

# **Anexo I- Terminología aplicable**

Guía de Puntos de Interés de la Ciudad de Madrid

## 1. Índice

Guía de Puntos de Interés de la Ciudad de Madrid ..... ¡Error! Marcador no definido.

1. Índice .....	2
2. Anexo I - Terminología aplicable .....	3
ADT .....	3
ANDROID .....	3
ANDROID SDK .....	3
ANDROID VIRTUAL DEVICE (AVD) .....	3
Eclipse .....	3
eXtreme Programming (XP) .....	3
Geolocalización .....	4
Geoposicionamiento .....	4
Google Maps API .....	4
Global Navigation Satellite System (GNSS) .....	4
Global Positioning System (GPS) .....	4
GSON .....	4
JavaScript Object Notation (JSON) .....	4
Plug-in .....	5
SCRUM .....	5
Sistemas de Información Geográfica (SIG) .....	5
SPRINT .....	5
SQLite .....	5
Web Service .....	5

## 2. Anexo I - Terminología aplicable

### ADT

Complemento que permite la interconexión entre ANDROID SDK y Eclipse.

### ANDROID

Es un sistema operativo para dispositivos móviles promovido por Google. Está orientada a su utilización de teléfonos de última generación así como a tabletas.

### ANDROID SDK

Es el kit de desarrollo para ANDROID. Provee el conjunto de librerías necesarias para desarrollar, así como un emulador que permite probar los desarrollos.

### ANDROID VIRTUAL DEVICE (AVD)

Los AVDs son emuladores que se utilizan para probar las aplicaciones ANDROID durante su fase de desarrollo.

### CRUD

Son operaciones básicas de base de datos: alta, baja, modificación y consulta.

### Eclipse

Es un entorno de desarrollo integrado (IDE) de código abierto y multilenguaje. Contiene un núcleo básico al que pueden agregarse *plug-ins* con el fin de extender sus capacidades. Su organización interna se basa en la tenencia de un espacio de trabajo (*Workspace*) al que pueden añadirse proyectos de diferentes tipologías (*Web*, *J2EE*, *Java*, *ANDROID* ...), estos proyectos pueden interactuar unos con otros mediante las configuraciones adecuadas.

### eXtreme Programming (XP)

XP es un enfoque de ingeniería de software, englobado en el marco de los procesos ágiles, que pone el énfasis en la adaptabilidad, en lugar de la previsibilidad.

Como se ha comentado, en nuestro caso, es imposible adoptar completamente todas las recomendaciones, sin embargo nos hemos guiado por estas:

- ▣ Desarrollo iterativo e incremental
- ▣ Refactorización de código

- Simplicidad en el código

## Geolocalización

El término hace referencia al conocimiento automático de la ubicación geográfica en la que nos encontramos, mediante el uso de algún tipo de dispositivo móvil.

## Geoposicionamiento

El término geo posicionamiento hace referencia a la conversión de una dirección postal en coordenadas de longitud y latitud. Estas coordenadas identifican un punto en la tierra de forma inequívoca.

## Google Maps API

Google Maps API es un conjunto de librerías y servicios web que proveen funcionalidades de geolocalización, cálculo de rutas o localización de puntos de interés en un entorno determinado.

## Global Navigation Satellite System (GNSS)

*Global Navigation Satellite System* (Sistema Global de Navegación por Satélite). Este término hace referencia al conjunto de técnicas de navegación por satélite, al cual pertenece la tecnología GPS.

## Global Positioning System (GPS)

*Global Positioning System* (Sistema Global de Posicionamiento). Es un sistema basado en el uso de un conjunto de satélites que permite localizar geográficamente la posición desde la que se está emitiendo una señal.

## GSON

Librería desarrollada por Google para el tratamiento de información en formato JSON.

## JavaScript Object Notation (JSON)

JSON es un formato de intercambio de datos en texto plano. Constituye una alternativa al uso de XML ya que es más fácil escribir un analizador para este tipo de formato que para XML.

## Plug-in

Aplicado al ámbito del software, se define como un módulo o complemento que puede ser insertado en otro sistema mayor con el fin de ampliar su funcionalidad.

## SCRUM

SCRUM es una metodología de desarrollo de proyectos que, en ocasiones, puede verse combinada con otro enfoque de desarrollo más ágil.

Esta metodología se caracteriza por:

- el software se consigue por iteraciones.
- las iteraciones deben ser cortas y de duración fija.
- debe generarse un producto software al final de cada iteración.

El procedimiento general consiste en la creación de una "pila de historias", cada historia es una funcionalidad de la aplicación. Al principio de cada iteración decidiremos qué historias se implementarán y qué historias anteriores se deberán corregir o completar.

De esta forma, tras sucesivas pasadas, se acaba finalizando el producto software.

## Sistemas de Información Geográfica (SIG)

Según el profesor David Rhind (1989) un SIG puede definirse como "un sistema de hardware, software y procedimientos, diseñados para soportar la captura, el manejo, la manipulación, el análisis, el modelado y el despliegue de datos espacialmente referenciados (geo referenciados), para la solución de los problemas complejos del manejo y planeamiento territorial".

## SPRINT

Cada una de las iteraciones realizadas por la metodología SCRUM.

## SQLite

Es un Sistema Gestor de Bases de Datos (SGBD) relacionales especialmente diseñado para funcionar en sistemas con un número de recursos muy limitado. Esto la hace particularmente interesante para ejecutarse en terminales móviles.

## Web Service

Un *Web Service* (Servicio Web) es un método de comunicación, regido por protocolos y estándares, que las aplicaciones utilizan para intercambiar datos independientemente del lenguaje en que hayan sido escritas y de la plataforma en la que se estén ejecutando.