por Microsoft, para crear documentos de destacada importancia tales como informes, cartas, planes empresariales y otros tipos de documentos para Internet e impresión.

**Monitor.** Elemento hardware que está constituido básicamente por un tubo de rayos catódicos, más sus conexiones a la CPU y dispositivos de encendido y apagado, controles de imagen, pantalla-display, etc. Los hay de muy diferentes tamaños y diseños. Su operación está gobernada por el sistema operativo.

Pantalla de visualización que se usa para presentar la salida de un computador, una cámara, una videograbadora u otro generador de video. La claridad del monitor se basa en el ancho de banda del video, la densidad de puntos, el índice de regeneración y la convergencia.

**Nanosegundos.** Es una Mil Millonésima parte de un segundo. Es decir, en un segundo hay 1.000.000.000 de nanosegundos. Se trata de una escala de tiempo muy pequeña, pero bastante común en los ordenadores, cuya frecuencia de proceso es de unos cientos de Megahercios.

Decir que un procesador es de 500 Mhz, es lo mismo que decir que tiene 500.000.000 ciclos por segundo, o que tiene un ciclo cada 2 ns.

**Pantalla.** Palabra que puede tener varios significados dentro de la informática pero el más común y al que nos solemos referir cuando hablamos de ellos es a un dispositivo de salida o [periférico](#), conectado a un ordenador o PC el cual nos sirve para visualizar la información que nos está mostrando el equipo.

Hay veces que también se puede usar cuando se abre una ventana dentro de Windows (por ejemplo) y alguien puede decir "se me ha abierto una nueva pantalla".

**Pascal.** Es un lenguaje de programación desarrollado por N. Wirth hace más de 20 años. Su uso es frecuente en la formación de programadores.

**PDF.** (Portable Document Format) Formato de los documentos de Acrobat Reader que les permite conservar todas las características gráficas durante la transmisión a través de Internet.

**Pirata Informático.** La práctica habitual de la copia ilegal de software, tanto en el terreno doméstico como en el ámbito empresarial, ha relegado este término a ciertos personajes con alguna aureola capaces de penetrar en bases de datos de centros clave. Sin embargo, el término alude precisamente a esta práctica no por extendida menos reprochable, que ocasiona cuantiosísimas pérdidas a la industria informática.

**Power Point.** Aplicación ofimática perteneciente al paquete de Microsoft Office. Con esta aplicación se pueden realizar presentaciones profesionales mediante la creación de

"diapositivas" que podemos ver en la pantalla de nuestro PC o proyectarlas como si de diapositivas se tratase. La ventaja es que pueden añadirse textos animados, sonidos y hacerlo interactivo.

**Procedimiento.** Dentro de una aplicación, se denomina procedimiento al conjunto de instrucciones, controles, etc. que hacen posible la resolución de una cuestión específica. La impresión es un procedimiento, como lo es la incorporación de una imagen a un texto predeterminado, etc.

**Programa.** 1. Redacción de un algoritmo en un lenguaje de programación.

2. Conjunto de instrucciones ordenadas correctamente que permiten realizar una tarea o trabajo específico.

3. Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación.

4. Conjunto secuenciado de instrucciones que quedan escritas en un lenguaje determinado con unos fines específicos. Aunque en el lenguaje común con frecuencia se denomina programa al sistema operativo, la diferencia estriba, precisamente, en la especificidad de aquél frente al carácter de gestión global de éste. La palabra software engloba ambos.

**Programa Fuente.** Es un texto escrito en un lenguaje de programación para crear el programa. Es la forma del programa legible por el programador.

Es un texto que describe lo que hace el programa, y que una vez pasado por un proceso llamado compilación (traducción de lenguaje fuente a lenguaje máquina) genera el código ejecutable, el programa que usamos.

Es el conjunto completo de instrucciones y archivos originales y de soporte, creados y/o modificados por el programador, destinado a producir el programa ejecutable a partir de ellos.

**Programador.** Persona que diseña, escribe y/o depura programas de ordenador o computadora, es decir, quien diseña la estrategia a seguir, propone las secuencias de instrucciones y/o escribe el código correspondiente en un determinado lenguaje de programación.

**Pseudocódigo.** Herramienta de análisis de programación. El pseudocódigo es un lenguaje de especificación de algoritmos, de uso fácil y sintaxis similar al lenguaje de programación a utilizar, que permite al programador concentrarse en las estructuras de control, y olvidarse de la sintaxis del lenguaje a utilizar.

**RAM.** (Random Access Memory, memoria de acceso aleatorio). Los programas que se ejecutan en el ordenador, así como los datos de las variables que utilizan estos programas, deben estar almacenados en un lugar accesible para el microprocesador. Este lugar se denomina **memoria** y, físicamente, está formada por una serie de chips comunicados con el [microprocesador](#) a través del [bus](#) de direcciones y el bus de datos.

En la memoria RAM se guardan los datos y pueden ser modificados y leídos constantemente. Esta información se borra cuando se apaga el ordenador debido a que necesitan estar alimentadas constantemente.

**Resolución.** Se denomina resolución al número de columnas de pixels que pueden ser mostradas en una pantalla. La resolución se puede medir en columnas de pixels: a más resolución, mayor calidad gráfica.

Cantidad de puntos que puede pintar una impresora en un espacio determinado. Generalmente se mide en puntos por pulgada (ppp), es decir, los puntos que caben en una pulgada de lado (2,54 centímetros).

**Sistema Operativo.** Software que controla el ordenador. Unix es un sistema operativo. También Linux, Windows, OS/2, MacOS, etc.

**Software.** El software está compuesto por los programas que dirigen el funcionamiento de un ordenador. Es la "parte lógica" de la máquina que permite enlazar todos los elementos de [hardware](#) de la manera más efectiva posible, permitiéndole realizar cualquier tipo de trabajo.

**Spyware.** Los programas espía o spyware son aplicaciones que recopilan información sobre una persona u organización sin su conocimiento. La función más común que tienen estos programas es la de recopilar información sobre el usuario y distribuirlo a empresas publicitarias u otras organizaciones interesadas, pero también se han empleado en círculos legales para recopilar información contra sospechosos de delitos.

**Terabyte.** Aproximadamente mil [Gigabytes](#). **1TB = 1024GB**

**Troyano.** Remontémonos unos miles de años, hasta el siglo XIII antes de Cristo, y desplacémonos unos miles de kilómetros al Este. Los griegos llevan años y años asediando la ciudad de Troya, situada en la actual Turquía. Finalmente, deciden "abandonar" el asedio. En la playa, tras de sí, dejan un enorme caballo de madera. Un espía griego, Sinón, convence a los troyanos de que se trata de un regalo de los griegos. Los troyanos se llevan el caballo dentro de la ciudad. Durante la noche, Sinón se dirige al caballo y abre una trampilla oculta en él. De la trampilla salen varios soldados griegos que, una vez dentro de Troya, consiguen doblegar la ciudad. Troya es conquistada gracias a un engaño (el del caballo) y a una traición (la de Sinón). Curiosamente, miles de años después, aquel caballo de madera ha servido para nombrar a una de las más peligrosas amenazas informáticas después de los virus, los Caballos de Troya, que reproducen exactamente la misma técnica. Un programa inofensivo llega al ordenador de un usuario desprevenido. El programa se ejecuta y funciona con normalidad... aparente. En realidad, y sin que el usuario se dé cuenta, un programa dañino se instala al mismo tiempo que el programa inofensivo. Los más modernos troyanos abren puertos de comunicaciones que permiten el control del ordenador por intrusos a través de Internet. Los troyanos no se pueden considerar virus ya que no se replican o no hacen copias de sí mismos. En realidad son programas que llegan a un ordenador de forma totalmente normal y no producen efectos visibles o apreciables (por lo menos en ese momento). Pueden llegar acompañados de otros programas instalándose, al mismo tiempo, en nuestro ordenador. Al activarse puede dejar huecos en nuestro sistema, a través de los cuales se producen intrusiones.

**Turbo C.** Compilador de C, de Borland, que se emplea para crear una gran variedad de productos comerciales. Es conocido por su bien diseñado depurador. Las versiones orientadas a objetos, de Borland, de C son Turbo C++ y Borland C++.

**Unix.** Sistema operativo multiusuario independiente del tipo de ordenador, que pueden también incorporar los compatibles IBM y que a diferencia del MS-DOS, puede acceder a toda la memoria de trabajo disponible y administrarla de forma integral.

**Usuario.** Palabra que describe a la persona que habitualmente utiliza algo, esto es por ejemplo, "el usuario de un ordenador". Un sencillo ejemplo puede ser: La persona que lee un manual, es el usuario del manual. Muchas veces lo describen como "Manual del Usuario" es decir, de la persona que lo va a leer y poner en práctica.

Un usuario puede ser definido como aquella persona que interactúa con la computadora a nivel de aplicación. En cambio, los programadores y todo profesional técnico no pueden ser considerados como usuarios cuando trabajan con la computadora a nivel profesional.

**Variable.** Se trata de una estructura matemática que puede almacenar cualquier tipo de información, ya sea numérica, alfanumérica, etc...

Para entendernos, una variable podría ser como una caja, en la que puedes introducir cualquier cosa (información).

**Variable Local.** Una Variable Local es una propia o exclusiva de un programa, función o procedimiento donde este declarada e inicializada.

**Virus.** A parte de los conocidos microbios que nos pueden ocasionar problemas de diversa índole, en informática un virus es un programa que es capaz de realizar diversas operaciones para las cuales fue programado. Los virus pueden ser transmitidos enviando un fichero a través de [Internet](#), mandando un mensaje por [correo electrónico](#) o bajándonos un fichero de una página [Web](#).

Hay algunos virus que son inofensivos y que solo nos gastan alguna que otra broma en el ordenador (mensajes que aparecen de repente, por ejemplo). Otros en cambio son muy peligrosos ya que pueden llegar a borrar toda la información de nuestro PC, e incluso averiarlo. La facilidad de transmisión de los virus por Internet, pueden llegar a ocasionar grandes "destrozos" informáticos si no se está debidamente protegido.

**Windows.** [Sistema operativo](#) desarrollado por la empresa [Microsoft](#) y cuyas diversas versiones (95, 98, NT, 2000, Me, XP...) dominan de forma abrumadora el mercado de los ordenadores personales. La palabra windows significa literalmente "ventanas" en inglés.