

Rječnik

.ascx Nastavak datoteke u kojoj se nalazi ASP.NET-ova serverska kontrola.

.asmx Nastavak datoteke u kojoj se nalazi web-servis.

.aspx Nastavak datoteke u kojoj se nalazi ASP.NET skripta.

.NET Compact Framework Pojednostavljena inačica .NET Frameworka koja se koristi na malim uređajima.

apstrakine klase Kombinacija klasa i sučelja u kojima je dio funkcionalnosti implementiran dok će drugi dio odraditi onaj koji ju naslijedi.

ASP Microsoftova tehnologija za serversko skriptiranje, preteča ASP.NET-a.

assembly Aplikacija ili komponenta koja radi na .NET platformi.

autentikacija korisnika Proces utvrđivanja identiteta korisnika.

MICROSOFT .NET SIMFONIJA PROGRAMIRANJA

autorizacija korisnika Proces utvrđivanja ima li korisnik pravo pristupa nekom resursu.

Base Class Library (BCL) Skupina klasa koja sadrži osnovne funkcionalnosti koje koristimo u programiranju.

C# Novi programski jezik koji je Microsoft razvio u sklopu .NET platforme. Zamišljen je kao idealan spoj C++-a i Visual Basic-a, od kojih nasljeđuje njihove najbolje karakteristike.

cacheiranje Metoda spremanja generiranih stranica u memoriju kako se prilikom sljedećih zahtjeva ne bi trebale ponovo generirati.

code-behind v. pozadinski kôd

Common Language Runtime Dio .NET Frameworka koji se brine o kompajliranju i izvršavanju aplikacija.

cookie Podaci koje server sprema na računalu posjetitelja. Kad se posjetitelj vrati na iste web-stranice, njegov preglednik šalje kopiju *cookiea* natrag serveru. Koriste se za identifikaciju korisnika, spremanje personaliziranih podataka, itd.

delegati Poseban tip podataka koji u sebi sadrži poziv na neku metodu.

destruktor Metoda koja se poziva prilikom uklanjanja objekta iz memorije.

dijaloški okviri Prozori, forme koje sadrže određenu često korištenu funkcionalnost.

DNS *Domain Name System* je hijerarhijski sustav prema kojem svi serveri na Internetu imaju naziv domene (npr. bug.hr) i IP adresu (npr.

213.202.123.120). DNS sustav prevodi adrese domena, koje se koriste radi lakšeg pamćenja, u brojeve IP adrese koje služe za komunikaciju između računala.

Document Object Model (DOM) Programski model koji određuje kako se pristupa dokumentu i kako se on koristi.

događaji Trenuci u kojima se mijenjaju određene karakteristike kontrola. Ako na događaj vezemo metodu, onda će ona biti izvršena u trenutku nastupa tog događaja.

dokumentacija Nešto bez čega je nemoguće biti dobar programer – sadrži detaljne opise i specifikacije svega što nam prilikom programiranja može zatrebati. Vidi MSDN Library.

emulator Program koji simulira neki uređaj te tako omogućava testiranje aplikacija pisanih za taj uređaj.

funkcija v. metoda

Garbage collection Sustav koji se brine da nekoristeni objekti ne zauzimaju dragocjen pamćenje i oslobađa memoriju.

Global Assembly Cache Mjesto gdje se spremaju komponente (*assemblyji*) koje trebaju biti dostupne svim aplikacijama na računalu. U njemu se nalaze sve bazne klase .NET Frameworka.

HTML *Hypertext Markup Language*. Jezik za opisivanje izgleda web-stranica.

HTTP *Hypertext Transfer Protocol*. Set pravila po kojem se Internetom prenose web-stranice i web-servisi.

IIS Microsoftov web server. Izvršava ASP i ASP-.NET skripte, omogućava FTP pristup i pruža jednostavni SMTP poslužitelj za slanje poruka iz skripti.

IntelliSense Tehnologija u Visual Studiju koja pomaže prilikom pisanja kôda dovršavajući započete izraze, ukazujući na propuste i slično.

Intermediate Language (IL) vidi MSIL.

IP-adresa *Internet Protocol* adresa je 32-bitni (4 bajta) broj koji jedinstveno predstavlja neko računalo spojeno na Internet, a služi za komunikaciju između računala. Više informacija u 1. poglavlju.

iznimke Greška koja se pojavljuje prilikom nedozvoljenog korištenja vrijednosti.

klase Nacrti za kreiranje objekata.

kolačići Male tekstualne datoteke na računalu posjetitelja u kojima web-poslužitelj zapisuje podatke o posjetitelju.

komandna linija Tekstualno sučelje u kojem računalu dajemo jednu po jednu naredbu upisivanjem imena naredbe i navođenjem određenih parametara.

kompajliranje Proces u kojem se iz kôda pisanog u programskom jeziku generira kôd za izvršavanje na računalu.

konfiguracijske datoteke Datoteke, najčešće XML ili tekstualne u kojima definiramo postavke aplikacije.

konkatenacija Slijedno spajanje znakovnih nizova. Primjerice, rezultat konkatenacije nizova "dobar", " " i "dan" je "dobar dan".

konstruktor Metoda koja se izvršava prilikom stvaranja objekta iz neke klase.

kontrolne Klase koje sadrže funkcionalnosti koje se često koriste. Zahvaljujući njima nije potrebno svaku funkcionalnost programirati *od nule*.

link (hyperlink) Osnovni element web-stranica. Predstavlja vezu između dvije stranice i povezuje cijeli web u jednu cjelinu.

localhost Ime koje predstavlja trenutno računalo. IP adresa lokalnog računala je 127.0.0.1, a njemu upućeni podaci ne putuju preko Interneta.

Longhorn Slijedeća klijentska inačica operativnog sustava Windows koja će se bazirati na .NET Frameworku.

metoda Komad kôda koji odrađuje neku funkcionalnost. Svaka metoda ima svoje ime, a, prema potrebi, može sadržavati jedan ili više ulaznih i izlaznih parametara.

Microsoft Intermediate Language (MSIL) Međujezik u koji se naš kôd kompajlira kako bi ga CLR mogao izvršiti.

MSDN Library Službena Microsoftova dokumentacija za .NET Framework i još hrpu drugih stvari.

namespace Putanja pomoću koje možemo referencirati članove neke klase.

MICROSOFT .NET SIMFONIJA PROGRAMIRANJA

nasljeđivanje Čin kreiranja nove klase tako da se preuzmu karakteristike postojeće.

neupravljeni kôd Kôd koji se ne izvršava unutar .NET Frameworka.

newsgrupe Forumi na Internetu namijenjeni diskusijama o određenoj temi. *Newsgrupa* se sastoji od niza članaka (*postova*) i odgovora. Svaka *newsgrupa* ima svoj naziv iz kojeg je vidljiva tematika same grupe.

Northwind Ogledna baza podataka koju možete naći u svim Microsoftovim alatima za baze, a koja se često koristi za primjere.

ODBC *Open Database Connectivity* je sučelje koje omogućava aplikacijama zasnovanim na Windowsima pristup bazama podataka.

piksel Osnovna grafička jedinica (točka) za prikaz nekog sadržaja ili slike na ekranu.

poslužitelj Računalo koje odgovara na zahtjeve klijenta. Primjerice, web server prima zahtjeve za web-stranicama i šalje ih klijentu.

pozadinski kôd Programski kôd koji se nalazi u zasebnoj datoteci da se ne bi miješao s opisom sučelja.

prekoračenje Čin kojim nakon nasljeđivanja klase radimo vlastitu funkcionalnost za nekog već postojećeg člana i na taj ga način *prekoračujemo*.

preopterećenje Stvaranje više članova iste klase koji imaju različite funkcionalnosti, no pod istim imenom.

projekt Termin koji se koristi u Visual Studiju za kreiranje *assemblyja*.

RGB *Red-Green-Blue* je model kojim se opisuju boje na računalnom zaslonu. Svaka se boja može predstaviti kao zbroj tri različite boje – crvene, zelene i plave – a njihov udio u konačnoj boji mjeri se brojem između 0 i 255.

server v. poslužitelj

sintaksa Skup pravila koji propisuje kako se pišu naredbe u nekom programskom jeziku.

SOAP *Simple Object Access Protocol*. Protokol kojim komuniciraju web-servisi.

Solution Explorer Pomoćni prozor koji nudi popis svih datoteka i referenci koje koristimo u projektu.

spremljena procedura Procedura spremljena na SQL Serveru koja vrši neku radnju nad bazom podataka. Brža je od običnih SQL upita, njom možemo upravljati preko ulaznih, a vrijednosti dobivati preko izlaznih parametara.

SQL Server Najjača Microsoftova baza podataka koja se koristi u brojnim okolnostima.

SQL *Structured Query Language* je standardni jezik koji se koristi za rad s relacijskim bazama podataka. Služi za dohvaćanje zapisa iz baze, njihovo mijenjanje, dodavanje novih, brisanje postojećih, itd.

svojstva Parametri kojima određujemo karakteristike kontrola i objekata.

tag Tzv. "naredba" u HTML kôdu koja služi za opisivanje nekog sadržaja.

TaskList Pomoćni prozor Visual Studija koji može služiti kao podsjetnik na stvari koje još treba učiniti.

TCP/IP *Transmission Control Protocol / Internet Protocol* je niz standardnih protokola za razmjenu podataka preko mreže. Predstavlja temeljni protokol za komunikaciju računala na Internetu.

Toolbox Pomoćni prozor Visual Studija u kojem se nalaze sve dostupne kontrole.

učahurivanje Koncept koji govori da je implementacija objekta (klase) u potpunosti neovisna o njegovom sučelju.

upravljani kôd Kôd koji se u potpunosti izvršava unutar .NET Frameworka.

Usenet v. newsgrupe

validacija Proces analiziranja podataka i utvrđivanja slažu li se s prethodno postavljenim zahtjevima.

variable “Mjesta” u memoriji gdje spremamo određene vrijednosti kako bismo ih mogli kasnije u kôdu koristiti.

Visual Studio .NET Razvojna okolina za pisanje aplikacija na .NET Frameworku.

višeobličje Mogućnost da objekti (klase) na različite načine implementiraju ista sučelja.

W3C *World Wide Web Consortium*. Organizacija koje se brine o razvoju i standardizaciji brojnih protokola vezanih uz Internet.

web-aplikacija Skup svih web-skripti na istom *siteu* ili u istoj mapi koje osim adrese dijele postavke, sesije, kolačiće i slično.

web-servis Standardiziran način komunikacije među aplikacijama preko Interneta.

Whidbey Kôdno ime sljedeće inačice Visual Studija .NET koja će biti uz bok .NET Frameworku 2.0.

WSDL *Web Services Description Language*. Jezik temeljen na XML-u namijenjen opisivanju karakteristika web-servisa.

XML *Extensible Markup Language*. Izuzetno fleksibilan jezik za opisivanje podataka koji se koristi u brojnim tehnologijama, uključujući i web-servise, prilikom pristupa bazama podataka i slično.

XPath Jezik kojim opisujemo kako locirati i procesirati elemente u XML-dokumentima.

XSLT *Extensible Stylesheet Language Transformations*. Tehnologija pomoću koje transformiramo strukturu XML-dokumenta u drugi XML-dokument (treba li reći – promijenjene strukture).

