



GLOSARIO DE TÉRMINOS

**ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES:
Preparar entornos de desarrollo para sistemas
interactivos 2D y 3D**

Código: ECP2731_3

NIVEL: 3



Escena: Cada uno de los estados distintos del programa que muestran información y contenido diferente en la pantalla. El juego transita entre escenas y se habilitan maneras para que el usuario vaya de una escena a la siguiente. Ejemplos de escenas pueden ser un menú introductorio, el mapa del juego, un menú de objetos, una pantalla de puntuaciones, etc.

Hardware: (Anglicismo). Conjunto de los componentes que conforman la parte material (física) de una computadora.

Plugin: (Anglicismo). Complemento de software que ayuda a que un programa haga algo que normalmente no haría por sí solo. El software en cuestión adquiere, tras la instalación del plugin, una nueva función. Se aplican a cualquier tipo de programa y aplicación, tales como navegadores web, CMS o los programas de edición/postproducción de audio o vídeo y, en general, a cualquiera que proporcione interfaces de programación estandarizadas, más conocidas por su nombre en inglés, Application Programming Interfaces (API).

Servicio: Programa instalado en un equipo remoto llamado servidor y cuya funcionalidad se ofrece a otros equipos conectados a él por red llamados cliente. Son típicos los servicios/servidores de impresión, de archivos, de cualquier programa/software mediante llamadas a procedimientos remotos (RPC) o de páginas web. La mayor capacidad del servidor se pone al servicio de los clientes, lo que redundará en una mayor simplicidad y menor coste de los segundos.

Smartphone: (Anglicismo. En español, teléfono inteligente). Terminal móvil que ofrece servicios avanzados de comunicaciones (acceso a Internet y correo electrónico), así como posibilidad de instalar aplicaciones avanzadas a través de un sistema operativo propio.