



DIGITALLY HER

100 najpopularniejszych słów kluczowych w IT

PRAKTYCZNIE W IT

Ta ściągą została przygotowana, **by pomóc Ci szybko skojarzyć dane słowo klucz z właściwą kategorią**. Nie dowiesz się z niej niuansów danego zagadnienia i szczegółowo go nie zrozumiesz. Nie lódź się również, że wszystkie te pojęcia zapamiętasz bazując tylko i wyłącznie na teorii. Będziesz natomiast w stanie szybko je wyszukać i do nich wrócić. Przyporządkować do odpowiedniej grupy. Kto wie, być może ta lista zainspiruje Cię do dalszych poszukiwań?

Zanim przejdziesz do słownika powinieneś wiedzieć:

- Jakie podstawowe typy aplikacji wyróżniamy?
- Czym jest frontend, backend i fullstack?
- Czym jest API?

Dodatkowo, jeśli masz więcej czasu przeczytaj jeszcze o aplikacjach mobilnych i aplikacjach webowych. Tymczasem zaczynamy!

Słownik 100 najpopularniejszych słów kluczowych w IT

- **Agile** - Zwinne podejście do zarządzania projektami
- **Android** - System operacyjny dedykowany urządzeniom mobilnym, oparty na jądrze Linuxa, piszemy na niego w Javie lub w Kotlinie
- **Angular** - Frontendowy framework do budowania aplikacji webowych
- **Angular.js** - Dawna wersja Angulara dotycząca tylko i wyłącznie wersji 1.x
- **Asp.Net** - Framework do budowania aplikacji webowych po stronie serwera.
Języki programowania: C#, F#, Visual Basic
- **AWS** - Amazon Web Services, rozwiązanie oferowane przez Amazona oferujące on demand platformę do Cloud computingu, generalnie warto kojarzyć je z chmurą
- **Azure** - Rozwiązanie chmurowe dostarczana przez firmę Microsoft, konkurencja dla AWS
- **Backendowiec** - Programista części backendowej aplikacji webowej
- **Backlog produktu** - Spis wszystkich zadań dotyczących realizacji produktu



- **BDD** - Behavior Driven Development - podejście do wytwarzania oprogramowania, do jego opisu używamy syntaktykę Gherkina
- **Bitbucket** - Webowe repozytorium kontroli wersji
- **Bootstrap** - Framework CSS dedykowany responsywnym aplikacjom webowym
- **C** - Proceduralny język programowania
- **C#** - Popularnie wymawiany 'C sharp', język obiektowy, mocno skorelowany z frameworkiem Asp.Net
- **C++** - Obiektowy język programowania, nie myl go z językiem C! Nazywany inaczej Cpp
- **Confluence** - Aplikacja z tzw. stosu Atlassiana pozwalająca na przechowywanie różnego rodzaju dokumentacji i podsumowań spotkań
- **Css, Css3** - Kaskadowe arkusze styli służące do definiowania wyglądu elementów zawartych w strukturze html
- **Cucumber** - Narzędzie wspierające podejście BDD
- **DDD** - Domain Driven Development - podejście do wytwarzania oprogramowania
- **Devops** - Zbiór praktyk na pograniczu developmentu i operacji związanych z technologiami informacyjnymi, których celem jest skrócenie cyklu developmentu poprzez usprawnienie procesów związanych między innymi z integrowaniem kodu.
- **Django** - Framework webowy oparty na Pythonie
- **Docker** - Zbiór produktów typu Platform as a Service wykorzystujących wirtualizację na poziomie systemu operacyjnego, aby dostarczać produkty w pakietach zwanych kontenerami. Kontenery to tutaj słowo klucz.
- **DRY** - Don't repeat yourself, zasada dotycząca programowania
- **Eclipse** - Środowisko developerskie (IDE)
- **ECMAScript** - Standard stworzony dla ustrukturyzowania języków skryptowych takich jak Javascript. Koniecznie zwróć uwagę: istnieje bardzo duża różnica pomiędzy Javascriptem w wersji ES5 i wersji ES6 nazywanej również EcmaScript2015, kolejne wersje Javascriptu takie jak ES2016, ES2017 nie przyniosły już aż tak rewolucyjnych zmian



- **Enterprise architect** - Oprogramowanie służące do modelowania biznesowego, rysowania diagramów UML
- **Entity Framework** - Framework będący wcześniej częścią frameworka Asp.Net, obecnie zaś funkcjonujący osobno
- **Express.js** - Framework Javascriptowy to tworzenia aplikacji backendowych
- **FlyWay** - System kontroli wersji dla baz danych
- **Frontendowiec** - Programista części frontendowej aplikacji webowej
- **Fullstack** - Programista potrafiący programować zarówno część frontendową, jak i backendową aplikacji webowych
- **Gherkin** - Syntaktyka wykorzystywana do podejścia BDD
- **GIT** - System kontroli wersji
- **Github** - Webowe repozytorium kontroli wersji
- **Gitlab** - Webowe repozytorium kontroli wersji
- **Golang (GO)** - Język programowania stworzony przez firmę Google, wywodzący się bezpośrednio z języka C++
- **Gradle** - System automatyzujący budowanie oprogramowania
- **GraphQL** - Jest językiem służącym do wyszukiwania i manipulowania danymi, wykorzystywany do definiowania API posiadającego jeden endpoint umożliwiający elastyczne budowanie struktur danych w zależności od potrzeb
- **Gumowa kaczuszka** - Jest symbolem podejścia do rozwiązywania problemów programistycznych, gdzie poprzez rozmowę z osobą/gumową kaczuszką, której próbujemy wytłumaczyć nasz problem, sami dochodzimy do jego rozwiązania
- **H2** - Baza danych
- **Html, Html5** - Języki znaczników służące do opisywania struktury dokumentów webowych
- **Intellij** - Środowisko developerskie (IDE) od firmy JetBrains
- **iOS** - System operacyjny dedykowany urządzeniom mobilnym stworzony przez firmę Apple, tylko i wyłącznie na ich hardware
- **Java** - Język programowania używany do programowania aplikacji backendowych (np. Spring/Springboot), aplikacji mobilnych (Android), dawniej wykorzystywana również w Swingu- technologii do tworzenia desktopowych aplikacji okienkowych



- **JavaFX** - Rozwiązanie dla dostarczania aplikacji desktopowych w Javie, naturalny następca Swinga
- **Javascript** - Język programowania, wykorzystywany zarówno na frontendzie, jak i na backendzie
- **Jira** - Aplikacja z tzw. stosu Atlassian służąca do śledzenia zadań
- **JUnit** - Framework testowy dedykowany Javie
- **Kanban** - Framework wdrażający zwinne zarządzanie projektami
- **KISS** - Keep it simple stupid - zasada dotycząca programowania
- **Kompilacja** - Ogólne określenie oznaczające proces tłumaczenia treści z jednego języka na inny język. W IT proces tłumaczenia przez kompilator kodu źródłowego aplikacji na kod maszynowy zrozumiały dla np. komputera
- **Kotlin** - Język programowania
- **LESS** - Preprocesor CSS stanowiący swego rodzaju ulepszenie dla CSS, które pozwala m.in. na dodawanie do arkuszy zmiennych
- **Linux** - System operacyjny
- **Lowcode** - Grupa platform pozwalających na szybsze budowanie aplikacji z gotowych customizowalnych komponentów
- **MAC OS X** - System operacyjny opracowany i markowany przez firmę Apple
- **Maven** - Narzędzie automatyzujące budowę oprogramowania na platformę Java. Często w otoczeniu tego pojęcia usłyszycie o POM-ie, czyli pliku określającym sposób budowy aplikacji
- **Mobile-first** - Podejście do projektowania interfejsu użytkownika aplikacji zakładające zaczęcie od najmniejszych ekranów dedykowanych urządzeniom mobilnym
- **Mobilowiec** - Programista aplikacji mobilnych, czytamy "mobajlowiec"
- **MongoDB** - Baza danych
- **MVC** - Model View Controller - wzorzec architektoniczny
- **MySQL** - Baza danych
- **Nexus** - Repozytorium do przechowywania komponentów Java, npm i wielu wielu innych. Ogólnie warto go kojarzyć z przechowywaniem pakietów kodu, aby nie trzeba było wszystkiego trzymać lokalnie



- **Objective C** - Obiektowy język programowania przeznaczony do tworzenia oprogramowania na systemy MAC X OS oraz iOS, poprzednik Swifta
- **PostgreSQL** - Baza danych
- **Pycharm** - Środowisko developerskie (IDE) służące do pisania w Pythonie od firmy JetBrains
- **Python** - Język programowania, wykorzystywany głównie do uczenia maszynowego, sztucznej inteligencji, a także do budowania aplikacji webowych
- **React.js** - Biblioteka Javascriptowa do budowania aplikacji frontendowych
- **Redmine** - Aplikacja podobnie jak Jira pozwalająca na śledzenie zadań
- **Redux** - Biblioteka Javascriptowa do zarządzania stanem aplikacji
- **Refactoring** - Edycja kodu/sposobu implementacji danej funkcjonalności bez dokonywania zmian w samej funkcjonalności
- **Release** - Wydanie kolejnej wersji oprogramowania
- **REST API** - Representational state transfer API, bardzo popularne, wykorzystujące żądania HTTP
- **Salesforce** - Platforma typu lowcode
- **SASS** - Preprocesor CSS stanowiący swego rodzaju ulepszenie dla CSS, które pozwala m.in. na dodawanie do arkuszy zmiennych
- **Scrum** - Framework wdrażający zwinne zarządzanie projektami
- **Selenide** - Rozwiązanie dostarczające spójnego API do łatwiejszego testowania za pomocą Selenium interfejsu użytkownika
- **Selenium** - Framework do automatycznego testowania aplikacji webowych
- **Slack** - Komunikator często wykorzystywany w projektach IT
- **Spring** - Framework aplikacji pierwotnie dedykowany Javie, wykorzystywany do przygotowywania aplikacji backendowych w architekturze mikroserwisów; Spring od wersji 5 zawiera również wsparcie dla Kotlin
- **Springboot** - Framework aplikacji oparty na Springu, ułatwiający przygotowanie i skonfigurowanie aplikacji
- **Story point** - Jedna z miar szacowania zadań
- **SVN** - System kontroli wersji



- **Swift** - Język programowania wykorzystywany przy tworzeniu oprogramowania na systemy MAC X OS oraz iOS
- **Swing** - Dawny toolkit Javowy służący do budowania desktopowych aplikacji okienkowych w Javie
- **TDD** - Test Driven Development - podejście do wytwarzania oprogramowania zakładające, że proces developmentu zaczynamy od napisania testów
- **Transpilacja** - Jest to pojęcie węższe niż kompilacja zakładając proces tłumaczenia kodu napisanego w jednym języku programowania na inny język programowania podobnego poziomu
- **Typescript** - Język programowania transpilowany do Javascriptu (tłumaczony na Javascript)
- **UI** - User interface, czyli interfejs użytkownika
- **UML** - Unified Modelling Language - język do modelowania, pozwalający na zaprojektowanie m.in. przypadków użycia oprogramowania, sekwencji aktywności determinowanych przez określone zdarzenie oraz encji i relacji pomiędzy nimi
- **User story** - W Scrumie opisuje wymagania dotyczące danej funkcjonalności najczęściej z perspektywy użytkownika końcowego
- **UX** - User Experience, czyli doświadczenia użytkownika
- **Visual Paradigm** - Oprogramowanie służące do modelowania biznesowego, rysowania diagramów UML
- **Visual Studio** - Środowisko developerskie (IDE)
- **Visual Studio Code** - Środowisko developerskie (IDE) od firmy Microsoft służące głównie do programowania frontendu
- **Vue.js** - Biblioteka Javascriptowa do budowania aplikacji frontendowych
- **Waterfall** - Metodologia wytwarzania oprogramowania
- **Webstorm** - Środowisko developerskie (IDE) dedykowane programowaniu aplikacji webowych od firmy JetBrains
- **Windows** - System operacyjny
- **YAGNI** - You are not gonna need it - zasada dotycząca programowania mówiąca o bezcelowości przygotowywania kodu z funkcjonalnościami "na zapas"

