

# 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 *cookie*a 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 (*assembly*) 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.

**kontrolle** 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).

