

## ГЛОССАРИЙ ПО МАТЕМАТИКЕ

**Абсцисса** (лат. слово *abscissa* - «отрезанная»). Заимств. из франц. яз. в начале 19 в. Франц. *abscisse* – из лат. Это одна из декартовых координат точки, обычно первая, обозначаемая буквой  $x$ . В современном смысле  $T$ . употреблен впервые немецким ученым Г. Лейбницем (1675).

**Аксиома** (греч. слово *axios*- ценный; *axioma* – «принятие положения», «почет», «уважение», «авторитет»). В рус.яз. – с Петровских времен. Это основное положение, самоочевидный принцип. Впервые  $T$ . встречается у Аристотеля. Использовался в книгах Евклида «Начала». Большую роль сыграли работы древнегреческого ученого Архимеда, который сформулировал аксиомы, относящиеся к измерению величин. Вклад в аксиоматику внесли Лобачевский, Паш, Пеано. Логически безупречный список аксиом геометрии был указан немецким математиком Гильбертом на рубеже 19 и 20 вв.

**Апофема** (греч. слово *apothema*, *apo* – «от», «из»; *thema* – «приложенное», «поставленное»).

1. В правильном многоугольнике апофема – отрезок перпендикуляра, опущенного из его центра на любую из его сторон, а также его длина.
2. В правильной пирамиде апофема – высота любой его боковой грани.
3. В правильной усеченной пирамиде апофема – высота любой ее боковой грани.

**Апplikата** (лат. слово *applicata* – «приложенная»). Это одна из декартовых координат точки в пространстве, обычно третья, обозначаемая буквой  $Z$ .

**Биссектриса** (лат. слова *bis* – «дважды» и *sectrix* – «секущая»). Заимств. В 19 в. из франц. яз. где *bissectrice* – восходит к лат. словосочетанию. Это прямая, проходящая через вершину угла и делящая его пополам.

**Вектор** (лат. слово *vector* – «несущий», «носитель»). Это направленный отрезок прямой, у которой один конец называют началом вектора, другой конец – концом вектора. Этот термин ввел ирландский ученый У. Гамильтон (1845).

**Вертикальные углы** (лат. слова *verticalis* – «вершинный»). Это пары углов с общей вершиной, образуемые при пересечении двух прямых так, что стороны одного угла являются продолжением сторон другого.

**Вероятность** - числовая характеристика степени возможности появления определенного события в тех или иных определенных, могущих повторяться неограниченное число раз условиях.

**Гексаэдр** (греч. слова *geks* – «шесть» и *edra* – «грань»). Это шестигранник. Этот Т. приписывают древнегреческому ученому Паппу Александрийскому (3 век).

**Геометрия** (греч. слова *geo* – «Земля» и *metreo* – «измеряю»). Др.-рус. заимств. из греч.яз. Часть математики, изучающая пространственные отношения и формы. Т. появился в 5 веке до н.э. в Египте, Вавилоне.

**Геометрический смысл определенного интеграла** - определенный интеграл от функции  $f(x)$  по отрезку  $[a; b]$  равен площади криволинейной трапеции

**Геометрический смысл производной** - если функция  $y = f(x)$  имеет производную в точке  $x$ , тогда существует касательная к графику этой функции в точке  $M_0(x_0; y_0)$ , уравнение которой  $y - y_0 = f'(x_0)(x - x_0)$ , где  $f'(x_0) = \operatorname{tg} \alpha$ , где  $\alpha$  - угол наклона этой касательной к оси  $ox$ .

**Гипербола** (греч. слово *hyperballo* – «прохожу через что-либо»). Заимств. в 18 в. из лат. яз. Это незамкнутая кривая из двух неограниченно простирающихся ветвей. Т.ввел древнегреческий ученый Апполоний Пермский.

**Гипотенуза** (греч.слово *guyipotenusa* – «стягивающая»). Заимств. из лат. яз. в 18 в., в котором *hypotenusa* – от греч. сторона прямоугольного треугольника, лежащая против прямого угла. Древнегреческий ученый Евклид (3 век до н.э.) вместо этого термина писал, «сторона, которая стягивает прямой угол».

**Градус** (лат. слово *gradus* – «шаг», «ступень»). Единица измерения плоского угла, равная  $1/90$  части прямого угла. Измерение углов в градусах появилось более 3 лет назад в Вавилоне. Обозначения, напоминающие современные, использовались древнегреческими ученым Птолемеем.

**График** (греч. слово *graphikos*- «начертанный»). Это график функции – кривая на плоскости, изображаемая зависимость функции от аргумента.

**Диагональ** (греч. слово *dia* – «через» и *gonium* – «угол»). Это отрезок прямой, соединяющий две вершины многоугольника, не лежащие на одной стороне. Т. встречается у древнегреческого ученого Евклида (3 век до н.э.). Диаметр (греч. слово *diametros* – «поперечник», «насквозь», «измеряющий» и

слово *dia* – «между», «сквозь»). Т. «деление» в русском языке впервые встречаются у Л.Ф.Магницкий.

**Дифференциал** (лат. слово *differento-* «разность»). это главная часть приращения функции, равная произведению производной функции  $y = f(x)$  на приращение аргумента  $\Delta x$ :  $dy=f'(x)*\Delta x$ . Так как  $\Delta x=dx$ , то  $dy=f'(x)*\Delta x$  – произведение производной функции  $y = f(x)$  на дифференциал аргумента  $dx$ . Это одно из основных понятий математического анализа. Этот Т. встречается у немецкого ученого Г. Лейбница в 1675 г. (опубликовано в 1684г.).

**Декартова прямоугольная система координат в пространстве** - это три взаимно перпендикулярные прямые: Ось абсцисс ( $ox$ ), ось ординат ( $oy$ ) и ось аппликат ( $oz$ ) и начало координат ( $o$ ). Плоскости, проходящие через оси координат, называются координатными. Они делят пространство на 8 областей – октантов.

**Длина вектора** - это расстояние между началом и концом вектора.

Обозначение:  $|\vec{AB}|$

**Достоверное событие** - это событие, которое в результате испытания обязательно происходит. Обозначение:  $\Omega$ .

**Знаменатель** - число, показывающее размеры долей единицы, из которых составлена дробь. Впервые встречается у византийского ученого Максима Плануда (конец 13 века).

**Интеграл** (лат. слово *integro* – «восстанавливать» или *integer* – «целый»). Заимств. во второй половине 18 в. из франц. яз. на базе лат. *integralis* – «целый», «полный». Одно из основных понятий математического анализа, возникшее в связи потребностью измерять площади, объемы, отыскивать функции по их производным. Обычно эти концепции интеграла связывают с Ньютоном и Лейбницем. Впервые это слово употребил в печати швец. Ученый Я. Бернулли (1690 г.). Знак  $\int$  - стилизованная буква S от лат. слова *summa* – «сумма». Впервые появился у Г. В. Лейбница.

**Интервал** (лат. слово *intervallum* – «промежуток», «расстояние»). Множество действительных чисел, удовлетворяющее неравенству  $a < x < b$ .

**Иррациональное число** (т. слово irrationalis – «неразумный»). Число, не являющееся рациональным. Т. ввел немецк. ученый М.Штифель (1544). Строгая теория иррациональных чисел была построена во 2-ой половине 19 века.

**Испытание (эксперимент)** - осуществление определенного комплекса условий.

**Исход** - результат испытания (событие).

**Комбинаторика** - лат.слово combinare – «соединять». Раздел математики, в котором изучаются различные соединения и размещения, связанные с подсчетом комбинаций из элементов данного конечного множества.

**Классическая вероятность события  $A$**  - это отношение числа  $N(A)$  элементарных исходов, благоприятствующих событию  $A$ , к общему числу  $N$  всех равновозможных элементарных исходов испытания.

**Коллинеарные векторы** - это векторы, лежащие на одной прямой или на параллельных прямых. Обозначение:  $\vec{a} \parallel \vec{b}$ .

**Компланарные векторы** - это векторы, лежащие в одной плоскости или в параллельных плоскостях.

**Комплексное число  $z$**  - это упорядоченная пара действительных чисел  $(x; y)$ , первое из которых  $x$  называется действительной частью, а второе число  $y$  – мнимой частью. Обозначается:  $z=x+iy$ . Символ  $i$  называется мнимой единицей. Обозначение:  $x=Re z$ ;  $y=Im z$ .

**Криволинейная трапеция** - это фигура, ограниченная сверху графиком функции  $y=f(x)$  ( $f(x) \geq 0$ ), слева и справа соответственно прямыми  $x=a$  и  $x=b$ , снизу – отрезком  $[a; b]$  оси  $Ox$ .

**Математика** – наука о количественных отношениях и пространственных формах действительного мира

**Математическое ожидание дискретной случайной величины  $X$**  - это число, приблизительно равное среднему значению случайной величины, которое

равно сумме произведение возможных значений случайной величины  $X_n$  на

соответствующие им вероятности  $p_k$ :

$$M(X) = \sum_{k=1}^{\infty} x_k p_k .$$

**Механический смысл производной** - это скорость изменения любого процесса. Например, производная пути  $S=S(t)$  по времени  $t$  есть мгновенная скорость движения материальной точки, т. е.  $V(t)=SI(t)$ . Вторая производная пути по времени – ускорение, т. е.  $SII(t)=VI(t)=a(t)$ .

**Независимые испытания** - это испытания (эксперименты), в которых вероятность появления любого исхода в каждом испытании не зависит от результатов других испытаний.

**Неопределенный интеграл функции  $f(x)$**  - это совокупность всех первообразных для функции  $f(x)$ . Обозначение:  $\int f(x)dx = F(x) + C$ , где знак  $\int$  называется интегралом, функция  $f(x)$  – подынтегральной функцией, а  $f(x)dx$  – подынтегральным выражением.

**Область определения функции  $y=f(x)$**  - это множество тех значений аргумента  $x$ , при которых функция  $y$  имеет смысл. Обозначение:  $D(f)$

**Область значений функции  $y=f(x)$**  - это множество значений  $y$ , принимаемых функцией  $y=f(x)$  для всех  $x$  из области определения  $D(f)$ , т. е. при  $x \in D(f)$ . Обозначение:  $E(f)$

**Правильной** называется дробь, у которой модуль числителя меньше модуля знаменателя. Дробь, не являющаяся правильной, называется неправильной, и представляет рациональное число, по модулю большее или равное единице.

**Первообразной функцией** для функции  $y=f(x)$  на промежутке  $X$  называется такая функция  $F(x)$ , если в каждой точке  $x$  на промежутке  $X$  выполняется условие  $F'(x)=f(x)$

**Равные векторы** - это сонаправленные коллинеарные векторы, имеющие равные длины.

**Радиус** – вектор точки  $M(x, y, z)$  - это вектор, соединяющий начало координат с произвольной точкой пространства.

**Сонаправленные векторы** - это коллинеарные векторы, имеющие одно направление.

**Сфера** - это множество точек пространства, равноудаленных от данной точки  $O$ , называемой центром, на данное расстояние, называемое радиусом.

**Сложная функция** - это функция,  $z = g(f(x))$ , для которой область значений функции  $y = f(x)$  содержится в области определения функции  $g(y)$ .

**Сочетания** - это число комбинаций, состоящих из  $k$  элементов, взятых из  $n$  элементов, которые отличаются хотя бы одним элементом. Обозначение и

формула для подсчета числа сочетаний:

$$C_n^k = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

**Случайное событие** - это событие, наступление или не наступление которого в некотором испытании зависит от ряда случайных факторов.

**Случайная величина** - это переменная величина, которая принимает свои значения в зависимости от исходов испытания.

**Среднее квадратическое отклонение случайной величины  $x$**  - это величина  $\sigma(x) = \sqrt{D(x)}$ , где  $D(x)$  - дисперсия случайной величины  $x$ .

**Точка максимума функции  $z = f(x, y)$**  - это точка  $P_0(x_0, y_0)$ , в окрестности, которой функция  $z = f(x, y)$  определена и для всех точек  $P(x, y)$  этой окрестности, отличных от  $P_0$ , выполняется неравенство:  $f(P_0) > f(P)$ .

**Точка минимума функции  $z = f(x, y)$**  - это точка  $P_0(x_0, y_0)$ , в окрестности, которой функция  $z = f(x, y)$  определена и для всех точек  $P(x, y)$  этой окрестности, отличных от  $P_0$ , выполняется неравенство:  $f(P_0) < f(P)$ .

**Теорема** - это математическое утверждение, истинность которого устанавливается путем доказательства.

**Теория вероятностей** - это раздел математики, изучающий закономерности, которым подчиняются случайные явления и процессы.

**Теорема сложения вероятностей двух событий** - вероятность суммы двух событий А и В равна сумме вероятностей этих событий без вероятности произведения этих событий:  $P(A+B) = P(A) + P(B) - P(A \cdot B)$ .

**Теорема умножения вероятностей двух событий** - вероятность произведения двух событий равна произведению одного события на условную вероятность другого, вычисленную при условии, что первое событие произошло:  $P(A \cdot B) = P(A) \cdot P(B|A) = P(B) \cdot P(A|B)$ .

**Функция** - это правило, которое каждому числу  $x$  из некоторого множества  $D$  ставит в соответствие одно и только одно число  $y$  из множества  $E$ . Обозначение:  $y = f(x)$ , где  $x$  - независимая переменная, называемая аргументом;  $D$  - область определения функции;  $E$  - область значений функции.

**Формула Ньютона-Лейбница** - это формула для вычисления определенного интеграла от непрерывной на отрезке  $[a, b]$  функции  $f(x)$ , имеющей

первообразную  $F(x)$ : 
$$\int_a^b f(x) dx = F(x) \Big|_a^b = F(b) - F(a)$$

**Формула полной вероятности** - это формула для нахождения вероятности события А, которое может произойти только с одним из  $n$  попарно несовместных

событий  $H_1, H_2, \dots, H_n$  образующих полную группу: 
$$P(A) = \sum P(H_i) \cdot P(A|H_i)$$

**Хорда** - греч. слово horde – «струна», «тетива». Отрезок, соединяющий две точки окружности.

**Число** — основное понятие математики, используемое для количественной характеристики, сравнения, нумерации объектов и их частей.

**Число** – абстрактная сущность, используемая для описания количества.

**Целые числа** — расширение множества натуральных чисел  $\mathbb{N}$ , получаемое добавлением к  $\mathbb{N}$  нуля и отрицательных чисел вида  $-n$ .

**Число  $e$**  - это иррациональное число  $2,7\dots$ , служащее основанием натурального логарифма

**Экстремум функции** - это локальный максимум и локальный минимум функции.

**Экспонента (экспоненциальная функция)** - это показательная функция  $y = e^x$ .

## ГЛОССАРИЙ ПО ИНФОРМАТИКЕ

**IP** - адрес уникальный адрес каждого компьютера в Интернет, что формируется по определенным правилам (содержит в себе номера узла и сети) и может быть подан последовательностью как цифр, так и символов.

**Антивирус** - программа, которая находит и уничтожает компьютерные вирусы.

**Архиватор** - программа, что превращает содержание файла в более компактную форму за счет построения кода с минимальной избыточностью.

**Архивация** - сжатие данных, т.е. процесс и метод кодирования архивируемой информации для перевода в состояние, требующее меньшего пространства для хранения.

**Аппаратное обеспечение** - комплекс электронных, электрических и механических устройств, входящих в состав системы или сети. Аппаратное обеспечение включает: - компьютеры и логические устройства; - внешние устройства и диагностическую аппаратуру; - энергетическое оборудование, батареи и аккумуляторы.

**База знаний** - массив информации в форме, пригодной к логической и семантической обработке соответствующими программными средствами.

**Байт** - кратная единица количества информации, равняется 8 бит.

**Бит** –

1. В представлении чисел - цифра 0 или цифра 1, которые применяются в двоичной системе исчисления.
2. Минимальная единица измерения количества информации.

**Блок питания** - устройство, которое преобразует электропитание сети в постоянный ток низкого напряжения, подаваемый на электронные схемы компьютера

**Вычислительная система** - совокупность программ и технических средств, предназначенных для обработки информации.

**Видеоадаптер** - электронная плата, которая обрабатывает видеоданные (текст и графику) и управляет работой дисплея. Видеоадаптер определяет разрешающую способность дисплея и количество цветов. Видеоадаптер содержит видеопамять, регистры ввода вывода и модуль BIOS. Видеоадаптер посылает в дисплей сигналы управления яркостью лучей и сигналы развертки изображения.

**Видеосистема компьютера** - совокупность трех компонент: монитора, видеоадаптера и драйверов видеосистемы.

**Гипертекст** - способ организации сохраненного текста, за которого используются ассоциационные связи между его фрагментами, что позволяет пользователям пересматривать сообщение в произвольной последовательности.

**Главное меню** - в Microsoft Windows - меню, что появляется на экране после нажатия кнопки Пуск (Start).

**Гибкий диск** - гибкий магнитный диск в защитной оболочке, предназначенный для хранения небольших объемов информации. Гибкий диск используется для переноса данных с одного компьютера на другой и для распространения программного обеспечения.

**Дерево каталогов** - графическое представление иерархической структуры каталогов, подкаталогов и файлов на диске.

**Дефрагментация** - процедура перезаписи данных на жестком диске, результатом которой является размещение всех частей каждого файла в соседних секторах.

**Диск** - в вычислительной технике - носитель данных, что представляет собой круглую пластину, покрытую слоем материала, способного запоминать и воспроизводить информацию, и приводится во вращение относительно головки считывания или записывания.

**Дисплей** (монитор) - устройство или комплекс, предназначенный для автоматического представления данных в форме, удобной для зрительного восприятия информации, что сохраняется в течение определенной системой автоматизированной обработки информации промежутка времени и оперативно изменяется за командами или сигналами этой системы.

**Дружеский интерфейс пользователя** - интерактивные программные средства, которые обеспечивают природный для пользователя режим взаимодействия с вычислительной машиной.

Примечание: Дружеский интерфейс пользователя опирается на интуитивно понятной форме общения и использует системы меню, пиктограммы, подсказки, сообщения об ошибках и разъяснении их возможных причин.

**Жесткий диск** - магнитный диск, в котором носителями информации являются круглые алюминиевые пластины (платтеры), обе поверхности которых покрыты слоем магнитного материала. Эта пластина или группа соосно расположенных пластин вместе с блоком считывания/записи размещаются в герметичной коробке для защиты от пыли, влаги и грязи.

**Зависание** - нарушение нормальной работы операционной системы компьютера или определенного применения, что внешне выражается в отсутствии какой-то реакции на действия пользователя.

**Имя файла** - уникальное имя, что относится в соответствие файла в момент его записывания на диск.

**Имя полное (путь)** - сложное имя что включает все имена в иерархии доступа к данным, начиная с корневого элемента и заканчивая конечным.

**Информационная система** - система сбора, сохранения, нагромождения, поиска и передачи информации.

**Информационная технология** -

1. Технологический процесс, предметом переделывания и результатом которого является информация.

2. Целеустремленная организованная совокупность информационных процессов с использованием средств вычислительной техники, что обеспечивают высокую скорость обработки данных, быстрый поиск

информации, рассредоточение данных, доступ к источникам информации независимо от места их расположения.

**Интерактивность** - способ организации взаимодействия человека и программы в форме диалога, то есть за принципом "запрос-ответ".

Примечание. В интерактивном режиме работы пользователь должен дожидаться реакции системы на введенную команду и увидеть результаты ее выполнения прежде, чем вводить следующую команду.

**Интернет** - глобальная компьютерная сеть передачи разнообразной информации, что объединенные множество региональных и локальных сетей на всем земном шаре.

**Интерфейс** – совокупность средств и правил, которая обеспечивает взаимодействие пользователя с системой обработки информации.

**Информатизация** - совокупность взаимосвязанных организационных, правовых, политических, социально-экономических, научно-технических, производственных процессов, что направлены на создание условий для удовлетворения информационных потребностей граждан и общества путем разработки, развития и использования информационных систем, сетей, ресурсов и информационных технологий, которые базируются на применении современной вычислительной и коммуникационной техники.

### **Информатика -**

1. Наука, которая изучает законы, методы и способы накопления, обработка и передача информации посредством компьютеров и других технических средств.

2. Ветви знания, что исследует функции, структуру и распространение информации, а также управление системами. ДСТУ 2392-94, п. 4.2.13 т.

**Информация** - сведения о субъекте, объекте, явлении и процессе. В переводе с латинского языка означает: разъяснение, изложение чего-либо или сведения о чём-либо.

**Источник бесперебойного питания** - автоматическое устройство, устанавливаемое между источником энергии и оборудованием, обеспечивающее питание оборудования за счет энергии аккумуляторных батарей при отключении

основного электроснабжения; защищающее оборудование от колебаний напряжения и электромагнитных шумов.

### **Каталог -**

1. В системах обработки информации - перечень файлов, наборов данных и библиотек программ, который содержит ссылку на их расположившее и другую справочную информацию.

2. В иерархической файловой системе - средство логической организации и группировки файлов на диске, что представляет собой указатель, в котором регистрируются файлы и каталоги следующего уровня иерархии (подкаталоги).

Примечание 1. Каждый каталог, за исключением корневого каталога, связанный с предыдущим (родительским) каталогом и имеет свое имя, уникальное в пределах родительского каталога.

Примечание 2. Положение каждого файла в этой структуре определяется полным путем к файлу.

**Каталог корневой--** это главный каталог каждого диска. В нем регистрируются обычные файлы и каталоги 1 уровня. В каталогах 1 уровня, в свою очередь, регистрируются обычные файлы и каталоги 2 уровня и т.д. Имена каталогов, включенных один в другой, отделяются знаком «\».

**Каталог текущий** - каталог, в котором непосредственно находится пользователь.

**Кнопка „Пуск“** - в Microsoft Windows - кнопка расположена на левом конце Панели задач (Taskbar) и которая используется для запуска применений, открытие файлов, доступа к панели управления (Control Panel), а также для завершения работы, то есть для выхода с Microsoft Windows.

**Корзина** - в Microsoft Windows - способ временного сохранения файлов, что удаляются, который дает возможность пользователю в дальнейшем или возобновить удаленные файлы или сделать удаление необратимым.

### **Курсор -**

1. Видимая отметка на поверхности визуализации, что помечает место, где происходит действие, или изображение объекта, над которым осуществляется действие.

2. Перемещаемая отметка на экране монитора для обозначения текущей позиции введения.

**Клавиатура** – основное устройство ввода информации: команд и данных.

**Компьютерный вирус** - специальная программа, способная в процессе выполнения самовольно записывать свой код в код других программ (то есть «заражать» другие программы), таким образом «размножаться» и выполняет разные нежелательные действия: портить файлы и каталоги, искажать результаты вычислений, замусоривать или стирать память, создавать помехи в работе компьютеров.

**Код** – система условных знаков (символов, литер) для передачи, хранения и обработки информации.

**Коды двоичные** – способ представления информации с помощью двух символов – 0 и 1 (например, число 6 будет 110). Такой способ кодирования обусловлен тем, что в устройствах компьютера используются элементы, которые имеют два различных состояния (называемых 0 и 1). Это технически легко реализовать хранение и обработку информации.

**Кодирование** - операция отождествления символов или групп символов одного кода с символами или группами символов другого кода. Необходимость К. возникает прежде всего из потребности приспособить форму сообщения к данному каналу связи или какому-либо другому устройству, предназначенному для преобразования или хранения информации. Так, сообщения представленные в виде последовательности букв, например русского языка, и цифр, с помощью телеграфных кодов преобразуются в определённые комбинации посылок тока. При вводе в вычислительные устройства обычно пользуются преобразованием числовых данных из десятичной системы счисления в двоичную и т.д.

**Контекстное меню** - системах с графическим интерфейсом пользователя - меню, что открывается системой в результате щелкания правой кнопкой мыши по некоторому изображенному на экране монитора объекту.

**Контроллер** - устройство, которое связывает периферийное оборудование или каналы связи с центральным процессором, освобождая процессор от непосредственного управления периферией.

**Компьютер** (англ. computer, от лат. compute - считаю, вычисляю), термин, принятый в иностранной литературе (главным образом англоязычной);

обозначает устройство, действующее автоматически по заранее составленной программе или последовательности команд, для решения математических и экономико-статистических задач, задач планирования и управления производством и т.п. Термин "К." обычно отождествляют с электронными вычислительными машинами.

**Командный язык** - набор команд, которые вводятся пользователем с клавиатуры

**Меню** - изображен на экране дисплея список функций, команд или вариантов ответа для выбора пользователем одного из них.

**Многозадачность** - способ организации одновременного выполнения нескольких программ на одной машине.

**Микропроцессор** - процессор, выполненный в виде одной либо нескольких взаимосвязанных интегральных схем. Микропроцессор состоит из цепей управления, регистров, сумматоров, счетчиков команд и очень быстрой памяти малого объема.

**Мышь** - устройство управления курсором, имеющее вид небольшой коробки. Перемещения мыши по горизонтальной поверхности преобразуются в соответствующие перемещения курсора по экрану дисплея. Обычно мышь снабжена двумя или тремя клавишами, позволяющими задавать начало и конец движения, осуществлять выбор меню и т.п.

**Оболочка Windows** - программная оболочка с наглядным графическим интерфейсом пользователя, которые работают под управлением операционной системы.

**Обработка текста** - обработка данных, поданных в форме текста (введение, сортировка, сохранение, поиск, редактирование, форматирование, выведение на дисплей или печатание и тому подобное).

**Окно** - в системах обработки информации - прямоугольная часть экрана, выделенная для отображения информации, связанной с некоторой конкретной программой или отдельными компонентами одной программы.

## **Операционная система Microsoft Windows**

Многозадачная 32-разрядная операционная система для IBM - совместимых персональных компьютеров с наглядным графическим интерфейсом пользователя.

**Операционная система** - комплекс программ, обеспечивающий выполнение других программ, распределение ресурсов, планирование, ввод-вывод данных, управление данными, взаимодействие с оператором.

**ОЗУ** - оперативное запоминающее устройство

**Панель задач** - в Microsoft Windows - элемент оболочки Проводника (Explorer), предназначенный для запуска и переключения применений, который (за умалчиванием) постоянно отображается в нижней части экрана в форме панели.

**Папка** - каталог файлов в системе с графическим интерфейсом пользователя, например, Microsoft Windows.

**Папка „Мой компьютер“** - в Microsoft Windows - системная папка, что дает пользователю наглядный образ компьютера, на котором он работает, и позволяет получить доступ к его ресурсам: к дискам полностью или к отдельным компонентам созданных на них файловых систем, а также к отдельным устройствам компьютера.

**Пиксель** - наименьший элемент поверхности визуализации, которому независимым способом могут быть заданы цвет, интенсивность и другие характеристики изображения.

**Применение** - прикладная программа, что работает под управлением многозадачной операционной системы (например, Microsoft Windows).

**Принтер** - печатающее устройство персонального компьютера, предназначенное для получения напечатанного текста или изображения на листах бумаги стандартного формата.

**Принтер лазерный**- принтер, принцип работы которого заключается в таком: сначала изображение создается лазерным лучом в форме

наэлектризованных участков поверхности специального электрографического барабана, наэлектризованные участки притягивают мелкие частицы порошка (тонеру) краски, потом частицы порошка переносятся из барабана на бумагу и закрепляются на нем посредством нагревания.

**Принтер матричный** - печатающее устройство, изображение в котором образуется в результате перемещения игольчатой печатающей головки вдоль строки текста.

**Принтер струйный**- принтер, что создает изображение посредством нанесения на бумагу мелких капелек специальных чернил.

**Программа** - программный продукт предназначен для решения определенных прикладных или системных задач.

**Программа компьютерная** - набор инструкций в форме слов, цифр, кодов, схем, символов или в любой другой форме, что читает компьютер, которые приводят ее в действие для достижения определенной цели или результата.

**Программа учебная** - независимая, или встроенная в некоторое применение программа, целью которой является обучение пользователя основным навыкам работы с некоторой программной системой.

**Пересмотр текста** - в системах обработки текста - быстрый пересмотр экранного текста путем его прокручивания.

**Полный путь к файлу** - часть полного имени файла, что содержит имена всех каталогов, через которые нужно пройти от корневого каталога, чтобы добраться до данного файла.

**Письменность** - в широком смысле - совокупность письменных средств общения: система графики, алфавит, орфография. Письменность - в узком смысле - совокупность письменных и литературных памятников какого-либо народа.

**Персональная электронная вычислительная машина** - ЭВМ, предназначенная для обслуживания одного пользователя, что характеризуется

небольшими габаритами, повышенной надежностью, простотой изменения конфигурации и развитыми средствами диалога.

**Периферийное оборудование** - совокупность технических средств, предназначенная для взаимодействия центрального процессора с внешней средой и для сохранения данных.

**Редактирование** - выполняемый посредством программ-редакторов при участии человека процесс проверки и исправления содержания файла, в котором содержится текст и (или) изображение.

**Редактирование текста** - обработка текста посредством текстового процессора для внесения в текст изменений (дополнений, сокращений, изменений формата и тому подобное).

**Релевантность** - характеристика степени соответствия содержания документа, найденного в результате информационного поиска, содержания информационного запроса.

**Рабочий стол** - в системах с графическим интерфейсом пользователя - прямоугольный участок экрана, что содержит объекты, с которыми пользователю приходится работать чаще всего.

**Рабочая книга** – основной документ Excel. Рабочая книга состоит из отдельных рабочих листов, каждый из которых может содержать данные. По умолчанию Excel присваивается файлу имя Книга, **например**, Книга1, Книга2 и т.д.

## **Сервер -**

1. В компьютерных сетях - компьютер (или программа), что руководит использованием распределенных ресурсов (принтеров, внешней памяти, баз данных), и выполняет функции координации работы отдельных станций и контроля передачи данных в компьютерных сетях.

Примечание. Заданием сервера является обслуживание других абонентов локальной компьютерной сети путем обеспечения доступа и распределения данных и аппаратуры в сети. Сеть может иметь серверы с разным назначением: файловый сервер, сервер базы данных, коммуникационный сервер, сервер печати и тому подобное.

2. Абонент локальной компьютерной сети, который обслуживает других абонентов локальной компьютерной сети.

### **Сеть -**

1. Совокупность устройств, расположенных на определенной территории и связанных одной системой.

2. Совокупность знаков или линий, расположенных в определенной системе.

3. Совокупность узлов и веток, которые их связывают.

**Сканер** – устройства, позволяющие вводить в компьютер изображения с бумаги или другой плоской поверхности.

**Системный блок** - составная часть персонального компьютера, что содержит его основные компоненты: материнскую плату, жесткий диск и дисководы гибких дисков, CD-ROM, адаптеры и контролеры периферийных устройств, блок питания, динамик и тому подобное.

**Системная (материнская) плата** - основная плата компьютера, на которой размещаются электронные компоненты, определяющие архитектуру процессора.

**Устройства ввода/вывода информации**- обеспечивают ввод информации (программ и данных) в память компьютера и вывод результатов работы пользователю.

**Разрешающая способность монитора** - количество точек по вертикали и горизонтали на экране монитора

**Текстовый документ** - документ, который содержит языковую информацию.

**Технология** - система взаимосвязанных способов обработки материалов (информации) и изготовления продукции в производственном процессе.

**Файл** - поименованный набор записей, что сохраняются или обрабатываются как одно целое.

**Форматирование текста** - приведение текста согласно с инструкциями к форме, в которой он должен печататься: формирование абзацев, центрирование заглавий, выравнивание текстовых полей, разбиение на страницы и тому подобное.

**Файловая система** - комплекс программ операционной системы, что обеспечивает выполнение операций с файлами (организацию сохранения, копирование, переименование, создание и удаление и тому подобное).

**Шрифт** - набор графических знаков определенного размера, стиля и начертания.

**Электронный документ** - совокупность данных в памяти ЭВМ, которые предназначены для восприятия человеком посредством соответствующих программных и аппаратных средств.

**Электронная таблица** – это диалоговая система обработки данных, представленных в виде прямоугольной таблицы, состоящей из строк и столбцов.

**Электронная почта** - система обмена сообщениями, что пересылаются между пользователями по информационной сети, корреспонденция ли в форме сообщений, что пересылаются по сети между пользователями.