

Thuật ngữ tin học(A)

Absolute:

Tuyệt đối. (của một giá trị), thực và không đổi. Ví dụ, absolute address (địa chỉ tuyệt đối) là một vị trí trong bộ nhớ và an absolute cell reference (tham chiếu ô tuyệt đối) là một ô cố định đơn trong một màn hình bán tính. Phản nghĩa của absolute (tuyệt đối) là relative (liên quan).

Accelerator board:

Thẻ tăng tốc. Kiểu bản mở rộng làm cho một máy tính chạy nhanh hơn. Nó thường chứa một đơn vị xử lý trung ương bổ sung.

Access time:

Thời gian truy cập. Hay reaction time (thời gian hoạt động), thời gian cho máy tính sau một lịch được cho, để đọc từ bộ nhớ hay viết lên bộ nhớ.

Accumulator:

Thanh ghi tạm thời: một bộ đăng ký đặc biệt hay vị trí bộ nhớ trong một đơn vị số học và logic trong bộ xử lý máy tính. Nó được sử dụng để giữ kết quả của một sự tính toán tạm thời hay lưu dữ liệu đang được chuyển.

Accoustic coupler:

Bộ ghép âm thanh. Thiết bị cho phép dữ liệu máy tính được truyền và nhận thông tin qua một điện thoại cỡ nhỏ (điện thoại con) thông thường, máy điện thoại này gắn trên bộ ghép để tạo sự nối. Một loa nhỏ trong thiết bị được sử dụng để chuyển dữ liệu tín hiệu dạng kỹ thuật số của máy tính thành tín hiệu âm thanh mô phỏng sau đó được điện thoại con NHẬN. Ở ĐIỆN THOẠI NHẬN, MỘT BỘ GHÉP ÂM THANH THỨ hai hay một môdem chuyển các tín hiệu âm thanh trở lại thành dữ liệu kỹ thuật số cho tín hiệu vào máy tính. Không giống như môdem, một ghép âm thanh không yêu cầu sự nối trực tiếp tới hệ thống điện thoại.

Acrobat:

Hệ thống mã do hệ Adobe phát triển cho các ứng dụng in ấn (xuất bản) điện tử. Mã Acrobat có thể được phát ra trực tiếp từ tập tin Post Script.

Acronym:

Từ viết tắt từ chữ đầu, từ được tạo ra từ các chữ đầu và/hay vần của các từ khác, được dùng như một chữ viết tắt phát âm được. Ví dụ, RAM (random access memory: bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên) và FORTRAN (formula translation: phiên dịch công thức). Ngược lại, các chữ đầu tạo thành một chữ viết tắt được phát âm tách riêng mỗi chữ, ví dụ, ALU (arithmetic and logic unit: đơn vị số học và logic).

Ada -

Ngôn ngữ lập trình máy tính mức độ cao, do US Department of Defense (Bộ quốc phòng Mỹ) phát triển và giữ bản quyền, được thiết kế để sử dụng trong các tình huống mà một máy tính trực tiếp điều khiển một quá trình hay máy, như một máy bay quân đội. Phải mất hơn 5 năm để chuyên môn hóa ngôn ngữ này và nó chỉ trở nên tiện dụng phổ biến vào cuối những năm 1980. Nó được đặt theo tên nhà toán học Anh Ada Augusta Byron.

ADC -

Chữ viết tắt của Analogue to digital converter: bộ chuyển đổi kỹ thuật mô phỏng thành kỹ thuật số.

Adder: Bộ cộng: mạch điện tử trong một máy vi tính hay máy tính toán thực hiện quá trình cộng hai chữ số nhị phân. Một bộ cộng riêng cần thiết cho việc cộng mỗi cặp bit nhị phân. Các mạch như thế là những thành phần thiết yếu của một đơn vị thuật toán và logic của máy tính (ALU).

Address:

ĐỊA CHỈ: SỐ CHỈ THỊ MỘT VỊ TRÍ ĐẶC BIỆT CỦA BỘ NHỚ MÁY TÍNH. Ở MỖI ĐỊA CHỈ, MỘT MẪU ĐƠN CỦA DỮ LIỆU CÓ THỂ ĐƯỢC LƯU. ĐỐI VỚI MÁY VI tính, địa chỉ này được tổng lại thành 1 byte (đủ để biểu thị một ký tự đơn, như là một chữ hay số).

Address bus:

THANH GÓP ĐỊA CHỈ: ĐƯỜNG DẪN ĐIỆN TỬ HAY là thanh góp được dùng để chọn hành trình cho bất cứ dữ liệu riêng nào như khi nó di chuyển từ phần này đến phần khác của máy tính.

AI:

Chữ viết tắt artificial intelligence: trí thông minh nhân tạo.

Algol:

(từ chữ đầu của algorithmic language: ngôn ngữ thuật toán) ngôn ngữ lập trình mức độ cao trước đây, được phát triển vào những năm 50 và 60 cho các ứng dụng khoa học. Một ngôn ngữ mục đích tổng quát, ALGOL là thích hợp nhất đối với công việc toán học và có một kiểu đại số. Dù không còn thông dụng nữa nhưng nó đã ảnh hưởng lớn đến các ngôn ngữ ngày nay như ADA và PASCAL.

Algorithm:

Thuật toán: trình tự hay chuỗi các bước được dùng để giải quyết một vấn đề. Trong khoa học máy tính, trình tự logic các thao tác được thực hiện bởi một chương trình. Một sơ đồ dòng là sự biểu thị nhìn thấy được của một thuật toán.

Aliasing:

ĐẶC BIỆT DÀNH CANH PHẢI: ẢNH HƯỞNG ĐƯỢC nhìn thấy trên màn hình hay tín hiệu ra máy in, khi các đường cong mịn xuất hiện để cấu thành các bước do độ phân giải không đủ cao. Chống biệt hiệu là một kỹ thuật phần mềm giảm ảnh hưởng này bằng cách dùng các thang đo màu xám.

Alpha:

Một thẻ mạch RISC 64 bit được phóng ra vào năm 1993 bởi thiết bị kỹ thuật số (DEC). Nó được xem như là một cạnh tranh với thẻ mạch Pentium của Intel.

Alphanumeric data:

Dữ liệu chữ số, dữ liệu cấu thành các chữ cái và bất kỳ chữ số từ 0 đến 9. Sự phân loại của dữ liệu tùy theo kiểu ký tự được chứa cho phép hệ thống hiệu lực máy tính kiểm tra độ chính xác của dữ liệu; một máy tính có thể được lập trình để loại bỏ các đầu vào chứa các ký tự sai. Ví dụ, tên của một người có thể được loại bỏ nếu nó chứa bất kỳ dữ liệu số và một số tài khoản ngân hàng được loại bỏ nếu nó chứa bất kỳ dữ liệu chữ cái. So với số đăng ký xe thì sẽ chứa dữ liệu chữ số nhưng không có các dấu chấm câu.

Alu -

Chữ viết tắt của arithmetic and logic unit (đơn vị số học và logic).

American National Standards Institute (ANSI):

Viện tiêu chuẩn quốc gia Hoa Kỳ. Viện đặt các thủ tục chính thức trong (giữa các lĩnh vực khác) máy tính và điện tử.

Annalogue:

Tương tự, liên biến (của một số lượng hay thiết bị) tỉ lệ hay song song với các giá trị thay đổi liên tục và so sánh trực tiếp bằng cách đối chiếu một số lượng mô phỏng hay thiết bị thay đổi trong các chuỗi bước riêng biệt. Ví dụ, một đồng hồ mô phỏng đo thời gian bằng các phương tiện của một chuyển động liên tục bằng tay xung quanh một mặt số nơi một đồng hồ kỹ thuật số đo thời gian với một hiển thị số thay đổi trong một chuỗi các ước riêng biệt.

Analogue computer:

Máy tính mô phỏng, máy tính tương tự: máy tính được thực hiện mạch và xử lý dữ liệu kỹ thuật (mô phỏng) thay đổi liên tục. Các máy tính kỹ thuật số mô phỏng hiếm hơn nhiều so với các máy kỹ thuật số và thường là các máy có mục đích đặc biệt được xây dựng với màn hình và điều khiển các thiết bị khác.

Analogue to -digital converter (ADC):

Bộ chuyển đổi kỹ thuật mô phỏng thành kỹ thuật số: mạch điện chuyển một tín hiệu kỹ thuật mô phỏng thành một tín hiệu kỹ thuật số. Một mạch như thế thì chương trình để chuyển tín hiệu từ một thiết bị kỹ thuật mô phỏng thành một tín hiệu kỹ thuật số cho việc nhập vào máy tính. Ví dụ, nhiều cảm biến được thiết kế để đo các giá trị vật lý như nhiệt độ và áp suất, sinh ra một tín hiệu mô phỏng dưới dạng điện thế và được truyền qua một ADC trước khi máy tính nhập và xử lý nó. Một bộ chuyển đổi kỹ thuật số thành kỹ thuật mô phỏng (DAC) thực hiện quá trình ngược lại.

Analytical engine:

ĐỘNG CƠ PHÂN TÍCH. THIẾT BỊ MÁY TÍNH CÓ THỂ lập trình được do nhà toán học người Anh Charles Babbage thiết kế năm 1833. Nó được dựa trên các động cơ khác nhau nhưng được hướng tới tự động hóa cả quá trình tính toán. Nó giới thiệu nhiều quan điểm về máy tính kỹ thuật số nhưng do hạn chế trong quá trình sản xuất, nó không được xây dựng cho tới năm 1992 khi một phiên bản làm việc được giới thiệu trong bảo tàng KHOA HỌC, LUÂN ĐÔN.

AND gate:

Cổng AND. Kiểu cổng logic.

ANSI:

Viết tắt của American National Standards Institute. Viện Tiêu Chuẩn Quốc gia Hoa Kỳ.

API:

Viết tắt của Applications Program Interface: Giao diện Chương trình ứng dụng.

Apple:

Công ty máy tính ở Hoa Kỳ, nhà sản xuất loại máy Macintosh.

Application:

Chương trình ứng dụng, chương trình công việc được thiết kế để tiện lợi cho người sử dụng như một hệ bảng lương hay bộ xử lý từ ngữ. Cách dùng để nhận biết các chương trình như thế, từ đó điều khiển máy tính hay giúp thảo luận chương viên một bộ biên dịch.

Application package:

Bộ chương trình ứng dụng. Bộ chương trình và các tài liệu liên quan (như sổ tay hướng dẫn) được dùng trong một ứng dụng đặc biệt.

Application program:

Chương trình ứng dụng. Chương trình thành lập để thực hiện một công tác cho sự tiện lợi của người sử dụng máy tính - ví dụ, tính toán sự trả lương hay xử lý từ. Ngược lại, một chương trình hệ thống thực hiện nhiều công tác liên quan tới hoạt động và thực hiện của chính máy tính.

Application program Interface (API) :

Giao diện chương trình ứng dụng, trường tiêu chuẩn bao gồm các dụng cụ, thủ tục và các trình tự khác trong đó các chương trình có thể được viết. Một API bảo đảm rằng tất cả các ứng dụng là phù hợp với hệ điều hành và có một giao diện sử dụng tương tự.

Argument argumen,

đổi số, giá trị trên đó một hàm số thực hiện. Ví dụ, nếu argument 16 được thực hiện trên hàm số "căn bậc hai thì đưa ra kết quả là 4.

Arithmetic and logic unit (ALU):

ĐƠN VỊ THUẬT TOÁN VÀ LOGIC: PHẦN CỦA ĐƠN VỊ xử lý trung ương thực hiện các thao tác số học cơ bản và logic trên dữ liệu.

Array

Chuỗi: trong một máy tính lập trình, một chuỗi các giá trị có thể được tham khảo tới bởi một tên biến đổi đơn. Các giá trị riêng được phân biệt bằng cách dùng một hay nhiều chỉ số dưới dòng với mỗi tên biến đổi. Ví dụ, xem danh sách về nhiệt độ cao nhất mỗi ngày.

	Nhiệt độ (°C)
Ngày 1	22
Ngày 2	23
Ngày 3	19
Ngày 4	21

Chuỗi này có thể được xem với tên biến đổi đơn temp. Các yếu tố riêng của chuỗi sau đó sẽ được xác định với các chỉ số dưới dòng. Ví dụ, phần tử chuỗi temp1 sẽ lưu giá trị 22, 'temp 3 sẽ lưu giá trị 19.

Một chuỗi có thể sử dụng nhiều hơn một chỉ số dưới dòng. Ví dụ, xem danh sách sau đây chỉ số panh sữa (đơn vị đo lường bằng 0,57 l ở Anh và 0,47 l Mỹ) được phân ra trong bốn nhà.

	Nhà 1	Nhà 2	Nhà 3	Nhà 4
Ngày 1 2	2	3	1	
Ngày 2 2	1	2	1	
Ngày 3 3	2	0	1	
Ngày 4 2	1	2	1	
Ngày 5 4	1	2	2	
Ngày 6 4	5	4	4	

Nếu chuỗi này được cho tên biến đổi pint (panh) thì các yếu tố của nó sẽ được xác định với hai chỉ số: một đối với nhà và một đối với ngày trong tuần. Do đó, phần tử chuỗi pints (,2,6) sẽ lưu giá trị 5, pints (3,3) lưu giá trị 0.

Các chuỗi thì hữu dụng vì chúng chỉ cho phép các thảo chương viết các trình tự tổng quát để có thể xử lý các danh sách dữ liệu dài. Ví dụ, nếu mỗi giá được lưu trong một chương trình kế toán sử dụng một tên biến đổi khác nhau thì các lệnh chương trình phân tách sẽ được yêu cầu để xử lý mỗi giá. Tuy nhiên, nếu tất cả các giá được lưu trong một chuỗi thì một trình tự tổng quát có thể được viết để xử lý, nói định giá (J) và bằng cách cho phép J lấy các giá trị khác nhau, sau đó có thể xử lý bất cứ các dữ liệu riêng nào.

Artificial intelligence (AI):

Trí thông minh nhân tạo. Một ngành khoa học liên quan tới việc tạo các chương trình máy tính có thể thực hiện các hoạt động so sánh với những hoạt động của một con người thông minh. Nghiên cứu AI hiện thời bao trùm các lĩnh vực như lập kế hoạch (cho cách xử rồbô), hiểu biết ngôn ngữ, nhận biết mẫu, biểu thị kiến thức.

Các chương trình AI trước kia được phát triển năm 1960 đã đạt được sự mô phỏng trí thông minh con người hay được giúp đỡ ở kỹ thuật giải quyết vấn đề tổng quát. Bây giờ người ta nghĩ rằng cách cư xử thông minh tùy thuộc nhiều vào kiến thức một hệ thống có được như trên nguồn lý lẽ của nó. Do đó, sự nhận mạnh hiện được ở trong các hệ thống dựa trên kiến thức.

Ascii

(từ chữ đầu của American Standard Code for Information Interchange) hệ lập mã trong đó các số được quy định cho các chữ, chữ số và các biểu tượng chấm câu. Dù các máy tính làm việc trong mã số nhị phân, các số ASCII thường được định như các số thập phân hay thập lục phân, 32 mã đầu được dùng cho các chức năng điều khiển như trả hộp băng và xóa ngược. Nói chính xác, ASCII là một mã nhị phân 7 bit cho phép 128 ký tự khác nhau được biểu thị nhưng một bit thứ tám thì thường được dùng để cung cấp tính chẵn lẻ hay để cho phép đối với các ký tự phụ. Hệ thống này được dùng rộng rãi đối với việc lưu văn bản.

Assembly language:

Ngôn ngữ chương trình hợp ngữ, ngôn ngữ lập trình máy tính mức độ thấp liên quan mật thiết tới các mã bên trong một máy tính. Nó gồm chủ yếu một bộ các chuỗi ngắn với chữ (thuật nhớ) được bộ dịch hợp ngữ dịch thành mã máy cho đơn vị xử lý trung ương của máy tính để làm theo một cách trực tiếp. Trong ngôn ngữ chương trình hợp ngữ, JMP có nghĩa là nhảy (Jump) và LDA có nghĩa là Load accumulation (bộ trữ tải) mã chương trình hợp ngữ được các thảo chương viên sử dụng để viết các chương trình rất nhanh và hiệu quả.

Asynchronus:

Không đồng bộ (dị bộ). Không theo qui luật hay không đồng bộ. Thường được cung cấp trong sự truyền thông để truyền dữ liệu không qtho qui luật so với một dòng ổn định. Sự thông tin không đồng bộ dùng các bit bắt đầu và bit kết thúc để chỉ sự bắt đầu và sự kết thúc mỗi mẫu dữ liệu.

Audit trail:

Vết kiểm tra. bản ghi lại các hoạt động máy tính chỉ những gì được thực hiện và ai thực hiện nó (nếu thông tin này có sẵn). Thuật ngữ này được lấy trong kế toán nhưng các vết kiểm tra (chuỗi kiểm toán trong kế toán ngày nay được dùng rộng rãi để kiểm tra nhiều khía cạnh an toàn máy tính cũng như trong các chương trình kế toán.

Autoexec.bat

File trong điều hành MS-Dos bao gồm các lệnh được thi hành khi máy tính được khởi động, nó được chạy tự động vào lúc này.

Thuật ngữ tin học (B)

Bandwidth

Độ rộng dải tần. Trong máy tính và trong thông tin liên lạc, khái niệm này xác định tốc độ chuyển dữ liệu, được đo bằng số bit mỗi giây.

Benchmark

Mốc, chuẩn

Phép đo hiệu quả của một mẫu thiết bị hay phần mềm, thường bao gồm một chương trình tiêu chuẩn hay

một bộ chương trình. Các mốc có thể chỉ ra xem một máy tính có đủ mạnh để thực hiện một tác vụ đặc biệt nào đó hay không và cho phép so sánh các máy với nhau. Tuy nhiên, chúng chỉ đo các thông số đặc biệt và có thể không đưa ra một hướng dẫn chính xác để tăng tốc các ứng dụng thực tế. Mốc đo bao gồm Whetstones, Dhrystones, TPC và SPECmarks. SPECmarks dựa trên 10 chương trình được chấp nhận bởi hệ thống thực hiện đánh giá kết hợp cho các trạm làm việc chuẩn. Mốc TCP-B của hội đồng thực hiện xử lý giao dịch được sử dụng để thử cơ sở dữ liệu và hệ thống trực tuyến trong phạm vi ngân hàng.

Beta version

Bản thử nghiệm trước phát hành

Phiên bản trước khi tung ra chính thức của một phần mềm hay chương trình ứng dụng, thường được phân phối tới một số hạn chế các chuyên viên sử dụng (và thường là các nhà phê bình). Sự phân phối của phiên bản này cho phép người sử dụng kiểm tra và phản hồi lại người phát triển để bất cứ biến đổi cần thiết nào cũng có thể được thực hiện trước khi phát hành.

Bitmap

Sơ đồ bit

Là mảng bit được sử dụng để mô tả một tổ chức dữ liệu. Các sơ đồ bit được dùng để lưu các hình ảnh đồ họa bằng cách dùng giá trị 1 để biểu thị đen (hay màu) và giá trị 0 để biểu thị trắng. Tuy nhiên đồ họa dùng sơ đồ bit không được sử dụng cho các hình ảnh yêu cầu đo đạc (trong trường hợp này người ta sử dụng đồ họa véc tơ lưu dưới dạng công thức hình học). Các sơ đồ bit có thể được sử dụng để lưu trữ kiểu chữ hay phong chữ nhưng mỗi cỡ hay kiểu chữ đòi hỏi phải có một bộ sơ đồ bit riêng. Một bộ phong kiểu véc tơ có thể được giữ làm dữ liệu mẫu và đo đạc khi cần thiết.

Bridge

Cầu nối

Thiết bị nối hai mạng địa phương tương tự nhau. Các cầu nối là thủ tục độc lập, chuyển dữ liệu trong các bó giữa hai mạng mà không làm một bất kỳ thay đổi nào.

Router

Cầu chỉ đường

Thiết bị kết nối các mạng tổ hợp chức năng của cả hai thiết bị là cầu nối và bộ chỉ đường. Các cầu chỉ đường thường đưa ra hành trình có thể theo và nối cầu những thủ tục còn lại.

Bus

Thanh góp

ĐƯỜNG DẪN ĐIỆN TỬ THÔNG QUA ĐÓ MỘT BỘ VI XỬ LÝ máy tính liên lạc với các thành phần khác của nó hay với các thiết bị ngoại vi. Về mặt vật lý, thanh góp là một bộ các đường song song có thể mang các tín hiệu kỹ thuật số. Nó có thể có dạng vết lát đồng trên bảng mạch in máy tính (PCBs) hay của một cáp bên ngoài hay sự nối kết. Một máy tính điển hình có ba thanh góp bên trong nằm trên bản mạch chính của nó, một thanh góp dữ liệu (data bus) mang dữ liệu giữa các thành phần máy tính, một thanh góp địa chỉ (address bus) chọn các thủ tục được làm theo bởi bất cứ mẫu dữ liệu riêng biệt nào đi dọc thanh góp dữ liệu và một thanh góp điều khiển (control bus) được dùng để quyết định xem dữ liệu được đọc hay ghi từ thanh góp dữ liệu. Một thanh góp mở rộng (expansion bus) bên ngoài được dùng cho việc nối bộ xử lý máy tính tới thiết bị ngoại vi như modem và máy in.

Backing storage:

Bộ nhớ dữ liệu, bộ nhớ bên ngoài đơn vị xử lý trung ương dùng để lưu các chương trình và đo lường không được dùng hiện thời. Bộ nhớ dự trữ phải không dễ bay hơi nghĩa là nội dung của nó phải không được mất khi nguồn cung cấp tới máy tính không được nối nữa.

Backup:

Sao chép để dự trữ, các file sao chép được chuyển tới các phương tiện khác, thường là lấy đi được, là đĩa

mềm hay băng. Mục đích của điều này là để có bản sao của một file mà nó có thể được phục hồi trong trường hợp có sự hư hỏng trong hệ thống hay trên chính file đó. các file sao chép cũng được tạo bởi nhiều ứng dụng (với phần mở rộng là BAC hay BAK), do đó, một phiên bản là sự có sẵn của một file gốc trước khi nó được biến đổi bởi ứng dụng hiện thời.

Backup system:

Hệ thống sao chép: một hệ thống máy tính sao chép mà có thể tiếp nhận hoạt động của máy tính trong biên cố của sự hư hỏng thiết bị hay cho nhu cầu để bảo trì. Các hệ thống sao chép mở rộng sao chép dự phòng tăng và hệ thống sao chép đầy đủ.

Bar code:

Mã thanh: mẫu của các thanh và các khoảng trống có thể được đọc bằng một máy tính. Các mã thanh được sử dụng rộng rãi trong sự bán lẻ, phân phối công nghiệp và các thư viện công cộng. Các mã này được đọc bởi một thiết bị quét, máy tính xác định mã từ các độ rộng của các thanh và khoảng trống.

Basic :

(từ viết tắt chữ đầu của beginner's all purpose symbolic instruction code: mã chỉ dẫn biểu tượng tắt cả mục đích của người mới sử dụng), ngôn ngữ lập trình máy tính mức độ cao, được phát triển năm 1964, được thiết kế nguyên thủy để nhận sự tiến bộ của các hệ thống nhiều người sử dụng (có thể được sử dụng bởi nhiều người cùng lúc). Ngôn ngữ này dễ liên hệ học và phổ biến trong số những người sử dụng máy vi tính. Nó là phần cơ bản tiếp theo cho các ngôn ngữ mới như Visual Basic.

Batch processing:

Xử lý bó, hệ thống xử lý dữ liệu với ít hay không có sự can thiệp của người vận hành. Các bó dữ liệu được chuẩn bị để tiến tới được xử lý trong quá trình chạy bình thường (ví dụ, mỗi tối). ĐIỀU NÀY CHO PHÉP MÁY TÍNH SỬ DỤNG CÓ HIỆU QUẢ VÀ thích hợp tốt cho các ứng dụng của một kiểu lập lại như một bản lương công ty.

Bộ xử lý tương phản với máy tính tác động xen kẽ, trong đó dữ liệu và các lệnh được nhập vào trong khi chương trình xử lý đang chạy.

Baud:

ĐƠN VỊ ĐO TỐC ĐỘ CHUYỂN DỮ LIỆU. Nếu một tín hiệu hiểu thị một bit, sau đó một baud biểu thị một tốc độ chuyển của một bit mỗi giây (bps).

Baudot code:

Mã Baudot, mã 5 bit được phát triển bởi một kỹ sư người Pháp Emil Baudot vào những năm 1870. Nó còn dùng trong telex.

Bézier curve :

ĐƯỜNG CONG BÉZIER, ĐƯỜNG CONG NỐI MỘT CHUỖI điểm (hay nút) bằng phương pháp mịn nhất có thể. Hình dạng đường cong ở MỖI NÚT ĐƯỢC ĐIỀU HÀNH BỞI BA ĐIỂM ĐIỀU KHIỂN. ĐƯỜNG cong Bezier được sử dụng trong đồ họa máy tính và CAD (computer aided design: máy tính giúp thiết kế).

Binary number code:

Mã số nhị phân, mã số dựa trên hệ thống số nhị phân, được dùng để biểu thị các lệnh chỉ dẫn và dữ liệu trong tất cả các máy tính kỹ thuật số điều sử dụng trong hầu hết các máy vi tính, chữ hoa A u thị bởi số nhị phân 01000001

Do các số nhị phân chỉ dùng các chữ số 0 và 1 nên chúng có thể được biểu thị bởi bất cứ thiết bị nào có thể tồn tại trong hai trạng thái khác nhau. Trong một máy tính kỹ thuật số, nhiều thiết bị hai trạng thái khác nhau được dùng để lưu hay chuyển các mã số nhị phân ví dụ như - các mạch, có thể hay không thể

mang điện thế, đĩa hay băng mà các phần của nó có thể không thể được từ hóa và công tác (chuyển mạch) có thể mở hay đóng.

Các máy tính kỹ thuật số được thiết kế theo cách này bởi hai lý do. Thứ nhất, để tạo thiết bị hai trạng thái thì dễ và rẻ hơn nhiều so với thiết bị tồn tại ở nhiều hơn hai trạng thái. Thứ hai sự truyền thông giữa các thiết bị hai trạng thái thì rất đáng tin cậy vì chỉ có hai tín hiệu khác nhau, 0 hay 1 (mở hay tắt cần được nhận biết).

Binary number system:

Hệ thống số nhị phân, hệ thống số cơ số hai được dùng trong máy tính và điện tử. Tất cả các số nhị phân được viết bằng cách dùng sự kết hợp của các chữ số 0 hay 1.

Số thập phân thông thường hay cơ số 10, các số có thể được xem như được viết dưới các đầu cột dựa trên số 10. Ví dụ, số thập phân 2,567 viết tắt của:

1.000 s	100s	10s	1s
(10 ³)	(10 ²)	(10 ¹)	(10 ⁰)
2	5	6	7

Nhị phân, hay cơ số 2, các số được viết dưới các đầu cột dựa trên số 2. Ví dụ, số nhị phân của 1101.

8s	4s	2s	1s
(2 ³)	(2 ²)	(2 ¹)	(2 ⁰)

Số nhị phân 1101 do đó tương đương với số thập phân 13 vì $(1 \times 8) + (1 \times 4) + (0 \times 2) + (1 \times 1) = 13$

Binary search:

Tìm hệ nhị phân, kỹ thuật nhanh được dùng để tìm bất cứ bản ghi nào trong một danh sách các bản ghi được giữ trong thứ tự sắp xếp. Máy tính được lập trình để so sánh bản ghi được tìm thấy với bản ghi ở giữa trong DANH SÁCH THỨ TỰ. ĐIỀU NÀY ĐANG ĐƯỢC THỰC HIỆN, máy tính loại bỏ nửa danh sách trong đó bản ghi không xuất hiện do đó giảm số bản ghi đã tìm kiếm xuống tới phân nửa, quá trình này được lặp lại cho tới khi bản yêu cầu được tìm thấy.

Biological computer:

Máy tính sinh học, đã đề xuất kỹ thuật đối với các thiết bị máy tính dựa trên dự tăng trưởng các phân tử hữu cơ phức tạp (phân tử sinh học) như là các cấu tử, cơ sở lý thuyết của nó là các ô đố, khối xây dựng của tất cả vật thể sống có các hệ thống hóa học có thể lưu và trao đổi các điện tử và do đó hoạt động như các cấu tử có điện. Nó là đề tài hiện thời được nghiên cứu lâu dài.

Bios:

(từ chữ đầu của basic input/output system: hệ nhập xuất cơ bản) phần của hệ điều hành điều khiển nhập và xuất. Thuật ngữ này cũng được dùng để mô tả các chương trình được lưu trong ROM (và được gọi là ROM Bios), mà nó chạy tự động khi một máy tính được bật lên cho phép nó khởi động. BIOS không bị ảnh hưởng bởi sự nâng cấp lên hệ điều hành được lưu trên đĩa.

Bestable circuit:

Mạch lật, hay mạch điện đơn giản bập bênh còn tồn tại trong một hay hai trạng thái ổn định cho tới khi nó nhận một xung (tín hiệu logic 1) thông qua một trong những đầu vào của nó, trong đó nó chuyển hay "flip" trên trạng thái khác. Do nó là thiết bị hai trạng thái nên nó có thể được sử dụng để lưu các chữ số nhị phân và được sử dụng rộng rãi trong mạch tổ hợp.

Bit:

Chữ số nhị phân, chữ số nhị phân đơn, hoặc là 0 hoặc là 1. Một bit là đơn vị nhỏ nhất của dữ liệu được lưu

trong máy tính, tất cả các dữ liệu khác phải được mã hóa thành một mảng riêng biệt. Một byte biểu thị bộ nhớ máy tính đầy đủ để lưu một ký tự dữ liệu đơn và thường chứa 8 bit. Ví dụ, trong hệ mã ASCII được dùng trong hầu hết các máy vi tính, thì chữ hoa A được lưu trong một byte đơn của bộ nhớ như một mảng bit 01000001.

Số bit tối đa mà một máy tính có thể xử lý thông thường vào một lúc được gọi là một từ.

Bit mapped font:

Phông được lập sơ đồ bit, phông được giữ trong bộ nhớ máy tính như một bộ sơ đồ bit.

Bit pad:

ĐỆM BIT: THIẾT BỊ NHẬP CỦA MÁY TÍNH, XEM BẢNG đồ họa.

Block :

Khối; nhóm hồ sơ được xử lý như một đơn vị hoàn chỉnh cho việc chuyển đi hay chuyển lại bộ nhớ dự trữ. Ví dụ, nhiều ổ đĩa chuyển dữ liệu trong khối 512 byte.

Boolean algebra:

ĐẠI SỐ BOOLEAN, BỘ QUI TẮC ĐẠI SỐ, ĐƯỢC ĐẶT TÊN THEO NHÀ TOÁN HỌC GEORGE BOOLE, TRONG ĐÓ TRUE (ĐÚNG) và False gồm một chuỗi toán tử AND (và), OR (hoặc), Not (không), NAND (NOTAND: không, và), NOR (hoặc không) và XOR (exclusive OR: hoặc loại trừ) mà nó có thể ĐƯỢC DÙNG ĐỂ ĐÁNH TÍN HIỆU ĐÚNG (TRUE) VÀ SAI (False) (xem bảng thật) và là cơ sở của logic máy tính vì giá trị thật có thể được nhận biết trực tiếp bằng các bit.

ĐẠI SỐ BOOLEAN: CÁC TOÁN TỬ

Toán tử	Nghĩa
x AND y	Kết quả đúng nếu cả hai x & y đều đúng, ngược lại kết quả sai.
x OR y	Kết quả đúng nếu x hoặc y đúng, ngược lại kết quả sai
x XOR y	Kết quả đúng chỉ nếu x và y khác biệt, ngược lại kết quả sai
NOT x	Kết quả đúng nếu x sai, kết quả sai nếu x đúng.

Boot:

Khởi động (mời) hay qui trình mời để bắt đầu máy tính. Hầu hết các máy tính có một chương trình mời nhỏ, gắn liền (BIOS) để bắt đầu tự động khi máy tính được bật lên - những công tác của nó là chỉ để tải chương trình lớn hơn một cách nhẹ nhàng, thường từ một đĩa mà ngược lại nạp về bộ điều hành. Trong máy vi tính, BIOS thường được giữ trong bộ nhớ ROM thường trú và chương trình mời khởi động hoạt động của nó một cách đơn giản.

Bps

(viết tắt của bits per second: số bit mỗi giây) một phép đo được dùng để xác định tốc độ truyền dữ liệu.

Bubble jet printer:

Máy in phun bột khí, máy in phun mực trong đó được nung nóng tới điểm sôi để nó tạo một bọt khí ở đầu một bec phun. Khi bọt khí nở, mực được chuyên tới giấy.

Bubble memory:

Bộ nhớ bot, thiết bị bộ nhớ dựa trên tạo ra các bọt nhỏ trên một bề mặt từ tính. Các bộ nhớ? Bubble điển hình lưu tới 4 megabit (4 triệu bit) thông tin. Chúng không nhạy về va đập và sự rung động, không giống như thiết bị bộ nhớ khác như ổ đĩa nhưng giống như đĩa từ tính, chúng không dễ bay hơi và không làm mất thông tin khi tắt máy tính.

Bubble sort:

Sắp xếp bot, kỹ thuật sắp xếp dữ liệu. Những mục kế cận được trao đổi liên tục cho tới khi dữ liệu thành một trình tự.

Buffer:

Bộ đệm. Phần của bộ nhớ được dùng để lưu dữ liệu một cách tạm thời. Ví dụ, một chương trình có thể lưu dữ liệu trong một bộ đệm máy in cho tới khi máy in sẵn sàng in chúng.

Bug:

Lỗi trong một chương trình. Nó có thể là lỗi trong một cấu trúc logic của chương trình hay một lỗi cú pháp như lỗi chính tả. Một vài bug làm cho một chương trình hỏng ngay tức khắc, một số khác còn không lộ ra, gây ra các vấn đề chỉ khi một sự kết hợp riêng biệt của các chứng cứ xảy ra. Quá trình tìm và trừ lỗi đi từ một chương trình được gọi là debugging.

Bulletin board:

Bảng thông báo, trung tâm lưu trữ của các tin hiệu, thường được truy cập trên mạng điện thoại thông qua thư tín một môdem. Các bảng thông báo thường được chuyên dùng các nhóm đặc biệt và có thể mang tin hiệu, lưu ý, và chương trình.

Bureau:

Tổ chức đưa ra một chuỗi dịch vụ máy tính như xử lý bảng lương, chuyên môn hóa việc in hay cài đặt kiểu.

Byte:

Bộ nhớ máy tính đầy đủ để lưu một ký tự dữ liệu đơn. Ký tự được lưu trong một byte của bộ nhớ như một mảng bit (chữ số nhị phân), dùng một mã như ASCII. Một byte thường chứa 8 bit ví dụ, chữ hoa F có thể được lưu như mảng bit 01000110. Kích cỡ bộ nhớ máy tính được đo bằng kilobyte (1.024 byte) hay megabyte (1.024 kilobyte).

Thuật Ngữ Tin Học C

Cache memory

Bộ nhớ đệm

Khu vực dành riêng cho việc nhập dữ kiện tức thì, được sử dụng để tăng tốc độ hoạt động của chương trình máy tính.

Bộ nhớ đệm có thể được xây dựng từ SRAM, nó nhanh hơn nhưng cũng đắt hơn DRAM bình thường. Hầu hết các chương trình nhập vào với cùng một chỉ dẫn và dữ liệu giống nhau. Nếu thường xuyên sử dụng các chỉ dẫn và dữ liệu được trữ sẵn trong bộ nhớ đệm SDRAM thì chương trình sẽ hoạt động nhanh hơn.

Trong trường hợp khác, bộ nhớ đệm là DRAM nhưng được sử dụng lưu trữ thường xuyên sử dụng các chỉ dẫn và dữ liệu thì sẽ được lưu trữ trở lại một cách đơn giản. Nhập dữ liệu vào DRAM nhanh hơn lưu trữ trở lại và lại một lần nữa chương trình chạy nhanh hơn. Kiểu bộ nhớ đệm này thường được gọi là đệm đĩa.

CAD (Computer Aided Design)

Thiết kế với sự trợ giúp của máy tính

Máy tính sử dụng trong tạo dựng và thiết lập các bản vẽ thiết kế. CAD cũng cho phép người sử dụng thực hiện những tác vụ như kiểm soát những thiết kế phức tạp một cách tự động hay làm linh hoạt thêm không gian ba chiều của thiết kế. Hệ thống CAD được sử dụng rộng rãi trong kiến trúc, điện tử và kỹ thuật (thí dụ trong công nghiệp sản xuất xe hơi, nơi mà giờ đây các thiết kế mẫu xe được sự trợ giúp của những chiếc máy tính). Mỗi quan hệ phát triển này được gọi là CAM

CAM (Computer Aided Manufacturing)

Sản xuất với sự trợ giúp của máy tính

Máy tính được sử dụng để kiểm soát quá trình sản xuất, đặc biệt là kiểm soát máy công cụ và các người máy trong các xí nghiệp. Trong một số nhà máy, toàn bộ hệ thống thiết kế và sản xuất được kết nối với nhau một cách tự động từ CAD đến CAM. Mạng linh hoạt CAD và CAM trong sản xuất đến các máy bán hàng và phân phối với phương pháp này có thể cho phép sản xuất một số lượng hàng hóa tiêu dùng với giá thấp hơn.

Clipboard

Bảng ghi tạm

Tập tin tạm thời hay vùng nhớ tại đó dữ liệu có thể được lưu trữ trước khi được sao chép vào một tập tin ứng dụng. Ví dụ như được dùng trong các thao tác cắt và dán tập tin.

Clock interrupt

Ngắt tín hiệu

ĐƯỢC PHÁT SINH BỞI ĐỒNG HỒ ĐIỆN TỬ BÊN TRONG MÁY tính.

Clock rate

Tần số đồng hồ

Tần số của đồng hồ điện tử bên trong máy tính. Nó sinh ra một dãy xung điện được bộ phận điều khiển sử dụng để đồng bộ hóa các bộ phận của máy tính và điều hoà chu trình thực hiện - trở về theo đó các chỉ dẫn của chương trình được xử lý. Một số cố định của các xung thời gian được đòi hỏi để thực hiện từng lệnh riêng. Vận tốc tại đó máy vi tính có thể xử lý các lệnh sẽ phụ thuộc vào tần số đồng hồ này. Tần số đồng hồ được đo bằng megahertz (Mhz) hay triệu xung động trong 1 giây. Máy vi tính thường có tần số đồng hồ 8 - 50 MHz.

C:

Ngôn ngữ chương trình máy tính cao cấp với nhiều chức năng đa dạng được phát triển vào đầu thập niên 70 và trước đó được gọi tắt là BCPL. C được sử dụng trước tiên như là ngôn ngữ hoạt động hệ thống Unix, thông qua nó và từ đó trở nên rộng rãi bỏ xa Unix. Nó hữu ích trong việc soạn thảo nhanh và các chương trình hoàn thiện, cả hai hệ thống cùng hoạt động (điều hành hoạt động của máy) và gắn liền với nhau.

C ++

Chương trình ngôn ngữ cao cấp sử dụng gắn với định hướng mục tiêu.

- Cal - Viết tắt của sự có mặt của máy tính trong học tập) máy tính sử dụng trong giáo dục và đào tạo. Máy tính trình bày các tài liệu hướng dẫn sinh viên và hỏi về thông tin đã được đưa ra, những câu trả lời của sinh viên về bài học được xác định rõ ràng và liên tục.

Carriage return :

Chuyển trở về, một mã số đặc biệt (ASCII giá trị 13) đó là chuyển con trỏ màn hình máy in về điểm bắt đầu của dòng hiện tại. Hầu hết các từ hiển thị và hệ MS-DOS hoạt động sử dụng sự kết hợp của CR và dòng cung cấp (LF-ASCII giá trị 10) thể hiện cho sự chuyển về khó khăn. Dù sao hệ Unix chỉ sử dụng LF và do đó các tập tin chuyển đổi giữa MS-Dos và Unix cần một chương trình chuyển đổi.

CCITT

Viết tắt của: Comite Consultatif International Telephonique et. Telegraphique.

CD-T

Tương tác đĩa compact: (Viết tắt cho tác động qua lại của đĩa Compact) khổ đĩa Compact đã phát triển bởi Philips với sự sung cấp kết hợp của truyền hình, âm thanh, chủ đề và hình ảnh. Với ý định chủ yếu cho

thị trường tiêu dùng được sử dụng trong hệ thống kết hợp của máy tính và vô tuyến truyền hình. Sự chọn lựa khổ đĩa là sự tương giao người - máy của truyền hình (DVI).

CD-R:

(Sự thu đĩa Compact) kiểu đĩa Compact có thể ghi lại dữ liệu ở trên (SO SÁNH VỚI CD-ROM) . ĐĨA LÀ SỰ KẾT HỢP CỦA CÔNG nghệ từ tính và quang học. Trong khi thu đĩa, tia laser chiếu trên bề mặt đĩa được sắp xếp theo quy định.

CD-ROM

Bộ nhớ chỉ đọc dung lượng. (Viết tắt cho đĩa Compact bộ nhớ chỉ đọc). Máy vi tính lưu trữ sáng chế phát triển của công nghệ âm thanh là đĩa compact. Nó gồm có một đĩa nhựa cứng tráng đĩa Compact. Nó gồm có một đĩa nhựa cứng tráng kim loại, trên đó số thông tin nhị phân được khắc axit theo trật tự của lõm rất nhỏ. Rồi nó có thể đọc được bằng cách cho MỘT CHùm TIA SÁNG ĐI QUA TRÊN MẶT ĐĨA. ĐĨA CD-ROM ĐIỂN HÌNH CHỨA KHOẢNG 550 MẬT ĐĨA. ĐĨA CD-ROM điển hình chứa khoảng 550 megabyte dữ liệu, và được sử dụng để xây dựng số lượng lớn nhưng vẫn bản và đồ thị như những bộ sách bách khoa, catalog và sổ sách kỹ thuật. Thu đĩa CD-R cũng được phát triển. Xem như đĩa CD-I.

Cefeax:

Một trong hai hệ thống teletext của Anh (cái kia là Teletext) hoặc những tạp chí hàng không phát triển bởi BBC và phát lần đầu tiên năm 1973.

Central processing unit (CPU):

Bộ xử lý trung tâm, bộ phận cấu thành chính của máy tính, phần cấu tạo thể hiện chương trình riêng và điều khiển hoạt động của các phần khác. Nó thường được gọi là trung tâm điều hành hay khi bao gồm tổ hợp mạch điện riêng, một dữ kiện chứa trong mạch vi tính.

CPU có ba bộ phận cấu thành chính: bộ phận số học và lô-gic (ALU), nơi thực hiện mọi tính toán và lô-gic học; bộ phận điều khiển; giải mã, đồng bộ hóa và thể hiện chỉ dẫn chương trình; và bộ nhớ nhập dữ liệu tức thì: nó lưu trữ các dữ liệu và chương trình trên đó máy tính hiện tại làm việc. Tất cả các cấu hình thành này gồm những ghi nhận nơi vị trí bộ nhớ lưu trữ cho những mục đích đặc biệt. Những ghi nhận bao gồm sự tích lũy, ghi nhận chỉ dẫn và ghi nhận sự điều khiển liên tiếp.

Centronics interface:

Giao diện centronics, tên riêng cho mặt tiếp giáp song song (Centronics là nhà sản xuất máy in quan trọng trong bình minh của máy tính hiện đại).

CGA

Thiết bị tương hợp đồ họa màu (Viết tắt cho sự điều hợp màu sắc và đồ thị) hệ thống biểu diễn màu đầu tiên cho máy tính cá nhân (IBMPC) và các máy tương hợp. Nó được thay thế bởi EGA, VGA, SVGA và XGA.

Character:

Ký tự: Một trong những ký tự có thể được hiểu diễn trong máy tính. Nó bao gồm các chữ cái, số, khoảng trống, dấu chấm và các ký hiệu đặc biệt khác.

Character printer:

Máy in ký tự. Máy in vi tính in một dấu hiệu tại một thời điểm.

Character set:

Tập hợp ký tự. Tập hợp đầy đủ các ký tự được dùng trong 1 chương trình được nhận ra bởi máy vi tính. Nó bao gồm các chữ cái, chữ số, khoảng trống dấu chấm và các ký hiệu đặc biệt khác.

Character type check:

Kiểm tra dạng lý tự. Sự kiểm tra có hiệu lực để chắc chắn rằng một chi tiết dữ kiện được đưa vào không chứa các dấu hiệu không có giá trị. Ví dụ như 1 tên được đưa vào có thể được kiểm tra để chắc chắn rằng nó chỉ chứa các chữ trong bảng chữ cái hoặc ngày tháng có 6 chữ số đưa vào có thể được kiểm tra để chắc chắn rằng nó chỉ chứa các số.

Check digit:

Chữ số kiểm tra. Chữ số được gắn với một mã số quan trọng như kiểm tra phê chuẩn.

Checksum:

Tổng kiểm tra. Tổng số kiểm tra các chi tiết đặc biệt của dữ kiện mà không có nghĩa khác. Tổng này được dùng như một dấu hiệu nhận diện rằng dữ liệu đã được đưa vào hoặc chuyển đi 1 cách chính xác. Nó được dùng trong việc chuyển đi 1 cách chính xác. Nó được dùng trong việc trao đổi thông tin và ví dụ như trong chương trình tường thuật. Xem validation.

Chip or silicon chip:

Vi mạch điện tử, tên gọi khác của integrated circuit, là 1 mạch điện tử đầy đủ trên một tấm silic (hay một chất bán dẫn khác), tinh thể chỉ vài milimét vuông.

CISC

Máy tính có tập lệnh phức tạp. (Viết tắt các chữ đầu cả complex instruction set computer). Thiết bị vi xử lý (bộ xử lý trên một vi mạch điện tử đơn) có thể thực hiện được một số lớn các lệnh của mật mã máy - ví dụ Intel 80486. Thuật ngữ này đã được đưa vào để phân biệt những vi mạch điện tử này với thiết bị vi xử lý RISC (Reduced Instruction Set Computer) điều khiển một tập hợp các lệnh nhỏ hơn.

Client - server architecture:

Cấu trúc khách - chủ. Hệ thống mạng lưới trong đó vận hành theo dõi các dữ liệu được tách ra khỏi chương trình sử dụng dữ liệu đó. Mỗi máy vi tính hoặc là người chủ, chứa các dữ liệu hoặc điều khiển các hướng của hệ thống - ví dụ như máy in hoặc mạng lưới, hoặc khách hàng trên đó quản lý các chương trình ứng dụng.

Cmos

Bán dẫn bù oxit - kim loại: (Viết tắt của Complementary metal - oxide Semiconductor). Họ các bộ vi mạch điện tử được sử dụng rộng rãi trong việc thiết lập các hệ thống điện tử.

CMYK

(Viết tắt của Cyan - Magenta - Yellow - black: xanh lá cây - đỏ tươi - vàng đen). Sự phân ly 4 màu được dùng trong hầu hết các quá trình in màu. ĐẶC TRƯNG TRÊN MÁY TÍNH LÀ MÀN HÌNH, TUY NHIÊN THƯỜNG sử dụng phương pháp RGB bổ sung thêm và vì thế sự chuyển đổi thường là cần thiết ở bộ phận cho ra kết quả để in hoặc trên máy in màu hoặc phân tách.

CNC

Viết tắt của Computer numerical control

Coaxial cable:

Cáp truyền đồng trục, cáp truyền điện gồm dây dẫn điện rắn được cách điện và bao quanh bằng ống hay bao bảo vệ rắn. Nó có thể truyền những tín hiệu tần số cao được sử dụng trong tivi, điện thoại các phương tiện truyền thông khác. Nó đang được thay thế bởi sợi cáp quang hoặc cáp cáp xoắn trần.

Cobol

(Viết tắt của Common Business Oriented language). Ngôn ngữ chương trình máy tính cao cấp, được soạn thảo vào cuối những năm 1950 dành cho các vấn đề xử lý dữ liệu thương mại, nó đã trở thành ngôn

ngữ chính trong lĩnh vực này. Các địa điểm của COBOL rất thuận tiện cho các tập tin số học điều khiển và kinh doanh. Những lệnh của chương trình được viết bằng ngôn ngữ này mở rộng việc sử dụng các từ và trông rất giống với câu văn bằng TIẾNG ANH. ĐIỀU NÀY LÀM CHO COBOL TRỞ THÀNH MỘT TRONG những ngành dễ học và dễ hiểu nhất.

COM

Viết tắt của Computer output on micro - film/microfiche.

Comité Consultatif International telephonique et télégraphique (CCITT)

ỦY BAN TƯ VẤN VỀ ĐIỆN THOẠI VÀ ĐIỆN BÁO quốc tế. Tổ chức quốc tế xác định các tiêu chuẩn và văn bản truyền thông quốc tế cho các dữ liệu truyền thông, bao hàm cả fax.

Command language:

Ngôn ngữ mệnh lệnh. Tập hợp các lệnh và quy tắc điều khiển cách sử dụng của chúng mà theo đó người sử dụng điều khiển 1 chương trình. Ví dụ như hệ thống thao tác hoặc có các lệnh như Save và delete, hay 2 chương trình về danh sách trả lương cho nhân viên có thể có các lệnh để thêm và sửa đổi các hồ sơ nhân viên.

Command line interface: (cLI):

GIAO DIỆN DÒNG LỆNH. ĐƯỜNG PHÂN GIỚI DƯỚI trên các ký tự trong đó lời nhắc nhở được biểu diễn trên màn hình mà tại đó người sử dụng gọi một lệnh bằng bộ phận chuyên đổi những phần xác định, ở đây nếu một điểm của mệnh lệnh có giá trị thì nó sẽ được thực hiện.

Compact disc (CD):

ĐĨA COM-PACT. ĐĨA quang học, khoảng 12 cm chiều ngang, được dùng để lưu trữ các thông tin bằng KỸ THUẬT SỐ. ĐĨA ĐƯỢC LÀM BẰNG NHÔM CÓ PHỦ 1 lớp nhựa trong suốt. Các vết lõm rất nhỏ được khắc bằng lade trên bề mặt kim loại được dùng để lưu trữ dữ liệu trong mã nhị phân. Trong lúc phát lại, chùm lade sẽ đọc mã hiệu và tạo ra các tính hiệu là bản sao gần như hoàn hảo của bản gốc. Xem CD-ROM, CD-I và CD-R.

Compiler:

Chương trình biên soạn

Chương trình máy tính dịch các chương trình được viết bằng ngôn ngữ mức độ cao sang mật mã máy.

Chương trình này dịch mỗi lệnh bằng ngôn ngữ mức độ cao sang một số lệnh mật mã máy trong 1 quá trình được gọi là sự biên soạn và tạo ra một chương trình hoàn toàn độc lập có thể quản lý được bằng máy tính mà không cần sự có mặt của chương trình gốc.

Các chương trình biên soạn khác nhau cần các ngôn ngữ cao cấp khác nhau và cho các máy tính khác nhau. Trái với việc sử dụng chương trình dịch, việc sử dụng chương trình biên soạn cần thêm 1 chút thời gian để đưa ra 1 chương trình bằng mật mã máy phải được biên soạn trở lại sau mỗi thay đổi hoặc hiệu chỉnh. Tuy nhiên với 1 lần được biên soạn, chương trình mật mã máy sẽ chạy nhanh hơn chương trình được dịch nhiều.

Computer:

Máy tính. Thiết bị điện tử có thể lập chương trình để xử lý và thực hiện các phép tính và các nhiệm vụ thao tác bằng ký hiệu khác. Có 3 dạng chính: máy tính kỹ thuật số, hoạt động với các thông tin được mã hóa như các số hệ nhị phân; máy tính tương tự: làm việc với các đại lượng biến đổi liên tục; và máy tính lai: có các đặc tính của cả 2 loại trên.

Có 4 cách phân loại máy tính kỹ thuật số, tương ứng với kích thước và mục đích sử dụng của nó: máy vi tính (kể cả máy tính xách tay) là loại nhỏ nhất và thông dụng nhất, được dùng trong các cơ sở kinh doanh nhỏ, tại nhà và tại các trường phổ thông; máy tính mini được dùng trong các cơ sở kinh doanh cỡ trung và các khoa của trường đại học (mặc dù sự khác biệt giữa máy tính và máy tính mini đang biến mất); và dàn máy tính thường có thể phục vụ cho vài trăm người sử dụng đồng thời, thường được sử dụng trong các tổ

chức lớn như các công ty quốc tế; và siêu máy tính, được sử dụng chủ yếu cho các nhiệm vụ khoa học hết sức phức tạp như phân tích kết quả của dự báo thời tiết.

Computer - aided design: Xem CAD

Computer -aided manufacturing: xem CAM

Computer- Assisted Learning: Xem CAL

Computer game or video game:

Trò chơi trên máy tính. Trò chơi được điều khiển bằng máy tính trong đó máy tính đối chọi với người chơi. Trò chơi máy tính sử dụng những hình ảnh nhanh và sống động trên màn hình, và có âm thanh tổng hợp.

Computer generation:

Thế hệ máy tính. Một trong 5 nhóm tổng quát trong đó các máy tính có thể được phân loại thế hệ thứ nhất là những máy tính sớm nhất ra đời vào những năm 1940 và 1950, được chế tạo từ các mạch điện tử dây và đèn điện tử; Thế hệ thứ hai có từ những năm 1960, dựa trên các transistor và mạch in; Thế hệ thứ ba có từ những năm cuối của thập kỷ 1960, sử dụng các mạch vi điện tử và thường được bán như họ của các máy tính, ví dụ như loại IBM 360; thế hệ thứ tư sử dụng các bộ vi mạch xử lý, các tổ hợp vi điện tử lớn (LSI) và các ngôn ngữ lập trình tinh vi, nó vẫn còn được dùng trong những năm 1990; và thế hệ thứ 5 dựa trên việc xử lý song song và các tổ hợp vi điện tử rất lớn (VLSI), hiện đang được phát triển.

Computer graphics:

ĐỒ HỌA MÁY TÍNH. SỬ DỤNG MÁY TÍNH ĐỂ BIỂU diễn và làm việc với các thông tin ở dạng hình vẽ. Các hình vẽ được lưu lại trong máy tính như các đồ họa bằng màn hình hay đồ họa vectơ. Các hình trên máy tính được sử dụng ngành càng tăng trong CAD (computer-aided design), và để tạo ra các mô hình và sự mô phỏng trong kỹ thuật, khí tượng, y tế và phẫu thuật, và các lãnh vực khoa học khác, cũng như trong việc xuất bản.

Computer numerical control: (CNC):

ĐIỀU KHIỂN KỸ THUẬT SỐ MÁY TÍNH. ĐIỀU KHIỂN CÁC MÁY CÔNG CỤ, THƯỜNG LÀ CÁC MÁY THAY bằng máy tính. Mẫu thiết kế công việc cho máy làm theo, thường là liên quan đến việc thực hiện các hành động được lặp lại nhiều lần, được mô tả bằng cách sử dụng ngôn ngữ lập trình mục đích đặc biệt.

Computer output on microfilm:

Micro fiche (COM): Vi phim xuất từ máy tính. Kỹ thuật để tạo kết quả đầu ra của máy trong dạng rất cô đọng và rút gọn.

Computer program:

Chương trình máy tính các lệnh được mã hóa cho một máy tính.

Computer simulation:

Sự mô phỏng trên máy tính. Sự biểu diễn 1 tình huống có thực của đời sống trong 1 chương trình máy tính. Ví dụ như chương trình có thể mô phỏng sự lưu thông của các khách hàng đến 1 ngân hàng.

Người sử dụng có thể thay các biến số, như số người đầu ngân đang làm việc, và xem xét hiệu quả.

Sự mô phỏng phức tạp hơn có thể tạo được cách thức xảy ra của một phản ứng hóa học hay thậm chí một vụ nổ hạt nhân. Máy tính cũng điều khiển hoạt động của máy móc. Ví dụ như vật mô phỏng chuyến bay tạo nên hoạt động của một máy bay thực và cho phép huấn luyện trong điều kiện an toàn. Sự mô phỏng bằng máy tính có ích khi nó quá nguy hiểm, tiêu dùng nhiều thời gian, hay đơn giản là không thể thực hiện được một thực nghiệm hay kiểm tra thật sự.

Computer terminal:

Trạm nhập, nhận tin từ máy tính. Công cụ mà nhờ nó người vận hành máy chuyển tin được với máy tính.

Compuserve:

Sự phục vụ dữ liệu cho công chúng rộng rãi. Nó được sử dụng cho thư điện tử và bìa tập san.

Cofig.sys.

Hệ thống sắp xếp. Cách thức mà một hệ thống, đĩa cứng hay/và đĩa mềm được bố trí. Sự sắp xếp tối thiểu thường được gán cho 1 sự ứng dụng đặc biệt, và nó thường bao gồm bản kê chi tiết của bộ xử lý, đĩa và kích thước bộ nhớ, và thiết bị ngoại vi được yêu cầu.

Console:

Tổ hợp của bàn phím và màn hình (cũng được mô tả như 1 trạm nhập VÀ NHẬN TIN). ĐỐI VỚI HỆ THỐNG NHƯ UNIX THÌ CHỈ CÓ 1 hệ thống bảng điều khiển mà từ đó hệ thống có thể được thực hiện, trong khi có thể có nhiều trạm nhận và nhập tin được sử dụng.

Control bus:

BUS ĐIỀU KHIỂN. ĐƯỜNG ĐI BẰNG ĐIỆN ĐƯỢC sử dụng để truyền các tín hiệu điều khiển.

Control character:

Ký tự điều khiển. Ký tự bất kỳ được tạo ra khi ấn phím điều khiển (Ctrl) cùng lúc với 1 phím khác (thường là phím chữ cái). Các ký tự điều khiển tạo thành 32 ký tự ASCII đầu tiên và hầu hết đều có ý nghĩa xác định đối với hệ điều hành được sử dụng. Chúng cũng còn được dùng trong tổ hợp để tạo ra sự kiểm soát khuôn khổ kích thước trong nhiều thiết bị xử lý từ, mặc dù người sử dụng có thể không đưa chúng vào một cách rõ ràng.

Control total:

Tổng điều khiển. Sự kiểm tra phê chuẩn trong đó tổng số học của 1 vùng xác định từ 1 nhóm thông tin ghi lại được tính toán. Tổng này được đưa vào cùng với dữ liệu mà nó liên quan đến. Chương trình tính toán lại tổng này và so sánh nó với 1 tổng khác được đưa vào để chắc chắn rằng không một sai sót nào được thực hiện.

Control unit:

ĐƠN VỊ ĐIỀU KHIỂN. MỘT THÀNH PHẦN CỦA KHỐI xử lý trung tâm, nó giải mã, làm đồng bộ và điều hành sự chỉ dẫn chương trình.

Coprocessor:

Bộ đồng xử lý: Bộ xử lý bổ sung, chức năng của nó là cùng hợp với khối xử lý trung tâm để cung cấp 1 chức năng xác định. Hai bộ phận xử lý phụ phổ biến nhất là bộ xử lý phụ toán học, được dùng để tăng tốc độ tính toán và bộ xử lý phụ đồ thị, được dùng để hoàn thiện việc xử lý các đồ thị.

Copy protection:

Chống sao chép. Kỹ thuật được dùng để ngăn chặn sự sao chép bất hợp pháp một chương trình. Sự bảo vệ trong sao chép không còn được sử dụng thường xuyên như trước đây vì nó cũng ngăn chặn sự sao chép hợp pháp (với các mục đích dự trữ). Kỹ thuật thay thế nó để ngăn chặn sự sao chép bất hợp pháp là sử dụng các mật lệnh.

Corruption of data:

Sự hư hỏng dữ liệu. Sự có mặt của các hư hỏng trong dữ liệu. Hầu hết các máy vi tính đều sử dụng vùng các lộ trình thăm tra và phê chuẩn để ngăn chặn dữ liệu bị hư hỏng đi vào hệ thống máy tính hoặc để phát hiện các dữ liệu hư hỏng thật sự có mặt trong máy.

CP/M

Viết tắt của control program/monitor hay control program for microcomputers). Chương trình điều khiển màn hình giám sát. Chương trình điều khiển màn hình hay chương trình điều khiển dành cho máy vi tính. Một trong những hệ thống điều khiển hoạt động sơ khởi nhất dành cho máy vi tính. Chương trình này do Gary Kidall viết ra, ông là người đặt nền móng cho việc nghiên cứu kỹ thuật số, và nó trở thành tiêu chuẩn đối với các máy vi tính dựa trên các bộ mạch vi xử lý Intel 8080 và Zilog Z80 8 bit. Trong những năm 1980 chương trình này được thay thế bằng chương trình MS-DOS của Microsoft, được viết cho các bộ mạch vi xử lý 16 bit. Nó còn được sử dụng trong phạm vi của thế giới máy vi tính cá nhân hệ Amstrad.

CPU:

VIẾT TẮT CỦA CENTRAL PROCESSING UNIT: ĐƠN VỊ XỬ lý trung tâm.

Critical path analysis:

Sự phân tích đường tới hạn. Qui trình được dùng trong việc quản lý các đồ án phức tạp để làm giảm tối đa thời gian cần thiết. Sự phân tích chỉ cho thấy những đề án con nào phải được hoàn thành trước khi bắt đầu 1 đề án con khác. Bằng cách xác định thời gian cần thiết cho mỗi đề án con riêng biệt và mối quan hệ giữa chúng, ta có thể lập bảng kế hoạch chỉ rõ rằng lúc nào thì 1 đề án con này cần được bắt đầu và kết thúc để hoàn thành được toàn bộ đề án 1 cách hiệu quả nhất. Các đề án phức tạp có thể liên quan đến hàng trăm đề án con, và việc ứng dụng máy tính để phân tích đường tới hạn được sử dụng rộng rãi nhằm làm giảm thời gian và công sức trong việc phân tích chúng.

Cursor:

Con trỏ, điểm nháy trên màn hình để chỉ vị trí. Trên màn hình máy tính, ký hiệu mà chỉ vị trí vào hiện hành (vị trí mà ở đó ký tự kế tiếp sẽ xuất hiện). Trong các ứng dụng dựa trên ký tự, nó thường là một khối chữ nhật hoặc ký tự có gạch dưới, và nó nhấp nháy. Trong các mặt phân giới có hình ảnh, nó có thể thay đổi hình dạng dựa trên ngữ cảnh.

Cylinder:

ỐNG TRỤ: TỔ HỢP CÁC RÃNH TRÊN TẤT CẢ CÁC đĩa tạo nên 1 đĩa cố định mà có thể thu được không cần sự chuyển động của đầu đọc/viết.

Thuật ngữ tin học (D)

DAC- (Viết tắt của Digital - to - analogue convert) Bộ chuyển đổi từ kỹ thuật số sang kỹ thuật tương tự.

DAISY WHEEL: ĐẤU IN hình hoa cúc

ĐẤU IN TRONG MÁY IN TỪ MÁY TÍNH HAY MÁY đánh chữ chứa một đĩa tròn nhỏ bằng kim loại hoặc nhựa tổng hợp, gồm nhiều nan hoa (như các cánh của hoa cúc), mỗi nan hoa mang một ký tự được chạm nổi trên bề mặt. Bánh xe hình hoa cúc được quay cho đến khi nan hoa mang ký tự cần thiết đối diện với ruy băng tẩm mực; Lúc đó một cái búa sẽ gõ nan hoa vào dây ruy băng, để lại dấu ấn của ký tự trên giấy ở bên dưới.

ĐẤU IN HÌNH HOA CÚC CÓ THỂ ĐƯỢC THAY ĐỔI ĐỂ TẠO ra các kiểu chữ khác nhau. Tuy nhiên máy in với đầu in hình hoa cúc không thể in được đồ thị và chỉ có thể in nhiều hơn một kiểu chữ trong cùng một tài liệu nếu đầu in được thay đổi, một số phần mềm cho phép thực hiện điều này.

Data

Dữ liệu

Các sự kiện, hình ảnh và ký hiệu, đặc biệt khi được lưu trữ trong máy tính, thuật ngữ này thường được sử dụng để chỉ các sự kiện thô chưa được xử lý, khác với thông tin chỉ một nghĩa hay sự diễn giải được áp dụng.

Data bus

ĐƯỜNG DỮ LIỆU

ĐƯỜNG ĐIỆN, ĐƯỢC DÙNG ĐỂ VẬN CHUYỂN DỮ LIỆU giữa các thành phần của máy tính.

Data capture

Thu nhập dữ liệu

Sự thu nhập thông tin cho việc phân tích và xử lý bằng máy tính. Các dữ liệu được thu thập tự động - ví dụ như, bằng một bộ cảm biến liên tục theo dõi các điều kiện vật lý như nhiệt độ; hoặc được thu thập bằng tay - ví dụ bằng cách đọc dụng cụ đo điện.

Data communications

Sự truyền dữ liệu

Việc gửi và nhận dữ liệu thông qua một môi trường trao đổi bất kỳ, như đường điện thoại. Thuật ngữ này thường ngụ ý chỉ dữ liệu là các số (như dữ liệu máy tính) hơn là các kiểu khác (như các thông điệp bằng giọng nói). Tuy nhiên trong hệ thống ISDN (Integrated Ser Vies Didital Network: mạng lưới phục vụ tổ hợp số), tất cả các dữ liệu bao gồm cả giọng nói và hình ảnh video, đều được truyền bằng kỹ thuật số.

Data compresion

Sự nén dữ liệu. Kỹ thuật để làm giảm nơi lưu trữ cần thiết cho một số lượng dữ liệu xác định. chúng bao

hàm việc ký hiệu hóa các từ (trong đó các từ thường sử dụng được lưu trữ ở dạng mã ngắn gọn hơn), thay đổi độ dài của đơn vị thông tin (bit) (trong đó các ký tự phổ biến được biểu diễn bằng ít đơn vị thông tin hơn với ký tự thường) và mã hóa chiều dài (trong đó một nghĩa lặp lại được lưu trữ một lần).

Data dictionary

Từ điển dữ liệu

Tập tin được dùng trong sự quản lý cơ sở dữ liệu, nó mang dữ liệu về các dữ liệu, ví dụ như danh sách các tập tin, số các sự kiện trong mỗi tập tin, và các dạng của mục tin. Các từ điển dữ liệu được phần mềm của cơ sở dữ liệu sử dụng để có thể thu nhận các dữ liệu.

Data flow chart

Biểu đồ dữ liệu

Biểu đồ minh họa các lộ trình có thể mà dữ liệu có thể lấy qua một hệ thống hay chương trình.

Data input

ĐƯA DỮ LIỆU VÀO

Việc đưa dữ liệu vào một hệ thống máy tính

Data logging

Nhập dữ liệu

Quá trình thu nhập và ghi, thường là tự động, một dãy các giá trị cho việc xử lý và phân tích bằng máy tính sau này.

Data preparation

Sự chuẩn bị dữ liệu

Sự chuẩn bị dữ liệu cho đầu vào của máy tính bằng cách chuyển nó sang môi trường máy có thể đọc được. Quá trình này thường liên quan đến việc đánh máy dữ liệu ở bàn phím để cho nó có thể được chuyển trực tiếp vào băng hay đĩa.

Các phương pháp thu nhập dữ liệu trực tiếp khác nhau như mật mã thanh, sự nhận biết dấu hiệu bằng thị giác, và sự nhận biết ký tự bằng thị giác đã được đưa ra giảm hoặc loại trừ việc chuẩn bị dữ liệu dài dòng trước khi đưa vào máy tính.

Data processing (DP)

Sự xử lý dữ liệu

Việc sử dụng các máy tính để thực hiện các công việc Văn phòng như kiểm soát kho hàng, lập danh sách trả lương cho nhân viên, và giải quyết các đơn đặt hàng. Hệ thống xử lý dữ liệu là một hệ thống nhóm tiêu biểu, chạy trên các máy tính lớn. Sự xử lý dữ liệu đôi lúc còn được gọi là sự xử lý dữ liệu điện tử (EDP).

Data protection

Sự bảo vệ dữ liệu

Sự bảo vệ an toàn cho các thông tin về các cá thể được lưu trữ trên các MÁY TÍNH. ĐIỀU NÀY ĐÒI HỎI CÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU của máy tính chứa các thông tin riêng về cá nhân phải được ghi lại, và những người sử dụng chỉ xử lý những thông tin chính xác và vẫn giữ nguyên các thông tin chỉ cho một giai đoạn cần thiết và cho những mục đích xác định.

Data security

Sự an toàn dữ liệu

Sự đề phòng để ngăn chặn sự mất hay dùng sai dữ liệu, hoặc tình cờ hoặc cố ý. Chúng bao gồm các phương thức mà bảo đảm rằng chỉ những người được công nhận mới có thể vào được hệ thống máy tính hay các tập tin, và các quy trình thường xuyên dành cho việc lưu lại và dự trữ các dữ liệu. Có thể cung cấp các tập tin được tìm lại hoặc thiết lập lại trong trường hợp mất hoặc làm hư hại dữ liệu. Một số các kỹ thuật kiểm tra và giám sát cũng được dùng để ngăn ngừa các dữ liệu bị mất đi hoặc bị làm hỏng.

Data terminator or rogae value

Giá trị dữ liệu cuối

Giá trị đặc biệt được dùng để đánh dấu sự kết thúc một danh sách các chi tiết dữ liệu được đưa vào. Máy tính có thể phát hiện rằng dữ liệu khác với các dữ liệu đưa vào theo nhiều cách. Ví dụ như một số âm có thể được dùng làm tín hiệu chỉ sự kết thúc của một danh sách gồm các số dương.

Dabase

chương trình base

Học các chương trình của máy vi tính được dùng để làm việc trên một số lượng dữ liệu lớn; nó cũng là ngôn ngữ thế hệ thứ 4. Trong phiên bản thứ nhất, dBase II - xuất hiện vào năm 1981, nó trở thành nền tảng cho tiêu chuẩn của các ứng dụng của cơ sở dữ liệu, được gọi là Xbase.

Debugging

Sự sửa chữa lỗi

Tìm và loại bỏ các lỗi từ một chương trình hay hệ thống máy tính.

Decimal numer system or denary number system

Hệ số thập phân

Hệ thống số được sử dụng phổ biến nhất, với cơ số 10. Các hệ thống khác chủ yếu được sử dụng trong tính toán và bao gồm hệ nhị phân, hệ thống tam số và hệ thống một số.

Decision table

Bảng quyết định

Phương pháp mô tả một quy trình dành cho một chương trình đi theo. Dựa trên việc so sánh các kết luận có thể và kết quả của nó. Nó thường được sử dụng như một phương tiện trợ giúp trong việc thiết kế các hệ thống.

Phần trên của bảng chứa các điều kiện để rút ra kết luận (ví dụ một số âm hoặc dương và nhỏ hơn một), và phần dưới mô tả các kết luận khi gặp những điều kiện này. Chương trình này hoặc kết thúc hoặc lặp lại quá trình hoạt động.

Declarative programming

Sự lập trình khai báo

Sự lập trình mà không mô tả cách giải quyết vấn đề, nhưng lại mô tả cấu trúc hợp lý của vấn đề. Nó được sử dụng trong ngôn ngữ lập trình Prolog. Nó được sử dụng trong ngôn ngữ lập trình Prolog. Việc chạy một chương trình như vậy giống như là sự chứng tỏ một lời tuyên bố hơn là chạy theo một quy trình.

Decoder

Bộ phận giải mã

Mạch điện tử được dùng để chọn một trong một số đường dữ liệu có thể. Ví dụ như các bộ giải mã thường quen với các dữ liệu trực tiếp với các vùng nhớ riêng biệt trong bộ nhớ tức thời của máy tính.

Dedicated computer

Máy tính chuyên biệt

Máy tính được chế tạo nằm trong một công cụ khác cho mục đích điều khiển hoặc cung cấp thông tin cho công cụ đó. Công dụng của nó được tăng nhanh nhờ sự ra đời của các bộ vi mạch xử lý: máy giặt, đồng hồ điện số, xe hơi, máy ghi hình video..., ngày nay tất cả chúng đều có các bộ mạch xử lý riêng.

Defragmentation

Chấp liền

Quá trình sắp xếp lại các dữ liệu trên đĩa sao cho các tập tin không bị lưu trữ trong các vùng nhỏ.

Delete

Xóa đi, gạch đi

Sự xóa bỏ một ký tự khỏi một tập tin. Sự xóa bỏ một tập tin thường có nghĩa là xóa mục từ trong thư mục của nó hơn là thực sự xóa bỏ nó khỏi đĩa. Ngày nay nhiều hệ thống có phương tiện không xóa bỏ cho phép lưu trữ lại các mục từ thư mục. Trong khi các tập tin bị xóa bỏ không thể bị xóa đi khỏi đĩa, chúng có thể được viết chồng lên.

Desktop

Trình làm việc Desktop

Sự biểu diễn các hệ thống tập tin bằng biểu đồ thị, trong đó các ứng dụng và các tập tin được biểu diễn bằng các hình vẽ (các biểu tượng mà có thể được gọi ra bằng cách nhấp đơn hoặc đúp con chuột).

Desktop publishing (DTP)

In bằng máy vi tính

Việc sử dụng máy vi tính để xếp chữ với cấp bậc nhỏ và sắp xếp trang. Các hệ thống này có khả năng tạo ra các trang trong khuôn chuẩn bị (các trang chuẩn bị để sao chép và in) chứa các biểu đồ và văn bản, với bộ văn bản có các kiểu cỡ và kích thước khác nhau. Các trang này có thể được xem lại toàn bộ trên màn hình trước khi được in trên máy in laser.

Diane

(Viết tắt của direct information access network for Europe)

SỰ THU THẬP THÔNG TIN CUNG CẤP CHO MẠNG MÁY TÍNH CỦA CHÂU ÂU.

Difference engine

Máy tính

Máy tính cơ học được thiết kế (và được chế tạo một phần năm 1822) bởi nhà toán học người Anh, Charles Babbage, tạo ra các bảng tính tuổi thọ đáng tin cậy. Tiền thân của máy phân tích, nó đã tính được các hàm số toán học bằng cách giải. Sự khác nhau giữa các giá trị được cho trước của các biến số trong các chương trình.

Digit

Chữ số

Số bất kỳ từ 0 đến 9 trong hệ thập phân. Các cơ số khác nhau có phạm vi các chữ số khác nhau. Ví dụ như hệ 16 số có các chữ số từ 0 đến 9 và từ A tới F, trong khi hệ nhị phân chỉ có 2 chữ số là 0 và 1.

Digital

Kỹ thuật số

Thuật ngữ có nghĩa là mã hóa bằng số. Hệ thống kỹ thuật số sử dụng 2 trạng thái, hoặc các xung điện thế mở/tắt hoặc cao/thấp để giải mã, nhận và truyền thông tin. Sự biểu diễn kỹ thuật số chỉ ra các giá trị riêng biệt như các số (khác với các ký hiệu tương tự, như các đoạn liên tục của kim chỉ trên bảng số).

Digital audio tape (DAT)

Băng ghi âm bằng kỹ thuật số Băng tần chứa đến vài nige byte thông tin, được dùng để dự trữ. Các dữ liệu được truyền đi với mức độ vài megabyte trong một phút.

Digital computer

Máy tính hiện số

Công cụ tính toán hoạt động trên hệ thống 2 trạng thái, sử dụng các ký hiệu được mã hóa bằng cách sử dụng hệ nhị phân (các số được cấu thành từ các tổ hợp của các chữ số 0 và 1).

Digital data transmission

Truyền dữ liệu bằng kỹ thuật số

Cách thức truyền dữ liệu bằng cách biến đổi tất cả các dấu hiệu (hình ảnh, âm thanh hoặc từ) thành các mã số (thường là hệ nhị phân) trước khi truyền đi, rồi lại biến đổi trở lại như ban đầu ở nơi nhận dữ liệu.

Phương pháp này loại trừ được sự méo mó hay thoái hóa các tín hiệu trong quá trình truyền, lưu trữ và xử lý.

Digital to - analogue converter

Bộ biến đổi - tương tự

Mạch điện tử biến đổi các tín hiệu số thành tín hiệu tương đương. Mạch điện tử này được dùng để biến đổi đầu ra bằng số từ một máy tính thành điện thế tương đương cần thiết để sinh ra một âm thanh từ bộ khuếch đại quy ước.

Digital video interactive (DVI)

Sự tương tác video - số

Kỹ thuật được sử dụng để lưu trữ các hình ảnh của ti vi trên máy tính. Nó sử dụng kỹ thuật nén dữ liệu và các bộ mạch xử lý đặc biệt.

Digitizer

Bộ số hóa

Công cụ biến các tín hiệu hình ảnh video thành dạng số sao cho các ảnh video có thể được đưa vào, lưu trữ biểu diễn và thao tác bởi một máy tính. Thuật ngữ này đôi lúc cũng được dùng để chỉ một khối đồ thị.

Ding bat

Ký tự đặc biệt

Ký tự phải là số và chữ cái, như dấu sao, dấu đạn hay mũi tên. Các ký tự này được tổ hợp thành các thông chữ Tái bút và dạng thẳng để sử dụng với các bộ xử lý và các chương trình vẽ đồ thị.

DIP

Viết tắt của document image processing: xử lý tài liệu ảnh

Direct access or random access

Sự truy cập trực tiếp

Một dạng truy cập tập tin. tập tin truy cập trực tiếp có chứa các ghi chép có thể được truy cập trực tiếp nhờ máy tính vì mỗi ghi chép có địa chỉ riêng của nó trên đĩa lưu.

Direct memory access (DMA)

Truy cập bộ nhớ trực tiếp

Kỹ thuật được dùng để chuyển dữ liệu đến và đi khỏi các thiết bị bên ngoài mà không cần đi qua khối xử lý trung tâm và vì thế tăng tốc độ truyền. Sự truy cập bộ nhớ trực tiếp được dùng cho các công cụ như bộ quét hình.

Directory

Thư mục Sự xếp nhóm của tên các tập tin dưới tên thư mục, cùng với các thông tin cung cấp cho máy tính có thể tìm lại được những tập tin này từ vùng lưu trữ đệm.

Disc or disk

ĐĨA

Môi trường phổ biến để lưu trữ dữ liệu (một loại thay thế là băng từ). ĐĨA TỪ ĐƯỢC QUAY VỚI MỘT TỐC ĐỘ CAO TRONG Ổ ĐĨA KHI đầu đọc/ghi (mở máy xem hoặc ghi đĩa) đi qua trên bề mặt của nó sẽ đọc hay ghi lại các biến đổi từ giải mã dữ liệu. Gần đây, các đĩa quang học như CD-ROM; CD-R và WOEN đã được dùng để lưu trữ dữ liệu bằng máy tính.

CÁC ĐĨA TỪ CÓ MỘT SỐ DẠNG. ĐĨA CỨNG CỐ ĐỊNH được tạo bên trong khoang ổ đĩa, thường trực xếp chồng lên nhau. Các đĩa cứng có thể lấy đi được thường có trong các hệ thống máy tính. Các đĩa được chứa hoặc riêng biệt hoặc như một khối xếp chồng trong một hộp bảo vệ bằng nhựa tổng hợp, và có thể được lấy ra khỏi khoan ổ đĩa và giữ ĐỂ SỬ DỤNG SAU NÀY. ĐĨA MỀM LÀ DẠNG PHỔ BIẾN nhất của sự lưu trữ dùng cho máy vi tính. Nó có kích thước và dung tích nhỏ hơn đĩa cứng nhiều và được gọi như vậy vì nó được sản xuất từ màng nhựa tổng hợp mỏng được phủ một lớp vật liệu từ tính.

Dise Drive

Ổ ĐĨA

Dụng cụ cơ học đọc dữ liệu từ đĩa và ghi dữ liệu vào đĩa. Trong trường hợp đĩa cứng, ổ đĩa bao hàm cả chính đĩa cứng.

Dise formatting

Sự định dạng đĩa

Sự chuẩn bị một đĩa từ trống để các dữ liệu có thể lưu trữ được trên nó, các dữ liệu được ghi trên bề mặt đĩa trên những đường tròn, mỗi đường được phân chia thành một số cung. Trong việc định dạng một đĩa, hệ thống hoạt động của máy tính sẽ giúp điều khiển các thông tin như số đường và số cung giúp cho các dữ liệu được lưu trữ có thể được truy cập trực tiếp bởi bộ phận trong ổ đĩa.

Một số hệ thống xử lý từ cũ hơn đã dùng các đĩa mềm có cung ứng, trong đó việc định dạng đĩa được xác định bởi các lỗ trong đĩa. Ngày nay, tất cả các hệ thống máy tính đều sử dụng các đĩa cung mềm nó hoặc được định dạng trước lúc bán hoặc được định dạng bằng cách sử dụng chương trình tận dụng được cung cấp với mọi hệ thống máy vi tính hoạt động.

Discman

Nhãn hiệu máy nghe đĩa la de

Nhãn hiệu thương mại của hãng Sony dùng cho máy nghe đĩa lade xách tay, tương đương với nhãn hiệu Walkman, nó cũng là nhãn hiệu của kiểu máy có màng tinh thể lỏng cho các đĩa dữ liệu.

Disc optimizer:

Chương trình nhóm các đoạn nhỏ lại

Distributed processing

Sự xử lý phân tán

Sự xử lý bằng máy tính mà sử dụng hơn một máy tính để tiến hành một sự ứng dụng. Nó bao gồm việc xử lý bằng cách sử dụng mạng lưới vùng, kiến trúc khách/chủ và xử lý song song.

Ditheking

Tạo lay động, làm lung linh

Kỹ thuật dùng cho các mẫu chấm gạch khác nhau trên đồ thị, biểu đồ để tạo ấn tượng của các vùng bị che khuất. Mỗi dấu chấm đều có cùng kích thước và cùng độ đậm.

Document

Tài liệu, chứng từ

Dữ liệu liên quan đến một ứng dụng riêng. Ví dụ, như tài liệu văn bản có thể được sinh ra bởi bộ mạch xử lý và tài liệu biểu đồ có thể được sinh ra với khối CAD. Tài liệu OMR hay OCR là tài liệu trên giấy chứa các dữ liệu có thể được đưa trực tiếp vào máy tính nhờ sử dụng một bộ phận đọc tài liệu.

Documentation

Cung cấp dữ liệu, sưu liệu

Thông tin viết liên quan đến một chương trình máy tính hay một khối ứng dụng, sưu liệu thường được chia thành phạm trù: sưu liệu chương trình và sưu liệu sử dụng.

Sưu liệu chương trình là sự mô tả hoàn chỉnh kỹ thuật của một chương TRÌNH. ĐƯỢC SOẠN THẢO NHƯ MỘT PHẦN MỀM ĐƯỢC viết và dự định giúp đỡ sự duy trì hoặc phát triển sau này của chương trình đó. Sưu liệu sử dụng giải thích cách thức vận hành phần mềm đó.

Document image processing

Sự xử lý tài liệu

Sự phân tích các tài liệu và lưu trữ trên CD-ROM. Các ảnh phân tích được xếp theo mục lục, để đảm bảo sự truy cập nhanh hơn, khả năng trên giấy HOẶC DẠNG CỰC NHỎ. ĐIỀU NÀY TƯƠNG TỰ NHƯ SỰ LƯU trữ tài liệu được nhiều công ty điều chỉnh để phục vụ khách hàng tốt hơn và giảm khoảng không lưu trữ cần thiết.

Document reader

Bộ phận đọc tài liệu

Thiết bị đầu vào đọc các dấu hiệu hay ký tự, thường ở dạng đã được chuẩn bị trước và các tài liệu. Các thiết bị như vậy được dùng để nhận dữ liệu bằng sự nhận biết các dấu hiệu quang học, sự nhận biết các ký tự quang học và việc dò dấu hiệu.

Dongle

Thiết bị để bảo đảm việc sử dụng hợp pháp của một chương trình ứng dụng. Nó thường gắn vào bộ phận in của máy vi tính và chương trình sẽ không chạy được nếu không có mặt nó. Thường cũng cần thiết phải bật máy in.

Dos

Hệ điều hành Dos. Hệ thống điều hành máy tính được thiết kế đặc biệt cho việc sử dụng với đĩa lưu trữ; nó cũng được dùng để chỉ hệ thống điều hành riêng MS-DOS.

Dot Matrix printer

Máy in kim

Máy in của máy tính sinh ra mỗi lý tự riêng biệt bằng cách in một hình hay MỘT KHUÔN MẪU GỒM RẤT NHIỀU CHÂM NHỎ. ĐẦU IN LÀ một đường thẳng đứng hay một khối gồm 9 hoặc 24 kim in. Khi đầu in được chuyển động từ bên này sang bên kia trang giấy, các kim in được đẩy về phía trước một cách chọn lọc, đánh vào ruy băng tẩm mực và tạo nên các hình mẫu gồm các chấm cho mỗi lý tự trên tờ giấy nằm bên.

Máy in kim linh động hơn máy in có đầu in hình hoa cúc vì nó có thể in được đồ thị, hình vẽ và văn bản trong nhiều dạng chữ khác nhau. Máy in này được mua và bảo trì rẻ hơn máy in lade, và vì các kim của nó gõ lên giấy bằng phương pháp vật lý nên có thể tạo ra các bản sao bằng giấy than. Tuy nhiên nó gây ồn ào khi hoạt động và không thể tạo bản in chất lượng cao như các máy in không có sự va chạm trực tiếp.

Double - click

ẤN ĐÔI

NHẤN (ẤN VÀ THẢ NÚT NHẤN TRÊN CON CHUỘT) 2 LẦN LIÊN TIẾP. ẤN đôi trên một biểu tượng được biến diễn trên màn hình nền được sử dụng để khởi đầu một ứng dụng.

Double precision

Sự chính xác gấp đôi

Dạng ký hiệu điểm nổi có độ chính xác cao, có nhiều chữ số thập phân có nghĩa. Thuật ngữ gấp đôi chỉ sự chính xác không chặt chẽ, có nguồn gốc từ những số sử dụng hơn 1 bit làm ký hiệu điểm nổi tiêu chuẩn.

DPI (viết tắt của dots per inch)

Số chấm trong một inch

ĐƠN VỊ ĐO ẢNH ĐƯỢC SINH RA TRÊN MÀN HÌNH MÁY tính và máy in.

DRAM (viết tắt của dynamic random - access memory)

Bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên động

Thiết bị của bộ nhớ máy tính trong dạng mạch Silicon, thường được sử dụng để bảo đảm sự truy cập tức thì trong bộ nhớ của máy vi tính. Bộ nhớ này xóa nội dung của nó nếu chúng không được đọc và viết lại sau mỗi 2 mili giây. Quá trình này được gọi là sự làm tươi mới bộ nhớ. Bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên này chậm hơn nhưng rẻ hơn SRAM - là bộ nhớ mạch silicon.

Driver

Trình điều khiển

Chương trình điều khiển thiết bị ngoại biên của máy vi tính. Mỗi thiết bị được nối với máy tính cần một chương trình điều khiển riêng. Chương trình điều khiển riêng bảo đảm sự liên lạc giữa máy tính và thiết bị. Ví dụ như nó thường có thể nối nhiều dạng máy in khác nhau, mỗi máy in có một mật mã hoạt động riêng của nó, với loại máy tính giống nhau. ĐIỀU NÀY THỰC HIỆN ĐƯỢC VÌ NHỜ CHƯƠNG TRÌNH DẪN được cung cấp để dịch các lệnh in tiêu chuẩn của máy tính thành các lệnh đặc biệt cần thiết cho mỗi máy.

Dry running

Sự kiểm tra bằng tay

Sự kiểm tra sự tiến triển của các dữ liệu, bằng tay (với ví dụ như giấy và bút chì) một chương trình máy tính trước khi chương trình đó được chạy trên máy tính.

DYP (viết tắt của Desktop publithing)

In bằng máy tính

Dummtnl

Thiết bị đầu cuối không thông minh

Bộ phận không có khả năng xử lý của riêng nó. Nó làm việc như một phương tiện tiếp cận với khối xử lý trung tâm chính.

Dump

Kết suất

Quá trình truyền dữ liệu nhanh chóng đến bộ nhớ ngoài hoặc đến máy in. Nó thường được thực hiện để giúp điều chỉnh các sai sót hay như một phần của quy trình khám phá hư hỏng được thiết kế để bảo đảm sự an toàn cho dữ liệu.

Dvorak key board

Bàn phím dvorak

BÀN PHÍM NĂM NGOÀI CỦA MỘT MÁY ĐÁNH CHỮ BÌNH THƯỜNG (Ở Anh là Qwerty). Trong bàn phím Dvorak các phím thường được sử dụng nhất được xếp ở trung tâm để việc ấn phím được nhanh. Bàn phím QWERTY nguyên được thiết kế cho những người đánh máy chữ chậm để họ không gây ra sự mắc kẹt trên máy đánh chữ cơ học.

Dynamic data exchange (DDE)

Sự trao đổi dữ liệu động. Một dạng giao tiếp xử lý qua lại được sử dụng trong cửa sổ Microsoft, nó bảo đảm sự trao đổi các lệnh và dữ liệu giữa 2 chương trình ứng dụng. Sự trao đổi này được sử dụng chủ yếu cho các dữ liệu trực tiếp từ ứng dụng này sang ứng dụng khác, ví dụ như dữ liệu trải rộng trong bảng báo cáo được xử lý từ. Trong cửa sổ 3.1 sự trao đổi này được nâng cao bằng các vật bỏ sung được nối và gắn vào.

Dynamic link library

Thư viện nối liền kết động

Các tập tin có chức năng thực hiện mà có thể được nạp vào nhu cầu của cửa sổ Microsoft và nối kết tại thời điểm thực hiện. Cửa sổ Microsoft tự nó sử dụng các tập tin này điều khiển bàn phím, ví dụ như chương trình xử lý của cửa sổ sử dụng các tập tin này cho các chức năng như sửa lỗi chính tả và kiểm tra dấu.

Thuật ngữ tin học(E)

EBCDIC

Viết tắt của extended binary coded decimal interchange code.

Mã chuyển đổi thập phân mã hóa nhị phân mở rộng. Mật mã do hãng IBM nghĩ ra, được dùng để lưu trữ và chuyển giao các ký tự số và chữ cái. Nó là một mật mã gồm 8 đơn vị thông tin (8 bit), có khả năng chứa 256 ký tự khác nhau, mặc dù trong đó chỉ có 85 ký tự được xác định trong phiên bản tiêu chuẩn. Nó vẫn còn được dùng trong nhiều máy tính hơn, nhưng ngày nay hầu hết các máy tính nhỏ và máy vi tính sử dụng mật mã ASCII.

Edege connector - Bộ nối cạnh

Phần chuyển tiếp điện được tạo thành bằng cách nối một số vòng kim loại trên một bản mạch in với cạnh của bản và sử dụng chúng để cắm trực tiếp vào ổ cắm điện.

Bộ nối rìa thường được sử dụng để nối bản mạch chính của máy tính với các bản mở rộng cung cấp cho máy tính bộ nhớ phụ hoặc các phương tiện khác.

EDI

(Viết tắt electronic dissemination of information or electronic data interchange): sự phổ biến thông tin bằng điện tử hay sự trao đổi dữ liệu bằng điện tử.

Sự truyền thông tin có tổ chức trong dạng điện tử giữa các hệ thống máy tính trong các tổ chức khác nhau. EDI chủ yếu được dùng để trao đổi thông tin có liên hệ tới hoạt động kinh doanh và để trao đổi quỹ tiền bằng điện tử.

EDP

(Viết tắt của electrically erasable programmable read memory). Bộ nhớ chỉ đọc lập trình xóa được bằng điện.

Bộ nhớ của máy tính có thể ghi các dữ liệu và giữ nó lại một cách không rõ ràng. Các dữ liệu có thể bị xóa đi bởi sự tích điện và dữ liệu mới được ghi lại. Một số bộ nhớ loại này phải được loại bỏ khỏi máy tính, bị xóa và được lập trình lại bằng cách sử dụng một thiết bị đặc biệt. Một số khác, được gọi là bộ nhớ chớp nhoáng, có thể bị xóa bỏ và lập trình lại mà không cần loại bỏ nó khỏi máy tính. Xem EPROM

EFTPOS

(viết tắt của electronic funds transfer at point of sale):

Sự chuyển quỹ tiền bằng điện tử tại điểm bán.

Việc chuyển quỹ tiền từ một tài khoản của ngân hàng này sang ngân hàng khác, bằng các phương tiện điện tử. Ví dụ như một khách hàng gài một tấm thẻ plastic vào bộ phận máy tính tại điểm bán hàng trong một siêu thị, và các đường điện thoại được sử dụng để tự động ghi nợ từ tài khoản ở ngân hàng của khách hàng vào hóa đơn.

EGA

(Viết tắt của enhanced graphics array):

Bộ sắp xếp đồ họa nâng cao. Hệ thống biểu diễn bằng màu, tốt hơn CGA, nó cung cấp 16 màu trên màn hình và một sự giải quyết vấn đề 640 x 350, nhưng không tốt như VGA.

EIS

(Viết tắt của executive information systems):

Hệ thống thông tin điều hành.

Sự ứng dụng của phần mềm mà tách thông tin từ các ứng dụng máy tính của một tổ chức, các tập tin dữ liệu và đưa dữ liệu vào dạng mã việc quản lý đòi hỏi.

Electronic mail or e-mail

Bưu điện điện tử.

Sự ứng dụng cho phép người sử dụng ở trên cùng một chỗ, hoặc ở các vùng khác nhau trên thế giới liên lạc với nhau bằng cách gửi các thông điệp thông qua hộp thư được đặt trong máy tính trong vùng hay ở xa. Các thông điệp thường được đặt trong vùng nhận của bộ nhớ đệm trong máy tính trung tâm cho đến khi chúng được người nhận thu lấy. Các mật mã thường được sử dụng để ngăn chặn sự truy cập không hợp pháp tới các thông điệp được lưu trữ. Tồn tại cả hệ thống chuyển thư điện tử riêng và thư xã hội. Hệ thống công cộng thường được cung cấp bởi công ty truyền thông công cộng hoặc trong hiệp hội với các tập san. Mạng lưới công cộng bao gồm Internet compuserve, ARPAnet và BITnet. Sự giao tiếp giữa các mạng lưới được thực hiện qua các cổng vào.

Electronic publishing

Chế bản điện tử.

Sự xuất bản thông tin thường được xem xét trên màn hình hơn là trên trang in. Các thông tin được thu thập hoặc từ CD-ROM, hoặc từ mạng lưới vùng rộng lớn, từ một cơ sở dữ liệu tách biệt. Các thông tin như vậy phải được nhà xuất bản tổ chức và định dạng nhờ sử dụng các hệ thống như Acrobat và SGML.

Electronics

ĐIỆN TỬ HỌC

Một nhánh của Khoa học liên quan đến sự phát ra các điện tử từ các chất dẫn được và chất bán dẫn, đến sự hoạt động tiếp theo sau của các điện tử này và đến việc chế tạo các thiết bị điện tử. Thiết bị điện tử đầu tiên là đèn điện tử hay ống chân không, trong đó các điện tử chuyển động trong chân không, và dẫn đến các phát minh như radio, tivi, radar và máy tính kỹ thuật số. Sự thay thế của các đèn điện tử bằng các transistor khá nhỏ và đáng tin cậy vào năm 1948 đã mở ra cuộc cách mạng trong sự phát triển ngành điện tử. Các thiết bị điện tử hiện đại trên các mạch điện, các lát tinh thể rất mỏng được hàng chục ngàn hợp phần điện tử.

Bằng cách sử dụng các thiết bị ở trạng thái rắn như mạch điện, các mạch điện tử hết sức phức tạp có thể được chế tạo ra, dẫn đến sự phát minh ra đồng hồ hiện số, máy tính bỏ túi, máy vi tính hùng mạnh và bộ xử lý từ.

E-mail

(Viết tắt của electronic mail). Bưu điện điện tử.

EMS

(Viết tắt của expanded memory specification). Bộ nhớ mở rộng.

Emulator

Bộ nhớ phông

Chi tiết của phần mềm hoặc phần dẻo cho phép một thiết bị bắt chước chức năng của thiết bị khác. Phần mềm mô phỏng thường được dùng để cho phép một máy tính thực hiện những chương trình được viết cho máy khác.

Encapsulated postScript (EPS)

Dạng tập tin bằng hình vẽ được dùng bởi Post Script. Nó là một tập tin PostScript với cấu trúc đặc biệt được thiết kế để sử dụng bởi các ứng dụng khác.

Encryption

Sự mật hóa

Việc bảo đảm sự an toàn của dữ liệu bằng cách mã hóa dữ liệu sao cho nó vô nghĩa với những người không được quyền sử dụng mà không có phần mềm giải mã cần thiết. Hai kỹ thuật được sử dụng rộng rãi nhất là DES (data Encryption Standart: tiêu chuẩn mã hóa dữ liệu) và RSA (sự viết tắt dựa trên tên của người phát minh).

End user

Người, bộ phận sử dụng cuối chương trình máy tính

ĐẶC BIỆT NÓ CHỈ MỘT NGƯỜI NÀO ĐÓ SỬ DỤNG một chương trình để thực hiện một công việc (như tính toán hay chơi trò chơi trên máy tính) hơn là chỉ người viết ra chương trình.

EPROM

(Viết tắt của erasable programmable read - only memory). Bộ nhớ ROM xóa được và lập trình được. Thiết bị nhớ của máy tính trong dạng vi mạch điện tử mà có thể ghi các dữ liệu và giữ nó lại một cách không rõ ràng. Các dữ liệu có thể bị xóa bỏ. Khi phơi nó ra ánh sáng cực tím, và dữ liệu mới lại được ghi. Các dạng

khác của vi mạch điện tử của bộ nhớ máy tính là ROM (bộ nhớ chỉ có thể đọc được) PROM (bộ nhớ chỉ đọc được, có thể lập trình được) và RAM (bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên). Xem EEPROM.

EPS

(Viết tắt của electronic randomnumber indicator equipment)

Thiết bị biểu thị số ngẫu nhiên bằng điện tử. Máy được trạm nghiên cứu thuộc Tổng cục Bưu điện Anh thiết kế và chế tạo để chọn một dãy số 9 chữ số ngẫu nhiên để xác định người thắng giải trong xổ số quốc gia.

Error

Lỗi hoặc sự hư hỏng

Sai sót hoặc sự hư hỏng trong phần mềm hoặc trong phần của người sử dụng mà làm cho chương trình ngừng thực hiện hoặc sinh ra các kết quả không mong đợi. Các lỗi của chương trình được loại trừ, trong một chuỗi các quy trình kiểm tra ban đầu của người lập trình, nhưng một số lỗi vẫn còn lại trong hầu hết các chương trình. Tất cả các hệ điều hành của máy tính được thiết kế để sinh ra các thông điệp báo lỗi (trên màn biểu diễn, hoặc trong một tập tin hỏng) vào bất cứ lúc nào mà một lỗi được phát hiện, nó báo rằng lỗi đã xảy ra và các khả năng dự đoán nguyên nhân gây lỗi.

Các lỗi có thể được nhóm thành vài dạng. Lỗi về cú pháp gây ra do việc sử dụng dạng ngôn ngữ lập trình không chính xác. Lỗi về sự hợp lý là sai sót trong khi lập trình. Lỗi do thực hiện gây ra do sự kết hợp của các dữ liệu mà người lập trình không liệu trước. Một lỗi do vận hành tiêu biểu gây ra do việc cố gắng chia một số cho số 0. Các máy tính được thiết kế để làm việc với một tập hợp, các số trong một mức độ chính xác được cho trước. Nhiều lỗi bị gây ra do sự giới hạn này. Một lỗi vượt giới hạn xuất hiện khi số quá lớn để máy tính xử lý với nó; Sót lỗi do làm tròn số bị gây ra do sự cần thiết phải làm tròn số một số thập phân.

Error detection

Sự khám phá lỗi

Kỹ thuật cung cấp một chương trình để phát hiện các dữ liệu không đúng. Phương pháp thường gặp là thêm một chữ số kiểm tra vào một mã quan trọng, như các số đếm và các mật mã tạo thành. Chữ số được chọn sao cho mật mã phù hợp với quy tắc rằng chương trình có thể thay đổi. Một kỹ thuật khác liên quan đến việc tính tổng của mỗi trường hợp của chi tiết riêng của dữ liệu, và lưu trữ nó tạo nơi kết thúc của dữ liệu. Sự phát triển lỗi cũng được dùng trong việc truyền dữ liệu bằng cách dùng các modem.

Error message

Thông báo lỗi

Thông báo được máy tính tạo ra để báo cho người sử dụng biết rằng có một lỗi đã xuất hiện.

Executable file

Tập tin khả thi

Tập tin, luôn là một chương trình của một số dạng, nó có thể được thực hiện trực tiếp bởi một máy tính. Tập tin sẽ được sinh ra từ chương trình nguồn bởi một bộ phận lắp ráp hay thu thập tin. Vì thế nó sẽ không được mã hóa trong ASCII và sẽ không thể đọc được như một văn bản trên hệ MS-DOS các tập tin thực hiện được có phần mở rộng .EXE hay .COM

Execution error or run - time error

Lỗi thực hiện

Lỗi bị gây ra do sự kết hợp của các dữ liệu mà người lập trình không dự đoán trước.

Expanded memory

Bộ nhớ mở rộng

Bộ nhớ phụ trong máy tính dựa trên MS-DOS, thường được lắp trên một bản bộ nhớ mở rộng. Bộ nhớ mở rộng đòi hỏi một bộ phận quản lý nó nhằm tạo sự tiếp cận tới số bộ nhớ giới hạn tại một thời điểm bất kỳ,

và nó chậm hơn bộ nhớ phụ. Phần mềm có thể chạy cả MS-DOS và Windows để mô phỏng bộ nhớ mở rộng cho những ứng dụng đòi hỏi nó.

Expansion board or expansion brand card

Bản mở rộng

Bản mạch in mà có thể được gài vào máy tính để tăng cường các khả năng của chúng (ví dụ như tăng bộ nhớ của chúng) hoặc để thêm các phương tiện (ví dụ như hình ảnh)

Expert system

Hệ thống chuyên gia

Chương trình máy tính để đưa ra lời khuyên (như các dự đoán sự suy yếu hay giải thích các luật) mà kết hợp kiến thức từ những tinh hoa của con người. Nó là một dạng của hệ thống dựa trên cơ sở kiến thức chứa các quy luật mà có thể được áp dụng để tìm lời giải cho một vấn đề. Nó là một dạng của trí thông minh nhân tạo.

Export

Xuất

ĐẦU RA CỦA MỘT TẬP TIN TRONG DẠNG KHÁC MÀ TỪ ĐÓ nó được sử dụng bởi các ứng dụng hiện hành. Ví dụ như chương trình xử lý từ chạy trên máy tính kiểu Apple Macintosh có thể có phương tiện để lưu trữ một tập tin trên đĩa mềm trong dạng có thể đọc được bởi chương trình xử lý từ chạy trên máy tính cá nhân IBM.

Extended memory

Bộ nhớ mở rộng

Bộ nhớ trong hệ dựa trên MS-DOS trên một byte mà DOS trợ giúp. Bộ nhớ mở rộng không thể hiểu được hệ điều hành và nó đòi hỏi bộ phận quản lý bộ nhớ mở rộng. Windows và các ứng dụng của Windows đòi hỏi có bộ nhớ phụ.

Thuật ngữ tin học (F)

FAT

Viết tắt của file allocation table. Bảng định vị tệp.

fax - fax

(tên thường gọi của facsimile transmission hay telefax)

Sự truyền ảnh qua đường viễn thông, thường là mạng điện thoại. Khi được đặt vào máy fax, ảnh gốc được quét bởi một thiết bị truyền và được biến đổi thành các tín hiệu mật mã đi qua đường điện thoại đến máy nhận fax, ở đó ảnh được tạo thành là bản sao của gốc. Các tấm hình cũng như văn bản in và bản vẽ đều có thể gửi đi được. Sự truyền đi xảy ra ở mức 4800 hay 3600 bit đơn vị thông tin trong một giây.

FDDI

(Viết tắt của fibre - optic digital device interface):

Thiết bị nối dùng sợi cáp quang kỹ thuật số.

Dãy các mạng thủ tục, được Viện tiêu chuẩn quốc gia Hoa Kỳ dựng lên, liên quan đến các mạng lưới tốc độ cao sử dụng sợi cáp quang. FDDI hỗ trợ việc truyền dữ liệu với mức độ lên tới 100 Mbps và được đưa vào trong nhiều nơi để thay thế cho Ethernet. FDDI không chỉ cho phép truyền một số lớn dữ liệu, ví dụ như các bức tranh màu, mà còn có thể truyền dữ liệu âm thanh và hình ảnh.

Feasibility study

Sự nghiên cứu tính khả thi

Sự nghiên cứu ban đầu được xúc tiến bởi hệ thống phân tích xem xét các cách làm cho hệ thống máy tính có hiệu lực. Giá cả và lợi nhuận thích hợp của hệ thống được dự đoán trước, và đã từng là cơ sở để quyết định tính khả thi của hệ thống.

Feedback

Hồi tiếp

Nguyên tắc chung mà theo đó các kết quả được sinh ra trong một phản ứng đang xảy ra trở thành các yếu tố trong sự thay đổi phản ứng; sự phản hồi âm là nguyên tắc được sử dụng trong các hệ thống tự điều khiển, từ máy điều nhiệt đơn giản và máy điều tốc có động cơ chạy bằng hơi nước đến các máy công cụ điều khiển tự động bằng máy tính. Hệ thống điều khiển được máy tính hóa hoàn toàn, trong đó không có sự can thiệp của người vận hành, được gọi là hệ thống phản hồi vòng kín. Hệ thống mà còn phụ thuộc vào các tín hiệu điều khiển từ người vận hành được gọi là hệ thống phản hồi vòng mở.

Fetch - execute cycle or processing cycle

Chu kỳ chuyển tải thực hiện hay chu kỳ xử lý.

Chu kỳ hai pha được khối điều khiển trung tâm của máy tính sử dụng để xử lý chỉ dẫn trong chương trình. Trong ba chuyển tải, sự chỉ dẫn chương trình kế tiếp được truyền từ bộ nhớ truy tìm tức thời của máy tính đến bộ phận ghi chỉ dẫn. (Vùng nhớ đã giữ những lời chỉ dẫn trong khi nó đang được thực hiện). Trong pha thực hiện, sự chỉ dẫn được mã hóa và tuân theo. Quá trình này được lặp lại trong vòng tiếp theo.

fibre optics

Sợi quang

Một nhánh của vật lý liên quan với sự truyền ánh sáng và ảnh qua các sợi thủy tinh hoặc nhựa tổng hợp được gọi là sợi quang. Sợi cáp quang được sử dụng rộng rãi trong mạng FDDI và các hệ thống viễn thông.

Field

Trường dữ liệu

Chi tiết xác định của dữ liệu, thường của một dạng ít xác định. Trường dữ liệu thường là một phần của tài liệu là một phần của tập tin.

Field length check

Sự kiểm tra theo độ dài trường dữ liệu

Sự kiểm tra hiệu lực trong đó các ký tự trong một trường dữ liệu đầu vào được tính đến để bảo đảm rằng một số chính xác các ký tự đã được đưa vào. Ví dụ như một trường dữ liệu ngày tháng có 6 con số có thể được kiểm tra để chắc chắn rằng nó chứa chính xác 6 chữ số.

Fifth - generation computer

Máy tính thế hệ thứ năm

Dạng máy tính mới được mong đợi, dựa trên công nghệ vi điện tử nổi bật với tốc độ tính toán cao và sự xử lý song song. Sự phát triển của kỹ thuật tích phân với mức độ lớn mà có thể đặt nhiều mạch vi điện tử vào trong các mạch xử lý hơn là khả năng hiện thời và sự phát triển trong thiết kế phần mềm và phần cứng có thể tạo ra các máy tính hùng mạnh hơn những máy đang được sử dụng.

File

Tập tin

Một tập hợp các dữ liệu hay một chương trình được lưu trữ trong bộ nhớ ngoài của máy tính (ví dụ như trên đĩa). Các tập tin dữ liệu thường là tập hợp của các tài liệu, mỗi tài liệu có một số thường dữ liệu cho các chi tiết dữ liệu xác định. Ví dụ như tập tin về một nhóm học sinh có thể có một tài liệu cho mỗi đứa trẻ, với 5 trường dữ liệu trong mỗi tài liệu, lưu trữ (1) họ; (2) tên; (3) tên hoặc số nhà; (4) tên đường; (5) thành phố. Ví dụ như để tìm xem những đứa trẻ nào sống trên cùng một đường, ta sẽ nhìn vào trường dữ liệu 4.

File access

Sự truy cập tập tin

Cách thức trong đó các tài liệu trong tập tin được lưu trữ, gọi ra hoặc cập nhật hóa bởi máy tính. Có 4 dạng sắp xếp tập tin chính, mỗi dạng cho phép một cách truy cập tài liệu khác nhau. Các tài liệu trong tập tin chuỗi không được lưu trữ theo một thứ tự riêng, vì vậy một tài liệu xác định có thể được truy cập chỉ bằng cách đọc qua tất cả các tài liệu trước nó. Các tài liệu trong tập tin có trình tự được lưu trữ theo sự tương ứng với trường giải đáp và máy tính có thể dùng các kỹ thuật thăm dò để truy cập một tài liệu xác định. Tập tin có trình tự được chỉ số hóa có các chỉ số ghi vị trí của mỗi khối tài liệu và được thiết lập và cập nhật hóa với tập tin đó. Tập tin truy cập trực tiếp chứa các tài liệu mà có thể truy cập trực tiếp của các tài liệu mà có thể truy cập trực tiếp bằng máy tính.

File allocation table (FAT)

Bảng phân phối tập tin

Bảng được hệ điều hành sử dụng đề nghị để ghi sự sắp xếp vật chất của các tập tin trên đĩa. Như kết quả của sự phân đoạn các tập tin có thể được tách thành nhiều phần đặt trong các vị trí khác nhau trên đĩa.

File generation

Phiên bản của tập tin

Phiên bản xác định của một tập tin. Khi tập tin được cập nhật hóa, một bản mới thiết lập, chứa chính xác những thông tin hiện đại.

Bản cũ của tập tin thường sẽ được lưu trữ để cung cấp dữ liệu trong những trường hợp mà bản mới của tập tin bị mất hoặc bị hư hỏng.

File merging

Sự nối các tập tin

Sự kết hợp hai hay nhiều tập tin theo thứ tự chuỗi thành một tập tin có thứ tự.

File searching

Sự thăm dò tập tin

Sự khám xét bộ nhớ của máy tính để tìm tập tin (thường trong bộ nhớ đệm)

File server

Máy phục vụ tập tin

Máy tính trên một mạng lưới mà điều khiển (và thường lưu trữ) các dữ kiện được máy tính khác trên mạng lưới sử dụng.

File sorting

Sự sắp xếp tập tin trong chuỗi

File transfer

Sự chuyển tập tin

Sự chuyển tập tin (ví dụ như các dữ liệu được lưu trên đĩa) từ một máy này sang máy khác, các máy phải được nối kết vật lý với nhau (ví dụ như bởi một đường điện thoại thông qua một modem) và cả hai phải đang chạy phần mềm truyền thông thích hợp.

File updating

Sự cập nhật hóa tập tin

Sự xem xét lại và thay đổi các tài liệu trong tập tin để chắc chắn rằng thông tin mà chúng chứa là chính xác và hợp thời. Ba quá trình cơ bản liên quan đến nó là thêm các tài liệu mới vào, xóa các tài liệu hiện có đi và bổ sung các tài liệu hiện có.

Filter

Chương trình truyền dữ liệu

Các chương trình này thường được sử dụng khi dữ liệu đi ra từ một chương trình ứng dụng lại được đưa vào một chương trình khác đòi hỏi một dạng dữ liệu khác. Ví dụ như các tập tin được chuyển giữa 2 chương trình xử lý khác nhau được thực hiện qua hoặc chương trình chuyên tiếp đầu ra được cung cấp bằng chương trình một hoặc đầu vào được cung cấp bằng chương trình thứ 2. Một công dụng khác là mở rộng cấu trúc mật mã làm đơn giản bàn phím đưa vào, thành dạng dài hơn bị đòi hỏi bởi các tiêu chuẩn như SGML (Ngôn ngữ tổng quát tiêu chuẩn).

Firmware

Phần mềm

Chương trình máy tính được chứa cố định trong các mạch điện tử ROM (bộ nhớ chỉ đọc được) của máy tính, trái với chương trình mà được đọc từ bộ nhớ ngoài khi nó được cần đến.

Fixed point notation

Sự ký hiệu bằng điểm cố định

Hệ thống trong đó các số được biểu diễn bằng cách sử dụng một tập tin của chữ số với dấu phẩy thập phân luôn ở vị trí chính xác của nó. ĐỐI VỚI NHỮNG SỐ QUÁ LỚN VÀ SỐ QUÁ NHỎ HỆ THỐNG NÀY ĐÒI HỎI RẤT NHIỀU CHỮ SỐ. ĐỘ LỚN CỦA CÁC SỐ CÓ thể biểu diễn thực hiện được theo cách này bị giới hạn bởi dung tích của máy tính, và vì thế ký hiệu dấu di động thường hay được dùng hơn.

Flag Cờ

Vật chỉ thị có thể hiện ra hoặc mất đi để làm hiệu cho biết một điều kiện riêng nào đó là đúng hay không. Ví dụ như điểm cuối của tập tin có được chạm tới hay không, hoặc một lỗi vượt quá có xuất hiện hay không. Vật chỉ thị phụ này thường có dạng của một chữ số nhị phân đơn, hoặc bit (0 hoặc 1)

Flash memory

Bộ nhớ nhanh.

Một dạng của bộ nhớ EEPROM có thể bị xóa đi và lập trình lại mà không cần lấy ra khỏi máy tính.

Flight simulator

Vật mô phỏng chuyến bay

Thiết bị luyện tập của phi công được điều khiển bằng máy tính, chứa một buồng lái nhân tạo được đặt trên các chân thủy lực, mô phỏng các điều kiện của một chuyến bay của chiếc máy bay thực. Ngoài ra, đó là chương trình máy tính tạo ra sự biểu diễn tương tự trên màn hình.

Floating - point notation

Ký hiệu bằng điểm di động

Hệ thống ký hiệu trong đó các số được biểu diễn bằng các phân số thập phân và số mũ. Ví dụ như trong sự biểu diễn bằng dấu di động, số 123.000.000.000 sẽ được biểu diễn 1,123 (phân số hay định trị) và 12 (số mũ). Số mũ là lũy thừa bậc 10 mà phân số phân được nhân lên để đạt được giá trị thực của số. Trong cách khác, 123.000.000.000, có thể được biểu diễn bằng $0,123 \times 10^{12}$. Trong tính toán, sự biểu diễn bằng dấu di động tạo điều kiện cho chương trình làm việc được với các số quá lớn và số quá nhỏ mà chỉ sử dụng vài chữ số. Tuy nhiên, nó chậm hơn sự biểu diễn bằng dấu cố định và chịu các lỗi làm tròn số.

Floppy disc

ĐĨA MỀM

Dụng cụ lưu trữ dữ liệu này hay thông tin chứa 1 đĩa linh động, nhẹ được BAO TRONG TẦM NHỰA TỔNG HỢP. ĐĨA MỀM ĐƯỢC ĐẶT trong ổ đĩa, ở đó nó quay với tốc độ cao. Dữ liệu được ghi theo các từ tính trên một hay cả hai mặt đĩa. Ngày nay đĩa mềm được sử dụng rộng rãi trên máy vi tính, thường có đường kính 13,13 cm (5,25in) hoặc 8,8 cm (3,5 in) và chứa khoảng 0,5-2 megabyte, phụ thuộc vào kích thước đĩa, phương pháp ghi và đĩa có một hay 2 mặt được sử dụng.

ĐĨA MỀM KHÔNG ĐẮT, VÀ ĐỦ NHE ĐỂ GỖI ĐƯỢC QUA buru điện, nhưng có tốc độ truy cập chậm hơn và dễ vỡ hơn đĩa cứng.

Floptical disc

ĐĨA QUANG HỌC TẮY XÓA ĐƯỢC.

ĐĨA NÀY CẦN MỘT Ổ ĐĨA ĐẶC BIỆT, NHƯNG MỘT SỐ Ổ đĩa như vậy cũng có thể chấp nhận các đĩa mềm tiêu chuẩn 3,5 in.

Flow chart

Sơ đồ

Biểu đồ được sử dụng để chỉ các đường đi có thể có mà dữ liệu có thể đi qua một hệ thống hay chương trình.

Sơ đồ hệ thống, hay sơ đồ dữ liệu, được dùng để mô tả dòng dữ liệu chạy qua hệ thống xử lý dữ liệu hoàn toàn, các ký hiệu hình vẽ khác nhau biểu diễn các phép thực hiện liên quan và các dụng cụ đầu vào, đầu ra và lưu trữ khác nhau được yêu cầu. Sơ đồ chương trình được dùng để mô tả dòng dữ liệu chạy qua một chương trình máy tính riêng, chỉ ra thứ tự chính xác của các bước được thực hiện bởi chương trình đó để xử lý dữ liệu các ký hiệu hình vẽ khác nhau được sử dụng để biểu diễn dữ liệu đầu vào và đầu ra, các kết luận, sự phân nhánh.

Font or fount

Kiểu chữ, phong chữ

Tập hợp toàn bộ các ký tự biểu diễn hoặc được in. Có cùng một kiểu chữ KÍCH THƯỚC VÀ KIỂU DẠNG (ĐẬM, NGHIÊNG, GẠCH ĐUỐI...). Ở Anh, kích thước phong chữ được đi bằng các điểm, một điểm khoảng 0,3 mm.

Các phong chữ được sử dụng trong máy tính có 2 dạng chính: dạng chấm và dạng đường nét. Phong chữ dạng chấm được lưu trữ trong bộ nhớ máy tính như một sự sắp xếp chính xác của các ảnh điểm hay các chấm in cần thiết tạo thành các ký tự trong một kích thước riêng trên màn hình hoặc máy in, các phong chữ dạng đường nét được lưu trong bộ nhớ của máy tính như một tập hợp của các lệnh vẽ nên các đường tròn, đường thẳng và đường cong mà tạo thành đường nét của mỗi ký tự. Chúng cần cho một máy tính hùng mạnh vì mỗi ký tự được sinh ra riêng biệt từ một tập hợp các chỉ dẫn và những điều này yêu cầu sự tính toán đáng kể.

Các phong chữ dạng chấm trở nên rất rời rạc khi xuất hiện nếu chúng được phóng to và đòi hỏi có một tập hợp các chấm riêng biệt cho mỗi kích thước phong chữ. Ngược lại phong chữ dạng đường nét có thể vẽ tỉ lệ được với mọi kích thước và vẫn duy trì hình dạng như nhau.

Foot print

Chân máy

Vùng trên bàn hoặc sàn nhà cần thiết cho một máy tính hay các thiết bị khác.

Formatting

Viết ngắn của disc formatting hay text formatting (định dạng đĩa hay định dạng văn bản)

Fortran

(Viết tắt của formula transtation):

Ngôn ngữ Fortran.

Ngôn ngữ lập trình máy tính có mức độ cao thích hợp với việc tính toán HỌC VÀ KHOA HỌC. ĐƯỢC

TRIỂN KHAI NĂM 1956 NÓ LÀ một trong những ngôn ngữ sớm nhất vẫn còn được sử dụng. Một phiên bản gần đây, fortran 90 đang được dùng trên các máy tính song song cao cấp. Basic chịu ảnh hưởng mạnh bởi FORTRAN và giống nhau ở nhiều cách.

Fourth - generation language (4GL)

Ngôn ngữ thế hệ thứ 4

Một dạng ngôn ngữ lập trình được thiết kế cho việc lập trình ứng dụng nhanh chóng nhưng thường thiếu khả năng điều khiển các phần riêng của máy tính. Ngôn ngữ như vậy cung cấp các đường dễ dàng của các màn hình thiết kế và tường thuật.

Fragmentation

Sự phân đoạn

Sự phá vỡ các tập tin thành các mẫu tin được lưu trữ trên các phần khác nhau của đĩa. Hệ điều hành sẽ lưu các tập tin theo cách này để sử dụng được tối đa khoảng trống của đĩa. Mỗi mẫu tin chứa một điểm chỉ nơi mà mẫu tin tiếp theo được lưu. Bảng phân phối tập tin giữa các tài liệu của mẫu tin học. Tuy nhiên, sự phân đoạn làm chậm việc truy cập tập tin. Có thể nối lại tập tin bằng cách sao chép tập tin. Thêm nữa, các chương trình nối tập tin cho phép nối các đĩa mà không cần sao chép tập tin ở một dụng cụ lưu trữ thứ 2.

Front-end processor

Máy tính nhỏ được dùng để phối hợp và điều khiển sự truyền thông tin giữa dàn máy tính lớn và các thiết bị đầu vào và đầu ra của nó.

FPT

Viết tắt của file transfer protocol

Function

hàm số

Phần nhỏ của chương trình, nó đáp ứng một giá trị xác định. Ví dụ như căn bậc 2 của một số xác định, hay thời hạn hiện hành. Hầu hết các ngôn ngữ lập trình gồm một số các hàm số. Một hàm số có một hay nhiều đối số (các giá trị mà trên đó hàm số thực hiện).

Function key

Phím chức năng

Phím trên bàn phím mà khi được ấn xuống nó tạo ra một công việc được định trước, như kết thúc một chương trình.

Functional programming

Lập trình hàm số

Sự lập trình dựa trên sự định nghĩa của các hàm số. Có rất ít ngôn ngữ lập trình hàm số, HOPE mà ML đang được dùng khá rộng rãi, mặc dù nhiều ngôn ngữ tiện lợi (như ngôn ngữ C) làm tăng cường việc sử dụng hàm số.

Fuzzy logic

Sự suy luận lập lò

Một dạng biểu diễn kiến thức phù hợp với các khái niệm (như nóng hoặc ôn ào) mà không thể định nghĩa chính xác được nhưng phụ thuộc trên các điều kiện của nó. Ví dụ như sự phán xét về nước có thể được mô tả là quá nóng hoặc quá lạnh, phụ thuộc vào đó được sử dụng để rửa mặt hay để pha trà.

Các ý định trung tâm của sự suy luận lập lò là xác suất của tập hợp các hội viên. Ví dụ như ngụ ý chỉ một người cao 5,9 phút, câu hỏi người này cao (hoặc người này là thành viên của nhóm những người cao) có thể đúng 70% nếu người đó là đàn ông, đúng 85% nếu người đó là đàn bà. Sự suy luận lập lò vận hành các thiết bị được máy tính hóa tới các suy luận giống con người hơn, dựa vào các thông điệp phức tạp từ các bàn điều khiển và bộ cảm ứng của chúng.

Thuật ngữ tin học (G)

Gate: Cách ngắn gọn của logic gate

Gate logic: xem logic gate

Gateway: Giao dịch giữa 2 vùng mạng lưới rộng

Generation

Sự phát sinh, thế hệ.

Giai đoạn phát triển trong máy tính điện tử hay một lớp ngôn ngữ lập trình. Thuật ngữ này chỉ một lớp ngôn ngữ hơn là một thứ tự thời gian, đó là mật mã (thế hệ thứ 1); ngôn ngữ mức độ thấp (thế hệ thứ 2), và ngôn ngữ mức độ cao như BASIC và PASCAL (thế hệ thứ 3)

Geographical information system (GIS)

Hệ thống thông tin đại lý.

Phần mềm ứng dụng tạo khả năng hình tượng hóa và thao tác có dữ liệu về không gian và liên kết các dữ liệu này với các thông tin khác như các tài liệu của khách hàng.

gigabyte

Giabyte

ĐƠN VỊ CỦA DUNG TÍCH BỘ NHỚ, BẰNG 1.024 MEGABYTE. NÓ cũng được dùng với nghĩa ít chính xác hơn để chỉ 1.000 tỷ byte.

GIGO

(Viết tắt của garbage out)

Biểu thức được dùng trong tính toán để nhấn mạnh rằng dữ liệu đầu vào không chính xác sẽ dẫn đến dữ liệu đầu ra cũng không chính xác.

Gis

(Viết tắt của geographical information system)

Global variable

Biến số chung

Biến số mà có thể truy cập được bởi sự chỉ dẫn chương trình nào đó.

grandfather - father - son system

Hệ thống ông-cha-con

Cách thức bảo đảm sự an toàn của dữ liệu bằng cách lưu trữ 3 phiên bản mới nhất của một tập tin chính, được gọi là thế hệ ông, cha và con của tập tin.

Graphic file format

Dạng tập tin bằng hình vẽ

Dạng mà trong đó các hình ảnh được lưu và vận chuyển. Có 2 dạng chính, hình mà trong đó ảnh được lưu trữ dạng chấm, và hình vectơ, trong đó ảnh được lưu nhờ sử dụng các công thức hình học. Có nhiều dạng khác nhau, một số trong đó được dùng bởi các máy tính chuyên biệt, các hệ điều hành hoặc các ứng dụng. Một số dạng sử dụng tập tin dạng nén, đặc biệt những dạng mà có thể thực hiện nhiều hơn một màu.

Common graphic file formats

Các dạng tập tin hình vẽ thường gặp

Dạng chú giải

AI dạng minh họa Adobe, tập hợp con của EPS

BMP Dạng chấm Windows

COR Dạng vectơ coreldraw (chương trình bằng hình vẽ)

CGM Tập tin hình ảnh của máy tính: dạng vectơ tiêu chuẩn DXF Dạng vectơ, được thiết lập bởi Autodesk, được hầu hết các hệ thống CAD sử dụng

EPS Chương trình Post Script: dạng vectơ với TIFF hoặc PICT

GEM dạng vectơ được sử dụng bởi GEM GUI

GIF dạng chấm được dùng bởi CompuServe và các bảng khác

HPGL Ngôn ngữ hình ảnh Hewlett - Packard (tập tin mở rộng); dạng vectơ

IGES Tiêu chuẩn ANSI đối với các mô hình 3 chiều (vectơ)

PCX, dạng chấm, được zsoft nghĩ ra cho máy tính

PCC cá nhân paintbrush, ngày nay được sử dụng rộng rãi: pcx là dạng trang đầy và pcx là dạng bị cắt xén.

PIC File Picture Lotus: tập tin tranh, dạng vectơ

PICT dạng vectơ của Apple Macintosh (sự mở rộng tập tin)

PIF dạng vectơ của IBM

TIFF dạng chấm: dạng tiêu chuẩn. Tuy nhiên, lưu ý rằng có các đặc trưng khác nhau của TIFF

WMF Format Metafile Windows: dạng vectơ được dùng để trao đổi các hình ảnh giữa các ứng dụng của Windows

WPG Word perfect Graphics Format: dạng vectơ

Graphical user interface (GUI)

Giao diện người sử dụng đồ họa

Một dạng của giao diện giữa người sử dụng trong đó các chương trình và tập tin xuất hiện như các biểu tượng (tranh nhỏ). Sự lựa chọn của người sử dụng được chọn từ các danh mục, và dữ liệu được biểu diễn trong cửa sổ, mà người thực hiện có thể sử dụng thiết bị trỏ. Người thực hiện có thể thao tác trong nhiều cách khác nhau, tiêu biểu là bằng con chuột để chọn lựa và khởi đầu các hoạt động. So sánh với giao diện dùng lệnh.

Khái niệm của GUI được đưa ra bởi công ty xerox trong những năm 1970, được phổ biến với các máy tính Apple Macintosh trong những năm 1980 và ngày nay có thể có trên nhiều dạng máy tính - hầu hết đều

đáng chú ý như Windows hệ điều hành của máy vi tính cá nhân IBM được công ty phần mềm Microsoft đưa ra.

Graphics

Xem Computer graphics. Giao diện người sử dụng đồ họa

Graphics table or bid pad

Bản vẽ đồ họa

Thiết bị đầu vào trong đó có một con trỏ hay đầu tên được chuyển động nhờ tay điều khiển trên một bề mặt phẳng. Máy tính có thể giữ đường vị trí của đầu tên, vì thế làm cho người thực hiện có thể đưa bản vẽ hay biểu đồ vào máy tính.

Bản vẽ đồ họa thường được sử dụng với một dạng bị che phủ đối với người sử dụng đến các vạch chỉ vị trí mà có quan hệ với bộ phận ghi trong máy tính.

Graph plotter

ĐỒ THỊ, BIỂU ĐỒ

Greeking

Phương pháp được dùng trong việc in và hệ thống soạn trang khác để biểu diễn trên màn hình các dạng kích thước sau này (thường được xác định bởi người sử dụng). Khá hơn các ký tự hiện có được biểu diễn, người ta sử dụng hoặc thanh xám hoặc các ký hiệu hình vẽ. Phương pháp này thường được áp dụng khi đòi hỏi sự nén trang.

Grey scales

Thang độ xám

Mỗi chấm trên hình chấm được biểu diễn bởi một số bit và có thể có các bóng xám khác nhau. So sánh với sự run run khi các bóng được mô phỏng bằng cách thay đổi mật độ và hình mẫu các chấm đen trên nền trắng đen.

Groupware

Phần mềm nhóm

Phần mềm ứng dụng dùng cho các nhóm người có mặt làm việc với nhau trên một mạng lưới để phối hợp và tổ chức hoạt động của họ. Phần mềm như vậy thường bao gồm các phương tiện bưu điện điện tử và các chương trình hẹn giờ.

Thuật ngữ tin học (H)

Hacking

Sự truy cập máy tính mà không được phép, với mục đích giải trí hoặc ác tâm hoặc mục đích gian lận. Những người này thường dụng máy vi tính và đường điện thoại để đạt được sự truy cập. Thuật ngữ này đã được dùng để chỉ việc sử dụng phần mềm cho sự tự giáo dục hoặc thường thức, không cần thiết phải liên quan với sự truy cập không được phép.

Handshake

Hợp tác

Sự trao đổi các tín hiệu giữa hai thiết bị mà thiết lập các kênh truyền thông và các nghi thức cần thiết để gửi và nhận dữ liệu.

Hard copy

Bản sao cứng

ĐẦU RA CỦA MÁY TÍNH ĐƯỢC IN TRÊN GIẤY TẠO THÀNH một tài liệu cố định

Hard disc

đĩa cứng

Dụng cụ lưu trữ dữ liệu hoặc thông tin, thường chứa một đĩa kim loại được phủ một lớp vật liệu từ tính. Dữ liệu được đọc đĩa và được ghi VÀO ĐĨA NHỜ Ổ ĐĨA. ĐĨA CỨNG CÓ THỂ ĐƯỢC CỐ định vĩnh cửu trong ổ đĩa hoặc trong dạng chồng đĩa mà có thể chứa tới GIGABYTE. ĐĨA NHỎ NHẤT ĐƯỢC BÁN HIỆN NAY LÀ 40 hoặc 80 megebyte.

Hard - sectored disc

ĐĨA CỨNG MỘT VÙNG

ĐĨA MỀM TRONG ĐÓ SỰ ĐỊNH DẠNG ĐƯỢC ĐỊNH RÕ theo cách vật lý. Thường các vùng được đánh dấu bởi các lỗ gần trục đĩa. Hệ thống này bây giờ không còn dùng nữa.

Hardware

Phần cứng

Các thành phần cơ học, điện và điện tử của một hệ thống máy tính, khác với các chương trình khác nhau là thành phần cấu thành phần mềm.

Phần cứng được kết nối với máy vi tính có thể bao gồm sự cung cấp điện năng và vỏ bảo vệ máy cho các bộ phận xử lý của nó. Các bản mạch điện, màn hình, ổ đĩa, bàn phím và máy in.

Hash total

Tổng kiểm tra

Sự kiểm tra trong đó tổng điều khiển vô nghĩa được tính bằng cách thêm các số liên quan với tập hợp các tài liệu. Tổng kiểm tra được thực hiện mỗi khi dữ liệu được đưa vào để chắc chắn rằng không một lỗi nào được tạo ra.

HC

Viết tắt của human - capital interaction

Hertz

hec

ĐƠN VỊ TẦN SỐ (KÝ HIỆU HZ) TRONG HỆ SI (SỐ LẦN lặp lại của một sự xuất hiện đều đặn trong một giây). Tốc độ đồng hồ của máy tính thường được đo bằng megahec (MHz).

Heuristics

Suy nghiệm

Quá trình mà theo đó chương trình cố gắng hoàn thiện hoạt động của nó bằng cách học từ chính kinh nghiệm của nó.

Hexadecimal number system

Hệ đếm 16 số

Hệ thống số với cơ số 16 được sử dụng trong tính toán. Trong hệ này các số thập phân 0-15 được biểu diễn bằng các ký tự 0 đến 9 và A đến F. Các số trong hệ 16 số (và hệ 8 số) dễ được biến đổi thành mật mã số nhị phân trong máy tính và ngắn gọn hơn các số nhị phân.

Mỗi hàng trong một số tăng giá trị lên một thừa số 16 đi từ phải sang trái. Ví dụ như 8F bằng với $15 + (1 \times 16) = 143$ trong hệ thập phân.

Hidden files

Tập tin ẩn

Tập tin trong hệ MS-DOS mà không được hiển diễn bình thường khi lệnh lập thư mục được đưa ra.

Những tập tin này gồm một số tập tin hệ thống chủ yếu để có ít cơ hội sửa đổi hay xóa chúng do tình cờ, nhưng một tập tin bất kỳ có thể trở thành tập tin ẩn nếu được đòi hỏi như vậy.

High-level language

Ngôn ngữ bậc cao

Ngôn ngữ lập trình được thiết kế thích hợp với các đòi hỏi của người lập trình. Nó độc lập với mật mã máy bên trong của một máy tính riêng biệt bất kỳ. Các ngôn ngữ bậc cao được sử dụng cho hầu hết các chương trình ứng dụng thực tế. Các ngôn ngữ thường gặp gồm BASIC, được thiết kế để những người lập trình lần đầu dễ học được; COBOL, được dùng để viết những chương trình giải quyết các vấn đề kinh doanh; FORTRAN được dùng cho các trình giải các vấn đề toán học và khoa học; và cc, được dùng nhiều cho các chương trình ứng dụng. Ngược lại, ngôn ngữ bậc thấp phản ánh mật mã của các máy tính xác định.

High memory

Bộ nhớ cao

64 kbyte đầu tiên trong bộ nhớ phụ của hệ MS-DOS. Hệ điều hành thường tự nó được lắp trong vùng này để cung cấp bộ nhớ thông thường hơn (dưới 640 kbyte) cho các chương trình ứng dụng.

Hinting

Sự điều chỉnh nhẹ

Phương pháp giảm ảnh hưởng của hình răng cưa trong vẽ bề ngoài của các phong chữ dạng đường nét. Nó sử dụng một chuỗi các vật ưu tiên để tạo sự sai lệch đáng kể như các phong như PostScript Type 1 và True Type điều chỉnh được.

HIPPI

HIPPI là một nghi thức chuẩn mực truyền từ điểm tới điểm một lượng dữ liệu lớn lên đến hàng tỷ bit/giây trong một khoảng cách ngắn, chủ yếu bằng mạng cục bộ (LANS). Những người ủng hộ HIPPI tin rằng công dụng của HIPPI có thể làm cho các máy tính, thiết bị lưu trữ và các nguồn khác trong mạng cục bộ như nằm trong một siêu máy tính ĐƠN (ĐỂ ĐIỂN TẢ Ý TƯỞNG NÀY, MỘT CTY ĐÃ DÙNG từ SuperLan). HIPPI được xem như một kỹ nghệ lý tưởng truyền các dữ liệu khổng lồ, ví dụ như cập nhật hệ thống dữ liệu, trao lưu audio và video, và một loạt các loại dữ liệu lên đến 10 km.

HIPPI sử dụng tính kết nối từ điểm này đến điểm kia. Tiêu chuẩn nguyên gốc của HIPPI xác định rõ tốc độ truyền dữ liệu đạt 800 Mbps với bus dữ liệu 32 bit hoặc 1600 Mbps với bus dữ liệu 64 bit. HIPPI cơ bản sử dụng 50 dây đồng xoắn cặp giới hạn tối đa 25 mét. Các dữ liệu được gói đi đạt đến con số 1024 hoặc 2048 byte theo kênh phân phối một chiều. Song công truyền 2 chiều cùng một lúc. Một khía cạnh quan trọng của HIPPI là việc sử dụng bộ phận switch cho phép đưa vào mạng cơ sở dữ liệu theo một tiến trình tối thiểu.

Có một bộ phận phát hiện ra các lỗi, nhưng việc sửa lỗi thì lại thuộc cấp độ nghi thức cao hơn. HIPPI có thể được gói gọn và gói qua ATM và cáp quang.

Serial HIPPI, một phiên bản mới ra sau này của HIPPI được thiết kế dùng cho mạng đạt tới 10 km sử dụng cáp sợi quang học. Ngoài ra còn ra đời một kỹ thuật thậm chí còn nhanh hơn nữa, đó là HIPPI-6400 hứa hẹn đạt tới mức 6,4 Gbps (Xem bảng dưới đây).

HIPPI xác định rõ giao diện bề mặt vật lý (lớp 1) và mức độ kiểm tra kết nối dữ liệu (DLC) (lớp 2) của kiểu loại liên lạc kết nối mở (OSI). Ngoài các tiêu chuẩn chuẩn mực HIPPI còn có các tài liệu nêu lên những tiêu chuẩn đề nghị khác dành cho các lĩnh vực liên quan sử dụng HIPPI theo cấp độ ứng dụng.

Sau đây là bảng tóm tắt kỹ thuật HIPPI:

Kỹ thuật HIPPI	Tốc độ	Khoảng cách tối đa	Môi trường vật lý
HIPPI - 800	800 Mbps (100 Mbytes/giây)	25 mét	Một sợi dây đồng xoắn 50 cặp
HIPPI - 1600	1600 Mbps (200 Mbytes/giây)	25 mét	Hai sợi dây đồng gồm 50 cặp xoắn lại
HIPPI - 800 Serial	800 Mbps	1 km với...	Cáp quang đa
		10 km với...	Cáp quang đơn
HIPPI - 1600 Serial	1600 Mbps	1 km với ...	Cáp quang đa
		10 km với ...	Cáp quang đơn
HIPPI - 6400	6,4 Gbps	50 m	Dây đồng xoắn
HIPPI - 6400	6,4 Gbps	1 km	Cáp quang

Hot key

Phím nóng

Sự gõ phím hay trình tự của sự gõ phím mà khởi động chương trình trong bộ nhớ thường trú. Các phím nóng nên được chọn sao cho nó không va chạm với dãy phím trong các chương trình ứng dụng được sử dụng thường xuyên.

HPGL

(Viết tắt của Hewlett Packard Graphics language): Ngôn ngữ hình ảnh Hewlett Packard. Dạng tập tin hình vectơ. HPGL thường được sinh ra bởi các hệ thống CAD.

Human computer interaction (HIC)

Sự tương tác người _ máy tính.

Sự trao đổi thông tin giữa con người và một máy tính thông qua môi trường nối giữa chúng, được nghiên cứu như một nhánh của ngành lao động học.

Hypercard

Chương trình ứng dụng cho máy Apple Macintosh trong đó dữ liệu được lưu trên các thẻ, một nhóm thẻ tạo thành một chồng, theo cách tương tự với hệ thống chỉ số thẻ lao động. Các đặc điểm thêm vào bao gồm khả năng nối kết các thẻ trong nhiều cách và bằng cách sử dụng các nút nhấn phần mềm (các biểu tượng mà có thể được nhấp đơn hoặc nhấp kép với con chuột) để tiếp cận dữ liệu khác. Chương trình này rất giống với hypertext, mặc dù nó không phù hợp với sự định nghĩa khắc khe của hypertext.

Hypertext

Hệ thống để quan sát thông tin (cả văn bản và hình vẽ) trên màn hình của máy tính theo cách không nghiêm túc để các chi tiết của thông tin có thể được chạm đến dễ dàng. Ví dụ như chương trình có thể biểu diễn một bản đồ của một đất nước; nếu người sử dụng nhấp con chuột trên một thành phố nào đó, thì chương trình sẽ đưa ra thông tin về thành phố đó.

Thuật ngữ tin học (I)

IBM

(Viết tắt của International Business Machiner): Công ty đa quốc gia nổi tiếng nhất, là nhà sản xuất máy tính lớn nhất trên thế giới trong nhiều năm. Công ty là hậu duệ của công ty máy thống kê, được hình thành năm 1896 bởi nhà phát minh người Mỹ Human Hollerith. Công ty lấy tên IBM từ năm 1924.

Icon

Biểu tượng.

Bức tranh nhỏ trên màn hình máy tính, biểu diễn một vật thể hay một chức năng mà người sử dụng có thể thao tác. Nó là đặc điểm của hệ thống tác động hình ảnh lên người sử dụng (GUI). Các biểu tượng làm cho người sử dụng dễ dùng máy tính bằng cách nhấp con chuột hay chỉ trên bức tranh, để hơn dạng đưa ra các lệnh.

Image compression

Sự nén ảnh

Thuật ngữ bao hàm một số kỹ thuật được dùng để giảm số thông tin được đòi hỏi để biểu diễn một ảnh, nhờ đó giảm được thể tích nó chiếm trong bộ nhớ của máy tính và nó có thể được truyền nhanh hơn và kinh tế hơn thông qua các hệ thống viễn thông. Nó đóng vai trò chính trong sự truyền fax và trong điện thoại có hình ảnh và các hệ thống đa phương.

Immediate access memory

Bộ nhớ truy cập tức thời.

Bộ nhớ trong khối xử lý trung tâm để lưu trữ các chương trình và dữ liệu đang được sử dụng.

Impact printer

Máy in gõ

Máy in trong máy tính tạo ra các ký tự bằng cách gõ dây ruy băng tẩm mực vào giấy ở bên dưới. Các ví dụ như máy in kim máy in có trục bánh xe hình hoa cúc và hầu hết các dạng máy in thăng. Các máy in gõ gây ồn hơn và chậm hơn các máy in không gõ, như máy in phun và lade, nhưng có thể được dùng để tạo ra các bản sao bằng giấy than.

Import

Nhập cảng

Sự đưa vào một tập tin bằng một tập tin khác được tạo ra bởi chương trình ứng dụng hiện hành hay chương trình khác.

Incremental backup

Ghi dự phòng tăng

Sự sao chép dự trữ của chỉ những tập tin được biến đổi hay được thiết lập từ sự sao chép dự trữ toàn bộ.

Indexed sequential file

Tập tin có chỉ số theo trình tự. Một dạng của sự truy cập tập tin mà trong đó chỉ có số được dùng để tìm vị trí của khối chứa các tài liệu cần tìm.

Information technology

Công nghệ thông tin

Sự sử dụng máy tính để tạo ra, lưu trữ, sử dụng và chính thông tin. Các máy móc được dùng ngày nay chủ yếu là các máy vi tính. Bộ xử lý từ, cơ sở dữ liệu và băng mở rộng là một số phần nguồn đã cách mạng hóa công việc trong lĩnh vực văn phòng. Không chỉ có thể làm việc nhanh hơn trước đây mà công nghệ thông tin còn đưa ra các cơ hội để xem xét dữ liệu nhanh khi quyết định.

Ink-jet printer

Máy in phun

Máy in của máy tính tạo ra các ký tự và hình ảnh bằng cách phun rất mịn, các đầu phun được điều khiển bằng từ tính phun mực khô nhanh trên giấy.

Input device

Thiết bị đầu vào

Thiết bị để đưa thông tin vào máy tính. Các thiết bị đầu vào gồm bàn phím, cầu điều chỉnh, chuột, bút sáng, màn hình nhạy cảm, bản vẽ đồ họa, bộ phận quét và các hệ thống nhìn. So sánh thiết bị đầu ra.

Instruction register

Thanh ghi lệnh

Vùng nhớ đặc biệt được dùng để chứa những lệnh mà máy tính hiện đang xử lý. Nó nằm trong bộ điều khiển của khối xử lý trung tâm và nhận những lệnh riêng từ bộ nhớ truy cập tức thời trong pha chuyển tải của chu kỳ chuyển tải điều hành.

Instruction set

Tập lệnh

Toàn bộ tập hợp những lệnh của mật mã máy mà khối xử lý trung tâm của máy tính có thể tuân theo.

Integrated circuit

Mạch tích hợp

Mạch điện tử thu nhỏ được tạo ra trên tinh thể đơn hay một lát mỏng bằng chất bán dẫn, thường là silic. Nó có thể chứa hàng nghìn phần tử và chỉ có kích thước 5mm/0,2 in chiều rộng và 1mm/0,04 in chiều dài. Mạch IC được gói gọn trong một hộp nhựa tổng hợp hoặc sứ và được nối qua các sợi dây dẫn bằng vàng với các kim bằng kim loại, với các kim này nó được nối với tấm mạch in.

Integrated services digital network (ISDN)

Mạng lưới kỹ thuật số cho dịch vụ tích hợp. Hệ thống viễn thông được phát triển trên toàn cầu để gởi các tín hiệu dạng số dọc theo các sợi quang hoặc các dây cáp kim loại phù hợp. Hệ thống chạy hiện hành ở Anh với mức 2 Mb/s, làm tăng rất nhiều những thông tin có thể truyền đi khi so sánh với các tuyến tương tự.

Việc sử dụng ISDN rộng rãi đầu tiên bắt đầu ở Nhật vào năm 1988. Hệ thống này tạo cơ sở để thực hiện sự liên lạc điện thoại băng hình.

Intel

Nhà sản xuất các bộ vi xử lý tạo cơ sở cho máy tính cá nhân IBM. Các bộ vi xử lý gần đây là 80386 và 80486 (nền tảng của các máy thường được gọi là 386 và 486), và Pentium, được đưa ra năm 1993.

Intelligent terminal

Bàn phím hệ thống liên lạc vào máy tính có bộ xử lý của chính nó mà có thể sử dụng một số vật xử lý từ máy tính chính.

Interactive computing

Sự tính toán tương tác

Hệ thống để xử lý dữ liệu trong đó người sử dụng liên lạc trực tiếp với máy tính, nhận các phản hồi tức thì cho các dữ liệu đầu vào. Ngược lại trong xử lý khối dữ liệu, các dữ liệu và lệnh phải được chuẩn bị trước và có sự can thiệp của người vận hành.

Interactive video (TV)

Video tương tác

Hệ thống máy tính trung gian cho phép người sử dụng tác động và điều khiển thông tin (bao gồm văn bản, âm thanh hoặc ảnh chuyển động), được lưu trên đĩa video. Video tương tác được sử dụng phổ biến với các mục đích huấn luyện, sử dụng các đĩa video tương tự, nhưng có ứng dụng rộng rãi với các hệ thống video kỹ thuật số như CD-I là hệ dựa trên dạng CD-ROM có nguồn gốc từ đĩa compact.

Interface

Giao diện, mặt tiếp giáp.

ĐIỂM NỐI GIỮA HAI CHƯƠNG TRÌNH HAY HAI THIẾT BỊ thuật ngữ này thường được dùng chỉ sự nối vật lý giữa máy tính và các thiết bị bên ngoài được dùng cân bằng sự khác nhau trong cùng những đặc tính thao tác như vận tốc, sự mã hóa dữ liệu, điện áp và sự tiêu thụ năng lượng. Giao diện giữa thiết bị và người sử dụng được gọi là giao diện người sử dụng.

Interlacing

Xen kẽ

Kỹ thuật làm tăng sự biến dạng trên các hình biểu diễn. Các chùm vết điện tử thay thế các đường trên mỗi đoạn, cung cấp nhiều gấp đôi số đường của màn hình không bị đan xen. Tuy nhiên, màn hình làm mới lại chậm hơn và sự nhấp nháy trên màn hình có thể tăng lên so với màn hình không đan xen.

International standards organization

Tổ chức tiêu chuẩn quốc tế

Tổ chức quốc tế được thành lập năm 1947 để tiêu chuẩn hóa các thuật ngữ kỹ thuật, các đơn vị... Văn phòng chính đặt ở Geneve.

Internet

Mạng quốc tế

Mạng lưới phục vụ dữ liệu trực tiếp công cộng trên một vùng rộng lớn. Nó được sử dụng rộng rãi cho thư điện tử và các tập san, đặc biệt bởi các viện sĩ. Có sự liên lạc trực tiếp từ mạng nối của viện Hàn lâm Anh tới mạng quốc tế Internet.

Interpreter

Chương trình thông dịch

Chương trình máy tính dịch và thực hiện các chương trình được viết bằng ngôn ngữ bậc cao. Không giống chương trình biên dịch tạo ra bản dịch đầy đủ mật mã máy của chương trình bậc cao trong một hoạt động, chương trình thông dịch dịch chương trình nguồn, lệnh tiếp theo lệnh, mỗi khi chương trình được chạy. Vì mỗi lệnh phải được dịch mỗi lúc mà chương trình nguồn được chạy nên chương trình thông dịch chạy chậm hơn nhiều so với chương trình biên dịch.

Tuy nhiên, không giống chương trình biên dịch, nó có thể được thực hiện ngay lập tức mà không cần chờ giai đoạn biên dịch trung gian.

Interrupt

Tín hiệu ngắt

Tín hiệu được khối xử lý trung tâm của máy tính nhận, gây ra sự ngưng tạm thời trong vận hành chương trình trong khi một số công việc khác được thực hiện. Sự ngắt này có thể được sinh ra bởi đồng hồ điện tử bên trong máy tính, bởi thiết bị đầu vào hoặc đầu ra hoặc bởi lộ trình của phần mềm. Sau khi máy tính hoàn thành công việc mà vì nó chương trình được ngắt, máy điều khiển trở lại chương trình ban đầu.

Inverse video or reverse video

Video ngược

Phương thức biểu diễn trong đó các ảnh trên màn hình được trình bày như là âm bản của dạng bề ngoài bình thường của chúng. Video ngược thường được sử dụng với các phần nổi bật của hình biểu diễn hoặc đánh dấu với các văn bản và tranh mà người sử dụng muốn máy tính thay đổi theo một vài cách.

Inverted file

Tập tin đảo ngược

Tập tin trong đó cấu trúc của tập tin dữ liệu hiện có được sắp xếp theo một quy luật xác định để cho phép tìm được nhanh tất cả các tài liệu có trên một vùng nằm trong một tập hợp được giới hạn.

I/O

(VIẾT TẮT CỦA INPUT/OUTPUT): ĐẦU VÀO/ĐẦU RA

Thuật ngữ này cũng được dùng để mô tả sự truyền tới và chuyển đi từ đĩa, đó là đĩa I/O.

ISA bus

(Viết tắt của industry standart architecture bus). Dữ liệu được dùng bởi máy tính cá nhân IBM dựa trên vi mạch 80086 và 80286.

ISDN

(Viết tắt của International standart organization)

IT

(Viết tắt của information technology)

Iteration

Sự lặp đi, lặp lại

Phương pháp giải một vấn đề bằng cách thực hiện các bước giống nhau lặp đi lặp lại cho đến khi thỏa mãn một điều kiện nào đó. Ví dụ như trong phương pháp phân loại, các chi tiết kê bên được thay đổi lặp đi lại cho khi dữ liệu được xếp thành một trình tự theo yêu cầu.

Thuật ngữ tin học (J)

Joystick

Cần điều chỉnh

Thiết bị đầu vào tạo tín hiệu định hướng và mở rộng sự dời chỗ của cần gạt tay cầm cho máy tính. Nó tương tự như cần gạt được dùng để điều khiển chuyến bay của 1 máy bay.

Cần điều chỉnh đôi lúc được dùng để điều khiển sự chuyển động của con trỏ ngang qua màn hình biểu diễn, nhưng thường được dùng để cung cấp nhanh và trực tiếp đầu cho việc chuyển các ký tự và ký hiệu mô tả trò chơi trên máy tính. Không giống với con chuột có thể làm chuyển động dẫu nhắc theo hướng bất kỳ, cần gạt của các trò chơi đơn giản chỉ có thể làm chuyển động các vật thể theo 1 trong 8 hướng khác nhau.

JPEG

(Viết tắt của Joint photo graphic Experts Group). Nhóm chuyên nổi hình. Thuật ngữ được dùng để mô tả tiêu chuẩn nén được tạo nên bởi nhóm đó và hiện nay được chấp nhận rộng rãi để lưu và truyền các ảnh màu.

Jump

Nhảy

Lệnh lập trình thường làm cho máy tính phân nhánh tới các phần khác nhau của chương trình hơn là thực hiện lệnh kế tiếp theo trình tự chương trình. Nhảy không điều kiện luôn luôn được thực hiện, còn nhảy có điều kiện chỉ được thực hiện nếu 1 điều kiện xác định được thỏa mãn.

Justification

Chính vị trí

Trong việc in và xử lý từ, sự sắp xếp văn bản sao cho nó được xếp thẳng hàng ở lề trái hoặc lề phải, hoặc cả 2 lề.

Văn bản được căn lề trái có các đường với độ dài khác nhau mà được xếp thẳng ở lề trái hoặc lề phải, hoặc cả hai lề.

Văn bản được căn lề trái có các đường với độ dài khác nhau mà được xếp thẳng ở lề trái mà không thẳng ở lề phải.

Văn bản được căn lề phải, thường chỉ sử dụng cho các cột số, có các đường có độ dài khác nhau được sắp thẳng với lề phải mà không thẳng với lề trái. Lề phải là đường thẳng còn lề trái thì không thẳng.

Văn bản được sắp đúng toàn bộ có các đường thẳng dài bằng nhau được sắp thẳng với cả lề trái và lề phải. Sự sắp xếp đúng hoàn toàn được tạo thành bằng cách tăng khoảng trống giữa các từ hoặc giữa các chữ cái hoặc cả hai. Dấu gạch nối thường được sử dụng trong sự kết hợp với sự sắp đúng toàn bộ.

Thuật ngữ tin học (K)

Kermit

Cách thức chuyển tập tin được sử dụng rộng rãi, được đưa ra đầu tiên ở Viện đại học Columbia và được làm cho có ích mà không cần chỉ thị. Nó có sẵn như một phần của hầu hết các khối liên lạc và có sẵn trên hầu hết các hệ điều hành.

Keyboard

Bàn phím

Dụng cụ đầu vào giống như bàn phím của máy đánh chữ, được dùng để nạp lệnh và dữ liệu. Có nhiều sự khác nhau trong cách bố trí và dán nhãn của các phím. Các phím số ngoài phạm vi có thể được thêm vào, như các phím chức năng với mục đích đặc biệt.

Key field

Trường khóa

Vùng được chọn, hay 1 phần của 1 tài liệu mà được dùng để xác định rằng tài liệu đó là duy nhất; trong 1 tập tin của tài liệu nó là vùng được dùng như là cơ sở để phân loại tập tin.

Key to disc system or key to tape system

Hệ thống khóa đĩa hoặc khóa băng.

Hệ thống cho phép 1 số lớn dữ liệu được đưa vào ở bàn phím và chuyển trực tiếp vào đĩa hoặc băng có thể đọc được của máy tính. Những hệ như vậy được dùng trong việc xử lý khối dữ liệu, trong đó các khối dữ liệu ĐƯỢC CHUẨN BỊ TRƯỚC. ĐƯỢC XỬ LÝ BỞI MÁY TÍNH với 1 chút hoặc không có sự can thiệp của người sử dụng.

Kilobyte

Kilobyte

ĐƠN VỊ CỦA BỘ NHỚ, BẰNG 1024 BYTE. NÓ ĐÔI LÚC được sử dụng với tính ít chính xác hơn để chỉ 1000 byte.

Kimball tag

Phiếu hàng hóa

Cách thức thường được dùng trong các cửa hàng quần áo, gồm 1 thẻ đục lỗ nhỏ được gắn với mỗi mặt hàng được bày bán. Phiếu hàng hóa mang thông tin về mặt hàng đó (như giá, màu, kích thước...), cả trong dạng chi tiết được in (mà khách hàng có thể đọc được) và cả dạng hình mẫu gồm các lỗ nhỏ. Khi 1 mặt hàng được bán đi, phiếu hàng (hoặc 1 phần của nó) được chuyển đi và giữ lại như 1 tài liệu bán hàng mà máy tính có thể đọc được .

Knowledge - based system (KBS)

Hệ thống nền tảng kiến thức

Chương trình máy tính sử dụng sự mã hóa kiến thức con người để giúp giải quyết vấn đề. Nó được khám phá trong khi nghiên cứu trí năng nhân tạo giúp khám phá các chương trình để giải quyết các vấn đề khó giải bằng các kỹ thuật thông thường của khoa học máy tính.

Thuật ngữ tin học (M)

Machine code

Mã máy

Tập hợp các lệnh mà bộ xử lý trung tâm (CPU) có thể hiểu được và tuân theo trực tiếp, không cần 1 sự biên dịch nào. Mỗi dạng bộ xử lý trung tâm có mã máy riêng của nó. Vì chương trình mã máy chứa toàn các chữ số hệ nhị phân (bit), nên phần lớn người lập trình viết các chương trình của họ bằng ngôn ngữ bậc cao để sử dụng. Chương trình bậc cao phải được dịch sang mã máy bằng các chương trình biên dịch hoặc thông dịch trước khi nó có thể được thực hiện bởi máy tính.

Ở NHỮNG NƠI KHÔNG CÓ NGÔN NGỮ BẬC CAO PHÙ HỢP TỒN tại hay những nơi mã máy có hiệu quả rất cao được đòi hỏi, người lập trình có thể chọn viết các chương trình bằng ngôn ngữ bậc thấp, ngôn ngữ này được dịch sang mã máy bằng chương trình biên dịch.

Machine - readable

Máy đọc được.

Dữ liệu hay thông tin mà có thể đọc được trực tiếp bởi máy tính mà không cần gõ lại bàn phím. Thuật ngữ này thường được áp dụng cho các tập tin trên đĩa hoặc băng, nhưng cũng có thể áp dụng cho các văn bản được đánh máy hay in có thể được rà quét để nhận biết các ký tự bằng thị giác.

Macintosh

Dãy các máy vi tính được sản xuất bởi hãng máy tính Apple. Máy Apple Macintosh, đã được giới thiệu vào năm 1984 là máy vi tính phổ biến nhất với giao diện người sử dụng đồ họa.

Sự thành công của máy Macintosh đã thúc giục các nhà sản xuất khác và các công ty phần mềm thiết lập giao diện người sử dụng đồ họa. Trong đó đáng được chú ý nhất là Microsoft Windows, là chương trình chạy trên máy vi tính cá nhân IBM, và OSF/Motif, từ Open Software Foundation, là chương trình được sử dụng với nhiều hệ thống Unix.

Macro

Lệnh mới được thiết lập nhờ sự kết hợp một số lệnh có sẵn trong chương TRÌNH CỦA MÁY TÍNH. ĐƯỢC SỬ DỤNG TRONG SỰ XỬ LÝ từ, lập bảng và các ứng dụng của cơ sở dữ liệu. Phím lệnh macro trên bàn phím riêng biệt. Lệnh macro được dùng để chỉ nét đặc trưng giống nhau trong một số chương trình định dạng văn bản như TEX.

Magnetic - ink character recognition (MICR)

Sự đoán nhận nhận ký tự mực từ. Kỹ thuật cho phép các ký tự đặc biệt in bằng mực từ tính được đọc và đưa vào máy tính nhanh chóng. Sự nhận các ký tự mực từ (MICR) được dùng nhiều trong các ngân hàng vì các ký tự bằng mực từ khó giả mạo và vì thế nó là ý tưởng cho việc đánh dấu và nhận dạng ngân phiếu (séc).

Magnetic strip or magnetic stripe

Dải từ.

Dải mỏng bằng vật liệu có từ tính được gắn vào một tấm thẻ nhựa (như thẻ tín dụng) và được dùng để ghi dữ liệu.

Magnetic tape

Băng từ

Dải nhựa tổng hợp hẹp được phủ 1 lớp vật liệu dễ bị từ hóa trên đó các dữ liệu có thể được ghi vào séc. Với sự lưu trữ với khối lượng lớn trong các dàn máy tính thương nghiệp, các băng lớn quấn từ trục sang trục vẫn còn được sử dụng, nhưng các cuộn băng trong hộp với các kích thước khác nhau được sử dụng rộng rãi.

Mail merge

Kết hợp thư.

ĐẶC ĐIỂM ĐƯỢC ĐƯA RA BỞI MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH xử lý cho phép 1 danh sách các chi tiết cá nhân như tên và địa chỉ được kết hợp với tài liệu chung để tạo ra các tài liệu được định rõ.

Mainframe

Máy chủ.

Máy chủ được dùng để xử lý các dữ liệu thương mại và các hoạt động với tỷ lệ lớn khác. Máy chủ thường dùng hệ điều hành thích hợp. Nhờ có sự gia tăng chung về khả năng tính nên sự khác nhau giữa máy chủ, máy siêu tính, máy tính nhỏ và máy vi tính trở nên ít rõ ràng.

Mark sensing

Sự nhạy dấu.

Kỹ thuật cho phép các dấu hiệu bằng bút chì được làm trên các vị trí được xác định trước trong các dạng được chuẩn bị đặc biệt để có thể đọc được nhanh chóng và đưa vào máy tính. Kỹ thuật này sử dụng tính chất là bút chì chứa graphit và vì thế nó dẫn điện. Bộ phận đọc nhạy bén phân tích hình dạng bằng cách cho các chổi quét nhỏ bằng kim loại đi qua trên bề mặt giấy. Khi chổi quét chạm vào dấu hiệu bằng bút chì mạch điện được hoàn thành và dấu hiệu được phát hiện.

Mass storage system

Hệ thống lưu trữ khối.

Hệ thống bộ nhớ đệm, như là một thư viện các hộp băng từ, có khả năng lưu 1 lượng dữ liệu rất lớn.

Master file

Tập tin chính.

Tập tin là nguồn dữ liệu chính cho 1 ứng dụng riêng biệt. Có nhiều phương pháp cập nhật hóa tập tin khác nhau được sử dụng để chắc chắn rằng tập tin chính là chính xác và có giá trị hiện hữu.

Media

Môi trường.

Tên chung chỉ các vật liệu mà trên đó ghi được các dữ liệu. Ví dụ như đĩa mềm và băng từ.

Megabyte (Mbyte)

Megabyte.

ĐƠN VỊ CỦA BỘ NHỚ, BẰNG 1024 KILOBYTE. ĐÔI LÚC NÓ ĐƯỢC DÙNG VỚI MỨC CHÍNH XÁC ÍT HƠN ĐỂ chỉ 1 triệu byte.

Memory

Bộ nhớ.

Một phần của hệ thống được sử dụng để lưu trữ dữ liệu và chương trình một cách tạm thời hoặc vĩnh cửu. Có 2 dạng chính: Bộ nhớ truy cập tức thời là bộ nhớ đệm. Dung tích của bộ nhớ được đo bằng byte, hoặc kilobyte, megabyte hoặc gigabyte.

Memory resident

Sự lưu trú trong bộ nhớ.

Có mặt trong bộ nhớ chính của nó phải được lưu trú trong bộ nhớ. Một số chương trình ứng dụng được

giữ trong bộ nhớ trong khi hầu hết chương trình bị xóa khỏi bộ nhớ khi công việc của chúng được hoàn thành. Tuy nhiên, bộ nhớ thường không đủ rộng để chứa tất cả các chương trình ứng dụng và SỰ TRAO ĐỔI VÀ RA KHỎI BỘ NHỚ LÀ CẦN THIẾT. ĐIỀU này làm chậm sự ứng dụng.

Menu

Trình đơn. Danh sách các mục để lựa chọn, được biểu diễn trên màn hình, từ đó người sử dụng có thể chọn, ví dụ như sự lựa chọn các dịch vụ được đề xuất cho khách hàng bằng 1 thiết bị phân phối tiền mặt của ngân hàng: Sự rút tiền, gởi tiền hoặc sự kê khai. Các trình đơn được dùng nhiều trong các giao diện người sử dụng đồ họa, nơi mà trình đơn lựa chọn thường được chọn bằng cách sử dụng con chuột.

MICR

(Viết tắt của magnetic ink character recognition)

Microchip

Mạch tích hợp

Microcomputer

Máy vi tính hay máy tính cá nhân. Máy tính xách tay, được thiết kế để chỉ một người sử dụng tại 1 thời điểm, mặc dù các máy tính riêng biệt có thể được nối lại thành mạng để những người sử dụng có thể dùng chung dữ liệu và chương trình. Bộ xử lý trung tâm của nó là bộ vi xử lý, chứa trên 1 mạch tích hợp đơn. Máy vi tính là loại nhỏ nhất trong 4 lớp máy tính (các lớp khác là máy siêu tính, máy tính chủ và máy tính nhỏ). Từ khi xuất hiện máy vi tính thương mại đầu tiên vào năm 1975, máy Altair 8800 trở lên được chấp nhận rộng rãi trong thương mại, công nghiệp và giáo dục.

Microfiche

Vi film.

Tấm film trên đó các văn bản được in được thu nhỏ bằng cách chụp hình, kích thước khoảng 105mm/4 in x 148 mm/6in, chứa tương đương 420 tấm A4.

Microform

Vi dạng.

Tên chung chỉ môi trường mà trên đó văn bản hoặc các ảnh được thu nhỏ theo các chụp hình. Các ví dụ là đoạn film nhỏ (tương tự với film trong camera thường) và vi phim (âm bản cực nhỏ). Vi dạng có ưu điểm về sự tái sinh chậm và giá lưu trữ, nhưng nó đòi hỏi các phương tiện đặc biệt để đọc văn bản. Nó được sử dụng rộng rãi cho việc lưu trữ hồ sơ và lưu 1 khối lượng văn bản lớn, như các catalo của thư viện. Dữ liệu máy tính có thể đưa ra ngoài trực tiếp và nhanh chóng trong vi dạng bằng các phương tiện đầu ra của máy tính trên kỹ thuật vi film. Việc sử dụng vi film ngày nay đang làm suy giảm kết quả của việc xử lý ảnh tài liệu.

Microprocessor

Bộ vi xử lý.

Bộ xử lý trung tâm của toàn máy tính được chứa trên mạch tích hợp. Sự xuất hiện của bộ vi xử lý đầu tiên 1971 được Intel thiết kế cho nhà sản xuất máy tính bỏ túi đã loan báo sự khởi đầu của máy vi tính. Bộ mạch vi xử lý đã dẫn đến sự giảm kích thước và giá thành đáng kể của máy tính, và ngày nay các máy tính chuyên biệt có thể được tìm thấy trong máy giặt, xe hơi...

Microsoft

Nhà cung cấp phần mềm của Mỹ, hiện nay là hãng cung cấp phần mềm lớn nhất thế giới. Sản phẩm chính

đầu tiên của Microsoft là MS-DOS, được viết cho IBM, nhưng nó đã tăng sức chứa của nó trên thị trường máy tính cá nhân với sự xuất hiện của Windows và các ứng dụng tương ứng.

MIDI

(Viết tắt của musical instrument digital interface):

Giao diện nhạc cụ kỹ thuật số. Giao diện tiêu chuẩn cho phép các nhạc cụ điện tử được nối với một máy tính. Máy tính với bộ nối MIDI có thể đưa vào và lưu trữ âm thanh bằng các dụng cụ nối tiếp, và rồi có thể thao tác với các âm thanh này theo nhiều cách.

Minicomputer

Máy tính nhỏ.

Máy tính đa năng với kích thước và khả năng xử lý nằm giữa kích thước và khả năng xử lý của máy tính chủ và máy vi tính. Máy tính có thể sử dụng thường xuyên hơn hệ điều hành Unix.

Ngày nay hầu hết các máy tính nhỏ đều dựa trên bộ vi mạch xử lý và sự khác nhau giữa máy tính nhỏ và máy vi tính biến mất.

Mips

(Viết tắt của million in structions per second):

Hàng triệu trong 1 giây.

Số đo vận tốc của 1 bộ xử lý. Nó không bằng khả năng của máy tính trong tất cả các trường hợp.

Mnemonic

Thuật giúp trí nhớ.

Trong tính toán, trình độ ngắn gọn của các chữ cái được dùng trong ngôn ngữ lập trình bậc thấp để biểu diễn lệnh mã máy.

Modem

(Viết tắt từ modulator/demodulator) modem.

Thiết bị để chuyển dữ liệu của máy tính qua đường dây điện thoại. Thiết bị như vậy rất cần thiết vì cho đến nay các tín hiệu số được sinh ra bởi máy tính không thể được chuyển đi trực tiếp qua mạng lưới điện thoại sử dụng các tín hiệu tương tự, rồi lại biến đổi trở lại các modem được dùng để nối với các thiết bị từ xa tới các máy tính trung tâm và cho phép các máy tính liên lạc với nhau ở bất cứ nơi đâu trên thế giới. Với sự khởi đầu của ISDN, modem không còn cần thiết nữa.

Monitor

Màn hình kiểm soát.

Monitor

Kiểm soát.

kiểm tra tiến trình của 1 hoạt động hay cách sử dụng, ví dụ như của bộ nhớ hoặc khoảng trống của đĩa.

Motorola

Hãng sản xuất bộ mạch vi xử lý được dùng bởi máy Apple Macintosh và các máy tính khác.

Mother board

Bản mạch mẹ.

Bản mạch in chứa các phần tử chính của 1 máy vi tính. Khả năng, dung tích bộ nhớ của máy vi tính có thể được tăng cường bằng cách thêm các bản mở rộng vào bản mạch mẹ.

Mouse

Con chuột.

Dụng cụ đầu vào được dùng để điều khiển con trỏ trên màn hình máy tính. Con chuột được nối với máy tính bằng sợi dây hoặc nối bằng phổ hồng ngoại, và hợp nhất 1 hay nhiều nút nhất có thể được ấn. Chuyển động của chuột trên bề mặt gây ra sự chuyển động tương ứng của con trỏ. Theo cách này người sử dụng có thể thao tác với các đối tượng trên màn hình và lựa chọn danh mục.

Con chuột làm việc hoặc theo các cơ học (với sự tiếp xúc điện để cảm nhận các chuyển động trên hai mặt phẳng của quả bóng trên bề mặt), hoặc theo cách quang học (các tế bào quang điện phát hiện sự chuyển động bằng cách ghi ánh sáng phản xạ từ 1 ô mà trên đó chuột chuyển động).

MS-DOS

(Viết tắt của Microsoft Disc Operating System).

Hệ điều hành đĩa của Microsoft.

Hệ điều hành của máy tính được sản xuất bởi công ty Microsoft corporation, được dùng rộng rãi trên máy vi tính với họ vi xử lý Intel x86. Một phiên bản được gọi là PC-DOS được IBM bán cho các máy tính cá nhân của nó. MS-DOS và PC-DOS thường được ngụ ý chỉ là DOS. MS-DOS được xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1991, và tương tự hệ thống trước đó từ Digital Research ĐƯỢC GỌI LÀ CP/M. ĐẾN NĂM 1993, MS-DOS ĐÃ ĐẠT đến phiên bản 6.0.

MTBF

(Viết tắt của mean time between failures)

Thời gian trung bình giữa các sự cố.

ĐƯỢC DÙNG NHƯ ĐƠN VỊ ĐO ĐỘ TIN CẬY CỦA HỆ THỐNG.

Multimedia

ĐA PHƯƠNG TIỆN.

Sự kết hợp của các phần tử của âm thanh và hình ảnh trong 1 ứng dụng tương tác, nó sử dụng các văn bản, âm thanh và hình ảnh. Ví dụ như cơ sở dữ liệu đa phương tiện của các nhạc cụ có thể cho phép người sử dụng không chỉ nghiên cứu và gọi ra bản gốc về 1 nhạc cụ riêng mà còn có thể xem hình ảnh nó và nghe nó chơi 1 đoạn nhạc. Máy tính cá nhân đa phương thường được cung cấp ổ đĩa compact do dung tích bộ nhớ của đĩa CD-ROM.

Multiplexer

Bộ nhớ bội.

Trong viễn thông, thiết bị cho phép 1 môi trường truyền tin mạng một số tín hiệu riêng biệt tại cùng 1 thời điểm, ví dụ như cho phép một số cuộc đàm thoại điện thoại được thực hiện trên 1 đường điện thoại và các tín hiệu radio được truyền nối.

Multitasking of multiprogramming

ĐA NHIỆM VỤ HAY ĐA LẬP TRÌNH.

Hệ thống trong đó 1 bộ xử lý có thể chạy một số chương trình khác nhau (hay các phần khác nhau của 1 chương trình) tại cùng 1 thời điểm. Tất cả các chương trình được chứa trong bộ nhớ và mỗi chương trình được phép chạy trong 1 khoảng thời gian nào đó. Khả năng đa nhiệm vụ phụ thuộc chủ yếu vào hệ điều hành hơn là dạng của máy tính.

Multiuser system or multicecess system

Hệ thống nhiều người sử dụng.

Hệ điều hành cho phép một số người truy cập cùng 1 máy tính tại cùng 1 thời điểm. Mỗi người sử dụng có 1 máy tính liên lạc với máy tính mà có thể ở gần (được nối trực tiếp với máy tính) hoặc ở xa (nối với máy tính thông qua modem và đường dây điện thoại).

Hệ thống này thường được nhờ sử dụng chung thời gian: máy tính được bật rất nhanh giữa các thiết bị liên lạc và chương trình để mỗi người sử dụng dùng độc quyền máy tính chỉ trong vài phần của giây, và có thể làm việc nếu họ tiếp tục truy cập.

Thuật ngữ tin học (N)

NAND gate

Một dạng của cổng logic.

Netware

Hệ điều hành của mạng lưới máy tính cục bộ, được cung cấp bởi Novell.

Network

Mạng

Phương pháp nối kết các máy tính để chúng có thể dùng chung dữ liệu và các thiết bị ngoại vi như máy in. Các dạng chính được phân loại theo kiểu liên kết. Ví dụ như mạng hình sao hoặc vòng tròn, hoặc theo góc độ lan truyền liên kết về địa lý; Ví dụ như mạng cục bộ dùng liên lạc trong 1 phòng hoặc 1 tòa nhà và các mạng khu vực rộng cho các hệ thống xa hơn. Các hệ thống mạng phổ biến là Ethernet và Token Ring.

Neural network

Mạng thần kinh nhân tạo. Mạng các bộ xử lý nhân tạo mà cố gắng bắt chước cấu trúc của các tế bào thần kinh trong não người. Mạng thần kinh có thể là điện tử, quan học hoặc được mô phỏng bởi phần mềm của máy tính.

Newton

Máy Newton.

Máy tính xách tay nhỏ, còn gọi là bộ liên lạc cá nhân, được Apple chế tạo. Máy Newton còn có phần mềm nhận biết chữ viết tay.

Nonvolatile memory

Bộ nhớ bất biến.

Bộ nhớ mà không làm mất nội dung chứa trong nó khi nguồn điện cung cấp cho máy tính bị ngắt.

Nor gate

Cổng Nor (không hoặc), một dạng của cổng logic.

Notebook computer

Máy tính xách tay nhỏ.

Máy loại này trở thành có lợi từ đầu những năm 1990, và thậm chí kể cả với màn hình và ổ đĩa cứng, nó không lớn hơn sổ tay cỡ A4 tiêu chuẩn.

Not gate or inverter gate

Cổng NOT (không) hay cổng đảo ngược.

Null character

Ký tự rỗng, ký tự 0.

Ký tự với giá trị 0 của ASCII. Ký tự 0 được dùng bởi một số ngôn ngữ lập trình, đáng chú ý nhất là C, để đánh dấu điểm kết thúc của dãy ký tự.

Null-modem

Modem không.

Dây cáp đặc biệt dùng để nối chuỗi bộ nối của 2 máy tính để cho phép chúng trao đổi dữ liệu.

Null string

Dây vô hiệu.

Dây thường được biểu diễn bởi `\"`, không chứa gì hoặc chứa ký tự 0. Dây vô hiệu được dùng trong một số ngôn ngữ lập trình để biểu diễn giá trị cuối cùng của 1 dãy các giá trị.

Thuật ngữ tin học (O)

Object oriented programming (OOP)

Sự lập trình hướng đối tượng.

Sự lập trình máy tính dựa trên các đối tượng, trong đó các dữ liệu liên kết chặt chẽ với các quy trình thực hiện chúng. Ví dụ như 1 vòng tròn trên màn hình có thể là 1 đối tượng: nó có các dữ liệu như tâm điểm và bán kính, cũng như cách thức để làm chuyển động nó, xóa nó, thay đổi kích thước của nó... Việc sử dụng sự lập trình hướng đối tượng làm cho sự phát triển giao diện người sử dụng đồ họa được dễ dàng.

Object linking and embedding

Liên kết và nhúng đối tượng.

Sự tăng cường trao đổi dữ liệu bằng động lực làm cho nó không chỉ có khả năng bao gồm các dữ liệu trực tiếp 1 ứng dụng trong 1 ứng dụng khác mà còn có khả năng hiệu đính dữ liệu trong sự ứng dụng ban đầu mà không cần để lại sự ứng dụng mà trong đó dữ liệu được bao hàm.

Object program

Chương trình đối tượng.

Sự dịch mã máy của 1 chương trình được viết bằng ngôn ngữ nguồn.

OCR

(Viết tắt của optical character recognition)

Bộ đọc ký tự quang học.

Octal number system

Hệ cơ số 8.

Hệ thống với cơ số 8, được dùng trong tính toán, trong đó tất cả các số được thành lập bởi các chữ số từ 0 đến 7. Ví dụ như số thập phân 8 được biểu diễn trong hệ cơ số 8 là 10, và số thập phân 17 trong hệ cơ số 8 là 21.

Off line

Ngắt mạch

Không được nối kết để các dữ liệu không thể truyền được, ví dụ như tới máy in. Trái với nó là nối mạch.

OMR

(Viết tắt của optical mark recognition)

On line

Nối mạch.

ĐƯỢC NỐI, ĐỂ CHO CÁC DỮ LIỆU CÓ THỂ ĐƯỢC truyền đi, ví dụ như tới máy in. Trái với nó là ngắt mạch.

On-line system

Hệ trực tuyến.

Hệ thống gốc cho phép máy tính làm việc với người sử dụng của nó, phù hợp với mỗi chỉ dẫn được đưa ra và nhắc người sử dụng những thông tin khi cần thiết. Thuật ngữ này hiện nay được dùng chủ yếu để chỉ cơ sở dữ liệu lớn, thư điện tử, và các hệ thống thảo luận được tiếp cận thông qua modem quay số. Những hệ này thường có hàng chục hoặc hàng trăm người sử dụng từ các nơi khác nhau, đôi khi từ các nước khác nhau, trực tiếp tại cùng 1 thời điểm.

Open systems

Hệ thống mở.

Thuật ngữ được dùng để mô tả hệ thống phù hợp với tiêu chuẩn các hệ thống mở hay các tiêu chuẩn POSIX. Unix là nền tảng ban đầu của hệ thống mở và hầu hết các hệ thống mở không độc quyền, vẫn còn sử dụng hệ điều hành này. Thuật ngữ này cũng được dùng khoáng hơn để mô tả 1 hệ thống bất kỳ mà liên lạc với các hệ thống khác và để mô tả các tiêu chuẩn khác như MS-DOS và Windows. Các hệ thống mở được phát triển từng phần để làm tăng khả năng liên lạc, nhưng cũng làm giảm sự phụ thuộc của người sử dụng vào người cung cấp các hệ thống độc quyền.

Open systems interconnection (OSI)

Sự nối tiếp tiêu chuẩn của hệ thống mở.

Tiêu chuẩn của tổ chức tiêu chuẩn quốc tế, định nghĩa 7 tầng cách thức liên lạc. Mặc dù OSI là tiêu chuẩn quốc tế, nhưng các nghị định thư TCP/IP và kiến trúc hệ thống mạng của IBM thường được sử dụng nhiều hơn trong các hệ thống thương mại.

Tiêu chuẩn nối tiếp các hệ thống mở (OSI). Bảy tầng thủ tục

1. Vật lý: Liên quan đến các giao diện cơ học, điện và các quy trình giữa thiết bị liên lạc và mạng lưới.
2. Khung/nối kết: Liên quan đến sự truyền các từ dữ liệu hơn là các đơn vị thông tin (bit), cung cấp cho sự phân nhóm đơn vị thông tin thành byte hay các cơ cấu.
3. Mạng lưới: Liên quan với sự tuân theo lộ trình có hiệu quả của thông tin.
4. Sự vận chuyển: Liên quan đến sự liên lạc đáng tin cậy giữa các hệ thống truyền và nhận. Cũng liên quan đến sự điều chỉnh lỗi.

5. Hội nghị: Quản lý cuộc đối thoại giữa các hệ thống liên lạc, sự quản lý và đồng bộ hóa...
6. Sự biểu diễn: Liên quan đến sự định dạng dữ liệu và sự biến đổi mật mã, tạo lập các quy tắt thỏa thuận lúc bắt đầu liên kết: bao hàm ngôn ngữ ASNI.
7. Sự ứng dụng: Liên quan đến các ứng dụng như truyền tập tin, thư điện tử và dịch vụ thư mục.

Operating system (OS)

Hệ điều hành.

Chương trình điều khiển hoạt động cơ bản của máy tính. Hệ điều hành tiêu biểu điều khiển các thiết bị ngoại vi, tổ chức sắp xếp hệ thống dữ liệu, bảo đảm sự liên lạc với người vận hành và chạy các chương trình khác.

Các hệ điều hành độc quyền được viết cho những máy tính xác định, nhưng các máy khác được chấp nhận các tiêu chuẩn. Những hệ này bao gồm CP/M (của Digital Reacrh) và MS-DOS (của Microsoft) dùng cho máy vi tính. Unix (được phát triển ở các phòng thí nghiệm của AT & T) là tiêu chuẩn ở các trạm hoạt động, các máy tính nhỏ và máy siêu tính. Nó cũng được dùng cho các máy tính cá nhân để bàn và máy tính lớn.

Optical character recognition (OCR)

Bộ đọc ký tự quang học.

Kỹ thuật để đưa các văn bản vào máy tính bằng phương tiện đọc tài LIỆU. ĐẦU TIÊN, 1 BỘ QUÉT XỬ LÝ CÁC ẢNH SỐ CỦA văn bản, rồi phần mềm của bộ đọc ký tự dùng các kiến thức được lưu trữ về hình dạng của các ký tự riêng biệt và các chương trình dựa trên sự suy luận minh bạch hoặc lập lò để biến đổi các ảnh số thành tập hợp các mật mã bên trong mà có thể được lưu và xử lý bởi máy tính.

Optical computer

Máy tính quang học.

Máy tính trong đó cả tín hiệu ánh sáng và điện đều được sử dụng trong bộ xử lý trung tâm. Công nghệ này vẫn chưa được phát triển hoàn chỉnh, nhưng những máy tính như vậy hứa hẹn sẽ thực hiện nhanh hơn và ít bị tấn công bởi sự nhiễu điện bên ngoài so với máy chỉ dựa trên tín hiệu điện. Mẫu thử nghiệm đã được chế tạo ở trường tổng hợp Colorado ở Mỹ vào năm 1993.

Optical disc

ĐĨA QUANG HỌC.

Môi trường lưu trữ trong đó công nghệ lade được sử dụng để ghi và đọc một khối lượng lớn các dữ liệu số. Các dạng đĩa quang học bao gồm CD-ROM. WORM và đĩa đọc/ghi quang học từ tính có thể xóa được (CD-R)

Optical fibre

Sợi quang.

Sợi thủy tinh nguyên chất rất nhỏ mà qua đó ánh sáng có thể được phản xạ để truyền các ảnh hoặc dữ liệu từ đầu này đến đầu kia. Các sợi quang học đang được sử dụng ngày càng nhiều để thay thế các dây cáp liên lạc bằng kim loại, các thông điệp được mã hóa như các xung ánh sáng bằng kỹ thuật số hơn là dòng điện dao động. Mặc dù sự đắt đỏ trong sản xuất và lắp đặt nhưng sợi quang học có thể mang nhiều dữ liệu hơn, nhanh hơn và dây tần số cao hơn so với cáp truyền thống, và ít bị nhiễu hơn.

Optical mark recognition (OMR)

Sự nhận biết dấu quang học.

Kỹ thuật cho phép các dấu hiệu được tạo ra trong các vị trí xác định trước dạng nhập máy tính được phát hiện bằng quang học và nhập vào máy tính. Thiết bị đọc dấu quang học chiếu một chùm ánh sáng lên tài liệu đưa vào và có thể khám phá các dấu hiệu có vì ít ánh sáng được phản xạ trở lại từ chúng hơn từ phần giấy không có dấu hiệu.

OR gate

Cửa OR (hoặc), một dạng của cửa logic.

OS/2

Hệ điều hành của máy tính một người sử dụng được sản xuất liên doanh MICROSOFT VÀ IBM ĐỂ SỬ DỤNG TRÊN CÁC MÁY VI TÍNH LỚN HƠN. ĐẶC điểm của nó là đa năng và khả năng truy cập một số lớn bộ nhớ trong. Hiện nay nó được IBM bán độc quyền.

OSI

(viết tắt của open system Interconnection)

Outling font

Phông chữ dạng đường nét.

Phông chữ mà trong đó các đường nét của ký tự được định rõ, làm cho phông chữ có thể phóng tỷ lệ tới kích thước bất kỳ. Phông chữ dạng đường nét có thể được xuất ra ngoài nhờ 1 thiết bị đầu ra. Ba ngôn ngữ mô tả trang thường gặp nhất có sử dụng phông chữ dạng đường nét là PostScript, TUE Type và PCL5.

Output device

Thiết bị đầu ra.

Thiết bị để biểu hiện kết quả xử lý cho máy tính thực hiện trong dạng mà người sử dụng có thể hiển được. Các thiết bị đầu ra thông dụng nhất là màn hình và máy in. Các thiết bị đầu ra khác bao hàm bộ phận vẽ đồ thị, dụng cụ cho ra các dữ liệu máy tính trên vi phim.

Overflow error

Lỗi vượt quá.

Lỗi xuất hiện nếu 1 số nằm ngoài phạm vi máy tính và nó quá lớn để có thể xử lý được.

Thuật ngữ tin học (P)

Packet switching

Phương pháp truyền dữ liệu giữa các máy tính được nối trong 1 mạng. Một góc hoàn chỉnh chứa các dữ liệu được truyền và thông tin về máy tính nhận dữ liệu. Góc thông tin đi quanh mạng cho đến khi nó đến đúng trạm cần tới.

Page decription language

Ngôn ngữ mô tả trang.

Ngôn ngữ điều khiển được dùng để mô tả nội dung và cách trình bày của 1 trang in hoàn chỉnh: ngôn ngữ mô tả trang thường được dùng để điều khiển HOẠT ĐỘNG CỦA MÁY IN LADE. ƯU ĐIỂM QUAN TRỌNG CỦA nó là nó cho phép thiết bị đầu ra và sự phân tích độc lập nhau. Ngôn ngữ mô tả trang phổ biến nhất là Adobe PostScript và Hewheel - packetd Printer control Language (PCL).

Page printer

Máy in trang.

Máy in mà in toàn bộ 1 trang văn bản và hình vẽ vào cùng 1 thời điểm. Máy in trang sử dụng kỹ thuật tĩnh điện, tương tự với kỹ thuật dùng trong máy sao chụp.

Paging

Phương pháp làm tăng dung tích bộ nhớ ngoài của máy tính.

Parallel interfac

Giao diện song song.

Giao diện mà qua đó dữ liệu được truyền sao cho mỗi đơn vị thông tin cấu thành 1 byte hay 1 từ được gửi đi dọc theo các sợi dây riêng biệt tại cùng một thời điểm.

Parallel processing.

Sự xử lý song song.

Công nghệ máy tính mà cho phép các bộ xử lý làm việc song song trên 1 tập hợp dữ liệu. Sự xử lý song song thường liên quan đến việc phá vỡ sự tính toán thành các phần nhỏ và thực hiện hàng ngàn các phần này 1 cách đồng thời hơn là thực hiện trong 1 trình tự tuyến tính. Các dạng của xử lý song song bao hàm xử lý song song khối lượng lớn và xử lý song song đối xứng.

Parallel running

Chạy (chương trình) song song.

Phương pháp thực hiện hoạt động của một hệ thống máy tính mới trong đó hệ thống mới và hệ thống cũ được chạy cùng nhau trong một thời gian ngắn. Hệ thống cũ vì thế có thể thay thế từ sự thay những sai sót phát sinh.

Parameter

Thông số.

ĐẶC TÍNH HAY YẾU TỐ CÓ THỂ BIẾN ĐỔI ĐƯỢC chương trình hay 1 vật thường được mô tả bằng 1 tập hợp các thông số biến đổi hơn là các giá trị cố định. Ví dụ như trong ứng dụng xử lý từ mà lưu trữ các thông số về phong chữ, cách trình bày trang, dạng căn lề..., những thông số này có thể được thay đổi bởi người sử dụng.

Parity

Tính chẵn lẻ.

Trạng thái chẵn, hoặc của một số. Trong tính toán, thuật ngữ này ngụ ý chỉ một số các số 1 trong mã nhị phân được.

Thuật ngữ tin học (Q)

Quick draw

Hệ thống biểu diễn bằng hình dựa trên vật thể được sử dụng bởi Apple Macintosh trong máy tính. Việc sử dụng Quickdraw đã đem tới cho hầu hết các máy Macintosh cái nhìn và sự cảm nhận giống nhau.

Quick time

Sự tận dụng đa phương được đưa ra bởi Apple, đầu tiên cho Macintosh, nhưng ngày nay nó cũng có thể dùng cho Windows. Nó cho phép đa phương, như âm thanh và hình ảnh được đưa vào các tài liệu khác.

Qwerty

Sự sắp xếp các phím theo tiêu chuẩn trên bàn máy đánh chữ hay bàn phím vi tính của Anh hay Mỹ. Q, W, E, R, T và Y là 6 phím đầu trên hàng chữ cái trên cùng. Sự sắp xếp như vậy làm giảm cường độ làm việc của người đánh máy hàng ngày để các phím không bị kẹt với nhau. Các nước châu Âu dùng sự sắp xếp khác, như Azerty và Qwertz là kiểu thích hợp với ngôn ngữ của từng nước.

Thuật ngữ tin học (R)

RAID

(Viết tắt từ Redundant arrays of independent (or inexpensive discs):

Sự sắp xếp đĩa độc lập.

Sự sắp xếp các đĩa, mỗi đĩa được nối với thanh dẫn, chúng có thể được xếp theo các cách khác nhau, phụ thuộc vào sự ứng dụng. Ví dụ như Raid 1 là đĩa phản chiếu, trong khi raid 5 trải rộng mỗi ký tự giữa các đĩa. Sự sắp xếp độc lập này nhằm mục đích hoàn thiện sự biểu diễn và an toàn dữ liệu.

RAM

(Random access memory):

Bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên.

Dụng cụ nhớ ở dạng 1 tập hợp các mạch tổ hợp, thường được dùng trong các máy vi tính. Không giống như mạch tổ hợp ROM (bộ nhớ chỉ đọc được), mạch tổ hợp RAM có thể đọc từ đĩa và ghi bởi máy tính, nhưng nội dung của nó bị mất khi nguồn điện bị cắt. Máy tính của những năm 1992 có thể có tới 32 megabyte của mạch RAM.

RAMdisc

ĐĨA RAM.

Bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên được sắp xếp để xuất hiện trong hệ điều hành như 1 đĩa. Nó cho phép tiếp cận nhanh hơn đĩa cứng thường và vì thế được sử dụng cho các ứng dụng cần đọc và ghi các hoạt động thường xuyên. Tuy nhiên, vì dữ liệu được lưu trong bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên nên nó bị mất đi khi tắt máy tính.

Random access

Sự truy cập ngẫu nhiên, sự truy cập trực tiếp.

Random number

Số ngẫu nhiên.

Một số trong dãy số không có hình mẫu xác định được. Các số ngẫu nhiên được sử dụng trong sự mô phỏng máy tính và các trò chơi trên máy tính. Một máy tính bình thường không thể tạo ra các số ngẫu

nhiên đúng, nhưng các kỹ thuật khác nhau có thể đạt được các số giả ngẫu nhiên - đủ gần giống với sự ngẫu nhiên đúng cho hầu hết các mục đích.

Range check

Sự kiểm tra dải.

Sự kiểm tra giá trị được áp dụng cho các chi tiết dữ liệu số để chắc chắn rằng giá trị của nó nằm trong dải hợp lý.

Raster graphics or bit mapped graphics

ĐỒ HOẠ MÀN HÌNH QUÉT.

Hình vẽ trên máy tính được lưu trong bộ nhớ bằng cách dùng ánh xạ để ghi dữ liệu (như màu và cường độ) cho mỗi ảnh điểm tạo thành ảnh. Khi được truyền đi (phóng to, quay, làm dẹt...), hình vẽ dạng chấm trở nên rời rạc, KHÔNG GIỐNG NHƯ HÌNH VẼ DẠNG ĐƯỜNG NÉT. ĐỒ HOẠ màn hình quét được dùng tiêu biểu trong các ứng dụng để sơn và được tạo ra bằng bộ quét.

Real-time system.

Hệ thống thời gian thực.

Chương trình phản hồi các sự kiện trên thế giới khi chúng xảy ra. Ví dụ chương trình lái máy bay tự động trên máy bay phải phản ứng ngay lập tức để khỏi lệch hướng. Quá trình điều khiển rôbot, các trò chơi và nhiều ứng dụng khác là các ví dụ của hệ thống này.

Record

Bảng ghi mẫu tin

Tập hợp các chi tiết dữ liệu hay các trường dữ liệu có liên quan với nhau. Mẫu tin thường là phần của tập tin.

Recursion

Phép đệ quy.

Kỹ thuật mà theo đó 1 chức năng hay 1 quy trình tự đưa vào sử dụng để cho phép 1 vấn đề phức tạp được phân thành nhiều bước đơn giản hơn. Ví dụ như việc tìm giao của một số n (tính tích của tất cả các số nguyên giữa 1 và n) có thể đạt được kết quả bằng cách nhân n với giai thừa của $n-1$.

Redundancy

Sự dư thừa.

thường nó được dùng như 1 sự kiểm tra, khi sự kiểm tra bổ sung một chữ số hay một bit.

Register

Thanh ghi.

Vùng nhớ có thể được truy cập nhanh chóng; nó thường được dựng lên trong bộ xử lý trung tâm. Một số thanh ghi được bảo quản cho các công việc đặc biệt. Thanh ghi các lệnh được dùng để chứa các lệnh mật mã mà máy tính đang thực hiện trong thanh ghi thứ tự điều khiển giữa đường đi của lệnh kế tiếp được thực hiện. Các thanh ghi khác được dùng để chứa các kết quả tức thời.

Relational database

Cơ sở dữ liệu liên quan.

Cơ sở dữ liệu trong đó các dữ liệu được xem xét như 1 tập tin các bảng liên kết. Nó là dạng phổ biến nhất trong 3 kiểu cơ sở dữ liệu cơ bản, 2 loại kia là cơ sở dữ liệu mạng và dạng cấp bậc.

Relative

(Giá trị) tương đối.

Có thể biến đổi và được tính từ giá trị cơ bản. Ví dụ như địa chỉ tương đối là vùng nhớ được tìm bằng cách

thêm 1 lượng biến thiên vào 1 địa chỉ cơ sở cố định và sự chứng nhận khoang tương ứng đặt 1 khoang trong bảng bảng vị trí tương đối của nó với khoang cơ sở. Trái với tương đối là tuyệt đối.

Remotr terminal

Thiết bị cuối điều khiển từ xa.

Thiết bị cuối liên lạc với máy tính thông qua 1 modem và 1 đường điện thoại.

Resolution

ĐỘ PHÂN GIẢI HÌNH.

Số chấm trong 1 đơn vị chiều dài mà trong đó 1 ảnh có thể được tái sinh TRÊN MÀN HÌNH HOẶC MÁY IN. ĐỘ PHÂN GIẢI MÀN HÌNH tiêu biểu đối với máy dò hình này là 75 dpi. Máy in lade có độ phân giải từ 300 dpi tới 1800 dpi, và máy in kim có độ phân giải từ 60 tới 180 dpi. Hình trong sách và tạp chí có độ phân giải 1200 tới 300 dpi nếu chúng được tạo ra bằng điện tử.

Reserved word

Từ dành riêng.

Từ mà có ý nghĩa đặc biệt đối với ngôn ngữ lập trình. Ví dụ như if và for là các từ riêng trong hầu hết các ngôn ngữ bậc cao.

Response time

Thời gian đáp ứng

Sự trì hoãn giữa lúc đưa vào lệnh và lúc thấy hiệu quả của nó.

reverse video

Video đảo.

RGB

(Viết tắt của red - green - blue)

Phương pháp nối màn hình màu với máy tính, liên quan tới ba tín hiệu riêng biệt: đỏ, lục và xanh dương.

Tất cả các màu được biểu hiện trên màn hình có thể được cấu thành từ 3 màu hợp phần này. Việc in 4 màu sử dụng 1 hệ thống khác.

RISC

(reduce instruction - set computer):

Máy tính dùng tập lệnh rút gọn.

Bộ xi xử lý thực hiện ít lệnh hơn các bộ vi xử lý khác với công dụng chung trong những năm 1990. Vì số lệnh mật mã máy thấp nên bộ vi xử lý thực hiện những lệnh này rất nhanh.

Robot

Rôbot.

Máy được điều khiển bằng máy tính mà có thể được lập trình để chuyển động hoặc thực hiện công việc.

Các rôbot thường được dùng trong công nghiệp để vận chuyển nguyên vật liệu hoặc thực hiện các công việc lặp đi lặp lại. Ví dụ như tay rôbot, được gắn lên sàn nhà hoặc băng ghế, có thể được dùng để sơn các phần của máy hay lắp ráp các mạch điện tử. Các rôbot khác được thiết kế để làm việc trong những hoàn cảnh nguy hiểm đối với con người, ví dụ như tháo bom hoặc thám hiểm vũ trụ và biển sâu.

Một số rôbot được trang bị các bộ phận cảm giác như bộ phận xúc giác và camera hình, và có thể được lập trình để đưa các quyết định đơn giản dựa trên dữ liệu cảm giác nhận được.

Rogue value

Một tên khác của data terminator.

Trình kết thúc dữ liệu.

ROM

(Real only memory)

Bộ nhớ chỉ đọc được.

Bộ nhớ ở dạng tập hợp các mạch tổ hợp, thường được dùng trong máy vi tính; Bộ nhớ này được chất đầy dữ liệu và chương trình trong khi làm việc, và không giống như bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (RAM) chỉ có thể đọc được mà không viết được bởi máy tính. Tuy nhiên, nội dung chứa trong bộ nhớ không bị mất khi cắt nguồn điện như trong RAM.

Root directory

Thư mục gốc.

Thư mục trên cùng trong hệ thống tập tin cây và nhánh. Nó chứa tất cả các thư mục khác.

Rounding error

Sai số làm tròn

Lỗi xuất hiện khi 1 kết quả thập phân được làm tròn lên hoặc xuống.

Router

Bộ chỉ đường.

Thiết bị cho phép các mạng không tương tự (như Ethernet và Token Ring) nối với nhau nhưng chỉ có 1 nghi thức chung. Thiết bị này có thể được lập trình để xác định lộ trình nhanh nhất và hiệu quả nhất cho dữ liệu đi.

RS-232 interface (or serial interface) = Giao diện RS-232

Giao diện nối chuỗi.

Một dạng tiêu chuẩn của bộ phận nối của máy tính được dùng để nối máy tính với các chuỗi thiết bị. Nó được dùng cho modem, chuột, màn hình và máy in.

Run-time error

Lỗi trong thời gian chạy

Run-time system

Hệ thống thời gian chạy.

Chương trình phải được lưu trong bộ nhớ trong khi 1 ứng dụng được thực hiện.

Run-time version

Phiên bản dùng trong thời gian chạy.

Bản sao 1 chương trình được cung cấp cùng với sự ứng dụng khác, sao cho chương trình ứng dụng chạy được, mặc dù nó không cung cấp chức năng đầy đủ của chương trình. Một ví dụ là sự cung cấp phiên bản dùng trong thời gian chạy của Microsoft Windows với các ứng dụng của Windows cho những người sử dụng mà không có phiên bản đầy đủ của Windows.

Thuật ngữ tin học (S)

SAA

(Viết tắt của system application architecture)

Sampling

Phép đo tín hiệu tương tự tại các khoảng đều nhau. Kết quả của phép đo đó sẽ được biến đổi thành tín hiệu số.

Scalable Fonts

Phông chữ có thể thay đổi tỷ lệ.

Phông chữ có thể được dùng ở kích thước bất kỳ và độ phân giải bất kỳ, trên một màn hình hay trên thiết bị sao chép cứng, như máy in laser. Phông chữ tỷ lệ luôn là dạng đường nét.

Scanner

Bộ quét.

Thiết bị tạo ra ảnh bằng kỹ thuật số của một tài liệu để đưa vào và lưu trong máy tính. Nó dùng công nghệ tương tự với công nghệ của máy sao chụp. Bộ quét nhỏ có thể được cho qua bề mặt tài liệu bằng tay. Các phiên bản lớn có dạng dẹt, giống như của máy sao chụp, trên đó tài liệu nhập vào được đặt vào và ra quét. Bộ quét được sử dụng rộng rãi để đưa các hình ảnh vào máy in và để quét các tài liệu để xử lý ảnh. Nếu văn bản được nhập bằng bộ quét thì ảnh giữ lại được máy tính nhìn thấy như một bức tranh bằng kỹ thuật số hơn là các ký tự riêng biệt. Do đó văn bản không thể được xử lý, ví dụ như bộ xử lý từ, trừ khi phần mềm nhận biết ký tự quang học có thể biến đổi ảnh thành các ký tự hợp thành. Bộ phận giải của bộ quét tay tiêu biểu là từ 75 đến 400 dpi.

Screen or monitor

Màn hình.

Dụng cụ đầu ra trên đó máy tính hiển thị các thông tin có ích của người vận hành. Dạng phổ biến nhất là ống tia catốt tương tự như màn hình tivi. Máy tính xách tay thường dùng màn hình hiển thị bằng tinh thể lỏng. Loại này khó đọc hơn loại ống tia catốt, nhưng đòi hỏi ít năng lượng hơn, làm cho chúng hợp với hoạt động bằng pin.

Screen dump

In trên màn hình.

Quá trình thực hiện một bản sao in của sự hiển thị trên màn hình hiện hành. Sự in trên màn hình đôi lúc được lưu như một tập tin dữ liệu thay vì được in ngay lập tức.

Scrolling

Cuộn.

Hành động mà theo đó dữ liệu được hiển thị trên màn hình hoặc ở cửa sổ được chuyển động tự động đi

lên, đi xuống hoặc qua một bên hoặc khuất tầm mắt khi một dữ liệu mới được thêm vào theo hướng ngược lại.

SCSI

Viết tắt của small computer system interface.

Giao diện hệ thống máy tính nhỏ.

Searching

Sự thăm dò, sự tìm kiếm.

Sự tách một chi tiết xác định khỏi một phần dữ liệu lớn, như một tập tin hoặc bảng. Phương pháp này được sử dụng dựa trên cách thức tổ chức sắp xếp dữ liệu. Ví dụ như việc tìm kiếm phân đôi đòi hỏi dữ liệu phải được xếp theo trình tự, liên quan đến việc quyết định trước hết xem nếu dữ liệu nào chứa chi tiết cần tìm, rồi 1 phần tư nào, và 1 phần 8 nào, và tiếp tục cho đến khi tìm được chi tiết đó.

Search request

Yêu cầu tìm kiếm.

Yêu cầu có tổ chức của người sử dụng để kiểm thông tin từ cơ sở dữ liệu. Nó có thể là yêu cầu đơn giản cho tất cả các đầu vào có trường dữ liệu thỏa mãn một điều kiện nào đó.

Sector

Vùng hình quạt, cung.

Phần của cấu trúc từ được thiết lập trên bề mặt đĩa lớn định dạng sao cho dữ liệu có thể được lưu trữ trong đó. Đĩa đầu tiên được chia thành các đường tròn và rồi mỗi đường tròn lại được chia thành một số các cung.

Security

An toàn.

Sự bảo vệ chống lại sự mất mát hoặc bỏ sót dữ liệu và chống lại sự truy cập vào hệ thống trái phép.

Seek time

Thời gian tìm kiếm.

Thời gian cần để đầu đọc-viết tìm được một chi tiết dữ liệu xác định trên đường vạch của đĩa.

Sensor

Bộ cảm biến.

Thiết bị được thiết kế để khám phá tình trạng vật lý hay các số đo đại lượng vật lý và sinh ra các tín hiệu đầu vào chỉ một máy tính. Ví dụ như bộ cảm biến có thể phát hiện ra sự thật rằng máy in đã chạy ra ngoài tờ giấy hoặc có thể đo nhiệt độ trong máy sấy. Tín hiệu từ bộ cảm biến thường ở dạng điện thế tương tự, và vì thế phải được biến đổi thành tín hiệu số bằng bộ biến đổi sang số trước khi được đưa vào.

Sequence-control register or program counter

Bộ thanh ghi điều khiển tuần tự.

Bộ nhớ đặc biệt được dùng để chứa địa chỉ của các lệnh tiếp theo từ bộ nhớ truy cập tức thời để thực hiện bởi máy tính. Nó nằm trong bộ phận điều khiển trung tâm.

Sequential file

Tập tin tuần tự.

Tập tin trong đó các tài liệu được sắp xếp theo thứ tự của trường giải mã và máy tính có thể dùng kỹ thuật thăm dò giống như sự tìm kiếm phân đôi để truy cập một tài liệu xác định.

Serial file

Tập tin chuỗi.

Tập tin trong đó các tài liệu không được lưu theo một thứ tự riêng và vì thế một tập tài liệu xác định có thể được truy cập chỉ bằng cách đọc qua tất cả các tập tin trước nó.

Serial interface

Giao diện nối tiếp (chuỗi).

Giao diện qua đó dữ liệu được chuyển đi một đơn vị thông tin tại một thời điểm. So sánh với giao diện song song.

SGML

Viết tắt của Standard Generalized Markup Language.

Share ware

Phần mềm cổ đông.

Phần mềm được phân phát cho phí tổn của đĩa sao chép, và sự phân bố chủ yếu sao cho người sử dụng có cơ hội kiểm tra chức năng và khả năng thỏa mãn các yêu cầu của họ. Nếu người sử dụng có kế hoạch dùng phần mềm, họ sẽ được yêu cầu trả một lệ phí ghi chép nhỏ trực tiếp cho tác giả. Nó có thể mang các chức năng và tài liệu phụ thêm. Phần mềm này không được sao chép tự do.

Silicon chip

Mạch tổ hợp.

Simulation

Viết ngắn của computer simulation.

Bộ mô phỏng máy tính.

Small computer system interface (SCSI)

Giao diện hệ thống máy tính nhỏ.

Bộ nối song song được sử dụng bởi Apple Macintosh và sự gia tăng số máy tính cá nhân dựa trên MS-DOS để nối các thiết bị như ổ đĩa, máy in và ổ CD-ROM. SCSI có thể giúp truyền dữ liệu với tốc độ cao. Phiên bản mới SCSI-2 có thanh dữ liệu rộng hơn và có thể giúp truyền dữ liệu nhanh hơn.

Smalltalk

Ngôn ngữ lập trình bậc cao đầu tiên được dùng trong các ứng dụng định hướng đối tượng.

Smart card

Thẻ thông minh.

Thẻ nhựa được gắn một bộ vi xử lý và bộ nhớ. Nó có thể lưu trữ, ví dụ như dữ liệu cá nhân, chứng minh thư và các chi tiết tài khoản ngân hàng, để cho phép nó được sử dụng như một thẻ tín dụng. Thẻ này có thể được chứa đầy các khoản tiền rồi sau đó tiêu xài dần bằng điện tử và lại chất tiền trở lại khi cần thiết. Các công dụng khác có thể trong phạm vi từ chìa khóa cửa khách sạn đến hộ chiếu.

SNA

Viết tắt của System Network Architecture

Soft-sectored disc

Đĩa sector mềm.

Đĩa mà phải được định dạng bởi phần mềm khi dữ liệu có thể được lưu trên nó.

Software

Phần mềm.

Tập hợp các chương trình và quy trình để làm cho máy tính thực hiện 1 công việc xác định, trái với phần cứng là các thành phần vật chất của hệ thống máy tính. Phần mềm được tạo ra bởi người lập trình. Các ví

dụ của phần mềm là hệ điều hành, các chương trình ứng dụng... Không máy tính nào có thể hoạt động mà không có một vài dạng phần mềm.

Software project life cycle

Chu kỳ sống của dự án phần mềm.

Các giai đoạn khác nhau của sự phát triển trong việc viết chương trình lớn (phần mềm), từ việc xác định các yêu cầu lắp đặt, bảo trì và nâng đỡ của chương trình được kết thúc. Quy trình này bao gồm sự phân tích hệ thống và thiết kế hệ thống.

Sorting

Sự phân loại

Sự sắp xếp dữ liệu theo thứ tự. Khi sắp xếp một tập hợp, hay tập tin dữ liệu được cấu thành từ 1 vài trường dữ liệu khác nhau, một trường phải được chọn như một chìa khóa được dùng để thiết lập thứ tự yêu cầu.

Sự lựa chọn phương pháp phân loại liên quan đến việc trung hòa giữa thời gian chạy, việc sử dụng bộ nhớ và hồ hợp của cả hai. Những phương pháp được sử dụng bao gồm phân loại lựa chọn, trong đó chi tiết nhỏ nhất được tìm thấy và trao đổi với chi tiết đầu tiên, chi tiết nhỏ thứ hai được trao đổi với chi tiết thứ hai.

Sự phân loại thay thế, trong đó các chi tiết kề nhau được trao đổi liên tục cho đến khi dữ liệu được xếp theo thứ tự; và sự phân loại lồng vào, trong mỗi chi tiết được đặt vào vị trí đúng và các chi tiết tiếp theo chuyển xuống dưới để nhường chỗ cho nó.

Source language

Ngôn ngữ nguồn. Ngôn ngữ mà một chương trình được viết bằng nó, trái với mật mã máy là dạng mà nhờ nó mà các lệnh của chương trình được thực hiện bởi máy tính. Các ngôn ngữ nguồn được phân loại thành ngôn ngữ bậc cao hoặc bậc thấp tùy theo mỗi ký hiệu trong ngôn ngữ nguồn biểu diễn cho nhiều hay chỉ một lệnh trong mật mã máy. Các chương trình bằng ngôn ngữ bậc cao được dịch sang mật mã máy bằng chương trình dịch hợp ngữ. Chương trình trước khi được dịch gọi là chương trình nguồn, sau khi được dịch sang mật mã máy nó được gọi là chương trình đối tượng.

Source program

Chương trình nguồn.

Chương trình được biết bằng ngôn ngữ nguồn.

Speech recognition or voice input

Nhận biết tiếng nói.

Sự nhận biết giọng hay đưa dữ liệu vào bằng giọng nói. Kỹ thuật bất kỳ mà theo đó máy có thể hiểu được câu nói bình thường. Có 3 dạng: sự nhận biết từ riêng biệt để phân biệt được hàng trăm từ được nói một cách riêng biệt; sự nhận biết giọng nói nối kết để phân biệt các câu trong đó có đoạn dừng ngăn giữa các từ và sự nhận biết giọng nói liên tục để phân biệt được các giọng nói bình thường nhưng được nói rõ ràng, trôi chảy.

Speech synthesis or voice output

Sự tổng hợp tiếng nói.

Kỹ thuật dựa trên máy tính để tạo ra giọng nói. Bộ tổng hợp tiếng nói được điều khiển bởi máy tính, máy cung cấp chuỗi mật mã phù hợp với âm thanh (ngữ điệu) cơ bản của giọng nói, cùng với nó tạo thành từ. Chương trình ứng dụng tổng hợp tiếng nói bao hàm đồ chơi trẻ con, hệ thống xe hơi và máy bay chiến đấu, hộp thư thoại.

Spooling

Kỹ thuật đệm.

Quá trình trong đó thông tin để in được lưu trữ tạm thời trong một tập tin, việc in được thực hiện khi cần thiết. Nó được dùng để cho phép hệ thống tiếp tục vận hành trong khi in và cho phép một số máy tính hoặc chương trình dùng chung một máy in.

Spreadsheet

Sự ứng dụng trọn gói phần mềm cho phép người sử dụng phân tích dữ liệu vì nó sẽ thực hiện sự tính toán và lệnh gọi mở các phép toán. Sự dự đoán dòng chảy tiền mặt có thể được chuẩn bị trên phần mềm này.

Sprite

Đối tượng đồ họa được cấu thành từ một hình mẫu gồm các ảnh điểm được xác định bởi người lập trình của máy tính. Một số ngôn ngữ bậc cao và chương trình ứng dụng chứa các lệnh gọi mở mà cho phép người sử dụng xác định hình dạng, màu và các đặc tính khác của các đối tượng đồ họa. Các đối tượng này sau đó được thao tác ra các trò chơi sinh động hoặc hiển thị bằng đồ họa trên màn hình.

SQL

Viết tắt của Structured query language.

Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc.

Ngôn ngữ máy tính bậc cao được thiết kế để sử dụng với các cơ sở dữ liệu liên quan. Mặc dù nó có thể được những người lập trình sử dụng theo cách giống nhau, nhưng nó thường được dùng như một phương tiện để liên lạc với nhau. Tiêu biểu là một chương trình dùng SQL để yêu cầu dữ liệu từ cơ sở dữ liệu phục vụ.

SRAM

(Static random - access memory): Bộ nhớ tĩnh truy cập ngẫu nhiên. Bộ nhớ máy tính ở dạng mạch tổ hợp được dùng để cung cấp bộ nhớ truy cập tức thời. SRAM nhanh hơn nhưng đắt hơn DRAM (bộ nhớ động truy cập ngẫu nhiên).

Stack

Ngăn xếp.

Phương pháp lưu trữ dữ liệu trong đó hầu hết các chi tiết mới được lưu sẽ được điều chỉnh trước.

Ngăn xếp được dùng để giải các vấn đề liên quan đến cấu trúc bộ; ví dụ như để phân tích 1 biểu thức đại số chứa các biểu thức con trong dấu ngoặc.

Stand alone computer

Máy tính độc lập.

Máy tính tự chứa nó, thường là một máy tính, nó không được nối vào mạng máy tính và có thể sử dụng riêng biệt với các thiết bị khác.

Standard generalized markup language

Tiêu chuẩn của có thể tiêu chuẩn quốc tế mô tả cấu trúc của một văn bản có thể được xác định như thế nào để nó có thể dùng được, có thể thông qua bộ lọc, trong các ứng dụng như in điện tử và in mặt bản.

Start bit

Bit khởi động.

Bit được dùng trong liên lạc không đồng bộ để chỉ sự bắt đầu của một mẫu dữ liệu.

Stepper motor

Động cơ điện có thể điều khiển chính xác bởi các tín hiệu từ máy tính. Động cơ này quay với một góc chính xác mỗi thời điểm mà nó nhận được 1 xung tín hiệu từ máy tính. Bằng cách thay đổi mức độ mà từ đó các xung tín hiệu được tạo thành, động cơ có thể chạy với các tốc độ khác nhau hoặc quay với một góc chính xác rồi dừng lại. Mạch công tắc có thể được thiết lập để cho phép máy tính đảo hướng của động cơ. Bằng cách kết hợp 2 hay nhiều động cơ, sự điều khiển chuyển động phức hợp trở nên có thể được.

Stop bit

Bit kết thúc.

Bit được dùng trong sự liên lạc không đồng bộ để chỉ sự kết thúc của một mẫu dữ liệu.

String

Chuỗi.

Nhóm các ký tự được thao tác như một đối tượng đơn bởi máy tính. Trong dạng đơn giản nhất nó có thể chứa 1 chữ cái đơn hoặc 1 từ chuỗi có thể chứa 1 tổ hợp các từ, khoảng trống và các số. Hầu hết các ngôn ngữ bậc cao có nhiều chức năng điều khiển chuỗi đa dạng.

Structured programming

Sự lập trình có cấu trúc.

Quá trình viết chương trình với các phần nhỏ và độc lập nhau. Điều này làm cho nó dễ điều khiển sự phát triển của chương trình và thiết kế và kiểm tra các hợp phần riêng biệt của nó. Các chương trình này thường được thiết lập thành từ các bộ phận, thường tương ứng với quy trình riêng hoặc các chức năng. Một số ngôn ngữ lập trình như PASCAL và Modula - thích hợp với sự lập trình có cấu trúc hơn các ngôn ngữ khác.

Subroutine

Thủ tục con, lệnh gọi mở con. Phần nhỏ của 1 chương trình được thực hiện từ 1 phần khác của chương trình. Nó cung cấp phương pháp thực hiện công việc giống nhau ở ít nhất 1 điểm trong chương trình, và phương pháp phân các chi tiết của chương trình từ sự suy luận chính của nó. Trong một số ngôn ngữ máy tính, thủ tục con tương tự với các chức năng hoặc quy trình.

Super computer

Siêu máy tính.

Dạng máy tính nhanh nhất và hùng mạnh nhất, có khả năng thực hiện các phép tính cơ bản của nó trong vài pico giây (phần ngàn tỷ của giây) ở trong khi hầu hết các máy tính khác là vài mano giây (phần tỉ của 1 giây). Để đạt được tốc độ khác thường này, các siêu máy tính sử dụng vài bộ xử lý cùng làm việc với nhau và kỹ thuật như làm lạnh các bộ xử lý đến gần nhiệt độ không tuyệt đối để các thành phần của nó dẫn điện nhanh hơn bình thường nhiều lần. Các hãng sản xuất là Cry, Fujitsu và NEC.

Support environment

Tập hợp các chương trình (phần mềm) được dùng để giúp con người thiết kế và viết các chương trình khác. Ở mức đơn giản nhất nó bao gồm phần mềm xử lý từ và chương trình biên dịch để dịch chương trình sang dạng có thể thực hiện được. Nhưng nó cũng có thể bao gồm các phần điều chỉnh sai sót để giúp chỉnh các sai sót cục bộ, thư mục dữ liệu để giữa các đường dữ liệu được sử dụng, và các máy công cụ thử nghiệm nhanh để tạo ra các thực nghiệm nhanh của chương trình.

SVGA

Tiêu chuẩn hiển thị đồ họa cung cấp độ phân giải cao hơn VGA. (Sự sắp xếp hình video). Màn hình SVGA có độ phân giải 800 x 600 hoặc 1024 x 768.

SWAP

Hoán đổi.

Chuyển các phần dữ liệu vào hoặc ra khỏi bộ nhớ. Đối với các hoạt động nhanh đòi hỏi càng nhiều dải dữ liệu càng tốt trong bộ nhớ chính, nhưng nói chung không thể chứa hết tất cả các dữ liệu tại cùng 1 thời điểm. Sự hoán đổi là hoạt động viết và đọc từ bộ nhớ đệm, thường là 1 khoảng đặc biệt trên đĩa.

Symbolic address

Ký hiệu được dùng trong ngôn ngữ lập trình dịch hợp ngữ để biểu diễn địa chỉ đơn của một vùng nhớ.

Symbolic processor

Bộ xử lý ký hiệu.

Máy tính được chế tạo với mục đích để chạy các chương trình thao tác trên ký hiệu hơn là chương trình

liên quan đến việc xử lý các tính toán bằng số. Chúng tồn tại chủ yếu cho ngôn ngữ trí năng nhân tạo LISP, mặc dù 1 số máy này cũng được chế tạo để chạy PROLOG.

Synchronous

Sự đồng bộ.

Hầu hết sự liên lạc trong hệ thống máy tính đều đồng bộ, được điều khiển bởi đồng hồ bên trong chính máy tính, trong khi sự liên lạc giữa các máy tính thường không đồng bộ. Tuy nhiên, sự đồng bộ của viễn thông trở nên được sử dụng rộng rãi hơn.

Syntax error

Lỗi ngữ pháp.

Lỗi gây ra do sử dụng không đúng ngôn ngữ lập trình.

System flow chart

Sơ đồ hệ thống.

Một dạng sơ đồ được dùng để mô tả đường đi của dữ liệu qua 1 hệ thống máy tính xác định.

System implementation

Sự lắp đặt hệ thống.

Quá trình lắp đặt 1 hệ thống máy tính mới.

System network architecture (SNA)

Kiến trúc hệ thống mạng.

Tập hợp các cách thức liên lạc được đưa ra bởi IBM và được hợp nhất trong sự cài lắp phần cứng và phần mềm.

Systems analysis

Sự phân tích hệ thống.

Sự điều nghiên hoạt động kinh doanh hay một cách thức làm việc ở văn phòng với cái nhìn để quyết định nó có thể máy tính hóa được và bằng cách nào. Nhà phân tích thảo luận các quy trình hiện có với những người liên quan, nghiên cứu đường dữ liệu qua quá trình, và rút ra ý nghĩa của hệ thống máy tính được đòi hỏi.

Systems analyst

Nhà phân tích hệ thống.

Người thực hiện phân tích hệ thống.

System application architecture (SAA)

Kiến trúc ứng dụng hệ thống.

Mô hình của IBM cho việc tính toán khách - chủ.

Systems design

Sự thiết kế hệ thống.

Sự thiết kế chi tiết một ứng dụng trọn gói và/hoặc một hệ thống máy tính. Nhà thiết kế phân hệ thống thành các chương trình thành phần, và thiết kế dạng dữ liệu đưa vào được yêu cầu, sự trình bày màn hình, cho ra một văn bản hình dạng phần cứng. Sự thiết kế hệ thống tạo một liên kết giữa sự phân tích hệ thống và lập trình.

Systems program

Chương trình hệ thống.

Chương trình thực hiện một công việc liên quan với sự tự điều hành và thực hiện của hệ thống máy tính. Ví dụ như chương trình hệ thống có thể điều khiển hoạt động của màn hình hiển thị, hay điều khiển và tổ

chức bộ nhớ đệm. Ngược lại chương trình ứng dụng được thiết kế để thực hiện các nhiệm vụ cho lợi ích của người dùng máy tính.

System X

Hệ thống X.

Trong liên lạc truyền thông, hệ thống công tác kỹ thuật số được điều khiển bằng máy tính, được dùng trong sự trao đổi qua điện thoại.

Thuật ngữ tin học (T)

Tape streamer

Dải băng từ.

Công cụ của bộ nhớ gồm các các vòng băng từ liên tục, dải băng từ được dùng rộng rãi để lưu trữ các chồng tập tin dữ liệu quan trọng.

TCP/IP

(Transport control protocol/ Internet protocol):

Biên bản kiểm soát sự truyền tin/ Biên bản liên mạng. Tập hợp các nghi thức mạng, chủ yếu được đưa ra bởi US Department of Defense (Bộ Quốc phòng Mỹ). TCP/IP được dùng rộng rãi, đặc biệt trong Unix và trên Internet (mạng thông tin).

Telecommuting

Sự chuyển làm việc từ xa.

Sự làm việc trên máy tính ở nhà hơn là tới văn phòng, và liên lạc với hệ thống máy tính trung tâm qua đường điện thoại.

Teletext

Truyền văn bản từ xa.

Thông tin chủ yếu là các chi tiết tin tức, giải trí, thể thao và tài chính thường xuyên được cập nhật hóa. Teletext là một dạng của video text, được khởi xướng của Anh bởi hãng BBC với Ceefax và bởi Independent Television với Teletext.

Terminal

Thiết bị cuối.

Dụng cụ gồm bàn phím và màn hình hiển thị - hay trong các hệ thống cũ hơn, là máy in tele để cho phép người vận hành liên lạc với máy tính. Thiết bị này có thể được gắn với máy tính theo cách vật lý hoặc được nối với nó bằng dây điện thoại. Thiết bị nối cam với máy tính không có bộ xử lý của riêng nó, trong khi thiết bị nối thông minh có bộ xử lý riêng của nó và lấy một số trách nhiệm xử lý máy tính chính.

Terminate and stay resident (TSR)

Kết thúc và lưu trú lại.

Thuật ngữ được gán cho một chương trình mà còn lại trong bộ nhớ, ví dụ như đồng hồ, bộ phận tính. Chương trình được chạy bằng cách sử dụng 1 phím nóng.

Test data

Dữ liệu kiểm tra.

Dữ liệu được thiết kế để kiểm tra chương trình máy tính mới có hoạt động đúng không. Dữ liệu kiểm tra được chọn cẩn thận để chắc chắn rằng tất cả các nhánh có thể của chương trình đều được kiểm.

Tex

Hệ thống xếp chữ và định dạng văn bản của phạm vi công cộng, được đưa ra bởi Donald Knuth và được dùng rộng rãi để tạo ra các tài liệu toán học và kỹ thuật. Tex không phải là WYSIWYG, mặc dù trong một số màn hình có thể xem trước toàn bộ trang.

Text editor

Trình soạn thảo văn bản.

Chương trình cho phép người sử dụng soạn thảo văn bản trên màn hình và lưu nó trong 1 tập tin. Trình soạn thảo văn bản tương tự như trình xử lý từ, ngoại trừ chúng thiếu khả năng định dạng văn bản thành các đoạn và các trang và sử dụng các kiểu và dạng chữ khác nhau. Tuy nhiên, chúng thường bao gồm nhiều chức năng phụ như nhiều mức xóa bỏ và phục hồi lại là chức năng thường không có trong trình xử lý từ.

TIFF (Tagged image file format):

Định dạng tập tin hình.

Tiling

Sự sắp xếp của các cửa sổ và trong hệ thống giao diện người sử dụng đồ họa sao cho chúng không gối lên nhau.

Time-sharing

Sự chia sẻ thời gian.

Phương pháp cho phép một số người sử dụng truy cập cùng 1 máy tính tại cùng 1 thời điểm hay 1 vày chương trình được chạy liên tục. Máy tính nhanh chóng được nối kết giữa thiết bị nối của người sử dụng và chương trình cho phép mỗi người làm việc khi họ sử dụng độc quyền hệ thống.

Toggle

Nút gạt.

Đề bật tắt giữa hai môi trường. Trong phần mềm nút gạt thường được khởi động bằng cùng 1 mật mã, vì thế quan trọng là mật mã này chỉ có 2 nghĩa. Một ví dụ là việc sử dụng ký tự như nhau trong 1 tập tin văn bản để chỉ cả dấu hiệu mở và đóng đoạn trích. Nếu ký hiệu như nhau này cũng được dùng để chỉ dấu phẩy trên ' , thì sự chuyển đổi thông qua nút gạt đối với hệ thống in mà sử dụng các dấu hiệu mở và kết thúc đoạn trích khác nhau sẽ không thực hiện chính xác.

Token ring

Vòng token, vòng hiện dạng. Biên bản cho mạng vùng gần, được đưa ra bởi IBM.

Topology

Topo mạng.

Sự sắp xếp các thiết bị trong một mạng.

Touch screen

Màn hình xúc cảm.

Thiết bị đầu vào cho phép người sử dụng liên lạc với máy tính bằng cách sờ 1 ngón tay vào màn hình hiển thị. Trong cách này, người sử dụng có thể chỉ một mục lựa chọn được yêu cầu trong danh mục hay 1 chi tiết dữ liệu. Màn hình xúc cảm được sử dụng ít rộng rãi hơn vác thiết bị chỉ khác nhau như chuột và cần gạt.

Màn hình có thể nhận biết được sự sờ vào hoặc vì ngón tay ấn lên màn nhạy cảm hoặc vì nó ngắt 1 vùng của chùm sáng đi qua về mặt màn hình.

Touch sensor

Bộ cảm biến xúc cảm.

Trong robot được điều khiển bằng máy tính, dụng cụ được dùng để cho robot cảm giác xúc giác, cho phép nó thao tác với các đối tượng tinh vi hoặc tự động chuyển động quanh phòng. Bộ cảm biến xúc cảm cung cấp sự phản hồi cần thiết cho rôbot để điều chỉnh lực chuyển động của nó và áp suất của tay hãm của nó. Các dạng chính bao gồm máy đo sức căng và công tắc micro.

Trace

Vết, dấu tích phục vụ truy tìm. Phương pháp kiểm tra rằng một chương trình máy tính đang chạy Trình soạn thảo văn bản.

Chương trình cho phép người sử dụng soạn thảo văn bản trên màn hình và lưu nó trong 1 tập tin. Trình soạn thảo văn bản tương tự như trình xử lý từ, ngoại trừ chúng thiếu khả năng định dạng văn bản thành các đoạn và các trang và sử dụng các kiểu và dạng chữ khác nhau. Tuy nhiên, chúng thường bao gồm nhiều chức năng phụ như nhiều mức xóa bỏ và phục hồi lại là chức năng thường không có trong trình xử lý từ.

TIFF (Tagged image file format):

Định dạng tập tin hình.

Tiling

Sự sắp xếp của các cửa sổ và trong hệ thống giao diện người sử dụng đồ họa sao cho chúng không gối lên nhau.

Time-sharing

Sự chia sẻ thời gian.

Phương pháp cho phép một số người sử dụng truy cập cùng 1 máy tính tại cùng 1 thời điểm hay 1 vày chương trình được chạy liên tục. Máy tính nhanh chóng được nối kết giữa thiết bị nối của người sử dụng và chương trình cho phép mỗi người làm việc khi họ sử dụng độc quyền hệ thống.

Toggle

Nút gạt.

Đề bật tắt giữa hai môi trường. Trong phần mềm nút gạt thường được khởi động bằng cùng 1 mật mã, vì thế quan trọng là mật mã này chỉ có 2 nghĩa. Một ví dụ là việc sử dụng ký tự như nhau trong 1 tập tin văn bản để chỉ cả dấu hiệu mở và đóng đoạn trích. Nếu ký hiệu như nhau này cũng được dùng để chỉ dấu phẩy trên ' , thì sự chuyển đổi thông qua nút gạt đối với hệ thống in mà sử dụng các dấu hiệu mở và kết thúc đoạn trích khác nhau sẽ không thực hiện chính xác.

Token ring

Vòng token, vòng hiện dạng. Biên bản cho mạng vùng gần, được đưa ra bởi IBM.

Topology

Topo mạng.

Sự sắp xếp các thiết bị trong một mạng.

Touch screen

Màn hình xúc cảm.

Thiết bị đầu vào cho phép người sử dụng liên lạc với máy tính bằng cách sờ 1 ngón tay vào màn hình hiển thị. Trong cách này, người sử dụng có thể chỉ một mục lựa chọn được yêu cầu trong danh mục hay 1 chi tiết dữ liệu. Màn hình xúc cảm được sử dụng ít rộng rãi hơn vác thiết bị chỉ khác nhau như chuột và cần gạt.

Màn hình có thể nhận biết được sự sờ vào hoặc vì ngón tay ấn lên màn nhạy cảm hoặc vì nó ngắt 1 vùng của chùm sáng đi qua về mặt màn hình.

Touch sensor

Bộ cảm biến xúc cảm.

Trong robot được điều khiển bằng máy tính, dụng cụ được dùng để cho robot cảm giác xúc giác, cho phép nó thao tác với các đối tượng tinh vi hoặc tự động chuyển động quanh phòng. Bộ cảm biến xúc cảm cung cấp sự phản hồi cần thiết cho rôbot để điều chỉnh lực chuyển động của nó và áp suất của tay hãm của nó. Các dạng chính bao gồm máy đo sức căng và công tắc micro.

Trace

Vết, dấu tích phục vụ truy tìm. Phương pháp kiểm tra rằng một chương trình máy tính đang chạy hiện bởi người sử dụng, nó gây tổn hại cho các tập tin khác hoặc các quy trình bảo vệ.

True type

Hệ thống phông chữ tỷ lệ được cung cấp như 1 phần của Microsoft Windows 3.1. Nó cho phép đầu ra linh động hơn trên máy in sử dụng PCL hơn là Post Script. Các máy in như vậy thường rẻ hơn.

Truncation error

Lỗi do cắt cụt.

Lỗi xuất hiện khi kết quả thập phân tự cắt bớt sau khi số chữ hàng số lớn nhất sau dấu phẩy khi được cho phép bởi mức độ chính xác của máy tính.

Truth table

Bảng thực.

Biểu đồ cho thấy ảnh hưởng của mỗi cổng logic lên mỗi tổ hợp đầu vào.

TSR (determinate and stay resident)

TTL (Transistor - Transistor logic)

Turing machine

Máy Turing.

Mô hình trừu tượng của máy tự động giải quyết vấn đề, được thiết lập bởi Alan Turing năm 1937. Nó cung cấp cơ sở lý thuyết cho sự tính toán số hiện đại.

Turnaround document

Tài liệu khép kín.

Tài liệu đưa ra được tạo bởi máy tính mà sau đó, sau khi các dữ liệu được thêm vào, nó được dùng như một tài liệu để đưa vào máy. Ví dụ như các thẻ đọc đồng bộ do được tạo ra bởi các công ty khí và điện tạo thành tài liệu khép kín. Mỗi thẻ được đưa ra với các chi tiết của khách hàng được in với kiểu chữ có thể đọc với chương trình nhận biết ký tự quang học (OCR) và với tiêu chuẩn thích hợp với chương trình nhận biết dấu hiệu quang học (OMR). Bộ phận đọc đồng hồ do xem xét kỹ đồng hồ của khách hàng, đánh dấu số mới đọc trên ô và đưa trở lại với tấm thẻ tới bộ phận hoá đơn của công ty. Ở đó bộ phận đọc dữ liệu tổng hợp, có thể đọc cả dữ liệu OCR và OMR, được dùng để đưa thông tin mới vào máy tính.

Turnkey system

Hệ thống chìa khóa trao tay. Hệ thống được cung cấp để người dùng chỉ phải bật lên để truy cập trực tiếp với phần mềm ứng dụng thường là được xác định với quyền vùng ứng dụng riêng. Hệ thống này thường dùng các danh mục. Người dùng mong được theo các lệnh trên màn hình và không hề có kiến thức về cách thức mà hệ thống hoạt động.

Turtle

Robot nhỏ có bánh xe được điều khiển bằng máy tính. Chuyển động của nó được xác định bằng chương trình được viết bởi người sử dụng máy tính, thường dùng ngôn ngữ bậc cao LOGO.

Two's complement number system

Hệ thống số bù hai số dựa trên hệ thống nhị phân, nó cho phép cả số dương và số âm được biểu diễn để thao tác bởi máy tính.

Trong hệ này hàng đầu cột quan trọng nhất luôn được lấy để biểu diễn 1 số âm. Ví dụ như số của số trong hệ thống bổ sung với 4 cột là 1101 tương đương với số thập phân -3 vì $-8 + 4 + 0 + 1 = -3$

Typeface

Mặt chữ in.

Tập hợp các ký tự với một kiểu thiết kế riêng.