

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

## TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

## CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE  
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

## CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Wielka encyklopedia komputerów

Autor: Alan Freedman

Tłumaczenie: Michał Dadan, Paweł Gonera, Paweł Koronkiewicz, Radosław Meryk, Piotr Pilch

ISBN: 83-7361-136-3

Tytuł oryginału: [ComputerDesktop Encyclopedia](#)

Format: B5, stron: 1118



Współczesna informatyka to nie tylko komputery i oprogramowanie. To setki technologii, narzędzi i urządzeń umożliwiających wykorzystywanie komputerów w różnych dziedzinach życia, jak: poligrafia, projektowanie, tworzenie aplikacji, sieci komputerowe, gry, kinowe efekty specjalne i wiele innych. Rozwój technologii komputerowych, trwający stosunkowo krótko, wniósł do naszego życia wiele nowych możliwości.

„Wielka encyklopedia komputerów” to kompletne kompendium wiedzy na temat współczesnej informatyki. Jest lekturą obowiązkową dla każdego, kto chce rozumieć dynamiczny rozwój elektroniki i technologii informatycznych. Opisuje wszystkie zagadnienia związane ze współczesną informatyką; przedstawia zarówno jej historię, jak i trendy rozwoju. Zawiera informacje o firmach, których produkty zrewolucjonizowały współczesny świat, oraz opisy technologii, sprzętu i oprogramowania. Każdy, niezależnie od stopnia zaawansowania swojej wiedzy, znajdzie w niej wyczerpujące wyjaśnienia interesujących go terminów z różnych branż dzisiejszej informatyki.

- Komunikacja pomiędzy systemami informatycznymi i sieci komputerowe
- Grafika komputerowa i technologie multimedialne
- Internet, WWW, poczta elektroniczna, grupy dyskusyjne
- Komputery osobiste – PC i Macintosh
- Komputery typu mainframe i stacje robocze
- Tworzenie oprogramowania i systemów komputerowych
- Poligrafia i reklama
- Komputerowe wspomaganie projektowania
- Wirusy komputerowe

Jeśli szukasz źródła informacji o technologiach informatycznych, chcesz poznać historię komputerów i dowiedzieć się, do czego można je wykorzystać, sięgnij po „Wielką encyklopedię komputerów”.



# indeks haseł angielskich

- ! point, 7
- #include, 7
- &&, 7
- \* symbol (symbol \*), 786
- .13 micron
  - (technologia 0,13 mikrona), 827
- .18 micron
  - (technologia 0,18 mikrona), 827
- .25 micron
  - (technologia 0,25 mikrona), 827
- .com, 7
- .edu, 7
- .gov, 7
- .htaccess, 7
- .NET, 7
- .NET SDK, 7
- .org, 7
- .tv, 7
- .zip file (plik o rozszerzeniu .zip), 600
- /, 7
- @ sign (znak @), 1002
- \, 7
- ^, 7
- \_ symbol (symbol \_), 786
- ~ symbol (symbol ~), 786
- == signs (znaki ==), 1003
- 0.13 process (proces 0,13 mikrona), 631
- 0.18 process (proces 0,18 mikrona), 631
- 0.25 process (proces 0,25 mikrona), 631
- 0K, 7
- 0x, 7
- 1.2M, 8
- 1.44M, 8
- 10 GbE, 8
- 10 Gigabit Ethernet, 8
- 10/100 hub (koncentrator 10/100), 394
- 10/100 switch (przełącznik 10/100), 654
- 10/100/1000 card (karta 10/100/1000), 353
- 1000BaseLX, 8
- 1000Base-LX, 8
- 1000BaseSX, 8
- 1000Base-SX, 8
- 1000BaseTX, 8
- 1000Base-TX, 8
- 100BaseFX, 8
- 100BaseT, 8
- 100BaseVG, 8
- 100BT, 8
- 100MHz bus (magistrala o szybkości 100 MHz), 438
- 100VG-AnyLAN, 8
- 1024x768, 8
- 10Base2, 8
- 10Base5, 8
- 10BaseF, 8
- 10BaseT, 9
- 10-way (10-ścieżkowy), 9
- 10x CD-ROM, 9
- 123, 9
- 1-2-3, 9
- 1280x1024, 9
- 1284, 9
- 128-bit (128-bitowe), 9
- 128-bit graphics accelerator (128-bitowy akcelerator graficzny), 9
- 12-way (12-ścieżkowy), 9
- 12x CD-ROM, 9
- 1300 nm, 9
- 133MHz bus (magistrala o szybkości 133 MHz), 438
- 1394, 9
- 13W3 connector (złącze 13W3), 997
- 14.4, 9
- 1401, 9
- 1550 nm, 9
- 16 million colors (16 milionów kolorów), 9
- 16:9, 9
- 16450, 9
- 16550, 9
- 16-bit (16-bitowy), 9
- 16-bit characters (znaki 16-bitowe), 1003
- 16-bit color (kolor 16-bitowy), 377
- 16-bit computer (komputer 16-bitowy), 384
- 16-bit driver (sterownik 16-bitowy), 774
- 16-bit sample (próbka 16-bitowa), 649
- 16-bit sound (16-bitowa karta dźwiękowa), 9
- 16-bit version (wersja 16-bitowa), 914
- 16CIF, 9
- 16x CD-ROM, 9
- 18-track (18-ścieżkowy), 9
- 19mm tape (taśma 19 mm), 819
- 1-bit-DAC, 9
- 1-by-1 GIF, 9
- 1ClickCharge, 10
- 1G wireless (sieci bezprzewodowe pierwszej generacji), 728
- 1-Meg Modem, 10
- 1U, 10
- 1x DVD-ROM, 10
- 1x1 GIF, 10
- 1XEv, 10
- 1XRTT, 10
- 2.4GHz band (pasmo o częstotliwości 2,4 GHz), 578
- 2.5G wireless (sieci bezprzewodowe generacji 2,5), 728
- 216 colors (216 kolorów), 10
- 23B+D, 10
- 24-bit color (24-bitowy kolor), 10
- 24x CD-ROM, 10
- 24x7, 10
- 256-bit (256-bitowy), 10
- 2780, 10
- 28.8, 10
- 286, 10
- 286/12, 286/16..., 10
- 2B+D, 10
- 2B1Q, 10
- 2-D, 10
- 2-D graphics (grafika dwuwymiarowa), 262
- 2e, 10
- 2G, 10
- 2G wireless (sieci bezprzewodowe drugiej generacji), 728
- 2G+, 10
- 2U, 10
- 2-way (dwukierunkowa), 190
- 2x CD-ROM, 10
- 2x DVD-ROM, 10
- 2xAGP, 10
- 3.3v, 10
- 3.5", 10
- 3+Open, 10

- 3+Share, 11  
 303x, 11  
 308x, 11  
 3090, 11  
 3270, 11  
 3270 Data Stream, 11  
 3270 emulator (emulator 3270), 218  
 32-bit (32-bitowy), 11  
 32-bit color (32-bitowy kolor), 11  
 32-bit computer (komputer 32-bitowy), 384  
 32-bit disk access (32-bitowy dostęp do dysku), 11  
 32-bit driver (32-bitowy sterownik), 11  
 32-bit file access (32-bitowy dostęp do pliku), 11  
 32-bit processing (przetwarzanie 32-bitowe), 661  
 32-bit version (wersja 32-bitowa), 914  
 32-bit Windows (32-bitowa wersja systemu Windows), 11  
 32x CD-ROM, 11  
 33.3, 11  
 34010 & 34020, 11  
 3480, 11  
 3490, 11  
 3590, 11  
 360, 11  
 360K, 11  
 36-track (36-ścieżkowy), 11  
 370, 11  
 370/XA, 11  
 3770, 11  
 3780, 11  
 37xx, 11  
 386, 11  
 386 Enhanced Mode, 12  
 386/25, 386/33..., 12  
 386DX, 12  
 386EX, 12  
 386MAX, 12  
 386SL, 12  
 386SLC, 12  
 386SX, 12  
 387, 12  
 390, 12  
 3Com, 12  
 3-D, 12  
 3-D animation (animacja trójwymiarowa), 32  
 3D audio (dźwięk trójwymiarowy), 200  
 3-D audio (dźwięk trójwymiarowy), 200  
 3D chat (program do pogawędek w wersji trójwymiarowej), 637  
 3-D chat (trójwymiarowy pokój rozmów), 854  
 3-D digitizer (digitizer przeznaczony do grafiki trójwymiarowej), 136  
 3-D digitizer (skaner 3D), 734  
 3D Fax, 12  
 3-D graphics (grafika trójwymiarowa), 265  
 3-D modeling (modelowanie trójwymiarowe), 476  
 3-D positional sound (trójwymiarowy dźwięk pozycyjny), 854  
 3-D sound (dźwięk trójwymiarowy), 200  
 3D sound, (dźwięk trójwymiarowy), 200  
 3D Studio, 12  
 3D tablet (tablet trójwymiarowy), 814  
 3-D tablet (tablet przeznaczony do grafiki trójwymiarowej), 814  
 3DES, 12  
 3Dfx, 12  
 3DNow!, 12  
 3DO, 12  
 3DOF, 13  
 3G, 13  
 3G wireless (sieci bezprzewodowe trzeciej generacji), 728  
 3GL, 13  
 3GPP, 13  
 3GSP, 13  
 3-tier architecture (architektura trójwarstwowa), 37  
 3U, 13  
 3XRTT, 13  
 4:2:2, 13  
 4:3, 13  
 4004, 13  
 404, 13  
 404 error (błąd 404), 61  
 411, 13  
 430FX, 13  
 430HX, 13  
 430MX, 13  
 430TX, 13  
 430VX, 13  
 43xx, 13  
 440BX, 13  
 440FX, 13  
 440LX, 13  
 450BX, 13  
 450GX, 13  
 486, 13  
 486/25, 486/33..., 13  
 486DLC, 14  
 486DX, 14  
 486DX2, 14  
 486SL, 14  
 486SLC, 14  
 486SX, 14  
 487, 14  
 4CIF, 14  
 4DOS, 14  
 4GL, 14  
 4mm tape (taśma 4 mm), 819  
 4-way (4-ścieżkowy), 14  
 4x CD-ROM, 14  
 4xAGP, 14  
 5 nines (5 dziewiątek), 14  
 5.1 channel (kanał 5.1), 351  
 5.25", 14  
 50-pin Telco connector (50-końcówkowe złącze Telco), 14  
 5100, 14  
 5250, 14  
 5250 emulator (emulator 5250), 218  
 56 Kbps modem (modem o szybkości 56 kb/s), 477  
 56,000 bps modem (modem o szybkości 56 000 b/s), 477  
 568A, 14  
 568B, 14  
 586, 14  
 5v, 14  
 5x86, 14  
 601, 14  
 603, 14  
 604, 14  
 615, 14  
 620, 14  
 640K, 14  
 640x480, 14  
 64-bit (64-bitowy), 15  
 64-bit graphics accelerator (64-bitowy akcelerator graficzny), 15  
 650, 15  
 6502, 15  
 6800, 15  
 68000, 15  
 680x0, 15  
 686, 15

- 68K, 15
- 6DOF, 15
- 6U, 15
- 6-way (6-ścieżkowy), 15
- 6x CD-ROM, 15
- 6x86, 15
- 6x86MX, 15
- 701, 15
- 702, 16
- 720K, 16
- 750, 16
- 7-bit ASCII (7-bitowy kod znaków ASCII), 16
- 7-track (7-ścieżkowy), 16
- 7x24, 16
- 8.3, 16
- 800x600, 16
- 80186/80188, 16
- 802.1, 16
- 802.11, 16
- 802.11a, 16
- 802.11b, 16
- 802.12, 16
- 802.15, 16
- 802.1p, 16
- 802.1q, 16
- 802.2, 16
- 802.3, 16
- 802.3ab, 16
- 802.3u, 16
- 802.3z, 16
- 802.4, 16
- 802.5, 16
- 802.6, 16
- 80286, 16
- 80287, 16
- 80386, 16
- 80386DX, 16
- 80386SL, 16
- 80386SX, 16
- 80387, 16
- 80486, 17
- 80486DX, 17
- 80486SX, 17
- 80487, 17
- 8080, 17
- 8086, 17
- 8086 emulator (emulator procesora 8086), 219
- 80860, 17
- 8087, 17
- 8088, 17
- 80x86, 17
- 8100, 17
- 82385, 17
- 82489DX, 17
- 8250A, 17
- 8259A, 17
- 8514, 17
- 8514/A, 17
- 860, 17
- 88000, 17
- 88K, 17
- 88Open, 17
- 8-bit (8-bitowy), 17
- 8-bit color (8-bitowy kolor), 17
- 8-bit sample (8-bitowa próbka), 17
- 8-bit sound (8-bitowa karta dźwiękowa), 17
- 8mm tape (taśma 8 mm), 819
- 8-N-1, 17
- 8-second rule (reguła 8 sekund), 681
- 8VSB, 17
- 8-VSB, 17
- 8-way (8-ścieżkowy), 17
- 8x CD-ROM, 17
- 9221, 17
- 9370, 18
- 9660, 18
- 9672, 18
- 9-track (9-ścieżkowy), 18
- 9U, 18
- A/B box (przełącznik A/B), 654
- A/D converter (przetwornik A/C), 664
- A/V, 46
- A/V ports (złącza A/V), 996
- A+ certification (certyfikacja A+), 86
- A20, 19
- A4, 19
- A4 paper (papier formatu A4), 574
- AA, 19
- AAI, 19
- AAUI, 19
- abakus, 19
- Abelene, 19
- Abilene, 19
- ablative WORM (WORM ablacyjny), 955
- About Box (okno O programie), 541
- above the line (ponad wierszem), 618
- ABR, 19
- absolute (wartość bezwzględna), 909
- absolute address (adres bezwzględny), 22
- absolute coding (kodowanie bezwzględne), 374
- absolute path (ścieżka bezwzględna), 807
- absolute reference (odwołanie bezwzględne), 538
- absolute URL (bezwzględny adres URL), 55
- absolute vector (wektor bezwzględny), 914
- absolute zero (zero absolutne), 992
- abstract class (klasa abstrakcyjna), 362
- abstraction layer (warstwa abstrakcji), 908
- AC, 19
- AC '97, 19
- AC adapter (zasilacz AC), 988
- ACAP, 19
- ACBD, 20
- Accelerated Graphics Port, 20
- Accelerated Hub Architecture, 20
- accelerator (akcelerator), 26
- accelerator board (karta akceleratora), 353
- Accelis, 20
- acceptable use policy (zasady dopuszczalnych zastosowań), 988
- acceptance test (testy akceptacyjne), 840
- access (dostęp), 170
- access arm (ramię dostępu), 678
- access charge (opłata dostępową), 550
- access code (kod dostępu), 371
- access concentrator (koncentrator dostępu), 394
- access control (kontrola dostępu), 398
- access control list (lista kontroli dostępu), 420
- access control protocol (protokół kontroli dostępu), 647
- access denied (odmowa dostępu), 536
- access line (linia abonencka), 419
- access method (metody dostępu), 458
- access number (numer dostępowy), 526
- access point (punkt dostępowy), 667
- access provider (dostawca dostępu), 170
- access rights (prawa dostępu), 628
- access router (router dostępowy), 691
- access server (serwer dostępowy), 722
- access tandem (tandem dostępowy), 818
- access time (czas dostępu), 117
- access token (zeton dostępu), 1009
- ACCESS.bus, 20

- accessibility (ułatwienia dostępu), 872  
 accessory card (karta dodatkowa), 353  
 account (konto), 398  
 account number (numer konta), 526  
 account policy (polityki kont), 617  
 accounting machine (maszyna księgująca), 448  
 accounts payable software (oprogramowanie rozliczeń kredytów), 554  
 accounts receivable software (oprogramowanie rozliczeń wierzytelności), 554  
 accumulator (akumulator), 27  
 accuracy (dokładność), 143  
 ACD, 20  
 ACE, 20  
 ACGNJ, 20  
 ACK, 20  
 acknowledgment code (kod potwierdzenia), 372  
 ACM, 20  
 acoustic coupler (sprzęg akustyczny), 763  
 ACP, 20  
 ACPI, 20  
 ACS, 20  
 active addressing (adresowanie aktywne), 23  
 Active Channel (kanał aktywny), 351  
 active component (komponent aktywny), 380  
 active content (aktywna zawartość), 26  
 Active Desktop, 20  
 Active Directory, 20  
 active hub (koncentrator aktywny), 394  
 active matrix (matryca aktywna), 449  
 active monitor (monitor aktywności), 480  
 active partition (partycja aktywna), 576  
 Active Server Page, 20  
 active star, 20  
 active window (okno aktywne), 541  
 ActiveX component (komponent ActiveX), 380  
 ActiveX control (formant ActiveX), 239  
 ActiveX object (Obiekt ActiveX), 530  
 ActiveX-enabled browser (przeglądarka obsługująca ActiveX), 652  
 actuator (serwomotor), 725  
 actuator arm (ramię serwomotoru), 678  
 ad blocker (bloker reklam), 61  
 ad hoc query (zapytanie ad hoc), 984  
 Ad Lib, 20  
 ad rotation (rotacja reklam), 690  
 ad serving (dostarczanie reklam), 170  
 ad view (odsłona), 537  
 ADAPSO, 20  
 adapter, 20  
 adapter card (karta adaptera), 353  
 adaptive bridge (most adaptacyjny), 484  
 adaptive compression (kompresja adaptacyjna), 380  
 adaptive equalization (korekcja adaptacyjna), 402  
 adaptive routing (routing adaptacyjny), 691  
 adaptor, 21  
 ADB, 21  
 ADC, 21  
 ADCCP, 21  
 add/drop multiplexer (multiplexer add-drop), 492  
 adder (sumator), 781  
 add-in, add-on, 21  
 address (adres), 22  
 address (adresować), 23  
 address book (książka adresowa), 407  
 address bus (magistrala adresowa), 437  
 address cleansing (oczyszczanie adresu), 535  
 address decoder (dekoder adresu), 132  
 address mode (tryb adresowania), 855  
 address register (rejestr adresowy), 681  
 address resolution (rozwiązywanie adresu), 701  
 address resolution protocol (protokół translacji adresów), 648  
 address space (przestrzeń adresowa), 660  
 address translation (translacja adresu), 848  
 addressable cursor (kursor adresowalny), 407  
 adds, moves and changes, 21  
 ADIC, 21  
 ADM, 21  
 ADMD, 21  
 admin, 21  
 administrative area map level (poziom obszaru administracyjnego mapy), 625  
 Adobe, 22  
 Adobe Document Server, 22  
 Adobe Extreme, 22  
 Adobe fonts (czcionki Adobe), 119  
 Adobe Illustrator, 22  
 Adobe PageMaker, 22  
 Adobe Photoshop, 22  
 Adobe Type Align, 22  
 Adobe Type Manager, 22  
 ADP (ADP), 22  
 ADP system (system ADP), 788  
 ADPCM (ADPCM), 22  
 adserver (serwer reklam), 723  
 ADSL, 24  
 ADSL Lite, 24  
 ADSL splitter (rozdzielacz ADSL), 692  
 ad-supported software (oprogramowanie wyświetlające reklamy), 555  
 ADT, 24  
 Advanced Configuration and Power Interface, 24  
 AdvanceNet, 24  
 advertiser supported software (oprogramowanie opłacone przez reklamodawcę), 553  
 AES, 24  
 AES/EBU, 24  
 AFAIK, 24  
 AFC, 24  
 affinity group (grupa affinity), 267  
 affinity ISP, 24  
 aficionado, 24  
 AFM, 24  
 AFM file (plik AFM), 597  
 AFP, 24  
 AFP printer (drukarka AFP), 174  
 AFS, 24  
 aggregate function (funkcja agregatowa), 246  
 Agilent, 25  
 AGP, 25  
 AGPset, 25  
 agregator, 25  
 AI, 25  
 AI file (plik AI), 597  
 AIBO, 25  
 AIFC file (plik AIFC), 597  
 AIFF file (plik AIFF), 597  
 AIIM, 25  
 AIM, 26  
 AIN, 26  
 air interface (interfejs bezprzewodowy), 306  
 AirPort, 26  
 AIS, 26  
 AIT, 26  
 AITP, 26  
 Akamai, 26

- Akomy, 26  
 alarm filtering (filtrowanie alarmów), 236  
 A-Law, 27  
 Aldus, 27  
 ALE, 27  
 alert (ostrzeżenie), 560  
 alert box (okno ostrzeżenia), 541  
 algebraic expression (wyrażenie algebraiczne), 963  
 algorithm (algorytm), 27  
 algorithmic language (język algorytmiczny), 341  
 aliasing, 27  
 ALICE, 27  
 all optical, 27  
 all rights (komplet uprawnień), 380  
 Allaire Spectra, 27  
 alliances (konsorcja), 397  
 allocate (przydzielać), 665  
 allocation unit (jednostka alokacji), 340  
 all-optical network (sieć optyczna), 730  
 alloy (stop), 775  
 ALM, 27  
 ALOHA, 27  
 Alpha, 27  
 alpha channel (kanał alfa), 351  
 alpha geek, 27  
 alpha release (wydanie alfa), 960  
 alpha test (testy alfa), 840  
 alpha version (wersja alfa), 914  
 alphageometric (geometria literowa), 253  
 alphamosaic (mozaika literowa), 486  
 alphanumeric (alfanumeryczny), 27  
 alphanumeric sort (sortowanie alfanumeryczne), 758  
 Alt key (klawisz Alt), 366  
 alt newsgroup (grupa dyskusyjna alt), 267  
 ALT text (tekst ALT), 828  
 Alta Vista, 27  
 Altair, 27  
 AltaVista, 28  
 alternate routing (routing alternatywny), 691  
 alternating current (prąd zmienny), 629  
 Alto, 28  
 ALU (JAL), 336  
 always on (stałe włączony), 768  
 AM, 28  
 Am386, Am486, Am586, 28  
 Amaya, 28  
 Amazon.com, 28  
 ambient (otoczenie), 561  
 ambient lighting (oświetlenie rozproszone), 561  
 Ambra, 28  
 AmCoEx, 28  
 AMD, 28  
 Amdahl, 28  
 Amdahl's law (prawo Amdahla), 628  
 America Online, 29  
 American Bell, 29  
 American National Standards Institute, 29  
 American Registry for Internet Numbers, 29  
 AMI, 29  
 AMI BIOS, 29  
 AMI2, 29  
 Amiga, 29  
 AMLCD, 29  
 AM-LCD, 29  
 amorphous (amorficzny), 29  
 amorphous silicon (krzem amorficzny), 406  
 ampersand, 29  
 Ampex, 29  
 amplitude (amplituda), 29  
 amplitude modulation (modulacja amplitudy), 478  
 AMPS modem (modem AMPS), 477  
 AMR, 30  
 analog (analogowy), 31  
 analog camera (aparatur analogowy), 34  
 analog channel (kanał analogowy), 351  
 analog computer (komputer analogowy), 384  
 analog copy machine (kserokopiarka analogowa), 407  
 analog data (dane analogowe), 124  
 analog domain (domena analogowa), 145  
 analog film (film analogowy), 234  
 analog line (linia analogowa), 419  
 analog monitor (monitor analogowy), 480  
 analog phone (telefon analogowy), 830  
 analog signal generator (generator sygnału analogowego), 253  
 analog video (wideo analogowe), 917  
 analog-to-digital converter (konwerter analogowo-cyfrowy), 400  
 analyst (analityk), 30  
 Analytical Engine (maszyna analityczna), 446  
 anchor (zakotwiczenie), 981  
 AND-OR-NOT, 32  
 angel investor (anielski inwestor), 32  
 angle brackets (nawiasy ostre), 505  
 angstrom (angstrom), 32  
 ANI, 32  
 animated cursor (kursor animowany), 408  
 animated GIF (GIF animowany), 255  
 animated graphics (grafika animowana), 262  
 animation (animacja), 32  
 anisotropic (anizotropowy), 32  
 ANN File (plik ANN), 597  
 annoybot, 32  
 anode (anoda), 32  
 Anonymizer, 32  
 anonymous FTP (anonimowy FTP), 32  
 anonymous post (przesyłka anonimowa), 661  
 anonymous remailer (anonimowy remailer), 32  
 anonymous server (serwer anonimowy), 720  
 ANS, 32  
 ANSI, 32  
 ANSI character set (zbiór znaków ANSI), 990  
 ANSI lumen (lumen ANSI), 428  
 ANSI terminal (terminal ANSI), 835  
 answer only modem (modem tylko do odbioru), 478  
 ant (mrówka), 488  
 anti-aliasing (antyaliasing), 33  
 anti-blooming, 32  
 anticiparallelism (równoległość wyprzedzająca), 701  
 antidisintermediation, 32  
 Antifuse, 33  
 anti-glare filter (filtr antyodblaskowy), 234  
 anti-piracy, 33  
 antistatic bag (worek antystatyczny), 954  
 antistatic device (urządzenie antystatyczne), 880  
 antistatic liquid (płyn antystatyczny), 604  
 antistatic mat (mata elektrostatyczna), 449  
 antistatic strap (pasek antystatyczny), 577  
 antistatic wristband (antystatyczna opaska na rękę), 33  
 antivirus program (program antywirusowy), 636  
 any key (dowolny klawisz), 172  
 anycast, 33

- AO/DI, 33  
 AOCE, 33  
 AOL, 33  
 AOL Instant Messenger, 33  
 aol.com, 33  
 AOLS, 33  
 A-OLs (A-OL), 13  
 AOLTV, 33  
 AON, 34  
 AOS, 34  
 AP, 34  
 Apache, 34  
 APCUG, 34  
 aperture card (karta okienkowa), 356  
 aperture grille (krata aperturowa), 404  
 APIC, 34  
 Aplio/Phone, 34  
 Apollo, 34  
 app bloat (puchnięcie aplikacji), 666  
 app code (kod aplikacji), 371  
 APPC, 35  
 AppCenter Server (Serwer AppCenter), 720  
 append (dołączenie), 145  
 Apple, 35  
 Apple Desktop Bus, 35  
 Apple II, 35  
 Apple III, 36  
 Apple key (klawisz „jabłko”), 367  
 Apple menu (menu Apple), 455  
 Apple-IBM alliance (konsorcjum Apple-IBM), 397  
 AppleTalk, 36  
 AppleTalk Filing Protocol, 36  
 application centric (ukierunkowanie na aplikacje), 865  
 application developer (twórca aplikacji), 861  
 application development environment (środowisko tworzenia aplikacji), 809  
 application development system (system tworzenia aplikacji), 792  
 Application Error (błąd aplikacji), 62  
 Application Execution Error (błąd wykonania aplikacji), 63  
 application extension (rozszerzenie aplikacji), 700  
 application framework (szkielet aplikacji), 803  
 application gateway (bramka aplikacji), 65  
 application generator (generator aplikacji), 252  
 application integration (integracja aplikacji), 302  
 application layer (warstwa aplikacji), 908  
 application level gateway (bramka poziomu aplikacji), 65  
 application logic (logika aplikacji), 423  
 application management system (system zarządzania aplikacjami), 794  
 application notes (uwagi do aplikacji), 887  
 application package (pakiet aplikacji), 566  
 application partitioning (partycjonowanie aplikacji), 576  
 application processor (procesor aplikacji), 631  
 application program library (biblioteka aplikacji), 55  
 application programmability (programowalność aplikacji), 641  
 application proxy (pośrednik aplikacji), 622  
 application server (serwer aplikacji), 720  
 application server computing, 36  
 application service provider (dostawca usług aplikacyjnych), 170  
 application software (oprogramowanie aplikacyjne), 550  
 application suite (pakiet aplikacji), 566  
 application viewing (podglądanie aplikacji), 609  
 application window (okno aplikacji), 541  
 applications management (zarządzanie aplikacjami), 985  
 APPN, 36  
 AppWare, 36  
 aptitude tests (testy umiejętności), 840  
 arachniography (sieciografia), 728  
 arbitrated loop (pętla arbitrażowa), 587  
 arbitration (arbitraż), 36  
 ARC server (serwer ARC), 721  
 Archistrat computer (komputer Archistrat), 384  
 architecture (architektura), 36  
 architecture neutral (niezależny od architektury), 518  
 architecture police (policjant architektury), 616  
 archive file (plik archiwalny), 597  
 archive formats (formaty archiwów), 240  
 ARCNET, 37  
 Ardent, 37  
 ARDIS, 37  
 areal density (gęstość powierzchniowa), 254  
 ARIN, 37  
 arithmetic coding (kodowanie arytmetyczne), 374  
 arithmetic expression (wyrażenie arytmetyczne), 963  
 arithmetic operators (operatory arytmetyczne), 548  
 arithmetic overflow (przepełnienie arytmetyczne), 658  
 arithmetic underflow (niedomiar arytmetyczny), 516  
 ARM chips (układy ARM), 870  
 Armada, 38  
 ARP, 38  
 ARPAnet, 38  
 ARQ, 38  
 array element (element tablicy), 215  
 array processor (procesor tablicowy), 632  
 arrow key (klawisz strzałki), 367  
 Article 2B (artykuł 2B), 38  
 artifact (artefakt), 38  
 artificial intelligence (sztuczna inteligencja), 804  
 artificial language (język sztuczny), 344  
 artificial life (sztuczne życie), 804  
 AS/400, 38  
 AS/400 Integrated PC Server, 38  
 ASC X12, 39  
 ascender, 39  
 ascending sort (sortowanie rosnące), 758  
 ASCII art (obrazy ASCII), 532  
 ASCII chart (tabela znaków ASCII), 813  
 ASCII chart (tabela znaków ASCII), 813  
 ASCII file (plik ASCII), 597  
 ASCII protocol (protokół ASCII), 646  
 ASCII sort (sortowanie ASCII), 758  
 ASCII terminal (terminal ASCII), 835  
 ASCII text (tekst ASCII), 828  
 ASCII transfer (przesyłanie ASCII), 661  
 ASCII value (wartość ASCII), 909  
 ASDL, 39  
 Ashton-Tate, 39  
 ASIC, 39  
 ASM, 39  
 ASMO, 39  
 ASMP, 39  
 ASN, 39  
 ASN.1, 39  
 ASP, 39

- ASP Industry Consortium, 39  
 ASP.NET, 39  
 ASP+, 39  
 aspect ratio (współczynnik kształtu), 957  
 Aspen, 39  
 assembly language (język asemblerowy), 341  
 assignment statement (przypisanie), 665  
 associate (skojarzenie), 737  
 associating files (skojarzenia plików), 737  
 Association for Computing Machinery, 39  
 Association for Shareware Professionals, 39  
 Association for Systems Management, 39  
 associative storage (pamięć asocjacyjna), 569  
 ASSP, 40  
 AST, 40  
 asterisk (gwiazdka), 269  
 asymmetric compression (kompresja asymetryczna), 380  
 asymmetric encryption (kodowanie asymetryczne), 374  
 asymmetric modem (modem asymetryczny), 477  
 asymmetric multiprocessing (wieloprocesorowość asymetryczna), 919  
 asymmetric system (system asymetryczny), 788  
 asynchronous communication server (asynchroniczny serwer komunikacyjny), 40  
 asynchronous mode (tryb asynchroniczny), 855  
 asynchronous protocol (protokół asynchroniczny), 646  
 asynchronous transfer mode (asynchroniczny tryb przesyłu), 40  
 asynchronous transmission (transmisja asynchroniczna), 848  
 AT, 40  
 AT Attachment, 40  
 AT bus (magistrala AT), 438  
 AT class (klasa AT), 362  
 AT command set (zbiór poleceń AT), 990  
 AT interface (interfejs AT), 306  
 AT keyboard (klawiatura AT), 364  
 AT motherboard (płyta główna AT), 604  
 at sign (znak at), 1002  
 AT&T, 40  
 AT&T GIS, 40  
 AT&T WorldNet, 40  
 ATA, 40  
 ATA drive (napęd ATA), 500  
 ATA Flash, 40  
 ATA RAID, 40  
 ATA/IDE, 40  
 ATA-100, 40  
 ATA-2, 40  
 ATA-3, 40  
 ATA-33, 40  
 ATA-4, 40  
 ATA-66, 40  
 ATAPI, 40  
 ATAPI drive (napęd ATAPI), 500  
 Atari, 40  
 ATASPI, 41  
 ATE, 41  
 Athlon, 41  
 ATI, 41  
 ATM, 41  
 ATM Forum, 43  
 ATM machine (bankomat), 49  
 ATM NIC, 43  
 ATM155, 43  
 ATM25, 43  
 atomic force microscope (mikroskop sił atomowych), 469  
 ATSC, 43  
 attach a file (dołączanie pliku), 145  
 attached document (dołączony dokument), 145  
 attached processor (procesor przyłączony), 632  
 attachment (załącznik), 982  
 attachment unit interface, 43  
 atto, 43  
 ATU, 43  
 ATU-C, 43  
 ATU-R, 43  
 ATV, 43  
 ATV Forum, 43  
 ATVEF, 43  
 ATX motherboard (płyta główna ATX), 604  
 AU file (plik AU), 597  
 auctions (aukcje), 43  
 audio (dźwięk), 200  
 audio adapter (adapter audio), 20  
 audio cable (kabel audio), 349  
 audio card (karta audio), 353  
 audio cassette (kaseta magnetofonowa), 358  
 audio CD (płyta CD), 604  
 audio codec (kodek audio), 373  
 audio compression (kompresja dźwięku), 380  
 audio disc (dysk dźwiękowy), 193  
 Audio Modem Riser, 43  
 audio on demand (muzyka na żądanie), 493  
 audio response (odpowiedź dźwiękowa), 537  
 audio ripper (ripper audio), 686  
 audio server (serwer dźwięku), 722  
 audio streaming (strumieniowe przesyłanie dźwięku), 780  
 audio video (audio wideo), 43  
 audio video connectors (złącza audio-wideo), 996  
 audio visual (audiowizyjny), 43  
 audio visual ports (porty audio-wideo), 621  
 audioconferencing (konferencja dźwiękowa), 395  
 audiovisual (audiowizualny), 43  
 audit (audyt), 43  
 audit software (oprogramowanie audytujące), 550  
 audit trail (dziennik nadzoru), 200  
 augmented reality (powiększająca się rzeczywistość), 624  
 augmented virtuality (powiększająca się wirtualność), 624  
 AUI, 43  
 AUP, 44  
 Austin Computer, 44  
 authentication (uwierzytelnianie), 887  
 authentication token (token identyfikacyjny), 844  
 authoring language (język tworzenia treści), 344  
 authoring program (program do tworzenia treści), 638  
 authoring system (system tworzenia treści), 793  
 authorization code (kod autoryzacji), 371  
 auto, 44  
 autochanger (automatyczna zmieniarka), 44  
 Autodesk, 44  
 AUTODIN, 44  
 autoflow (automatyczne oblewanie), 44  
 autoloader (moduł automatycznego ładowania), 479  
 automata theory (teoria automatów), 834



- automated provisioning (automatyczne udostępnianie usług), 44  
 automatic call distributor (automatyczny dystrybutor wywołań), 44  
 automatic design optimization (automatyczna optymalizacja projektu), 44  
 automatic number identification (automatyczna identyfikacja numeru), 44  
 automatic repeat request (automatyczne żądanie powtórzenia), 44  
 automatic teller machine, 44  
 automatic test equipment (urządzenia automatycznego testowania), 879  
 automatic vehicle location (automatyczna lokalizacja samochodów), 44  
 automation (automatyzacja), 45  
 automation language (język automatyzacji), 342  
 automation product (produkt automatyzujący), 635  
 automation programming language (język programowania automatyzacji), 344  
 automotive systems (systemy samochodowe), 799  
 automounting (automatyczne montowanie), 44  
 autonegotiate (automatyczna negocjacja), 44  
 autonomous system (system autonomiczny), 788  
 autopooling (automatyczny pooling), 44  
 autoresponder, 45  
 autostart routine (procedura autostartu), 631  
 autotrace (automatyczna wektoryzacja), 44  
 AUX, 45  
 auxiliary memory (pamięć dodatkowa), 570  
 auxiliary storage (dodatkowa pamięć masowa), 143  
 AV drive (napęd AV), 500  
 availability (dostępność), 171  
 Avant Stellar keyboard (klawiatura Avant Stellar), 365  
 avatar (awatar), 46  
 avionics (awionika), 46  
 AWAdvS-01, 46  
 Award BIOS, 46  
 AWC, 46  
 AWE32, AWE64, 46  
 AWG, 46  
 AWGTHGTGA, 46  
 Axiant, 46  
 AXP, 46  
 AYT, 46  
 azimuth (azymut), 46  
 B, 47  
 B protocol (protokół B), 646  
 B1, 47  
 B2B, 47  
 B2B e-commerce (handel elektroniczny B2B), 272  
 B2B Web site (witryna B2B), 949  
 B2C, 47  
 B8ZS, 47  
 Baan IV, 47  
 BaanERP, 47  
 BABY, 47  
 Baby AT motherboard (płyta główna Baby AT), 605  
 baby boomers, 47  
 back end (zaplecze), 983  
 back end processor (procesor zaplecza), 632  
 back office, 47  
 Back Orifice, 47  
 back up (kopia bezpieczeństwa), 401  
 backbone (szkielet), 803  
 backbone cabal, 47  
 backdoor (tylne wejście), 861  
 back-end CASE (CASE zaplecza), 76  
 backfile conversion (konwersja archiwów), 400  
 backfilling (wypełnianie powrotne), 963  
 background (tło), 844  
 background ink (atrament tła), 43  
 background noise (szumy tła), 804  
 background processing (przetwarzanie w tle), 663  
 backhaul (przesyłanie wsteczne), 661  
 backing storage (pamięć zapasowa), 573  
 backlit (podświetlenie), 612  
 BackOffice, 47  
 backplane (płyta montażowa), 605  
 backside bus (magistrala wewnętrzna), 439  
 backside cache (wewnętrzna pamięć cache), 915  
 backlash (lewy ukośnik), 416  
 backsolver (mechanizm rozwiązywania wstecznego), 453  
 backspace (cofać), 95  
 backup (zapas), 983  
 backup copy (kopia zapasowa), 401  
 backup disk (dysk zapasowy), 197  
 backup power (zasilanie zapasowe), 989  
 backup server (serwer archiwalny), 721  
 backup tape (archiwizacja na taśmie), 37  
 backup types (typy archiwizacji), 861  
 Backus-Naur form (notacja Backusa-Naura), 523  
 backward chaining (wsteczne tworzenie łańcucha), 958  
 backward compatible (zgodność wstecz), 994  
 BackWeb, 47  
 BackWeb channel owner (właściciel kanału BackWeb), 951  
 Bad command or file name, 47  
 bad font (nieprawidłowa czcionka), 517  
 bad sector (uszkodzony sektor), 886  
 BAK file (plik BAK), 597  
 BAL, 48  
 balanced line (linia symetryczna), 419  
 ballistic gain (przyspieszenie balistyczne), 665  
 balloon help (pomoc w dymkach), 617  
 balun, 48  
 band (pasmo), 578  
 band (taśma), 819  
 band gap (pasmo wzbronione), 578  
 band printer (drukarka taśmowa), 179  
 band printing (drukowanie pasmowe), 181  
 bandgap (pasmo zabronione), 578  
 bandpass filter (filtr pasmowy), 236  
 bandwidth (szerokość pasma), 802  
 bandwidth management (zarządzanie pasmem), 987  
 bandwidth junkie (narkoman pasma), 502  
 bandwidth manager (zarządca pasma), 985  
 bandwidth shaping (kształtowanie pasma), 407  
 bang, 49  
 bang path (ścieżka wykrzyknikowa), 808  
 bank, 49  
 bank switching (przełączanie banków), 653  
 banner ad (baner reklamowy), 48  
 banner page (strona wiodąca), 777  
 Banyan, 49  
 BAPC, 49  
 BAPI, 49  
 bar chart (wykres słupkowy), 961  
 bar code (kod paskowy), 372

- bar code reader (czytnik kodów paskowych), 121
- bar code scanner (skaner kodów paskowych), 735
- barebones (szkieletowy), 803
- barrel distortion (zniekształcenia beczkowe), 1004
- barrel printer (drukarka beczkowa), 176
- base (baza), 50
- base alignment (wyrównanie bazy), 963
- base font (czcionka podstawowa), 119
- base memory (pamięć bazowa), 569
- base RAM (RAM bazowy), 677
- base station (stacja bazowa), 767
- base/displacement (baza-przesunięcie), 50
- base64, 49
- baseband (pasmo podstawowe), 578
- baseline (linia bazowa), 419
- baselining, 49
- baselining tool (narzędzie baseliningu), 502
- bash shell (powłoka bash), 625
- BASIC, 49
- basic cell (komórka podstawowa), 378
- basic encoding rules (podstawowe metody kodowania), 612
- BASIC in ROM (BASIC w ROM), 49
- Basic Rate, 49
- bastion host (komputer-bastion), 391
- bastion server (serwer-bastion), 724
- BAT file (plik BAT), 597
- Bat keyboard (klawiatura Bat), 365
- batch (porcja), 618
- batch data entry (wsadowe wprowadzanie danych), 956
- batch file (plik wsadowy), 601
- batch file transfer (wsadowy przesył plików), 956
- batch job (zadanie wsadowe), 981
- batch operation (operacja wsadowa), 547
- batch processing (przetwarzanie wsadowe), 664
- batch program (program wsadowy), 640
- batch session (sesja wsadowa), 725
- batch stream (strumień wsadowy), 781
- batch system (system wsadowy), 794
- batch terminal (terminal wsadowy), 836
- batch total (suma zadania), 781
- batch window (okno wsadowe), 541
- batteries (baterie), 50
- battery backup (podtrzymywanie baterijne), 612
- BatteryMark, 50
- baud, 50
- baud rate (prędkość baud), 629
- baudot code (kod baudot), 371
- bay (wnęka), 952
- Bayer pattern (wzór Bayer), 968
- bayonet connector (złącze bagnetowe), 997
- BBNS, 50
- BBS, 51
- BBxPROGRESSION/4, 51
- bcc., 51
- BCD, 51
- BCP documents (dokumenty BCP), 144
- BCS, 51
- BDC, 51
- BDOS error (błąd BDOS), 62
- BDPA, 51
- Be, 51
- BEA Tuxedo, 51
- BEA WebLogic, 51
- beacon removal (usuwanie sygnalizacji błędu), 886
- beaconning (sygnalizacja błędu), 785
- Beamer, 51
- bearer channel (kanał nośny), 352
- BEDO RAM, 51
- beep codes (kody dźwiękowe), 374
- behavior (zachowanie), 981
- behavior blocking (blokowanie działania), 61
- behavioral level specification (specyfikacja behawioralna), 761
- behavioral level specification (specyfikacja poziomów behawioralnych), 761
- BeIA, 51
- BEL, 51
- Bell 103, 51
- Bell 113, 51
- Bell 201, 51
- Bell 202, 51
- Bell 208, 52
- Bell 209, 52
- Bell 212, 52
- bell character (znak dzwonka), 1003
- Bell compatible (zgodny z Bell), 995
- Bell Labs, 52
- Bell System, 52
- Bellhead, 52
- bells and whistles (wodotryski), 952
- BellSouth Intelligent Wireless Network, 52
- BellSouth Wireless, 52
- beltware, 52
- benchmark (test wydajności), 840
- benign virus (łagodny wirus), 431
- bent pipe architecture (architektura łącza (kanału) zwrotnego), 37
- Bento, 52
- BeOS, 52
- Beowolf, 52
- Beowulf, 52
- BER, 52
- Berger Series, 52
- Berkeley extensions (rozszerzenia Berkeley), 696
- Bernoulli Box, 52
- Bernoulli principle (zasada Bernoulliego), 988
- BERT, 52
- Best Current Practices (najlepsze obecnie praktyki), 499
- best-effort service (usługa best-effort), 884
- best-of-breed (najlepsze osiągalne), 499
- best-of-class (najlepsze w klasie), 499
- Beta, 52
- beta site (ośrodek beta), 561
- beta test (test beta), 839
- beta version (wersja beta), 914
- Betamax, 52
- Betamaxed, 53
- betaware, 53
- BeyondMail, 53
- Bezier, 53
- BFR, 55
- BFT, 55
- BGA, 55
- BGP, 55
- BHCA, 55
- BI, 55
- BI bus (magistrala BI), 438
- BI portal (portal BI), 620
- BI software (oprogramowanie BI), 551
- bias (regulacja), 681
- bias voltage (napięcie regulacji), 502
- BiCMOS, 56
- bid shielding (zabezpieczanie ofert), 980
- bidirectional (dwukierunkowość), 190
- bidirectional parallel port (dwukierunkowy port równoległy), 190

- bidirestional printer (drukarka dwukierunkowa), 176
- bi-endian, 56
- BIFF, 56
- bifurcate (rozdawianie), 692
- Big Blue, 56
- Big Drive, 56
- big endian, 56
- big iron, 56
- BigYellow, 56
- bilevel display (wyświetlanie dwubarwne), 966
- bilevel scan (skan dwubarwny), 733
- bilinear filtering (filtrowanie dwuliniowe), 236
- bi-linear filtering (filtrowanie bi-linear), 236
- bilinear interpolation (interpolacja dwuliniowa), 314
- bi-linear interpolation (interpolacja bi-linear), 314
- bilinear texture mapping (dwuliniowe mapowanie tekstur), 190
- bill of materials (lista elementów), 420
- bill payment (opłacanie rachunków), 550
- bill presentment (przedkładanie rachunków), 651
- bill presentment and payment (przedkładanie i opłacanie rachunków), 651
- billion (miliard), 469
- bin, 56
- binaries (binaria), 56
- binaries newsgroups (grupy dyskusyjne — binaria), 268
- binary (binarny), 56
- binary based (korzystający z systemu binarnego), 402
- binary code (kod dwójkowy), 371
- binary coded decimal (binarnie kodowane liczby dziesiętne), 56
- binary compatible (zgodność binarna), 994
- binary field (pole binarne), 615
- binary file (plik binarny), 597
- binary file transfer (przesył pliku binarnego), 661
- binary format (format binarny), 239
- binary mode (tryb binarny), 855
- binary notation (notacja binarna), 523
- binary numbers (liczby dwójkowe), 418
- binary search (wyszukiwanie binarne), 964
- binary standard (standard binarny), 768
- binary synchronous (binarny synchroniczny), 57
- binary transfer (przesył binarny), 661
- binary tree (drzewo binarne), 182
- binary values (wartości binarne), 909
- BIND, 57
- bind (wiązanie), 916
- Binder, 57
- bindery, 57
- binding time (czas łączenia), 117
- bindings (połączenia), 617
- BinHex, 57
- biochip, 57
- bioinformatics (bioinformatyka), 57
- biomechanics (biomechanika), 57
- biometric authentication (uwierzytelnianie biometryczne), 887
- biometric signature (sygnatura biometryczna), 786
- biometrics (biometria), 57
- bionic (bionika), 57
- BIOS, 57
- BIOS settings (ustawienia BIOS), 886
- BIOS setup (konfiguracja BIOS), 396
- biosensor, 58
- bipolar (bipolarny), 58
- bipolar transmission (transmisja bipolarna), 848
- BIPS, 58
- biquinary code (kod dwupiątkowy), 371
- birefringence (dwójłomność), 190
- bis, 58
- BISDN, 58
- B-ISDN, 58
- bison, 58
- bistable circuit (układ dwustabilny), 865
- bisync, 58
- bisynchronous (bisynchroniczny), 58
- bit, 58
- Bit Alley, 58
- bit blit, 58
- bit block transfer (blokowy przesył bitów), 61
- bit bucket (kosz bitów), 403
- bit cell (komórka bitu), 378
- bit density (gęstość bitowa), 254
- bit depth (głębokość bitowa), 257
- bit diddling (diddling bitów), 135
- bit error rate (bitowa stopa błędów), 59
- bit flip (przerzucenie bitu), 660
- bit flipping (przerzucanie bitów), 660
- bit level device (urządzenie bitowe), 880
- bit manipulation (manipulacja bitami), 442
- bit nibbler (nibbler), 515
- bit parallel (równoległość bitowa), 701
- bit pattern (wzorec bitowy), 968
- bit plane (plan bitowy), 595
- bit plane (płaszczyzna bitowa), 604
- bit rate (prędkość bitowa), 629
- bit serial (szeregowy bitowy), 802
- bit slice processor (segment bitowy procesora), 717
- bit specifications (specyfikacje bitowe), 761
- bit stuffing (wypełnianie bitowe), 963
- bit time (czas trwania bitu), 118
- bit transfer rate (bitowa prędkość przesyłu), 59
- bit twiddler, 59
- bit twiddling, 59
- Bit Valley, 59
- bit wise (poziom bitowy), 625
- bitblit, 59
- bitblt, 59
- bitmap (mapa bitowa), 442
- bitmap file (plik mapy bitowej), 599
- bitmap format (format bitmapowy), 240
- bitmapped font (czcionka bitmapowa), 118
- bitmapped graphics (grafika bitmapowa), 262
- BITNET, 59
- bit-oriented protocol (protokół B), 647
- bitstream (strumień bitów), 781
- bitwise (bitowy), 59
- bitwise operators (operatory bitowe), 548
- BIX, 59
- BizTalk, 60
- Biztalk Framework, 60
- Biztalk repository (repozytorium Biztalk), 684
- BizTalk Server, 60
- Biztalk Web site (witryna WWW Biztalk), 949
- Biztalk.org, 60
- Black Apple, 60
- black box (czarna skrzynka), 117
- black box testing (testowanie metodą czarnej skrzynki), 840
- Black Data Processing Associates, 60

- black hat hacker (haker w czarnym kapeluszu), 271
- Black Screen of Death (czarny ekran śmierci), 117
- BlackBerry, 60
- Blacklist of Internet Advertisers, 60
- blackout (zaciemnienie), 981
- blade, 60
- blank character (znak pusty), 1003
- blank squash (ściskanie spacji), 808
- blanket (filc drukarski), 234
- BLEC, 60
- bleed (spad), 759
- Blenheim shows (targi Blenheim), 819
- blip (wyskok), 964
- blit, 60
- blitting (blitowanie), 60
- bloatware, 60
- BLOB, 60
- block (blok), 60
- block cipher (szyfr blokowy), 805
- block cursor (kursor blokowy), 408
- block device (urządzenie blokowe), 880
- block diagram (schemat blokowy), 711
- block move (przesunięcie bloku), 660
- block multiplexor channel (kanał multipleksera blokowego), 352
- blocking factor (współczynnik bloku), 957
- blocking software (oprogramowanie blokujące), 551
- blooming (rozmazywianie), 693
- blow (wypalanie), 963
- blow up (katastrofa (załamanie), 360
- Blowfish, 61
- Blue Box, 61
- blue diode laser (niebieska dioda laserowa), 516
- blue laser (niebieski laser), 516
- Blue Lightning, 61
- blue screen (niebieski ekran), 516
- Blue Screen of Death (niebieski ekran śmierci), 516
- Bluetooth, 61
- BMC PATROL, 63
- BMK file (plik BMK), 597
- BMP, 63
- BMP file (plik BMP), 597
- BNC connector (złącze BNC), 997
- BNF, 63
- BO remover (usuwacz BO), 886
- BO2K, 63
- board (plyta), 604
- board level (poziom płyty), 626
- boardware, 63
- Bob, 63
- BOC, 63
- BOCOEX, 63
- body text (tekst domyślny), 828
- body-worn computer (komputery noszone na ciele), 392
- BOF, 63
- BogoMips, 63
- boldface (pismo grube), 594
- boldface font (czcionka gruba), 118
- bomb (bomba), 63
- BOMP, 63
- bonded analog modem (modem analogowy łączony), 477
- bonded modem (modem łączony), 477
- Bongo, 63
- Booch, 63
- bookmark (zakładka), 981
- bookmark portal (portal z zakładkami), 621
- Boolean circuit (układ Boole'a), 865
- Boolean data (dane Boole'a), 124
- Boolean expression (wyrażenie Boole'a), 963
- Boolean logic (logika Boole'a), 423
- Boolean operator (operator Boole'a), 548
- Boolean search (wyszukiwanie logiczne), 965
- boot drive (napęd startowy), 501
- boot failure (błąd rozruchu), 62
- boot record (rekord rozruchowy), 683
- boot ROM, 64
- boot sector (sektor rozruchowy), 718
- boot virus (wirus sektora rozruchowego), 948
- bootable CD-ROM (startowy CD-ROM), 772
- bootable disk (dysk startowy), 195
- bootable floppy (dyskietka startowa), 198
- bootleg software (oprogramowanie bootlegowe), 551
- BOOTP, 64
- Borland, 64
- Borland AppServer, 64
- Borland C++, 64
- Borland Database Engine, 64
- boss screen, 64
- Boston Computer Exchange, 64
- Boston Computer Society, 64
- bot, 64
- bottleneck („wąskie gardło”), 910
- BOTWEB, 64
- bounced e-mail (odbity e-mail), 535
- boundary error (błąd brzegowy), 62
- boundary router (router graniczny), 691
- boundary scan (skanowanie brzegowe), 736
- Bourne shell (powłoka Bourne), 625
- box (skrzynka), 739
- bozo filter (filtr bozo), 234
- BPDU, 64
- bpi, 64
- bpp, 64
- BPR, 64
- bps (b/s), 67
- BQFP, 64
- braces (klamry), 362
- bracket (nawias kwadratowy), 505
- Bragg grating (krata Bragga), 404
- brain dump („zrzut zawartości mózgu”), 1005
- brains (mózg), 486
- branch (skok), 693
- branch prediction (predykcja rozgałęzień), 629
- branding, 66
- BRAS, 66
- B-raz, 66
- braze (twardy lut), 860
- BRB, 66
- breadboard (plyta prototypowa), 606
- break key (klawisz przzerwiania), 367
- breakout box (skrzynka rozdzielająca), 739
- breakpoint (punkt zatrzymania), 667
- BREW, 66
- BRI, 66
- brick and click, 66
- brick and mortar, 66
- bricks and clicks, 66
- bricks and mortar, 66
- bridge (most), 484
- bridge disc, 66
- bridge router (router-most), 691
- bridged tap (odczep mostkowy), 536
- bridgeware, 66
- Brief, 66
- brightness (jasność), 336

- British Telecom, 66  
broadband (szerokopasmowy), 802  
broadband access (dostęp szerokopasmowy), 171  
Broadband ISDN, 66  
broadband service provider (dostawca usług szerokopasmowych), 170  
broadband wireless (szerokopasmowy dostęp bezprzewodowy), 802  
broadcast (rozgłaszanie), 693  
broadcast fax (rozgłaszanie faksów), 693  
broadcast storm (burza ogłoszeniowa), 69  
broadcast traffic (ruch ogłoszeniowy), 705  
Broadcast.com, 66  
BroadVision, 67  
brochureware, 67  
Brodia, 67  
broken link (uszkodzone łącze), 886  
broker, 67  
brokered private peering, 67  
Brooklyn Bridge, 67  
Brook's law (prawo Brooka), 628  
brouter, 67  
brownout (obniżenie napięcia), 531  
browse (przeglądać), 651  
browser box (zestaw przeglądarki), 993  
browser cache (bufor przeglądarki), 68  
browser compatibility (zgodność przeglądarek), 994  
browser phone (telefon z przeglądarką, przeglądarka telefoniczna), 831  
browser plug-in (wtyczka przeglądarki), 960  
browser safe colors (kolory bezpieczne dla przeglądarki), 378  
BrowserComp, 67  
brute force programming (programowanie siłowe), 644  
BSC, 67  
BSD socket (gniazdo BSD), 259  
BSD UNIX, 67  
BSDL, 67  
BSOD, 67  
b-spline (b-splajn), 67  
BSWD, 67  
BT, 67  
BT font (czcionka BT), 118  
BTAM, 67  
BTB, 67  
BTLZ, 67  
b-to-b (b-do-b), 51  
b-to-c (b-do-c), 51  
BTOS, 67  
Btrieve, 68  
BTW, 68  
bubble (bąbelek (pęcherzyk), 50  
bubble chart (diagram pęcherzykowy), 134  
Bubble Jet, 68  
bubble memory (pamięć bąbelkowa), 569  
bubble sort (sortowanie bąbelkowe), 758  
BubbleBoy virus (wirus BubbleBoy), 948  
bucket (kubek), 407  
buckyballs, 68  
buckytubes, 68  
buddies (kumple), 407  
buddy list (lista kumpli), 420  
Buddy PC, 68  
BUF, 68  
buffer (bufor), 68  
buffer amplifier (wzmacniacz separujący), 968  
buffer flush (opróżnienie bufora), 556  
buffer pool (pula buforów), 666  
buffer underrun (niedopełnienie bufora), 516  
buffering (buforowanie), 69  
bug (pluskwa), 603  
bug compatible, 69  
bug fix (poprawka), 618  
bug inheritance (dziedziczenie błędów), 200  
bugrade, 69  
buildout, 69  
bulk eraser (urządzenie kasujące), 881  
bulletin board (tablica ogłoszeniowa), 816  
bulletproof (kuloodporny), 407  
bump mapping, 69  
bundle (zestaw), 992  
bundling (zestawianie), 993  
bunny suit („strój króliczka”), 778  
burn (wypalać), 963  
burn in (wyrzewanie), 961  
burn rate (szybkość spalania), 805  
Burroughs, 69  
Burst EDO, 69  
burst mode (tryb impulsowy), 856  
bursty (impulsowy), 297  
bus (magistrala), 437  
bus and tag channel (kanał magistrali i etykiet), 352  
bus attached (podłączony do magistrali), 610  
bus bridge (mostek magistrali), 484  
bus card (karta magistrali), 355  
bus extender (ekspander magistrali), 211  
bus mastering, 69  
bus mouse (mysz magistralowa), 495  
bus topology (topologia magistrali), 845  
bus/core ratio (współczynnik magistrala/rdzeń), 957  
business analyst (analityk biznesowy), 30  
Business Basic, 69  
business card CD (wizytówkowy CD), 951  
business graphics (grafika biznesowa), 262  
business information system (system informacji biznesowej), 789  
business intelligence (wywiad gospodarczy), 966  
business intelligence portal (portal wywiadu gospodarczego), 621  
business intelligence software (oprogramowanie do wywiadu gospodarczego), 552  
business logic (logika biznesowa), 423  
business machine (urządzenia biurowe), 879  
Business Objects, 69  
business process re-engineering (przemodelowywanie procesów biznesowych), 658  
business rule (zasada biznesowa), 988  
business software (oprogramowanie biznesowe), 551  
BusinessMiner, 69  
BusinessObjects, 70  
BusinessQuery for Excel, 70  
busy hour (godziny szczytu), 260  
Butterfly keyboard, 70  
Butterfly Switch, 70  
button (przycisk), 665  
buy and sell (kupuj i sprzedawaj), 407  
buzzwords, 70  
BX chipset (układ BX), 865  
BXXP, 70  
bypass (obejście), 529  
byte (bajt), 48  
byte addressable (adresowanie bajtowe), 23  
byte code (kod bajtowy), 371  
Byte Information Exchange, 70  
byte order (kolejność bajtów), 377

- byte serving (podawanie bajtów), 609  
 byte sex, 70  
 bytesexual, 70  
 C, 71  
 C drive (dysk C), 192  
 C LEC, 72  
 C Sharp, 72  
 C shell, 72  
 C shell (powłoka C), 625  
 C#, 72  
 c/s, 107  
 C/S ELEMENTS, 107  
 C:, 71  
 C++, 72  
 C++ Builder, 72  
 C2, 72  
 C3D, 72  
 C6, 72  
 C7, 72  
 C80, 72  
 C82, 72  
 C8x, 72  
 CA, 72  
 CAB file (plik CAB), 598  
 cable (przewód, kabel), 664  
 cable categories (kategorie kabli), 360  
 cable Internet (internet kablowy), 310  
 cable matcher (przelotka kablowa), 653  
 cable modem (modem kablowy), 477  
 cable plant (instalacja kablowa), 301  
 Cable Select, 72  
 cable telephony (telefonii kablowa), 832  
 cable TV (telewizja kablowa), 833  
 cable types (typy kabli), 862  
 cabletext, 72  
 Cabletron, 72  
 cache (pamięć buforowa), 569  
 cache coherency (spójność pamięci buforowej), 763  
 cache server (serwer buforujący), 721  
 cacheable content (treść buforowalna), 853  
 caching appliance (urządzenie buforujące), 880  
 caching controller (kontroler buforujący), 399  
 CA-Clipper, 72  
 CA-Cricket Presents, 73  
 CAD, 73  
 CAD/CAM, 73  
 CADAM, 73  
 cadastre system (system katasterowy), 789  
 CA-DATACOM/DB, 73  
 CA-dBFast, 73  
 CADD, 73  
 CADD5, 73  
 caddy (kasetka), 359  
 caddy drive (napęd kasetkowy), 500  
 caddy load (ładowanie kasetkowe), 431  
 caddyless (bezkasetkowy), 53  
 Cadence, 73  
 CADKEY, 73  
 CADS, 73  
 CAE, 73  
 CA-Easytrieve, 73  
 CA-Endevor, 73  
 Cafe, 73  
 caffeine based, 74  
 CaffeineMark, 74  
 CAL, 74  
 CA-IDMS, 74  
 CA-Ingres, 74  
 CA-Insight, 74  
 Cairo, 74  
 CA-KBM, 74  
 CAL, 74  
 calculated field (pole wyniku), 615  
 calculator (kalkulator), 350  
 Caldera, 74  
 calendaring, 74  
 CA-Librarian, 74  
 calibrate (kalibrować), 350  
 call (wywołanie), 966  
 call accounting (rejestrwanie połączeń), 682  
 call by reference (wywołanie przez referencje), 967  
 call by value (wywołanie przez wartość), 967  
 call center (centrum telefoniczne), 86  
 call control (sterowanie połączeniem), 773  
 call distributor (rozdzielacz połączeń), 692  
 Call Level Interface, 74  
 call pickup service (usługa przekazywania połączeń), 884  
 call routing service (usługa przekierowania połączenia), 884  
 callback (wywołanie zwrotne), 967  
 called routine (procedura wywoływana), 631  
 caller ID (identyfikacja numeru), 292  
 calling program (program wywołujący), 640  
 calling routine (podprogram wywołujący), 611  
 CALS, 74  
 CAM, 75  
 CAMA, 75  
 CAMAC, 75  
 CA-ManMan/X, 75  
 camera ready (gotowy do reprodukcji), 261  
 campus (kampus), 351  
 Canadian Standards Association, 75  
 CancelBunny, 75  
 CancelPoodle, 75  
 candela (kandela), 353  
 Candle, 75  
 canned program (oprogramowanie z puszki), 555  
 canned routine (procedura zamknięta), 631  
 canonical (kanoniczny), 353  
 canonical name (nazwa kanoniczna), 505  
 canonical synthesis (synteza kanoniczna), 787  
 Canvas, 75  
 CA-OpenIngres, 75  
 CA-OpenROAD, 75  
 CAP, 75  
 cap code, 75  
 Capability Maturity Model, 75  
 capacities (pojemności), 613  
 capacitor (kondensator), 395  
 CA-Panvalet, 75  
 CA-PRMS, 75  
 Caps Lock key (klawisz Caps Lock), 366  
 capstan (wałek napędowy), 906  
 capture buffer (bufor przechwytyjący), 68  
 CA-Quick Response Engine, 75  
 CAR, 75  
 CA-RAMIS, 75  
 Carbon Copy, 75  
 card (karta), 353  
 card cage (klatka karty), 364  
 card column (kolumna karty), 378  
 card image (obraz karty), 532  
 card not present account (konto bez karty), 398  
 card punch (dziurkarka kart), 200  
 card reader (czytnik kart), 121

- card services (usługa obsługi kart), 884  
 CardBus, 75  
 cardinal number (liczebnik główny), 418  
 cardinality (liczebność), 418  
 CA-Realizer, 75  
 caret (daszek), 125  
 caret (karetka), 353  
 CARP, 75  
 carpal tunnel syndrome (syndrom cieśni nadgarstka), 786  
 carriage (wózek), 956  
 carriage return (powrót karetki), 625  
 carrier (nośna), 522  
 carrier based (korzystający z nośnej), 402  
 carrier class (klasa operatorska), 362  
 carrier detect (wykrycie nośnej), 961  
 carrier frequency (częstotliwość nośnej), 119  
 carrier hotel (hotel operatora), 279  
 carrier serving area (obszar działania operatora), 532  
 carrier switch (operatorska centrala telefoniczna), 548  
 carrier system (system wykorzystujący nośną), 794  
 carrier-class switch (przełącznik klasy operatorskiej), 655  
 Carterfone decision (decyzja Carterfone), 131  
 cartridge (kaseta), 358  
 cartridge font (czcionka z kasyety), 119  
 CAS, 76  
 cascade (kaskada), 359  
 cascading menu (menu kaskadowe), 455  
 Cascading Style Sheets (kaskadowe arkusze stylów), 359  
 cascading windows (okna kaskadowe), 540  
 CASE, 76  
 case cracker (otwieracz obudowy), 562  
 case sensitive (rozproszony system plików), 695  
 case statement (instrukcja case), 301  
 cash memory (pamięć cache), 570  
 cassette (kaseta), 358  
 Castanet, 76  
 casting (rzutowanie), 706  
 cat, 76  
 CAT 5, 76  
 cat my new instructions, 76  
 CAT scan (tomografia komputerowa), 845  
 catalog (katalog), 359  
 Category 3, 5, etc. (kategoria 3, 5 itd.), 360  
 CA-Telon, 76  
 cathode (katoda), 360  
 cathode ray tube (lampa katodowa), 409  
 CATIA, 76  
 CATV, 76  
 CAU, 76  
 CA-Unicenter, 76  
 CAV, 76  
 CAV/CLV, 76  
 CAVE, 76  
 CA-Visual Objects, 76  
 CA-Warehouse BOSS, 76  
 CB, 76  
 CB simulator (symulator CB), 786  
 C-Band, 77  
 CBD, 77  
 CBEMA, 77  
 CBR, 77  
 CBT, 77  
 CBT Systems, 77  
 CBX, 77  
 cc:, 77  
 cc:Mail, 77  
 CCA, 77  
 CCC/Harvest, 77  
 CCD, 77  
 CCD camera (aparat CCD), 34  
 CCFL, 77  
 CCFT, 77  
 CCIA, 77  
 CCIR 601, 77  
 CCIS, 78  
 CCITT, 78  
 CCNA, 78  
 CCNP, 78  
 CCP, 78  
 CCS, 78  
 CCS7, 78  
 CCTA, 78  
 CCW, 78  
 CD, 78  
 CD audio (dźwięk CD), 200  
 CD caddy (kaseta CD), 358  
 CD card (wizytówka CD), 951  
 CD database (baza dysków CD), 50  
 CD duplication (duplikacja CD), 187  
 CD Extra, 78  
 CD jukebox (zmiennarka CD), 1000  
 CD Plus, 79  
 CD replication (replikacja CD), 684  
 CD ripper, 79  
 CD tower (wieża CD), 921  
 CD track titles (tytuły ścieżek CD), 862  
 CD tray (taca CD), 817  
 CD UDF, 79  
 CD writer (nagrywarka CD), 498  
 CD+G, 79  
 CD32, 79  
 CDA, 79  
 CDC, 79  
 CDDA, 79  
 CD-DA, 79  
 CDDDB, 79  
 CDDI, 79  
 CDE, 79  
 CD-E, 79  
 cdev, 79  
 CDF, 79  
 CDFS, 79  
 CDG, 79  
 CD-I, 79  
 CDIA, 79  
 CDIF, 79  
 CDIP, 79  
 CDMA, 79  
 cdma1, 80  
 cdma2000, 80  
 cdmaOne, 80  
 CDN, 80  
 CDO, 81  
 CDONTS, 81  
 CDP, 81  
 CDPD, 81  
 CD-PROM, 81  
 CDR, 81  
 CD-R, 81  
 CD-R burner (wypalarka CD-R), 963  
 CDRAM, 82  
 CD-ROM, 82  
 CD-ROM audio cable (kabel audio napędu CD-ROM), 349  
 CD-ROM changer (zmiennarka CD-ROM), 1000  
 CD-ROM drive (napęd CD-ROM), 500  
 CD-ROM Extensions, 82  
 CD-ROM reader (czytnik CD-ROM), 121  
 CD-ROM server (serwer CD-ROM), 721  
 CD-ROM tower (wieża CD-ROM), 921

- CD-ROM tray (taca CD-ROM), 817  
 CD-ROM XA, 83  
 CDRS, 83  
 CDRS-03, 83  
 CD-RW, 83  
 CDS, 83  
 CDSL, 84  
 CDSP, 84  
 CDTV, 84  
 CDV, 84  
 CE, 84  
 CE device, 84  
 CeBIT, 84  
 CEBus, 84  
 CEC, 84  
 ceg, 84  
 Celeron, 84  
 Celestra, 84  
 cell (komórka), 378  
 cell relay (przełączanie komórek), 653  
 cell switch (przełącznik komórkowy), 655  
 cell-based IC (układy komórkowe), 871  
 cellco, 84  
 Cello, 84  
 cellphone (telefon komórkowy), 830  
 cellphone (telefon komórkowy), 830  
 cellspace (przestrzeń komórkowa), 660  
 cellular automaton (automat komórkowy), 44  
 Cellular MultiProcessing, 84  
 cellular programming (programowanie komórkowe), 643  
 CELP, 84  
 CELP socket (gniazdo CELP), 259  
 censorware, 84  
 Centaur, 84  
 centering cone (stożek centrujący), 776  
 centimeter (centymetr), 86  
 central office (centrala telefoniczna), 85  
 central processing unit (centralna jednostka przetwarzająca), 85  
 central processor (procesor centralny), 631  
 centralized processing (przetwarzanie scentralizowane), 663  
 CENTREX, 85  
 centricity (centryzm), 86  
 Centronics, 85  
 Centura, 86  
 century date change (data zmiany stulecia), 126  
 CERDIP, 86  
 CERN, 86  
 CERQUAD, 86  
 certificate authority software (oprogramowanie obsługi certyfikatów), 553  
 Certificate in Computer Programming (certyfikaty dla programowania komputerów), 86  
 certification authority (centrum certyfikujące), 85  
 CF card (karta CF), 353  
 CFA, 87  
 CFG file (plik CFG), 598  
 CFML, 87  
 CG, 87  
 CGA, 87  
 CGI, 87  
 CGI script (skrypt CGI), 738  
 cgi-bin, 87  
 CGM, 87  
 CGS system (system CGS), 788  
 chad (wycinek), 960  
 chain printer (drukarka łańcuchowa), 177  
 chained list (lista łańcuchowa), 420  
 chaining (łączenie łańcuchowe), 432  
 challenge/response (wezwanie-odpowiedź), 915  
 change file (plik zmian), 602  
 change management (zarządzanie zmianami), 988  
 change request (propozycja zmian), 646  
 channel (kanał), 351  
 channel bank (bank kanałów), 49  
 channel bonding (łączenie kanałów), 432  
 channel coding (kodowanie kanału), 374  
 Channel Definition Format, 87  
 channel op (op kanału), 544  
 channel program (program kanału), 638  
 channel spacing (odstęp kanałów), 537  
 channelized (kanałowy), 353  
 chanop, 87  
 chaos, 87  
 CHAP, 87  
 character (znak), 1002  
 character based (znakowy), 1004  
 character cell (komórka znaku), 378  
 character code (kod znaku), 373  
 character data (dane znakowe), 125  
 character device (urządzenie znakowe), 882  
 character field (pole znakowe), 615  
 character generator (generator znaków), 253  
 character graphics (grafika znakowa), 265  
 Character Map (Tablica znaków), 816  
 character mode (tryb znakowy), 857  
 character pitch (szerokość znaku), 803  
 character printer (drukarka znakowa), 181  
 character recognition (rozpoznawanie znaków), 695  
 character set (zestaw znaków), 993  
 character string (ciąg znaków), 88  
 Character Studio, 87  
 character tag (znacznik znaku), 1002  
 character terminal (terminal znakowy), 836  
 characteristic (charakterystyka), 87  
 characterization (charakteryzacja), 87  
 charge coupled device (przrząd o sprzężeniu ładunkowym), 665  
 CHARGECARD, 87  
 Charisma, 87  
 charting program (program do tworzenia wykresów), 638  
 chassis (podstawa montażowa), 612  
 chat (czat), 118  
 chat bot (bot czatu), 64  
 chat mode (tryb rozmowy), 856  
 chat room (pokój rozmów), 613  
 chat window (okno rozmowy), 541  
 chatterbot, 87  
 CheaperNet, 87  
 check bits (bity kontrolne), 59  
 check box (pole wyboru), 615  
 Check Point, 87  
 checkpoint/restart (punkt kontrolny-restart), 667  
 CHI, 87  
 Chicago, 88  
 chiclet keyboard (klawiatura gumowa), 365  
 chief technical officer (dyrektor techniczny), 192  
 child (dziecko), 199  
 child menu (menu potomne), 455  
 child program (program potomny), 639  
 child window (okno potomne), 541  
 chip, 88  
 chip (układ scalony), 866  
 chip card (karta chipowa), 353  
 chip carrier (nośnik struktury), 522



- chip container (kontener układu), 398  
 chip cooler (wentylator układu), 914  
 chip jewelry (biżuteria z układów), 60  
 chip on board (układ na płytce), 865  
 chip on chip (układ na układzie), 865  
 chip package (obudowa układu), 532  
 chip rate (prędkość chip), 629  
 chipset (zestaw układów), 993  
 chirp (zweźwanie, świergot), 1005  
 chirped pulse (impuls zweżany), 297  
 CHK file (plik CHK), 598  
 Chkdisk, 88  
 chmod, 88  
 CHMOS, 88  
 Chooser, 88  
 CHOP, 88  
 chroma key (kluczowanie kolorem), 370  
 chromatic dispersion (dyspersja chromatyczna), 199  
 chrominance (chrominacja), 88  
 CHRP, 88  
 cHTML, 88  
 CHUI, 88  
 churning, 88  
 CI Labs, 88  
 CICS, 88  
 CICS programmer (programista CICS), 640  
 CID, 89  
 cider, 89  
 CIDR, 89  
 CIE, 89  
 CIF, 90  
 CIFS, 90  
 CIM, 90  
 Cincom Systems, 90  
 cine-oriented (orientacja filmowa), 557  
 Cinepak, 90  
 CIO, 91  
 cipher (szyfr), 805  
 cipher strength (siła szyfrowania), 732  
 ciphertext (szyfrogram), 805  
 CIR, 91  
 circuit analyzer (analizator obwodów), 31  
 circuit board (płytko obwodów), 607  
 circuit breaker (wyłącznik), 962  
 circuit card (karta układów), 358  
 circuit cellular, 91  
 circuit switching (komutacja obwodów), 393  
 circuit trace (ścieżka obwodu), 807  
 CIS, 91  
 CIS B, 91  
 CISC, 91  
 Cisco, 91  
 Cisco certification (certyfikacja Cisco), 86  
 Cisco lock and key, 91  
 Cisco PIX firewall, 91  
 Cisco Resource Manager, 91  
 CISSP, 91  
 Citrix, 91  
 CIX, 91  
 CKO, 91  
 CL/1, 91  
 cladding (koszulka), 403  
 clamping ring (pierścień zaciskowy), 591  
 clamping voltage (napięcie przepięcia), 502  
 Clarion, 91  
 Claris, 91  
 Claris CAD, 92  
 Clarke belt (pas Clarke'a), 576  
 Class 1 fax (faks klasy 1.), 229  
 Class 2 fax (faks klasy 2.), 229  
 Class 4 switch (przełącznik klasy 4.), 655  
 Class 5 switch (przełącznik klasy 5.), 655  
 Class A, B, 92  
 class browser (przeglądarka klas), 652  
 class library (biblioteka klas), 56  
 class of service (klasa usługi), 362  
 class variable (zmienna klasowa), 1001  
 Classic, 92  
 Classical IP, 92  
 claymation (animacja plastelinowa), 32  
 CLCC, 92  
 clean boot (czysty start), 121  
 clean data (czyste dane), 121  
 clean install (instalacja od zera), 301  
 clean room (czyste pomieszczenie), 121  
 clear box testing (testowanie metodą przezroczystej skrzynki), 840  
 clear GIF (pusty GIF), 668  
 clear memory (czyszczenie pamięci), 121  
 clear to send (gotowy do wysłania), 261  
 ClearCase, 92  
 CLEC, 92  
 CLI, 92  
 click (kliknięcie), 369  
 click and drag (kliknij i przeciągnij), 369  
 click drive (napęd click), 500  
 click of death (klikanie śmierci), 369  
 click speed (prędkość kliknięcia), 629  
 click through, 92  
 Click! disk (dysk Click!), 192  
 clickable image (rysunek aktywny), 706  
 clickable map (mapa aktywna), 442  
 ClickNet, 92  
 clicks & mortar, 92  
 clicks and mortar (kliknięcia i spoiwo), 369  
 clickstream (strumień kliknięć), 781  
 click-through rate (współczynnik click-through), 957  
 clicktract, 92  
 clickwrap, 92  
 client (klient), 368  
 client application (aplikacja kliencka), 34  
 client based (kliencki), 368  
 client computer (komputer kliencki), 385  
 client machine (maszyna kliencka), 448  
 client program (program kliencki), 638  
 client software (oprogramowanie klienta), 552  
 client/server (klient-serwer), 368  
 client/server analyst (analityk systemu klient-serwer), 31  
 client/server architecture (architektura klient-serwer), 36  
 client/server development system (system tworzenia aplikacji klient-serwer), 792  
 client/server environment (środowisko klient-serwer), 809  
 client/server network (sieć klient-serwer), 729  
 client/server programmer (programista klient-serwer), 640  
 client-client-server (klient-klient-serwer), 368  
 clients (klienci), 368  
 client-side (strona klienta), 777  
 CLINKS, 92  
 CLIP, 92  
 clip art (klipart), 369  
 clipboard (schowek), 711  
 Clipper, 92  
 clipping (obcinanie), 529  
 clipping level (poziom obcinania), 625  
 clipping path (ścieżka odcinania), 807  
 clobbering memory (zacieranie pamięci), 981  
 clock (zegar), 992  
 clock battery (bateria zegara), 50

- clock cycle (cykl zegara), 116  
clock doubling (podwajanie zegara), 612  
clock pulse (impuls zegarowy), 297  
clock rate (częstotliwość zegara), 120  
clock speed (prędkość zegara), 630  
clock tick (takt zegara), 817  
clock tripling (potrójnie zegara), 622  
clock/calendar (zegar, kalendarz), 992  
clone (klon), 369  
cloning software (oprogramowanie klonujące), 552  
close (zamknięcie), 982  
closed (zamknięty), 982  
closed architecture (zamknięta architektura), 982  
closed shop (ośrodek obliczeniowy zamknięty), 561  
closed shop (open shop), 92  
closed system (system zamknięty), 794  
cloud (chmura), 88  
CLR, 92  
CLS, 92  
CLSID, 92  
cluster (klaster), 363  
cluster controller (kontroler klastra), 399  
Cluster Server, 92  
clustering (klasteryzacja), 363  
CLUT, 92  
CLV, 92  
CM, 93  
CM/2, 93  
CMC, 93  
CML, 93  
CMP, 93  
CMIS, 93  
CMM, 93  
CMOL, 93  
CMOS, 93  
CMOS based (podstawowe wykorzystanie technologii CMOS), 612  
CMOS battery (bateria CMOS), 49  
CMOS machine (komputer CMOS), 384  
CMOS mainframes (duży komputer CMOS), 188  
CMOS memory (pamięć CMOS), 570  
CMOS RAM, 93  
CMOS settings (ustawienia CMOS), 886  
CMOS setup, 93  
CMOT, 93  
CMP, 93  
CMRS, 93  
CMS, 93  
CMTS (CMTS), 93  
CMY, 94  
CMYK, 94  
CNA, 94  
CNAM, 94  
CNAME record, 94  
CNC, 94  
CNE, 94  
CNG tone (ton CNG), 845  
CNI, 94  
CNP, 94  
CNR, 94  
CNT file (plik CNT), 598  
CO, 94  
COAST, 94  
coaster, 94  
coaxial cable (kabel koncentryczny), 349  
COB, 94  
COBOL, 94  
COBOL Workbench, 95  
COBRA, 95  
CobWeb, 95  
COC, 95  
COCOMO, 95  
CoCreate, 95  
Coda, 95  
CODASYL, 95  
code (kod), 371  
code density (gęstość kodu), 254  
code generator (generator kodu), 252  
Code Morphing, 95  
code name (nazwa kodowa), 505  
code page (strona kodowa), 777  
code signing (podpisywanie kodu), 611  
codec (kodek), 373  
coder (koder), 374  
CodeView, 95  
CODFM, 95  
coercivity (koercyjność), 377  
COFDM, 95  
COFF, 95  
Cognos, 95  
COGO, 95  
Coherent, 95  
COLD, 95  
cold backup (zimna kopia), 995  
cold boot (zimny rozruch), 995  
cold cathode (zimna katoda), 995  
cold fusing (zimne wtapianie), 995  
Cold Fusion, 95  
cold start (zimny start), 995  
ColdFire, 95  
ColdFusion, 95  
collaboration products (oprogramowanie do pracy grupowej), 552  
collaborative browsing (wspólne przeglądanie), 957  
collapsed backbone (centralna część sieci szkieletowej), 85  
collating sequence (porządek leksykograficzny), 621  
collator (kolator), 377  
collector (kolektor), 377  
collimated (kolimacja), 377  
collision detection (wykrywanie kolizji), 961  
co-location center (centrum kolokacji), 86  
co-location facility (instalacja kolokacyjna), 301  
colon (dwukropek), 190  
color bits (bity koloru), 59  
color calibration (kalibracja kolorów), 350  
color correction (korekcja kolorów), 402  
color cycling (przewijanie kolorów), 664  
color depth (głębokość kolorów), 257  
color gamut (gama kolorów), 250  
color graphics (grafika kolorowa), 263  
color key (kluczowanie kolorów), 370  
color lookup table animation (animacja tabeli kolorów), 32  
color management system (system zarządzania kolorami), 794  
color map (mapa kolorów), 442  
color mode (tryb koloru), 856  
color model (model koloru), 474  
color monitor (monitor kolorowy), 481  
color palette (paleta kolorów), 567  
color plasma (plazma kolorowa), 596  
color printer (drukarka kolorowa), 176  
color separation (separacja kolorów), 718  
color space (przestrzeń kolorów), 660  
color space conversion (konwersja przestrzeni kolorów), 400  
color table (tabela kolorów), 812  
colorimeter (kolorymetr), 378  
colorimetry (kolorymetria), 378  
colors (kolory), 378  
ColorSpan, 95  
column (kolumna), 378  
column move (przesunięcie kolumny), 660

- COM, 96  
 COM 1, 96  
 COM 2, 96  
 COM file (plik COM), 598  
 COM object (obiekt COM), 530  
 COM port (port COM), 618  
 COM/ActiveX, 96  
 COM+, 96  
 COM1, 96  
 COM2, 96  
 combo box (lista rozwijana), 421  
 combo card (karta combo), 353  
 COMDEX, 97  
 Comdisco, 97  
 Comensa, 97  
 comic-strip oriented (orientacja komiksu), 557  
 comm port (port comm), 618  
 comma (przecinek), 651  
 comma delimited (rozdzielony przecinkami), 693  
 command (polecenie), 616  
 command and control (rozkazowanie i sterowanie), 693  
 command interpreter (interpreter instrukcji), 315  
 Command key (klawisz Command), 366  
 command language (język poleceń), 343  
 command line (wiersz poleceń), 920  
 command line processor (procesor wiersza poleceń), 632  
 command mode (tryb poleceń), 856  
 command processor (interpreter poleceń), 315  
 command processor (procesor poleceń), 632  
 command prompt (znak zachęty), 1003  
 command queuing (kolejkowanie poleceń), 377  
 command set (zbiór poleceń), 990  
 command shell (powłoka poleceń), 625  
 COMMAND.COM, 97  
 command-driven (sterowany poleceniami), 774  
 comment (komentarz), 378  
 comment out (wykomentować), 961  
 commerce server (serwer komercyjny), 722  
 Commercial Data Servers, 97  
 commercial service provider (dostawca usług komercyjnych), 170  
 commercial software (oprogramowanie komercyjne), 552  
 commit (zatwierdzenie), 990  
 Commodore, 97  
 common carrier (operator publiczny), 548  
 Common Desktop Environment, 97  
 Common Gateway Interface, 97  
 Common Ground, 97  
 Common OS API, 97  
 CommonPoint, 97  
 communications (komunikacja), 392  
 Communications Act, 97  
 communications channel (kanał komunikacyjny), 352  
 communications controller (kontroler komunikacyjny), 399  
 Communications Decency Act, 97  
 communications network (sieć komunikacyjne), 729  
 communications parameters (parametry komunikacji), 575  
 communications program (program komunikacyjny), 639  
 communications protocol (protokół komunikacyjny), 647  
 communications satellite (satelita komunikacyjny), 710  
 communications server (serwer komunikacyjny), 722  
 Communicator, 97  
 compact disc (dysk kompaktowy), 193  
 COMPACT II, 97  
 compact tape (taśma kompaktowa), 819  
 CompactFlash, 97  
 CompactFlash Association, 97  
 CompactPCI, 97  
 companding (kompansja), 379  
 compandor (kompandor), 379  
 companies (firmy), 237  
 Compaq, 97  
 comparator (komparator), 379  
 compare (porównywanie), 618  
 Compass connector, 98  
 compatibility (zgodność), 994  
 compatibility mode (tryb zgodności), 857  
 competitive access provider (konkurencyjny dostawca dostępu), 397  
 compilation (kompilacja), 379  
 compile (kompilowanie), 380  
 compile time (czas kompilacji), 117  
 compiler (kompilator), 379  
 compiler language (język kompilowany), 342  
 complement (uzupełnienie), 888  
 complex data type (złożony typ danych), 1000  
 complex instruction set computer (komputer o złożonej liście rozkazów), 386  
 component (komponent), 380  
 component digital (komponenty cyfrowe), 380  
 Component Object Model, 98  
 component software (oprogramowanie komponentowe), 552  
 component video, 98  
 component video (składowy sygnał wideo), 737  
 comport, 98  
 composite black (złożony czarny), 1000  
 composite video, 98  
 composite video (zespolony sygnał wideo), 992  
 compound document (dokument złożony), 143  
 compress, 98  
 compress (kompresować), 381  
 compression (kompresja), 380  
 compression ratio (współczynnik kompresji), 957  
 compression utility (narzędzie kompresji), 502  
 compressor (kompresor), 381  
 Compsurf, 98  
 CompTIA, 98  
 CompuServe, 98  
 computational (obliczeniowy), 531  
 compute (obliczać), 531  
 compute bound, 98  
 computer (komputer), 381  
 computer animation (animacja komputerowa), 32  
 computer architecture (architektura komputera), 36  
 computer-assisted retrieval (wyszukiwanie wspomagane komputerowo), 965  
 Computer Associates, 99  
 computer automatic virtual environment (automatyczne komputerowe środowisko wirtualne), 44  
 computer center (centrum komputerowe), 86  
 computer conferencing (konferencja komputerowa), 395

- computer cracker (cracker komputerowy), 105
- computer designer (projektant komputerów), 645
- computer exchange (giełda komputerowa), 255
- computer language (język komputerowy), 342
- computer lexicographer (leksykograf komputerowy), 416
- computer literacy (wiedza komputerowa), 919
- Computer Museum, 99
- computer on a chip (komputer jednoukładowy), 384
- computer power (moc komputera), 473
- Computer Press Association, 99
- computer readable (czytelny dla komputera), 121
- Computer Recycling Center, 99
- computer science (nauka komputerowa), 504
- computer security (bezpieczeństwo komputerowe), 53
- Computer Security Act, 99
- Computer Select, 99
- computer services (usługi komputerowe), 885
- computer shows (targi komputerowe), 819
- computer system (system komputerowy), 789
- computer telephone integration (integracja komputera z telefonem), 302
- computer telephony (telefonía komputerowa), 832
- computer vision syndrome (syndrom zmęczonych oczu), 787
- computer-aided design (projektowanie wspomagane komputerowo), 646
- computer-aided engineering (inżynieria wspomagana komputerowo), 316
- computer-aided manufacturing (produkcja wspomagana komputerowo), 635
- computer-aided software engineering (tworzenie oprogramowania wspomagane komputerowo), 860
- computer-assisted learning (nauka wspomagana komputerowo), 505
- computer-based reference (informatory komputerowe), 300
- computer-based training (trening komputerowy), 853
- computercruiter, 99
- computer-enhanced image (zdjęcie poprawiane komputerowo), 991
- computerized branch exchange (skomputeryzowana centrala telefoniczna), 738
- computerphile (komputerofil), 391
- computer-to-plate, 99
- computer-to-press, 99
- Computex, 99
- computing platform (platforma obliczeniowa), 596
- Computing Technology Industry Association, 99
- Compuware, 99
- COMSAT, 99
- Comspec, 99
- CON, 99
- concentration (koncentracja), 393
- concentrator (koncentrator), 393
- concentric (koncentryczny), 395
- conceptual view (spojrzenie koncepcyjne), 762
- Concert, 99
- concrete superclass (konkretna nadklasa), 397
- concurrency (współbieżność), 957
- concurrency control (sterowanie współbieżnością), 773
- Concurrent DOS, 99
- concurrent licensing (licencje wielostanowiskowe), 417
- concurrent operation (działanie współbieżne), 199
- Concurrent PCI (współbieżne PCI), 957
- concurrent processing (programowanie współbieżne), 644
- conditional branch (skok warunkowy), 737
- conditioning (kondycjonowanie), 395
- conductor (przewodnik), 664
- conferencing (konferencja), 395
- CONFIG.SYS, 99
- configuration (konfigurowanie), 396
- configuration file (plik konfiguracyjny), 599
- configuration management (zarządzanie konfiguracją), 985
- connect time (czas połączenia), 118
- Connection Machine, 100
- connection oriented (zorientowane na połączenie), 1004
- connection pooling (buforowanie połączeń), 69
- connectionless (bezpoleżeniowy), 53
- connectivity (łączność), 432
- connectoid (konektoid), 395
- connector (złącze), 997
- console (konsola), 397
- ConsoleOne, 100
- consolidated server (serwer skonsolidowany), 723
- constant (stała), 768
- constant bit rate (stała szybkość transmisji), 768
- constant ratio code (kod o stałych proporcjach), 372
- Constellation, 100
- consultant (konsultant), 398
- consumable (materiał eksploatacyjny), 449
- consumer electronics, 100
- contact (kontakt), 398
- contact manager (menedżer kontaktów), 454
- contactless smart card (bezstykowa karta inteligentna), 55
- container (kontener), 398
- content (zawartość), 990
- content aggregator (zbieracz informacji), 990
- Content Alliance, 100
- content creator (twórca informacji), 861
- content delivery network (sieć agencji informacyjnych), 729
- content delivery services (usługi agencji informacyjnych), 884
- content filter (filtr zawartości), 236
- content provider (agencja informacyjna), 24
- content server (serwer informacyjny), 722
- Content Smart Web Switch (przełącznik WWW Content Smart), 658
- contention (rywalizacja), 706
- contention resolution (rozstrzygnięcie rywalizacji), 695
- context (kontekst), 398
- context sensitive help (pomoc kontekstowa), 617
- context switching (przełączanie kontekstu), 653
- contextual search (wyszukiwanie kontekstowe), 965
- contiguous (sąsiedni), 710
- continuity check (sprawdzenie ciągłości), 763
- continuous carrier (stała nośna), 768
- continuous composite servo (ciągłe sterowanie złożone), 88
- continuous forms (papier ciągły), 574

- continuous tone (odcień ciągły), 535  
 contone printer (drukarka contone), 176  
 contrast (kontrast), 398  
 control (kontrolka), 399  
 control ball (kulka sterująca), 407  
 control block (blok sterujący), 60  
 control break, 100  
 control character (znak sterujący), 1003  
 control code (kod sterujący), 373  
 Control Data, 100  
 control flow graph (graf kontroli przepływu), 262  
 control grid (siatka sterująca), 728  
 control key (klawisz control), 366  
 control network (sieć sterująca), 731  
 control panel (panel sterowania), 574  
 control parallel (sterowanie równoległe), 773  
 control program (program sterujący), 640  
 Control Program Facility, 100  
 control signal (sygnał sterujący), 785  
 control unit (jednostka sterująca), 340  
 control variable (zmienna sterująca pętli), 1001  
 controller (kontroler), 399  
 controller card (karta kontrolera), 355  
 conventional memory (pamięć konwencjonalna), 571  
 conventional programming (programowanie konwencjonalne), 643  
 converged network (sieć zbieżna), 731  
 convergence (kowergencja), 403  
 conversational (konwersacja), 399  
 conversion (konwersja), 399  
 converter (konwerter), 400  
 convolutional code (kod konwolucyjny), 371  
 COO, 100  
 cooked, 100  
 cookie, 100  
 cookie file (plik cookie), 598  
 COOKIES.TXT, 100  
 COOL, 100  
 cool stuff (fajne rzeczy), 229  
 COOLBiz, 101  
 cooler (element chłodzący), 214  
 COOLGen, 101  
 CoolTalk, 101  
 cooperative multitasking (wielozadaniowość kooperacyjna), 920  
 cooperative processing (przetwarzanie kooperacyjne), 662  
 coopetition, 101  
 coordinate (współrzędna), 958  
 Coordinated Universal Time, 101  
 Copland, 101  
 copper (miedź), 465  
 copper chip (miedziany układ scalony), 465  
 copper trace (ścieżka miedzi), 807  
 Coppermine, 101  
 coprocessor (koprocesor), 401  
 COPS, 101  
 copy (kopiowanie), 401  
 copy and paste (kopiuj i wklej), 401  
 copy buster (copy buster), 101  
 copy buster (program omijający zabezpieczenia oryginału), 639  
 Copy Con, 101  
 copy protection (zabezpieczenie przed kopiowaniem), 980  
 copyleft, 101  
 copyrights (prawa autorskie), 628  
 CORBA, 101  
 cordless phone (telefon bezprzewodowy), 830  
 core (rdzeń), 680  
 core dump, 102  
 core frequency (częstotliwość rdzenia), 120  
 core logic (logika centralna), 423  
 core router, 102  
 core speed (szybkość rdzenia), 804  
 core storage (pamięć rdzeniowa), 572  
 Core System, 102  
 core/bus ratio (współczynnik rdzeń/szyna), 958  
 Corel, 102  
 Corel Office, 102  
 Corel Paradox, 102  
 Corel Quattro Pro, 102  
 Corel VENTURA, 102  
 Corel WordPerfect, 103  
 Corel WordPerfect Suite, 103  
 CorelDRAW, 103  
 CorelFLOW, 103  
 CorelRAID, 103  
 CorelSCSI, 103  
 cornea gumbo, 103  
 corona wire (przewód koronowy), 664  
 corporate portal (portal korporacyjny), 620  
 Corporation for Open Systems, 103  
 correlation (korelacja), 402  
 corrupted file (uszkodzony plik), 886  
 corruption (uszkodzenie danych), 886  
 CorStream, 103  
 COS, 103  
 COSE, 103  
 cosine (cosinus), 103  
 cost/benefits analysis (analiza kosztów i zysków), 31  
 cost-based query optimizer (kosztowy optymalizator zapytań), 403  
 COTS, 103  
 counter (licznik), 418  
 country code (kod kraju), 371  
 country codes (kody krajów), 375  
 Coupling Facility, 103  
 Courier, 103  
 Courier modem (modem Courier), 477  
 courseware, 103  
 covert channel (kanał ukryty), 353  
 cow (cow), 103  
 cow (krowa), 404  
 CP, 103  
 CP/M, 104  
 CPA, 103  
 cPCI, 103  
 CPE, 103  
 CPF, 103  
 CPGA, 103  
 cpi, 103  
 CPI-C, 104  
 CPLD, 104  
 CPM, 104  
 CPO, 104  
 cps, 104  
 CPU, 104  
 CPU bound (limit CPU), 418  
 CPU cache, 105  
 CPU chip (układ scalony CPU), 870  
 CPU clock (zegar CPU), 992  
 CPU cooler (element chłodzący CPU), 214  
 CPU ID, 105  
 CPU speed (szybkość CPU), 804  
 CPU time, 105  
 CPUmark, 105  
 CQFP, 105

- CR, 105  
 CR/LF, 106  
 cracker, 105  
 CRAM, 105  
 cramming, 105  
 crapplet, 105  
 crash, 105  
 crash recovery, 105  
 crawler, 105  
 Cray, 105  
 Cray Computer, 106  
 Cray Research, 106  
 CRC, 106  
 CRC cards (karty CRC), 358  
 Creative Labs, 106  
 creative market (rynek twórczy), 706  
 credit (kredyt), 404  
 Cricket Presents, 106  
 crippled version, 106  
 crippleware, 106  
 Cristina Foundation, 106  
 criteria range (zakres kryteriów), 981  
 critical ratio (współczynnik pilności), 957  
 CRLF, 106  
 CRM, 106  
 ChromaClear monitor (monitor ChromaClear), 481  
 cron, 106  
 crontab file (plik crontab), 598  
 crop marks (znaki cięcia), 1003  
 cross assembler, 106  
 cross compiler, 106  
 cross media, 106  
 cross memory services (usługi cross memory), 884  
 cross platform, 106  
 cross post, 107  
 cross promotion (cross-promocja), 107  
 cross software, 107  
 Cross System Product, 107  
 cross tabulate (tabulacja skrośna), 817  
 crossbar switch (wybierak krzyżowy), 960  
 crossfoot, 107  
 crosshatch, 107  
 cross-linked file (pliki skrzyżowane), 602  
 cross-linked file (skrzyżowane pliki), 739  
 crossover cable (kabel krosujący), 349  
 crosspoint switch (przełącznik krzyżowy), 655  
 crosstalk (przesłuch), 660  
 crossware, 107  
 CRT, 107  
 CRUD, 107  
 crudware, 107  
 crunch (przemiał danych), 658  
 Crusoe processor (procesor Crusoe), 631  
 cryogenics (kriogenika), 404  
 crypto, 107  
 crypto rage (crypto furia), 107  
 cryptography (kryptografia), 405  
 cryptology (kryptologia), 406  
 crystal (kryształ), 406  
 crystal oscillator (oscylator kryształowy), 559  
 Crystal Reports, 107  
 crystalline (krystaliczny), 406  
 CSA, 107  
 CSE, 107  
 CSIC, 107  
 CSID, 107  
 CSJS, 107  
 CSLIP, 107  
 C-SLIP, 107  
 CSMA/CA, 107  
 CSMA/CD, 107  
 CSP, 107  
 CSP BGA, 108  
 CSS, 108  
 CSS1, 108  
 CSS2, 108  
 CSTA, 108  
 CSTN, 108  
 CSU, 108  
 CSU/DSU, 108  
 CSV, 108  
 CT, 108  
 CTE, 108  
 CTFT, 108  
 CTI, 108  
 CTIA, 108  
 Ctl, 108  
 CTLIB, 108  
 CTO, 108  
 CTOS, 108  
 CTP, 108  
 Ctrl, 109  
 Ctrl+Alt+Del, 109  
 Ctrl+Break, 109  
 Ctrl+C, 109  
 Ctrl+S, 109  
 CTS, 109  
 CUA, 109  
 cube, 109  
 Cuckoo's egg (kukulcze jajo), 407  
 CUI, 109  
 CUL, 109  
 Curie point (punkt Curie), 667  
 curly brace (nawias klamrowy), 505  
 Current, 109  
 current (aktualny), 26  
 current (prąd elektryczny), 629  
 current directory (katalog bieżący), 359  
 current loop (pętla prądowa), 588  
 curses, 109  
 cursor (kursor), 407  
 cursor keys (klawisze kursora), 367  
 CU-SeeMe, 109  
 custom ASIC, 109  
 custom software (oprogramowanie na zamówienie), 553  
 custom-cut CD (nietypowo wycinane CD), 517  
 customer aggregator (zrzeszenie klientów), 1005  
 customer engineer, 109  
 customer premises equipment, 109  
 customer relationship management, 109  
 customized software (oprogramowanie zindywidualizowane), 555  
 customized software (zindywidualizowane oprogramowanie), 995  
 customized toolbar (zindywidualizowany pasek narzędzi), 996  
 custom-shaped CD (CD o nietypowym kształcie), 78  
 cut and paste (wytnij i wklej), 966  
 CUT mode (tryb CUT), 855  
 cut-through switch (przełącznik typu przetnij-przepuść), 656  
 CVF, 109  
 CVS, 109  
 CWIS, 109  
 cXML, 109  
 cyber, 109  
 Cyber Promotions, 110  
 cyberage (cyberwiek), 111  
 CyberAngels, 110  
 CYBERCAFE, 110  
 CyberCash, 110  
 cybercop (cyberglina), 110  
 cybercrime (cyberprzestępstwo), 111

- cybercrook (cyberoszust), 110  
 CyberDildonics, 110  
 Cyberdog, 110  
 cyberjournal (cyberdziennik), 110  
 cyberlibertarianism (cyberlibertarianizm), 110  
 cyberlibrarian (cyberbibliotekarz), 110  
 cybermall (internetowe centrum handlowe), 312  
 cybernaut (cybernauta), 110  
 cybernetics (cybernetyka), 110  
 cyberpunk, 111  
 cybersex, 111  
 cyberslacker (cyberpróznik), 110  
 cybersleuth (cyberdetektyw), 110  
 cyberspace (cyberprzestrzeń), 111  
 cybersquatting (cyberprzywłaszczenie), 111  
 cyberwar (cyberwojna), 111  
 cyberworld (cyberświat), 111  
 cyborg, 111  
 cybrarian, 111  
 cycle (cykl), 116  
 cycle stealing (kradzież cykli), 403  
 cycle time (czas cyklu), 117  
 cycles per second (cykle na sekundę), 117  
 cyclical redundancy checking (sprawdzenie nadmiarowości cyklicznej), 763  
 cyclomatic complexity (liczba niezależnych ścieżek decyzyjnych), 417  
 CYCOLOR, 111  
 cylinder, 117  
 cylinder skew (przesunięcie cylindra), 660  
 cylith (cylit), 117  
 Cyrix, 117  
 D&B Software, 123  
 D/A converter (konwerter D/A), 400  
 D/CAS, 128  
 D/DAT, 129  
 DI, 123  
 D2, 123  
 D2C, 123  
 D3, 123  
 D3D, 123  
 D4, 123  
 D5, 123  
 DAB, 123  
 DAD, 123  
 daemon (demon), 133  
 DAFS, 123  
 daisy chain (łańcuszek), 431  
 daisy wheel, 123  
 DAL, 123  
 damping (tłumienie), 844  
 DAMS, 124  
 dangerous extensions (niebezpieczne rozszerzenia), 515  
 DAO, 125  
 DAP, 125  
 DAQ, 125  
 DAR, 125  
 dark current (prąd „ciemny”), 629  
 dark fiber (ciemne włókno), 89  
 darkened datacenter, 125  
 Darlington circuit (obwód Darlingtona), 533  
 DARPA, 125  
 DARS, 125  
 DAS, 125  
 DASD, 125  
 Dashboard, 125  
 DASL, 125  
 DAT, 125  
 data (dane), 124  
 Data Accelerator, 125  
 Data Access Language, 125  
 data acquisition (pozyskiwanie danych), 626  
 data aging (postarzenie danych), 621  
 data availability (dostępność danych), 171  
 data bank (bank danych), 49  
 data bits (bity danych), 59  
 data broadcast (nadawanie danych), 497  
 data carousel (karuzela danych), 358  
 data carrier (nośnik danych), 522  
 data cartridge (kartridż danych), 358  
 data cassette (kasetę danych), 358  
 Data Cell (komórka danych), 378  
 data code (kod danych), 371  
 data collaboration (współpraca danych), 958  
 data collection (zbieranie danych), 990  
 data communications (komunikacja cyfrowa), 392  
 data communications equipment (urządzenia do komunikacji cyfrowej), 879  
 data compression (kompresja danych), 380  
 data conferencing (telekonferencja z wymianą danych), 832  
 data control department (dział kontroli danych), 199  
 data conversion (konwersja danych), 400  
 Data D-2, 125  
 data declaration (deklaracja danych), 132  
 data definition (definicja danych), 131  
 data description language (język opisu danych), 343  
 data dictionary (słownik danych), 751  
 data division (sekcja danych), 717  
 data element (element danych), 215  
 data encryption (szyfrowanie danych), 805  
 data entry (wprowadzanie danych), 956  
 data entry department (dział wprowadzania danych), 199  
 data entry operator (operator wprowadzający dane), 548  
 data error (błąd danych), 62  
 data field (pole danych), 615  
 data file (plik danych), 598  
 data flow (przepływ danych), 659  
 data flow diagram (diagram przepływu danych), 134  
 data fork (blok danych), 60  
 data format (format danych), 240  
 Data General, 126  
 Data General One, 126  
 data glove (rękawica „danych”), 685  
 data hiding (ukrywanie danych), 871  
 data hygiene (higiena danych), 275  
 data independence (niezależność danych), 518  
 data integrity (integralność danych), 302  
 Data Interchange Format, 126  
 data item (jednostka danych), 340  
 data legibility (czytelność danych), 121  
 data library (biblioteka danych), 56  
 data line (ścieżka danych), 807  
 data line monitor (monitor ścieżki danych), 481  
 data link (łącze danych), 431  
 data link escape (znak kontrolny łącza danych), 1002  
 data link layer (warstwa łącza danych), 908  
 data link protocol (protokół łącza danych), 647  
 Data Link Switching (przełączanie łącza danych), 653  
 data loading (ładowanie danych), 431  
 data management (zarządzanie danymi), 985

- data management system (system zarządzania danymi), 794
- data manipulation (manipulowanie danymi), 442
- data manipulation language (język manipulowania danymi), 342
- data mart (tematyczna hurtownia danych), 834
- data migration (migracja danych), 466
- data mining (eksploracja danych), 211
- data mirroring (klonowanie danych), 369
- data model (model danych), 474
- data modem (modem do danych), 477
- data module (moduł danych), 479
- data network (sieć danych), 729
- data packet (pakiet danych), 566
- data parallel, 126
- data processing (przetwarzanie danych), 662
- Data Processing Management Association, 126
- data processor (procesor danych), 632
- data projector (projektor danych), 645
- Data Propagator (pompa danych), 617
- data rate (częstotliwość danych), 119
- data recovery (odzyskiwanie danych), 538
- data repository (składnica danych), 737
- data representation (reprezentacja danych), 684
- data scrubbing (oczyszczanie danych), 535
- data set (zbiór danych), 990
- data set ready, 126
- data sharing (współużytkowanie danych), 958
- data signal (sygnał danych), 785
- data sink (wejście (wpust) danych), 913
- data sizes (rozmiary danych), 694
- data source (źródło danych), 1007
- data store (magazyn danych), 437
- data stream (stumień danych), 781
- data striping (paskowanie danych), 577
- data structure (struktura danych), 778
- data switch (przełącznik danych), 654
- data synchronization (synchronizacja danych), 786
- data system (system danych), 788
- data terminal ready, 126
- data transfer (transfer danych), 847
- data transfer rate (prędkość transferu danych), 630
- data transmission (transmisja danych), 848
- data transparency (przezroczystość danych), 664
- data type (typ danych), 861
- data vaulting (składowanie danych), 737
- data visualization (wizualizacja danych), 949
- DATA/DAT, 126
- database cursor (kursor bazy danych), 408
- database driver (sterownik bazy danych), 774
- database engine (silnik bazy danych), 732
- database machine (maszyna bazy danych), 446
- database management system (system zarządzania bazami danych), 794
- database manager (menedżer baz danych), 454
- database program (program bazodanowy), 636
- database publishing (publikowanie baz danych), 666
- database server (serwer baz danych), 721
- database system (system bazodanowy), 788
- database trigger (wyzwalacz bazy danych), 967
- databases (bazy danych), 50
- DataBlade, 126
- DataBolts, 126
- datacenter (centrum danych), 85
- datacenter manager (menedżer centrum danych), 454
- datacom, 126
- datacom analyst, 126
- DataEase, 126
- datagram, 126
- DataHub, 126
- DataPhone, 126
- dataport (port danych), 618
- Dataquest, 126
- DataStage, 126
- DataWorks, 126
- date math (arytmetyka dat), 38
- date windowing (przesłanianie dat), 660
- daughterboard (karta pomocnicza), 356
- DAV, 127
- DAVID, 127
- dazdee (dazdi), 127
- DB, 127
- DB connector (wtyczka DB), 959
- DB EXPO, 127
- DB to DB adapter (adapter DB-DB), 20
- DB/DC, 127
- DB2/400, 127
- DB2/6000, 127
- DB-25, 127
- DB-37, 127
- DB-50, 127
- DB-9, 127
- dBASE, 127
- dBASE compiler (kompilator dBASE), 379
- dBASE Mac, 127
- DBCS, 127
- DBEF, 127
- DBF file (plik DBF), 598
- DBLIB, 127
- DBMS, 128
- DBMS (SZBD), 800
- DBOMP, 128
- DBQ, 128
- DBS, 128
- dBXL, 128
- DC, 128
- DC/OSx, 129
- DC-2000, 128
- DCA, 128
- DCC, 128
- DCD, 128
- DCE, 128
- DCI, 128
- d-cinema, 128
- DCL, 128
- DCMS, 129
- DCOM, 129
- DCS, 129
- DCT, 129
- DD, 129
- DD2, 129
- DDBMS (Distributed Database Management System), 139
- DDC, 129
- DDC1, 129
- DDC-1, 129
- DDC2, 129
- DDC-2, 129
- DDCMP, 129
- DDE, 129
- DDL, 129
- DDM, 129



- DDML, 129  
 DDN, 129  
 DDN NIC, 129  
 DDNS, 129  
 DDOS, 129  
 DDP, 129  
 DDR DRAM, 130  
 DDR SDRAM, 130  
 DDS, 130  
 DDS1, 130  
 DDS-1, 130  
 DDS2, 130  
 DDS-2, 130  
 DDS3, 130  
 DDS-3, 130  
 DDWG, 130  
 de facto standard (faktyczny standard), 230  
 de iure standard (oficjalny standard), 540  
 dead link (zerwane łącze), 992  
 dead tree (martwe drzewo), 445  
 deadlock (martwy punkt), 445  
 deallocate (zdealokować), 991  
 DeBabelizer, 130  
 Debit (debet), 130  
 Deblock (odblokowanie), 535  
 Debug („odpluskwienie”, debugowanie), 536  
 debugger, 130  
 DEC, 130  
 decay (zanikanie), 982  
 decentralized processing (przetwarzanie zdecentralizowane), 664  
 decibel (decybel), 131  
 decimal (dziesiętny), 200  
 decimal based (oparty na systemie dziesiętnym), 545  
 decision instruction (instrukcja wyboru), 302  
 decision making (podejmowanie decyzji), 609  
 decision support system (system wspomaganie decyzji), 794  
 decision table (tabela decyzji), 812  
 decision tree (drzewo decyzyjne), 182  
 DecisionSuite, 130  
 Deck, 130  
 declaration (deklaracja), 131  
 declarative language (język deklaratywny), 342  
 DECmate, 130  
 DECmcc, 130  
 DECnet, 130  
 decode (zdekodować), 991  
 decoder (dekoder), 132  
 decollator (oddzielacz), 536  
 decompiler (dekompilator), 132  
 decompress (zdekompresować), 991  
 decrement (dekrementować), 132  
 decrypt (odszyfrować), 537  
 DeCSS, 130  
 DECstation, 131  
 DECsystem, 131  
 DECT, 131  
 DECTalk, 131  
 DECwindows, 131  
 dedicated channel (kanał wydzielony), 353  
 dedicated line (linia wydzielona), 419  
 dedicated service (usługa dedykowana), 884  
 deep linking (głębokie łączenie), 257  
 deep Web (głęboka strona Web), 257  
 default (wartość domyślna), 909  
 default directory (katalog domyślny), 360  
 default drive (domyślny napęd), 145  
 default font (czcionka domyślna), 118  
 default name (nazwa domyślna), 505  
 default profile (profil domyślny), 635  
 Defragger (defragmentator), 131  
 defragment (zdefragmentować (dysk), 991  
 degauss (rozmalesować), 693  
 degausser (demagnetyzer), 132  
 degrees of freedom (stopnie swobody), 775  
 Deja.com, 131  
 DejaNews, 131  
 DEL key (klawisz DEL), 367  
 delay equalization (wyrównywanie opóźnień), 963  
 delay line (linia opóźniająca), 419  
 delayed binding (późne wiązanie), 627  
 delete (usunąć), 886  
 delimiter (separator), 719  
 deliverable (wynik), 963  
 Dell, 132  
 Delphi, 132  
 Delphi Forums, 132  
 delta, 132  
 delta frame (ramka przyrostowa), 678  
 delta modulation (modulacja delta), 479  
 de-lurk (wyjście z ukrycia), 961  
 DEM, 132  
 DEMA, 132  
 demand dial routing (routing dial-up na żądanie), 691  
 demand paging (stronicowanie na żądanie), 777  
 demand processing (przetwarzanie żądań), 664  
 demarcation point (punkt demarkacyjny), 667  
 demilitarized zone (strefa zdemilitaryzowana), 777  
 Demo Conference, 133  
 Demo II, 133  
 demodulate (zdemodulować), 991  
 demoware, 133  
 demultiplex (zdemultipliksować), 991  
 DEN, 133  
 denial of service (odmowa obsługi), 536  
 denial of service attack (atak odmowy obsługi), 40  
 denizen (mieszkaniec), 465  
 densitometer (densymetr), 133  
 density (gęstość), 254  
 departmental computing (przetwarzanie wydziałowe), 664  
 dependent segment (segment zależny), 717  
 deprecate (zaniechać), 982  
 DES, 133  
 descender, 133  
 descending sort (sortowanie malejące), 758  
 Deschutes, 133  
 descriptor (deskryptor), 134  
 deserialize (zdeserializować), 991  
 deshoots, 133  
 design optimization (optymalizacja projektowania), 556  
 DesignCAD, 133  
 Designer, 133  
 Designer/2000, 133  
 desk accessory, 133  
 desk checking (sprawdzanie przy desce), 763  
 DeskJet, 133  
 Deskpro, 133  
 desktop (pulpit-desktop), 666  
 desktop computer (komputer typu desktop), 391  
 desktop device (desktop device), 133

- desktop device (urządzenie biurkowe), 880
- desktop enhancer (rozszerzenie pulpitu), 700
- desktop lockdown (blokada pulpitu), 61
- desktop lockdown (zablokowanie pulpitu), 981
- Desktop Management Interface, 133
- Desktop Management Task Force, 133
- desktop manager (menedżer pulpitu), 455
- desktop media (cyfrowe media), 113
- desktop presentations (cyfrowe prezentacje), 113
- desktop publishing (DTP), 186
- desktop switch (przełącznik), 654
- desktop videoconferencing (prowadzenie komputerowej wideokonferencji), 649
- deskview, 133
- DeskWriter, 133
- DESQview, 133
- DESQview/X, 133
- detail file (plik szczegółów), 601
- DETI, 134
- developer, 134
- Developer/2000, 134
- developer's toolkit (niezbędny programisty), 518
- development cycle (cykl tworzenia oprogramowania), 116
- development environment (środowisko programistyczne), 809
- development system (system programistyczny), 792
- development tool (narzędzie programistyczne), 503
- device (urządzenie), 880
- device adapter (adapter sprzętowy), 21
- device address (adres urządzenia), 23
- Device Bay, 134
- device context (kontekst urządzenia), 398
- device control character (znak kontroli urządzenia), 1002
- device control character (znak sterowania urządzeniem), 1003
- device dependent (zależny od urządzenia), 982
- device driver (sterownik urządzenia), 775
- device enumeration (wyliczenie urządzeń), 962
- device independent (niezależny od urządzenia), 518
- device level (poziom urządzenia), 626
- Device Manager (menedżer urządzeń), 455
- device name (nazwa urządzenia), 506
- device resolution (rozdzielczość urządzenia), 693
- DFP, 134
- Dfs, 134
- DFSMS, 134
- DFT mode (tryb DFT), 855
- DG, 134
- DG/UX, 134
- DHCP, 134
- DHCP server (serwer DHCP), 722
- Dhrystones, 134
- DHTML, 134
- DIA, 134
- Diablo emulation (emulacja Diablo), 218
- diacritical (znak diakrytyczny), 1002
- diagnostic board (karta diagnostyczna), 353
- diagnostic tracks (ścieżki diagnostyczne), 808
- diagnostics (diagnostyka), 134
- diagramming program (program do tworzenia diagramów), 638
- dialer, 135
- DIALOG, 135
- dialog box (okno dialogowe), 541
- dial-up adapter (karta dial-up), 353
- dial-up line (linia dial-up), 419
- dial-up network (sieć dial-up), 729
- dial-up networking, 135
- dial-up services (usługi dial-up), 885
- diazo film (film diazo), 234
- diazo film (film diazo), 234
- DIB, 135
- dibit, 135
- DIBOL, 135
- Dick Tracy watch (zegarek Dicka Tracy), 992
- dictionary method (metoda słownikowa), 457
- DID, 135
- Die (kość), 403
- dielectric (dielektryk), 135
- DIF, 135
- Difference Engine (maszyna różnicowa), 448
- difference keying (kluczowanie różnicowe), 370
- Differential Analyzer (analizator różniczkowy), 31
- differential backup (różnicowa kopia zapasowa), 702
- differential configuration (konfiguracja różnicowa), 396
- differential PCM (różnicowa PCM), 702
- Differential SCSI (różnicowe SCSI), 702
- differential updating (uaktualnienie różnicowe), 863
- differentiated services (zróżnicowane usługi), 1004
- Diffie-Hellman, 135
- Diffie-Hellman, 135
- diffraction (dyfrakcja), 191
- diffraction grating (siatka dyfrakcyjna), 728
- Diffserv, 135
- diffusion (dyfuzja), 191
- DigiBoard, 135
- DigiCash, 135
- digispeak (skrót internetowe), 738
- digit (cyfra), 111
- digital (cyfrowy), 113
- Digital AMPS, 135
- digital appliance (urządzenie cyfrowe), 880
- digital asset (cyfrowe aktywa), 112
- digital asset management system (system zarządzania cyfrowymi aktywami firmy), 794
- digital audio (cyfrowy dźwięk), 114
- digital audio disc, 135
- digital audio encoding system (system kodowania cyfrowego dźwięku), 789
- digital audio extraction (odczytywanie cyfrowego dźwięku), 536
- digital audio player (cyfrowy odtwarzacz dźwięku), 115
- digital audio tape (cyfrowa taśma audio), 112
- digital camera (kamera cyfrowa), 350
- digital camera storage (pamięć cyfrowego aparatu fotograficznego), 570
- digital cash (cyfrowa gotówka), 112
- digital cellphone (cyfrowy telefon komórkowy), 116
- digital certificate (certyfikat cyfrowy), 86
- digital channel (kanał cyfrowy), 351
- digital cinema (cyfrowe kino), 113
- digital circuit (obwód cyfrowy), 533
- digital coins (cyfrowe monety), 113
- digital commerce (cyfrowy handel), 114
- digital communications (cyfrowa łączność), 112

- digital computer (komputer cyfrowy), 384
- digital content (cyfrowe treści), 113
- digital content creation (tworzenie cyfrowych treści), 860
- digital content management system (system zarządzania cyfrowymi treściami), 794
- digital convergence (cyfrowa zbieżność), 112
- digital copy machine (cyfrowa kopiarka), 112
- digital cross-connect (zwrotnica cyfrowa), 1006
- digital CRT (cyfrowy CRT), 114
- digital darkroom (cyfrowa ciemnia), 111
- digital data (cyfrowe dane), 112
- digital domain (domena cyfrowa), 145
- digital effects (efekty cyfrowe), 208
- digital electronics (elektronika cyfrowa), 214
- digital elevation model (cyfrowy model wzniesień), 115
- digital envelope (cyfrowa koperta), 112
- Digital Equipment, 136
- digital film (cyfrowy film), 114
- digital greeting card (elektroniczna karta pocztowa), 213
- digital hearing aid (cyfrowy aparat słuchowy), 114
- digital home (cyfrowy dom), 114
- digital ID, 136
- digital loop carrier (cyfrowa pętla telekomunikacyjna), 112
- digital mapping (cyfrowe tworzenie map), 113
- digital media management system (system zarządzania cyfrowymi mediami), 794
- digital money (cyfrowe pieniądze), 113
- digital monitor (monitor cyfrowy), 481
- Digital Nervous System (cyfrowy system nerwowy), 115
- digital newscaster (cyfrowy prezenter pogody), 115
- digital nonlinear editing (cyfrowa edycja nieliniowa), 111
- digital offset color press (kolorowa cyfrowa drukarka offsetowa), 378
- digital PABX (cyfrowy PABX), 115
- digital paper (cyfrowy papier), 115
- digital payment service (usługa cyfrowych płatności), 884
- digital PBX (cyfrowy PBX), 115
- Digital PC, 136
- digital phone (telefon cyfrowy), 830
- digital photography (fotografia cyfrowa), 243
- digital photography sites (strony poświęcone fotografii cyfrowej), 778
- digital picture frame (cyfrowa ramka do zdjęć), 112
- digital postage (cyfrowe znaczki pocztowe), 113
- digital postcard (cyfrowe kartki pocztowe), 112
- Digital PowerLine, 136
- digital printing (cyfrowy druk), 114
- digital proofing (cyfrowe wydruki próbne), 113
- digital radio (cyfrowe radio), 113
- digital recording (nagrywanie cyfrowe), 498
- digital remaster (cyfrowy remastering), 115
- Digital Research, 136
- digital rights management (zarządzanie cyfrowymi prawami), 985
- digital satellite radio (cyfrowe radio satelitarne), 113
- digital signal (sygnał cyfrowy), 785
- digital signal processing (cyfrowe przetwarzanie sygnałów), 113
- digital signature (podpis elektroniczny), 610
- digital subscriber line (cyfrowa linia abonencka), 112
- Digital SVD, 136
- digital tablet (cyfrowy tablet), 116
- digital TV (televizja cyfrowa), 833
- Digital UNIX, 136
- digital VCR (magnetowid cyfrowy), 440
- Digital Versatile Disc (uniwersalny dysk cyfrowy), 875
- digital video (cyfrowe wideo), 113
- Digital Video Disc (cyfrowy dysk wideo), 114
- digital video effects (cyfrowe efekty wideo), 112
- digital wallet (cyfrowy portfel), 115
- digital watermark (cyfrowy znak wodny), 116
- digital zoom (cyfrowy zoom), 1004
- Digital8, 136
- digitally signed (podpisany cyfrowo), 611
- DigitalPaper, 136
- Digital-S, 136
- digital-to-analog converter (konwerter cyfrowo-analogowy), 400
- digitize (zdigitalizować), 991
- digitizer tablet (tablet), 814
- dimension (wymiar), 962
- dimensioning (wymiarowanie), 963
- DIMM, 136
- DIN connector (złącze DIN), 997
- Dingbats, 136
- diode (dioda), 136
- diode laser (laser diodowy), 412
- DIP, 137
- DIP switch (przełącznik DIP), 654
- DIR, 137
- DirectPC, 138
- direct access (dostęp swobodny), 171
- direct access method (metoda swobodnego dostępu), 458
- direct access storage device (urządzenie o dostępie swobodnym), 881
- direct attached storage (bezpośrednio przyłączona pamięć masowa), 54
- direct broadcast satellite (satelita nadawania bezpośredniego), 710
- direct current (prąd stały), 629
- direct data entry (bezpośrednie wprowadzanie danych), 54
- direct inward dialing (bezpośrednie telefonowanie na numery wewnętrzne), 54
- direct memory access (bezpośredni dostęp do pamięci), 53
- direct overwrite (bezpośrednie nadpisywanie), 54
- Direct PC, 138
- Direct Rambus, 138
- direct thermal printer (drukarka termiczna), 180
- direct view storage tube (tuba wizyjna), 859
- Direct3D, 138
- direct-connect modem (modem bezpośredni), 477
- DirectDraw, 138
- DirectInput, 138
- directional lighting (oświetlenie kierunkowe), 561
- Director, 138
- directory enabled networks (sieci katalogowe), 728
- directory listings (strony katalogowe), 777
- directory management (zarządzanie katalogami), 985
- directory server (serwer katalogowy), 722
- Directory Server Agent, 138
- directory service (usługa katalogowa), 884

- directory tree (drzewo katalogów), 182  
 DirectPlay, 138  
 DirectSound, 138  
 DirectX, 138  
 dirty bit (brudny bit), 67  
 dirty data (brudne dane), 67  
 DirXML, 138  
 DIS, 138  
 disassembler (disassembler), 130  
 disaster recovery (plan kryzysowy), 595  
 disc, 138  
 disc fixation (finalizacja dysku), 236  
 disc-at-once, 138  
 Discoverer/2000, 138  
 discrete (jednostka), 340  
 discrete component (część elektroniczna), 120  
 discrete cosine transform (dyskretne transformacje cosinusowe), 198  
 discrete manufacturing (produkcja montażowa), 635  
 discrete multitone (dyskretny wieloton), 198  
 discretionary hyphen (znak podziału wyrazu), 1003  
 discussion thread (wątek dyskusji), 910  
 Disintermediation (pomijanie pośredników), 617  
 Disk (dysk), 192  
 disk access (dostęp do dysku), 170  
 disk access time (czas dostępu do dysku), 117  
 disk array (macierz dyskowa), 433  
 disk based (dyskowy), 198  
 disk cache (pamięć podręczna dysku), 572  
 disk cartridge (kartdridż dyskowy), 358  
 disk compression (kompresowanie dysku), 381  
 disk controller (kontroler dysków), 399  
 disk drive (napęd dyskowy), 500  
 disk dump (zrzut dysku), 1005  
 disk duplexing (dupleksowanie dysków), 187  
 disk duplicator (duplikator dysków), 187  
 disk emulator (emulator dysku), 218  
 disk failure (awaria dysku), 46  
 disk farm (farma dysków), 230  
 disk file (plik dyskowy), 598  
 disk format (format dysku), 240  
 disk grooming (oczyszczanie dysku), 535  
 disk image (obraz dysku), 532  
 disk management (zarządzanie dyskiem), 985  
 Disk Manager, 139  
 disk memory (pamięć dyskowa), 570  
 disk mirroring (klonowanie dysków), 370  
 disk optimizer (optymalizator dysku), 556  
 disk pack (pakiet dyskowy), 566  
 disk parameters (parametry dysków), 575  
 disk partition (partycja dyskowa), 576  
 disk striping (paskowanie dysków), 577  
 disk-at-once, 139  
 Diskcopy, 139  
 diskless workstation (bezdyskowa stacja robocza), 53  
 disks (dyski), 197  
 DISOSS, 139  
 dispatch radio (radio nadawcze), 675  
 Dispatcher (dyspozytor), 199  
 dispersion (dyspersja), 198  
 dispersion compensator (kompensator dyspersji), 379  
 dispersion shifted fiber (włókno zabezpieczone przez dyspersję), 952  
 Display (wyświetlać), 966  
 display adapter, graphics board, graphics card, video card, video display board, video display card (karta graficzna), 354  
 display cycle (cykl wyświetlania), 116  
 Display Data Channel, 139  
 display device (wyświetlacz), 965  
 display element (element graficzny), 215  
 display entity (jednostka graficzna), 340  
 display list processor (procesor listy wyświetlania), 632  
 display modes (tryby wyświetlania), 858  
 Display PostScript, 139  
 display resolution (rozdzielczość ekranowa), 692  
 display screen (ekran), 210  
 display terminal (terminal ekranowy), 835  
 DisplayWrite, 139  
 distance learning (nauka na odległość), 505  
 distance vector protocol (protokół wektora odległości), 649  
 Distributed Computing Environment, 139  
 distributed data processing (rozproszone przetwarzanie danych), 695  
 distributed database (rozproszona baza danych), 695  
 distributed feedback laser (rozproszony laser zwrotny), 695  
 distributed file system (rozproszony system plików), 695  
 distributed function (działalność rozproszona), 199  
 distributed intelligence (inteligencja rozproszona), 303  
 distributed logic (logika rozproszona), 424  
 Distributed Management Environment, 139  
 distributed objects (obiekty rozproszone), 531  
 distributed printer (drukarka rozproszona), 178  
 distributed processing (przetwarzanie rozproszone), 662  
 distribution disk (dysk dystrybucyjny), 193  
 Distribution Media Format, 139  
 dithering (rozstrząsanie), 701  
 Ditto drive (napędy Ditto), 501  
 Divestiture (wyzucie z własności), 967  
 divide overflow (przepelnienie przy dzieleniu), 658  
 Divx, 139  
 DIX standard (standard DIX), 768  
 DL/1, 139  
 DLC chip (układ DLC), 865  
 DLCL, 139  
 DLL, 139  
 DLP, 139  
 DLS server (Server DLC), 719  
 DLSw, 140  
 DLT, 140  
 DM, 141  
 DMA, 141  
 DMA-33, 141  
 DMA-66, 141  
 DMD, 141  
 DME, 141  
 DMF, 141  
 DMI, 141  
 DMPL, 141  
 DMS, 141  
 DMT, 142  
 DMTF, 142  
 DMZ, 142  
 DNIS, 142  
 DNS, 142  
 DNS parking (parkowanie domeny), 576  
 do loop (pętla do), 587  
 do nothing instruction (instrukcja jałowa), 301

- doc file (plik DOC), 598
- docking station (stacja dokująca), 767
- DocObjects, 143
- DoCoMo, 143
- docs, 143
- DOCSIS, 143
- Doctor Watson, 143
- DocuComp, 143
- document (dokument), 143
- document centric (zorientowany dokumentowo), 1004
- document collaboration (wspólna praca nad dokumentami), 957
- document handling (obsługa dokumentów), 532
- document image processing (przetwarzanie obrazów dokumentów), 662
- document imaging (zarządzanie obrazami dokumentów), 986
- document management (zarządzanie dokumentami), 985
- document management system (system zarządzania dokumentami), 794
- document mark (znacznik dokumentu), 1002
- document processing (przetwarzanie dokumentów), 662
- document publishing software (oprogramowanie do składu dokumentów), 552
- document retrieval (wyszukiwanie dokumentów), 965
- document sharing (współużytkowanie dokumentów), 958
- document source (źródło dokumentu), 1007
- document viewer (przeglądarka dokumentów), 651
- documentation (dokumentacja), 144
- DOD, 143
- dog bone (nalepka holograficzna), 499
- DOI, 143
- DOJ, 143
- DOLAP, 144
- Dolby, 144
- Dolby AC-3, 144
- Dolby Digital, 144
- Dolby Pro Logic, 144
- Dolby Stereo, 144
- Dolby Surround, 144
- Dolch, 144
- dollar sign (znak dolara), 1002
- DOM, 145
- domain (domena), 145
- domain controller (kontroler domen), 399
- domain name (nazwa domeny), 505
- domain name address (adres domeny), 22
- domain name system (system nazw domen), 790
- domain namespace (przestrzeń nazw domen), 660
- domain naming system (system nazewnictwa domen), 790
- domain squatting (przywłaszczanie domen), 665
- domain-specific language (język domenowy), 342
- dominant carrier (operator dominujący), 548
- Domino, 145
- donating old equipment (podarowanie starego sprzętu), 609
- door (drzwi), 182
- doorway mode (tryb wejścia), 856
- doorway page (strona wejściowa), 777
- dopant (domieszka), 145
- doping (domieszkowanie), 145
- Doppler effect (efekt Dopplera), 208
- Doppler radar (radar Dopplera), 675
- Doppler shift (przesunięcie Dopplera), 660
- DOS %, 145
- DOS ., 145
- DOS .., 145
- DOS /, 145
- DOS ::, 145
- DOS \, 145
- DOS 5, 146
- DOS 6, 146
- DOS 7, 146
- DOS Abort, Retry, 146
- DOS antivirus (DOS — program antywirusowy), 162
- DOS Append, 146
- DOS archive files (DOS — pliki archiwalne), 602
- DOS Assign, 146
- DOS Attrib, 146
- DOS AUTOEXEC.BAT, 147
- DOS backslash (ukośnik odwrotny), 871
- DOS Backup/Restore, 147
- DOS batch file (DOS — plik wsadowy), 160
- DOS Break, 148
- DOS buffers=, 148
- DOS cache (pamięć podręczna DOS-a), 572
- DOS Cd, 148
- DOS Chdir, 148
- DOS Chkchk, 148
- DOS CHKSTATE.SYS, 148
- DOS Choice, 148
- DOS clean boot (DOS — rozruch „czysty”), 163
- DOS CIs, 149
- DOS combining files (DOS — łączenie plików), 157
- DOS command (polecenie DOS-a), 616
- DOS COMMAND.COM, 149
- DOS Comp, 149
- DOS comparing files (DOS — porównywanie plików), 161
- DOS compressing files (kompresowanie plików w DOS-ie), 381
- DOS compression ratios (DOS — współczynnik kompresji programu DoubleSpace), 168
- DOS Comspec, 149
- DOS CONFIG.SYS, 149
- DOS Copy, 149
- DOS Copy con, 150
- DOS CTTY, 150
- DOS data recovery (DOS — odzyskiwanie danych), 159
- DOS Date, 150
- DOS Debug, 150
- DOS Defrag, 150
- DOS Del, 150
- DOS Deltree, 151
- DOS device names (DOS — nazwy urządzeń), 159
- DOS device=, 151
- DOS Devicehigh, 151
- DOS Dir, 151
- DOS Dircmd, 151
- DOS directories (DOS — katalogi), 155
- DOS directory rulet (DOS — reguły postępowania z katalogami), 162
- DOS disk cache (DOS — bufor dyskowy), 148
- DOS Diskcomp, 151
- DOS Diskcopy, 152
- DOS Dos, 152
- DOS Doskey, 152
- DOS DoubleSpace, 152
- DOS Dozen (dwunastka DOS-a), 190

- DOS drive identification (identyfikacja napędów w DOS-ie), 292
- DOS DRIVER.SYS, 153
- DOS Drivparm, 153
- DOS duplicate file names (DOS — duplikaty plików), 153
- DOS Editor (DOS Edit), 153
- DOS Edlin, 153
- DOS EMM386.EXE, 153
- DOS environment (DOS — środowisko), 166
- DOS Erase, 153
- DOS error messages (DOS-owe komunikaty o błędach), 169
- DOS Exit, 153
- DOS Expand, 153
- DOS extender (rozszerzenie DOS-a), 700
- DOS extensions (DOS — rozszerzenie nazwy pliku), 163
- DOS Fastopen, 153
- DOS FAT, 153
- DOS FC, 153
- DOS FCB, 154
- DOS Fdisk, 154
- DOS file (plik DOS-owy), 598
- DOS file names (DOS — nazwy plików), 159
- DOS file transfer (DOS — przesyłanie plików), 162
- DOS files=, 154
- DOS filters & pipes (filtry i potoki w DOS-ie), 236
- DOS Find, 154
- DOS Format, 154
- DOS hidden file (DOS — plik ukryty), 160
- DOS high, 155
- DOS high memory (DOS — pamięć wysoka), 160
- DOS HIMEM.SYS, 155
- DOS Interlink, 155
- DOS internal command (DOS — polecenie wewnętrzne), 161
- DOS internal command (polecenie wewnętrzne), 616
- DOS Join, 155
- DOS key commands (DOS — polecenia klawiaturowe), 161
- DOS Label, 157
- DOS laplink, 157
- DOS Lastdrive, 157
- DOS Loadfix, 157
- DOS Loadhigh, 157
- DOS Md, 157
- DOS Mem, 157
- DOS Memmaker, 158
- DOS memory manager (DOS — menedżer pamięci), 158
- DOS Mirror, 158
- DOS Mkdir, 158
- DOS Mode, 158
- DOS More, 158
- DOS Move, 158
- DOS MSAV, 159
- DOS Msbackup, 159
- DOS MSD, 159
- DOS on Mac Card (karta DOS on Mac), 353
- DOS online help (DOS — system pomocy), 165
- DOS optimizing memory (DOS — optymalizacja pamięci), 160
- DOS Path, 160
- DOS Path (DOS — ścieżki), 166
- DOS path name (DOS — ścieżka dostępu), 165
- DOS pipes (DOS — potoki), 161
- DOS Print, 161
- DOS prompt (DOS — znak zachęty), 168
- DOS Rd, 162
- DOS Recover, 162
- DOS redirection (DOS — przekierowanie), 162
- DOS Rem, 162
- DOS Rename, 162
- DOS Replace, 163
- DOS restoring disks (DOS — odzyskiwanie zawartości dysku), 159
- DOS Rmdir, 163
- DOS root (katalog główny w DOS-ie), 360
- DOS ScanDisk, 163
- DOS Set, 163
- DOS Setver, 163
- DOS Share, 163
- DOS Shell (powłoka DOS-a), 625
- DOS SIZER.EXE, 163
- DOS SmartDrive, 163
- DOS Sort, 164
- DOS stacks=, 164
- DOS startup options (DOS — opcje rozruchowe), 159
- DOS Subst, 164
- DOS switch (DOS — przełącznik), 162
- DOS switching directories (DOS — zmiana katalogu), 168
- DOS Sys, 165
- DOS Sys files (pliki .SYS), 602
- DOS system file (DOS — plik systemowy), 160
- DOS Task Swapper, 166
- DOS text file (DOS-owy plik tekstowy), 170
- DOS Time/Date, 166
- DOS Tree, 166
- DOS Type, 166
- DOS UMA, U MB, 166
- DOS Undelete, 166
- DOS Unformat, 167
- DOS upper memory (pamięć wyższa), 573
- DOS Ver, 167
- DOS Verify, 167
- DOS versions (DOS — wersje systemu), 167
- DOS Vol, 167
- DOS Vsafe, 167
- DOS wild cards (DOS — symbole wieloznaczne), 165
- DOS window (okno DOS-a), 541
- DOS Xcopy, 168
- DOS/V, 171
- DOS/VS, 171
- DOS/VSE, 171
- DOS/Win, 171
- DOS/Windows, 171
- DOS/Windows format (formatowanie w DOS/WINDOWS), 240
- DOSmark, 169
- Dosshell, 170
- Dot (kropka), 404
- dot address (adres kropkowy), 23
- dot addressable (adresowalny na poziomie kropek), 23
- dot band matrix printer (drukarka obřeczowo-mozaikowa), 178
- dot bomb, 171
- dot chart (wykres kropkowy), 961
- dot gain (przyrost punktu rastrowego), 665
- dot leader tab, 172
- dot matrix (mozaika), 486
- dot matrix printer (drukarka mozaikowa), 177
- dot Net, 172
- dot pitch (plamka), 595
- dot.com, 172

- dotcom, 172
- dot-com, 172
- dot-com company (dot-com), 172
- dot-con, 172
- dotTV, 172
- double buffering (podwójne buforowanie), 612
- double byte characters (znaki dwubajtowe), 1003
- double click (dwukrotne kliknięcie), 190
- double density (podwójna gęstość), 612
- double dots (dwie kropki), 190
- double extension (podwójne rozszerzenie), 612
- double precision (podwójna precyzja), 612
- double quotes (cudzysłów), 109
- double scan CGA (podwójnie skanowana CGA), 613
- double sided disk (dysk dwustronny), 193
- double strike (podwójne uderzenie), 613
- double twist, 172
- double word (podwójne słowo), 612
- DoubleSpace, 172
- DOW, 172
- down (awaria oprogramowania lub sprzętu czy też sieci), 46
- downlink, 172
- download (pobranie pliku), 608
- download protocol (protokół ściągania plików), 648
- downsizing (skalowanie w dół), 733
- downstream, 172
- Downtime (czas awarii), 117
- downward compatible (zgodny w dół), 995
- DP workstation (dwuprocessorowa stacja robocza), 190
- DPCM, 172
- dpi, 172
- DPL, 172
- DPM, 172
- DPMA, 172
- DPMI, 173
- DPMS, 173
- DPOF, 173
- DPPX, 173
- DPS, 173
- DPSK, 173
- DQbroker, 173
- DQDB, 173
- DQpowersuite, 173
- Dr. Solomon's, 173
- Dr. Watson, 173
- Drafix CAD, 173
- draft mode (tryb roboczy), 856
- drag (przeciągnąć), 650
- drag and drop (przeciągnij i upuść), 650
- drag lock (przeciąganie z blokadą), 650
- Drain (dren), 174
- DRAM, 173
- D-RAM, 173
- DRAW, 173
- drawing program (program do rysowania), 637
- DRDA, 173
- DRDBMS, 173
- DR-DOS, 173
- DRDRAM, 174
- D-RDRAM, 174
- Dreamweaver, 174
- DRI, 174
- dribbleware, 174
- drift (dryf, znoszenie, odchylenie), 182
- drive (napęd), 500
- drive bay (wnęka na napęd), 952
- drive door (drzwiczki napędu), 182
- drive mapping (mapowanie dysków), 443
- drive tray (tacka napędu), 817
- drive type (rodzaj napędu), 689
- driver (sterownik), 774
- DriveSpace, 174
- DRM, 174
- drop cap (inicjał), 300
- drop in (bit obcy), 58
- drop shadow (cień), 90
- drop ship (bezpośrednia sprzedaż do klientów), 54
- drop-down menu (rozwijane menu), 701
- dropout (zaniepokojenie), 982
- Drownloading (zapchanie łącza), 983
- DRP, 174
- drum (bęben), 55
- drum plotter (ploter bębnowy), 602
- drum printer (drukarka bębnowa), 176
- drum scanner (skaner bębnowy), 735
- Drumbeat, 182
- Drumbeat 2000, 182
- DRV-04, 182
- dry copper, dry wire (łącze wydzielone, linia prywatna), 432
- drystone, 182
- DS, 182
- DS/DD, 183
- DS/HD, 183
- DS0, 182
- DS1, 182
- DS2, 182
- DS3, 182
- DS4, 182
- DSA, 182
- DSD, 183
- DSD AC-3, 183
- DSL, 183
- DSLAM, 184
- DSML, 184
- DSOM, 184
- DSP, 184
- DSR, 184
- DSS, 184
- DSSS, 184
- DSSSL, 184
- DST, 184
- DSTN, 185
- DSU/CSU, 185
- DSVD, 185
- DSX-1, 185
- DTA, 185
- DTD, 185
- DTE, 185
- DTF, 185
- DTMF, 186
- DTR, 186
- DTS, 186
- DTV, 186
- DUA, 187
- dual analog (podwójne połączenie analogowe), 612
- dual boot (konfiguracja dwusystemowa), 396
- dual input adapter (prześciółka na dwa wejścia), 652
- dual monitor (konfiguracja dwumonitorowa), 396
- dual Pentium, 187
- dual ported RAM (dwuportowy RAM), 190
- dual processors (konfiguracja dwuprocessorowa), 396
- Dual SC connector (podwójny wtyk SC), 613
- dual-band headset (telefon dwuzakresowy), 830

- dual-homed (dwusieciowy), 190  
 dual-mode handset (aparat dwutrybowy), 34  
 dual-mode phone (telefon dwutrybowy), 830  
 dual-scan LCD, 187  
 dub (przegrać taśmę), 652  
 Dublin Core, 187  
 dumb network („głupia” sieć), 258  
 dumb terminal („głupi” terminal), 258  
 dump (zrzut), 1005  
 Dumpy, 187  
 DUN, 187  
 duplex channel (kanał dwupleksowy), 351  
 duplex printing (drukowanie dwupleksowe), 181  
 duplexed system (system zdupleksowany), 795  
 duplexing (dupleksowanie), 187  
 Duplicate file name or file not found, 187  
 duplicate keys (zdublowane klucze), 991  
 Duron, 188  
 duty cycle (żywność), 1009  
 DV, 188  
 DVB, 188  
 DVC, 188  
 DVCAM, 188  
 DVCPRO, 188  
 DVCR, 188  
 DVD, 188  
 DVD Forum, 189  
 DVD+RW, 189  
 DVD-A, 189  
 DVD-Audio, 189  
 DVD-R/W, 190  
 DVD-RAM, 189  
 DVD-ROM, 189  
 DVD-RW, 190  
 DVD-Video, 190  
 DVE, 190  
 D-VHS, 190  
 DVI, 190  
 DVMRP, 190  
 Dvorak keyboard (klawiatura Dvoraka), 365  
 DVR, 190  
 DVR-R (DVD-R), 189  
 DVST, 190  
 DVx chip (układ DVDx), 865  
 DWCFGMG.SYS, 190  
 DWDM, 190  
 dweeb, 190  
 dwell software (program klikający), 638  
 DWV, 191  
 DX, 191  
 DX-03, 191  
 DX2, 191  
 DX4, 191  
 DXF file (plik DXF), 598  
 DXL, 191  
 Dyadic (para), 574  
 dye diffusion (dyfuzja barwnika), 191  
 dye polymer recording (zapis na kolorowych polimerach), 983  
 dye sublimation printer (drukarka termosublimacyjna), 180  
 Dylan, 191  
 dynamic (dynamiczny), 192  
 dynamic address translation (dynamiczna translacja adresów), 191  
 dynamic binding (wiązanie dynamiczne), 916  
 dynamic compression (dynamiczna kompresja), 191  
 Dynamic Data Exchange (dynamiczna wymiana danych), 191  
 Dynamic DNS (dynamiczny DNS), 192  
 dynamic drive mapping (dynamiczne mapowanie napędów), 192  
 dynamic HTML (dynamiczny HTML), 192  
 dynamic invocation (wywoływanie dynamiczne), 967  
 dynamic IP address (dynamiczny adres IP), 192  
 dynamic link (łącze dynamiczne), 431  
 dynamic link library (biblioteka łączona dynamicznie), 56  
 dynamic memory allocation (dynamiczna alokacja pamięci), 191  
 dynamic method invocation (dynamiczne wywoływanie metod), 192  
 dynamic network services (dynamiczne usługi sieciowe), 192  
 dynamic node addressing (dynamiczne adresowanie węzłów), 191  
 dynamic partitioning (dynamiczne partycjonowanie), 192  
 dynamic RAM (dynamiczny RAM), 192  
 dynamic range (dynamika), 192  
 dynamic routing (dynamiczny routing), 192  
 dynamic segmentation (dynamiczna segmentacja), 191  
 dynamic silicon (dynamiczny krzem), 192  
 dynamic SQL (dynamiczny SQL), 192  
 dynatron, 192  
 dyne (dyna), 191  
 DYNIX/ptx, 192  
 dynlink, 192  
 e-, 201  
 E & M, 201  
 e.g., 201  
 E1, 201  
 EAI, 201  
 EAM, 201  
 EAP, 201  
 ear & mouth, 201  
 earl, 201  
 early binding (wiązanie wczesne), 916  
 early memories (pierwsze układy pamięci), 591  
 EAROM, 201  
 earth satellite thematic sensing (tematyczny odczyt fizyczny danych poprzez satelity), 834  
 earth station (stacja naziemna), 767  
 Easel, 201  
 Easter Egg (jajo wielkanocne), 328  
 easy drive, 201  
 Easy PC, 201  
 easy to learn and use (łatwe do nauki i zastosowania), 431  
 EasyCAD, 201  
 Easytrieve, 201  
 eBay, 201  
 e-Bay, 202  
 EBCDIC, 202  
 EBCDIC chart (tablica EBCDIC), 815  
 e-beam (e-promień), 221  
 e-billing, 202  
 EBKAC, 202  
 EBL, 202  
 ebook (eksydzka), 210  
 e-book (e-ksydzka), 210  
 EBPP, 202  
 ebusiness (ebiznes), 202  
 e-business (e-biznes), 202  
 ebXML, 202  
 EC (EH), 209  
 ecard (ekarta), 210  
 e-card (e-kartka), 210  
 eCash, 202  
 e-cash (e-gotowka), 209  
 ECC, 202



- ECC DIMM RAM, 202  
 ECC memory (Pamięć ECC), 570  
 ECC RAM, 202  
 ECCO, 202  
 e-centives (e-zachęty), 227  
 ECF, 202  
 echo, 203  
 echo cancellation (eliminowanie echa), 216  
 echo check (sprawdzanie echa), 763  
 echo suppressor (eliminatory echa), 215  
 e-cinema (e-kino), 210  
 ECL, 203  
 ECLIPSE, 203  
 ECM, 203  
 ECMA, 203  
 ECMA Script, 203  
 ECMAScript, 203  
 ECML, 203  
 ECN, 203  
 ECNE, 203  
 e-comm, 203  
 ecommerce (ehandel), 209  
 e-commerce (e-handel), 209  
 e-commerce engineer (inżynier e-handlu), 316  
 e-commerce service provider (dostawca usług e-handlu), 170  
 e-content (e-treść), 225  
 ECP, 203  
 eCRM, 203  
 ed, 203  
 EDA, 203  
 EDA/SQL, 203  
 EDFA, 203  
 EDGAR, 204  
 EDGE, 204  
 edge concentrator (koncentrator brzegowy), 394  
 edge connector (złącze krawędziowe), 998  
 edge device (urządzenie brzegowe), 880  
 edge network (sieć brzegowa), 729  
 edge path adapter (przetwornik ścieżki brzegowej), 664  
 edge router (router brzegowy), 691  
 EDI, 204  
 EDI analyst (analityk EDI), 30  
 EDID, 204  
 EDIFACT, 204  
 e-disk (e-dysk), 206  
 edit (edytować), 207  
 edit checking (korekta edycji), 402  
 edit instruction (instrukcja edycyjna), 301  
 edit key (klawisz edycji), 367  
 edit mask (maska edycji), 445  
 edit mode (tryb edycji), 855  
 edit program (edytor), 206  
 edit routine (procedura edycji), 631  
 editable PostScript (edytowalny PostScript), 207  
 EDL, 204  
 Edlin, 204  
 EDMS, 204  
 EDO DRAM, 204  
 EDO RAM, 204  
 EDP, 204  
 EDP audit (audyt EDP), 43  
 EDP auditor (audytor EDP), 43  
 EDRAM, 204  
 EDS, 205  
 EDSAC, 205  
 education (edukacja), 205  
 education & training (edukacja i szkolenie), 205  
 edutainment (edu-zabawa), 205  
 EDWA, 205  
 EE, 207  
 EECMOS, 207  
 EEMS, 208  
 EEPROM, 208  
 eesa, 208  
 EFF, 208  
 e-filing, 208  
 EFNet, 208  
 e-forms (e-formularze), 209  
 EFT, 209  
 EGA, 209  
 egames, 209  
 e-games (e-gry), 209  
 egosurfing, 209  
 EGP, 209  
 e-hub, 209  
 EIA, 209  
 EIA/422, 209  
 EIA/423, 209  
 EIA/449, 209  
 EIA/485, 209  
 EIA-232, 209  
 EIA-568, 209  
 EIDE, 209  
 Eiffel, 209  
 eight-way server (serwer ośmiodrożny), 723  
 EIGRP, 209  
 EIO, 209  
 EIP, 209  
 EIS, 210  
 EISA, 210  
 EJava, 210  
 EJB, 210  
 EL display (wyświetlacz EL), 965  
 El Torito, 212  
 ELAN, 212  
 elastic body transformation (elastyczne przekształcanie treści), 212  
 elastomer, 212  
 electrostatic (elektrostatyczność), 214  
 eldap, 212  
 ELEC, 212  
 electricity (elektryczność), 214  
 electrode (elektroda), 212  
 electroluminescence (elektroluminescencja), 213  
 electroluminescent (elektroluminescencyjny), 213  
 electrolyte (elektrolit), 213  
 electromagnet (elektromagnes), 213  
 electromagnetic energy (energia elektromagnetyczna), 219  
 electromagnetic interference (zakłócenia elektromagnetyczne), 981  
 electromagnetic radiation (promieniowanie elektromagnetyczne), 646  
 electromagnetic spectrum (widmo elektromagnetyczne), 917  
 electromechanical (elektromechanika), 213  
 electromotive force (siła elektromotoryczna), 732  
 electron (elektron), 213  
 electron beam (promień elektronowy), 646  
 electron beam imaging (tworzenie obrazów za pomocą promienia elektronowego), 860  
 electron beam lithography (litografia z zastosowaniem promienia elektronowego), 421  
 electron gun (działo elektronowe), 199  
 electron tube (lampa elektronowa), 409  
 electronic (elektronika), 214  
 electronic auction (aukcja elektroniczna), 43

- electronic bill presentment and payment (prezentacja i płatność rachunków elektronicznych), 629
- electronic book (książka elektroniczna), 407
- electronic cash (gotówka elektroniczna), 261
- electronic circuit (obwód elektroniczny), 533
- electronic commerce (handel elektroniczny), 272
- electronic data interchange (elektroniczna wymiana danych), 214
- electronic data processing (elektroniczne przetwarzanie danych), 214
- electronic design automation (elektroniczna automatyzacja projektowania), 213
- electronic DMZ (elektroniczna strefa DMZ), 214
- electronic forms (formularze elektroniczne), 242
- Electronic Frontier Foundation (Fundacja Granic Elektronicznych), 246
- electronic funds transfer (elektroniczny przelew środków), 212
- electronic funds transfer (elektroniczny przelew środków), 214
- Electronic Industries Association (Stowarzyszenie Producentów Elektroniki), 776
- electronic mail (poczta elektroniczna), 608
- Electronic Mail Association (Stowarzyszenie Poczty Elektronicznej), 776
- Electronic Message Service (Usługa Wiadomości Elektronicznych), 884
- electronic messaging (elektroniczne powiadamianie), 214
- electronic money (pieniądze elektroniczne), 590
- electronic organizer (elektroniczny organizer), 214
- Electronic Paper (papier elektroniczny), 574
- electronic performance support system (elektroniczny system wspomagania wydajności), 214
- electronic picture frame (elektroniczna ramka zdjęcia), 213
- electronic prepress (elektroniczne przygotowanie materiałów do druku), 214
- electronic prepress (elektroniczne przygotowanie prasy), 214
- electronic printer (drukarka elektroniczna), 176
- electronic publishing (elektroniczne publikacje), 214
- electronic software distribution (elektroniczna dystrybucja oprogramowania), 213
- electronic software licensing (elektroniczne licencjonowanie oprogramowania), 214
- electronic stamp (znaczek elektroniczny), 1001
- electronic still photography (elektroniczna fotografia stacjonarna), 213
- electronic switch (elektroniczny przełącznik), 214
- electronic typewriter (elektroniczna maszyna do pisania), 213
- electronic wallet (portfel elektroniczny), 621
- electro-optic (elektroniczno-optyczny), 214
- electrophotographic (elektrofotografia), 212
- electrosensitive printer (drukarka elektroczuła), 176
- electrostatic plotter (ploter elektrostatyczny), 602
- electrostatic printer (drukarka elektrostatyczna), 176
- elegant program (elegancki program), 212
- elevator (winda), 922
- ELF, 215
- ELFEXT, 215
- Eliot, 216
- elite, 216
- ellipsis (wielokropek), 919
- elliptic curve cryptography (kryptografia krzywej eliptycznej), 405
- em, 216
- EMA, 216
- eMachines, 216
- EMACS, 216
- email, 216
- e-mail, 216
- email address search sites (witryny wyszukiwania adresów email), 949
- e-mail address search sites (wyszukiwarki adresów e-mail), 965
- e-mail appliance (urządzenie e-mail), 880
- e-mail attachment (załącznik e-mail), 982
- e-mail forwarding (przekazywanie poczty e-mail), 652
- e-mail header (nagłówek e-mail), 498
- e-mail program (program pocztowy), 639
- e-mail reader (czytnik e-mail), 121
- e-mail server (serwer e-mail), 722
- e-mail service (usługa e-mail), 884
- e-mail virus (wirus pocztowy), 948
- e-market maker (programista rozwiązań e-rynku), 640
- EMBARC, 217
- Embed The Internet (osadź internet), 559
- embedded command (polecenie wbudowane), 616
- embedded controller (wbudowany sterownik), 910
- embedded database (osadzona baza danych), 559
- Embedded Java, 217
- embedded SQL (osadzony SQL), 559
- embedded SQL (wbudowany SQL), 910
- embedded system (system wbudowany), 793
- embedded Web server (wbudowany serwer WWW), 910
- EmbeddedJava, 217
- EMC, 217
- emergency boot (awaryjne przeładowanie systemu), 46
- EMF, 217
- EMI, 217
- EMIF, 217
- emitter (emiter), 217
- emitter--coupled logic (układ logiczny o sprzężeniu emiterowym), 865
- EMM, 217
- EMM386, 217
- e-money (e-pieniądze), 220
- emotag (emoznacznik), 217
- emoticon (emotikon), 217
- employment site (witryna z ofertami pracy), 949
- EMR, 217
- EMS, 218
- EMS emulator (emulator EMS), 218
- EMS memory manager (Menedżer pamięci EMS), 454
- EMU, 218
- emulation mode (tryb emulacji), 856
- emulator, 218
- en, 219
- Encapsulated PostScript (hermetyzowany PostScript), 274
- Encapsulated PostScript (zagnieżdżony PostScript), 981

- encapsulation (enkapsulacja), 220  
 Encina, 219  
 encode (kodować), 374  
 encoder (urządzenie kodujące), 881  
 encoding system (system kodowania), 789  
 Encore, 219  
 encrypt (szyfrować), 805  
 encryption (szyfrowanie), 805  
 end key (klawisz end), 367  
 end office (centrala końcowa), 84  
 end office switch (przełączalnia centrali końcowej), 653  
 end points (punkty końcowe), 667  
 end user computing (zastosowanie komputerów), 989  
 Endeavor, 219  
 endian, 219  
 endian problem (problem porządku bitów), 630  
 endless loop (pętla nieskończona), 587  
 Energy Star, 219  
 energy technology (technologia energii), 827  
 Enfin, 219  
 engine (mechanizm), 453  
 engineer (inżynier), 316  
 engineering drawing sizes (rozmiary rysunków inżynierskich), 694  
 English Wizard, 219  
 Enhanced BIOS (ulepszony BIOS), 871  
 Enhanced CD (ulepszone CD), 871  
 Enhanced CD-ROM (ulepszony CD-ROM), 871  
 Enhanced IDE (ulepszone IDE), 871  
 Enhanced keyboard (ulepszona klawiatura), 871  
 enhanced parallel port (ulepszony port równoległy), 871  
 enhanced resolution (ulepszona rozdzielczość), 871  
 enhanced service provider (dostawca zaawansowanych usług), 170  
 enhanced video connector (ulepszone złącze wideo), 871  
 enhancement (ulepszenie), 871  
 ENIAC, 219  
 enqueue (umieścić w kolejce), 872  
 enquiry character (symbol zapytania), 786  
 enriched ad (wzbogacona reklama), 967  
 ENS, 220  
 enter key (klawisz enter), 367  
 enterprise (firma), 236  
 enterprise application integration (integracja aplikacji firmy), 302  
 enterprise data (dane firmy), 124  
 enterprise environment (środowisko firmy), 809  
 enterprise information portal (portal informacyjny firmy), 620  
 Enterprise JavaBeans, 220  
 Enterprise Minder, 220  
 enterprise model (model firmy), 474  
 enterprise network (sieć firmy), 729  
 enterprise networking (struktura sieci firmy), 779  
 Enterprise Networking Services, 220  
 enterprise portal (portal firmowy), 620  
 enterprise relationship management (zarządzanie relacjami w firmie), 987  
 enterprise resource planning (planowanie zasobów w firmie), 595  
 enterprise storage (pamięć masowa firmy), 571  
 enterprise storage management (zarządzanie pamięcią masową firmy), 987  
 enterprise systems management (zarządzanie systemami firmy), 987  
 entity (encja), 219  
 entity relationship diagram (diagram związków encji), 135  
 entity relationship model (model związków encji), 475  
 entity type (typ encji), 861  
 entrepreneur (firmowy guru), 237  
 entropy (entropia), 220  
 entry (wpis), 956  
 ENUM, 220  
 enumerate (wylizzać), 962  
 envelope (obwiednia), 533  
 environment (środowisko), 808  
 environment variable (zmienna środowiskowa), 1001  
 EO, 220  
 EOF, 220  
 EOL, 220  
 EOM, 220  
 EOQ, 220  
 EOT, 220  
 e-paper (e-papier), 220  
 EPCDIC, 220  
 EPG, 220  
 EPIC, 220  
 EPIM, 220  
 epitaxial layer (warstwa epitaksji), 908  
 EPOC, 220  
 epoch date (data początku epoki), 126  
 EPOS, 221  
 EPP, 221  
 EPROM, 221  
 EPROM programmer (programator EPROM), 640  
 EPS, 221  
 EPSF, 221  
 EPSI, 221  
 Epson emulation (emulacja Epson), 218  
 EPSS, 221  
 EQ, 221  
 equalization (korekcja), 402  
 equals sign (znak równości), 1003  
 equation (równanie), 701  
 ER model (model ER), 474  
 ERA, 221  
 erase (usuwać), 886  
 erase head (głowica kasująca), 258  
 erbium (erb), 221  
 ERD, 221  
 erda port (port erda), 618  
 erg, 221  
 ergonomic keyboard (klawiatura ergonomiczna), 365  
 ergonomics (ergonomia), 221  
 erl, 222  
 Erlang, 222  
 ERM, 222  
 ERP, 222  
 error checking (kontrola błędów), 398  
 error detection & correction (wykrywanie i korekcja błędów), 961  
 error handling (obsługa błędów), 532  
 error messages (komunikaty o błędach), 392  
 error rate (stopa błędów), 775  
 error-free channel (kanał bez błędów), 351  
 Erwin, 222  
 ES, 222  
 ES/3090, 222  
 ES/9000, 222  
 ESA/370, 222  
 ESA/390, 222  
 Esc, 222  
 escape character (znak poprzedzający sekwencję sterującą), 1003  
 escape key (klawisz escape), 367  
 escape sequence (sekwencja sterująca), 718

- ESCD, 222  
 ESCON, 222  
 ESD, 222  
 ESDI, 222  
 ESDL, 222  
 ESDS, 222  
 eServer, 222  
 e-services (e-usługi), 225  
 ESF, 222  
 ESL, 223  
 ESM, 223  
 ESN, 223  
 ESP, 223  
 e-speak, 223  
 ESRI, 223  
 ESS, 223  
 Essbase, 223  
 estamp (eznaczek), 227  
 e-stamp (e-znaczek), 227  
 estimating a programming job  
 (oszacowanie zadania  
 programistycznego), 561  
 eSuite, 223  
 eSupport, 223  
 ET, 223  
 et al., 223  
 ET3000, ET4000, 223  
 e-tailer (e-sprzedawca), 223  
 e-tailing (e-sprzedaż), 223  
 etalon, 223  
 etch (trawić), 849  
 EtherLoop, 223  
 Ethernet, 224  
 Ethernet adapter (karta Ethernet), 354  
 Ethernet address (adres Ethernet), 22  
 Ethernet hub (koncentrator Ethernetowy),  
 394  
 Ethernet switch (przełącznik  
 Ethernetowy), 654  
 EtherTalk, 224  
 EtherWave, 224  
 ETI, 224  
 E-time (e-czas), 203  
 ETL, 225  
 ETOX, 225  
 ETSI, 225  
 Eudora, 225  
 EULA, 225  
 Euphoria, 225  
 Euro, 225  
 Euro connector (złącze Euro), 998  
 Eurocard (Eurokarta), 225  
 European Computer Manufacturers  
 Association (Europejskie  
 Stowarzyszenie Producentów  
 Komputerów), 225  
 evanescent field (pole powierzchniowe),  
 615  
 Evans & Sutherland, 226  
 EVC, 226  
 event driven (sterowany zdarzeniami),  
 774  
 event management system (system  
 zarządzania zdarzeniami), 794  
 event manager (menedżer zdarzeń), 455  
 event monitor (monitor zdarzeń), 481  
 EVGA, 226  
 evolware, 226  
 eWallet, 226  
 e-wallet (e-portfel), 221  
 eWorld, 226  
 exa, 226  
 Exabyte, 226  
 examinations (egzamin), 209  
 Excel, 226  
 Exception error 12, 226  
 exception report (raport z wyjątków), 678  
 Exchange, 226  
 Exchange administrator (administrator  
 systemu Exchange), 21  
 Excite, 226  
 exclusive NOR, 226  
 exclusive OR (różnica symetryczna), 702  
 EXE file (plik EXE), 598  
 executable (wykonywalny), 961  
 executable code (kod wykonywalny), 373  
 execute (wykonywać), 961  
 execution time (czas wykonywania), 118  
 exhibitions (wystawa), 964  
 EXIN, 226  
 exit console (konsola wyjścia), 397  
 Expand, 226  
 expand the tree (rozwinąć drzewo), 701  
 expanded memory emulator (emulator  
 pamięci EMS), 219  
 expanded storage (rozszerzona pamięć  
 masowa), 700  
 expansion board (karta rozszerzeń), 357  
 expansion bus (magistrala rozszerzeń),  
 438  
 expansion slot (gniazdo rozszerzeń), 259  
 ExperLogo, 226  
 expert system (system ekspertowy), 788  
 expiware, 226  
 explode (rozwijać), 701  
 exploded view (widok rozsunięty), 918  
 Explore virus (wirus Explore), 948  
 ExploreZip virus (wirus ExploreZip), 948  
 exponent (wykładnik), 961  
 exponential growth (wzrost wykładniczy),  
 968  
 exponential smoothing (wygładzanie  
 wykładnicze), 961  
 export (eksportować), 212  
 export filter (filtr eksportu), 234  
 expose (udostępniać), 864  
 expression (wyrażenie), 963  
 extended ASCII (rozszerzony zestaw  
 ASCII), 701  
 Extended Data Out RAM (pamięć EDO),  
 570  
 Extended Edition, 226  
 Extended Error 53, 226  
 extended maintenance (rozszerzona  
 obsługa), 700  
 extended memory (pamięć rozszerzona),  
 572  
 extender, 226  
 extensible (rozszerzalny), 696  
 Extensible Markup Language  
 (rozszerzalny język znaczników), 696  
 extension (rozszerzenie), 696  
 extent (zasięg), 988  
 exterior gateway protocol (protokół bram  
 zewnętrznych), 647  
 exterior routing protocol (zewnętrzny  
 protokół routingu), 994  
 external bus (magistrala zewnętrzna), 439  
 external cache (zewnętrzna pamięć  
 buforowa), 994  
 external command (polecenie  
 zewnętrzne), 616  
 External Data Representation  
 (Reprezentacja Danych Zewnętrznych),  
 684  
 external drive (napęd zewnętrzny), 501  
 external function (funkcja zewnętrzna),  
 246  
 external interrupt (przerwanie  
 zewnętrzne), 659  
 external modem (modem zewnętrzny),  
 478  
 external reference (odwołanie  
 zewnętrzne), 538  
 external sort (sortowanie zewnętrzne), 759  
 external storage (pamięć zewnętrzna), 573

- EXTRA!, 227
- Extract (wyodrębnić), 963
- extraction, transformation and loading (wydobywanie, transformacja i ładowanie), 960
- extranet, 227
- extremely low frequency (niezwykle niska częstotliwość), 519
- eye candy (słodczyce dla oczu), 740
- eye tracking (w oka), 808
- eyeball (galka oczna), 250
- eyeball driven (sterowany wzrokiem), 774
- eyeball hang time (czas zatrzymania wzroku), 118
- eyeballs (użytkownicy), 888
- EZ drive (napęd EZ), 500
- EZ135, 227
- eZ80, 227
- EZFlyer disk (dysk EZFlyer), 193
- e-zine (e-magazyn), 216
- f, 229
- F connector (złącze typu F), 999
- F keys (klawisze Fx), 367
- F1 key (klawisz F1), 367
- F2F, 229
- fab, 229
- fabless, 229
- fabric (osnowa), 560
- Fabry-Perot (filtr), 234
- face recognition (rozpoznawanie twarzy), 695
- facilities, 229
- facilities management (zarządzanie wyposażeniem), 987
- facility area map level (poziom obszaru infrastruktury), 625
- facsimile, 229
- factorial (silnia), 732
- fail soft (częściowo odporny na uszkodzenia), 120
- failover (przejmowanie zadań), 652
- failure horizon (horyzont awarii), 279
- fallback system (system zastępczy), 795
- fallback/fall forward (fall-back/fall-forward), 230
- false drops (błędne dołączenie), 63
- FAMOS (FAMOS), 230
- fan (wentylator), 914
- fan in (z wielokrotnienie wejściowe), 1005
- fan out (z wielokrotnienie wyjściowe), 1005
- FanCard (FanCard), 230
- fan-fold paper (składanka), 737
- FAQ, 230
- FAQ file (plik FAQ), 598
- far pointer (wskaźnik daleki), 957
- farad (farad), 230
- Fasgrolia, 230
- Fast, 230
- Fast ATA, 230
- Fast Fourier Transform (szybka transformata Fouriera), 804
- Fast IP, 230
- fast page mode (tryb szybkiego stronicowania), 856
- Fast SCSI, 230
- FastCGI, 230
- FastDisk, 231
- FastSite, 231
- FAT, 231
- fat binary (ciężki plik binarny), 90
- fat client (mocny klient), 473
- fat finger („ciężki palec”), 90
- fat pipe („tłuste łącze”), 844
- fat server (mocny serwer), 473
- FAT16, 231
- FAT32, 231
- fatal error (błąd krytyczny), 62
- fatal exception (wyjątek krytyczny), 961
- FatBits, 231
- father file (plik „ojca”), 600
- fault (uszkodzenie), 886
- fault management (zarządzenie uszkodzeniami), 988
- fault resilient (odporny na błędy), 537
- fault tolerant (odporny na uszkodzenia), 537
- Favorites (Ulubione), 872
- fax (faks), 229
- fax board (karta faksowa), 354
- fax logging (rejestrowanie faksów), 682
- fax server (serwer faksów), 722
- fax switch (przełącznik faksowy), 654
- fax/modem (faksmodem), 229
- FC connector (złącze FC), 998
- FC-AL, 231
- FCB, 231
- FCC, 231
- FCC Class (klasa FCC), 362
- FCFS, 231
- fcj, 231
- FCIF, 231
- FCP, 231
- FD, 231
- FD:OCA, 231
- FDD, 231
- FDDI, 232
- FDISK, 232
- FDIV bug (błąd FDIV), 62
- FDM, 232
- FDMA, 232
- FDSE, 232
- FDX, 232
- FEA, 232
- feasibility study (studium osiągalności), 781
- feature connector (złącze funkcji specjalnych), 998
- feature creep (efekt choinki), 208
- feature size (rozmiar funkcji), 693
- FEC, 232
- FECN, 232
- FED, 232
- Federal Communications Commission, 233
- federal regulations (federalne regulacje prawne), 233
- feed drive (napęd szczelinowy), 501
- feeware, 233
- female connector (złącze żeńskie), 999
- femto, 233
- femtosecond, 233
- FEP, 233
- ferric, 233
- ferric oxide (tlenek żelazowy), 843
- ferromagnetic (ferromagnetyczny), 233
- ferromagnetic RAM (ferromagnetyczna pamięć RAM), 233
- ferrous (żelazawy), 1009
- ferrule (ferrula), 233
- FET, 233
- fetch, 233
- FEXT, 233
- FF, 233
- FFS, 233
- FFT, 233
- FHSS, 233
- fiber Bragg grating (siatka Bragga), 727
- fiber bundle (wiązka światłowodowa), 916
- fiber cut (zerwanie światłowodu), 992
- Fiber Distributed Data Interface, 233

- fiber exhaust (wyczerpanie światłowodu), 960
- Fiber Jack, 233
- fiber laser (laser światłowodowy), 413
- fiber loss (strata na włóknie), 776
- fiber optics (technika światłowodowa), 827
- fiber optics glossary (słowniczek techniki światłowodowej), 747
- fiber-optic (światłowodowy), 809
- fiber-optic connectors (złącza światłowodowe), 996
- Fibonacci numbers (liczby Fibonacciego), 418
- Fibre Channel, Fiber Channel (kanał światłowodowy), 352
- FICON, 233
- fiddy, 234
- field (pole), 614
- field effect transistor ( tranzystor polowy), 849
- field engineer (technik terenowy), 827
- field name (nazwa pola), 505
- field separator (separator pól), 719
- field service (praca w terenie), 628
- field squeeze (ściskanie pól), 808
- field template (maska pola), 445
- fieldbus (fieldbus), 234
- Fiery engine (aparat Fiery), 34
- FIF, 234
- FIFO, 234
- fifth-generation computer (komputer piątej generacji), 388
- FIGS, 234
- file (plik), 597
- file and record locking (blokowanie plików i rekordów), 61
- file association (skojarzenie pliku), 737
- file attachment (plik załączony), 601
- file compression (kompresja plików), 381
- file conversion (konwersja pliku), 400
- file extension (rozszerzenie pliku), 700
- file format (format pliku), 240
- file grooming (sprzątanie dysku), 763
- file handle (uchwyt pliku), 863
- file handling (obsługa plików), 532
- file layout (układ pliku), 866
- file maintenance (konserwacja plików), 397
- file manager (menedżer plików), 454
- file name (nazwa pliku), 505
- file net, 234
- File Not Found (Nie można odnaleźć pliku), 515
- file protect ring (krążek ochronny), 404
- file protection (ochrona plików), 534
- file recovery program (program do odtwarzania plików), 637
- file relationships (powiązania plików), 624
- file server (serwer plików), 723
- file sharing protocol (protokół udostępniania plików), 648
- file size (rozmiar pliku), 693
- file spec (ścieżka pliku), 807
- file system (system plików), 792
- file transfer program (program do transferu plików), 637
- file transfer protocol (protokół przesyłania plików), 648
- file type (typ pliku), 861
- file upload (przekazywanie pliku), 652
- file viewer (przeglądarka plików), 652
- File-AID, 234
- FileMaker, 234
- FileMan, 234
- FileNet, 234
- fill (wypełnianie), 963
- fill pattern (deseń), 133
- fill scaling (skalowanie wypełnienia), 733
- filler app (wypełniacz), 963
- film recorder (naświetlarka do slajdów), 503
- filter (filtr), 234
- financial planning language (język planowania finansowego), 343
- financial planning system (system planowania finansowego), 792
- financial software (oprogramowanie finansowe), 552
- find me service (usługa Find Me), 884
- finger, 236
- fingerprint reader (czytnik linii papilarnych), 121
- finite element (element skończony), 215
- FIO, 236
- FIR, 236
- firewall (zapora firewall), 983
- firewall appliance (urządzenie typu firewall), 882
- FireWire, 236
- firmware (oprogramowanie sprzętowe), 554
- first-generation computer (komputer pierwszej generacji), 388
- first-level cache (pamięć podręczna pierwszego poziomu), 572
- five nines (pięć dziewiątek), 592
- fixate (zamknięcie sesji), 982
- fixed data user (użytkownik stały), 888
- fixed disk (dysk stały), 195
- fixed head disk (dysk o stałych głowicach), 195
- fixed length field (pole o stałej długości), 615
- fixed length record (rekord o stałej długości), 683
- fixed point (stałoprzecinkowy), 768
- fixed satellite (stała transmisja satelitarna), 768
- fixed wireless (stała transmisja bezprzewodowa), 768
- fixed-frequency monitor (monitor o ustalonej częstotliwości), 481
- FJ connector (złącze typu FJ), 999
- FK, 237
- Fkey, 237
- flag (znacznik), 1001
- flagging (znacznikowanie), 1002
- flame (obelgi), 529
- flame bait (treści kontrowersyjne), 853
- flapping (łopotanie), 432
- Flash, 237
- flash adapter (adapter Flash), 20
- flash BIOS (Flash BIOS), 237
- flash card (karta pamięci Flash), 356
- flash card adapter (adapter kart pamięci Flash), 20
- flash crowd (krótki tłok), 405
- flash disk (dysk Flash), 193
- flash memory (pamięć Flash), 570
- flash RAM, 237
- flash ROM, 237
- FlashPix, 237
- Flashpoint, 237
- flat address space (liniowa przestrzeń adresowa), 419
- flat file (plik jednorodny), 599
- flat network (sieć prosta), 730
- flat panel display (wyświetlacz płaski), 966
- flat screen (płaskoekranowy), 603
- flat shading (cieniowanie płaskie), 89
- flatbed plotter (ploter płaski), 603
- flatbed scanner (skaner płaski), 736
- flatpack (obudowa typu krab), 532
- flatten layers (spłaszczyć warstwy), 762

- FLC file (plik FLC), 598
- flex circuit (obwód giętki), 533
- flex print (druk giętki), 174
- flexible circuit (obwód elastyczny), 533
- flexible disk (dysk elastyczny), 193
- FLI file (plik FLI), 598
- flick file (flik), 237
- flicker (migotanie), 466
- flip chip (struktura z kontaktami sferycznymi), 780
- flip-flop (przerzutnik), 660
- flippy board, 237
- flippy-floppy, 237
- float, 237
- floating point (zmiennoprzecinkowy), 1001
- floating point processor (procesor zmiennoprzecinkowy), 632
- Flooz, 237
- floppy disk (dyskietka), 197
- FLOPS, 237
- Floptical, 237
- flow chart (sieć działań), 729
- flow control (kontrola przepływu), 399
- FlowCharter, 237
- flowcharting program (program do rysowania schematów), 637
- flush (opróżnianie), 556
- flush center (wyśrodkowanie), 965
- flush left (wyrównanie do lewej), 963
- flush right (wyrównanie do prawej), 963
- flux (strumień magnetyczny), 781
- flux transition (zmiana strumienia), 1000
- flying head (głowica fruująca), 258
- flying height (wysokość głowicy), 964
- FM, 238
- FM synthesis (synteza FM), 787
- FMD, 238
- FMD ROM, 238
- FMD/C, 238
- Fn key (klawisz Fn), 367
- FOAF, 238
- FOCA, 238
- FOCIS, 238
- FOCUS, 238
- FOCUS Desktop, 238
- FOCUS Fusion, 238
- fogging (mgła), 458
- FOIA, 238
- FOIRL, 238
- fold, 238
- folder, 238
- folder hierarchy (hierarchia folderów), 275
- Folio, 239
- follow me service (usługa Follow Me), 884
- FON file (plik FON), 598
- font (czcionka), 118
- font cartridge (kartridż czcionek), 358
- font characteristics (charakterystyka czcionki), 87
- font compiler (kompilator czcionek), 379
- font editor (edytor czcionek), 206
- font family (rodzina czcionek), 689
- font generator (generator czcionek), 252
- font manager (menedżer czcionek), 454
- font metric (metryka czcionki), 458
- font number (numer czcionki), 526
- font scaler (rasteryzator czcionek, program skalujący), 678
- font style (styl czcionki), 781
- font utility (narzędzie do manipulowania czcionkami), 502
- font weight (waga czcionki), 905
- Fontware, 239
- foo, 239
- footer (stopka), 775
- footnote (przypis), 665
- footprint (podstawa), 612
- for next loop (pętla for-next), 587
- for statement (pętla for), 587
- Force, 239
- FORE Systems, 239
- foreground/background (pierwszoplanowy-drugoplanowy), 592
- foreign exchange service (usługa centrali obcej), 884
- foreign file (plik obcy), 600
- foreign format (format obcy), 240
- foreign key (klucz obcy), 370
- foreign language characters (znaki narodowe), 1004
- ForeRunner, 239
- Forest & Trees, 239
- fork (rozwidlenie), 701
- form (formularz), 242
- form factor (współczynnik kształtu), 957
- form feed (wysuw strony), 964
- form view (widok formularza), 918
- formant information (dane formantów), 124
- format, 239
- format program (program formatujący), 638
- formatted text (tekst sformatowany), 828
- forms software (oprogramowanie formularzowe), 552
- formuła (formuła), 242
- Forte, 242
- Forte for Java, 242
- Forte Fusion, 242
- Fortezza, 242
- FORTH, 242
- FORTRAN, 243
- forum, 243
- forward bias (polaryzacja przewodzenia, polaryzacja dodatnia), 614
- forward chaining (wnioskowanie uprzedzające), 952
- forward compatible (zgodny „w przód”), 995
- forward error correction (korekcja FEC), 402
- forward link (łącze „w dół”), 432
- forward slash (ukośnik), 871
- FOT file (plik FOT), 598
- foundry (wytwórnia półprzewodników), 966
- fountain fill (wypełnienie tonalne), 963
- Four11, 243
- fourth-generation computer (komputer czwartej generacji), 384
- fourth-generation language (język czwartej generacji), 342
- four-way server (serwer czterodrogowy), 722
- FoxBASE, 243
- FoxPro, 243
- FPD, 243
- FPGA, 243
- FPM RAM, 243
- FpML, 243
- FPO, 244
- fps, 244
- FPU, 244
- FPX file (plik FPX), 598
- FQDN, 244
- FQFP, 244
- FR4, 244
- Fractal Design Painter, 244
- fractals (kompresja fraktalna), 381
- fractional T1 (częściowa usługa T1), 120
- fractional T3 (częściowa usługa T3), 120

- FRAD, 244
- fragmentation (fragmentacja), 244
- fragments (fragmenty), 244
- FRAM, 244
- frame (ramka), 678
- frame buffer (bufor ramki), 68
- frame grabber (urządzenie do przechwytywania obrazu), 880
- frame relay (Frame Relay), 244
- frame switch (przełącznik ramek), 656
- frame switching (przełączanie ramek), 654
- FrameMaker, 245
- frames (obsługa ramek), 532
- framing bit (bit ramkujący), 59
- FRED, 245
- free e-mail (bezpłatna poczta elektroniczna), 53
- free Internet service (bezpłatny dostęp do internetu), 53
- free ISP (bezpłatny ISP), 53
- free mail (darmowy e-mail), 125
- Free Software Foundation, 245
- free space optics (optyka wolnej przestrzeni), 556
- Freedman's law (prawo Freedmana), 628
- free-form data (dane o dowolnej postaci), 124
- free-form database (niepozycyjna baza danych), 517
- free-form language (język niepozycyjny), 343
- free-form text (tekst o dowolnej postaci), 828
- FreeHand, 245
- Freelance Graphics, 245
- Freeman Reports, 245
- Free-PC, 245
- freetext (tekst dowolny), 828
- free-text (tekst swobodny), 828
- freeware, 245
- freeze-frame video (wideo klatkowe), 917
- frequency (częstotliwość), 119
- frequency division multiplexing (mupleksowanie przez podział częstotliwości), 493
- frequency hopping (rozrzut częstotliwości), 695
- frequency modulation (modulacja częstotliwości), 479
- frequency range (zakres częstotliwości), 981
- frequency response (charakterystyka częstotliwościowa), 87
- frequency shift (przesunięcie częstotliwości), 660
- fresnel zone (strefa Fresnela), 777
- FRF.11, 245
- FRF.12, 245
- friction feed (podawanie dociskowe), 609
- frob, 245
- front end (fronton), 245
- front end processor (procesor czołowy), 632
- front-end CASE, 245
- FrontPage, 245
- frontside bus, 245
- FS, 245
- FSB, 245
- FSIOP, 245
- FSK, 245
- FSN, 245
- FSO, 245
- FSR (wolny zasób systemu), 953
- FSTN, 245
- FT1, 245
- FT-1, 245
- FTAM, 245
- FTG file (plik FTG), 598
- FTL, 246
- FTP, 246
- FTP commands (polecenia FTP), 616
- FTP site (witryna FTP), 949
- FTS 2000, 246
- FTS file (plik FTS), 598
- FTTC, 246
- FTTH, 246
- FTX, 246
- FUBAR, 246
- FUD factor (współczynnik FUD), 957
- fuel cell (ogniwo paliwowe), 540
- Fujitsu Siemens, 246
- full backup (pełna kopia zapasowa), 584
- full bleed (pełny spad), 584
- full featured (profesjonalny), 635
- full path (pełna ścieżka), 584
- full project life cycle (pełny okres życia projektu), 584
- full user mobility (pełna mobilność użytkownika), 584
- full-duplex (pełnodupleksowy), 584
- full-duplex Ethernet (pełnodupleksowa sieć Ethernet), 584
- full-height drive (napęd o pełnej wysokości), 501
- full-motion video (wideo o pełnej szybkości), 917
- full-rate ADSL (linia ADSL o pełnej szybkości), 419
- full-screen mode (tryb pełnoekranowy), 856
- full-service network (sieć obsługi całościowej), 730
- full-text search (wyszukiwanie pełnotekstowe), 965
- fully buzzword compliant (buzzword compliant), 70
- fully populated (płytką w pełni obsadzona), 607
- fully qualified domain name (pełna kwalifikowana nazwa domenowa), 584
- function (funkcja), 246
- function call (wywołanie funkcji), 967
- function keys (klawisze funkcyjne), 367
- function library (biblioteka funkcji), 56
- function overloading (przeciążanie funkcji), 650
- function prototyping (prototypowanie funkcji), 649
- functional decomposition (dekompozycja funkcyjna), 132
- functional requirements (wymagania funkcjonalne), 962
- functional specification (specyfikacja funkcjonalna), 761
- fuse (bezpiecznik topikowy), 53
- fusible link (połączenie topikowe), 617
- fusing (wtapianie), 959
- fusion splice (spaw), 760
- Future I/O, 247
- future Intel chips (procesory firmy Intel), 633
- future proof (odporny na przyszłość), 537
- Futurebus+, 247
- fuzzy computer (komputer o logice rozmytej), 386
- fuzzy logic (logika rozmyta), 424
- fuzzy logician (logik rozmyty), 423
- fuzzy search (wyszukiwanie rozmyte), 965
- FW, 247
- FWD, 247
- FWIW, 247
- FWSE, 247
- FX, 247
- FX 32, 247
- FYI, 247



- G, 249
- G.711, 249
- G.721, 249
- G.722, 249
- G.723, 249
- G.723.1, 249
- G.726, 249
- G.727, 249
- G.728, 249
- G.729, 249
- G.729.A, 249
- G.lite, 249
- G/L (F/K), 237
- G1, 249
- G2, 249
- G3, 249
- G4, 249
- G5, 249
- G6, 250
- gain (wzmocnienie), 968
- GAL, 250
- Gale Group, 250
- gallium arsenide (arsenek galu), 38
- Game Blaster, 250
- game port (port gier), 618
- gaming („giercowanie”), 255
- gamma, 250
- gamma correction (korekcja gamma), 402
- gamut (gama), 250
- gang punch, 250
- Gantt chart (wykres Gantta), 961
- gap (przerwa), 659
- gapless (ciągły zapis danych), 88
- garbage collection (odsміecanie), 537
- garbage in garbage out (śmiecie na wejściu — śmiecie na wyjściu), 808
- GARP, 250
- GartnerGroup, 250
- GAS, 250
- gas discharge display (wyświetlacz jarzeniowy), 966
- gas plasma (plazma gazowa), 596
- gate (bramka), 65
- gate array (matryca bramkowa), 449
- gate level specification (specyfikacja poziomu bramek), 761
- gated (bramkowy), 66
- gatekeeper (strażnik, portier), 776
- gateway (brama), 65
- Gateway 2000, 250
- gateway address (adres bramy), 22
- gateway host (urządzenie bramowe), 880
- GATF, 250
- gather write (zapis zbiorczy), 983
- GatorBox, 250
- gauss (gaus), 250
- Gaussian blur (rozmycie Gaussa), 694
- Gaussian distribution (rozkład Gaussa), 693
- Gaussian noise (szum Gaussa), 804
- Gawk, 250
- GB, 250
- Gb/s, 251
- GBIC, 250
- Gbit, 251
- Gbs, 251
- GByte, 251
- G-byte, 251
- Gbytes/sec (GB/s), 251
- GCOS, 251
- GCR, 251
- GD&R, 251
- GDDM, 251
- GDI, 251
- GDI printer (drukarka GDI), 176
- GDM, 251
- GDMO, 251
- GE, 251
- Geac, 251
- GECOS, 251
- geek, 251
- Geekonics, 251
- geekspeak, 251
- GEM, 251
- Gemini, 251
- GEMMS, 251
- GEMS, 252
- GENA, 252
- gender changer (zmiennicz płci), 1000
- gene chip (płytkę genową), 607
- General failure reading drive x (Błąd ogólny w trakcie odczytu z dysku X), 62
- General Fault (błąd ogólny), 62
- General MIDI, 252
- General Protection Fault (ogólny błąd ochrony), 540
- General Public License, 252
- generalized program (program uogólniony), 639
- general-purpose computer (komputer uniwersalny), 391
- general-purpose controller (kontroler uniwersalny), 399
- general-purpose language (język uniwersalny), 344
- general-purpose machine, 252
- generation X (generacja X), 252
- generation Y (generacja Y), 252
- generator, 252
- generic top-level domain (rodzajowe domeny wysokiego poziomu), 689
- genetic programming (programowanie genetyczne), 643
- Genifer, 253
- genlock, 253
- GEO, 253
- geographic boundary data (dane granic geograficznych), 124
- geographic entity (jednostka geograficzna), 340
- geographic information system (system informacji geograficznej), 789
- geometry accelerator (akcelerator geometryczny), 26
- geometry calculations (obliczenia geometryczne), 531
- geometry transformation (transformacja geometryczna), 848
- GeoPort, 253
- GEOS, 253
- geostationary (geostacjonarny), 253
- geosynchronous (geosynchroniczny), 253
- Geoworks Ensemble, 254
- germanium (german), 254
- gesture recognition (rozpoznawanie gestów), 694
- get, 254
- getter (getter, pochłaniacz gazów), 254
- Gflops, 254
- ghost (duch), 187
- ghost server (serwer ghostingowy), 722
- ghost site (witryna-widmo), 949
- ghosting server (serwer obrazów), 722
- GHz, 254
- giant magnetoresistive (głowica wielka magnetorezystywna), 258
- GID file (plik GID), 598
- GIF, 255
- gift certificates (kupony rabatowe), 407
- gig, 255
- Gig E, 255
- giga, 255

- gigabit, 255  
 Gigabit Ethernet, 255  
 Gigabit Switch Router, 255  
 gigabyte (gigabajt), 255  
 gigaflops, 255  
 gigahertz (gigaherc), 255  
 GigaPOP, 255  
 GigE, 255  
 GIGO, 255  
 Gilder Group, 256  
 GIMP, 256  
 Gini, 256  
 GIOP, 256  
 GIS, 256  
 GIS basic question types (GIS — podstawowe pytania), 256  
 GIS development strategy (strategia tworzenia systemu GIS), 776  
 GIS glossary (słowniczek GIS), 740  
 GIS standards categories (kategorie standardów GIS), 360  
 GKS, 256  
 glare filter (filtr odbłasków), 236  
 glass house („szklany dom”), 803  
 GLINT, 256  
 glitch, 256  
 global (globalny), 257  
 global positioning system (globalny system pozycjonowania), 257  
 global search and replace (zamiana globalna), 982  
 global variable (zmienna globalna), 1001  
 global village (globalna wioska), 257  
 Global Virtual Private Network, 257  
 Globalstar, 257  
 glocalization (glocalizacja), 257  
 glossary, 257  
 GLP, 257  
 GLperf, 257  
 glue (oprogramowanie integracyjne), 552  
 glue chip, 257  
 glue logic (logika integracyjna), 424  
 GM, 258  
 GMR, 258  
 GMTA, 259  
 Gnapster, 259  
 GNOME, 259  
 GNU, 259  
 GNU General Public License, 259  
 Gnutella, 259  
 GnutellaNet, 260  
 go, 260  
 Go2.com, 260  
 goal seeking (wyszukiwanie celu), 964  
 GOCA, 260  
 GoldMine, 260  
 GoLive, 260  
 Good Times virus (Good Times), 260  
 gooey, 260  
 gooey builder, 260  
 Google, 260  
 Gopher, 260  
 Gopherspace (Goferprzestrzeń), 260  
 GOPS, 260  
 Gorizont, 260  
 GOSIP, 260  
 goto, 261  
 GoTo.com, 261  
 goto-less programming (programowanie bez „goto”), 643  
 Gouraud shading (cieniowanie Gourauda), 89  
 GPC, 261  
 GPCmark, 261  
 GPEG, 261  
 GPF, 261  
 GPI, 261  
 GPIB, 261  
 GPL, 261  
 gppm, 261  
 GPRS, 261  
 GPS, 261  
 GPSS, 262  
 GQL, 262  
 GR-2837, 262  
 grabber, 262  
 grabber hand („rączka”), 679  
 graceful degradation (łagodna degradacja), 431  
 graceful exit (łagodne zakończenie), 431  
 grade (klasa), 362  
 graded authentication (uwierzytelnianie klasowe), 887  
 graded index fiber (włókno o współczynniku stopniowanym), 951  
 gradient, 262  
 GRAFCET, 262  
 GrafPort, 265  
 gram, 265  
 grammar checker, 265  
 Grammatik, 265  
 grandfather-father-son („dziadek-ojciec-syn”), 199  
 granularity (ziarnistość), 995  
 graph (wykres), 961  
 Graphic Arts Technical Foundation, 265  
 graphic map features (graficzne elementy mapy), 262  
 graphical user interface (graficzny interfejs użytkownika), 262  
 graphics (grafika komputerowa), 263  
 graphics accelerator (akcelerator graficzny), 26  
 graphics based (graficzny), 262  
 graphics character (znak semi-graficzny), 1003  
 graphics conversion (konwersja grafiki), 400  
 graphics coprocessor (koprocesor graficzny), 401  
 Graphics Device Interface, 265  
 graphics engine (aparatury grafiki), 34  
 graphics file (plik graficzny), 598  
 graphics formats (formaty graficzne), 241  
 graphics interface (interfejs graficzny), 306  
 graphics language (język graficzny), 342  
 graphics mode (tryb graficzny), 856  
 graphics port (port grafiki), 618  
 graphics primitive (kształt podstawowy), 407  
 graphics processing (przetwarzanie graficzne), 662  
 graphics processor (procesor graficzny), 632  
 graphics program (program graficzny), 638  
 graphics tablet (rysownica), 706  
 graphics terminal (terminal graficzny), 835  
 graphics viewer (przeglądarka graficzna), 651  
 graPHIGS, 265  
 gratings (siatki), 728  
 gray hairs, 265  
 gray mail, 265  
 gray scale (skala szarości), 733  
 Graybar, 265  
 grayware, 266  
 greater than symbol („większy niż”), 921  
 greek (pisanie maczkiem), 594  
 Green Book (Zielona Księga), 995  
 green PC („zielony” PC), 995  
 green screen (zielony ekran), 995

- Greenwich Mean Time (czas Greenwich), 117
- greeting cards, 266
- grep, 266
- grid (siatka), 727
- GRIN, 266
- grok, 266
- grooming, 266
- ground (uziemienie), 888
- ground current (prąd ziemnozwarciowy), 629
- ground fault (doziemienie), 172
- ground loop (pętla uzziemienia), 588
- ground noise injection (szum uzziemienia), 804
- group calendaring (kalendarz grupowy), 350
- group collaboration products (współpraca grupowa), 958
- group scheduling (terminarz grupowy), 836
- groupware, 266
- GroupWise, 266
- GSA, 268
- GSAM, 268
- GSM, 268
- GSM Association, 268
- GSMP, 268
- GSM-SMS, 268
- GSOS, 268
- GSR, 268
- GSTN, 268
- GT, 268
- GTK+, 268
- gTLD, 268
- guard band (pasmo międzykanałowe), 578
- Guardian, 268
- guest (gość), 260
- guest account (konto gościa), 398
- guest privileges (uprawnienia gościa), 877
- GUI, 269
- GUI builder (generator GUI), 252
- GUI painter (malarz GUI), 441
- GUI widget (widżet GUI), 919
- GUID, 269
- guiltware, 269
- gull-wing lead (przewód łamany do dołu), 664
- gulp, 269
- GUNZIP, 269
- Gupta, 269
- guru, 269
- gutter (sztabik wewnętrzny), 804
- GVIF, 269
- GVPN, 269
- GVRP, 269
- GVS, 269
- GXC, 270
- GZIP, 270
- h, 271
- H&J, 271
- H.221, 271
- H.230, 271
- H.231, 271
- H.245, 271
- H.261, 271
- H.262, 271
- H.263, 271
- H.310, 271
- H.320, 271
- H.321, 271
- H.322, 271
- H.323, 271
- H.324, 271
- H1B, 271
- H5, 271
- HA, 271
- hack (hak), 271
- hacker (haker), 271
- HAL, 272
- half-adder (sumator jednocyfrowy), 781
- half-duplex (półdupleksowy), 626
- half-height drive (napęd o połówkowej wysokości), 501
- half-inch tape (półcalowa taśma magnetyczna), 626
- halftone (półtony), 627
- ham (radioamator), 676
- hammer (młot), 472
- Hamming code (kod Hamminga), 371
- hand coding (ręczne kodowanie), 685
- handheld scanner (skaner ręczny), 736
- handle (uchwyt), 863
- handler (procedura obsługi), 631
- handoff (przekazanie wywołania), 652
- hands free computer (hands free), 272
- handset (mikrotelefon), 469
- handshaking (uzgadnianie), 888
- hang (zawieszenie), 990
- hanging indent (wysunięcie), 964
- hanging paragraph (wysunięcie akapitowe), 964
- haptic interface (interfejs dotykowy), 306
- haptics (dotykowy), 172
- hard boot (restart sprzętowy), 684
- hard coded (trwale zakodowany), 855
- hard copy (wydruk, kopia trwała), 961
- hard disk (dysk twarde), 195
- hard disk configuration (konfiguracja dysku twardego), 396
- hard disk interfaces (interfejsy dysków twardech), 308
- hard disk parameters (parametry dysków twardech), 575
- hard disk recorder (nagrywarka dyskowa), 498
- hard disk references (informacje o dyskach twardech), 300
- hard drive (napęd dysku twardego), 500
- hard drive specifications (specyfikacja dysku twardego), 761
- hard error (błąd sprzętowy), 63
- hard hyphen (twardy łącznik), 860
- hard macro, 272
- hard return (twardy podział wiersza), 860
- hard sectored (twardy podział na sektory), 860
- hard space (spacja nierozdzielająca), 759
- hard space (twarda spacja), 860
- hard token (twardy żeton), 860
- Hardcard, 272
- hardware circuit (obwód), 533
- hardware companies (dostawcy sprzętu), 170
- hardware dependent (zależny od platformy sprzętowej), 982
- hardware engineer (inżynier wyposażenia), 316
- hardware failure (awaria sprzętowa), 46
- hardware independent (niezależny od platformy sprzętowej), 518
- hardware interface (interfejs sprzętowy), 306
- hardware interrupt (przerwanie sprzętowe), 659
- hardware key (klucz sprzętowy), 370
- hardware monitor (monitor sprzętowy), 481
- hardware platforms (platformy sprzętowe), 596
- hardware profile (profil sprzętowy), 635
- hardware rankings (porównanie sprzętu komputerowego), 618

- hardware RIP (sprzętowy procesor RIP), 763
- hardware scaling (sprzętowe skalowanie), 763
- hardware T&L (sprzętowe transformacje i oświetlanie), 763
- hardware vendors (producenci sprzętu komputerowego), 633
- hardware virtual memory (sprzętowa pamięć wirtualna), 763
- hardwired (wbudowany, połączony trwale), 910
- harmonic adapter (adapter harmoniczny), 20
- harmonic distortion (zniekształcenia harmoniczne), 1004
- Harvard Graphics, 272
- hash function (funkcja skrótu), 246
- hash total (suma kontrolna), 781
- HASP, 272
- Hayes, 272
- Hayes compatible (zgodny z modemami Hayes), 995
- Hayes Smartmodem, 272
- HBA, 273
- HBL, 273
- HC, 273
- HCI, 273
- HD, 273
- HD15, 273
- HDA, 273
- HDCCD, 273
- HDD, 273
- HDF, 273
- HDL, 273
- HDLC, 273
- HDML, 273
- HDR, 273
- HD-ROM, 273
- HD-ROSETTA, 273
- HDS, 273
- HDSDL, 274
- HDTV, 274
- HDX, 274
- head (głowica), 258
- head crash (uderzenie głowicy), 864
- head disk assembly (zespół dyskowo-głowicowy), 992
- head end (stacja nadawcza), 767
- head mounted display (wyświetlacz nagłowny), 966
- head skew (skos głowicy), 738
- header (nagłówek), 498
- header label (etykieta tytułowa), 225
- head-per-track disk, 274
- health problems (problemy zdrowotne), 631
- heap (sterta), 775
- heat fusing (wtopianie cieplne), 959
- heat sink (radiator), 675
- helical scan (skanowanie spiralne, helikalne), 736
- Hello, World, 274
- help (pomoc), 617
- help compiler (kompilator plików pomocy), 379
- help desk (dział obsługi klienta), 199
- help desk analyst (analityk działu obsługi klienta), 30
- help desk software (oprogramowanie działu obsługi klienta), 552
- help key (klawisz pomocy), 367
- henry (henr), 274
- Hercules Graphics (Hercules), 274
- Hermes, 274
- HERMSEN, 274
- Hertz (herc), 274
- heterogeneous (heterogeniczny), 274
- heterogeneous environment (heterogeniczne środowisko), 274
- heuristic (heurystyczny), 274
- Hewlett-Packard, 274
- hex (szesnastkowy), 803
- hex chart (tabela wartości szesnastkowych), 812
- hexadecimal (szesnastkowy system liczenia), 803
- HFC network (sieć HFC), 729
- HFS, 274
- HGP, 274
- HHOK, 274
- hi res, 274
- Hi-8, 274
- HID, 274
- hidden file (plik ukryty), 601
- hidden surface removal (usuwanie powierzchni ukrytych), 886
- hierarchical (hierarchiczny), 275
- hierarchical communications (komunikacja hierarchiczna), 392
- hierarchical data format (hierarchiczny format danych), 275
- hierarchical database (hierarchiczna baza danych), 275
- hierarchical file system (hierarchiczny system plików), 275
- hierarchical storage management (hierarchiczne zarządzanie pamięcią), 275
- hierarchy (hierarchia), 274
- HiFD disk (dyskietka HiFD), 198
- high availability (wysoka dostępność), 964
- high color, 275
- high definition TV (telewizja o wysokiej rozdzielczości), 833
- high density (wysoka gęstość), 964
- high DOS memory (wysoka pamięć DOS), 964
- high memory (pamięć wysoka), 573
- High Memory Area, 275
- high resolution (wysoka rozdzielczość), 964
- High Sierra, 275
- high technology (zaawansowana technologia), 979
- high-capacity CD-ROM (CD-ROM o dużej pojemności), 82
- high-capacity floppy (dyskietka o dużej pojemności), 198
- high-density CD-ROM (CD-ROM o wysokiej gęstości), 83
- high-level format (formatowanie wysokopoziomowe), 240
- high-level interface (interfejs wysokiego poziomu), 307
- high-level language (język wysokiego poziomu), 344
- highlight (wyróżnienie), 963
- highlight bar (podświetlenie), 577
- high-pass filter (filtr górnoprzepustowy), 236
- high-performance computing (wysoko wydajna technika obliczeniowa), 964
- High-Performance Routing, 275
- HiJaak, 275
- Himalaya, 275
- HIMEM.SYS, 275
- hints (wskazówki), 956
- HIPERLAN, 275
- HiPerMOS, 276
- hiperspace (hiperprzestrzeń), 276
- HIPO, 276
- HiPPI, 276
- histogram, 276
- history (historia), 276
- hit rate (współczynnik trafień), 958

- Hitachi Data Systems, 276
- hits (trafienia), 847
- HKEY, 276
- HL7, 276
- HLLAPI, 276
- HLR, 276
- HLS, 276
- HMA, 277
- HMD, 277
- HMI light (HMI), 277
- HMOS, 277
- HNC, 277
- Hobbit, 277
- Hollerith machine (maszyna Holleritha), 447
- holographic storage (holograficzna pamięć masowa), 277
- Holy Grail (Święty Graal), 809
- holy war (święta wojna), 809
- home computer (komputer domowy), 384
- home directory (katalog macierzysty), 360
- Home key (klawisz Home), 367
- home network (sieć domowa), 729
- home page (strona główna), 777
- Home Plug & Play, 278
- home run (odcinek końcowy), 535
- home theater (kino domowe), 362
- homecam (kamera domowa), 351
- HomePNA, 278
- HomePort, 278
- HomeRF, 278
- homogeneous (homogeniczny), 278
- homogeneous environment (homogeniczne środowisko), 278
- homologation (homologacja), 278
- honeypot (garnek miodu), 250
- Honeywell, 278
- hook (hak), 272
- hooked vector (przejęty wektor przerwania), 652
- hookemware, 279
- hoot and holler (trąbić i krzyzczeć), 849
- hop (przeskok), 660
- hop count (liczba przeskoków), 417
- hopper (zasobnik), 989
- horizontal market (rynek poziomy), 706
- horizontal market software (oprogramowanie dla rynków poziomych), 551
- horizontal resolution (rozdzielczość pozioma), 693
- horizontal retrace (powrót poziomy), 625
- horizontal scaling (skalowanie poziome), 733
- horizontal scan frequency (częstotliwość skanowania poziomego), 120
- horizontal scan rate (częstotliwość odświeżania poziomego), 119
- horizontal scan rate (szybkość skanowania poziomego), 805
- horizontal software (oprogramowanie poziome), 553
- horizontal sync (częstotliwość synchronizacji poziomej), 120
- HOS, 279
- host (komputer macierzysty), 386
- host adapter (adapter magistrali), 21
- host address (adres stacji, adres hosta), 23
- host attached (przyłączony do stacji), 665
- host based (oparty na gościu), 545
- host card (karta hosta), 355
- HOST file (plik HOST), 598
- host ISP (macierzysty ISP), 434
- host mode (tryb hosta), 856
- host name (nazwa stacji, nazwa hosta), 506
- host-based modem (modem programowy), 478
- host-based printer (drukarka korzystająca z pamięci i procesora komputera), 176
- host-centric („hostocentryczny”), 279
- hostid (identyfikator stacji), 292
- hosting, 279
- hostname, 279
- hosts file (plik hosts), 599
- hot backup („gorąca” kopia zapasowa), 260
- hot desking, 279
- hot docking (podłączanie do stacji dokowania „na gorąco”), 610
- hot fix, 279
- hot group (gorąca grupa), 260
- hot insertion („na gorąco”), 497
- hot potato routing (routing typu „hot potato”), 692
- hot restart („gorący” restart), 260
- hot spare (dysk rezerwowy), 195
- hot spot (pole aktywne), 614
- hot swap, hot insertion (wymiana „na gorąco”), 962
- Hot topics and trends (trendy i „gorące” tematy), 849
- hoteling, 279
- hotelling, 279
- hotfix, 279
- HotJava, 279
- hotlist (podręczna lista), 611
- Hotmail, 279
- HotMetal PRO, 279
- HotSpot, 280
- hourglass (klepsydra), 367
- housekeeping (operacje porządkowe), 547
- Hover (Aktywowanie), 26
- how to access the Internet (jak uzyskać dostęp do internetu), 330
- how to access the Web (jak uzyskać dostęp do sieci WWW), 330
- how to associate a file with an application (jak skojarzyć plik z aplikacją), 329
- how to attach a file (jak załączyć plik), 335
- how to back up your files (jak zapisać kopię zapasową plików), 335
- how to buy a new computer (jak kupować nowy komputer), 328
- how to buy a used computer (jak kupować używany komputer), 328
- how to check out a domain name (jak sprawdzić czy nazwa domeny jest wolna), 329
- how to compress files (jak kompresować pliki), 328
- how to convert files (jak konwertować pliki), 328
- how to donate old equipment (jak przekazać stary sprzęt organizacji charytatywnej), 328
- how to download a file (jak pobrać plik), 328
- how to find a file (jak znaleźć plik), 335
- how to find a good computer book (jak znaleźć dobrą książkę komputerową), 335
- how to find a job on the Internet (jak znaleźć pracę w internecie), 336
- how to find someone on the Net (jak znaleźć osobę w internecie), 335
- how to find things on the Net (jak znaleźć różne rzeczy w internecie), 336
- how to format a disk (jak sformatować dysk), 329
- how to get a domain name (jak kupić nazwę domeny), 328
- how to import a file (jak zaimportować plik), 333
- how to install a 2nd IDE drive (jak zainstalować drugi dysk IDE), 333
- how to install a program (jak zainstalować program), 334

- how to look up someone on the Net (jak wyszukać kogoś w internecie), 333
- how to make backups (jak utworzyć kopie zapasową), 330
- how to protect a floppy (jak zabezpieczyć dyskietkę), 333
- how to register a domain name (jak zarejestrować nazwę domeny), 335
- how to search the Web (jak przeszukiwać sieć WWW), 329
- how to select a PC display system (jak wybrać podsystem wideo komputera PC), 332
- how to select a personal computer (jak wybrać komputer osobisty), 330
- how to spoof your technical friend (jak zażartować sobie z komputerowca), 335
- how to surf the Net (jak „surfować” po Sieci), 330
- how to transfer a file (jak przenieść plik), 329
- how to transfer a file over the Internet (jak przesłać plik przez internet), 329
- HP, 280
- HP 1000, 281
- HP 3000, 281
- HP 9000, 281
- HP EIO printer (drukarka HP EIO), 176
- HP PA-RISC, 281
- HPA, 281
- HPC, 281
- HP-compatible printer (drukarka zgodna z HP), 181
- HPFS, 281
- HPGL, 281
- HPIB, 281
- HPNA, 281
- HP-PA, 281
- HPR, 281
- HPSB, 281
- HP-UX, 281
- HP-VUE, 281
- HREF, 281
- HS, 281
- HSB, 281
- HSCSD, 282
- HSI, 282
- HSL, 282
- HSM, 282
- HSP, 282
- HSRP, 282
- HSSI, 282
- HST, 282
- HSV, 282
- HTAccess, 282
- HTM file (plik HTM), 599
- HTML, 282
- HTML bug (pluskwa HTML), 603
- HTML editor (edytor HTML), 207
- HTML e-mail (poczta HTML), 608
- HTML extension file (plik rozszerzający HTML), 600
- HTML table (tabela HTML), 812
- HTML tag (znacznik HTML), 1002
- HTTP, 282
- HTTP proxy, 283
- HTTP request header (nagłówek żądania HTTP), 498
- HTTP response header (nagłówek odpowiedzi HTTP), 498
- HTTP server (serwer HTTP), 722
- HTTPd, 283
- HTTP-NG, 283
- HTTPR, 283
- HTTPS, 283
- hub (koncentrator), 393
- hub ring (pierścień środkowy), 591
- hue (odcień), 535
- Huffman coding (kodowanie Huffmana), 374
- hulappi, 283
- Human Genome Project (projekt Ludzki Genom), 645
- human interface device (urządzenie interfejsu użytkownika), 881
- Hungarian notation (notacja węgierska), 523
- hunt (szukanie), 804
- Hurricane, 283
- HX chipset (HX), 283
- hybrid (hybryda), 283
- hybrid circuit (obwód hybrydowy), 533
- hybrid computer (komputer hybrydowy), 384
- hybrid file (plik hybrydowy), 599
- hybrid microcircuit (mikroobwód hybrydowy), 467
- hybrid network (sieć hybrydowa), 729
- Hydra, 283
- Hyperaccess, 283
- Hypercar, 283
- HyperCard, 284
- hypercube (hiperkostka), 275
- Hyper-G, 284
- hypergraphic (hipergrafika), 275
- Hyperion, 284
- hyperlink (hiperłącze), 276
- hypermedia (hipermedia), 276
- HyperPAD, 284
- HyperScript, 284
- HyperStitial, 284
- HyperTalk, 284
- hypertext (hipertekst), 276
- hypertext anchor (kotwica hipertekstowa), 403
- hypervisor (hiperwizor), 276
- hyperware, 284
- Hyperwave Information Server, 284
- hyphen ladder (drabinka), 173
- hyphenation dictionary (słownik dzielenia wyrazów), 751
- hyphenation zone (strefa dzielenia wyrazów), 777
- hypotenuse (przeciwprostokątna), 651
- hysteresis (histereza), 276
- Hz, 284
- I LEC, 285
- I Love You, 285
- I Seek You (Szukam Ciebie), 804
- i.d.Centric, 285
- i.Link, 285
- I/E time (czas wykonania instrukcji), 118
- I/O (we-wy), 915
- I/O address (adres we/wy), 23
- I/O area (obszar We-Wy), 532
- I/O bound (ograniczony wejściem-wyjściem), 540
- I/O bus (magistrala we-wy), 439
- I/O card (karta we-wy), 358
- I/O device (urządzenie we-wy), 882
- I/O intensive (intensywnie korzystający z we-wy), 304
- I/O interface (interfejs we-wy), 307
- I/O port (port we-wy), 620
- I/O processor (procesor we-wy), 632
- I/O statement (Instrukcja We-Wy), 302
- I18N, 285
- I2, 285
- i2 Technologies, 285
- i20, 285
- I2O, 285
- i386, 285
- i486, 285
- i750, 285
- i860, 285

- i960, 285  
 IA-32, 285  
 IA-64, 285  
 IAB, 286  
 IAC, 286  
 IAD, 286  
 IAHC, 286  
 IANA, 286  
 IANAL, 286  
 IAP, 286  
 IAW, 286  
 IB, 286  
 i-Bench, 286  
 IBI, 286  
 IBIS, 286  
 IBM, 286  
 IBM and Microsoft (IBM i Microsoft), 287  
 IBM format (format IBM), 240  
 IBM mainframes (komputery IBM mainframe), 391  
 IBM minicomputers (minikomputery IBM), 470  
 IBM or Mac (IBM czy Mac), 287  
 IBM PC, 287  
 IBM PC Company, 288  
 IBM server series (seria serwerów IBM), 719  
 IBM workstation (stacja robocza IBM), 768  
 IBM-Apple alliance (Sojusz IBM-Apple), 757  
 IBMBIO.COM, 288  
 IBM-compatible mainframe (komputer mainframe zgodny z IBM), 386  
 IBM-compatible PC (komputer PC zgodny z IBM), 388  
 IBMDOS.COM, 288  
 IBOC, 288  
 iBook, 288  
 IBT, 289  
 IC, 289  
 IC card (karta IC), 355  
 ICA, 289  
 ICANN, 289  
 iCAP, 289  
 I-CASE, 289  
 ICC profile (profil ICC), 635  
 ICCA, 289  
 ICCP, 289  
 ICE, 289  
 ICL, 289  
 ICL Retail Systems, 290  
 ICML, 290  
 ICMP, 290  
 ICMP storm attack, 290  
 I-commerce (I-handel), 294  
 iCOMP, 290  
 icon (ikona), 295  
 IconAuthor, 291  
 iconic interface (interfejs z ikonami), 308  
 ICP, 291  
 ICQ, 291  
 ICR, 291  
 ICS, 291  
 ICSA, 291  
 IDA, 291  
 iDAB, 291  
 IDAPI, 291  
 IDB, 291  
 IDC, 291  
 IDE, 292  
 IDE controller (kontroler IDE), 399  
 IDE file (plik IDE), 599  
 IDE host adapter (karta IDE), 355  
 IDE RAID, 292  
 IDEA, 292  
 iDEN, 292  
 IDF, 292  
 IDL, 293  
 idle character (znak bezczynności), 1002  
 idle interrupt (przerwanie bezczynności), 659  
 idle time (czas bezczynności), 117  
 IDMSX, 293  
 IDSL, 293  
 IDX, 293  
 IE, 293  
 IEC, 293  
 IEEE, 293  
 IEEE 1284, 293  
 IEEE 1394, 293  
 IEEE 488, 293  
 IEEE 802, 293  
 IEEE P1394, 293  
 IEF, 293  
 IESG, 294  
 IETF, 294  
 IEW, 294  
 IFC, 294  
 iFCP, 294  
 IFIP, 294  
 IFMP, 294  
 I-frame (I-klatka), 295  
 IFS, 294  
 IFSHLP.SYS, 294  
 IFSMgr, 294  
 if-then-else, 294  
 IGES, 294  
 IGP, 294  
 iGrafX, 294  
 IGRP, 294  
 IHA, 294  
 IHV, 294  
 IIA, 294  
 Iie, 295  
 IIOP, 295  
 IIS, 295  
 IIXNET, 295  
 IL, 295  
 ILD, 295  
 ILE, 296  
 ILEC, 296  
 iLink, 296  
 ill-behaved (źle działający), 1007  
 illegal operation (niewłaściwa operacja), 518  
 illustration program (program ilustracyjny), 638  
 Illustrator, 296  
 IM, 296  
 IMA, 296  
 iMac, 296  
 image (obraz), 532  
 image editing (edycja obrazów), 205  
 image editor (edytor graficzny), 207  
 image enhancement (poprawianie obrazów), 618  
 image filter (filtr graficzny), 235  
 image processing (przetwarzanie obrazów), 662  
 image protection (zabezpieczanie obrazu), 980  
 image scaler (układ skalowania obrazu), 870  
 image viewer (przeglądarka zdjęć), 652  
 ImageLock, 296  
 imagemap (mapa obrazu), 442  
 imagesetter (naświetlarka), 503  
 imaging (odwzorowanie), 538  
 imaging system (system zobrazowania), 795

- IMAP, 296  
 IMAP4, 296  
 IMCO, 296  
 IMDB, 296  
 IMer, 296  
 IMG file (plik IMG), 599  
 IMG tag (znacznik IMG), 1002  
 IMHO, 296  
 immediate access (dostęp bezpośredni), 170  
 immersive visualization (wizualizacja z zanurzeniem), 951  
 IMO, 296  
 iMode, 296  
 i-Mode, 296  
 IMP, 296  
 impact printer, 296  
 impasto effect (efekt impasto), 208  
 impedance (impedancja), 297  
 imperative language (język imperatywny), 342  
 implementation (implementacja), 297  
 implode (implodować), 297  
 import, 297  
 import filter (filtr importu), 235  
 imposition (impozycja), 297  
 imposition (impozycjonowanie), 297  
 impression (impresja), 297  
 Impromptu, 297  
 Improv, 297  
 IMS, 297  
 IMT-2000, 297  
 IMTC, 297  
 IMUnified, 297  
 imux, 298  
 IN, 298  
 in band (w paśmie), 905  
 in hardware (sprzętowo), 763  
 in situ, 298  
 in software (programowo), 644  
 in the wild (dziko), 200  
 inactive window (okno nieaktywne), 541  
 INAP, 298  
 in-betweening, 298  
 inboard, 298  
 inbox (szkrytka odbiorcza), 804  
 incident light (światło łączne), 809  
 in-circuit emulator (emulator wewnątrzukładowy), 219  
 include (włączać), 951  
 Incorrect DOS version (niepoprawna wersja DOS), 517  
 increment (inkrementacja), 301  
 incremental backup (przyrostowa kopia zapasowa), 665  
 incremental spacing (przyrostowe wprowadzanie odstępów), 665  
 incubator (inkubator), 301  
 IND\$FILE, 298  
 indent (wyrównywać), 963  
 Indeo, 298  
 independent software vendor (niezależny dostawca oprogramowania), 518  
 index (indeks), 298  
 index (indeksowanie), 298  
 index hole (otwór indeksowy), 562  
 index map (odwzorowanie indeksu), 538  
 index mark (znak indeksu), 1002  
 index register (rejestr indeksowy), 681  
 INDEX.HTML, 298  
 indexed addressing (adresowanie indeksowe), 23  
 indexed color (kolor indeksowany), 378  
 indexed sequential access method (indeksowy dostęp sekwencyjny do plików), 298  
 indexing (indeksowanie), 298  
 Indigo, 298  
 indirection (pośredniość), 622  
 inductance (indukcyjność), 299  
 induction (indukcja), 299  
 inductive device (urządzenie indukcyjne), 881  
 inductor (cewka), 86  
 industrial strength (na skalę przemysłową), 497  
 industrial, scientific and medical band (pasmo przemysłowe, naukowe i medyczne), 578  
 industry analyst (analityk branżowy), 30  
 Industry Standard Architecture, 299  
 IndustryPack, 299  
 Indy, 299  
 I-net, 299  
 inetd, 299  
 INF file (plik INF), 599  
 inference engine (mechanizm wnioskujący), 453  
 InfiniBand, 299  
 infix notation (notacja infiksowa), 523  
 Info Select, 299  
 infobahn, 299  
 Infobase, 299  
 infomediary, 299  
 infopreneur, 299  
 InfoPump, 299  
 informate, 300  
 information (informacje), 299  
 information appliance (urządzenie informacyjne), 881  
 information architect (architekt informacji), 36  
 information broker (broker informacji), 67  
 Information Builders, 300  
 information center (centrum informatyki), 86  
 information collaboration (współpraca informacyjna), 958  
 information engineering (inżynieria informacji), 316  
 information hiding (ukrywanie informacji), 871  
 information highway (autostrada informacyjna), 45  
 information industry (branża informatyczna), 66  
 Information Industry Association (Stowarzyszenie Branży Informatycznej), 775  
 information management (zarządzanie informacjami), 985  
 information overload (przeciążenie informacyjne), 651  
 information processing (przetwarzanie informacji), 662  
 information requirements (wymagania informacyjne), 962  
 information resource management (zarządzanie zasobami informacyjnymi), 988  
 information resources (zasoby informacyjne), 989  
 information service (usługa informacyjna), 884  
 Information Services (usługi informatyczne), 885  
 information sharing (współużytkowanie informacji), 958  
 information superhighway (superautostrada informacyjna), 782  
 information system (system informatyczny), 789  
 Information Systems (Systemy Informatyczne), 797  
 information technology (informatyka), 300  
 information theory (teoria informacji), 834



- information utility (narzędzie informacyjne), 502
- information visualization (wizualizacja informacji), 949
- information warehouse (hurtownia informacji), 283
- information warfare (wojna informacyjna), 952
- INFORMIX, 300
- InfoSeek, 300
- infoware, 300
- InfoWindow, 300
- infrared (podczerwień), 609
- Infrared Data Association, 300
- infrared port (port podczerwieni), 619
- infrastructure (infrastruktura), 300
- Ingres, 300
- Ingres II, 300
- inheritance (dziedziczenie), 199
- inhouse (wewnętrzny), 915
- INI file (plik INI), 599
- IN-IP convergence (zbieżność IN-IP), 990
- INIT, 301
- initialization string (ciąg inicjalizacji), 88
- initialize (zainicjować), 981
- injection loss (osłabienie wtrysku), 560
- ink coverage (pokrycie atramentu), 614
- ink jet cartridge (kaseta z atramentem), 359
- ink jet printer (drukarka atramentowa), 174
- Inktome, 301
- Inktomi, 301
- inline cache (bufor dołączony), 68
- inline code (kod wstawiony), 373
- inline graphics (grafika wstawiana), 265
- inline routine (procedura rozwijana w miejscu wywołania), 631
- Inmarsat, 301
- in-memory database (baza danych w pamięci), 50
- INN, 301
- innoculate (wszczepiać), 959
- i-node (i-węzeł), 324
- inorganic semiconductor (półprzewodnik nieorganiczny), 627
- Inprise, 301
- Inprise Application Server (Serwer Aplikacji Inprise), 720
- in-process server (serwer wewnętrzny), 724
- input (wejście), 913
- input area (obszar wejściowy), 532
- input device (urządzenie wejściowe), 882
- input queue (kolejka wejściowa), 377
- input stream (strumień wejściowy), 781
- input/output (wejście-wyjście), 913
- inquiry program (program do tworzenia zapytań), 638
- Ins key (klawisz Ins), 367
- insert mode (tryb wstawiania), 856
- insertion loss (straty włączenia), 776
- inside plant (instalacja wewnętrzna), 301
- Insight, 301
- insomnia (bezsenność), 54
- install program (program instalacyjny), 638
- installation spec (specyfikacja instalacji), 761
- installed base (podstawa instalacji), 612
- InstallShield, 301
- instance (egzemplarz), 209
- instance variable (zmienna egzemplarza), 1001
- instant messaging (natychmiastowe rozsyłanie wiadomości), 504
- instant messenger (komunikator internetowy), 392
- instant print (natychmiastowy wydruk), 504
- instant replay (powtórka), 625
- instantiate (konkretyzacja), 397
- Institute for Certification (Instytut Certyfikacji), 302
- instruction cycle (cykl instrukcji), 116
- instruction mix (mieszanka rozkazów), 465
- instruction register (rejestr rozkazów), 682
- instruction set (zestaw instrukcji), 993
- instruction time (czas instrukcji), 117
- insulator (izolator), 325
- int, 302
- int 13, 302
- int 14, 302
- int 21, 302
- integer, 302
- Integer BASIC, 302
- integrated (zintegrowany), 996
- integrated CASE (zintegrowany CASE), 996
- integrated circuit (układ scalony), 870
- integrated development environment (zintegrowane środowisko programisty), 996
- integrated drive electronics (zintegrowana elektronika napędu), 996
- integrated injection logic (układ ze wstrzykiwaniem nośników), 870
- integrated network (sieć zintegrowana), 731
- integrated optics (zintegrowana optyka), 996
- Integrated PC Server (zintegrowany serwer PC), 996
- integrated software package (zintegrowany pakiet oprogramowania), 996
- integration broker (broker integracji), 67
- integration server (serwer integracji), 722
- integrator, 302
- integrity (integralność), 302
- Intel, 302
- Intel chips (układy Intel), 871
- Intel chipsets (zestawy układów Intel), 993
- Intel future chips (przyszłe układy Intel), 665
- Intel Hub Architecture (architektura koncentratorów Intel), 37
- Intel motherboard (płyta główna Intel), 605
- Intellect, 304
- intellectual property (własność intelektualna), 951
- Intellifont, 304
- intelligence (inteligencja), 303
- intelligent cable (inteligentny przewód), 304
- intelligent controller (inteligentny sterownik), 304
- intelligent database (inteligentna baza danych), 303
- intelligent form (inteligentny formularz), 304
- Intelligent Messaging, 304
- intelligent modem (inteligentny modem), 304
- intelligent network (inteligentna sieć), 303
- intelligent paper (inteligentny papier), 304
- Intelligent Transportation System (Inteligentny System Transportowy), 304
- IntelliMirror, 304
- IntelliMouse, 304
- IntelliSense, 304
- INTELSAT, 304
- Intentia, 304
- inter, 304

- interactive (interaktywny), 305
- interactive cable TV (interaktywna telewizja kablowa), 305
- interactive fiction (interaktywna fikcja), 305
- Interactive Multimedia Association (Stowarzyszenie Interaktywnych Multimediów), 776
- interactive session (interaktywna sesja), 305
- interactive TV (interaktywna telewizja), 305
- Interactive UNIX, 305
- interactive video (interaktywne wideo), 305
- InterBase, 305
- interblock gap (przerwa międzyblokowa), 659
- Intercast, 305
- interconnect (łączyć wzajemnie), 432
- Interdev, 305
- interesting stuff (interesujące), 305
- interexchange carrier (operator międzycentralowy), 548
- interface (interfejs), 305
- interface adapter (karta interfejsu), 355
- interface definition language (język definicji interfejsu), 342
- interface designer (projektant interfejsu), 645
- interferometer (interferometr), 308
- interframe coding (kodowanie międzyklatkowe), 374
- Intergraph, 308
- interior gateway protocol (protokół bram wewnętrznych), 647
- interior routing protocol (wewnętrzny protokół routingu), 915
- interlaced (z przeplotem), 979
- interlaced GIF (GIF z przeplotem), 255
- interlaced JPEG (JPEG z przeplotem), 346
- Interleaf, 308
- interleave (przeplot), 659
- intermediate language (język pośredni), 344
- intermediate node routing (routing węzła pośredniego), 692
- intermittent error (błąd nieciągły), 62
- intermodal dispersion (rozproszenie intermodalne), 695
- internal disk (dysk wewnętrzny), 196
- internal drive (napęd wewnętrzny), 501
- internal font (czcionka wewnętrzna), 119
- internal interrupt (przerwanie wewnętrzne), 659
- internal modem (modem wewnętrzny), 478
- internal sort (sortowanie wewnętrzne), 759
- Internal stack failure, 308
- internal storage (pamięć wewnętrzna), 573
- International Business Machines, 308
- International Data Corporation, 308
- International Electrotechnical Commission, 308
- International Federation of Information Processing, 308
- International Standards Organization, 308
- International Telecommunications Union, 308
- internationalization (internacjonalizacja), 308
- internet, 309
- internet 2, 310
- Internet access (dostęp do internetu), 171
- Internet Access Coalition, 310
- Internet access router (serwer dostępowy internetu), 722
- Internet Ad Hoc Committee, 310
- Internet Adapter (karta dostępu do internetu), 354
- Internet advertising (reklamy internetowe), 682
- Internet appliance (urządzenie internetowe), 881
- Internet Architecture Board, 310
- Internet Assigned Numbers Authority, 310
- Internet audio, 310
- Internet backbones (sieci szkieletowe internetu), 728
- Internet cable (internet przez telewizję kablową), 310
- Internet cache (bufor internetowy), 68
- Internet Cache Protocol, 310
- Internet café (kawiarenka internetowa), 361
- Internet computer (komputer internetowy), 384
- Internet content provider (internetowy dostawca zawartości), 313
- Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (Internetowa Korporacja Przepisywania Nazw i Adresów), 311
- internet daemon (demon internetowy), 133
- Internet datacenter (internetowe centrum danych), 312
- Internet domain name (internetowa nazwa domeny), 311
- Internet e-mail service (internetowa usługa pocztowa), 312
- Internet engineer (inżynier internetu), 316
- Internet Engineering Steering Group (Inżynierska Grupa Kierowania Internetem), 316
- Internet Engineering Task Force (Internetowy Inżynierski Zespół Specjalny), 313
- Internet Explorer, 310
- Internet explosion (eksplozja internetu), 212
- Internet fax (faks internetowy), 229
- Internet firewall (internetowy firewall), 313
- Internet Foundation Classes (Podstawa Klasa Internetowa), 612
- Internet gateway (brama internetowa), 65
- internet II, 310
- Internet keyboard (klawiatura internetowa), 365
- Internet management software (oprogramowanie do zarządzania internetem), 552
- Internet marketplace (rynek internetowy), 706
- Internet monitoring (monitorowanie internetu), 481
- Internet payment service (internetowa usługa płatnicza), 312
- Internet PC (internetowy komputer osobisty), 313
- Internet phone (Internetowy telefon), 314
- Internet picture frame (internetowa przeglądarka rysunków), 311
- Internet postage (poczta internetowa), 608
- Internet Protocol (protokół internetowy), 647
- Internet protocols (protokoły internetowe), 646
- Internet radio (internetowe radio), 312
- Internet Relay Chat, 310
- Internet Research Task Force, 310
- Internet roaming (roaming internetowy), 688
- Internet Router (router internetowy), 691
- Internet server appliance (urządzenie — serwer internetu), 880
- Internet service provider (dostawca internetu), 170
- Internet speak (żargon internetu), 1009
- Internet storage provider (internetowy dostawca pamięci masowej), 313

- Internet Talk Radio, 311
- Internet time (epoka internetu), 221
- Internet Trojan (trojan internetowy), 854
- Internet TV (internet przez telewizję), 310
- Internet Usage Policy (polityka wykorzystania internetu), 617
- Internet utility (wyszukiwarka internetowa), 965
- Internet2, 311
- InternetCash, 311
- Internetese (internetowcy), 312
- Internetspeak (mowa internetu), 486
- internetwork (intersieć), 315
- interoperability (interoperacyjność), 314
- Interoperability Clearinghouse (Urząd Interoperacyjności), 879
- interoperable (interoperacyjny), 314
- Interpedia, 314
- interpolate (interpolować), 314
- interpolated resolution (rozdzielczość interpolowana), 693
- Interpress, 314
- interpret (interpretować), 315
- interpreted (interpretowany), 315
- interpreted language (język interpretowany), 342
- interpreter, 314
- interpretive language (język interpretujący), 342
- interprocess communication (komunikacja międzyprocesowa), 392
- interrecord gap (przerwa międzyrekordowa), 659
- interrogate (odpytywać), 537
- interrupt (przerwanie), 659
- interrupt latency (opóźnienie przerwania), 550
- interrupt mask (maska przerwania), 445
- interrupt priorities (priorytety przerwania), 630
- Interrupt Request (żądanie przerwania), 1009
- interrupt vector (wektor przerwania), 914
- interrupt-driven (sterowany przerwaniem), 774
- intersect (część wspólna zbiorów), 121
- intersect (obliczać część wspólną), 531
- INTERSOLV, 315
- interstitial (przerywnik), 659
- interstitial ad (przerywnik reklamowy), 660
- Entertainment (rozrywka internetowa), 695
- intra, 315
- intraframe coding (kodowanie wewnątrzklatkowe), 374
- intranet, 315
- intranet computer (komputer intranetowy), 384
- intranet server (serwer intranetowy), 722
- intranet toaster (toster intranetowy), 845
- IntranetWare, 315
- IntranetWare for Small Business, 315
- Invalid directory, 315
- Invalid drive specification, 315
- Invalid file name or file not found, 316
- Invalid media type, 316
- invalid page fault, 316
- invalid parameter, 316
- inverse addressing (adresowanie odwrotne), 23
- inverse kinematics (kinematyka odwrotna), 362
- inverse multiplexor (multiplexer odwrotny), 492
- inverted file (plik odwrócony), 600
- inverted list (lista odwrócona), 421
- inverter (inwerter), 316
- InVircible, 316
- invisible GIF (niewidzialny GIF), 518
- invoke (wywoływać), 967
- IO.SYS, 316
- IOCA, 316
- IOCS, 316
- Iomega, 317
- ion deposition (osadzanie jonów), 559
- IOS, 317
- IOW, 317
- IP, 317
- IP address (adres IP), 23
- IP card (karta IP), 355
- IP fax (faks IP), 229
- IP gateway (brama IP), 65
- IP multicast (multiemisja IP), 491
- IP network (sieć IP), 729
- IP on Everything, 317
- IP over SONET (IP w sieci SONET), 318
- IP phone (telefon IP), 830
- IP router (router IP), 691
- IP SAN, 317
- IP Security (bezpieczeństwo IP), 53
- IP services switch (przełącznik usług IP), 656
- IP space (przestrzeń IP), 660
- IP spoofing (zwodzenie IP), 1005
- IP storage, 317
- IP Switch, 318
- IP switching (przełączanie IP), 653
- IP telephony (telefonacja IP), 831
- IP tunneling (tunelowanie IP), 859
- IP voice (głos przez IP), 257
- IPC, 318
- IPCS, 318
- IPDC, 318
- IPDS, 318
- IPI, 318
- iPlanet, 318
- ipm, 318
- IPng, 318
- I-PNNI, 318
- IPO, 318
- IPP, 318
- ips, 318
- IPSec, 319
- IPv4, 319
- IPv6, 319
- IPX, 319
- IQ/Objects, 319
- IQ/SmartServer, 319
- IR, 319
- IRC, 319
- IrDA, 319
- IrDA port (port IrDA), 618
- IRG, 319
- Iridium, 319
- IRIS, 319
- IRIS printer (drukarka IRIS), 176
- IRIX, 319
- IrLAP, 319
- IrLMP, 319
- IRM, 319
- Irma, 319
- Irma board, 320
- Irmalan, 320
- iron oxide (tlenek żelaza), 843
- IRQ, 320
- IRQ steering (sterowanie IRQ), 773
- IRTF, 320
- IS-136, 320
- IS-41, 320
- IS-54, 320
- IS-95, 320
- ISA, 320
- ISAM, 321
- ISAPI, 321

- ISC, 321  
 iSCSI, 321  
 ISDN, 321  
 ISDN adapter (karta ISDN), 355  
 ISDN bonding (spajanie ISDN), 759  
 ISDN LAN Modem (modem ISDN do sieci LAN), 477  
 ISDN modem (modem ISDN), 477  
 ISDN router (router ISDN), 691  
 ISDN TA (karta TA ISDN), 357  
 ISDN terminal adapter (karta terminala ISDN), 357  
 ISEB, 322  
 iSeries (seria i), 719  
 IS-IS, 323  
 ISM band (pasmo ISM), 578  
 ISO, 323  
 ISO 13346, 323  
 ISO 9000, 323  
 ISO 9000-3, 323  
 ISO 9660, 323  
 isochronous (izochroniczny), 325  
 Isochronous Ethernet (Izochroniczny Ethernet), 325  
 IsoENET, 323  
 IsoEthernet, 323  
 isometric view (widok izometryczny), 918  
 isotropic (izotropiczny), 325  
 ISP-based payment service (usługa płatnicza zależna od dostawcy Internetu), 884  
 ISPF, 323  
 ISR, 323  
 issue tracking (śledzenie zagadnień), 808  
 ISV, 323  
 iSyndicate, 323  
 IT, 323  
 ITAA, 323  
 Itanium, 323  
 item (pozycja), 626  
 iteration (iteracja), 323  
 iterative development (programowanie iteracyjne), 643  
 iterative operation (operacja iteracyjna), 547  
 ITI, 324  
 ITIL, 324  
 ITMS (AICPA) (ITMS), 324  
 ITR, 324  
 ITS, 324  
 ITSEC, 324  
 ITSP, 324  
 ITU, 324  
 ITU-T, 324  
 ITU-TSS, 324  
 ITV, 324  
 ITXC, 324  
 IV, 324  
 IVD, 324  
 IVDS, 324  
 Iverson notation (notacja Iwersona), 523  
 IVR, 324  
 iWARP, 324  
 Iway, 324  
 I-way, 324  
 IX, 325  
 IXA, 325  
 IXC, 325  
 IXE, 325  
 IXF, 325  
 IXP, 325  
 IZE, 325  
 J, 327  
 J/Direct, 339  
 J++, 327  
 J2EE, 327  
 J2ME, 327  
 J2SE, 327  
 Jabber, 327  
 jacket (obwoluta), 533  
 Jacquard loom (krosno Jacquarda), 404  
 JAD, 328  
 JAM, 336  
 Japanese Electronic Industry Development Assn. (Stowarzyszenie Rozwoju Japońskiego Przemysłu Elektronicznego), 776  
 Japanese PC market (japoński rynek komputerów PC), 336  
 JAR, 336  
 Java, 337  
 Java 2, 338  
 Java 2 Standard Edition, 338  
 Java Bean, 338  
 Java Beans, 338  
 Java Card (karta Javy), 355  
 Java chip (moduł Java chip), 479  
 Java Community Process, 338  
 Java compiler (kompilator Javy), 379  
 Java Connector, 338  
 Java Foundation Classes, 338  
 Java platform (platforma Javy), 595  
 Java Runtime Environment, 338  
 Java sandbox (piaskownica Javy), 589  
 Java Server Pages, 338  
 Java servlet, 338  
 Java Servlet API (interfejs API serwletów Javy), 306  
 Java Virtual Machine (wirtualna maszyna Javy), 944  
 Java Web Server, 338  
 JavaBean, 338  
 JavaBeans, 338  
 Javagator, 338  
 JavaOS, 338  
 JavaScript, 339  
 JavaScript rollover (efekt naprowadzania myszy JavaScript), 208  
 JavaServer Pages, 339  
 JavaSoft, 339  
 JavaSpaces, 339  
 JavaStation, 339  
 Javelin Plus, 339  
 jaybod, 339  
 Jaz, 339  
 Jaz disk (dysk Jaz), 193  
 Jaz drive (napęd Jaz), 500  
 Jazz, 339  
 JBOD, 339  
 JCL, 339  
 JCP, 339  
 JDBC, 339  
 JDK, 339  
 JEDEC, 339  
 JEIDA, 340  
 Jeliot, 340  
 JES, 340  
 Jet, 340  
 JetAdmin, 340  
 JetDirect, 340  
 JetForm, 341  
 JetSend, 341  
 jewel case (szkatulka), 803  
 JFC, 345  
 JFIF, 345  
 JFS, 345  
 JHTML, 345  
 Jigsaw, 345  
 Jikes, 345  
 Jini, 345  
 JIT compiler (kompilator JIT), 379

- jitter, 345
- jitterati, 345
- J-lead (końcówka typu J), 401
- JMAPI, 345
- JML, 345
- JMS, 345
- JNDI, 345
- JNI, 345
- job categories (kategorie zadań), 360
- job class (klasa zadań), 363
- job control language (język sterowania zadaniami), 344
- job descriptions (opis stanowisk), 548
- Job Entry Subsystem (podsystem wprowadzania zadań), 612
- job management language (język zarządzania zadaniami), 345
- job processing (przetwarzanie zadań), 664
- job queue (kolejka zadań), 377
- job scheduling (harmonogramowanie zadań), 272
- job search (poszukiwanie pracy), 622
- job sites (witryny poświęcone pracy), 949
- job stream (strumień zadań), 781
- Joe, 345
- join (złączenie), 999
- Joint Electronic Device Engineering Council, 345
- joint requirements planning (wspólne planowanie wymagań), 957
- Joliet file system (system plików Joliet), 792
- JOOTT, 345
- Josephson junction (złącze Josephsona), 998
- journal (dziennik), 200
- journaled file system, 345
- journaling (rejestrwanie), 682
- journaling file system, 346
- JOVIAL, 346
- joy stick (joystick), 346
- JPEG, 346
- JPIG, 346
- JRMI, 346
- JRP, 346
- JScript, 346
- JSP, 346
- JSQL, 346
- JTA, 346
- JTAG, 346
- JTC1, 346
- Jughead, 346
- Julian date (data juliańska), 126
- jump (skok), 737
- jumper (zworka), 1006
- jumperless (bezzworkowa), 55
- junction (złącze), 997
- juncter (złączka), 1000
- junk e-mail (poczta elektroniczna-śmieć), 608
- junk faxes (faksy-śmieci), 230
- junk mail (poczta-śmieci), 609
- Juno, 346
- just a bunch of disks (kilka dysków „w komputerze”), 362
- justification (justowanie), 347
- justify (justować), 347
- just-in-time compiler (kompilator Just In Time), 379
- JVM, 347
- JWI, 347
- JWIC, 347
- JXTA, 347
- K, 349
- K Virtual Machine (wirtualna maszyna K), 944
- K&R C, 349
- K5, 349
- K56Flex, 349
- K6, 349
- K7, 349
- Ka-Band (pasma Ka), 578
- Kaleida, 350
- Kanban, 353
- Katmai, 360
- Katmai New Instructions, 360
- kaylock, 361
- KB, 361
- Kb/s, 361
- KB/s, 361
- Kbit, 361
- Kbits/sec (Kbit/sek), 361
- KBM, 361
- Kbs, 361
- K-byte (K-bajt), 361
- Kbytes/sec (Kbajtów/sek), 361
- KDE, 361
- kek, 361
- Kensington lock (zamek Kensingtona), 982
- Kerberos, 361
- Kermit, 361
- kernel (jądro), 339
- kerning, 361
- Kerr effect (efekt Kerra), 208
- key (klawisz), 366
- key cap (etykietka klawisza), 225
- key click (klik klawisza), 369
- key command (polecenie klawiszowe), 616
- key driven (sterowany klawiszami), 774
- key entry (wprowadzanie klawiaturowe), 956
- key escrow (deponowanie klucza), 133
- key field (pole kluczowe), 615
- key in (posługiwać się klawiaturą), 621
- key management (zarządzanie kluczami), 985
- key recovery (odtworzenie klucza), 538
- key system (system kluczowy), 789
- key telephone system (kluczowy system telefoniczny), 370
- KEY:Assemble, 361
- KEY:Enterprise, 361
- keyboard (klawiatura), 364
- keyboard buffer (bufor klawiatury), 68
- keyboard commands (polecenia klawiaturowe), 616
- keyboard connector (złącze klawiaturowe), 998
- keyboard controller (sterownik klawiatury), 775
- keyboard drawer (półka na klawiaturę), 626
- keyboard enhancer (usprawniacz klawiatury), 885
- keyboard interrupt (przerwanie klawiatury), 659
- keyboard macro processor (klawiaturowy procesor makr), 366
- keyboard processor (procesor klawiatury), 632
- keyboard template (szablon klawiaturowy), 800
- keyframe (ramka kluczowa), 678
- keyframe animation (animacja oparta na klatkach kluczowych), 32
- keypad (blok klawiszy), 60
- keypunch (dziurkować), 200
- keypunch department (wydział dziurkarek), 961
- keypunch machine (dziurkarka), 200
- Keystroke Cops (policjant klawiszy), 617
- keystroke logger (rejestrator wciskanych klawiszy), 682

- key-to-disk machine (urządzenie klawisz — dysk), 881
- key-to-tape machine (urządzenie klawisz — taśma), 881
- keyword (słowo kluczowe), 751
- keyword advertising (reklamy na podstawie słów kluczowych), 682
- Khornerstones, 361
- KHz, 361
- kicks, 361
- kill (niszczyć), 519
- killer app (przebojowa aplikacja), 650
- killer bitstream, 362
- kilo, 362
- kilobit, 362
- kilobyte (kilobajt), 362
- kilogram, 362
- kiosk, 362
- Kittyhawk, 362
- Klamath, 362
- KLOC, 369
- kludge, 371
- klystron, 371
- KNI, 371
- KNI SSE, 371
- knockout software (oprogramowanie eliminujące), 552
- Knowbot, 371
- knowledge acquisition (pozyskiwanie wiedzy), 626
- knowledge base (baza wiedzy), 50
- knowledge based system (system z bazą wiedzy), 794
- knowledge domain (domena wiedzy), 145
- knowledge engineer (inżynier wiedzy), 316
- knowledge management (zarządzanie wiedzą), 987
- knowledge representation (reprezentacja wiedzy), 684
- knowledge-driven process management (zarządzanie procesami na podstawie wiedzy), 987
- KnowledgeMan, 371
- known good die, 371
- kod „spaghetti”, 372
- Kona, 393
- Korn shell (powłoka Korn), 625
- Kovar, 403
- Kruegerapp, 405
- KSDS, 407
- KSR terminal (terminal KSR), 835
- KSU, 407
- Ku-Band (Pasma Ku), 578
- KVA, 408
- KVM, 408
- KVM cable (kabel KVM), 349
- KVM over IP (KVM w sieci IP), 408
- KVM switch (przełącznik KVM), 655
- L1 cache (pamięć podręczna L1), 572
- L10N, 409
- L2 cache (pamięć podręczna L2), 572
- L2F, 409
- L2TP, 409
- L3\_PDU, 409
- label (etykieta), 225
- label prefix (przedrostek etykiety), 651
- ladder DAC (drabinka DAC), 173
- LADDIS test (test LADDIS), 839
- LADS, 409
- LAMA, 409
- lambda, 409
- lamda switching (przełączanie lambda), 653
- lamer, 409
- LAN, 409
- LAN administrator (administrator sieci LAN), 21
- LAN Emulation (emulacja LAN), 218
- LAN fax (faks sieciowy), 229
- LAN hardware (sprzęt sieciowy), 763
- LAN Manager, 410
- LAN Network Manager, 411
- LAN Requester, 411
- LAN segment (segment LAN), 717
- LAN Server, 411
- LAN station (stacja sieciowa), 768
- LAN switch (przełącznik LAN), 655
- LAN Workplace, 411
- LAN-centric (sieciowy), 729
- land, 411
- LAND Rover, 411
- LANDA, 411
- landing zone (strefa lądowania), 777
- landline (naziemny), 505
- Landmark rating (test Landmark), 839
- landscape monitor, 411
- LANE, 411
- language (język), 341
- language processor (procesor języka), 632
- LanguageAccess, 411
- LANRover, 411
- LANtastic, 411
- LAP, 411
- LapLink, 411
- LapLink cable (kabel LapLink), 349
- laptop, 412
- laptop computer (komputer laptop), 385
- large-format printer (drukarka wielkoformatowa), 181
- laser, 412
- laser diode (dioda laserowa), 137
- laser disc (dysk laserowy), 193
- laser printer (drukarka laserowa), 176
- laser pump (pompa laserowa), 617
- laser-class printer (drukarki klasy laserowej), 181
- LaserDisc, 413
- LaserJet, 413
- LaserMaster, 413
- LaserWriter, 413
- lasso, 413
- last mile (ostatnia mila), 560
- LAT, 413
- LATA, 413
- late binding (wiązanie późne), 916
- latency (opóźnienie), 550
- latent image (ukryty obraz), 871
- LaTeX, 413
- launch (uruchomić), 879
- laws (prawa), 628
- Lawson Insight, 413
- Lawson Software, 414
- layer (warstwa), 908
- layer 2 (warstwa 2.), 908
- layer 2 switch (przełącznik warstwy 2.), 657
- layer 3 (warstwa 3.), 908
- layer 3 switch (przełącznik warstwy 3.), 657
- layer 4 (warstwa 4.), 908
- layer 4 switch (przełącznik warstwy 4.), 657
- layered architecture (architektura warstwowa), 37
- layers (warstwy), 908
- layout setting (ustawienia układu strony), 886
- lazy write (leniwy zapis), 416
- LBA, 414
- LBRV, 414
- LBS, 414
- LC, 414

- LC connector (złącze LC), 998  
 LCC, 414  
 LCD, 414  
 LCD monitor (monitor LCD), 481  
 LCD panel (panel LCD), 573  
 LCD printer (drukarka LCD), 177  
 LCD projector (rzutnik LCD), 706  
 LCM, 415  
 L-commerce (L-handel), 417  
 LCP, 415  
 LD, 415  
 LDAP, 415  
 LDI, 415  
 LE, 415  
 lead, 415  
 lead acid (kwasowo-olowiowe), 408  
 lead frame (obudowa z pinami), 533  
 leaded chip carrier (obudowa układu z pinami), 532  
 leader (rozbiegówka), 692  
 lead-in (obszar inicjujący), 532  
 leading (odstęp międzywierszowy), 537  
 leading edge (krawędź przednia), 404  
 leading zeros (wiodące zera), 943  
 leadless chip carrier (bezipinowa obudowa układu), 53  
 lead-out (obszar zamykający), 532  
 leaf (liść), 421  
 League for Programming Freedom, 415  
 leaky bucket (cieknący pojemnik), 89  
 leapfrog test (test przeskokowy), 840  
 Learning Company, 415  
 leased line (łącze dzierżawione), 431  
 leased line modem (modem łącza dzierżawionego), 477  
 least significant digit (najmniej znacząca cyfra), 499  
 LEC, 415  
 LECS, 415  
 LED, 415  
 LED printer (drukarka LED), 177  
 left click (kliknąć lewym przyciskiem), 369  
 left justify (wyrównywanie do lewej), 963  
 legacy (dziedzictwo), 199  
 legacy card (karta tradycyjna), 357  
 legacy data (dziedzictwo danych), 199  
 legacy LAN (klasyczna sieć LAN), 364  
 legacy protocol (klasyczny protokół), 364  
 legacy system (system klasyczny), 789  
 legacy-free PC (komputer PC bez urządzeń klasycznych), 388  
 legal area map level (poziom prawny obszaru mapy), 626  
 Legato, 416  
 Lempel Ziv, 416  
 LEN, 416  
 LEO, 416  
 LEP, 416  
 LES, 416  
 less than symbol (symbol mniejszy niż), 786  
 letter bomb (bomba listowa), 63  
 letter quality (jakość listowa), 336  
 level 1 cache (pamięć podręczna 1. poziomu), 571  
 level 2 cache (pamięć podręczna 2. poziomu), 572  
 Level 3, 416  
 Level 6 (Poziom 6), 625  
 Level 7 (Poziom 7), 625  
 lex, 416  
 lexicographer (leksykograf), 416  
 lexicographic sort (sortowanie leksykograficzne), 758  
 LEXIS-NEXIS, 416  
 Lexmark, 417  
 LF, 417  
 LGMR, 417  
 LHA, 417  
 LHARC, 417  
 Liberate, 417  
 librarian (bibliotekarz), 56  
 library (biblioteka), 55  
 library function (funkcja biblioteczna), 246  
 library management (zarządzanie bibliotekami), 985  
 library routine (procedura biblioteczna), 631  
 license agreement (umowa licencyjna), 873  
 LIFO, 418  
 ligature (ligatura), 418  
 light bar (belka), 51  
 light emitting diode (dioda świecąca), 137  
 light emitting polymer (świejący polimer), 809  
 light guide (wiązka światłowodów), 916  
 light pen (pióro świetlne), 593  
 light source (źródło światła), 1007  
 light version (wersja zubożona), 914  
 Light-01, 418  
 LightShip, 418  
 lightwave (fala świetlna), 230  
 lightwave system (system światłowodowy), 792  
 lightweight protocol („lekki” protokół), 416  
 LIM EMS, 418  
 LIMDOW, 418  
 limited-distance modem (modem ograniczonej odległości), 478  
 limulator, 419  
 Linda, 419  
 line adapter (adapter łącza), 20  
 line analyzer (analizator łącza), 31  
 line art, 419  
 line bonding (rozdzielanie łącza), 692  
 line break (koniec wiersza), 397  
 line card (karta łącza), 355  
 line concentration (koncentracja łącza), 393  
 line conditioning (dostosowywanie łącza), 171  
 line dot matrix printer (wierszowa drukarka igłowa), 921  
 line drawing (ilustracja z linii), 296  
 line driver (wzmocniacz linii), 967  
 line editor (edytor wierszowy), 207  
 line feed (wysuw wiersza), 964  
 line frequency (częstotliwość łącza), 119  
 line level (poziom łącza), 625  
 line load (obciążenie łącza), 529  
 line matrix printer (wierszowa drukarka mozaikowa), 921  
 line number (numer wiersza), 526  
 line of code (wiersz kodu), 920  
 line of sight (linia wzroku), 419  
 line printer (drukarka wierszowa), 181  
 line segment (segment linii), 717  
 line speed (szybkość łącza), 804  
 line squeeze (ściśnianie wierszy), 807  
 linear (liniowy), 419  
 linear density (gęstość liniowa), 254  
 linear editing (edycja liniowa), 205  
 linear programming (programowanie liniowe), 643  
 linear video (liniowe wideo), 419  
 linear video editing (edycja liniowego wideo), 205  
 linear video editing (liniowa edycja wideo), 419

- linear Web site (liniowa witryna WWW), 419
- lines of code (wiersze kodu), 921
- lines of resolution (linie rozdzielczości), 419
- Line-ux, 419
- lingua franca, 419
- link (łącze), 432
- link analysis (analiza łącza), 31
- link block (blok łącza), 60
- link checking (sprawdzanie łącza), 763
- link consistency (spójność łącza), 762
- link edit (konsolidować), 397
- link rot (błędne łącze), 63
- link state protocol (protokół stanu łącza), 648
- Link Support Layer (warstwa obsługi łącza), 908
- link text (tekst łącza), 828
- linkage (łączenie), 432
- linkage editor (program konsolidujący), 639
- linked list (powiązana lista), 624
- Linpack, 419
- Linux, 419
- LIPS, 420
- Liquid Audio, 420
- liquid crystal display (wyświetlacz ciekłokrystaliczny), 965
- liquid crystal shutters (migawki ciekłokrystaliczne), 465
- Lisa, 420
- LISP, 420
- list (lista), 420
- list processing (przetwarzanie listowe), 662
- list processing language (język przetwarzania listowego), 344
- listing (wydruk), 960
- listproc, 421
- LISTSERV, 421
- lit fiber (jasny światłowód), 336
- literal (literal), 421
- lithium ion (litowo-jonowa), 421
- lithium polymer (litowo-polimerowa), 421
- lithography (litografia), 421
- little endian (najpierw młodszy), 499
- live link (aktywne łącze), 26
- Live Object, 422
- LiveMotion, 422
- LiveScript, 422
- liveware, 422
- LiveWire, 422
- LiveWire Professional, 422
- LIW, 422
- LLC, 422
- LLCC, 422
- LMDS, 422
- LMHOSTS file (plik LMHOSTS), 599
- LNK file (plik LNK), 599
- LNP, 422
- load (ładować), 431
- load balancing (równoważenie obciążenia), 702
- load coil (cewka obciążająca), 87
- load module (moduł ładowalny), 479
- load sharing (współużytkowanie obciążenia), 958
- load test (test obciążenia), 839
- load testing software (oprogramowanie testów obciążenia), 554
- load/unload ramp (rampa ładowania-rozładowania), 678
- loaded (załadowany), 982
- loaded line (linia z obciążeniem), 419
- loader (program ładujący), 639
- loader routine (procedura ładująca), 631
- LoadRunner, 422
- LOB, 422
- lobe length (długość płata), 140
- local access (dostęp lokalny), 171
- local access carrier (operator lokalnego dostępu), 548
- local area network (sieć lokalna), 730
- local bus (magistrala lokalna), 438
- local bypass (lokalne obejście), 425
- local console (lokalna konsola), 425
- local drive (lokalny napęd), 425
- local echo (lokalne echo), 425
- local exchange (lokalna centrala), 425
- local exchange carrier (operator lokalny), 548
- local loop (lokalna pętla), 425
- local memory (pamięć lokalna), 571
- local resource (lokalny zasób), 425
- local storage (lokalna pamięć masowa), 425
- local variable (zmienna lokalna), 1001
- localization (lokalizacja), 425
- LocalTalk, 422
- location broker (broker lokalizacji), 67
- location services (usługi lokalne), 885
- location-based services (usługi zależne od lokalizacji), 885
- lock down (zablokować), 981
- lock manager (menedżer blokad), 454
- locking (blokowanie), 61
- lockup (zablokowanie), 981
- log off (wylogować), 962
- log on (zalogować), 982
- logic (logika), 423
- logic analyzer (analyzer logiki), 31
- logic array (matryca logiczna), 449
- logic board (karta logiczna), 355
- logic bomb (bomba logiczna), 63
- logic chip (układ logiczny), 865
- logic circuit (obwód logiczny), 533
- logic controller (sterownik logiczny), 775
- logic design (projekt logiki), 645
- logic diagram (wykres logiczny), 961
- logic error (błąd logiczny), 62
- logic function (funkcja logiczna), 246
- logic gate (bramka logiczna), 65
- logic operation (operacja logiczna), 547
- logic synthesis (synteza logiki), 787
- logical (logiczny), 422
- Logical Block Addressing (adresowanie bloków logicznych), 23
- logical data group (grupa danych logicznych), 267
- logical design (projekt logiczny), 645
- logical drive (napęd logiczny), 501
- logical expression (wyrażenie logiczne), 963
- logical field (pole logiczne), 615
- Logical Link Control (zarządzanie łączem logicznym), 986
- logical lock (blokada logiczna), 61
- logical operator (operator logiczny), 548
- logical partition (partycja logiczna), 576
- logical record (rekord logiczny), 682
- Logical Unit (jednostka logiczna), 340
- logical unit number (numer jednostki logicznej), 526
- logical vs. physical (logiczny vs. fizyczny), 422
- logic-seeking printer (drukarka z wyszukiwaniem logicznym), 181
- login (logować), 425
- Logo, 424
- logo police (policja logo), 616
- logoff (wylogowanie), 962
- logon (logowanie), 425



- logout, 425  
 LOL, 425  
 long, 425  
 long card (długa karta), 140  
 long file names (długie nazwy plików), 140  
 long haul (dalekosięzna), 124  
 long lines (łącza dalekosięzne), 431  
 longitudinal recording (zapis wzdłużny), 983  
 longitudinal redundancy check (kontrola wzdłużna redundancji), 399  
 look and feel, 425  
 lookaside cache (boczna pamięć podręczna), 63  
 lookup table (tabela przeglądowa), 812  
 loop (pętla), 587  
 loop back (pętla zwrotna), 588  
 loopback plug (wtyczka pętli zwrotnej), 959  
 loosely coupled (luźno powiązany), 429  
 lossless compression (kompresja bezstratna), 380  
 lossy compression (kompresja stratna), 381  
 lost cluster (utracony klaster), 887  
 lost packet (utracony pakiet), 887  
 Lotus, 425  
 Lotus 1-2-3, 425  
 Lotus menu (menu Lotusa), 455  
 Lotus Notes, 426  
 Lotus Notes Visual Programmer, 426  
 Lotus Script, 426  
 LotusScript, 426  
 Loudcloud, 426  
 low density (niska gęstość), 519  
 low entry networking (sieć klasy podstawowej), 729  
 low frequency (niska częstotliwość), 519  
 low memory (niska pamięć), 519  
 low radiation (niski poziom promieniowania), 519  
 low resolution (niska rozdzielczość), 519  
 low-earth orbit (niskoorbitowy), 519  
 lower CASE (systemy CASE niższego poziomu), 797  
 low-level access (dostęp niskopoziomowy), 171  
 low-level format (format IBM), 240  
 low-level interface (interfejs niskopoziomowy), 306  
 low-level language (język niskopoziomowy), 343  
 low-orbit satellite (satelita niskoorbitowy), 710  
 low-pass filter (filtr dolnoprzepustowy), 234  
 LPAR, 426  
 lpi, 426  
 lpm, 426  
 LPR/LPD, 426  
 LPT1, 426  
 LPX, 427  
 LQ, 427  
 LQFP, 427  
 LR, 427  
 LRC, 427  
 LS-120, 427  
 LSAPI, 427  
 LSI, 427  
 LSI-11, 427  
 LSL, 427  
 LT, 427  
 LTO, 427  
 LTPS, 427  
 LTPS TFT LCD, 427  
 LU, 427  
 LU 6.2, 428  
 Lucent, 428  
 Luddite (luddysta), 428  
 luggable (przewoźny), 664  
 lumen, 428  
 luminance (luminancja), 428  
 LUN, 428  
 LUNI, 428  
 LUR/DLUS, 429  
 lurk (podpatrywać), 610  
 lux (luks), 428  
 LVD, 429  
 LVDS, 429  
 LX chipset (zestaw układów LX), 993  
 Lycos, 429  
 Lynx, 429  
 LZW, 429  
 M, 433  
 M1, 433  
 M2, 433  
 ma, 433  
 MAC, 433  
 MAC address (adres MAC), 23  
 Mac clone (klon komputera Macintosh), 369  
 Mac emulator (emulator Macintosh), 219  
 MAC layer (warstwa MAC), 908  
 Mac OS, 433  
 Mac OS X, 433  
 Mac to midrange, 433  
 MacAPPC, 433  
 MacBench, 433  
 MacDFT, 433  
 Mach, 433  
 machine (podzespół), 613  
 machine address (adres maszynowy), 23  
 machine cycle (cykl maszynowy), 116  
 machine dependent (dedykowane sprzętowo), 131  
 machine independent (niezależny sprzętowo), 518  
 machine instruction (instrukcja maszynowa), 301  
 machine language (język maszynowy), 342  
 machine readable (format rozpoznawalny przez system), 240  
 Macintosh, 434  
 Macintosh clone (klon systemu Macintosh), 369  
 Macintosh Toolbox, 436  
 Macintosh User Group, 436  
 MacIRMA, 436  
 MacLink Plus, 436  
 MacNeal-Schwendler, 436  
 MacPaint, 436  
 macro (makro), 441  
 macro call (wywołanie makra), 967  
 macro cell (makrokomórka), 441  
 macro generator (generator makr), 253  
 macro instruction (makroinstrukcja), 441  
 macro keypad, 436  
 macro language (język makr), 342  
 macro processor (procesor makr), 632  
 macro recorder (rejestrator makra), 682  
 macro virus (wirus-makro), 949  
 Macromedia, 436  
 Macromedia Freehand, 436  
 macroprocessing (makroprzetwarzanie), 441  
 Macster, 436  
 MacTerminal, 436  
 MacWrite, 437  
 MAE, 437  
 Maestro, 437  
 mag, 437

- magazine style columns (styl kolumnowy), 781
- Magellan, 437
- Magic Cap, 437
- Magic Link, 437
- magnetic card (karta magnetyczna), 358
- magnetic coercivity (koercyjność magnetyczna), 377
- magnetic disk (dysk magnetyczny), 193
- magnetic disk & tape (taśma i dysk magnetyczny), 819
- magnetic drum (bęben magnetyczny), 55
- magnetic field (pole magnetyczne), 615
- magnetic ink (atrament magnetyczny), 43
- magnetic oxide (tlenek magnetyczny), 843
- magnetic recording (zapis magnetyczny), 983
- magnetic stripe (magnetyczny pasek), 440
- magnetic tape (taśma magnetyczna), 819
- magnetographic (technologia magnetograficzna), 827
- magneto-optic disk (dysk magneto-optyczny), 193
- magnetoresistive (technologia magnetorezystywna), 827
- magnetron, 440
- Magstar, 440
- Magstar MP, 440
- mail API, 441
- mail bomb (poczta „bomba”), 609
- mail enabled (uproszczony klient poczty), 877
- mail merge (korespondencja seryjna), 402
- mail program (program poczty), 639
- mail protocol (protokół poczty), 648
- mail proxy, 441
- mail reader (klient poczty), 368
- mail server (serwer poczty), 723
- mail system (system poczty), 792
- mail virus (wirus rozprzodczany pocztą elektroniczną), 948
- mailbot, 441
- mailbox (skrzynka pocztowa), 739
- mailer, 441
- mailing list (lista wysyłkowa), 421
- main distribution frame (główny punkt rozdzielczy), 258
- main loop (pętla główna programu), 587
- main processor (główny procesor), 258
- main storage (główny magazyn danych), 258
- mainframe (komputer przemysłowy), 388
- mainframe programmer (programista systemów przemysłowych), 641
- mainframe programmer/analyst (programista-analitik systemów przemysłowych), 641
- mainframe systems analyst (analitik systemów przemysłowych), 30
- maintenance (konserwacja), 397
- maintenance credits, 441
- maintenance service (serwis), 724
- MAJC, 441
- Majordomo, 441
- make, 441
- makefile, 441
- male connector (złącze męskie), 999
- Maltron keyboard (klawiatura Maltron), 365
- malware, 441
- Mammoth tape (taśma Mammoth), 821
- MAN, 441
- man machine interface (interfejs człowiek-komputer), 306
- man page (strona dokumentacji systemowej man), 777
- managed hub (koncentrator zarządzalny), 395
- management console (konsola zarządzania), 397
- Management Information Base, 441
- management information system (system zarządzania informacją), 794
- management science (nauka o zarządzaniu), 505
- management support (wsparcie zarządzania), 957
- management system (system zarządzania), 794
- ManageWise, 441
- Manchester Code, 442
- ManMan, 442
- MANTIS, 442
- mantissa (mantysa), 442
- manufacturing software (oprogramowanie produkcyjne), 553
- map (map), 442
- map accuracy (dokładność mapy), 143
- MAPI, 443
- MAPI method (metoda MAPI), 457
- MAPICS, 443
- MAPPER, 443
- mapping (mapowanie), 443
- MAPS, 444
- Marconi, 444
- marginal test (test marginesowy), 839
- Marimba, 444
- mark (znacznik), 1001
- Mark I, 444
- mark sensing (odczyt znaczników), 536
- mark up (znakowanie), 1004
- market cap (wartość kapitału), 909
- marking engine (element drukujący), 215
- markup language (język znaczników), 345
- Marvel, 445
- MAS, 445
- mask (maska), 445
- mask bit (bit maski), 58
- maskable interrupts (przerwania maskowalne), 659
- masked (zamaskowany), 982
- masked ROM (nieprogramowalna pamięć ROM), 517
- masking software (oprogramowanie maskujące), 553
- massage (era masowego przekazu), 221
- massively parallel (masowe przetwarzanie równoległe), 445
- master (nadrzędny), 498
- master boot record, 446
- master card (karta sterująca), 358
- master clock (zegar nadrzędny), 992
- master console (konsola nadrzędna), 397
- master control program (nadrzędny program sterujący), 498
- master file (plik nadrzędny), 599
- master record (rekord nadrzędny), 683
- master-slave communications (komunikacja nadrzędno-podrzędna), 392
- match print (odbitka próbna), 535
- material dispersion (dyspersja materiału), 199
- math coprocessor (koprocesor matematyczny), 401
- Mathcad, 449
- Mathematica, 449
- mathematical expression (wyrażenie matematyczne), 963
- mathematical function (funkcja matematyczna), 246
- MATLAB, 449
- matrix (macierz), 433
- matrix router (router macierzowy), 691
- MAU, 449
- maximize (maksymalizacja), 441
- Maya, 449

- MB, 450  
 MB/s, 450  
 MBC, 450  
 Mbit, 450  
 Mb/s, 450  
 Mbone, 450  
 Mbps, 450  
 MBR, 450  
 Mbs, 450  
 m-business, 450  
 Mbyte (Mbajt), 450  
 M-byte (M-bajt), 450  
 Mbytes/sec (Mbajtów/s), 450  
 MC68000, 450  
 MCA, 450  
 McAfee, 450  
 MCB, 450  
 MCC, 450  
 MCDDBA, 450  
 MCGA, 450  
 MCI, 450  
 MCI decision, 450  
 McIntosh, 450  
 MCIS, 450  
 McKinley, 451  
 MCM, 451  
 m-commerce, 451  
 MCP, 451  
 MCS, 451  
 MCSD, 451  
 MCSE, 451  
 MCT, 451  
 MCU, 451  
 MD, 452  
 MD DATA, 452  
 MD2, 452  
 MD4, 452  
 MD5, 452  
 MDA, 452  
 MDAC, 452  
 MDBS IV, 452  
 MDC, 452  
 MDDDB, 452  
 MDF, 452  
 MDI, 452  
 MDI port (port MDI), 618  
 MDIS, 452  
 MDI-X port (port MDI-X), 619  
 MDRAM, 452  
 MDU, 452  
 mean time between failure (średni czas pomiędzy awariami), 808  
 mean time to repair (średni czas naprawy), 808  
 meatspace (przestrzeń fizyczna), 660  
 mechanical splice (splot mechaniczny), 762  
 media (nośnik), 522  
 media access method (metoda dostępu do nośnika), 457  
 media bus (magistrala danych), 438  
 media control (sterowanie nośnikiem), 773  
 Media Control Interface, 453  
 media conversion (konwersja nośnika), 400  
 media converter (konwerter nośnika), 401  
 media failure (uszkodzenie nośnika), 886  
 media gateway (bramka nośników), 65  
 media gateway controller (kontroler bramki nośników), 399  
 Media GX, 453  
 media player (odtwarzacz multimedialny), 538  
 media processing (przetwarzanie nośnika), 662  
 media processor (procesor multimedialny), 632  
 Media Vision, 453  
 MediaMap, 453  
 medium frequency (zakres częstotliwości fal średnich), 981  
 MEDLINE, 453  
 meg, 453  
 mega, 453  
 megabit, 453  
 megabyte (megabajt), 453  
 MEGACO, 453  
 megaflops (megaflopy), 453  
 megahertz (megaherc), 453  
 megapel, 453  
 megapixel (megapiksel), 453  
 MEL, 453  
 Melissa virus (wirus Melissa), 948  
 meltdown (całkowita awaria), 74  
 MEM, 453  
 membrane keyboard (klawiatura membranowa), 365  
 Memmaker, 453  
 memo field (pole memo), 615  
 memory (pamięć), 568  
 memory access time (czas dostępu do pamięci), 117  
 memory address space (przestrzeń adresowa pamięci), 660  
 memory bank (bank pamięci), 49  
 memory based (bazujące na pamięci), 50  
 memory cache (pamięć podręczna), 571  
 memory card (karta pamięci), 356  
 memory cell (komórka pamięci), 378  
 memory chip (układ pamięci), 865  
 memory compression (kompresja pamięci), 381  
 memory cycle (cykl pamięci), 116  
 memory cycle time (czas trwania cyklu pamięci), 118  
 memory dump (zrzut pamięci), 1005  
 memory effect (zjawisko pamięci kształtu), 996  
 memory hierarchy (hierarchia pamięci), 275  
 memory interleaving (przeplatanie pamięci), 658  
 memory leak („wyciek” pamięci), 960  
 memory management (zarządzanie pamięcią), 986  
 memory manager (menedżer pamięci), 454  
 memory map (mapa pamięci), 443  
 memory mapped I/O (port we-wy mapowany do pamięci), 620  
 memory module (moduł pamięci), 479  
 memory protection (ochrona pamięci), 534  
 memory sniffing (sprawdzanie pamięci), 763  
 Memory Stick, 453  
 memory types (typy pamięci), 862  
 memory typewriter (maszyna do pisania wyposażona w pamięć), 446  
 Memphis, 454  
 MEMS, 454  
 mentor, 455  
 menu, 455  
 menu bar (pasek menu), 577  
 menu-driven (sterowany za pomocą menu), 774  
 menuing software, 456  
 MEO, 456  
 MERANT, 456  
 Merced, 456  
 merchant account (konto handlowe), 398  
 merchant server (serwer handlowy), 722  
 Mercury chipset (chipset Mercury), 88  
 merge (scalanie), 710  
 merge purge (scalanie i usuwanie), 710

- mesa (tworzenie wysepki), 861  
 mesh (krata), 404  
 mesh network (sieć o topologii „każdy z każdym”), 730  
 message (wiadomość), 916  
 message based (system oparty na komunikatach), 790  
 message broker, 456  
 message digest (skrót wiadomości), 738  
 message digest (streszczenie wiadomości), 777  
 message handling (przetwarzanie wiadomości), 663  
 Message Handling Service, 456  
 message handling system (system przetwarzania wiadomości), 792  
 message header (nagłówek wiadomości), 498  
 message queue (kolejka wiadomości), 377  
 message sequence chart, 456  
 message switch (przełącznik wiadomości), 657  
 message thread (wątek na grupie dyskusyjnej), 910  
 message transfer agent, 456  
 MessagePad, 456  
 messaging (kolejkowanie), 377  
 messaging API (interfejs kolejkowania API), 306  
 messaging gateway (bramka komunikacji), 65  
 messaging middleware (systemy kolejkowania warstwy pośredniej), 797  
 messaging protocol (protokół kolejkowania), 647  
 messaging switch (przełącznik kolejkowania), 655  
 messaging system (system kolejkowania), 789  
 meta, 456  
 meta ad (metareklama), 457  
 meta refresh, 456  
 meta tag (metaznacznik), 457  
 MetaCrawler, 456  
 metadata (metadane), 456  
 Metadata Coalition, 456  
 MetaDirectory, 456  
 metafile (metaplik), 457  
 Metaframe, 456  
 metal oxide semiconductor ( tranzystor polowy MOS), 849  
 metal oxide varistor (układ MOV.), 865  
 metalanguage (metajęzyk), 457  
 metalization layer (warstwa metalizacyjna), 908  
 metamail (Metamail), 457  
 metamerism (metameria), 457  
 metaphor (metafora), 456  
 metasearch engine (metawyszukiwarka), 457  
 metasearch sites (strony wyszukiwujące), 778  
 metasite (metastrona internetowa), 457  
 MetaStream, 457  
 Metcalfe’s law (Prawo Metcalfe’a), 628  
 meter (metr), 458  
 method (metoda), 457  
 methodology (metodologia), 458  
 Methods, 457  
 metric (metryczny), 458  
 metric system (system metryczny), 790  
 Metropolitan Area Ethernet, 458  
 Metropolitan Area Exchange, 458  
 metropolitan area network, 458  
 mezzanine card (karta pośrednia), 357  
 MFC, 458  
 MF-COBOL, 458  
 mFCP, 458  
 MFD, 458  
 Mflops (Mflop), 458  
 MFM, 458  
 MFP, 458  
 MGA, 458  
 MGCP, 458  
 MGP, 458  
 MHS, 459  
 MHz, 459  
 MIB, 459  
 MIC, 459  
 MIC connector (złącze MIC), 998  
 mickey, 459  
 MICR, 459  
 micro (mikro), 466  
 Micro ATX, 460  
 Micro Channel, 460  
 Micro Focus, 460  
 micro machine (mikromaszyna), 467  
 micro machining (mikroprodukcja), 468  
 micro manager (mikromenedżer), 467  
 Micro PDP-11, 460  
 micro to mainframe, 460  
 MicroBGA, 460  
 microbrowser (mikroprzeglądarka), 468  
 microchip (mikrochip), 466  
 microchip art, 460  
 microchip module (moduł mikrochipu), 479  
 microcircuit (mikroukład), 469  
 microcode (mikrokod), 467  
 Microcom Protocol, 460  
 microcommerce (mikrohandel), 466  
 microcomputer (mikrokomputer), 467  
 Microcomputer Industry Association, 460  
 Microcomputer Managers Association, 460  
 microcontroller (mikrokontroler), 467  
 microdisplay (mikrowyświetlacz), 469  
 Microdrive, 460  
 microelectromechanical systems (systemy mikroelektromechaniczne), 797  
 microelectronic (mikroelektronika), 466  
 microfiche (mikrokarta), 467  
 Microfilm (mikrofilm), 466  
 microfloppy, 460  
 microform (mikroforma), 466  
 Micrografx, 461  
 Micrografx Designer, 461  
 Micrografx Graphics Suite, 461  
 micrographics (mikrografika), 466  
 microimage (mikroobraz), 467  
 microinstruction (mikroinstrukcja), 466  
 microjacket (mikroosłona), 468  
 microJava, 461  
 microkernel (mikrojądro), 466  
 microlithography (mikrolitografia), 467  
 micromainframe (miniaturowy komputer przemysłowy), 470  
 micromechanics (mikromechanika), 467  
 micrometer (mikrometr), 467  
 micromini (mikromini), 467  
 micron (mikron), 467  
 micropayment (mikropłatność), 468  
 Micropolis, 461  
 micropower (mikromoc), 467  
 microprocessor (mikroprocesor), 468  
 microprocessor based (oparty na mikroprocesorze), 545  
 microprogram (mikroprogram), 468  
 microprogramming (mikropogramowanie), 468  
 micropublishing (mikropublikacja), 468  
 microrepublishing (mikropublikacja wtórna), 468  
 microsecond (mikrosekunda), 469

- microsegmentation (mikrosegmentacja), 468
- Microsoft, 461
- Microsoft .NET, 462
- Microsoft Access, 462
- Microsoft and IBM (Microsoft i IBM), 462
- Microsoft BackOffice, 462
- Microsoft Bob, 462
- Microsoft C, 462
- Microsoft certification (programy certyfikacyjne firmy Microsoft), 644
- Microsoft Certified Professional, 462
- Microsoft Cluster Server, 462
- Microsoft Consulting Services, 462
- Microsoft DLC, 462
- Microsoft Exchange, 462
- Microsoft Internet Explorer, 462
- Microsoft Internet Information Server, 463
- Microsoft Mail, 463
- Microsoft Management Console, 463
- Microsoft Message Queue Server, 463
- Microsoft Net, 463
- Microsoft Network, 463
- Microsoft Office, 463
- Microsoft Plus!, 463
- Microsoft SQL Server, 463
- Microsoft SQL Server OLAP Services, 463
- Microsoft TechNet, 463
- Microsoft Transaction Server, 463
- Microsoft Virtual Machine, 464
- Microsoft Wallet, 464
- Microsoft Windows, 464
- Microsoft Windows network (Sieć Microsoft Windows), 730
- Microsoft Word (Word), 953
- Microsoft Works, 464
- Microsoft.NET, 464
- Microsoftie, 464
- microspacing (mikropozycjonowanie), 468
- MicroStation, 464
- MicroVAX, 464
- microwave (mikrofała), 466
- Microwindows, 464
- MID file (Plik MID), 599
- middle tier (warstwa pośrednia), 908
- middleware (systemy warstwy pośredniej), 799
- MIDI, 464
- MIDI file (Plik MIDI), 599
- MIDI Mapper, 464
- MIDI messages (komunikaty MIDI), 392
- MIDI patch (głos MIDI), 257
- MIDI sequencer (Sekwenser MIDI), 718
- MIDI sound module (moduł dźwiękowy MIDI), 479
- MIDI voices (głosy MIDI), 257
- midcomputer (midkomputer), 465
- midlet, 465
- MIDP, 465
- midpoint load (środkowy punkt startowy), 808
- midrange computer (komputer średniej klasy), 391
- midrange programmer (programista komputerów średniej klasy), 640
- MIF, 465
- migration (migracja), 466
- migration path (ścieżka migracji), 807
- mil, 469
- MIL STD, 469
- mill, 469
- Millenium Bug (pluskwa milenijna), 603
- millennium (milenium), 469
- Millennium project (Projekt Millennium), 645
- Miller Freeman, 469
- milli (mili), 469
- milliamp (miliamper), 469
- Millicent, 469
- millimeter (milimetr), 469
- million (milion), 469
- millisecond (milisekunda), 469
- MIMD, 469
- MIME, 469
- MIME type (typ MIME), 861
- Mind-it, 469
- mini, 470
- mini CD, 470
- mini CD-ROM, 470
- mini notebook, 470
- Mini PCI, 470
- Miniature Card, 470
- minicartridge (minikasety), 470
- minicomputer (minikomputer), 470
- MiniDisc, 470
- MiniDV, 470
- minifloppy, 470
- minimize (minimalizacja), 471
- mini-phone connector (miniaturowe złącze słuchawkowe), 470
- mini-supercomputer (minisuperkomputer), 471
- Minitel, 471
- MINIX, 471
- minor key (klucz dodatkowy), 370
- minus sign (znak minus), 1002
- MIO, 471
- MIP mapping (mapowanie MIP), 443
- MIPS, 471
- MIPS Computer, 471
- mIRC, 471
- Mirror III, 471
- mirror site, 471
- mirrored, 471
- mirroring, 471
- Mirrors, 471
- MIS, 472
- MIS director (dyrektor ds. informatyki), 192
- missing links (nieaktualne odnośniki), 515
- mission critical, 472
- mitso, 472
- Mixed Mode CD, 472
- Mixed Mode CD-ROM, 472
- mixed object (obiekt złożony), 530
- mixed reality (rzeczywistość mieszana), 706
- mixed signal (sygnał mieszany), 785
- M-JPEG, 472
- MKS, 472
- MKS system (system MKS), 790
- ML, 472
- MLP, 472
- MLPF, 472
- MM, 472
- MMA, 472
- MMC, 472
- MMCA, 472
- MMCD, 472
- MMDS, 472
- MME, 472
- MMI, 472
- MMU, 472
- MMVF, 472
- MMX, 472
- mnemonic (mnemonik), 473
- MNP, 473
- MO, 473

- MO:DCA, 473  
 MO7, 473  
 mobile (urządzenie mobilne), 881  
 mobile agent (mobilny agent), 473  
 mobile computing (przetwarzanie mobilne), 662  
 mobile data (dane mobilne), 124  
 mobile data user (użytkownik mobilny), 888  
 Mobile Daughter Card, 473  
 mobile Internet (mobilny internet), 473  
 Mobile IP, 473  
 mobile positioning (lokalizacja obiektu mobilnego), 425  
 mobile processor (procesor mobilny), 632  
 mobile satellite (satelita mobilny), 710  
 mobile wireless (bezprowadowa transmisja mobilna), 54  
 Mobitex, 473  
 mobo, 473  
 mod, 474  
 modal, 474  
 modal bandwidth (przepustowość modalna), 659  
 modal dispersion (dyspersja modalna), 199  
 mode (tryb, mod), 857  
 model, 474  
 model-based expert system (system ekspertowy oparty na modelach), 789  
 modeling (modelowanie), 475  
 modem, 476  
 modem bonding (łączenie modemów), 432  
 modem eliminator (eliminatory modemu), 215  
 modem lights (kontrolki stanu), 399  
 modem PC Card (karta modemowa PC Card), 355  
 modem pool (pula modemów), 666  
 modem router, 478  
 modem server (serwer modemowy), 722  
 modem status signals (oznaczenia statusu modemu), 563  
 modem teaming (grupowanie modemów), 268  
 moderated newsgroup (monitorowana grupa dyskusyjna), 481  
 modify structure, 478  
 Modula-2, 478  
 Modula-3, 478  
 modular chassis (obudowa modułowa), 532  
 modular hub (koncentrator modułowy), 394  
 modular programming (programowanie modułowe), 643  
 Modular Windows, 479  
 modularity (modułowość), 480  
 modulate (modulowanie), 479  
 module (moduł), 479  
 modulo, 479  
 MOF, 480  
 moire (mora), 483  
 MOLAP, 480  
 molecular beam epitaxy (epitaksja wiązki molekularnej), 220  
 molecular memory (pamięć cząsteczkowa), 570  
 MOM, 480  
 monadic (pojedynczy), 613  
 Monarch, 480  
 Monday Morning Webmaster, 480  
 money (elektroniczne pieniądze), 214  
 moniker (indywidualizator), 299  
 Monitor (monitor), 480  
 monitor calibrator (kalibrator monitora), 350  
 monitor profile (profil monitora), 635  
 monitor size (wielkość monitora), 919  
 mono, 481  
 monochrome (monochromatyczny), 481  
 monolithic integrated circuit (monolityczny układ scalony), 482  
 monophonic (monofoniczny), 482  
 monospaced font (czcionka o stałej szerokości), 118  
 Monte Carlo method (metoda Monte Carlo), 457  
 Monterey, 482  
 MOO, 482  
 Moore's law (prawo Moore'a), 628  
 mopier, 482  
 MOPS, 482  
 mopy, 482  
 MORE II, 483  
 morphing (morfing), 483  
 Morris worm („robak” Morrissa), 688  
 Morse code (alfabet Morse'a), 27  
 Mortice Kern, 483  
 MOS, 483  
 Mosaic, 483  
 MoSCoW list (lista MoSCoW), 421  
 MOSFET, 483  
 Mosaic, 483  
 MOSPF, 484  
 most significant digit (najbardziej znacząca cyfra), 499  
 MOT, 484  
 mother glass (szklana płyta „matka”), 803  
 motherboard (płyta główna), 604  
 Motif, 484  
 motion capture (rejestracja ruchu), 682  
 Motion JPEG, 485  
 motion path (ścieżka ruchu), 807  
 motion video (sekwencja wideo), 718  
 Motorola, 485  
 mount (montowanie), 482  
 mouse (mysz), 494  
 mouse emulator (emulator myszy), 219  
 mouse miles („przebieg” myszy), 650  
 mouse pad (podkładka pod mysz), 609  
 mouse port (port myszy), 619  
 mouse trails (śląd kursora), 808  
 mouseover, 486  
 MOV, 486  
 MOV surge suppression (eliminatory skoków napięcia MOV), 215  
 moved to Atlanta, 486  
 moves-adds-changes (przesuwa-dodaje-zmienia), 661  
 movie file (sekwencja wideo), 718  
 Mozilla, 486  
 MP, 486  
 MP3, 486  
 MP3 file sharing (współużytkowanie plików MP3), 958  
 MP3 player (odtwarzacz plików MP3), 538  
 Mpact chip (układ Mpact), 865  
 MPC, 486  
 MPC601, 487  
 MPE/iX, 487  
 MPEG, 487  
 MPEG Audio Layer 3, 487  
 MPEG decoder (dekoder MPEG), 132  
 MPG, 487  
 MPK, 487  
 MPLambdaS, 487  
 MPLS, 487  
 MPOA, 487  
 MPOFR, 487  
 MPP, 487  
 MPPC, 488  
 MPPE, 488

- MPPP, 488  
MPR, 488  
MPR II, 488  
MPS, 488  
MPU, 488  
MPU-401, 488  
MQ, 488  
MQFP, 488  
MQSeries, 488  
MQSeries Integrator, 488  
MR, 488  
M-R, 488  
MRAM, 488  
MRCI, 488  
MRP, 489  
MRP II, 489  
ms, 489  
MS Access, 489  
MS Mail, 489  
MS SQL, 489  
MS SQL Server, 489  
MS Virtual Machine, 489  
MS Word, 489  
MSA, 489  
MSa/s, 489  
MSAA, 489  
MSAP, 489  
MSAudio, 489  
MSC, 489  
MSCDEX, 489  
MSCS, 489  
MSDN, 490  
MS-DOS, 490  
MSDOS.SYS, 490  
MSI, 490  
MSIE, 490  
MSMQ, 490  
MSN, 490  
MS-Net, 490  
MSO, 490  
MSP, 490  
mSQL, 490  
mSQL-JDBC, 490  
MSVBM50.DLL, 490  
MSVBM60.DLL, 490  
MSVBVMxx.DLL, 490  
MS-Windows, 490  
MS-Works, 490  
MSXML, 490  
MTA, 490  
MTBF, 490  
MTBSO, 490  
MTF, 490  
MTOPTS, 491  
MT-RJ connector (złącze MT-RJ), 998  
MTS, 491  
MTSO, 491  
MTTR, 491  
MTU, 491  
MUA, 491  
MUCK, 491  
MUD, 491  
MUG, 491  
mu-Law, 491  
multi user (wieloużytkownikowy), 920  
Multibank DRAM, 491  
MULTIBUS, 491  
multicast (rozsyłanie grupowe), 695  
multicast backbone (sieć szkieletowa oparta na rozsyłaniu grupowym), 731  
multicast routing protocol (protokół routowania wykorzystujący rozsyłanie grupowe), 648  
multichip module, 491  
multicomputer (multikomputer), 491  
multi-config (konfiguracja złożona), 396  
MULTICS, 491  
multidimensional database (wielowymiarowa baza danych), 920  
multidimensional query (wielowymiarowe zapytanie), 920  
multidimensional views (widoki wielowymiarowe), 918  
multidrop line, 491  
MultiFinder, 491  
multifrequency monitor (monitor wieloczęstotliwościowy), 481  
multifunction drive (urządzenie wielofunkcyjne), 882  
multifunction printer (drukarka wielofunkcyjna), 181  
multihandset cordless (bezprzewodowy telefon wielosłuchawkowy), 54  
multihomed, 491  
multi-homed, 491  
multilaunch (wielokrotne wywołanie), 919  
multilayer optical disk (wielowarstwowy dysk optyczny), 920  
multilayer switch (przełącznik wielowarstwowy), 657  
multilevel optical disk (wielopoziomy dysk optyczny), 919  
multiline (multilinia), 491  
Multilink PPP, 491  
multilocation extension dialing, 491  
multimastering (multimastering), 492  
MultiMate, 492  
multimedia, 492  
MultiMedia Card, 492  
multimedia conferencing (konferencja multimedialna), 395  
Multimedia Extensions, 492  
multimedia monitor (monitor multimedialny), 481  
multimedia PC (multimedialny komputer PC), 492  
multimedia upgrade kit (multimedialny zestaw aktualizacyjny), 492  
MultiMediaCard, 492  
multimode fiber (światłowod wielomodowy), 809  
multipath (odbior wielodrożny), 535  
MultiPlan, 492  
Multiple Document Interface, 492  
multiple inheritance (dziedziczenie wielokrotne), 200  
Multiple Master, 492  
multiple platforms (oprogramowanie wieloplatformowe), 555  
multiple zone recording (metoda zapisu danych z prędkością strefową), 458  
multiplexing (mupleksowanie), 493  
multiplexor (muplekser), 492  
multiplexor channel (kanał mupleksera), 352  
multiplier lock (blokada mnożnika), 61  
multiplier-accumulator (koprocessor mnożąco-przechowujący), 401  
multipoint (system wielopunktowy), 793  
multipoint conferencing (konferencja wielopunktowa), 395  
multipoint control unit, 493  
multipoint line (łącze wielopunktowe), 432  
multiport bridge (most wieloportowy), 484  
multiport repeater (repeater wieloportowy), 684  
multiport serial card (wieloportowa karta szeregową), 919  
multiported memory (pamięć wieloportowa), 573  
Multiprise, 493  
multiprocessing (wieloprzetwarzanie), 919  
multiprocessor (system wieloprocessorowy), 793

- multiprogramming (wieloprogramowość), 919  
 multiprotocol router (router wieloprotokółowy), 691  
 multipurpose cadastre system (uniwersalny system katastralny), 876  
 MultiRead CD-ROM, 493  
 MultiRead drive (napęd MultiRead), 501  
 multi-read drive (napęd obsługujący wiele formatów), 501  
 multiscanning, 493  
 multiservice switch (przełącznik wielosługowy), 657  
 multisession (multisesja), 493  
 multisession drive (napęd obsługujący multisesje), 501  
 Multistation Access Unit, 493  
 Multisync monitor (monitor MultiSync), 481  
 multi-tapping, 493  
 multitasking (wielozadaniowość), 920  
 multitenant (budynek wielolokalowy), 68  
 multithreading (wielowątkowość), 920  
 multi-timbral (polifonia), 617  
 multiuser (system wielodostępny), 793  
 Multiuser DOS, 493  
 multiuser NT, 493  
 multivariate (wiele zmiennych), 919  
 MultiWin, 493  
 MUMPS, 493  
 MUSE, 493  
 MUSH, 493  
 music CD, 493  
 music titles (baza tytułów piosenek), 50  
 Musicam, 493  
 Mustang, 493  
 muteks, 493  
 mutter machine, 493  
 MUX, 493  
 MVGA, 493  
 MVIP, 494  
 MVP, 494  
 MVS, 494  
 MVS/ESA, 494  
 MVS/XA, 494  
 My Computer (Mój komputer), 486  
 My Network Places (Moje miejsca sieciowe), 480  
 MYOB, 494  
 MySQL, 494  
 N-8-1, 497  
 NA4NT, 497  
 NACCB, 497  
 Nacchio's law (Prawo Nacchio), 629  
 NACOMEX, 497  
 NADN, 497  
 NAEC, 498  
 nag screen, 498  
 nagware, 498  
 nailed up, 498  
 NAK, 499  
 name mangling (konwersja nazw), 400  
 name resolution (tłumaczenie nazw), 844  
 name server (serwer nazw), 722  
 Named Pipes, 499  
 names (usługa nazewnicza), 884  
 namespace (przestrzeń nazw), 660  
 naming fiascos (niefortunne nazewnictwo), 516  
 N-AMPS, 499  
 NAND, 499  
 nanny software, 499  
 nano, 499  
 nanojet, 499  
 nanometer (nanometr), 499  
 nanosecond (nanosekunda), 499  
 nanotechnology (nanotechnologia), 499  
 nanotubes (nanorurki), 499  
 NAP, 499  
 NAPLPS, 502  
 Napster, 502  
 narrowband (wąskie pasmo), 910  
 narrowcast, 502  
 NAS, 503  
 NAT, 504  
 National Association of Systems Integrators, 504  
 National Center for Supercomputer Applications, 504  
 National Computer Exchange, 504  
 National Computer Graphics Association, 504  
 National Computer Security Association, 504  
 National Computer Security Center, 504  
 National Cristina Foundation, 504  
 National Information Infrastructure, 504  
 National Institute of Standards & Technology, 504  
 National Semiconductor, 504  
 National Software Testing Lab, 504  
 National TV Standards Committee, 504  
 native capacity (pojemność standardowa), 613  
 native file (plik standardowy), 600  
 native format (własny format pliku), 240  
 native language (kod maszynowy), 372  
 native mode (tryb macierzysty), 856  
 Native Signal Processing, 504  
 natively (w trybie własnym), 905  
 NATURAL, 504  
 natural language (język naturalny), 343  
 natural language query (zapytanie w języku naturalnym), 984  
 natural language recognition (rozpoznawanie języka naturalnego), 694  
 NAU, 504  
 nav, 505  
 navigable database (baza danych z możliwością nawigacji), 50  
 navigate (surfowanie), 784  
 navigation bar (pasek nawigacji), 577  
 navigation key (klawisz nawigacji), 367  
 navigation system (system nawigacji), 790  
 Navigator, 505  
 Naviken, 505  
 NB card (karta NB), 356  
 NBS, 506  
 NC machine (urządzenie NC), 881  
 NC1, 506  
 NCA, 506  
 NCB, 506  
 NCF, 506  
 NCF file (plik NCF), 600  
 NCGA, 506  
 NCI, 506  
 NCITS, 506  
 NCOS, 506  
 NCP, 506  
 NCR, 506  
 NCR paper (papier NCR), 574  
 NCRP, 507  
 NCSA, 507  
 NCSC, 507  
 NCSI, 507  
 NCTP, 507  
 NDA, 507  
 n-dimensional (n-wymiarowy), 527  
 NDIS, 508  
 NDMP, 508  
 NDPS, 508  
 nDRAM, 508



- NDS, 508  
 NE, 508  
 NE1000, 508  
 NE2000, 508  
 near field optics, 508  
 near letter quality, 508  
 near online (dostępne prawie cały czas), 171  
 nearest neighbor, 508  
 nearline, 508  
 NEAT chipset (chipset NEAT), 88  
 neat stuff, 508  
 NEBS compliant (zgodne z NEBS), 994  
 NEC, 508  
 NECT, 508  
 negative logic (logika ujemna), 424  
 nematic (nematyk), 508  
 nemonic (nemonik), 508  
 neo-Luddism (neoluddyzm), 508  
 neo-Luddite (neoluddysta), 508  
 NEON e-Biz Integrator, 508  
 NeoPlanet, 509  
 neper, 509  
 Neptune chipset (chipset Neptune), 88  
 nerd, 509  
 nerd bird, 509  
 nerd rustler, 509  
 nerdspeak, 509  
 NEST, 509  
 nested folder (katalog zagnieżdżony), 360  
 nesting (zagnieżdżanie), 981  
 NET Act, 509  
 Net appliance, 509  
 Net PC, 509  
 Net phone, 509  
 Net TV, 509  
 Net2phone, 509  
 NetApp Filer, 509  
 NetBeans, 509  
 NetBench, 509  
 NetBEUI, 509  
 NetBEUI network (sieć NetBEUI), 730  
 NetBIOS, 509  
 netbooeey (netbui), 510  
 NetBurst, 510  
 NetBus, 510  
 NetCache, 510  
 NetCam, 510  
 netcast, 510  
 Netcaster, 510  
 Netcenter, 510  
 NetCool, 510  
 Netdocs, 510  
 NetDynamics, 510  
 netfilter (filtr sieci), 236  
 Netfinity, 510  
 Nethead, 511  
 netid (identyfikator sieciowy), 292  
 netiquette (netykieta), 514  
 Netizen (internauta), 308  
 Netlib, 511  
 netlist, 511  
 netmask (maska sieci), 445  
 NetMeeting, 511  
 NetNews, 511  
 NetObjects Fusion, 511  
 netopath, 511  
 NetPC, 511  
 Netra, 511  
 Net-savvy, 511  
 Netscape, 511  
 Netscape Application Builder, 511  
 Netscape Application Server, 511  
 Netscape Collabra, 511  
 Netscape color palette (paleta kolorów programu Netscape), 567  
 Netscape Communicator, 511  
 Netscape Composer, 512  
 Netscape Conference, 512  
 Netscape Constellation, 512  
 Netscape Enterprise Server, 512  
 Netscape Extension Builder, 512  
 Netscape LiveWire, 512  
 Netscape Messenger, 512  
 Netscape Navigator, 512  
 Netscape Netcaster, 512  
 Netscape palette (paleta programu Netscape), 568  
 Netscape plug-in („wtyczka” programu Netscape), 960  
 NetShow, 512  
 netsourcing, 512  
 netspeak, 512  
 netsplit, 512  
 NetView, 512  
 netViz, 512  
 NetVue, 512  
 netwar (cybernetyczna wojna), 110  
 NetWare, 512  
 NetWare 5, 513  
 NetWare 6, 513  
 NetWare certification (certyfikat NetWare), 86  
 NetWare client (klient NetWare), 368  
 NetWare Core Protocol, 513  
 NetWare Directory Services, 513  
 NetWare ELS, 513  
 NetWare for Small Business, 513  
 NetWare Global Messaging, 513  
 NetWare Lite, 513  
 NetWare Loadable Module, 513  
 NetWare Management System, 513  
 NetWare NFS, 513  
 NetWare peer-to-peer network, 513  
 NetWare shell (powłoka NetWare), 625  
 NetWare SMP, 513  
 NetWare Users International, 514  
 NetWire, 514  
 network (sieć), 729  
 network access server (sieciowy serwer dostępowy), 729  
 network access unit (sieciowe urządzenie dostępowe), 729  
 network accounting (księgowanie sieci), 407  
 network adapter, network card, network interface card (karta sieciowa), 357  
 network address translation (translacja adresów sieciowych), 848  
 network administrator (administrator sieci), 21  
 network appliance (urządzenie), 882  
 network architecture (architektura sieci), 37  
 Network Associates, 514  
 network cloud („chmurka” sieciowa), 88  
 network computer (komputer sieciowy), 390  
 Network Computer Rererence Profile, 514  
 network control block (sieciowy blok kontrolny), 729  
 network control center (centrum nadzoru sieci), 86  
 network control program (program nadzorujący sieć), 639  
 network database (sieciowa baza danych), 728  
 network drive (dysk sieciowy), 195  
 network driver (sterownik sieciowy), 775  
 network driver interface (interfejs sterownika sieci), 306  
 Network Driver Interface Specification, 514

- network effect (efekt sieciowy), 208  
network engineer (inżynier sieci), 316  
network externality (rozszerzalność sieci), 696  
Network File System, 514  
Network in a Box, 514  
Network Information Service, 514  
network layer (warstwa sieciowa), 908  
network management (zarządzanie siecią), 987  
network management console (konsola zarządzająca siecią), 397  
network meltdown (przeciążenie sieci), 651  
network modem (modem sieciowy), 478  
Network Neighborhood (Otoczenie sieciowe), 561  
Network OLE, 514  
network operating system (sieciowy system operacyjny), 729  
network operations center (sieciowe centrum operacyjne), 729  
network operator (operator sieci), 548  
network printer (drukarka sieciowa), 178  
network processor (procesor sieciowy), 632  
network protocol (protokół sieciowy), 648  
network ready (oprogramowanie sieciowe), 554  
network resource planning (planowanie zasobów sieciowych), 595  
network security (zabezpieczenia sieci), 980  
network segment (segment sieci), 717  
network server (serwer sieciowy), 723  
network switch (przełącznik sieciowy), 656  
network time protocol (sieciowy protokół czasu), 729  
network transparency („przezroczystość” sieci), 665  
network vulnerability probe (próba wykrycia słabych punktów sieci), 649  
network-attached storage, 514  
NetWorker, 514  
networking (tworzenie sieci), 860  
Neugents, 514  
neural network (sieć neuronowa), 730  
New Era, 514  
New Internet Computer, 514  
new media (nowe formy przekazu), 523  
new public network (nowa sieć publiczna), 523  
newbie, 514  
newline (nowy wiersz), 523  
NeWS, 514  
news and weather (wiadomości i pogoda), 916  
news server (serwer grup dyskusyjnych), 722  
newsfeed (wiadomości grupy dyskusyjnej), 916  
newsgroup (grupa dyskusyjna), 267  
newsreader (przeglądarka grup dyskusyjnych), 652  
Newton, 514  
NewWave, 514  
NexGen, 514  
NeXT, 514  
next generation Internet (internet następnej generacji), 310  
Nextel, 514  
NextStep, 514  
NFR, 515  
NFS, 515  
NFuse, 515  
NGI, 515  
NGIO, 515  
NGM, 515  
NGWS, 515  
NHRP, 515  
NI, 515  
nibble mode memory (pamięć półbajtowa), 572  
NIC, 515  
NICAD, 515  
NICC, 515  
NiCd, 515  
nickel cadmium (bateria niklowo-kadmowa), 50  
nickel hybryde (hybryda niklowa), 283  
nickel metal hybryde (hybryda niklowa-metalowa), 283  
nickname (przydomek), 665  
Nifty Serve, 519  
NIH, 519  
NII, 519  
Nile, 519  
NIP, 519  
NIS, 519  
NIST, 519  
nit, 519  
Nixdorf, 519  
nixie, 519  
NJE, 519  
N-key rollover, 519  
NLB, 519  
NLI, 519  
NLM, 519  
NLQ, 519  
NLSP, 520  
NLX motherboard (płyta główna NLX), 605  
nm, 520  
NMI, 520  
NMOS, 520  
NMS, 520  
NMT, 520  
nn, 520  
NNI, 520  
NNTP, 520  
NNTP client (klient NNTP), 368  
no parity (brak parzystości), 65  
no wait state memory (pamięć nie wymagająca cyklu oczekiwania), 571  
NOC, 520  
NOCTL, 520  
nodal (węzłowe), 915  
nodal processing delay (opóźnienie przetwarzającego węzła), 550  
node (węzeł), 915  
node address (adres węzła), 23  
noise (szum), 804  
NOMAD, 520  
NOMDA, 520  
NOME, 520  
non trivial (nietrywialne), 517  
non-blocking, 520  
non-breaking space (znak „twardej” spacji), 1003  
non-cacheable content (zawartość niebuforowana), 990  
non-desktop device (urządzenie przenośne), 881  
non-document mode (tryb tekstowy), 856  
non-impact printer (drukarka bezuderzeniowa), 176  
non-interlaced (bez przeplotu), 53  
nonlinear (nieliniowy), 517  
nonlinear editing (edycja nieliniowa), 205  
nonlinear video editing (nieliniowy montaż wideo), 517  
nonmaskable interrupt (przerwanie niemaskowalne), 659  
non-modal (beztrybowy), 55

- non-numeric programming (programowanie nienumeryczne), 643
- non-parity memory (pamięć bez parzystości), 569
- non-parity RAM (pamięć RAM bez parzystości), 572
- non-preemptive multitasking (wielozadaniowość bez wyłączenia), 920
- non-procedural language (język nieproceduralny), 343
- non-repudiation (bez odmowy), 53
- non-return-to-zero, 520
- non-routable protocol (protokół nieroutowalny), 648
- NonStop, 520
- Non-system disk error or disk error (Brak dysku systemowego lub błąd dysku), 64
- non-volatile memory (pamięć nieulotna), 571
- no-op, 520
- NOP, 520
- NOR, 520
- normal wear (codzienna eksploatacja), 95
- normalization (normalizacja), 520
- Normandy, 520
- Nortel Networks, 520
- Northbridge, 521
- Northgate, 521
- Norton Desktop for Windows, 521
- Norton Navigator, 521
- Norton SI, 521
- Norton Utilities, 521
- NOS, 521
- NOS/VE, 521
- NOT, 522
- Not ready error reading drive x (Brak możliwości odczytu dyskietki w stacji x), 65
- Not ready writing device PRN (Urządzenie PRN nie jest gotowe do zapisu), 881
- Nota Bene, 522
- notation (notacja), 522
- not-com, 523
- Notepad (Notatnik), 523
- Notes, 523
- Notes ViP, 523
- notwork, 523
- Nova, 523
- NovaNET, 523
- Novell, 523
- Novell Directory Services, 523
- Novell DOS, 523
- Novell network (sieć Novell), 730
- Novonyx, 523
- NOW project (projekt NOW), 645
- NP, 524
- NPA, 524
- NPA/Nxx, 524
- NPN, 524
- nroff (Nroff), 524
- NRP, 524
- nrt-VBR, 524
- NRZ, 524
- NRZI, 524
- ns, 524
- NSAPI, 524
- NSBD, 524
- NSFnet, 524
- NSM, 524
- NSP, 524
- NSS, 525
- NSTL, 525
- NT, 525
- NT 4, 525
- NT Cluster Server, 525
- NT File System, 525
- NT multiuser, 525
- NTI, 525
- NT-1, 525
- NT4, 525
- NTAS, 525
- NTFS, 525
- NTFSDOS, 525
- n-tier (n-warstwowy), 527
- NTP, 525
- NTSC, 525
- NTSC port (port NTSC), 619
- NTT DoCoMo, 525
- NTTP, 525
- NTVDM, 525
- NuBus, 525
- NUI, 525
- nuke, 525
- NUL, 525
- null, 526
- null modem cable (kabel modemu zerowego), 350
- null pointer (wskaźnik zerowy), 957
- null string (łańcuch pusty), 431
- null value (wartość null), 909
- Num Lock, 526
- NUMA, 526
- NUMA-Q, 526
- Number 9, 526
- number cruncher, 526
- number cruncher (młyn), 472
- number crunching, 526
- number crunching (przemiał liczb), 658
- Number Nine, 526
- number sign (znak #), 1002
- numbers (liczby), 418
- numeric data (dane liczbowe), 124
- numeric field (pole numeryczne), 615
- numeric keypad (klawiatura numeryczna), 365
- numerical aperture (wartość apertury), 909
- numerical control (urządzenia sterowane numerycznie), 879
- NUON, 526
- NURB, 526
- NutCRACKER, 527
- Nutella, 527
- NVRAM, 527
- NWAdmin, 527
- NWLink, 527
- Nx586, 527
- Nx686, 527
- NxN switch (przełącznik NxN), 655
- Nyquist law (prawo Nyquista), 629
- Nyquist rate (częstotliwość Nyquista), 119
- NZ, 527
- OA, 529
- OAI, 529
- OASIS, 529
- OAW, 529
- object (obiekt), 530
- object browser (przeglądarka obiektów), 652
- object bus (szyna obiektowa), 805
- object code (kod obiektowy), 372
- object computer (komputer obiektowy), 386
- Object Database Management Group, 531
- object language (język obiektowy), 343
- Object Linking and Embedding (łączenie i osadzanie obiektów), 432
- Object Management Architecture, 531
- Object Management Group, 531
- object model (model obiektowy), 474
- object module (moduł obiektowy), 479

- Object Packager (Pakowarka obiektów), 567
- object program (program obiektowy), 639
- Object Request Broker, 531
- object signing (podpisywanie obiektów), 611
- object technology (technologia obiektowa), 827
- object technology references (technologie obiektowe — informacje), 828
- object-based (obiektowy), 530
- Objective-C, 531
- object-oriented database (obiekтовая baza danych), 530
- object-oriented DBMS (obiektowy system SZBD), 530
- object-oriented graphics (grafika obiektowa), 265
- object-oriented interface (interfejs obiektowy), 306
- object-oriented operating system (obiektowy system operacyjny), 530
- object-oriented programming (programowanie obiektowe), 643
- ObjectPro, 531
- object-relational database (obiekto-relacyjna baza danych), 530
- object-relational DBMS (obiekto-relacyjny SZBD), 530
- objects (obiekty), 531
- ObjectStudio, 531
- ObjectView, 531
- ObjectVision, 531
- ObjectWindows, 531
- ObjectWorks, 531
- OC, 533
- OC1, 533
- OC-1, 533
- OC12, 533
- OC-12, 533
- OC192, 533
- OC-192, 533
- OC3, 533
- OC-3, 533
- OC48, 533
- OC-48, 533
- occam, 533
- OCE, 534
- OCF, 534
- Ockamy, 534
- OCR, 534
- octet (oktet), 541
- OCX, 534
- ODAPI, 535
- ODBC, 535
- ODBCDirect, 535
- ODBMS, 535
- ODI, 536
- Odin, 536
- ODMA, 536
- ODMG, 536
- ODS, 537
- ODSI, 537
- ODT, 538
- Oe, 539
- OEB, 539
- OEL, 539
- OEM, 539
- OEM font (czcionka OEM), 118
- OEM Service Release 2, 539
- OEMI, 539
- OEO, 539
- Oersted (ersted), 222
- OFDM, 539
- off site (poza stanowiskiem), 625
- offboard (poza płytą), 625
- off-hook (słuchawka zdjęta z widełek), 751
- Office, 539
- Office 2000, 539
- office automation (automatyzacja biura), 45
- office document (dokument biurowy), 143
- Office document (Dokument Office), 143
- Office Mac, 539
- Office Vision, 540
- Office XP, 540
- OfficeJet, 540
- offline, 540
- offline advertising (reklama offline), 682
- offline browser (przeglądarka offline), 652
- offline reader (czytnik offline), 121
- offline storage (pamięć offline), 571
- offload (rozładowanie obciążenia), 693
- offset (przesunięcie), 660
- offset lithography (litografia offsetowa), 421
- offset press (maszyna offsetowa), 448
- off-the-shelf (z półki), 979
- OH, 540
- ohnosecond („sekunda — o nie”), 718
- OIC, 540
- Oil Change, 540
- OJI, 540
- OK, 540
- Okamie, 540
- Okidata, 540
- OLAP, 541
- OLAP cube (kostka OLAP), 403
- OLAP Services (usługi OLAP), 885
- OLCP, 542
- OLE, 542
- OLE container (pojemnik OLE), 613
- OLE control (kontrolka OLE), 399
- OLE custom control (kontrolka użytkownika), 399
- OLE Database, 542
- OLE DB, 542
- OLE server (serwer OLE), 723
- OLED, 542
- OLR, 543
- OLTP, 543
- om, 543
- OM1, 543
- OMA, 543
- OME, 543
- OMEGAMON, 543
- OMG, 543
- OMI, 543
- omnidirectional (wielokierunkowy), 919
- OmniKey keyboard (klawiatura OmniKey), 366
- OmniPage, 543
- OMNIS 7, 543
- OmniTRACS, 543
- OMR, 543
- OMT, 543
- OM-Transact, 543
- on die (w tym samym układzie), 905
- on the fly (w locie), 905
- On2, 543
- On2Movie, 543
- ONA, 544
- onboard (na płycie), 497
- on-demand printing (drukowanie na żądanie), 181
- one-click buying (zakupy za jednym kliknięciem), 982
- one-off (jednorazowo), 340
- ones density (gęstość jedynek), 254
- one-way hash function (jednokierunkowa funkcja skrótu), 339

- on-hook (na widełkach), 497
- onion diagram (diagram cebulowy), 134
- online, 544
- online advertising (reklama online), 682
- online auction (aukcja internetowa), 43
- online complex processing (złożone przetwarzanie online), 1000
- online coupons (kupony internetowe), 407
- online help (pomoc elektroniczna), 617
- online industry (przemysł online), 658
- online marketplace (giełda internetowa), 254
- online postage (internetowe znaczki pocztowe), 313
- online services (usługi online), 885
- online stalker (internetowy natręt), 313
- online stamps („znaczki pocztowe” online), 1001
- online storefront (sklep online), 737
- online transaction processing (przetwarzanie transakcji online), 663
- OnNow, 544
- ontology (ontologia), 544
- Onyx, 544
- OO, 544
- OOB bug (robak OOB), 688
- OOB data (Dane OOB), 124
- OOBE, 544
- oobie, 544
- OODB, 544
- OODBMS, 544
- OOO, 544
- OOOS, 544
- OOP, 544
- OOPL, 544
- OOPS, 544
- OORDBMS, 544
- OOSE, 544
- OOT, 544
- op amp (wzmacniacz operacyjny), 967
- op code, 544
- Opal, 544
- OPC, 545
- open (otworzyć), 562
- open architecture (otwarta architektura), 561
- Open Blueprint, 545
- open computing (otwarte przetwarzanie), 562
- Open Database Connectivity, 545
- Open Data-link Interface, 545
- Open Desktop, 545
- Open eBook, 545
- open file (plik otwarty), 600
- Open Group, 545
- OPEN LOOK, 545
- Open Market, 545
- Open Messaging Environment, 546
- open pipe (otwarty kanał), 562
- open reel (otwarta szpula), 561
- Open Server, 546
- open shop (ośrodek obliczeniowy otwarty), 561
- Open Software Foundation, 546
- open source, 546
- open source UNIX (darmowy UNIX), 125
- open standard (otwarty standard), 562
- open storage (otwarte magazynowanie), 562
- open system (system otwarty), 792
- Open System Interconnection, 546
- open systems (systemy otwarte), 798
- Open Transport, 546
- OpenAir, 546
- OpenBSD, 546
- OpenDoc, 546
- OpenDoc parts (części OpenDoc), 120
- OpenGL, 546
- OpenLDI, 546
- OpenMail, 546
- OpenMG, 546
- OpenNT, 546
- OpenPIC, 546
- OpenROAD, 546
- OpenStep, 546
- OpenType, 546
- OpenView, 547
- OpenVME, 547
- OpenVMS, 547
- Openwave, 547
- Openwave Mobile Access Gateway, 547
- Openwave Mobile Browser (mobilna przeglądarka Openwave), 473
- Opera, 547
- operand, 547
- operating system (system operacyjny), 790
- operation code (kod operacji), 372
- operational data store (operacyjny magazyn danych), 547
- operations (operacje), 547
- operations manager (menedżer operacji), 454
- operations research (badania nad operacjami), 47
- operator, 547
- operator overloading (przeciążanie operatorów), 650
- operator services (usługi operatora), 885
- OPI, 548
- OPROM, 556
- OPS, 556
- optical amplifier (wzmacniacz optyczny), 968
- optical bands (pasma optyczne), 577
- optical character recognition (optyczne rozpoznawanie znaków), 556
- optical cross-connect (zwrótnica optyczna), 1006
- optical disk (płyta optyczna), 605
- optical disk library (biblioteka płyt optycznych), 56
- optical fiber (włókno optyczne), 951
- optical isolator (izolator optyczny), 325
- optical jukebox (optyczna szafa grająca), 556
- optical media (nośniki optyczne), 522
- optical mouse (mysz optyczna), 495
- optical networking (sieci optyczne), 728
- optical reader (czytnik optyczny), 121
- optical recognition (cyfrowe rozpoznawanie), 113
- optical resolution (rozdzielczość optyczna), 693
- optical scanner (skaner optyczny), 736
- optical storage (pamięć optyczna), 571
- Optical Storage Technology Association, 556
- optical switch (przełącznik optyczny), 655
- optical wireless (optyczne sieci bezprzewodowe), 556
- optical zoom (zoom optyczny), 1004
- Opti-Jack, 556
- optimizer (optymalizator), 556
- opt-in (opcja reklamowa), 545
- opt-in e-mail (opcja reklamowa e-mail), 545
- option ROM, 556
- optoelectronics (optoelektronika), 556
- opt-out (usunięcie opcji reklamowej), 886
- OQL, 556
- OR, 556
- Oracle, 556
- Oracle Browser, 557

- Oracle Data Query, 557  
 Oracle Documents, 557  
 Oracle Express Server, 557  
 Oracle Forms, 557  
 Oracle Media Server, 557  
 Oracle Parallel Server, 557  
 Oracle Rdb, 557  
 Oracle Reports, 557  
 Oracle Universal Server, 557  
 Oracle8, 557  
 Oracle8i (Oracle8i), 557  
 Oracle8i Appliance, 557  
 Oracle9i (Oracle9i), 557  
 Orange Book (pomarańczowa księga), 617  
 ORB, 557  
 ORB disk (dysk ORB), 195  
 ORB gateway (brama ORB), 65  
 Orbix, 557  
 ORDBMS, 557  
 order (kolejność), 377  
 order of magnitude (rzęd wielkości), 706  
 ordinal number (liczba porządkowa), 417  
 organic chemistry (chemia organiczna), 87  
 organic compound (związek organiczny), 1005  
 organic LED (organiczny LED), 557  
 organic semiconductor (półprzewodnik organiczny), 627  
 organizer, 557  
 orientation (orientacja), 557  
 origin server (serwer pochodzenia), 723  
 original equipment manufacturer (producent oryginalnego sprzętu), 635  
 OROM, 557  
 orphan (sierota), 731  
 orthogonal (ortogonalny), 558  
 OS, 558  
 OS 10, 558  
 OS X, 558  
 OS/2, 558  
 OS/2 for Windows, 558  
 OS/2 PM, 558  
 OS/2 Warp, 558  
 OS/2 Warp Connect, 559  
 OS/360, 559  
 OS/390, 559  
 OS/400, 559  
 OS/8, 559  
 OS/9000, 559  
 OS-9, 559  
 Osborne 1, 559  
 oscillate (oscylować), 560  
 oscillator (oscylator), 559  
 oscilloscope (oscyloskop), 560  
 OSD, 560  
 OSDL, 560  
 OSF, 560  
 OSF/Motif, 560  
 OSI, 560  
 OSI model (model OSI), 474  
 OSI stack (stos OSI), 775  
 OSP, 560  
 OSPF, 560  
 OSS, 560  
 OSTA, 560  
 OSU, 561  
 OSX, 561  
 OT, 561  
 OTDR, 561  
 OTG, 561  
 OTP, 561  
 OTPROM, 561  
 OUI, 562  
 out of box (rozpakowanie z oryginalnego opakowania i instalacja), 694  
 out of the box (prosto z pudła), 646  
 outboard (nie na płycie), 515  
 outbox (skrzynka nadawcza), 739  
 outdent (wycięcie), 960  
 outer join (złączenie zewnętrzne), 1000  
 outline font (czcionka krawędziowa), 118  
 outline processor (procesor konspektów), 632  
 Outlook, 562  
 out-of-band (poza pasmem), 625  
 out-of-band data (dane poza pasmem), 124  
 out-of-process server (serwer pozaprocesowy), 723  
 output (wyjście), 961  
 output area (obszar wyjściowy), 532  
 output bound (spowolnienie na wyjściu), 762  
 output device (urządzenie wyjściowe), 882  
 outside plant (instalacja zewnętrzna), 301  
 outside the box (myśleć inaczej), 495  
 outsourcing, 562  
 overclock (podkręcanie), 610  
 OverDrive CPU (Procesor OverDrive), 632  
 overflow error (błąd przepełnienia), 62  
 overflow server (serwer przepełnieniowy), 723  
 overhead (nadmiarowy ruch), 497  
 overlay (nakładka), 499  
 overlay card (karta nakładkowa), 356  
 overload server (serwer pomocniczy), 723  
 overloading (przeciążanie), 650  
 oversampling (nadpróbkiwanie), 497  
 overscan (skanowanie nadmiarowe), 736  
 overstrike (przekreślenie), 653  
 oversubscribed (przeciążenie), 651  
 overwrite (zastępować), 989  
 OWL, 562  
 ownership tag (znak własności), 1003  
 P Series (Seria P), 719  
 P&D, 565  
 P1394, 565  
 P2, 565  
 P24T, 565  
 P2P, 565  
 P3, 565  
 P3P, 565  
 P4, 565  
 P5, 565  
 P55C, 565  
 P6, 565  
 P6 class (klasa P6), 362  
 P7, 565  
 P75, P90, P100, itd., 565  
 PABX, 565  
 PAC, 565  
 PACBASE, 565  
 pack, 565  
 pack (pakowanie), 567  
 packaged software (oprogramowanie pudełkowe), 553  
 Packard Bell NEC, 565  
 packed decimal (spakowany format dziesiętny), 759  
 packet (pakiet), 566  
 packet cellular (pakietowa transmisja komórkowa), 567  
 packet classification (klasyfikacja pakietów), 364  
 Packet Exchange Protocol (protokół wymiany pakietów), 649  
 packet filtering (filtrowanie pakietów), 236

- packet loss (strata pakietu), 776
- packet over SONET, 565
- packet overhead (nadmiar pakietowy), 497
- packet radio (radio pakietowe), 675
- packet switching (przelączanie pakietów), 653
- packet telephony (telefonia pakietowa), 832
- packetized voice (pakietowy głos), 567
- packing density (gęstość upakowania), 254
- pad, 566
- padding (znaki wypełnienia), 1004
- paddle (manipulator), 442
- page (strona), 777
- page break (znak podziału strony), 1003
- page description language (język opisu strony), 343
- page fault (błąd strony), 63
- page frame (ramka strony), 678
- page header (nagłówek strony), 498
- page hijacking (kradzież stron), 403
- page layout program (program do składu), 637
- page makeup (formatowanie strony), 240
- page mode memory (pamięć stronicowa), 572
- page on demand (strona na żądanie), 777
- page printer (drukarka stronicowa), 179
- page recognition (rozpoznawanie stron), 694
- page source (źródło strony), 1007
- page view (obejrzenie strony), 529
- PageMill, 566
- pagination (paginacja), 566
- paging (stronicowanie), 777
- paint program (program do malowania), 637
- Painter, 566
- pair gain (przewody z odzysku), 664
- PAL, 567
- palette (paleta), 567
- Palm, 568
- PalmPilot, 568
- palmtop, 568
- PAM, 568
- PAN, 573
- panacea (panaceum), 573
- Panda Project (Projekt Panda), 645
- Panduit, 573
- Pantone Matching System (Pantone), 574
- Panvalet, 574
- PAP, 574
- paper tape (taśma papierowa), 821
- paper tape (taśma perforowana), 821
- paperless office (biuro bez papieru), 59
- paradigm (paradygmat), 574
- Paradise, 574
- Paradox, 574
- paragraph (paragraf), 575
- paragraph tag (znacznik akapitu), 1001
- parallel channel (kanał równoległy), 352
- parallel computer (komputer równoległy), 389
- parallel data query (zapytanie równoległe), 984
- Parallel Enterprise Server, 575
- parallel interface (interfejs równoległy), 306
- parallel port (port równoległy), 619
- parallel processing (przetwarzanie równoległe), 662
- Parallel Query Server, 575
- parallel server (serwer równoległy), 723
- Parallel Sysplex, 575
- Parallel Transaction Server, 575
- parallel transmission (transmisja równoległa), 848
- parallelism (równoległość), 701
- parallelizing (zrównoleglenie), 1004
- parameter (parametr), 575
- parameter RAM (parametryczny RAM), 575
- parameter-driven (oprogramowanie parametryzowane), 553
- parametric modeling (modelowanie parametryczne), 476
- PARC, 575
- parcel maps, 576
- parent directory (katalog nadrzędny), 360
- parent program (program nadrzędny), 639
- parental control software (oprogramowanie do kontroli rodzicielskiej), 551
- parent-child (rodzic-dziecko), 689
- parentheses (nawiasy klamrowe), 505
- parenthesis (nawias okrągły), 505
- PA-RISC, 576
- parity (parzystość), 576
- parity bit (bit parzystości), 59
- parity drive (napęd parzystości), 501
- parity error (błąd parzystości), 62
- parity memory (pamięć z kontrolą parzystości), 573
- parity RAM (RAM z kontrolą parzystości), 677
- park (zaparkować), 982
- PARM, 576
- parse (rozbiór gramatyczny (składniowy), 692
- parser, 576
- parsing, 576
- partial CAV (częściowy CAV), 120
- partition (partycja), 576
- partition table (tablica partycji), 816
- partitioning (partycjonowanie), 576
- PartitionMagic, 576
- Pascal, 576
- Pascaline, 577
- passive backplane (płyta montażowa), 605
- passive component (element pasywny), 215
- passive hub (koncentrator pasywny), 394
- passive matrix (pasywna matryca), 578
- passive star (pasywna gwiazda), 578
- Passport, 578
- Passport IntRprise, 578
- passthrough SQL, 578
- password (hasło), 272
- password hint (podpowiedź do hasła), 611
- paste (wklej), 951
- paste bomb (bomba śmieciowa), 63
- patch (łata), 431
- patch cord (paczcord), 566
- patch panel (panel krosujący), 573
- path (ścieżka), 807
- path determination (ustalanie ścieżki), 886
- Path not found, 579
- path vector protocol (protokół wektora ścieżki), 649
- PATHWORKS, 579
- PATROL, 579
- PAX, 579
- payload (ładunek), 431
- payment service (usługa płatności), 884
- payware, 579
- PB, 579
- PBX, 579
- PC, 579
- PC 95, 580
- PC 97, 580
- PC 98, 580
- PC 99, 580

- PC 9x, 580  
 PC bus (magistrala PC), 438  
 PC Card (karta PC), 356  
 PC Card adapter (adapter PCMCIA), 21  
 PC chipset (chipset PC), 88  
 PC clone (klon PC), 369  
 PC color codes (kody kolorów PC), 374  
 PC compatible (zgodny z PC), 995  
 PC configuration (konfiguracja „peceta”), 396  
 PC conflicts (konflikty sprzętowe), 397  
 PC CPU models (rodziny procesorów PC), 689  
 PC data buses (magistrale danych PC), 439  
 PC display modes (tryby graficzne PC), 858  
 PC display modes (details) (tryby graficzne PC (szczegóły), 857  
 PC EXPO, 580  
 PC floppy disks (dyskietki PC), 198  
 PC hard disks (dyski twarde PC), 197  
 PC I/O addressing (adresowanie we-wy), 23  
 PC input/output (wejście-wyjście PC), 913  
 PC keyboard (klawiatura PC), 366  
 PC keyboards (klawiatury PC), 366  
 PC LAN, 580  
 PC memory (pamięć PC), 571  
 PC memory map (mapa pamięci komputera PC), 443  
 PC network (sieć PC), 730  
 PC operating environments (systemy operacyjne komputerów PC), 797  
 PC Paintbrush, 580  
 PC Postage, 580  
 PC printers (drukarki PC), 181  
 PC screen resolutions (rozdzielczości ekranowe pecetów), 692  
 PC server (serwer PC), 723  
 PC software specialist (specjalista ds. oprogramowania), 760  
 PC subscription service (wypożyczanie pecetów), 963  
 PC technician (technik komputerowy), 827  
 PC Tools, 580  
 PC troubleshooting (rozwiązywanie problemów z komputerami PC), 701  
 PC\*MIP, 581  
 PC/104, 580  
 PC/104+, 581  
 PC/TV, 582  
 PC100, 580  
 PC104, 580  
 PC133, 581  
 PC66, 581  
 PC-8, 581  
 pcANYWHERE, 581  
 Pcard, 581  
 PCAV, 581  
 P-CAV, 581  
 PCB, 581  
 PCD file (plik PCD), 600  
 PC-DOS, 581  
 PCI, 581  
 PCI steering (sterowanie PCI), 773  
 PCI-ISA Passive Backplane (pasywna płyta PCI-ISA), 579  
 PCIset, 581  
 PCIX, 581  
 PCI-X, 581  
 PCjr, 581  
 PCL, 582  
 PCM, 582  
 PCM modem (modem PCM), 478  
 PCMCIA, 582  
 PC-MOS/386, 582  
 p-code (kod-p), 374  
 Peradio, 582  
 PCS, 582  
 PCT, 582  
 PCTE, 582  
 PC-to-host, 582  
 PCTV, 582  
 PCX, 582  
 PD disk (płyta PD), 606  
 PD software (oprogramowanie PD), 553  
 PDA, 582  
 PDC, 582  
 PDES, 583  
 PDF, 583  
 PDF417, 583  
 PDIAL, 583  
 PDIP, 583  
 PDL, 583  
 PDM, 583  
 PDMS, 583  
 PDN, 583  
 PDP, 583  
 PDQ, 583  
 PDS, 583  
 PDU, 584  
 PE, 584  
 PE format (format PE), 240  
 PEBCAK (PIMKAK), 593  
 pedestrian speed (szybkość pieszego), 804  
 peek-poke, 584  
 peer, 584  
 peer protocol (protokół równorzędny), 648  
 peer review (wspólna analiza kodu), 957  
 peering, 584  
 peer-to-peer, 584  
 peer-to-peer communications (komunikacja peer-to-peer), 392  
 peer-to-peer computing (przetwarzanie peer-to-peer), 662  
 peer-to-peer network (sieć peer-to-peer), 730  
 Pegasus, 584  
 pel, 584  
 PEM, 584  
 pen computing (przetwarzanie ruchu pisaka), 663  
 pen plotter (ploter pisakowy), 603  
 pen tablet (tablet pisakowy), 814  
 Pen Windows, 584  
 pen-based computing (komputery pisakowe), 392  
 penetration test (test penetracji), 839  
 Penguinhead (pingwinogłowy), 593  
 PenPoint, 584  
 Pentium, 584  
 Pentium 4, 585  
 Pentium class (klasy Pentium), 363  
 Pentium clone (klon Pentium), 369  
 Pentium II, 585  
 Pentium II class (klasy Pentium II), 363  
 Pentium III, 586  
 Pentium III class (klasy Pentium III), 363  
 Pentium IV, 586  
 Pentium MMX, 586  
 Pentium Pro, 586  
 Pentium Pro class (klasy Pentium Pro), 363  
 Pentium upgradable (Z), 979  
 pentode (pentoda), 586  
 PeopleSoft, 586  
 PEP, 586  
 PEPPER board (płyta PEPPER), 606  
 per clock (w cyklu), 905  
 per seat (na stanowisko), 497



- per seat licensing (licencja stanowiskowa), 417
- percent sign (znak procentu), 1003
- perceptual audio coding (percepcyjne kodowanie audio), 586
- percussive maintenance (terapia wstrząsowa), 834
- Pereos, 586
- PerfectOffice, 586
- performance ratings (wskaźniki wydajności), 957
- peripheral (urządzenie peryferyjne), 881
- peripheral bus (magistrala peryferyjna), 438
- Peripheral Component Interconnect, 586
- peripheral controller (kontroler urządzeń peryferyjnych), 399
- peripheral device (urządzenie peryferyjne (zewnętrzne), 881
- Perl, 586
- permanent font (czcionka stała), 119
- permanent memory (pamięć stała), 572
- permanent virtual circuit (stały obwód wirtualny), 768
- permutation (permutacja), 586
- perpendicular recording (zapis prostopadły), 983
- persistence (poświata, trwałość), 622
- persistent data (trwałe dane), 855
- persistent object (obiekt stały), 530
- personal area network, 586
- personal communications services, 586
- personal communicator (osobisty komunikator), 560
- personal computer (komputer osobisty), 386
- personal digital assistant (cyfrowy asystent), 114
- personal information manager (menedżer informacji osobistych), 454
- Personal Intelligent Communicator, 586
- Personal NetWare, 586
- personal workstation (osobista stacja robocza), 560
- PersonaLink, 587
- PersonalJava, 587
- pervasive computing (wszechobecna komputeryzacja), 959
- pervasive workplace (wszechobecne biuro), 959
- PET computer (komputer PET), 388
- peta, 587
- petabyte (petabajt), 587
- PEX, 587
- PFA file (plik PFA), 600
- PFB file (plik PFB), 600
- PFM file (plik PFM), 600
- PFQ, 588
- PFS:First Choice, 588
- PFS:Write, 588
- PGA, 588
- PGP, 588
- PgUp/PgDn keys (klawisze PgUp/PgDn), 367
- phantom call (pozorne połączenie telefoniczne), 626
- phantom lines (linie przerywane), 419
- phase change (zmiana fazy), 1000
- phase change disk (płyta wykorzystująca zmianę fazy), 607
- phase change printer (drukarka wykorzystująca zmianę fazy), 181
- phase encoding (kodowanie fazy), 374
- phase locked (blokada fazy), 61
- phase modulation (modulacja fazy), 479
- phase-shift keying (kluczowanie z przesunięciem fazy), 370
- PHIGS, 588
- Phoenix BIOS, 588
- phone connector (duży jack), 188
- phone hawk (telefoniczny łupieżca), 832
- phone-home (telefon do domu), 830
- phoneme (fonem), 239
- PhoneNET, 588
- Phong shading (cieniowanie Phonga), 89
- phono connector (złącze chinch), 997
- phosphor (fosfor), 243
- Photo CD, 588
- photo editing (edycja fotografii), 205
- photo illustration program (program fotoilustracyjny), 638
- photo printer (drukarka fotograficzna), 176
- photo scanner (skaner fotograficzny), 735
- photocomposition (fotokompozycja), 243
- photoconductor (fotoprzewodnik), 243
- PhotoDeluxe, 588
- photodetector (fotodetektor), 243
- PhotoDraw, 588
- photoelectric (fotoelektryczny), 243
- photolithography (fotolitografia), 243
- photomask (maska fotograficzna), 445
- photomicrography (mikrofotografia), 466
- photomultiplier tube (tuba fotowzmacniająca), 859
- photon (foton), 243
- photonic (fotonowy), 243
- photonic sensor (czujnik fotonowy), 121
- photonic switch (przełącznik fotonowy), 654
- photonics (systemy fotonowe), 797
- photooptical memory (pamięć fotooptyczna), 571
- photorealistic (fotorealistyczny), 243
- photorealistic image synthesis (fotorealistyczna synteza obrazów), 243
- photoresist (klisza fotoutrwaldzalna), 369
- photosensitive (fotoczuły), 243
- photosensor (fotosensor), 243
- Photoshop, 588
- Photoshop plug-in (wtyczka do Photoshopa), 959
- phototypesetter (fotoskładarka), 243
- PHP, 589
- phreaker, 589
- PHS, 589
- PHS-WLL, 589
- physical (fizyczny), 237
- physical address (adres fizyczny), 23
- physical drive (napęd fizyczny), 500
- physical format (fizyczny format), 237
- physical link (fizyczne łącze), 237
- physical lock (blokada fizyczna), 61
- Physical Unit (jednostka fizyczna), 340
- pi, 589
- PIC, 590
- pica, 590
- pICAsso, 590
- Pick System, 590
- PICMG, 590
- pico, 590
- picoJava, 590
- picometer (pikometr), 592
- picosecond (pikosekunda), 592
- PICS, 590
- PICT, 590
- picture (wzorzec), 968
- Picture CD, 590
- picture element (element obrazu), 215
- Picture Level Benchmark, 590
- Picture Publisher, 590
- Picturephone, 590
- pictures (obrazki), 532
- PID, 590

- pie chart (wykres kołowy), 961  
 piezoelectric (piezoelektryczny), 592  
 PIF, 592  
 piggyback board (karta pomocnicza), 356  
 pigtail (elastyczny przewód wielożyłowy), 212  
 PII, 592  
 PIL, 592  
 PILOT, 592  
 PIM, 592  
 pin, 593  
 pin compatible (zgodny na poziomie pinów), 994  
 pin grid array, 593  
 pinch roller (wałek dociskający), 906  
 pincushioning (zniekształcenia poduszkowe), 1004  
 ping, 593  
 Ping of Death (ping śmierci), 593  
 ping pong, 593  
 ping-pong buffer (bufor ping-pong), 68  
 Pink Elephant, 593  
 pink noise (szum różowy), 804  
 pinouts (schemat połączeń), 711  
 PIO mode (tryb PIO), 856  
 PIP, 594  
 pipe (potok), 622  
 pipeline burst cache (potokowa pamięć podręczna), 622  
 pipeline processing (przetwarzanie potokowe), 662  
 Pippin, 594  
 piracy (piractwo), 594  
 piracy investigator (kontroler oprogramowania), 399  
 pit, 594  
 pitch (przyrost, położenie), 665  
 pitch-yaw-roll, 595  
 pivot table (tabela przestawna), 812  
 PIX firewall (firewall PIX), 236  
 pixel (piksel), 592  
 pixel depth (głębina pikseli), 257  
 pixelated (pikselizacja), 592  
 PixelPaint, 595  
 Pixie, 595  
 Pixy, 595  
 pJava, 595  
 PJI, 595  
 PK software, 595  
 PKI (IKP), 295  
 PKUNZIP, 595  
 PKZIP, 595  
 PKZIP cross platform (PKZIP na różnych platformach), 595  
 PL/I, 596  
 PL/M, 602  
 PL/SQL, 603  
 PL1, 595  
 PLA, 595  
 plain vanilla (podstawowe funkcje), 612  
 plaintext (czysty tekst), 121  
 plaintext (tekst jawny), 828  
 planar, 595  
 planning system (system planowania), 792  
 plasma display (wyświetlacz plazmowy), 966  
 plastic LCC (plastyczny obudowa LCC), 595  
 plastic quad flat package (plastyczny obudowa QFP), 595  
 platen (wałek), 906  
 platform (platforma), 595  
 platform dependent (zależny od platformy), 982  
 Platinum, 596  
 PLATO, 596  
 platter (talerz), 817  
 PLB, 596  
 PLBmark, 596  
 PLBsurf93, 596  
 PLBwire93, 596  
 PLC, 596  
 PLCC, 596  
 PLD, 596  
 plenum (przeźródła wentylacyjna), 660  
 plenum cable (okablowanie ściennie), 540  
 plesiochronous (quasi-synchroniczny), 672  
 plot (plotować), 603  
 plotter (ploter), 602  
 Plotter in a Cartridge (ploter w kartridżu), 603  
 PLP, 603  
 plug and hope (podłącz i licz na to, że zadziała), 610  
 plug and play, 603  
 Plug and Play BIOS (BIOS Plug and Play), 58  
 plug and pray (podłącz i módl się), 610  
 plug and tell (podłącz i wykryj), 610  
 plug compatible (w pełni zgodny), 905  
 plugboard (płyta rozdzielcza), 606  
 plugfest (test na żywym organizmie), 839  
 plug-in (wtyczka), 959  
 plug-inless (nie wymagający wtyczki), 515  
 plugs & sockets (wtyczki i gniazda), 960  
 plus sign (znak plus), 1003  
 PM, 607  
 PMC, 607  
 PMD, 607  
 PMJI, 607  
 PMMU, 607  
 PMOS, 607  
 PMPO, 607  
 PMS, 607  
 PMT, 607  
 PN sequence (sekwencja PN), 718  
 PNG, 607  
 PNNI, 607  
 PnP, 607  
 pocket computer (komputer kieszonkowy), 385  
 Pocket Excel, 608  
 Pocket Internet Explorer, 608  
 Pocket PC, 608  
 Pocket Word, 608  
 PocketZip disk (dysk PocketZip), 195  
 POD, 609  
 point and shoot (wskaż i kliknij), 957  
 point code (kod punktu), 372  
 point of presence (punkt świadczenia usług), 667  
 point of sale (punkt sprzedaży), 667  
 point product (rozwiązanie punktowe), 701  
 point sampling (próbkiwanie punktowe), 649  
 point solution (doraźne rozwiązanie), 145  
 PointCast, 613  
 pointer (wskaźnik), 956  
 pointing device (urządzenie wskazujące), 882  
 pointing stick (manetka sterująca), 442  
 point-to-multipoint (punkt-wielopunkt), 667  
 point-to-point (dwupunktowy), 190  
 Point-to-Point Protocol (protokół dwupunktowy), 647  
 Poisson distribution (rozkład Poissona), 693  
 poke, 613  
 polarity (polaryzacja), 614  
 polarized (spolaryzowany), 762  
 policy (strategia), 776

- policy based (zgodna z polityką firmy), 994
- policy management (zarządzanie polityką firmy), 987
- policy routing protocol (protokół polityki routingu), 648
- Polish notation (notacja polska), 523
- polling (odpytywanie), 537
- polling cycle (cykl odpytywania), 116
- polycarbonate (poliwęglan), 617
- polygon (wielokąt), 919
- polyhedron (wielościan), 920
- polyimide (poliamid), 616
- polyline (polilinia), 617
- polymer (polimer), 617
- polymer diode (dioda polimerowa), 137
- polymer LED (LEDa polimerowa), 416
- polymorphic tweening (przejścia polimorficzne), 652
- polymorphic virus (wirus polimorficzny), 948
- polymorphism (polimorfizm), 617
- polyphonic (polifoniczny), 617
- poly-si (poli-si), 617
- polysilicon (krzem polikrystaliczny), 406
- polysilicon LCD (polikrystaliczny LCD), 617
- PON, 618
- POP, 618
- POP server (serwer POP), 723
- POP-1, 618
- POP3, 618
- Popper, 618
- populate (zapełniać), 983
- popup (menu podręczne), 455
- port, 618
- port (przenosić program), 658
- port 80, 618
- port address (adres portu), 23
- port aggregation (agregacja portów), 25
- port configuration hub (koncentrator konfigurujący porty), 394
- port density (gęstość portów), 254
- port expander (rozszerzacz portów), 696
- port multiplier (rozgłęźnik portów), 693
- port number (numer portu), 526
- port replicator (replikator portów), 684
- port scanning (skanowanie portów), 736
- port speed (szybkość portu), 804
- port switching hub (koncentrator przełączający porty), 394
- portability (przenośność), 658
- portable (przenośny), 658
- portable computer (komputer przenośny), 389
- Portable NetWare, 620
- portal, 620
- porting (przenoszenie), 658
- portrait (portret), 621
- POS, 621
- POS keyboard (klawiatura POS), 366
- POSIT, 621
- positional lighting (oświetlenie punktowe), 561
- positional sound (dźwięk przestrzenny), 200
- positive logic (logika dodatnia), 424
- POSIX, 621
- POSSI, 621
- POST, 621
- POST card (karta POST), 357
- POST code (kod POST), 372
- post dial delay (opóźnienie po wybraniu numeru), 550
- Post Office Protocol, 621
- postage sites (strony ze znaczkami), 778
- Postalsoft, 621
- posterization (posteryzacja), 621
- postfix notation (notacja przyrostowa), 523
- post-PC era (era post-PC), 221
- postprocessor (postprocesor), 621
- PostScript, 621
- PostScript emulation (emulacja PostScriptu), 218
- pot, 622
- potentiometer (potencjometr), 622
- POTS splitter (rozdzielacz POTS), 692
- POV-Ray, 623
- POWER, 623
- power (moc), 473
- power adapter (wtyczka transformatorowa), 960
- power down (wyłączenie, brak zasilania, stan obniżonego poboru mocy), 962
- power good, 623
- power management (zarządzanie energią), 985
- power margin (margines mocy), 444
- power platform (wydajna platforma), 960
- power supply (zasilacz), 988
- power supply glossary (zasilacze — słowniczek pojęć), 988
- power surge (skok napięcia), 737
- power up (włączyć zasilanie), 951
- power user (zaawansowany użytkownik), 979
- PowerBook, 623
- PowerBuilder, 623
- PowerCD, 623
- PowerChip, 623
- PowerHouse, 623
- PowerMac, 623
- PowerOpen, 623
- PowerPC, 623
- PowerPC Platform (platforma PowerPC), 596
- PowerPlay, 624
- PowerPoint, 624
- PowerSCSI, 624
- PowerShare, 624
- Powersoft, 624
- PowerTalk, 624
- PowerToys, 624
- poziomo, 626
- PPC, 627
- PPCP, 627
- PPD file (plik PPD), 600
- PPGA, 627
- pph (sng), 755
- ppi, 627
- ppm (snm), 755
- PPP, 627
- PPPoE, 628
- pps (pns), 607
- PPTP, 628
- PQFP, 628
- PR/SM, 650
- pragma, 628
- prairie dogging (efekt pieska preriowego), 208
- PRAM, 628
- precedence (pierwszeństwo operatorów), 591
- precision (precyzja), 629
- precomp (prekompensacja), 629
- precompile (prekompilować), 629
- preconfigured (prekonfigurowany), 629
- predicate (predykat), 629
- predication (predykcja), 629
- predictive branching (przewidywanie rozgałęzień kodu), 664

- preemptive multitasking (wielozadaniowość z wyłączeniem), 920
- preferences (preferencje), 629
- prefetch (pobieranie z wyprzedzeniem), 608
- prefix notation (notacja prefiksowa), 523
- premises distribution system (system okablowania budynku), 790
- premium content (płatne treści), 604
- premium digital content (płatne treści cyfrowe), 604
- PReP, 629
- pre-packaged software (przygotowany pakiet oprogramowania), 665
- prepress, 629
- preprocessor (preprocesor), 629
- presence (obecność), 529
- presentation graphics (grafika prezentacyjna), 265
- presentation layer (warstwa prezentacji), 908
- Presentation Level Protocol (protokół warstwy prezentacji), 649
- presentation logic (logika prezentacyjna), 424
- Presentation Manager, 629
- presentation services protocol (protokół warstwy prezentacyjnej), 649
- press proof (próbka drukarska), 649
- Prestel, 629
- Pretty Good Privacy, 629
- PrettyPark, 629
- preventive maintenance (konserwacja prewencyjna), 397
- PRI, 630
- PRI/T1, 630
- Primary Domain Controller (Podstawowy Kontroler Domeny), 612
- primary index (indeks podstawowy), 298
- primary key (klucz podstawowy), 370
- primary partition (partycja podstawowa), 576
- Primary Rate (prędkość podstawowa), 630
- primary storage (pamięć podstawowa), 572
- primitive (podstawowy element), 612
- PRINCE 2, 630
- print buffer (bufor wydruku), 68
- print column (kolumna wydruku), 378
- print engine (silnik drukujący), 732
- print head (głowica drukująca), 258
- print image (obraz wydruku), 532
- print image format (format obrazu wydruku), 240
- Print Manager (Menedżer wydruku), 655
- print screen (wydruk ekranu), 961
- print server (serwer druku), 722
- print spooler (kolejka wydruku), 377
- print to disk (drukowanie do pliku), 181
- printed circuit board (płytko drukowana), 607
- printer (drukarka), 174
- printer buffer (bufor drukarki), 68
- printer cable (kabel do drukarki), 349
- Printer Control Language (Język Kontroli Drukarki), 342
- printer description file (plik opisu drukarki), 600
- printer driver (sterownik drukarki), 774
- printer engine (silnik drukarki), 732
- printer file (plik drukarki), 598
- printer font (czcionka drukarkowa), 118
- printing protocol (protokół drukowania), 647
- PRISM, 630
- privacy (poufność), 622
- Privacy Enhanced Mail (poczta o zwiększonym poziomie bezpieczeństwa), 608
- privacy policy (polityka poufności danych), 617
- private branch exchange (centralka telefoniczna), 85
- private carrier (prywatny operator telekomunikacyjny), 650
- private data network (prywatna sieć wymiany danych), 650
- Private Eye, 630
- private file (plik prywatny), 600
- private key (klucz prywatny), 370
- private line (linia prywatna), 419
- private Web site (prywatna strona WWW), 650
- privileged mode (tryb uprzywilejowany), 856
- PRMD, 630
- PRML, 630
- PRMS, 630
- PRN, 630
- Pro\*COBOL, 649
- problem-oriented language (język zorientowany problemowo), 345
- procedural language (język proceduralny), 344
- procedural rendering (rendering proceduralny), 684
- procedural texture (tekstura proceduralna), 829
- procedure oriented (proceduralny), 631
- process (przetwarzać), 661
- process bound (obciążenie przetwarzaniem), 529
- process color (kolor procesowy), 378
- process control (kontrola procesów), 398
- process identifier (identyfikator procesu), 292
- process management (zarządzanie procesami), 987
- process manufacturing (produkcja przetwórcza), 635
- process printing (druk procesowy), 174
- process technology (technologia procesowa), 827
- processing (przetwarzanie), 661
- processor (procesor), 631
- processor complex (kompleks procesorów), 380
- processor core (rdzeń procesora), 680
- Processor Direct Slot, 633
- Processor Independent NetWare, 633
- processor unit (jednostka procesorowa), 340
- Procomm Plus, 633
- Prodigy, 633
- ProDOS, 633
- product data management (zarządzanie danymi o produkcie), 985
- production database (produkcyjna baza danych), 635
- production printer (drukarka produkcyjna), 178
- production system (system produkcyjny), 792
- productivity (produktywność), 635
- productivity software (oprogramowanie zwiększające produktywność), 555
- productivity suite (wydajny zestaw aplikacji), 960
- Professional Write, 635
- Professional YAM, 635
- proficiency tests (testy biegłości), 840
- PROFS, 636
- Profusion chipset (chipset Profusion), 88
- ProgMan, 636
- PROGMAN.INI, 636
- program, 636
- program counter (licznik programu), 418

- program development (tworzenie programu), 860
- Program Files (Windows — folder Program Files), 926
- program generator (generator programów), 253
- Program Information File, 638
- program logic (logika programu), 424
- program maintenance (utrzymywanie programów), 887
- Program Manager (menedżer programów), 454
- Program Neighborhood (otoczenie programowe), 561
- program state (tryb programu), 856
- program statement (instrukcja programu), 302
- program status word (słowo stanu programu), 751
- program step (krok programu), 404
- programmability (programowalność), 641
- programmable (programowalny), 641
- programmable calculator (kalkulator programowalny), 350
- programmable IC (programowalny IC), 641
- Programmable Interrupt Controller (programowalny kontroler przerw), 641
- programmable logic array (programowalna matryca logiczna), 641
- programmable logic controller (programowalny kontroler logiczny), 641
- programmable logic device (programowalne urządzenie logiczne), 641
- programmable read only memory (programowalna pamięć tylko do odczytu), 641
- programmable shading (programowalne cieniowanie), 641
- programmatically (programistycznie), 641
- programmer (programista), 640
- programmer analyst (analityk-programista), 31
- Programmer's Switch (przełączniki programisty), 658
- programming (programowanie), 641
- programming tests (testy z programowania), 841
- Programs menu (Windows — menu Programy), 928
- program-to-program communications (komunikaty międzyprogramowe), 392
- Progress, 645
- progressive GIF (progresywny GIF), 645
- progressive JPEG (progresywny JPEG), 645
- progressive scan (progresywny), 645
- project leader (kierownik projektu), 361
- project life cycle (cykl życia produktu), 116
- project manager (menedżer projektu), 455
- Project StoreX (Projekt StoreX), 645
- projection panel (panel projekcyjny), 574
- PROLOG, 646
- PROM, 646
- PROM blower (programator PROM), 640
- PROM programmer (programator pamięci PROM), 640
- promiscuous mode (tryb mieszany), 856
- prompt (znak zachęty), 1003
- propagation (propagacja), 646
- propagation delay (opóźnienie propagacji), 550
- property list (lista właściwości), 421
- Property Sheet (Właściwości), 951
- proportional font (czcionka proporcjonalna), 119
- proportional spacing (proporcjonalne odstępy), 646
- proprietary protocol (protokół zastrzeżony prawnie), 649
- proprietary software (prawnie chronione oprogramowanie), 628
- protection (zabezpieczenie), 980
- protection error (błąd ochrony), 62
- protocol (protokół), 646
- protocol port (port protokołu), 619
- protocol stack (stos protokołów), 775
- protocol-based DRAM (protokołowa pamięć DRAM), 646
- protocol-based RAM (protokołowa pamięć RAM), 646
- provisioning (świadczenie usług lub obsługi), 809
- proxy, 649
- proxy cache (bufor proxy), 68
- proxy server (serwer proxy), 723
- Prt Sc, 650
- ps, 665
- PS/1, 665
- PS/2 bus (magistrala PS/2), 438
- PS/2 connector (złącze PS/2), 998
- PS/2 keyboard (klawiatura PS/2), 366
- PS/2 mouse (mysz PS/2), 495
- PS/2 port (port PS/2), 619
- PS2, 666
- PSCRIPT.DRV, 666
- pSeries, 666
- pseudo code (pseudokod), 666
- pseudo compiler (pseudokompilator), 666
- pseudo language (pseudojęzyk), 666
- pseudo-duplexing (pseudodupleksowanie), 666
- pseudo-random (pseudolosowe), 666
- PSF, 666
- PSN, 666
- PSS, 666
- PSW, 666
- psycho-acoustic model (model psychoakustyczny), 475
- p-System, 666
- PTG&LI, 666
- p-to-p, 666
- PTT, 666
- PU, 666
- PU 2.1, 666
- public data network (publiczna sieć danych), 666
- public domain software (oprogramowanie public domain), 553
- public file (plik publiczny), 600
- public key (klucz publiczny), 370
- public key cryptography (kryptografia z wykorzystaniem klucza publicznego), 406
- public key infrastructure (infrastruktura klucza publicznego), 300
- public Web site (publiczna strona WWW), 666
- public/private key cryptography (kryptografia z wykorzystaniem klucza publicznego i prywatnego), 406
- publish and subscribe messaging (system obsługi subskrypcji), 790
- publish-subscribe (publikacja-subskrypcja), 666
- puck (punkt), 667
- pull model (model pull), 475
- pull technology (technologia pull), 828
- pull-down menu (menu rozwijane), 455
- pulling glass (ciągnięcie szkła), 88
- pulse code modulation (modulacja impulsowo-kodowa), 479
- pulse dispersion (dyspersja impulsu), 199
- pulse level device (urządzenie impulsowe), 881
- PUMA, 667

- pump laser (laser pompujący, „pompa laserowa”), 412  
 punch block (łącznik zaciskowy), 432  
 punch in (wprowadzać, wklepywać), 956  
 pundit (mędrzec), 458  
 Pure Java, 667  
 pure play (stawiać na), 773  
 PURL, 667  
 push client (klient technologii push), 368  
 push model (model push), 475  
 push technology (technologia push), 828  
 push/pull tractor (traktor ciągnąco-pchający), 847  
 push-pop, 668  
 pushware, 668  
 put, 668  
 PVC, 668  
 PVCS, 668  
 PVGA, 668  
 PVM, 668  
 PVN, 668  
 PVR („magnetowid cyfrowy”), 440  
 PWB, 668  
 Px64, 668  
 PXE, 668  
 PXP, 668  
 Pyramid, 668  
 Python, 668  
 Q switch, 669  
 Q&A, 669  
 QA, 669  
 QA analyst (analityk QA), 30  
 QAM, 669  
 QBasic, 669  
 QBE, 669  
 Q-bus, 669  
 QCIF, 669  
 QDOS, 669  
 QEMM, 669  
 QFE, 669  
 QFP, 669  
 QIC, 670  
 QIC-157, 670  
 QIC-EX, 670  
 QIC-Wide, 670  
 QMF, 670  
 Qmodem Pro, 671  
 QMS, 671  
 QNX, 671  
 QoS, 671  
 Qpass, 671  
 QppD, 671  
 QPS, 671  
 Q-server, 671  
 Qt, 671  
 QTAM, 671  
 QthD, 671  
 quad tree (drzewo czwórkowe), 182  
 quadbit, 671  
 Quadra, 671  
 quadrature amplitude modulation (kwadraturowa modulacja amplitudy), 408  
 quadrillion (biliard), 56  
 QUALCOMM, 672  
 quality of service (jakość usługi), 336  
 QUAM, 672  
 quantization (kwantyzacja), 408  
 quantization error (błąd kwantyzacji), 62  
 quantization noise (szum kwantyzacji), 804  
 quantize (kwantyzować), 408  
 quants (ilościowiec), 296  
 quantum computing (kwantowa technika obliczeniowa), 408  
 quantum cryptography (kryptografia kwantowa), 405  
 quantum mechanics (mechanika kwantowa), 452  
 quarantine (kwarantanna), 408  
 QuarkImmedia, 672  
 QuarkXPress, 672  
 QuarkXTension, 672  
 Quarterdeck, 672  
 quartz crystal (kwarc), 408  
 Quattro Pro, 672  
 qubit, 672  
 query (zapytanie), 984  
 query by example (zapytanie przez przykład), 984  
 query decomposition (dekompozycja zapytania), 132  
 query language (język zapytań), 344  
 query program (generator zapytań), 253  
 Quest, 672  
 Quest disk, 672  
 question mark (znak zapytania), 1003  
 queue (kolejka), 377  
 Quick B, 672  
 quick tape („szybka taśma”), 804  
 QuickApp, 672  
 QuickBASIC, 672  
 QuickBooks, 672  
 QuickC, 672  
 quick-connect block (łączówka szczelinowa), 432  
 QuickDB, 672  
 QuickDraw, 672  
 Quicken, 672  
 QuickPascal, 672  
 QuickPeer, 672  
 QuickSilver, 673  
 QuickTime, 673  
 QuickTime VR, 673  
 QuickWin, 673  
 Quinta, 673  
 quoted printable encoding (kodowanie drukowalne), 374  
 quotes (cytaty), 117  
 qwerty keyboard (klawiatura QWERTY), 366  
 Qwest, 673  
 R/3, 675  
 R10000, 675  
 R3000, 675  
 R4000, 675  
 R5000, 675  
 R8000, 675  
 RAB, 675  
 RACE, 675  
 RACE encoding (kodowanie RACE), 374  
 RACF, 675  
 rack (panel, stojak), 574  
 rack mounted (panelowy, montowany w stojaku), 574  
 rack unit (jednostka panelowa), 340  
 RAD, 675  
 RAD tool (narzędzie RAD), 503  
 radar, 675  
 radio, 675  
 radio buttons (pola opcji), 614  
 radio frequency (częstotliwość radiowa), 120  
 radio frequency interference (interferencja częstotliwości radiowych), 308  
 Radio Shack, 676  
 radio signal (sygnał radiowy), 785  
 radio spectrum (widmo radiowe), 918  
 radiolocation (radiolokacja), 676  
 radiosity (metoda bilansu energetycznego), 457  
 RADIUS, 676

- radix (podstawa systemu liczenia), 612  
 radix point (kropka pozycyjna), 404  
 RADSL, 676  
 R-ADSL, 676  
 ragged right (chorągiewka), 88  
 RAID, 676  
 RAID Advisory Board (rada doradcza RAID), 675  
 Rail, 677  
 Rainbow, 677  
 RAM, 677  
 RAM cache (bufor RAM), 68  
 RAM card (karta pamięci RAM), 356  
 RAM chip (układ RAM), 866  
 RAM cram (przepełnienie pamięci), 658  
 RAM disk (RAM-dysk), 678  
 RAM doubler (kompresja pamięci RAM), 381  
 RAM latency (opóźnienie pamięci RAM), 550  
 RAM Mobile, 677  
 RAM network, 677  
 RAM refresh (odświeżanie pamięci RAM), 538  
 RAM resident (rezydentny), 685  
 RAMAC, 677  
 Raman amplifier (wzmacniacz Ramana), 968  
 Rambus DRAM, 677  
 RAMDAC, 677  
 Ramdrive, 678  
 RAMIS, 678  
 RAMP-C, 678  
 random access memory (pamięć o dostępie swobodnym), 571  
 random noise (szum losowy), 804  
 random number generator (generator liczb losowych), 252  
 RangeLAN, 678  
 ransom note typography („żądanie okupu”), 1009  
 rapid application development (szybkie tworzenie aplikacji), 804  
 rapid prototyping (szybkie tworzenie prototypów), 804  
 RapidCAD, 678  
 RARP, 678  
 RAS, 678  
 raster, 678  
 raster display (wyświetlacz rastrowy), 966  
 raster image processor (procesor grafiki rastrowej), 632  
 raster scan (odchylanie rastrowe), 535  
 raster scan display (monitor rastrowy), 481  
 rasterize (rasteryzować), 678  
 Rational Apex, 679  
 Rational Rose, 679  
 raw (surowy), 784  
 raw capacity (pojemność przed formatowaniem), 613  
 raw data („surowe” dane), 784  
 Raw Iron, 679  
 ray tracing (śledzenie promienia wodzącego), 808  
 RBHC, 679  
 RBL, 679  
 RBOC, 679  
 RC2, 679  
 RC4, 679  
 RC5, 679  
 RCA connector (RCA („cinch”) — złącze), 679  
 RCS, 679  
 Rdb, 679  
 RDBMS, 679  
 RDBMS (SZRBD), 804  
 RDF, 679  
 RDO, 679  
 RDP, 679  
 RDRAM, 679  
 RDS, 680  
 Reachout, 680  
 read (odczyt), 536  
 read channel (kanał odczytu), 352  
 read cycle (cykl odczytu), 116  
 read error (błąd odczytu), 62  
 read notification (potwierdzenie przeczytania), 622  
 read only (tylko do odczytu), 861  
 read only memory (pamięć tylko-do-odczytu), 573  
 read only rights (uprawnienie tylko-odczyt), 877  
 read rights (uprawnienie odczytu), 877  
 read the flaming manual, 680  
 read/write (odczyt-zapis), 536  
 read/write head (głowica odczytująco-zapisująca), 258  
 read/write memory (pamięć typu odczyt-zapis), 573  
 read/write rights (uprawnienie odczyt-zapis), 877  
 reader (czytnik), 121  
 readme file (plik readme), 600  
 readout (wskaźnik cyfrowy), 957  
 read-while-write (odczyt w trakcie zapisu), 536  
 Real Audio, 680  
 Real Mode (tryb rzeczywisty), 856  
 Real Mode driver (sterownik trybu rzeczywistego), 775  
 real storage (pamięć rzeczywista), 572  
 Real Video, 680  
 RealAudio, 680  
 Realizer, 680  
 RealMagic, 680  
 RealMedia, 680  
 RealPC, 680  
 RealPlayer, 680  
 realtime (czasu rzeczywistego), 118  
 realtime audio (przesyłanie dźwięku w czasie rzeczywistym), 661  
 realtime chat (rozmowa w czasie rzeczywistym), 694  
 realtime clock (zegar czasu rzeczywistego), 992  
 realtime compression (kompresja w czasie rzeczywistym), 381  
 realtime conferencing (połączenie konferencyjne w czasie rzeczywistym), 617  
 realtime credit card processing (przetwarzanie kart kredytowych w czasie rzeczywistym), 662  
 realtime image (grafika czasu rzeczywistego), 262  
 realtime information system (system informacyjny czasu rzeczywistego), 789  
 realtime operating system (system operacyjny czasu rzeczywistego), 792  
 realtime system (system czasu rzeczywistego), 788  
 realtime video (wideo w czasie rzeczywistym), 917  
 RealVideo, 680  
 reasonable test (test zdroworoządkowy), 840  
 reboot (ponowny rozruch), 618  
 receiver (odbiornik), 535  
 recompile (rekompilować), 682  
 record (rekord), 682  
 record format (format rekordu), 240  
 record head (głowica rejestrująca), 258  
 record layout (układ rekordu), 866  
 record locking (blokowanie rekordów), 61  
 record mark (znacznik rekordu), 1002

- record number (numer rekordu), 526  
 records management (zarządzanie aktami), 985  
 recovery (odzyskiwanie), 538  
 recruiter information (dane rekrutacyjne), 124  
 rectifier (prostownik), 646  
 recursion (rekurencja), 683  
 recycle bin (kosz), 403  
 recycling old computers (recykling starych komputerów), 680  
 Red Book (Czerwona Księga), 119  
 red green blue (czerwony-zielony-niebieski), 119  
 Red Hat, 680  
 redaction (redakcja), 680  
 redirection (readresowanie), 680  
 redirector (zwrótnica (readresator), 1006  
 redlining (wyróżnianie zmian), 963  
 redraw (przerysować), 659  
 redundancy (nadmiar), 497  
 redundancy check (kontrola nadmiarowa), 398  
 redundant (nadmiarowy), 497  
 Redwood, 680  
 ReelMagic, 680  
 reengineering (reinzynieria), 681  
 reentrant code (kod wielobieżny), 373  
 referential integrity (spójność odwołań), 762  
 referrer (polecający), 615  
 Reflection, 680  
 reflection mapping (mapowanie odbić), 443  
 reflective art (odblaskowy), 535  
 reflective media (materiał odblaskowy), 449  
 Reflective Memory, 681  
 reflective spot (znak końca taśmy), 1002  
 reflective VGA (odblaskowy ekran VGA), 535  
 reflow (lutowanie rozplywowe), 429  
 reformat (reformatowanie), 681  
 refraction (załamanie), 982  
 refractive index (współczynnik załamania), 958  
 refresh (odświeżanie), 538  
 refresh rate (częstotliwość odświeżania), 119  
 REGEDIT.EXE, 681  
 regenerator, 681  
 ReGIS, 681  
 register (rejestr), 681  
 register level compatibility (zgodny na poziomie rejestrów), 995  
 regression testing (testowanie regresyjne), 840  
 reinstall (przeinstalowanie), 652  
 reintermediation (powrót do roli pośrednika), 625  
 related files (pliki powiązane), 602  
 relational calculus (rachunek relacyjny), 675  
 relational database (relacyjna baza danych), 683  
 relational DBMS (relacyjny system SZBD), 683  
 relational model (model relacyjny), 475  
 relational operator (operator relacyjny), 548  
 relational query (zapytanie relacyjne), 984  
 relative address (adres względny), 23  
 relative movement (przesunięcie względne), 660  
 relative path (ścieżka względna), 808  
 relative reference (odwołanie względne), 538  
 relative URL (względny adres URL), 967  
 relative vector (wektor względny), 914  
 relay (przekaznik), 653  
 Relay Gold, 683  
 release (edycja), 205  
 Reliable HTTP, 683  
 Reliant, 683  
 reload (ponowne ładowanie), 618  
 relocatable code (kod relokowalny), 372  
 Rem, 683  
 remedial maintenance (konserwacja interwencyjna), 397  
 remmed out („wyremować”), 963  
 remote access (zdalny dostęp), 991  
 remote access concentrator (koncentrator zdalnego dostępu), 395  
 remote access router (router zdalnego dostępu), 691  
 remote access server (serwer zdalnego dostępu), 724  
 Remote Access Service (usługa zdalnego dostępu), 884  
 remote access software (oprogramowanie zdalnego dostępu), 555  
 remote batch (zdalne przetwarzanie wsadowe), 991  
 remote boot (zdalny rozruch), 991  
 remote bridge (zdalny most), 991  
 remote call forwarding (zdalne przekazywanie wywołań), 990  
 remote communications (zdalna komunikacja), 990  
 remote console (zdalna konsola), 990  
 remote control software (oprogramowanie zdalnego sterowania), 555  
 Remote Desktop Protocol (protokół zdalnego pulpitu), 649  
 remote echo (zdalne echo), 990  
 remote emergency boot (zdalny rozruch awaryjny), 991  
 Remote Imaging Protocol (protokół zdalnego przetwarzania obrazów), 649  
 remote invocation (zdalne wywołanie), 991  
 remote new system startup (zdalne uruchamianie nowego systemu), 991  
 remote node (zdalny węzeł), 991  
 remote procedure call (zdalne wywoływanie procedur), 991  
 remote resource (zdalny zasób), 991  
 remote sensing (pomiarzy zdalne), 617  
 remote startup (zdalne uruchamianie), 991  
 remote wake-up (zdalne uaktywnianie), 991  
 remote-office router (router zdalny), 691  
 removable disk (dysk wymienny), 197  
 Renaissance CS, 683  
 rendering, 683  
 Renderman interface (interfejs Renderman), 306  
 repeater (wzmacniacz), 967  
 repetitive brain injury (uraz przeciążeniowy mózgu), 879  
 repetitive strain injury (uraz przeciążeniowy mięśni), 879  
 Replica, 684  
 replication (replikacja), 684  
 report (raport), 678  
 report file (plik raportu), 600  
 report format (format raportu), 240  
 report program generator (generator programów raportowych), 253  
 report writer (generator raportów), 253  
 repository (repozytorium), 684  
 reproducer (reproduktor), 684  
 reprographics (reprografia), 684  
 repurpose (przeformatowanie), 651  
 Requester, 684  
 resampling (ponowne próbkowanie), 618  
 ResEdit, 684



- reserved word (słowo zarezerwowane), 751
- reset button (reset), 684
- resident module (moduł rezydentny), 480
- resident program (program rezydentny), 639
- resident protection (ochrona rezydentna), 534
- residential gateway (brama domowa), 65
- resistor (opornik), 550
- resolution (rozdzielczość), 692
- resolve (rozwiązywać), 701
- resolver (klient usługi nazw), 368
- resource (zasób), 989
- resource compiler (kompilator zasobów), 380
- resource discovery (rozpoznawanie zasobów), 695
- resource fork (blok zasobów), 60
- resource manager (menedżer zasobów), 455
- resource requirements (wymagane zasoby), 962
- response time (czas odpowiedzi), 118
- responsibility (odpowiedzialność), 537
- restart, 684
- restricted function (funkcja zastrzeżona), 246
- retrieve (pobrać), 608
- return (powrót), 625
- return key (klawisz Return), 367
- reusability (wieloużywalność), 920
- reverse bias (polaryzacja w kierunku zaporowym), 614
- reverse DNS (odwrócony system DNS), 538
- reverse engineer (inżynieria odwrotna), 316
- reverse link (łącze „w górę”), 432
- reverse polish notation (odwrotna notacja polska), 538
- reverse proxy cache (odwrotny bufor proxy), 538
- reverse video (negacja obrazu), 508
- rewritable (wielokrotnego zapisu), 919
- REXX, 684
- RF, 685
- RF modulation (modulacja RF), 479
- RF shielding (ekranowanie RF), 210
- RF/ID, 685
- RFC, 685
- RFI, 685
- RFID, 685
- RFP, 685
- RFS, 685
- RFT, 685
- RGB, 685
- RGB color (kolor RGB), 378
- RGB monitor (monitor RGB), 481
- Rhapsody, 685
- RHYTHM, 685
- RIAA, 685
- ribbon cable (kabel taśmowy), 350
- rich text (tekst wzbogacony), 829
- RichLink, 685
- Ricochet, 686
- RIFF, 686
- right click (prawe kliknięcie), 628
- right justify (dosunięcie do prawej), 171
- rightsizing (dobieranie właściwego rozmiaru), 143
- rigid disk (dysk sztywny), 195
- RIMM, 686
- ring (pierścień), 590
- ring network (sieć pierścieniowa), 730
- RIP, 686
- RISC, 686
- RISC System/6000, 686
- riser card (nadkarta), 497
- Rivest-Shamir-Adleman, 687
- RJ-11, 687
- RJ-21, 687
- RJ-45, 687
- RJ-48, 687
- RJE, 687
- RL, 687
- RLE, 687
- RLL, 687
- RLL interface (interfejs RLL), 306
- rlogin, 687
- RMA, 687
- RMI, 687
- RMI over IIOP (RMI przez IIOP), 687
- RMI/IIOP, 687
- RMON, 687
- RMON probe (sonda RMON), 757
- RMS, 688
- rn, 688
- RNI, 688
- RO, 688
- RO terminal (terminal odbiorczy), 835
- roaming (mobilność), 473
- RoboCAD, 688
- robot, 688
- robotics (robotyka), 689
- robust (solidny), 757
- Rocket eBook, 689
- rogue site (oszukańcza witryna WWW), 561
- ROLAP, 689
- roll in/roll out (sprowadzenie-odprowadzanie), 763
- rollback (wycofanie transakcji), 960
- rollover (najazd), 689
- ROM, 690
- ROM BIOS, 690
- ROM BIOS swapping (wymiana pamięci ROM BIOS), 962
- ROM card (karta pamięci ROM), 356
- ROM emulator (emulator pamięci ROM), 219
- ROMable (ROM-owalny), 690
- roman type (antykwa), 33
- root (korzeń), 402
- root directory (katalog główny), 360
- root domain (domena główna), 145
- root mean square (średnia kwadratowa), 808
- root server (serwer root), 723
- ROP, 690
- RosettaNet, 690
- rot13, 690
- rotating ad (reklama dynamiczna), 682
- rotational delay (opóźnienie rotacyjne), 550
- ROTFL, 690
- rotoscope (rotoskopia), 690
- round robin (karuzela), 358
- routable protocol (protokół routowalny), 648
- route dampening (tłumienie tras), 844
- route miles (długość sieci), 141
- route server (serwer tras), 724
- router, 690
- router cache (pamięć podręczna routera), 572
- router cluster (klastrer ruterów), 363
- router droppings („zrzuty ruterów”), 1005
- router protocol (protokół ruterów), 648
- router table (tablica routera), 816
- routine (procedura), 631
- routing (routing, wyznaczanie tras), 692
- Routing Information Protocol (protokół informowania o trasach), 647

routing protocol (protokół routingu, protokół wyznaczania tras), 648  
 routing switch (przełącznik routingu), 656  
 routing table (tablica routingu), 816  
 row (wiersz), 920  
 RPC, 702  
 RPG, 702  
 RPGLE, 702  
 rpm, 702  
 RPN, 703  
 RPQ, 703  
 RRAS, 703  
 RS/6000, 703  
 RS-170, 703  
 RS232, 703  
 RS-232, 703  
 RS-422, 703  
 RS-423, 703  
 RS-449, 703  
 RS-485, 703  
 RS-530, 703  
 RSA, 704  
 RSAC, 704  
 RSCS, 704  
 RSDL, 704  
 rsh, 704  
 RSI, 704  
 RSTS/E, 704  
 RSVP, 704  
 RSX-11, 704  
 RT, 704  
 RT-11, 704  
 RTC, 704  
 RTC/BIOS fix, 704  
 RTCP, 704  
 RTF, 704  
 RTFM, 704  
 RTL, 705  
 RTOS, 705  
 RTP, 705  
 RTS, 705  
 RTSP, 705  
 RTTI, 705  
 RTUA, 705  
 rt-VBR, 705  
 RU, 705  
 rubout key (klawisz usuwania), 367  
 ruggedized PC (wstrząsoodporny komputer PC), 959

rule-based expert system (regulowy system ekspertowy), 681  
 rules (reguły), 681  
 rules based (regulowy), 681  
 Rumbaugh, 705  
 run (uruchomienie), 879  
 run around (oblewanie), 531  
 run length limited (ograniczona długość serii), 540  
 run native (uruchomienie w trybie macierzystym), 879  
 run on top of (wykorzystywać program), 961  
 run time (czas wykonania), 118  
 run under (pracować pod kontrolą), 628  
 runt („reszta”), 684  
 runtime (wykonawczy), 961  
 runtime version (wersja wykonawcza), 914  
 RUP, 705  
 RVP, 705  
 RWIN, 706  
 RX, 706  
 RXD, 706  
 S interface (S — interfejs), 707  
 S.M.A.R.T., 707  
 S/360, 707  
 S/370, 707  
 S/390, 707  
 S/3x, 707  
 S/key, 736  
 S/MIME, 753  
 S/PDIF, 760  
 S/PDIF port (port S/PDIF), 619  
 S-100 bus, 707  
 S3, 707  
 S3 chip (S3 — akcelerator), 707  
 SAA, 707  
 sabermetrician, 707  
 SADC, 707  
 SAD, 707  
 Safe Mode (tryb awaryjny), 855  
 Safe-Tcl, 707  
 sag (SAG, załamanie napięcia), 707  
 SAGE, 707  
 salaries (płace), 603  
 salary survey (badania wynagrodzeń), 47  
 SAM, 707  
 Samba, 707  
 Samna, 708  
 sample size (rozmiar próbki), 693

sampling (próbkiwanie), 649  
 sampling rate (częstotliwość próbkowania), 119  
 samurai (samuraj), 708  
 SAN, 708  
 Sand Hill Road, 709  
 sandbox (piaskownica), 589  
 sans-serif (bezseryfowy), 55  
 Santa Cruz Operation, 709  
 SAP, 709  
 SAPI, 709  
 SAR, 709  
 SAS, 709  
 SAS System, 709  
 SASI, 710  
 SATAN, 710  
 satcom, 710  
 satellite (satelita), 710  
 satellite channel (kanał satelitarny), 352  
 satellite computer (komputer satelitarny), 390  
 satellite link (łącze satelitarne), 432  
 satellite modem (modem satelitarny), 478  
 satellite radio (radio satelitarne), 675  
 saturation (nasycenie), 503  
 save (zapisać), 983  
 Save As (Zapisz jako), 983  
 Save command (Zapisz — polecenie), 983  
 SAX, 710  
 Sbus, 710  
 SC connector (złącze SC), 998  
 SCA, 710  
 SCADA, 710  
 SCAL, 710  
 scalability (skalowalność), 733  
 scalable (skalowalny), 733  
 scalable font (czcionka skalowalna), 119  
 scalar (skalar), 733  
 scalar processor (procesor skalarny), 632  
 scalar variable (zmienna skalarna), 1001  
 scale (skalować), 733  
 scaler, 711  
 scaling (skalowanie), 733  
 SCAM, 711  
 scan (skanować), 736  
 scan converter (konwerter skanujący), 401  
 scan head (głowica skanująca), 258  
 scan line (linia skanowania), 419  
 scan rate (szybkość skanowania), 804

- scan technology (skanowanie układów scalonych), 736
- ScanDisk, 711
- ScanJet, 711
- scanner (skaner), 733
- scanning device (urządzenie skanujące), 882
- SCART connector (złącze SCART), 998
- scatter diagram (diagram punktowy), 134
- scatter plot (wykres punktowy), 961
- scatter read (odczyt rozrzucony), 536
- SCbus, 711
- S-CDMA, 711
- scene description language (język opisu sceny), 343
- SCERT, 711
- scheduler (zarządca procesów/wątków/zadań), 985
- schema (schemat), 711
- Scheme, 711
- Schottky, 711
- SCI, 712
- scientific computer (komputer naukowy), 386
- scientific language (język naukowy), 343
- scientific notation (notacja naukowa), 523
- scientific visualization (wizualizacja naukowa), 950
- SCL, 712
- SCM, 712
- SCM file (plik SCM), 600
- SCMS, 712
- SCO, 712
- SCO Merge, 712
- SCO MPX, 712
- SCO Open Desktop, 712
- SCO OpenServer, 712
- SCO SMP, 712
- SCO UNIX, 712
- SCO UnixWare, 712
- SCO UnixWare 7, 712
- SCO Wabi, 712
- SCO XENIX, 712
- scope (zakres), 981
- SCP, 712
- scramble (mieszać), 465
- scrambler (szyfrator), 805
- scrambling, 713
- ScramDisk, 713
- Scrapbook, 713
- scratch disk (dysk tymczasowy), 196
- scratch tape (taśma robocza), 822
- scratchpad (pamięć notatnikowa), 571
- screen (ekran), 210
- screen angle (kął rastra), 361
- screen capture (przechwytywanie ekranu), 650
- screen dump (zrzut ekranu), 1005
- screen font (czcionka ekranowa), 118
- screen frequency (gęstość rastra), 254
- screen grabber (program do przechwytywania ekranu), 637
- screen grid (siatka ekranująca), 728
- screen modes (tryby pracy ekranu), 858
- screen name (nazwa ekranowa), 505
- screen overlay (nakładka ekranu), 499
- screen reader (czytnik ekranu), 121
- screen resolution (rozdzielczość ekranu), 692
- screen saver (wygaszacz ekranu), 961
- ScreenCam, 713
- scriptlet (skrypcik), 738
- script (skrypt), 738
- script error (błąd skryptu), 63
- script kiddie (skryptowy bobas), 739
- script language (język skryptów), 344
- ScriptActive, 713
- Script-Fu, 713
- scripting host (host skryptów), 279
- scripting language (język skryptowy), 344
- scriptlet (skryptlet), 739
- ScriptX, 713
- scroll (przewijać), 664
- scroll arrow (strzałka przewijania), 781
- scroll back buffer (bufor przewijania wstecz), 68
- scroll bar (pasek przewijania), 577
- Scroll Lock, 713
- scroll mouse (mysz z kółkiem), 495
- scrollable (przewijalny), 664
- scrollable field (pole przewijalne), 615
- scrollable window (okno przewijalne), 541
- scrub, 713
- scrubbing, 713
- SCSA, 713
- SCSI, 713
- SCSI asynchronous mode (tryb asynchroniczny SCSI), 855
- SCSI chain (łańcuch SCSI), 431
- SCSI controller (kontroler SCSI), 399
- SCSI host adapter (adapter SCSI), 21
- SCSI switch (przełącznik SCSI), 656
- SCSI synchronous mode (tryb synchroniczny SCSI), 856
- SCSI termination (terminator SCSI), 836
- scuzzy, 715
- SD, 715
- SD Card, 715
- S-DARS, 715
- SDBN, 715
- SDDS, 715
- SDF, 715
- SDH, 715
- SDI, 715
- SDI/O Card, 715
- S-DIMM, 715
- SDIP, 715
- SDK, 715
- SDL, 715
- SDLC, 716
- SDMA, 716
- SDMI, 716
- SDP, 716
- SDRAM, 716
- SDSL, 716
- SDTV, 716
- SDX, 716
- SE, 716
- Seagate, 716
- SEALink, 716
- seamless integration (bezwzowa integracja), 55
- search (wyszukiwanie), 964
- search and replace (wyszukiwanie i zastępowanie), 965
- search box (pole wyszukiwania), 615
- search engine (aparatur wyszukiwania), 34
- search engine optimization (optymalizacja aparatur wyszukiwania), 556
- search key (klucz wyszukiwania), 370
- search path (ścieżka wyszukiwania), 808
- search scope (zakres wyszukiwania), 981
- search sites (wyszukiwarki), 965
- searchable database (przeszukiwalna baza danych), 661
- seat (stanowisko), 772
- Sebring ring (pierścieni Sebringa), 590
- SEC, 716
- SECAM, 717
- SECC, 717
- second system syndrome (syndrom drugiego systemu), 786

- secondary cache (pamięć drugiego poziomu), 570
- secondary channel (kanał pomocniczy), 352
- secondary index (indeks pomocniczy), 298
- secondary storage (pamięć pomocnicza), 572
- second-generation computer (komputer drugiej generacji), 384
- second-level cache (pamięć podręczna drugiego poziomu), 572
- secret key cryptography (kryptografia klucza tajnego), 405
- SECS/GEM, 717
- sector (sektor), 718
- sector interleave (przeplot sektorów), 659
- sector map (mapa sektorów), 443
- sector sparing (wykorzystanie sektorów zapasowych), 961
- sector tandem (tandem sektora), 818
- secure server (bezpieczny serwer), 53
- secure site (bezpieczna witryna WWW), 53
- secure transaction (bezpieczna transakcja), 53
- secure Web protocol (bezpieczny protokół WWW), 53
- secure Web server (bezpieczny serwer WWW), 53
- SecurID card (SecurID), 717
- security (zabezpieczenia), 980
- security audit (inspekcja zabezpieczeń), 301
- security card (karta dostępową), 354
- security ID, 717
- security kernel (jądro zabezpieczeń), 339
- security levels (poziomy zabezpieczeń), 626
- security protocol (protokół zabezpieczeń), 649
- security scan (skanowanie zabezpieczeń), 736
- sed, 717
- seed (ziarno), 995
- seek (pozycjonować), 626
- seek time (czas wyszukiwania), 118
- seeleck, 717
- segment, 717
- segment register (rejestr segmentu), 682
- segmented address space (segmentowana przestrzeń adresowa), 717
- segmented network (segmentacja sieci), 717
- SEI, 717
- SeI, 718
- Select All (Zaznacz wszystko), 990
- selection sort (sortowanie przez wybór), 758
- selective calling (wywoływanie selektywne), 967
- selector channel (kanał selektorowy), 352
- Selectric typewriter (maszyna do pisania Selectric), 446
- self-clocking (autozegar), 45
- self-documenting code (zrozumiały kod), 1004
- self-healing network (samouzdrawiająca się sieć), 708
- self-subscribing (subskrybowanie dobrowolne), 781
- semantic error (błąd semantyczny), 63
- semantic gap (luka semantyczna), 428
- semantic processor (procesor semantyczny), 632
- semantics (semantyka), 718
- semaphore (semafor), 718
- semiconductor (półprzewodnik), 627
- semiconductor device (element półprzewodnikowy), 215
- semiconductor IP (IP układu), 318
- semiconductor laser (laser półprzewodnikowy), 412
- sendmail, 718
- sensor (czujnik), 121
- SEPP, 719
- sequence check (sprawdzenie kolejności), 763
- Sequenced Packet Exchange (sekwencyjna wymiana pakietów), 718
- sequencer (sekwenser), 718
- Sequent, 719
- sequential (sekwencyjny), 718
- sequential access method (metoda dostępu sekwencyjnego), 457
- sequential access storage device (urządzenie o dostępie sekwencyjnym), 881
- sequential scan (skanowanie sekwencyjne), 736
- serial (szeregowy), 802
- serial async card (karta asynchronicznej komunikacji szeregowej), 353
- serial bus (magistrala szeregową), 438
- serial computer (komputer szeregowy), 391
- serial dot matrix printer (szeregową drukarką mozaikową), 802
- Serial Infrared (szeregową łącze komunikacji w podczerwieni), 802
- serial interface (interfejs szeregowy), 307
- Serial Line IP (IP na łączu szeregowym), 317
- serial matrix printer (drukarka szeregową mozaikową), 179
- serial mouse (mysz szeregową), 495
- serial number (numer seryjny), 526
- serial port (port szeregowy), 619
- serial printer (drukarka szeregową), 179
- Serial SCSI (szeregowy interfejs SCSI), 802
- serial transmission (transmisja szeregową), 848
- serialize (serializować), 719
- Series 1900, 719
- Series 2900, 719
- Series 39, 719
- series mode surge suppression (szeregową eliminowanie skoków napięcia), 802
- Series/1, 719
- serif (szeryf), 803
- serpentine recording (nagrywanie wężykowate), 498
- server (serwer), 719
- server appliance (urządzenie serwerowe), 881
- server application (aplikacja serwerowa), 34
- server based (serwerowy), 724
- server based rules (reguły serwerowe), 681
- server farm (zespół serwerów), 992
- server program (program serwera), 639
- server software (oprogramowanie serwerowe), 554
- server-based computing (przetwarzanie serwerowe), 663
- ServerBench, 719
- server-centric („przeznaczony dla serwera”), 664
- ServerNet, 719
- servers (serwery), 724
- server-side (strony serwera), 778
- server-side include (dołączanie dokumentów po stronie serwera), 144
- server-side script (skrypt strony serwera), 739
- service (usługa), 883
- service bureau (biuro usług), 59
- service discovery (wykrywanie usług), 961

- service engineer (serwisant), 724
- service level agreement (umowa o poziomie usług), 873
- service level management system (system zarządzania poziomem usług), 794
- service pack (pakiet serwisowy), 567
- Service Provider (SP), 759
- service provider (usługodawca), 885
- Service Provider Interface (interfejs usługodawcy), 307
- service-aware switch (przełącznik z rozpoznawaniem usług), 658
- servlet (serwlet), 724
- servo (serwomechanizm), 725
- session (sesja), 725
- session layer (warstwa sesji), 908
- SET, 725
- set theory (teoria zbiorów), 834
- SETI, 725
- SETL, 725
- settlement rate (opłata likwidacyjna), 550
- set-top box (dekoder), 132
- setup, 725
- setup memory (pamięć konfiguracyjna), 571
- setup program (program Setup), 640
- setup string (ciąg konfiguracyjny), 88
- SETUP.INF, 725
- seven dwarfs (siedmiu krasnoludków), 731
- seven-segment display (wyświetlacz siedmiosegmentowy), 966
- seven-segment display (wyświetlacz siedmiosegmentowy), 966
- seven-segment display (wyświetlacz siedmiosegmentowy), 966
- SEX/GEM, 725
- SGL, 725
- SGML, 726
- SGRAM, 726
- sh, 726
- SHA-1, 726
- shading (cieniowanie), 89
- shadow mask (maska kineskopu), 445
- shadow RAM (powielenie w pamięci RAM), 624
- shaped CD (profilowy dysk CD), 636
- share (udział), 865
- share name (nazwa udziału), 506
- SHARE.EXE, 726
- shared DASD (współużytkowany system DASD), 958
- shared Ethernet (Ethernet ze współużytkowaniem), 224
- shared logic (wspólna logika), 957
- shared media LAN (sieć LAN ze współużytkowaniem nośnika), 730
- shared memory (pamięć współużytkowana), 573
- shared resource (współużytkowany zasób), 958
- shared slot (gniazdo uniwersalne), 259
- share-level security (zabezpieczenia na poziomie udziałów), 980
- shareware, 726
- Sharing Violation (naruszenie zasad współużytkowania), 502
- Shark disk, 726
- sheet feeder (podajnik arkuszowy), 609
- sheet-fed scanner (skaner arkuszowy), 735
- shelfware („półkownik”), 626
- shell (powłoka), 625
- shell account (konto shellowe), 398
- shell out (wyjście do powłoki), 961
- shell script (skrypt powłoki), 739
- Sherlock, 727
- shielded pair (skrętka ekranowana), 738
- shift register (rejestr przesuwany), 682
- Shiva, 727
- Shlaer-Mellor, 727
- Shockmachine, 727
- Shockwave, 727
- shopping bot (robot do zakupów), 689
- shopping cart (koszyk), 403
- short, 727
- short card (krótka karta rozszerzeń), 405
- short haul (krótki zasięg), 405
- short messaging (krótka wiadomość tekstowa), 405
- shortcut (skrót), 738
- shortcut key (klawisz skrót), 367
- shortcuts (skróty), 738
- shorthand (stenografia), 773
- short-haul modem (modem krótkiego zasięgu), 477
- shout (krzyczeć), 407
- shovelware (oprogramowanie ładowane szufłą), 553
- shows (pokazy), 613
- Shrink DIP, 727
- SHS virus (wirus SHS), 949
- SHTML, 727
- SHTTP, 727
- shunt (bocznikować), 63
- shut down (zamknąć system), 982
- SI, 727
- SID, 728
- sideband (wstęga boczna), 958
- SideBar, 728
- Sidekick, 728
- sidetone (efekt lokalny), 208
- SIDF, 728
- Siemens, 731
- Siemens Computer, 731
- Siemens Nixdorf, 731
- SIG, 731
- SIGCAT, 731
- SiGe, 731
- SIGGRAPH, 731
- sign off, 731
- sign on, 731
- signal (sygnał), 785
- signal converter (konwerter sygnału), 401
- signal path (ścieżka sygnału), 807
- signal processing (przetwarzanie sygnału), 663
- signal to noise ratio (względny wskaźnik szumów), 967
- signaling (sygnalizacja), 785
- signaling in/out-of-band (sygnalizacja wewnątrz- i pozapasmowa), 785
- signaling point (punkt sygnalizacyjny), 667
- signature (arkusz drukarski), 37
- signature (sygnatura), 785
- signature file (plik podpisu), 600
- signed document (podpisany dokument), 611
- significant digits (liczby znaczące), 418
- SIIA, 731
- silence suppression (eliminowanie ciszy), 216
- silica (krzemionka), 406
- silica gel (silikazel, żel krzemionkowy), 731
- silicon (krzem), 406
- Silicon Alley (Krzemowa Aleja), 406
- silicon compiler (kompilator krzemowy), 379
- silicon dioxide (dwutlenek krzemu), 191
- silicon disk (dysk krzemowy), 193
- Silicon Forest (Krzemowy Las), 407
- silicon foundry (krzemowa odlewnia), 406
- silicon germanium (germanek krzemu), 254
- Silicon Glen (Krzemowy Jar), 407

- Silicon Graphics, 731  
 silicon nitride (azotek krzemu), 46  
 silicon on insulator (krzem na izolatorze), 406  
 silicon on sapphire (krzem na szafirze), 406  
 Silicon Prarie (Krzemowa Preria), 407  
 Silicon Valley (Krzemowa Dolina), 406  
 SiLK, 731  
 SilkRoad, 731  
 SIM, 732  
 SimCity 2000, 732  
 SIMD, 732  
 SIMM, 732  
 SIMM converter (konwerter modułów SIMM), 400  
 SIMOX, 732  
 Simple Mail Interface (prosty interfejs pocztowy), 646  
 Simple Mail Transfer Protocol (prosty protokół przesyłania poczty), 646  
 Simple Network Management Protocol (prosty protokół zarządzania siecią), 646  
 Simply Interactive PC, 732  
 SIMSCRIPT, 732  
 SIMULA, 732  
 simulation (symulacja), 786  
 simultaneous voice and data (jednoczesne przesyłanie głosu i danych), 339  
 sine (sinus), 732  
 sine wave (fala sinusoidalna), 230  
 single board computer (komputer jednopłytkowy), 384  
 single density disk (dysk o pojedynczej gęstości zapisu), 195  
 Single Document Interface (interfejs jednodokumentowy), 306  
 single inheritance (jedenodziedziczenie), 339  
 single in-line memory module (jednorzędowy moduł pamięci), 340  
 single in-line package (obudowa jednorzędowa), 532  
 single point of failure (pojedynczy punkt awaryjny), 613  
 single precision (pojedyncza precyzja), 613  
 single quotes (pojedynczy cudzysłów), 613  
 single session (jednosesyjny), 340  
 single sided disk (dysk jednostronny), 193  
 single sign-on (jednokrotne logowanie), 340  
 single threading (jednowątkowość), 340  
 Single UNIX Specification, 732  
 single-ended configuration (konfiguracja asymetryczna), 396  
 single-hub cartridge (kaseta jednoszpulowa), 358  
 singlemode fiber (włókno światłowodowe jednomodowe), 952  
 single-mode fiber (włókno jednomodowe), 951  
 single-system image (wrażenie jednolitego systemu), 956  
 sink (ujście), 865  
 SIP, 732  
 SIPC, 733  
 SIPP, 733  
 SIR, 733  
 SISD, 733  
 SIT file (plik SIT), 600  
 site license (licencja lokacji), 417  
 site management (zarządzanie ośrodkiem), 986  
 site map (mapa witryny), 443  
 SiteMill, 733  
 Sito Erastotenesa, 733  
 six degrees of freedom (sześć stopni swobody), 803  
 SIXEL, 733  
 skew (pochylenie), 608  
 skin (skóra), 738  
 skin effect (naskórkowość), 503  
 Skinny DIP, 737  
 sky wave (fala przestrzenna), 230  
 SkyTel, 739  
 SL Enhanced, 739  
 SLA, 739  
 slamming, 740  
 slashdot effect (efekt Slashdota), 208  
 slate PC („gliniany” PC), 256  
 slave (podległy), 610  
 slave tube (lampa podległa), 409  
 SLC, 740  
 SLDRAM, 740  
 SLED, 740  
 Sledgehammer, 740  
 sleep (uśpienie), 886  
 slew rate (szybkość narastania napięcia), 804  
 slice and dice (przekroje i rzuty), 653  
 slick, 740  
 slide adapter (adapter slajdów), 21  
 slide scanner (skaner do slajdów), 735  
 slider (suwak), 784  
 slideware („oprogramowanie slajdowe”), 554  
 sliding window (okno przesuwne), 541  
 slime (muł), 493  
 SLIP, 740  
 SLM, 740  
 slot (gniazdo, szczelina, przedział), 259  
 Slot 1, 740  
 Slot 2, 740  
 Slot A, 740  
 slot loading (ładowanie szczelinowe), 431  
 slot mask (maska szczelinowa), 445  
 slot pitch (rozstaw szczelin), 695  
 slow scan TV (mała częstotliwość klatek), 441  
 slow scan TV (mała częstotliwość ramki), 441  
 slug (wiersz linotypowy), 920  
 SMA, 751  
 SMA connector (złącze SMA), 998  
 small outline gull-wing (łamany o małej ramce), 431  
 small outline IC (układ scalony o małej ramce), 870  
 small outline J-lead (o małej ramce z wyprowadzeniami „J”), 529  
 Smalltalk, 751  
 Smalltalk/V, 752  
 SMART, 752  
 smart apostrophes (apostrofy drukarskie), 35  
 smart appliance (urządzenie inteligentne), 881  
 smart book (książka inteligentna), 407  
 smart browser (inteligentna przeglądarka), 303  
 smart browsing (inteligentne przeglądanie), 303  
 smart cable (przewód inteligentny), 664  
 smart car (inteligentny samochód), 304  
 smart card (karta inteligentna), 355  
 SMART drive (napęd SMART), 501  
 smart house (inteligentny dom), 303  
 smart install program (inteligentny program instalacyjny), 304  
 Smart Media, 752  
 smart network (sieć inteligentna), 729  
 smart pager (inteligentny pager), 304  
 smart phone (inteligentny telefon), 304

- smart picture frame (inteligentna rama obrazu), 303
- smart quotes (cudzysłowy drukarskie), 109
- Smart Sockets, 752
- Smart Start, 752
- Smart Tags, 752
- smart terminal (inteligentny terminal), 304
- Smart Warehouse, 752
- SmartBase, 752
- Smartcom, 752
- Smartdrive, 752
- SmartFilter, 752
- SmartMart, 752
- SmartMedia, 752
- SmartMode, 752
- SmartNIC, 752
- SmartServer, 752
- SmartSockets, 752
- smartstamps (inteligentne znaczki), 303
- SmartSuite, 752
- Smarty, 752
- SMB, 753
- SMBus, 753
- SMD, 753
- SMDS, 753
- SME, 753
- SMF, 753
- SMI, 753
- SMIL, 753
- smile (uśmiech), 886
- SMM, 753
- smoke test (test dymowy), 839
- smoothed data (dane wygładzone), 125
- smoothing circuit (obwód wygładzający), 533
- SMP, 753
- SMPTE, 754
- SMR, 754
- SMRAM, 754
- SMS, 754
- SMS Installer, 754
- SMT, 754
- SMTP, 754
- smurf attack (atak smurfów), 40
- SNA, 754
- SNA Over Async (SNA na łączu asynchronicznym), 755
- SNA-A, 755
- SNADS, 755
- snail mail (poczta ślimacza), 609
- Snap Server, 755
- snap to (przyciąganie), 665
- Snap! Server, 755
- snap-in (przystawka), 665
- snapshot (migawka), 465
- snapshot dump (zrzut migawkowy), 1005
- snapshot program (generator zrzutów pamięci), 253
- SNARC, 755
- SND file (plik SND), 600
- sneakernet (sieć piesza), 730
- sneezer (kichacz), 361
- sneezing (kichanie), 361
- SNIA, 755
- sniffer (szperacz), 804
- snippet, 755
- SNMP, 755
- SNOBOL, 755
- snow (śnieżenie), 808
- snowflake structure („płatki śniegu”), 604
- SNR, 756
- SOAP, 756
- SoC, 756
- social engineer (socjotechnik), 756
- Society for Information Display, 756
- Society for Information Management, 756
- Society for Motion Picture and TV Engineers, 756
- socket (gniazdo), 259
- Socket 370, 756
- Socket 7, 756
- Socket 8, 756
- socket flash (gniazdowa pamięć Flash), 259
- socket mount (montaż gniazdowy), 482
- socket services (usługi gniazd), 885
- socketed (montowanie w podstawce), 482
- SOCKS, 756
- SOCKS server (serwer SOCKS), 723
- SODIMM, 756
- SO-DIMM, 756
- soft, 756
- soft copy (wersja elektroniczna), 914
- soft error (błąd miękkiej), 62
- soft font (czcionka ładowalna), 118
- soft handoff (miękkie przekazywanie wywołań), 465
- soft hyphen (miękkie łącznik), 465
- soft key (klawisz programowy), 367
- soft launch (uruchamianie programowe (wieloetapowe), 879
- soft macro, 756
- soft modem (modem programowy), 478
- soft patch (pro wizoryczny program korygujący), 649
- soft return (miękkie powrót karetki, miękkie podział wiersza), 465
- soft sectored (miękkie podział na sektory), 465
- SOFTBANK COMDEX, 756
- SoftPC, 756
- Softstrip, 756
- softswitch (przełącznik programowalny), 656
- Soft-Switch, 756
- software (oprogramowanie), 550
- software bug (defekt oprogramowania), 131
- software bus (magistrala programowa), 438
- Software Carousel, 756
- software codec (kodek programowy), 373
- software companies (firmy produkujące oprogramowanie), 237
- software configuration management (zarządzanie konfiguracją oprogramowania), 986
- software distribution program (program dystrybucyjny), 638
- software engineer (inżynier oprogramowania), 316
- software engineering (inżynieria oprogramowania), 316
- Software Engineering Institute, 756
- software house (producent oprogramowania), 635
- software IC („programowy układ scalony”), 644
- software interrupt (przerwanie programowe), 659
- Software Maintenance Association, 756
- software metering (zliczanie oprogramowania), 996
- software metrics (miary oprogramowania), 459
- software package (pakiet oprogramowania), 567
- software piracy (piractwo), 594
- software programmer (projektant oprogramowania), 645
- software protection (ochrona oprogramowania), 534
- software publisher (wydawca oprogramowania), 960

- Software Publishers Association, 756  
 software reuse (wielokrotne użycieoprogramowania), 919  
 software RIP (programowy procesor RIP), 644  
 software stack (stos programowy), 775  
 software tool (narzędzie programistyczne), 503  
 software validation (sprawdzanie zgodności funkcjonalnej), 763  
 software vendors (producenci oprogramowania), 633  
 SoftWindows, 756  
 SOG, 756  
 SOHO, 756  
 SOI, 757  
 SOIC, 757  
 SoIP, 757  
 SOJ, 757  
 Solaris, 757  
 solder (lut), 429  
 solder ball (kulka lutu), 407  
 solder mask (maska lutownicza), 445  
 soldered (lutowany), 429  
 solenoid, 757  
 solid ink printer (drukarka stałootramentowa), 178  
 solid logic (logika monolityczna), 424  
 solid modeling (modelowanie bryłowe), 475  
 solid state (monolityczny), 482  
 solid state disk (dysk monolityczny), 195  
 solid state laser (laser monolityczny), 412  
 solid state memory (pamięć monolityczna), 571  
 solid state relay (przełącznik monolityczny), 653  
 soliton, 757  
 solutions (rozwiązania), 701  
 solver (mechanizm rozwiązywania), 453  
 SOM, 757  
 SONET, 757  
 SONET ring (pierścień SONET), 590  
 SONICblue, 758  
 SOP, 758  
 Sophos, 758  
 sort (sortowanie), 758  
 sort field (pole sortowania), 615  
 sort key (klucz sortowania), 370  
 sortation (sortacja), 758  
 sorter, 758  
 SOS, 759  
 SOT, 759  
 sound bandwidth (pasmo dźwiękowe), 578  
 Sound Blaster, 759  
 sound board (adapter dźwięku), 20  
 sound card (karta dźwiękowa), 354  
 source (źródło), 1007  
 source code (kod źródłowy), 373  
 source code compatible (zgodny na poziomie kodu źródłowego), 994  
 source code management (zarządzanie kodem źródłowym), 985  
 source computer (komputer źródłowy), 391  
 source data (dane źródłowe), 125  
 source data acquisition (pozyskiwanie danych źródłowych), 626  
 source data capture (zbieranie danych źródłowych), 990  
 source directory (katalog źródłowy), 360  
 source disk (dysk źródłowy), 197  
 source document (dokument źródłowy), 144  
 source drive (napęd źródłowy), 501  
 Source Edp, 759  
 source language (język źródłowy), 345  
 source program (program źródłowy), 640  
 source route bridging (mostkowanie trasy źródłowej), 484  
 source statement (instrukcja źródłowa), 302  
 Southbridge (mostek południowy), 484  
 SOX, 759  
 SP2, 759  
 SPA, 759  
 space (spacja), 759  
 space/time (rozmiar/czas), 693  
 spam (spamować), 760  
 spam relay (tranzytowanie spamu), 849  
 spamdexing (spamdeksowanie), 759  
 spamming (spamowanie), 760  
 SPARC, 760  
 SparQ disk (SparQ), 760  
 spatial data (dane przestrzenne), 124  
 spatial light modulator (przestrzenny modulator światła), 660  
 spatial resolution (rozdzielczość przestrzenna), 693  
 spatially immersive display (zanurzenie przestrzenne), 982  
 spawn (rozmnożyć proces), 694  
 SPD, 760  
 SPDIF, 760  
 speaker recognition (identyfikacja głosowa), 292  
 spec, 760  
 Spec 1170, 760  
 SPEC CPU92, 760  
 SPEC CPU95, 760  
 SPEC SFS 1, 760  
 spec sheet (dane techniczne), 125  
 SPECfp, 760  
 special character (znak specjalny), 1003  
 specialized mobile radio (specjalne radio przenośne), 760  
 special-purpose computer (komputer specjalizowany), 391  
 special-purpose language (język specjalizowany), 344  
 specification (specyfikacja), 761  
 SPECint, 760  
 SPECmark, 760  
 specs, 760  
 Spectra, 760  
 Spectra 70, 761  
 spectral bands (pasma widma), 578  
 spectral color (barwa widmowa), 49  
 spectral response (wrażliwość widmowa), 956  
 spectral width (szerokość widma), 802  
 spectroscopy (spektroskopia), 761  
 spectrum (widmo), 917  
 SPECweb96, 761  
 SPECweb97, 761  
 speech codec (kodek mowy), 373  
 speech compression (kompresja mowy), 381  
 speech recognition (rozpoznawanie mowy), 694  
 speech synthesis (synteza mowy), 787  
 speed buffering (buforowanie szybkości), 69  
 Speed Doubler, 761  
 speed of electricity/light (szybkość fal elektromagnetycznych/światła), 804  
 SPEEDE, 761  
 speedif port, 761  
 Speedo, 761  
 Speedware, 761  
 spell checker (korektor pisowni), 402  
 Sperry, 762  
 SPGA, 762  
 spherization (sferyzacja), 725  
 SPI, 762



- SPICE, 762  
 SPID, 762  
 spider (pająk), 566  
 spike (impuls szpilkowy), 297  
 spindle (trzcina), 858  
 SpinRite, 762  
 Spitfire, 762  
 SPL, 762  
 splash screen (winieta programu), 942  
 splay tree (drzewo Splay), 182  
 SPLD, 762  
 splice (sklejka), 737  
 spline (splajn), 762  
 split screen (podział ekranu), 613  
 Splitterless ADSL, 762  
 spoof (podrabiać), 611  
 spoofing (zwodzenie), 1005  
 spoofing your technical friend (zartowanie z komputerowców), 1009  
 spool (kolejka we-wy), 377  
 spooling, 762  
 spot color (kolor dodatkowy), 377  
 SPP, 763  
 spread spectrum (spektrum rozrzutu), 761  
 Spreadsheet Connector, 763  
 sprite (sprajt), 763  
 SPS, 763  
 SPSS, 764  
 spt, 764  
 SPUFI, 764  
 sputtering (napylenie katodowe), 502  
 SPX, 764  
 spyware (oprogramowanie szpiegujące), 554  
 SQFP, 764  
 SQL, 764  
 SQL engine („silnik” SQL), 732  
 SQL Forms, 764  
 SQL precompiler (prekompilator SQL), 629  
 SQL Server, 764  
 SQL Windows, 764  
 SQL\*Forms, 764  
 SQL/DS, 764  
 SQLBase Server, 764  
 SQLJ, 764  
 SQLWindows, 764  
 SQR, 764  
 square wave (fala prostokątna), 230  
 SQUID, 764  
 SRAM, 764  
 S-RAM, 764  
 SRAPI, 764  
 SRB, 764  
 SRI, 764  
 SRPI, 765  
 SRSC, 765  
 SRT, 765  
 SS/DD, 766  
 SS7, 765  
 SSA, 766  
 SSAD, 766  
 SSADM, 766  
 SSCP, 766  
 SSD, 766  
 SSE, 766  
 SSE2, 766  
 SSFDC, 766  
 SSI, 766  
 SSJS, 766  
 SSL, 766  
 SSP, 766  
 ST, 767  
 ST connector (złącze ST), 999  
 ST412, 767  
 ST506, 767  
 ST506 RLL, 767  
 stack (stos), 775  
 stack dump (zrzut stosu), 1005  
 stack fault (błąd stosu), 63  
 stack overflow (przepełnienie stosu), 658  
 stack pointer (wskaźnik stosu), 957  
 stack underflow (niedopełnienie stosu), 516  
 stackable hub (koncentrator wieżowy), 394  
 stacker (układarka), 870  
 stacks, 768  
 stackware (talia), 817  
 staging server (serwer próbny), 723  
 STAIRS, 768  
 stair-stepping („schodki”), 711  
 Stamps.com, 768  
 stand-alone PC (samodzielny komputer PC), 708  
 standard (norma), 520  
 standard cell (komórka standardowa), 378  
 standard data format (standardowy format danych), 769  
 standard deviation (odchylenie standardowe), 535  
 standard input (wejście standardowe), 913  
 standard mapping (odwzorowanie standardowe), 538  
 standard memory (pamięć standardowa), 572  
 Standard Messaging Format (standardowy format wymiany komunikatów), 769  
 Standard Mode (tryb standardowy), 856  
 standard output (wyjście standardowe), 961  
 standards (standardy), 771  
 standards — character codes (standardy — kody znakowe), 769  
 standards — communications & networking (standardy — komunikacja i sieci), 770  
 standards — DBMSs (standardy — SZBD), 771  
 standards — file management systems (standardy — systemy zarządzania plikami), 771  
 standards — graphics systems (standardy — systemy graficzne), 770  
 standards — hardware interfaces (standardy — interfejsy sprzętowe), 769  
 standards — Internet (standardy — internet), 769  
 standards — machine languages (standardy — języki maszynowe), 771  
 standards — operating systems (standardy — systemy operacyjne), 770  
 standards — programming languages (standardy — języki programowania), 769  
 standards — storage media (standardy — nośniki pamięci masowej), 770  
 standards — text systems (standardy — systemy przetwarzania tekstu), 770  
 standby power system (system zasilania rezerwowego), 795  
 Star, 772  
 star configuration (konfiguracja gwiazdy), 396  
 star network (sieć o topologii gwiazdy), 730  
 Star Office, 772  
 Star Portal, 772  
 star query (zapytanie gwiazdowe), 984  
 star schema (schemat gwiazdowy), 711  
 star topology (topologia gwiazdy), 845  
 Star.Flashpoint, 772  
 Starfire, 772  
 Starlan, 772  
 StarOffice, 772  
 StarPortal, 772

start bit (bit startowy), 59  
 Start menu (menu Start), 456  
 start/stop transmission (transmisja start-stopowa), 848  
 StartUp folder (folder Autostart), 239  
 startup routine (procedura uruchomieniowa), 631  
 STARTUP.CMD, 772  
 stat mux, 772  
 state (stan), 768  
 stateful inspection (inspekcja stanowa), 301  
 stateless (bezstanowy), 54  
 statement (instrukcja), 301  
 state-of-the-art (state of the art), 773  
 static (statyczny), 773  
 static ad (reklama statyczna), 682  
 static binding (wiązanie statyczne), 916  
 static column memory (statyczna pamięć kolumnowa), 773  
 static electricity (elektryczność statyczna), 214  
 static HTML (statyczny kod HTML), 773  
 static IP address (statyczny adres IP), 773  
 static RAM (statyczna pamięć RAM), 773  
 static routing (routing statyczny), 691  
 static SQL (statyczny kod SQL), 773  
 static typing (statyczne deklaracje typu), 773  
 station (stacja), 767  
 stationery (papeteria), 574  
 statistical multiplexor (multiplexer statystyczny), 492  
 status line (wiersz stanu), 920  
 STD bus (magistrala STD), 438  
 stdin, 773  
 STDM, 773  
 stdout, 773  
 stealth virus (wirus „stealth” (utajniony), 949  
 Steelhead, 773  
 steganography (steganografia), 773  
 STEP, 773  
 step frame (przechwytywanie klatek), 650  
 step index fiber (włókno o współczynniku uskokuwym), 951  
 stepper motor (silnik krokowy), 732  
 stereophonic (stereofoniczny), 773  
 Sterling Software, 773  
 stick font (czcionka kreskowa), 118  
 stick model (model kreskowy), 474  
 stickiness (lepkość), 416

sticky (lepki), 416  
 sticky connection (przedłużone połączenie), 651  
 StickyKeys (KlawiszeTrwale), 367  
 stiction (tarcie spoczynkowe), 819  
 stilb, 775  
 STN, 775  
 stochastic (stochastyczny), 775  
 stop bit, 775  
 stop-motion animation (animacja poklatkowa), 32  
 storage (pamięć masowa), 571  
 storage area network (sieć pamięci masowej), 730  
 storage array (macierz pamięci masowej), 434  
 storage capacity (pojemność pamięci masowej), 613  
 storage device (urządzenie pamięci masowej), 881  
 storage hierarchy (hierarchia pamięci), 275  
 storage management (zarządzanie magazynowaniem danych), 985  
 Storage Management Services (usługi zarządzania magazynowaniem danych), 885  
 storage media (nośnik pamięci masowej), 522  
 storage over IP (pamięć masowa oparta na protokole IP), 571  
 storage subsystem (podsystem pamięci masowej), 612  
 storage system (system pamięci masowej), 792  
 storage technologies (technologie pamięci masowych), 828  
 storage virtualization (wirtualizacja pamięci masowej), 943  
 StorageTek, 775  
 store locator service (lokalizator sklepów), 425  
 store-and-forward switch (przełącznik pamiętająco-wysyłający), 655  
 stored procedure (procedura składowana), 631  
 stored program concept (zaprogramowanie w pamięci), 984  
 stored-value card (karta gotówkowa), 354  
 storewidth (rozpiętość magazynu danych), 694  
 StoreX, 775  
 StoryServer, 775  
 STP, 776

straight through processing (przetwarzanie przelotowe), 662  
 Strand88, 776  
 StrataFlash, 776  
 Stratus, 776  
 stream (strumień), 780  
 stream cipher (szyfr strumieniowy), 805  
 streaming (przesyłanie strumieniowe), 661  
 streaming audio (przesyłanie strumieniowe dźwięku), 661  
 streaming data (dane strumieniowe), 124  
 streaming media (przesyłanie strumieniowe multimediów), 661  
 streaming tape (streamer), 776  
 streaming video (przesyłanie strumieniowe wideo), 661  
 Streamline, 776  
 stream-oriented file (plik strumieniowy), 601  
 STREAMS, 776  
 STRETCH, 777  
 stretch blt (operacja blt z rozciąganiem), 547  
 stretching (rozciąganie), 692  
 string (ciąg), 88  
 string handling (obsługa ciągów), 532  
 Stringy Floppy, 777  
 striping (paskowanie), 577  
 stroke (pociągnięcie), 608  
 stroke font (czcionka liniowa), 118  
 stroke weight (szerokość linii), 802  
 strong encryption (szyfrowanie silne), 805  
 strong typing (ściśła kontrola typów), 808  
 StrongARM, 777  
 structured data (dane strukturalne), 124  
 structured programming (programowanie strukturalne), 644  
 structured query language (strukturalny język zapytań), 780  
 Structured Storage (strukturalna pamięć masowa), 780  
 STS-1, 781  
 stub (procedura pośrednicząca, pniak), 631  
 stub file (pniak), 607  
 Stuffit, 781  
 stupid network (sieć głupia), 729  
 style sheet (arkusz stylów), 37  
 stylus (pióro), 593  
 subarea node (węzeł podobszaru), 915  
 subclass (podklasa), 609  
 subdirectory (podkatalog), 609

- subdomain (poddomena), 609
- subfolder (podfolder), 609
- submarining (nurkowanie), 527
- submenu (podmenu), 610
- subnet (podsieć), 611
- subnet mask (maska podsieci), 445
- subnetting (tworzenie podsieci), 860
- subnotebook, 781
- subroutine (podprogram), 611
- subschema (podschemat), 611
- subscribe (subskrybować), 781
- subscript (indeks dolny), 298
- subset (podzbiór funkcji), 613
- substrate (podłoże), 610
- substring (podciąg), 609
- subsystem (podsystem), 612
- subtract (różnica zbiorów), 702
- subwoofer, 781
- SUI, 781
- suit (garnitur), 250
- SuiteSpot, 781
- Sun, 781
- SunGard, 782
- Sun-Netscape Alliance, 782
- SunOS, 782
- SunSoft, 782
- Super 7, 782
- Super Audio CD, 782
- Super Density Disc (Super Density Disc, dysk o super gęstości), 782
- super floppy (superdyskietka), 783
- Super POP, 782
- Super VGA, 782
- Super7, 782
- Superbase, 783
- SuperCalc, 783
- superclass (superklasa, nadklasa), 783
- supercomputer (superkomputer), 783
- supercomputer sites (superkomputery — lista), 783
- superconductor (nadprzewodnik), 498
- SuperDisk, 783
- SuperDLT, 783
- SuperDrive, 783
- superframe, 783
- SuperKermit, 783
- SuperKey, 783
- supermini, 783
- SuperNOS, 783
- SuperPaint, 783
- superparamagnetic limit (ograniczenie nadparamagnetyczne), 540
- superscalar (superskalarny), 784
- superscript (indeks górny), 298
- superserver (superserwer), 783
- superset (nadzbiór), 498
- SUPERSTITIAL, 784
- supertwist (superskręt), 784
- superuser (superużytkownik), 784
- supervisor (program nadzorczy), 639
- supervisor call (wywołanie systemowe), 967
- supervisor control program (systemowy program sterujący), 797
- supervisor mode (tryb nadzoru), 856
- supervisor state (tryb nadzorczy), 856
- suppliers (dostawcy), 170
- supply chain management (zarządzanie łańcuchem dostaw), 986
- supply chain system (system łańcucha dostaw), 790
- support (obsługa), 532
- suppressor grid (siatka zerowa), 728
- SUPRA, 784
- surf abuse (nadużycie „surfowania”), 498
- surf control (kontrola „surfowania”), 399
- surf the Net („surfować” po Sieci), 784
- surface (powierzchnia), 624
- surface modeling (modelowanie powierzchni), 476
- surface mount (montaż powierzchniowy), 482
- surface normal (normalna), 520
- surface Web (powierzchnia sieci WWW), 624
- surfing, 784
- surge protection (filtrowanie przepięć), 236
- surge protector (eliminatory skoków napięcia), 215
- surge suppression (eliminowanie skoków napięcia), 216
- surge suppressor (eliminatory przepięć), 215
- SUS, 784
- suspend and resume (wstrzymać i wznowić), 959
- SV, 784
- SVC, 784
- SVD, 784
- SVG, 784
- SVGA, 784
- S-VHS, 784
- SVID, 784
- S-video, 784
- SVR4, 784
- SVR5, 784
- swap file (plik wymiany), 601
- SWAP protocol (SWAP — protokół), 784
- SwapCrypt, 784
- swapping (wymiana pamięci), 962
- sweet spot („słodki punkt”), 740
- Swing, 785
- switch fabric (osnowa przełączająca), 560
- switch router (router przełączający), 691
- Switched 56, 785
- switched broadband network (przełączana sieć szerokopasmowa), 653
- switched digital service (komutowana usługa cyfrowa), 393
- switched Ethernet (przełączana sieć Ethernet), 653
- switched line (łącze komutowane), 431
- switched multimegabit data service (komutowana, wielomegabitowa usługa danych), 393
- switched network (sieć komutowana), 730
- switched SCSI (przełączana magistrala SCSI), 653
- switched virtual circuit (komutowany obwód wirtualny), 393
- switching hub (koncentrator przełączający), 394
- switch-to-computer (łącze przełącznik-komputer), 432
- SX, 785
- SXGA, 785
- Sybase, 785
- Sybase database (Sybase — baza danych), 785
- Sybase System, 785
- Syberperl, 785
- SyJet disk (SyJet), 786
- SYLK file (SYLK), 786
- Symantec, 786
- Symbian, 786
- Symbian OS, 786
- symbol, 786
- symbol set (zestaw symboli), 993
- symbolic language (język symboliczny), 344
- symmetric (symetryczny), 786
- symmetric compression (kompresja symetryczna), 381
- symmetric DSL (symetryczna linia DSL), 786

- symmetric encryption (szyfrowanie symetryczne), 805
- symmetric multiprocessing (symetryczne przetwarzanie wieloprocesorowe), 786
- Symphony, 786
- SYN flood attack (atak „SYN flood”), 40
- sync character (znak synchronizacyjny), 1003
- sync generator (generator synchronizujący), 253
- synchronous (synchroniczny), 786
- synchronous mode (tryb synchroniczny), 856
- synchronous protocol (protokół synchroniczny), 648
- synchronous transmission (transmisja synchroniczna), 848
- syndromes (syndromy), 787
- synergy (synergia), 787
- Synopsys, 787
- syntax (składnia), 737
- syntax error (błąd składniowy), 63
- synthesis (synteza), 787
- synthesize (syntetyzować), 787
- synthesizer (syntezator), 787
- SyQuest, 787
- SyQuest disk (SyQuest — dysk), 787
- sysadmin, 788
- SYSCON, 788
- sysgen, 788
- sysop, 788
- Sysplex, 788
- SysReq key (SysReq), 788
- system, 788
- System 2000, 788
- System 7, 788
- System 8, 788
- System 9, 788
- system administrator (administrator systemu), 21
- system analyst (analityk systemowy), 30
- System Application Architecture (systemowa architektura aplikacji), 796
- system BIOS, 788
- system board (płyta systemowa), 607
- system bus (magistrala systemowa), 438
- system development cycle (cykl produkcyjny systemu), 116
- system development methodology (metodologia wytwarzania systemów), 458
- system disk (dysk systemowy), 195
- system failure (awaria systemu), 46
- system file (plik systemowy), 601
- system folder (folder systemowy), 239
- system font (czcionka systemowa), 119
- System Halted (System zatrzymany), 795
- system image (obraz systemu), 532
- system integrator (integrator systemowy), 302
- system level (poziom systemu), 626
- system life cycle (cykl życia systemu), 116
- system management (zarządzanie systemem), 987
- System Management Bus (magistrala zarządzania systemem), 439
- System Management Interrupt (system zarządzania przerwaniem), 794
- System Management Mode (tryb zarządzania systemem), 856
- system memory (pamięć systemowa), 572
- System Network Architecture (systemowa architektura sieci), 796
- System Object Model (systemowy model obiektów), 796
- system policy (założenia systemowe), 982
- system program (program systemowy), 640
- system programmer (programista systemowy), 640
- system prompt (systemowy znak zachęty), 797
- system resources (zasoby systemowe), 989
- system software (oprogramowanie systemowe), 554
- system test (test systemu), 840
- system time/date (czas systemowy), 118
- System Tray (zasobnik systemowy), 989
- system unit (jednostka systemowa), 340
- System V Release 4.0, 793
- System V.4, 793
- SYSTEM.DAT, 795
- SYSTEM.INI, 795
- System/3, 795
- System/32, 795
- System/34, 795
- System/36, 795
- System/360, 796
- System/370, 796
- System/38, 796
- System/390, 796
- System/3x, 796
- System/88, 796
- systems (systemy), 797
- systems administrator (administrator systemów), 21
- systems analysis & design (analiza i projektowanie systemów), 31
- systems analyst (analityk systemów), 30
- systems disk (dysk(i) systemowy), 197
- systems engineer (inżynier systemów), 316
- systems house (wytwórca systemów), 966
- systems integration (integracja systemów), 302
- systems integrator (integrator systemów), 302
- systems management (zarządzanie systemami), 987
- Systems Management Server (serwer zarządzania systemami), 724
- systems person (systemowiec), 796
- systems program (program systemu), 640
- systems programmer (programista systemów), 640
- Systems Programming Language (język programowania systemów), 344
- systems representative (przedstawiciel ds. systemów), 651
- systems software (oprogramowanie systemu), 554
- SystemView, 797
- SYSTEMAX, 800
- systolic array (tablica skurczowa), 816
- SysTray, 800
- T, 811
- T interface (T – interfejs), 811
- T&L (transformacja i oświetlanie), 848
- T.120, 811
- T.2, 811
- T.30, 811
- T.4, 811
- T.6, 811
- T.RES, 811
- T.share, 811
- T.TUD, 811
- T+0, 811
- T+1, 811
- T+3, 811
- T+5, 811
- T1, 812
- T1 font (T1 – czcionka), 812
- T1/E1, 812
- T1/PRI, 812
- T2, 812

- T3, 812  
T4, 812  
T9, 812  
TA, 812  
tab, 812  
tab character (znak tabulacji), 1003  
tab delimited (rozdzielany tabulatorami), 692  
tab key (klawisz tabulacji), 367  
tab stop (pozycja tabulacji), 626  
tabbing (tabulacja), 817  
table (tabela), 812  
table lookup (wyszukiwanie w tabeli), 965  
table view (widok tabeli), 918  
tablet computer (tablet, komputer tabliczkowy), 814  
tablet cursor (wskaznik), 957  
tablet PC, 814  
tabulate (tabularyzować), 817  
tabulating equipment (wyposażenie tabulacyjne), 963  
tabulator, 817  
TACACS, 817  
TACS, 817  
TAD, 817  
tag (znacznik), 1001  
tag RAM, 817  
tag sort (sortowanie znacznikowe), 759  
tag switching (przełączanie znacznikowe), 654  
tag-based language (język znacznikowy), 345  
Tailgate, 817  
Taligent, 818  
talk-off, 818  
TalOS, 818  
Tandem, 818  
tandem office (centrala tandemowa), 84  
tandem processors (procesory tandemowe), 633  
tandem switch (przełącznik tandemowy), 656  
tandem/toll office, 818  
tandem/toll switch, 818  
Tandy, 818  
Tanner, 818  
tanstaaf, 818  
tantalum capacitor (kondensator tantalowy), 395  
TAO, 818  
tap, 818  
tape automated bonding (automatyczny montaż taśmowy), 44  
tape automation (zmienniczą taśm), 1000  
tape backup (archiwizacja na taśmach), 37  
tape cartridge (kartridż z taśmą), 358  
tape cassette (kaseta taśmowa), 359  
tape drive (napęd taśm), 501  
tape dump (zrzut taśmy), 1005  
tape library (biblioteka taśm), 56  
tape mark (znacznik taśmy), 1002  
tape out (nagrać i oddać), 498  
tape transport (mechanizm przesuwu taśmy), 453  
taped out (nagrany i oddany), 498  
TAPI, 819  
tar, 819  
tarball („kula smoły”), 407  
Targa, 819  
target computer (komputer docelowy), 384  
target directory (katalog docelowy), 359  
target disk (dysk docelowy), 192  
target drive (napęd docelowy), 500  
target language (język docelowy), 342  
target machine (maszyna docelowa), 446  
tariff (taryfa), 819  
task (zadanie), 981  
task management (zarządzanie zadaniami), 987  
task swapping (wymiana zadań), 962  
task switching (przełączanie zadań), 654  
taskbar (pasek zadań), 577  
TAWPI, 822  
TAXI, 822  
TB, 822  
Tbit, 822  
Tbits/sec (Tb/s), 822  
TBps, Tbps, 822  
TByte, 822  
T-byte, 822  
Tbytes/sec, 822  
TCAL, 822  
T-cal, 822  
TCAM, 822  
TCAP, 822  
T-carrier, 822  
TCF, 822  
Tcl/Tk, 823  
TCM, 823  
TCO, 823  
TCP, 823  
TCP splicing (zestawianie łączy TCP), 993  
TCP/IP, 826  
TCP/IP abc's (TCP/IP — omówienie), 823  
TCP/IP stack (stos TCP/IP), 775  
TCSEC, 826  
TCU, 826  
TDD, 826  
TDES, 826  
TDM, 826  
TDMA, 826  
TEA, 827  
tear down (rozmontować obwód), 694  
tear-off menu (menu odrywane), 455  
tech support (pomoc techniczna), 617  
techie, 827  
TechNet, 827  
Technical Office Protocol, 827  
technical writer, tech writer (autor dokumentacji), 45  
technology (technologia), 827  
technology transfer (transfer technologii), 847  
technophile (technofil), 827  
technophobic (technofob), 827  
technorealism (technorealizm), 828  
technoscaping (technoarchitektura), 827  
telco, 829  
Telcordia, 829  
tele, 829  
telecom, 829  
Telecom Act of 1996, 829  
telecom company, telecommunications company (firma telekomunikacyjna), 237  
telecom hotel (hotel telekomunikacyjny), 279  
telecommunications (telekomunikacja), 832  
Telecommunications Act of 1996 (ustawa telekomunikacyjna z 1996 roku), 886  
Telecommunications Industry Association, 829  
telecommunity (telespołeczność), 833  
telecommuter (telepracownik), 833  
telecon, 829  
teleconferencing (telekonferencja), 832  
teletyping (telekopowanie), 832  
teledensity (gęstość sieci telefonicznej), 254

- Teledesic, 829  
 Teledildonics, 830  
 telefax (telefaks), 830  
 telegraph (telegraf), 832  
 tele-immersion (teleimersja), 832  
 telemanagement (telezarządzanie), 833  
 telemarketing, 832  
 telematics (telematyka), 832  
 telemedicine (telemedycyna), 833  
 telemetry (telemetria), 833  
 Telenet, 833  
 telephone (telefon), 830  
 telephone channel (kanał telefoniczny), 353  
 telephone switch (przełącznik telefoniczny), 656  
 telephone wiring (okablowanie telefoniczne), 540  
 telephony (telefonologia), 831  
 Telephony API (interfejs programowania funkcji telefonicznych), 306  
 telephony server (serwer telefonii), 724  
 Telephony Server NLM (moduł NLM serwera telefonii), 479  
 Telephony Services API (interfejs programowania usług telefonicznych), 306  
 telepresence surgery (telechirurgia), 829  
 teleprinter (dalekopis), 123  
 teleprocessing (teleprzetwarzanie), 833  
 teleprocessing monitor (monitor teleprzetwarzania), 481  
 Telescript, 833  
 teleservices (teleserwis), 833  
 teleteaching (telenauka), 833  
 teletext (teletekst), 833  
 Teletype, 833  
 teletype interface (interfejs dalekopisowy), 306  
 teletype mode (tryb dalekopisowy (TTY)), 855  
 teletypewriter (dalekopis), 124  
 televaulting (teleskarbiec), 833  
 telewebber (telewebowiec), 833  
 telework (telepraca), 833  
 Teligent, 833  
 TeLink, 833  
 Telnet, 833  
 Telon, 834  
 TELRIC, 834  
 temp directory (TEMP — katalog), 834  
 temp folder (TEMP — folder), 834  
 TEMPEST, 834  
 template (szablon), 800  
 temporary directory (katalog tymczasowy), 360  
 temporary file (plik tymczasowy), 601  
 temporary folder (folder tymczasowy), 239  
 temporary font (czcionka tymczasowa), 119  
 ter, 834  
 tera, 834  
 terabit, 834  
 terabyte (terabajt), 834  
 teraflops (teraflop), 834  
 Terastor, 834  
 term set (zestaw zakończeniowy), 993  
 terminal, 834  
 terminal adapter (adapter terminala), 21  
 terminal emulation (emulacja terminala), 218  
 terminal mode (tryb terminala), 856  
 terminal server (serwer terminali), 724  
 Terminal Services (usługi terminalowe), 885  
 terminal session (sesja terminala), 725  
 terminal strip (listwa zaciskowa), 421  
 terminal window (okno terminala), 541  
 termination (zakończenie), 981  
 terminator, 836  
 terminology (terminologia), 836  
 terra, 839  
 terraflop, 839  
 terrestrial link (łącze naziemne), 432  
 test automation software (oprogramowanie do automatyzacji testowania), 551  
 test data (dane testowe), 125  
 testing (testowanie), 840  
 tests (testy), 840  
 tethered (na uwięzi), 497  
 tetrode (tetroda), 841  
 TeX, 841  
 Texas Instruments, 841  
 texel (teksele), 828  
 text (tekst), 828  
 text based (tekstowy), 829  
 text editing (edycja tekstu), 205  
 text editor (edytor tekstów), 207  
 text entry (wprowadzanie tekstu), 956  
 text field (pole tekstowe), 615  
 text file (plik tekstowy), 601  
 text management (zarządzanie tekstem), 987  
 text messaging (wiadomości tekstowe), 916  
 text mode (tryb tekstowy), 856  
 text-to-speech (konwersja tekstu na mowę), 400  
 texture map (tekstura), 829  
 texture mapping (odzworowanie tekstur), 538  
 texture memory (pamięć tekstur), 573  
 TFT, 841  
 TFT LCD, 841  
 TFTP, 841  
 TGA, 841  
 The Computer Glossary, 841  
 The Computer Museum, 841  
 The Grid, 841  
 The Learning Company, 841  
 The Open Group, 841  
 The Rail, 841  
 the Web (Wielka Światowa Pajęczyna), 919  
 thematic map (mapa tematyczna), 443  
 theme-based search (wyszukiwanie tematyczne), 965  
 thermal calibration (kalibracja termiczna), 350  
 thermal dye transfer (termiczne nanoszenie barwy), 834  
 thermal grease (pasta termoprzewodząca), 578  
 thermal recalibration (rekalibracja termiczna), 682  
 thermal sensor (czujnik termiczny), 121  
 thermal transfer (druk termiczny), 174  
 thermal wax transfer printer (drukarka termiczna), 180  
 thick Ethernet („gruby” Ethernet), 267  
 thick film (grubowarstwowy), 267  
 ThickNet, 841  
 ThickWire, 841  
 thimble printer (drukarka naparstkowa), 178  
 thin client (cienki klient), 89  
 thin film (cienkowarstwowy), 90  
 thin film deposition (osadzanie cienkowarstwowe), 559  
 thin film head (głowica cienkowarstwowa), 258  
 thin pipe („chude łącze”), 88  
 thin server (serwer uproszczony), 724  
 ThinkPad, 841

- ThinNet, 841  
ThinWire, 841  
third normal form (trzecia postać normalna), 858  
third party (firma niezależna), 237  
third-generation computer (komputer trzeciej generacji), 391  
third-generation language (język trzeciej generacji), 344  
THOR, 841  
Thoroughbred Basic, 841  
thrashing (migotanie), 466  
thread (wątek), 910  
threaded connector (złącze gwintowane), 998  
threaded discussion (dyskusja z wątkami), 198  
threading (obsługa wątków), 532  
three degrees of freedom (trzy stopnie swobody), 858  
three-spindle drive (trzy trzpienie napędów), 858  
three-state logic element (trójstanowy element logiczny), 854  
three-tier client/server (trójwarstwowa aplikacja klient-serwer), 854  
threshold (próg), 650  
throughput (przepustowość), 659  
thru-hole (przewlekany), 664  
thumb, 841  
thumb culture (kultura kciuka), 407  
thumbnail (miniaturka), 470  
Thunderbird, 841  
thunk, 841  
THX, 841  
THz, 842  
TI, 842  
TIA, 842  
TIA/EIA-232, 842  
TIA/EIA-568, 842  
TIA/EIA-569, 842  
TIA/EIA-606, 842  
TIA/EIA-607, 842  
TIC, 842  
tick (takt), 817  
tickle (sygnał aktywności), 785  
tickle packet (pakiet aktywności), 566  
tickler (system przypominania), 792  
Tier 1 (pierwsza kategoria), 591  
TIES, 842  
TIF file (plik TIF), 601  
TIFF, 842  
TIGA, 843  
Tiger, 843  
tight code (zwały kod), 1005  
tightly coupled (ściśle powiązany), 808  
tilde (tylda), 861  
tile (sąsiadująco), 710  
Tillamook, 843  
timbre (barwa dźwięku), 49  
Timbuktu, 843  
time base generator (generator podstawy czasu), 253  
time out (przeterminowanie), 661  
time shifting (przemieszczenie w czasie), 658  
time slice (odcinek czasu), 535  
time slot (szczelina czasowa), 802  
time synchronization (synchronizacja czasowa), 786  
timed out (przekroczenie limitu czasu), 653  
time-division multiplexing (multipleksowanie przez podział czasu), 493  
time-of-day clock (zegar godzinowy komputera), 992  
timeout (limit czasu), 418  
timer interrupt (przerwanie zegarowe), 659  
timesharing (podział czasu), 613  
timestamp (znacznik czasu), 1002  
timing clock (zegar taktowania), 992  
timing signals (taktowanie), 817  
tin, 843  
Tiny BASIC, 843  
TIP, 843  
tip and ring (końcówka i pierścień), 401  
TIRIS, 843  
TI-RPC, 843  
Titanium, 843  
Tivoli Enterprise Management, 843  
Tk, 843  
TLA, 843  
TLAN, 843  
TLD, 843  
TLI, 843  
TLS, 843  
TM1, 844  
TMDS, 844  
TME, 844  
TMN, 844  
TN, 844  
TN3270, 844  
TNT, 844  
to the recruiter (jak wybierać pracowników), 330  
toaster (toster), 845  
TOC, 844  
TOF, 844  
toggle (przełączać), 653  
toggle switch (przełącznik dwupozycyjny), 654  
token (żeton), 1009  
token bus network (sieć żetonowa magistralowa), 731  
token passing (przekazywanie żetonu), 652  
Token Ring, 844  
Token Ring adapter (adapter Token Ring), 21  
Token Ring connector (złącze Token Ring), 999  
token ring network (sieć żetonowa pierścieniowa), 731  
TokenTalk, 845  
toll office (centrala rozliczeniowa), 84  
toll quality audio (jakość telefoniczna), 336  
toll switch (przełącznik rozliczeniowy), 656  
toll/tandem office (centrala tandemowa rozliczeniowa), 84  
toll/tandem switch (przełącznik tandemowy rozliczeniowy), 656  
tombstoning (nagrobek), 498  
tomography (tomografia), 845  
toneloc, 845  
toner, 845  
TONS, 845  
tool (narzędzie), 502  
tool kit, 845  
tool palette (paleta narzędzi), 567  
toolbar (pasek narzędzi), 577  
ToolBook, 845  
toolbox (przybornik), 665  
toolkit (zestaw narzędzi), 993  
Tools menu (Narzędzia — menu), 502  
tools vendor, tool vendor (producent narzędzi), 635  
TOP, 845  
top level domain (domena wysokiego poziomu), 145  
top of file (początek pliku), 608  
topdown design (projektowanie zstępujące), 646

- topdown programming (programowanie zstępujące), 644  
 topographic map (mapa topograficzna), 443  
 topology (topologia), 845  
 TOPS, 845  
 top-tier vendor (producent „z górnej półki”), 635  
 TopTOOLS, 845  
 TOPVIEW, 845  
 torn down (rozmontowany), 694  
 TOS, 845  
 TOTAL, 845  
 total bypass (obejście całkowite), 529  
 total internal reflection (całkowite odbicie wewnętrzne), 74  
 touch screen (ekran dotykowy), 210  
 touch typing (pisanie bezwzrokowe), 594  
 touchpad (tabliczka dotykowa), 816  
 tower (wieża), 921  
 TP, 846  
 TP monitor (monitor TP), 481  
 TP0 — TP4, 846  
 TPA, 846  
 TPC, 846  
 TPC-A, 846  
 TPC-B, 846  
 TPC-C, 846  
 TPC-D, 846  
 TPF, 846  
 tpi, 846  
 TPM, 846  
 tpmC, 846  
 TPMS, 846  
 TPO, 846  
 TP-PMD, 846  
 TPS, 846  
 tpsA, 846  
 tpsB, 846  
 TQFP, 846  
 TQM, 846  
 TR, 846  
 trace (wektoryzacja), 914  
 Traceroute, 846  
 TRACERT, 846  
 track (ścieżka), 807  
 track density (gęstość ścieżek), 254  
 track-at-once, 846  
 trackball (manipulator kulowy), 442  
 tracking (rozstaw), 695  
 TrackPoint, 847  
 trackstick, 847  
 TrackWrite, 847  
 tractor feed (traktor), 847  
 TRADACOMS, 847  
 trade shows (targi), 819  
 trademarks (znaki towarowe), 1004  
 traffic (ruch sieciowy), 705  
 traffic engineering (inżynieria ruchu sieciowego), 316  
 traffic management (zarządzanie ruchem sieciowym), 987  
 traffic shaping (kształtowanie ruchu sieciowego), 407  
 traffic surge protection (ochrona przed skokami ruchu sieciowego), 534  
 trailer, 847  
 trailer label (etykieta końca zbioru), 225  
 train (pociąg), 608  
 train printer (drukarka seryjna), 178  
 training (nauka), 504  
 Transact, 847  
 transaction (transakcja), 847  
 transaction environment (środowisko transakcyjne), 809  
 transaction file (plik transakcji), 601  
 transaction monitor (monitor transakcji), 481  
 transaction processing (przetwarzanie transakcyjne), 663  
 transaction tracking system (system śledzenia transakcji), 792  
 transactional software (oprogramowanie transakcyjne), 555  
 transceiver (transceiver, nadbiornik), 847  
 transcode (przekodować), 653  
 transcribe (przepisać), 658  
 transducer (przetwornik), 664  
 transfer (przesyłać), 661  
 transfer protocol (protokół przesyłania danych), 648  
 transfer rate (szybkość przesyłania), 804  
 transfer time (czas przesyłania), 118  
 transformer (transformator), 848  
 transient (przebieg przejściowy), 650  
 transient area (obszar tymczasowy), 532  
 transient data (dane tymczasowe), 125  
 transient state (stan przejściowy), 768  
 transistor ( tranzystor), 849  
 transistor transistor logic (układ logiczny tranzystorowo-tranzystorowy), 865  
 translate (translacja), 848  
 translating bridge (most translacyjny), 484  
 translation layer (warstwa translacji), 908  
 TransLISP PLUS, 848  
 translucency (półprzezroczystość), 627  
 Transmeta, 848  
 transmission (transmisja), 848  
 transmission channel (kanał transmisji), 353  
 Transmission Control Unit (jednostka sterowania transmisją), 340  
 transmission multiplexor (multiplexer transmisyjny), 492  
 transmission speed (szybkość transmisji), 805  
 transmissive art (przepuszczalny), 659  
 transmit (transmitować), 848  
 transmitter (nadajnik), 497  
 transmogryfy (zmiana całkowita), 1000  
 transparency (transparentność), 848  
 transparency adapter (przystawka do przezroczy), 665  
 transparent (przezroczysty), 665  
 transparent bridge (most przezroczysty), 484  
 transparent cache (przezroczysty bufor), 665  
 transparent GIF (przezroczysty plik GIF), 665  
 transparent LAN service („przezroczysta” usługa sieci LAN), 664  
 transparent media (nośnik przezroczysty), 522  
 transparent media adapter (adapter nośników przezroczystych), 21  
 transparent network (sieć przezroczysta), 730  
 transponder, 849  
 transport layer (warstwa transportowa), 908  
 Transport Level Interface (interfejs poziomu transportu), 306  
 transport protocol (protokół transportowy), 648  
 transport services (usługi transportowe), 885  
 transputer, 849  
 trap (pułapka), 667  
 trap door (trapdoor), 849  
 trapdoor (furtka), 246  
 trash can (kosz na śmieci), 403  
 trashware (oprogramowanie „śmietnikowe”), 554  
 Travan, 849  
 tray (taca), 817



- tray card (wkładka CD, inlay), 951  
 tray drive (napęd z tacką), 501  
 tray load (tacka), 817  
 tree (drzewo), 182  
 treeware (materiały drzewne), 449  
 Trellis-coded modulation (modulacja Trellisa), 479  
 trends („gorące” tematy), 260  
 Trenton Computer Festival, 853  
 triangle (trójkąt), 854  
 triangle setup (konfigurowanie trójkątów), 396  
 trichromatic (trójchromatyczny), 854  
 trigger (wyzwalacz), 967  
 trilinear interpolation (interpolacja trójliniowa), 314  
 trillion (bilion), 56  
 Trilogy, 853  
 Trimetra, 853  
 Trinux, 853  
 triode (trioda), 853  
 Triple DES (potrójne szyfrowanie DES), 622  
 triple dub (potrójne „dablu”), 622  
 triple precision (potrójna precyzja), 622  
 triple twist (potrójny skręt), 622  
 TRITON, 853  
 Triton chipset (Triton — chipset), 853  
 trivestiture (trywestytura), 858  
 trn, 854  
 troff, 854  
 Trojan (trojan), 854  
 Trojan horse (koń trojański), 401  
 Trojan virus (wirus trojański), 949  
 trolling (trolowanie), 854  
 TRON, 854  
 troubleshoot (rozwiązywać problemy), 701  
 TRS-80, 854  
 Tru64 UNIX, 854  
 True BASIC, 854  
 true color, 854  
 True Web Integration, 854  
 TrueImage, 854  
 TrueMotion, 854  
 TrueType, 854  
 TrueX, 854  
 truncate (obcinać), 529  
 trunk, 855  
 trust relationship (relacja zaufania), 683  
 TRUSTe, 855  
 trusted computer system (bezpieczny system komputerowy), 53  
 trusted domain relationship (międzydomenowa relacja zaufania), 465  
 trustee (powiernik), 624  
 truth table (matryca prawdziwości), 449  
 TSAPI, 858  
 TSAT, 858  
 Tseng Labs, 858  
 TSO, 859  
 TSOP, 859  
 T-span, 859  
 TSR, 859  
 TSS, 859  
 TT font (czcionka TT), 119  
 TTCN, 859  
 TTF file (plik TTF), 601  
 TTFN, 859  
 TTL, 859  
 TTS, 859  
 TTY protocol (protokół TTY), 648  
 tube (lampa), 409  
 tunable laser (laser przestrajalny), 413  
 tuner, 859  
 tunneling (tunelowanie), 859  
 TUO, 859  
 tuple (krotka), 404  
 Turbo C, 859  
 turbo code (turbokodowanie), 859  
 Turbo Mouse, 859  
 Turbo Pascal, 859  
 TURBOchannel, 859  
 Turing test (test Turinga), 840  
 turnaround document (dokument obiegowy), 143  
 turnaround time (czas obiegu), 117  
 turnkey system (system „pod klucz”), 792  
 turnpike effect (efekt korka), 208  
 Turtle Beach, 859  
 Turtle Graphics (grafika żółwia), 265  
 tutorial (samouczek), 708  
 TUV (TÜV), 860  
 Tuxedo, 860  
 TV, 860  
 TV board (karta TV), 357  
 TV in a window (okno TV), 541  
 TV recorder (nagrywarka telewizyjna), 498  
 TV tuner board (karta tunera TV), 357  
 TV-out port (TV out — port), 860  
 TVPC, 860  
 TWAIN, 860  
 tweak (podkręcać), 610  
 tweening (uśrednianie), 886  
 twinax, 860  
 twinax card (karta twinax), 358  
 twinaxial (kabel twinax), 350  
 TWIP, 860  
 twisted nematic (skręcone kryształy nematiczne), 738  
 twisted pair (skrętka telefoniczna), 738  
 two-out-of-five code (kod „dwa z pięciu”), 371  
 two-phase commit (zatwierdzanie dwufazowe), 990  
 two-spindle drive (napęd o dwu trzpieniach), 501  
 two-tier client/server (dwuwarstwowa architektura klient-serwer), 191  
 two-way radio (dwukierunkowe radio), 190  
 two-wire lines (łącze dwuprzewodowe, łącze jednotorowe), 431  
 TWX, 861  
 TX, 861  
 TX chipset (TX — chipset), 861  
 TXD, 861  
 TXT file (plik TXT), 601  
 type, 861  
 Type 1 connector (złącze Type 1), 999  
 Type 1 font (Type 1 — czcionka), 861  
 Type 3 font (Type 3 — czcionka), 861  
 Type A plug (wtyk typu A), 960  
 Type B plug (wtyk typu B), 960  
 type ball (kulista głowica drukująca), 407  
 type casting (rzutowanie typów), 706  
 type font (czcionka stylu pisma), 119  
 type scaler (rasteryzator pisma), 678  
 typeahead buffer (bufor wpisywania), 68  
 typeface (krój pisma), 404  
 typeface family (rodzina krojów), 689  
 typematic (samopowtarzanie), 708  
 typeover mode (tryb zastępowania), 857  
 typesetter (składarka), 737  
 typewriter font (czcionka dalekopisowa), 118  
 typewriter keyboard (klawiatura maszyny do pisania), 365  
 typing, 861  
 typographer's quotes (cudzysłowy typograficzne), 109  
 U, 863

- U interface (interfejs U), 307
- U.S. Robotics, 863
- UA, 863
- UAE, 863
- UART, 863
- UART overrun (przepelnienie układu UART), 658
- UBR, 863
- UCC 2B, 863
- UCE, 863
- UCITA, 863
- UCR, 864
- UCSD p-System, 864
- UDA, 864
- UDDI, 864
- UDF, 864
- UDI, 864
- UDMA, 864
- UDP, 864
- UDP/IP, 865
- UFO, 865
- ugly code (nieczytelny kod), 516
- UHF, 865
- UI, 865
- UI specialist (projektant interfejsu użytkownika), 645
- UIDL, 865
- UIMX, 865
- ULAW, 871
- u-Law, 871
- ULS server, 871
- ULSI, 871
- Ultra ATA, 871
- Ultra DMA, 871
- Ultra DMA/100, 871
- Ultra DMA/33, 871
- Ultra DMA/66, 871
- Ultra IDE, 871
- Ultra SCSI, 871
- UltraCard, 871
- ultrafiche, 872
- UltraJava, 872
- UltraSPARC, 872
- ultraviolet (nadfiolet), 497
- Ultrium, 872
- ULTRIX, 872
- UM, 872
- UMA, 872
- UMB, 872
- umbrella term, 872
- UML, 872
- UMTS, 873
- unary (unamy), 873
- unbalanced line (tor niesymetryczny), 845
- unbundle, 873
- unbundling, 873
- UNC, 873
- uncached speed (szybkość transmisji niebuforowanej), 805
- unchannelized (bezkanałowość), 53
- unconditional branch (skok bezwarunkowy), 737
- undelete (odtworzenie), 538
- under cover removal, 873
- underflow (przepelnienie), 658
- Undernet, 873
- underrun (przepelnienie bufora), 658
- underscan, 873
- underscore (znak podkreślenia), 1003
- undo (wycofywanie), 960
- UNI, 873
- Unibus, 873
- unicast (transmisja jednostkowa), 848
- unicast routing protocol (protokół routingu obsługujący transmisję jednostkową), 648
- Unicenter, 874
- Unicode, 874
- unidirectional (jednokierunkowy), 340
- UNIFACE, 874
- unified messaging (zunifikowany system informacyjny), 1005
- Unified Modelling Language, 874
- Uniform Resource Locator, 874
- UniForum, 874
- UNIFY 2000, 874
- Unimodem, 874
- uninstall (deinstalacja), 131
- uninstaller (deinstalator), 131
- Uninterruptible Application Error, 874
- uninterruptible power supply (zasilacz awaryjny), 988
- union (unia), 873
- uniprocessor (uniprosesor), 874
- unique visitors (unikalni użytkownicy), 874
- UniSQL, 874
- Unisys, 874
- unit record equipment, 875
- unit test (test jednostkowy), 839
- UNIVAC I, 875
- UniVBE, 875
- Univel, 875
- universal client (uniwersalny klient), 875
- Universal DSL, 875
- Universal Naming Convention, 875
- Universal Plug and Play, 875
- universal port replicator (uniwersalny replikator portu), 875
- Universal Product Code, 875
- Universal Serial Bus, 875
- universal server (uniwersalny serwer), 875
- universal time (czas uniwersalny), 118
- UniVerse, 875
- UNIX, 876
- UNIX 93, 877
- UNIX 95, 877
- UNIX 98, 877
- UNIX International, 877
- UNIX server (serwer uniksowy), 724
- UNIX shell account (konto systemu UNIX), 398
- UNIX socket (gniazdo systemu UNIX), 259
- UNIX to UNIX copy, 877
- UNIX/X, 877
- UnixWare, 877
- unlicensed band (pasmo nie zastrzeżone), 578
- unload, 877
- UNMA, 877
- unmanaged hub (koncentrator bez funkcji zarządzania), 394
- unmark (odznaczenie), 538
- unpack (rozpakowanie), 694
- unqualified address (adres niekwalifikowany), 23
- unscramble (odszyfrowywanie), 537
- unshielded twisted pair (skrętka nieekranowana), 738
- unstructured data (dane niestrukturalne), 124
- unsubscribe (usunięcie subskrypcji), 886
- untethered (niezwiązany), 518
- unzip, 877
- up (włączone), 951
- UP technology, 877
- UP.Browser, 877
- UP.Link Server, 877
- UPA, 877
- UPC, 877
- upgrade (uaktualnienie), 863

- uplink, 877
- uplink port (port uplink), 620
- upload, 877
- UPnP, 877
- upper ASCII, 877
- Upper Memory Area, 877
- Upper Memory Block, 877
- UPS, 877
- upstream, 879
- uptime (czas bezawaryjnej pracy), 117
- upward compatible (kompatybilność „do przodu”), 379
- upward compatible (zgodność „do przodu”), 994
- urban legend (miejska legenda), 465
- URI, 879
- URL, 879
- URL hijacking, 879
- URL switch (przełącznik URL), 656
- usability (użyteczność), 888
- usability lab (testery użyteczności), 840
- USB, 882
- USB hub (koncentrator USB), 394
- USB modem (modem USB), 478
- use-case analysis (analiza przypadków użycia), 31
- use-case analysis (metoda analizy przypadków użycia), 457
- used computers (używane komputery), 888
- Usenet, 883
- USENIX, 883
- user (użytkownik), 888
- user account (konto użytkownika), 398
- user agent, 883
- user area (obszar użytkownika), 532
- User Datagram Protocol, 883
- user default profile (domyślny profil użytkownika), 145
- user defined (zdefiniowane przez użytkownika), 991
- user friendly (przyjazny użytkownikowi), 665
- user group (grupa użytkowników), 267
- user interface (interfejs użytkownika), 307
- user level (poziom użytkownika), 626
- user profile (profil użytkownika), 636
- user provisioning, 883
- user session (sesja użytkownika), 725
- user sessions (liczba sesji użytkownika), 418
- USER.DAT, 883
- userid (identyfikator użytkownika), 292
- user-level security (kontrola dostępu na poziomie użytkownika), 398
- username (nazwa użytkownika), 506
- USG, 883
- USL, 883
- USO, 885
- USOC, 885
- USR, 885
- USRobotics, 885
- USRT, 886
- UTC, 886
- UTF, 886
- UTF-7, 887
- UTF-8, 887
- UTG, 887
- utilities (narzędzia), 502
- utility program (program narzędziowy), 639
- UTP, 887
- UTP Ethernet, 887
- UTS, 887
- UUcoding, 887
- UUCP, 887
- UUdecode, 887
- UUencode, 887
- UUNET, 887
- UWC Consortium, 887
- UWC-136, 887
- UWCC, 887
- UXGA, 887
- V dot (V.), 889
- V Series, 889
- V.110, 889
- V.120, 889
- V.17, 889
- V.21, 889
- V.22, 889
- V.22bis, 889
- V.23, 889
- V.24, 889
- V.25, 889
- V.25bis, 889
- V.26, 889
- V.26bis, 889
- V.26ter, 890
- V.27, 890
- V.27bis, 890
- V.27ter, 890
- V.28, 890
- V.29, 890
- V.32, 890
- V.32bis, 890
- V.32terbo, 890
- V.33, 890
- V.34, 890
- V.35, 890
- V.42, 890
- V.42bis, 890
- V.44, 890
- V.54, 890
- V.56, 890
- V.90, 891
- V.92, 891
- V.Everything, 891
- V.Fast Class, 891
- V.FC, 891
- V.PCM, 891
- V20, V30, 891
- VAC, 891
- vacuum tube (lampa próżniowa), 409
- vacuum tube types (typy lamp próżniowych), 862
- VAD, 891
- VADSL, 891
- VAFC, 891
- VAIO, 891
- validity checking (walidacja), 906
- value (wartość), 909
- Value Added Process, 891
- value added reseller, 891
- value market, 891
- value PC, 891
- value proposition, 891
- value-added network (sieci przydanej wartości), 728
- vampire tap, 891
- VAN, 891
- vandal (wandal), 906
- VAP, 891
- vaporware, 891
- VAR, 892
- variable (zmienna), 1000
- variable data printing (drukowanie różnorodnych danych), 181
- variable length field (pole o zmiennej długości), 615
- variable length record (rekord o zmiennej długości), 683
- varname, 892
- VAX, 892

- VAXcluster, 892  
 VAXELN, 892  
 VAXmate, 892  
 VAXstation, 892  
 VB, 892  
 VB Script, 892  
 VB3, 892  
 VB4, 892  
 VB5, 892  
 VB6, 892  
 VBA, 892  
 VBE, 892  
 VBE/AI, 892  
 vBNS, 892  
 Vbox, 892  
 VBR, 892  
 VBRUNxxx.DLL, 892  
 VBS, 893  
 VBScript, 893  
 VBX, 893  
 VC, 893  
 Vcache, 893  
 vCalendar, 893  
 vCard, 893  
 VCD, 893  
 V-Chip, 893  
 VCO, 893  
 V-Commerce, 893  
 VCPI, 893  
 VCR, 893  
 VCS, 893  
 VCSEL, 893  
 VdB, 893  
 Vdeck, 893  
 VDI, 894  
 Vdisk, 894  
 VDM, 894  
 VDS, 894  
 VDSL, 894  
 VDT, 894  
 VDT radiation (promieniowanie VDT), 646  
 VDU, 894  
 vector (wektor), 914  
 vector display (monitor wektorowy), 481  
 vector font (czcionka wektorowa), 119  
 vector graphics (grafika wektorowa), 265  
 vector processor (procesor wektorowy), 632  
 vector to raster (konwersja wektorowo-rastrowa), 400  
 Vectra, 894  
 veesa, 894  
 Venn diagram (diagram Venn), 135  
 Ventura Publisher, 894  
 verbose (tryb rozszerzony), 856  
 verify (weryfikacja), 914  
 Verilog, 894  
 VERITAS file system (system plików VERITAS), 792  
 Veronica, 894  
 version (wersja), 914  
 version control (kontrola wersji), 399  
 version number (numer wersji), 526  
 Versit, 894  
 vertex (wierzchołek), 921  
 vertical bandwidth (częstotliwość pionowa), 119  
 vertical bar (pionowa kreska), 593  
 vertical market (rynek „pionowy”), 706  
 vertical market software (vertical software (oprogramowanie dla rynku „pionowego”), 551  
 vertical portal (portal „pionowy”), 620  
 vertical recording (zapis wgłębny), 983  
 vertical redundancy checking, 894  
 vertical resolution (rozdzielczość pionowa), 693  
 vertical retrace (powrót plamki w kierunku pionowym), 625  
 vertical scaling (skalowanie w kierunku pionowym), 733  
 vertical scan rate (częstotliwość odświeżania pionowego), 119  
 VerticalNet, 894  
 Vertigo, 894  
 verti-port, 894  
 very large instruction word, 894  
 very long instruction word, 894  
 VESA, 894  
 VESA Advanced Feature Connector, 894  
 VESA BIOS, 894  
 VESA BIOS Extension, 894  
 VESA BIOS Extension/Audio Interface, 895  
 VESA DDC, 895  
 VESA Display Data Channel, 895  
 VESA Display Power Management Signaling, 895  
 VESA DPMS, 895  
 VESA driver (sterownik VESA), 775  
 VESA Enhanced Video Connector, 895  
 VESA local bus, 895  
 VESA Media Channel, 895  
 VESA modes (tryby VESA), 858  
 VESA Plug and Display, 895  
 VESA screen modes (tryby graficzne VESA), 858  
 VESA/EISA, 895  
 VESA/ISA, 896  
 vesicular film (film pęcherzykowy), 234  
 Vespa, 896  
 VFAT, 896  
 VFP, 896  
 VfW, 896  
 VGA, 896  
 VGA adapter, VGA card (karta graficzna VGA), 355  
 VGA feature connector (VGA Feature Connector), 896  
 VGA HC, 896  
 VGA pass through, 896  
 VHD, 896  
 VHDCI, 896  
 VHDL, 896  
 VHDSL, 897  
 VHF, 897  
 VHS, 897  
 VHSIC, 897  
 vi, 897  
 via, 897  
 video (wideo), 916  
 Video 1, 897  
 video accelerator (akcelerator wideo), 26  
 video bandwidth (szerokość pasma wideo), 802  
 video camera (kamera wideo), 351  
 video capture board (karta do przechwytywania obrazu), 353  
 video capture board (karta przechwytyjąca obraz), 357  
 Video CD, 897  
 video clip (wideoklip), 917  
 video codec (kodek wideo), 374  
 video compression (kompresja wideo), 381  
 video controller (kontroler graficzny), 399  
 Video Device Interface, 897  
 video digitizer (przetwornik graficzny), 664  
 video editing (montaż wideo), 482  
 video editor, 897

- video effects (efekty wideo), 208  
 Video Electronics Standards Association, 897  
 Video for Windows, 897  
 Video Graphics Array, 897  
 video graphics board (karta graficzna), 355  
 video on demand (wideo na żądanie), 917  
 video overlay, 897  
 video port (port Video), 620  
 video RAM, 897  
 video server (serwer wideo), 724  
 video streaming (transmisja obrazu w trybie strumieniowym), 848  
 video terminal (terminal wideo), 835  
 Video Toaster, 897  
 video window (okno wideo), 541  
 Video1, 898  
 VideoCd, 898  
 videodisc (wideodisk), 917  
 videographer, 898  
 video-out port (port Video Out), 620  
 videophone (wideofon), 917  
 videotape (taśma wideo), 822  
 videotex (wideotekst), 917  
 view (widok, perspektywa), 918  
 viewable image (rzeczywista wielkość ekranu), 706  
 Viewdata, 898  
 viewer (przeglądarka), 651  
 Viewperf, 898  
 viewport, 898  
 Vignette StoryServer, 898  
 vignetting (winietowanie), 942  
 VIM, 898  
 VINES, 898  
 ViP, 898  
 viral marketing (marketing wirusowy), 444  
 viral programming (tworzenie wirusów), 860  
 ViRGE, 898  
 virtual (wirtualny), 945  
 Virtual 8086 Mode (wirtualny tryb 8086), 947  
 virtual card (karta wirtualna), 358  
 virtual circuit (wirtualny obwód), 946  
 virtual community (wirtualna społeczność), 945  
 virtual companion (wirtualny przyjaciel), 946  
 virtual company (wirtualna firma), 944  
 virtual connection (wirtualne połączenie), 945  
 virtual desktop (wirtualny pulpit), 946  
 virtual desktop services (usługi wirtualnego pulpitu), 885  
 virtual device (wirtualne urządzenie), 945  
 virtual device driver (sterownik urządzenia wirtualnego), 775  
 Virtual Device Interface, 898  
 virtual disk (wirtualny dysk), 945  
 virtual display (wirtualny ekran), 945  
 Virtual DOS Machine (wirtualna maszyna DOS), 944  
 virtual greeting card (wirtualna pocztówka), 944  
 virtual image (wirtualny obraz), 946  
 virtual ISP (wirtualny dostawca usług internetowych), 945  
 virtual LAN (wirtualna sieć lokalna), 944  
 virtual library (wirtualna biblioteka), 943  
 virtual machine (wirtualna maszyna), 944  
 Virtual Machine Manager, 898  
 virtual memory (pamięć wirtualna), 573  
 virtual mentoring (wirtualne doradztwo), 945  
 virtual monitor (wirtualny monitor), 946  
 virtual network (wirtualna sieć), 944  
 virtual newscaster (wirtualny prezenter), 946  
 virtual operating system (wirtualny system operacyjny), 947  
 virtual peripheral (wirtualne urządzenie peryferyjne), 945  
 virtual printer (wirtualna drukarka), 943  
 virtual private network (wirtualna sieć prywatna), 945  
 virtual processing (wirtualne przetwarzanie), 945  
 virtual processor (wirtualny procesor), 946  
 virtual reality (wirtualna rzeczywistość), 944  
 virtual root (wirtualny katalog główny), 946  
 virtual route (wirtualna trasa), 945  
 virtual routing (wirtualny routing), 947  
 virtual screen (wirtualny ekran), 946  
 virtual server (wirtualny serwer), 947  
 virtual storage (wirtualny magazyn danych), 946  
 virtual store (wirtualny sklep), 947  
 virtual subnet (wirtualna podsieć), 944  
 virtual supercomputer (wirtualny superkomputer), 947  
 virtual tape (wirtualna taśma), 945  
 virtual tape system (wirtualny system taśmowy), 947  
 virtual terminal (wirtualny terminal), 947  
 virtual toolkit (wirtualne programy narzędziowe), 945  
 virtual workgroup (wirtualna grupa robocza), 944  
 virtualize (wirtualizacja), 943  
 virus (wirus), 947  
 virus hoaxes (zartobliwe wirusy), 1009  
 virus scanner (skaner antywirusowy), 734  
 virus signature (sygnatura wirusa), 786  
 virus signature file (plik sygnatur wirusów), 601  
 VirusScan, 898  
 VIS, 898  
 visa, 898  
 ViSCA, 898  
 VisiBroker, 898  
 VisiCalc, 898  
 Visio, 898  
 Vision, 898  
 Vision Server, 898  
 visit (odwiedzenie), 538  
 Visor, 898  
 Visual Age, 898  
 Visual AppBuilder, 898  
 Visual Basic, 899  
 Visual Basic Control, 899  
 Visual C++, 899  
 Visual Cafe, 899  
 visual computing (wizualizacja komputerowa), 950  
 Visual dBASE, 899  
 Visual FoxPro, 899  
 Visual InterDev, 899  
 Visual J++, 899  
 Visual Objects, 899  
 Visual Page, 899  
 visual programming (programowanie wizualne), 644  
 Visual Smalltalk, 899  
 Visual Smalltalk Enterprise, 899  
 Visual Studio, 899  
 visual tool (narzędzie wizualne), 503  
 Visual Workbench, 900  
 Visual Works, 900  
 VisualAge, 900  
 visualization (wizualizacja), 949  
 VisualWorks, 900

- VITA, 900  
 Viterbi decoder (dekoder Viterbiego), 132  
 vixel, 900  
 VKD, 900  
 VLAN, 900  
 VLB, 900  
 VL-bus, 900  
 VLD scanner (skaner VLD), 736  
 VLDB, 900  
 VLF, 900  
 VLIW, 900  
 VLR, 900  
 VLSI, 900  
 VM, 900  
 VM Channel, 900  
 VM/386, 900  
 VM/SP, 901  
 v-mail, 900  
 VMARK, 900  
 VMC, 901  
 VME, 901  
 VME bus (magistrala VME), 439  
 VME card (karta VME), 358  
 VMEbus, 901  
 VML, 901  
 VMM, 901  
 VMRAM, 901  
 VMS, 901  
 VMTP, 901  
 VOC, 901  
 vocoder (wokoder), 952  
 VOD, 901  
 VoDSL, 901  
 VOFDM, 901  
 VoFR, 901  
 voice (głos), 257  
 voice analyst (analityk systemów głosowych), 30  
 voice channel (kanał głosowy), 352  
 voice chat, 901  
 voice codec (kodek głosu), 373  
 voice coil (cewka drgająca), 87  
 voice compression (kompresja głosu), 381  
 voice grade (barwa głosu), 49  
 voice information service (informacyjna usługa głosowa), 300  
 voice mail (poczta głosowa), 608  
 voice menu (menu głosowe), 455  
 voice messaging (poczta głosowa), 608  
 voice navigation (sterowanie głosem), 773  
 voice network (sieć transmisji głosu), 731  
 voice over IP, 901  
 voice processing (przetwarzanie głosu), 662  
 voice recognition (rozpoznawanie głosu), 694  
 voice response (generowanie głosu), 253  
 voice store and forward (zapisywanie i przekierowywanie głosu), 983  
 voiceprint (próbka głosu), 649  
 VoiceSpan, 901  
 VoiceView, 901  
 VoiceXML, 902  
 VoIP, 902  
 volatile memory (pamięć ulotna), 573  
 volt (wolt), 953  
 voltage regulator (regulator napięcia), 681  
 volt-amps (woltampier), 953  
 volume (wolumen), 953  
 volume label (etykieta wolumenu), 225  
 volume serial number (numer seryjny wolumenu), 526  
 volume set (zestaw wolumenów), 993  
 volumetric texture (tekstura objętościowa), 829  
 volumetrics (wolumetryka), 953  
 VON, 902  
 von Neumann architecture (architektura von Neumanna), 37  
 Voodoo Graphics, 902  
 vortal (wortal), 955  
 VOS, 902  
 voxel (Voxel), 902  
 Voyetra, 902  
 VP ratio (wskaźnik VP), 957  
 VP3, 902  
 VP4, 902  
 VPC, 902  
 VPN, 902  
 VPS, 902  
 VR, 902  
 Vr Series, 902  
 Vr10000, 902  
 Vr4400, 902  
 Vr5000, 902  
 VRAM, 902  
 VRC, 902  
 VRML, 902  
 VS, 902  
 VSAM, 902  
 VSAT, 902  
 VSB, 902  
 VSE, 902  
 VSHARE.386, 902  
 VSPA, 903  
 VSX, 903  
 VT, 903  
 VT 100, 200, 300, etc. (VT 100, 200, 300 itp.), 903  
 VTAM, 903  
 VTOC, 903  
 VTR, 903  
 VTS, 903  
 VUE, 903  
 VUI, 903  
 vulnerabilities (luki w zabezpieczeniach), 428  
 vulnerability (luka w zabezpieczeniach), 428  
 VUP, 903  
 VX chipset (chipset VX), 88  
 VxD, 903  
 VxFS, 903  
 VXML, 903  
 W2K, 905  
 W3C, 905  
 WAA, 905  
 Wabi, 905  
 wafer (wafel), 905  
 wafer scale integration (integracja do wielkości wafła), 302  
 WAFL, 905  
 WAIS, 906  
 wait state (cykl oczekiwania), 116  
 Wake-on-LAN, 906  
 walkie talkie, 906  
 wall humping, 906  
 wallet („portfel”), 621  
 wallpaper (tapeta), 819  
 Walsh code (kod Walsh), 373  
 Walsh-Hadamard code (kod Walsh-Hadamarda), 373  
 WAMBAM, 906  
 WAN, 906  
 WAN administrator (administrator sieci WAN), 21  
 wand, 906  
 Wang, 907  
 WAP, 907  
 WAP Forum, 907  
 WAP gateway (bramka WAP), 65  
 war dialer, 907

- warehouse (hurtownia danych), 283  
Warehouse BOSS, 907  
wares (zwrot(y) ware), 1006  
warez, 907  
warm boot („gorący” restart), 260  
warm swap (wymiana „w locie”), 962  
warmware, 907  
Warnier-Orr diagram (diagram Warniera-Orra), 135  
WARP, 907  
Warp Server, 908  
watchdog packet (pakiet alarmowy), 566  
Watcom compilers (kompilatory Watcom), 380  
Watcom SQL, 910  
waterfall („wodospad”), 952  
watermark („znak wodny”), 1003  
watt (wat), 909  
WAV, 910  
wave (fala), 230  
wave audio, waveform audio (dźwięk cyfrowy), 200  
wave soldering (lutowanie falowe), 429  
waveform (kształt fali), 407  
waveguide (falowód), 230  
waveguide dispersion (rozproszenie falowodu), 695  
wavelength (długość fali), 140  
wavelength division multiplexing, 910  
wavelet compression (kompresja falkowa), 380  
wavelets (falki), 230  
wave-particle duality (dualizm falowo-korpuskularny), 187  
wavetable (Wavetable), 910  
wavetable synthesis (synteza Wavetable), 787  
WAW, 910  
ways (wways), 960  
WBEM, 910  
WBT, 910  
WCDMA, 910  
W-CDMA, 910  
WDM, 911  
weak typing (słaba kontrola typów), 740  
wearable computer (komputer „noszony”), 386  
Web accelerator (akcelerator WWW), 26  
Web address (adres internetowy), 23  
Web aggregator (internetowy agregator), 313  
Web application server (internetowy serwer aplikacji), 313  
Web authoring software (system tworzenia stron internetowych), 793  
Web based (bazujące na technologii WWW), 50  
Web beacon, 911  
Web box (przystawka internetowa), 665  
Web browser (przeglądarka internetowa), 652  
Web bug (internetowy „robak”), 313  
Web cache (internetowy serwer buforujący), 314  
Web client (klient WWW), 368  
Web clipping (selekcja zawartości strony internetowej), 718  
Web cluster (klastery serwerów WWW), 363  
Web conferencing (konferencja internetowa), 395  
Web connect (łączenie z serwerem WWW), 432  
Web converter (konwerter internetowy), 400  
Web cramming, 911  
Web designer (projektant stron internetowych), 645  
Web development software (środowisko tworzenia stron internetowych), 809  
Web directories (katalogi internetowe), 360  
Web e-mail (klient poczty elektronicznej oparty na przeglądarce), 368  
Web enabled (zgodne z technologią WWW), 994  
Web Express, 911  
Web farm (farma serwerów WWW), 230  
Web filter (filtr internetowy), 236  
Web filtering (filtrowanie danych internetowych), 236  
Web hosting, 911  
Web hub (internetowa platforma), 311  
Web integration specialist (integrator technologii WWW), 302  
Web log (internetowy rejestr), 313  
Web logic, 911  
Web mail service (usługa poczty elektronicznej opartej na technologii WWW), 884  
Web master (administrator serwera WWW), 21  
Web monitoring (monitorowanie stron internetowych), 481  
Web objects, 911  
Web pad, 911  
Web page (strona internetowa), 777  
Web page editor (edytor stron internetowych), 207  
Web palette (paleta internetowa), 567  
Web payment service (usługa płatności internetowych), 884  
Web PC (internetowy komputer), 313  
Web player (gracz na rynku technologii WWW), 262  
Web player (internetowy odtwarzacz), 313  
Web portal (portal internetowy), 620  
Web programmer (programista aplikacji internetowych), 640  
Web programming (programowanie aplikacji internetowych), 643  
Web publishing (publikowanie stron internetowych), 666  
Web rage (internetowa złość), 312  
Web ring, 911  
Web search engines (wyszukiwarki internetowe), 965  
Web search sites (strony z wyszukiwarkami internetowymi), 778  
Web services (usługa internetowa), 884  
Web site management (zarządzanie serwerem WWW), 987  
Web site name (nazwa strony internetowej), 506  
Web slate (internetowa tabliczka), 312  
Web switch (przełącznik internetowy), 654  
Web switching (przełączanie internetowe), 653  
Web TV, 911  
Web white pages (internetowe książki adresowe), 312  
Web yellow pages (internetowe książki adresowe), 312  
Web-based application (aplikacja internetowa), 34  
Web-based e-mail (klient poczty elektronicznej oparty na przeglądarce internetowej), 368  
Web-based payment service (płatność realizowana z poziomu przeglądarki), 604  
WebBench, 911  
WebCam, 911  
Webcast, 911  
Web-centric (związane z technologią WWW), 1005  
WebCompass, 911  
WebCrawler, 911  
WebDAV, 912

- Web-enabled call center (internetowe centrum telefoniczne), 312
- WebFOCUS, 912
- WebGain Studio, 912
- Webhead, 912
- Webhippie, 912
- Webified, 912
- Webinar, 912
- Webisode, 912
- Weblication, 912
- Weblog, 912
- Weblogic, 912
- WebMail, 912
- Webmaster, 912
- Webmistress, 912
- WebNFS, 912
- WebObjects, 912
- Webpad, 912
- WebPDA, 912
- WebRazor Pro, 912
- Webring, 912
- WebShare (Webshare), 912
- Websphere, 913
- Webtop, 913
- Web-to-phone (telefonía internetowa), 831
- WebTV, 913
- Webzine, 913
- WECA, 913
- Weitek coprocessor (koprocessor Weitek), 401
- well-behaved (dobrze napisany program), 143
- well-known port (ogólnie znany numer portu), 540
- Western Digital, 914
- Western Electric, 914
- WetPC, 915
- wetware, 915
- WfM, 915
- WFW, 915
- wheel mouse (mysz mechaniczna), 495
- Whetstones, 915
- Whirlwind, 915
- Whistler, 916
- White Book, 916
- white box (białe pudełko), 55
- white box testing (testowanie metodą białej skrzynki), 840
- white hat hacker (włamywacz w „białych rękawiczkach”), 951
- white noise (biały szum), 55
- white pages (książki adresowe), 407
- white paper, 916
- white point (punkt bieli), 667
- whiteboard (tablica), 814
- whois, 916
- WHQL, 916
- wide area adapter (karta sieci WAN), 357
- Wide Area Information Server, 916
- wide area network (sieć rozległa), 731
- Wide SCSI, 916
- wideband (szerokopasmowa), 802
- wide-format printer (drukarka szerokoformatowa), 179
- widget, 917
- widget set (zestaw widgetów), 993
- widow & orphan („wdowa” i „sierota”), 911
- width table (szerokość tabeli), 802
- Wi-Fi, 921
- wild cards (znaki grupowe), 1003
- Willamette, 921
- wimp interface (interfejs WIMP), 307
- Win, 921
- Win 9x interface (interfejs systemów Win 9x), 307
- Win 9x/3.1 Differences (Windows — różnice pomiędzy platformami 3.1 i 9x), 932
- Win abc's (Windows — abc), 925
- Win Associating files (kojarzenie plików z programami), 377
- Win Change window appearance (Windows — zmiana wyglądu okna (schematu kolorów), 941
- Win Change window position and size (Windows — zmiana wielkości i położenia okna), 940
- Win Clipboard (Windows — schowek systemu), 933
- Win Configuration settings (Windows — konfiguracja systemu), 927
- Win Control panels (Windows — Panel sterowania), 930
- Win Copy between windows (Windows — kopiowanie pomiędzy oknami), 927
- Win Create new folder (Windows — tworzenie nowego katalogu), 935
- Win Device Manager (Windows — Menedżer urządzeń), 928
- Win Dial-up Networking (Windows — narzędzie Dial-up Networking), 929
- Win Display settings (Windows — ustawienia wyświetlania), 937
- Win Drag and Drop (Windows — przeciąganie i upuszczanie), 931
- Win Explorer (Eksplorator Windows), 211
- Win File Association (Windows — kojarzenie typów plików z programami), 926
- Win File names (nazwy plików w systemie Windows), 506
- Win File Open (Windows — otwieranie plików), 930
- Win File Open multiple files (Windows — otwieranie wielu plików), 930
- Win File Types (Windows — typy plików), 935
- Win Finding files (Windows — wyszukiwanie plików), 940
- Win Folder organization (Windows — organizacja katalogów), 930
- Win Format a disk (formatowanie dysku w systemie Windows), 240
- Win Hardware configuration (Windows — konfiguracja sprzętu), 927
- Win Hide Taskbar (Windows — ukrywanie paska zadań), 936
- Win IRQs (Windows — przerwania IRQ), 932
- Win Keyboard commands (Windows — skróty klawiaturowe), 933
- Win Long file names (długie nazwy plików w systemie Windows), 140
- Win Long file names (Windows — długie nazwy plików), 926
- Win Maximize windows (Windows — maksymalizacja okien), 927
- Win Minimize windows (Windows — minimalizacja okien), 929
- Win Move windows (Windows — przemieszczanie okien), 932
- Win My Computer (Windows — okno Mój komputer), 929
- Win My Network Places (ikona Moje miejsca sieciowe w systemie Windows), 295
- Win Network Neighborhood (ikona Otoczenie sieciowe systemu Windows), 295
- Win Open With (Windows — Otwórz z), 930
- Win Path hierarchy (hierarchia ścieżek w systemie Windows), 275
- Win Path hierarchy (Windows — hierarchia ścieżek), 926
- Win Print screen (drukowanie zrzutu ekranu w systemie Windows), 181
- Win Print screen (Windows — zrzut ekranu), 941



- Win Properties (Windows — menu kontekstowe Właściwości), 928
- Win Recognizing a peripheral (Windows — wykrywanie urządzeń), 940
- Win Registry (Windows — rejestr systemu), 932
- Win Rescan peripherals (Windows — ponowne wykrywanie urządzeń), 931
- Win Resize windows (Windows — zmiana wielkości okien), 940
- Win Run DOS programs (Windows — uruchamianie programów DOS-owych), 937
- Win Run Windows programs (Windows — uruchamianie programów), 936
- Win Safe Mode (Windows — tryb awaryjny), 935
- Win Searching for text (Windows — wyszukiwanie tekstu), 940
- Win Sharing files (Windows — udostępnianie plików), 935
- Win Short file names (Windows — krótkie nazwy plików), 927
- Win Shortcuts (Windows — skróty do plików i katalogów), 933
- Win Show desktop (Windows — wyświetlanie pulpitu), 940
- Win Show file extensions (Windows — rozszerzenia nazw plików), 932
- Win Start & stop (Windows — uruchamianie i wyłączanie systemu), 936
- Win Start menu (Windows — menu Start), 928
- Win Switch windows (Windows — przełączanie pomiędzy oknami), 931
- Win Taskbar (Windows — pasek zadań), 930
- Win Technical details (Windows — szczegóły konfiguracji), 934
- Win Tips (Windows — wskazówki), 939
- Win Typing special characters (Windows — wprowadzanie znaków specjalnych), 938
- Win Undo (Windows — cofanie operacji), 926
- Win Version number (Windows — numer wersji systemu), 929
- WIN.COM, 921
- WIN.INI, 922
- Win2K, 922
- Win32, 922
- Win32s, 922
- Winamp, 922
- WinBatch, 922
- WinBench, 922
- Winchester disk (dysk Winchester), 196
- WinChip, 922
- WinCIM, 922
- Wincode, 922
- Wind/U, 941
- WinDisk, 922
- windoid, 922
- window (okno), 541
- window manager (menedżer okien), 454
- window system (system okienkowy), 790
- Windows, 922
- Windows — DNA, 926
- Windows 1.0, 923
- Windows 2.0, 923
- Windows 2000, 923
- Windows 3.0, 924
- Windows 3.1, 924
- Windows 3.11, 924
- Windows 3.x modes (Windows — tryby pracy systemu 3.x), 935
- Windows 4GL, 924
- Windows 95, 924
- Windows 95 interface (interfejs systemu Windows 95), 307
- Windows 95/98/ME/NT/2000, 924
- Windows 95/98/ME/NT/2000/XP, 924
- Windows 95/98/NT/2000/XP, 924
- Windows 95B, 924
- Windows 95C, 924
- Windows 95J, 924
- Windows 97, 924
- Windows 98, 924
- Windows 98 SE, 925
- Windows 9x, 925
- Windows accelerator (akcelerator Windows), 26
- Windows batch file (Windows — plik wsadowy), 931
- Windows call (Windows — wywołanie systemowe), 940
- Windows CE, 925
- Windows command line (Windows — wiersz polecenia), 938
- Windows configuration settings (Windows — ustawienia konfiguracyjne), 937
- windows environment (środowisko Windows), 809
- Windows error message (Windows — komunikat o błędzie), 927
- Windows for Workgroups, 926
- Windows help system (Windows — system pomocy), 934
- Windows history (historia systemu Windows), 276
- Windows history (Windows — historia systemu), 926
- Windows ME, 927
- Windows Media, 927
- Windows Media format (format Windows Media), 240
- Windows Media Packager, 927
- Windows Media Player, 927
- Windows Media Rights Manager, 927
- Windows Media Technologies, 928
- Windows Metafile, 928
- Windows Millenium Edition, 929
- Windows network (sieć Windows), 731
- Windows NT, 929
- Windows on Windows, 930
- Windows path (Windows — ścieżka dostępu), 934
- Windows Printing System, 931
- windows program (program okienkowy), 639
- Windows requirements (wymagania systemu Windows), 962
- Windows Resource Kit, 932
- Windows Script Host, 933
- Windows Scripting Host, 933
- Windows SDK, 933
- Windows Second Edition, 933
- Windows settings (Windows — ustawienia), 937
- Windows shell (Windows — powłoka systemu), 931
- Windows SNA APIs (interfejsy programowania Windows SNA), 308
- Windows sockets (gniazda w systemie Windows), 259
- Windows sockets (Windows — gniazda), 926
- Windows Sound System, 934
- Windows swap file (Windows — plik wymiany), 931
- Windows Telephony, 934
- Windows terminal (terminal Windows), 835
- Windows Terminal Server, 934
- Windows Update, 936
- Windows versions (Windows — wersje systemu), 937
- WINDOWS WORLD, 938
- Windows XP, 940

- Windows/286, 941  
 Windows/386, 941  
 Windows-based terminal (terminal oparty na systemie Windows), 835  
 Windows-based Terminal Server (system Windows Terminal Server), 794  
 Windoze, 941  
 Wine, 941  
 WINFILE.EXE, 941  
 WinFrame, 941  
 WinG, 942  
 WINGZ, 942  
 WinInet, 942  
 WinInstall, 942  
 WinJet, 942  
 WINMAIL.DAT, 942  
 WinMark, 942  
 WinNT, 942  
 WinNuke, 942  
 Win-OS/2, 942  
 WINS, 942  
 Winsock, 942  
 Winsock client (klient Winsock), 368  
 Winstone, 943  
 Wintel, 943  
 Winterm, 943  
 WinWord, 943  
 WinXS, 943  
 WinZip, 943  
 wire (kabel), 349  
 wire speed (maksymalna szybkość transmisji), 441  
 wire trace (ścieżka), 807  
 wire wrap (owijanie końcówek), 562  
 wired (okablowany), 540  
 wired access point (punkt dostępu do systemu przewodowego), 667  
 wireframe modeling (model siatkowy), 475  
 wirehead (majsterkowicz), 441  
 wireless (bezprzewodowa), 54  
 wireless bridge (mostek beprzewodowy), 484  
 wireless broadband (szerokopasmowa sieć bezprzewodowa), 802  
 wireless cable (bezprzewodowa sieć kablowa), 54  
 wireless data (przesyłanie danych siecią bezprzewodową), 661  
 Wireless Fidelity, 943  
 wireless generations (generacje technologii bezprzewodowych), 252  
 wireless glossary (terminologia sieci bezprzewodowych), 836  
 wireless LAN (bezprzewodowa sieć lokalna), 54  
 wireless local loop (pętla lokalna w sieci bezprzewodowej), 587  
 wireless modem (modem bezprzewodowy), 477  
 wireless networking (bezprzewodowa transmisja danych), 54  
 wireless optics (optyczna sieć bezprzewodowa), 556  
 wireless portal (portal dla użytkowników mobilnych), 620  
 wireless service provider (dostawca usług w oparciu o sieć bezprzewodową), 170  
 wireless technologies (technologie sieci bezprzewodowych), 828  
 wiring rack (szafa kablowa), 800  
 WISP, 949  
 WITI, 949  
 wizard (kreator), 404  
 WK1, 951  
 WKS, 951  
 WLAN, 951  
 WLL, 951  
 WMF, 952  
 WMI, 952  
 WML, 952  
 WMT, 952  
 WO, 952  
 WOLAP, 952  
 Wolfe-Spence tests (testy Wolfe-Spence'a), 841  
 Wolfpack, 952  
 word (słowo), 751  
 word addressable (adresowalny), 23  
 Word file (dokument programu Word), 143  
 Word for Windows, 953  
 Word macro (makro programu Word), 441  
 Word macro virus (wirus makra programu Word), 948  
 Word Pro, 953  
 word processing (edycja tekstu), 205  
 word processing machine (komputer przenośny), 389  
 word processor (edytor tekstu), 207  
 word separator (separator słowa), 719  
 word stuffing, 953  
 word wheel (Word wheel), 953  
 word wrap (zawijanie tekstu), 990  
 WordBASIC, 953  
 WordPad, 953  
 WordPerfect, 953  
 WordPerfect Corporation, 953  
 WordPerfect Office, 953  
 WordPerfect Suite, 954  
 WordStar, 954  
 WordStar diamond („diament” WordStar), 135  
 work function (praca wyjścia), 628  
 workflow (obieg zadań), 529  
 workflow automation (automatyzacja obiegu zadań), 45  
 workgroup (grupa robocza), 267  
 workgroup switch (przełącznik dla grup roboczych), 654  
 workgroup system (system dla grup roboczych), 788  
 working directory (katalog roboczy), 360  
 working draft (dokument roboczy), 143  
 Workplace, 954  
 Workplace Shell, 954  
 worksheet compiler (kompilator arkuszy kalkulacyjnych), 379  
 workstation (stacja robocza), 677  
 World Wide Wait, 954  
 World Wide Web, 954  
 World Wide Web Consortium, 955  
 World Wild Web, 955  
 WorldNet, 955  
 WorldWorx, 955  
 WORM, 955  
 worm („robak”), 688  
 Worm.ExploreZip virus (wirus Worm.ExploreZip), 949  
 WOSA, 955  
 WOW, 956  
 WPAN, 956  
 WPBX, 956  
 WPG, 956  
 WPS, 956  
 WRAM, 956  
 wrapper (program „owijający”), 639  
 wrist rest (podkładka pod nadgarstki), 609  
 wrist strap (pasek uziemiający), 577  
 wrist support (ochrona nadgarstków), 534  
 writable DVD (format DVD umożliwiający zapis), 240  
 write (zapis), 983  
 write access (kontrola dostępu przy zapisie), 398

- write back cache (pamięć podręczna Write Back), 572
- write cycle (cykl zapisu), 116
- write error (błąd zapisu), 63
- write once (nośnik jednorazowego zapisu), 522
- write once CD (płyta CD z możliwością jednorazowego zapisu), 604
- write once-run anywhere (uniwersalne programy), 875
- write only code, 956
- write precompensation (wstępna kompensacja przy zapisie), 958
- write protect (ochrona przed zapisem), 534
- Write protect error (błąd ochrony przed zapisem), 62
- write protect notch (wycięcie blokady przed zapisem), 960
- write through cache (pamięć podręczna Write Through), 572
- writer (osoba pisząca), 560
- wrong-reading, 956
- WRQ, 956
- WSDL, 956
- WSFL, 956
- WSH, 956
- WSI, 956
- WSP, 957
- WTS, 959
- WUGNET, 960
- WWW, 960
- WXmodem, 960
- WYSIWYG, 964
- WYSIWYG MOL, 964
- x, 969
- x-, 969
- X Bitmap, 969
- X Image Extension, 969
- X library, 969
- X Pixelmap, 969
- X Pixmap, 969
- X protocol, 969
- X Series, 969
- X server (serwer X), 724
- X standard (standard X), 769
- X terminal (terminal X), 836
- X toolkit, 969
- X Window, 969
- X Windows, 969
- X.12, 969
- X.21, 969
- X.25, 969
- X.28, 970
- X.29, 970
- X.3, 970
- X.32, 970
- X.400, 970
- X.400 API Association, 970
- X.445, 970
- X.500, 970
- X.509, 970
- X.75, 970
- X.PC, 970
- X/Open, 974
- X/Open Portability Guide, 974
- X11, 970
- X12, 970
- x2, 970
- X25, 970
- X400, 970
- X500, 971
- x86, 971
- x-86, 971
- x86 based (oparty na x86), 545
- x86 clone (klon x86), 369
- x86 compatible (zgodne z x86), 994
- x86 emulator (emulator x86), 219
- XA, 971
- XAPIA, 971
- x-axis (oś x), 561
- Xbase, 971
- X-based (Zgodne z X), 994
- XBM, 971
- Xbox, 971
- XCIS, 971
- XCMD, 971
- Xcopy, 971
- XDB Enterprise Server, 971
- XDF, 971
- XDR, 971
- xDSL, 971
- XENIX, 971
- Xeon, 971
- xerography (kserografia), 407
- Xerox, 971
- Xerox Network Services, 972
- Xerox PARC, 972
- XFCN, 972
- xfr, 972
- XGA, 972
- x-height (wysokość x), 964
- XHTML, 973
- XICS, 973
- XIE, 973
- XIP, 973
- Xlib, 973
- XLink, 973
- XLISP, 973
- XLL, 973
- XLR Connector (złącze XLR), 999
- XMI, 973
- XML, 973
- XML namespace (przestrzeń nazw języka XML), 660
- XML parser (parser języka XML), 576
- XML Protocol, 973
- XML repository (magazyn schematów XML), 437
- XML schema (schemat XML), 711
- XML schema library (biblioteka schematu XML), 56
- XML tag set (zestaw znaczników XML), 993
- XML vocabulary (słownik XML), 751
- XML-Data, 973
- XML-Data Reduced, 973
- XMLP, 973
- XML-RPC, 973
- Xmodem, 973
- XMP, 974
- XMS, 974
- XMT, 974
- XNOR, 974
- XNS, 974
- xon-xoff, 974
- Xopen, 974
- XOR, 974
- XP, 974
- XPath, 974
- XPEDITER, 974
- XPG, 974
- Xplor, 974
- XPM, 974
- Xpointer, 974
- xSeries, 975
- XSL, 975
- XSLT, 975
- xSP, 975
- XT, 975
- XT bus (magistrala XT), 439
- XT class (klasa XT), 363

- XT interface (interfejs XT), 307  
 XTACACS, 975  
 XTI, 975  
 XTP, 975  
 XTree, 975  
 Xtrieve, 975  
 XVT, 975  
 XWindows, 975  
 x-y matrix (macierz x-y), 434  
 x-y monitor (monitor x-y), 481  
 xy plotter (ploter x-y), 603  
 XyWrite dla Windows, 975  
 XyWrite III Plus, 975  
 x-y-z matrix (macierz x-y-z), 434  
 Y, (R-Y), (B-Y), 977  
 Y/C video, 977  
 Y2K, 977  
 Y2K compliant (zgodność z rokiem 2000), 994  
 Y2K problem (problem roku 2000), 630  
 YAAP, 977  
 yacc, 977  
 Yahoo!, 977  
 Yahoo! Mail, 977  
 Yahoo! Messenger, 977  
 Yahoo! Store, 977  
 Yahooigans!, 977  
 Yankee Group, 977  
 y-axis (oś y), 561  
 YCrCb, 977  
 Year 2038 problem (problem roku 2038), 631  
 Yellow Book, 977  
 Yellow Box, 977  
 Yellow Pages, 978  
 yield (uzysk), 888  
 YIQ, 978  
 YK2, 978  
 Ymodem, 978  
 yocto, 978  
 yotta, 978  
 youth grinder, 978  
 YUV, 978  
 Z, 979  
 z buffer (bufor Z), 69  
 Z Series, 979  
 z/Architecture, 985  
 z/OS, 1004  
 Z180, 979  
 Z280, 979  
 Z380, 979  
 Z39.50, 979  
 Z80, 979  
 Z8000, 979  
 ZAI, 981  
 ZAK, 981  
 zap, 982  
 ZAW, 990  
 z-axis (oś z), 561  
 ZBR, 990  
 ZCAV, 990  
 Z-CAV, 990  
 ZCLV, 990  
 Z-CLV, 990  
 ZDBOp, 991  
 ZDNet, 991  
 zebra strip (taśma „zebra”), 822  
 zeen, 992  
 ZENworks, 992  
 zeon, 992  
 zepto, 992  
 zero administration (zero administracji), 992  
 zero latency (brak opóźnienia), 65  
 zero suppression (brak wypełnienia), 65  
 zero wait state (brak cyklu oczekiwania), 64  
 zero-slot LAN, 992  
 zetta, 994  
 ZIF socket (gniazdo ZIF), 259  
 ZiffNet, 995  
 Zilog, 995  
 zinc air (bateria cynkowo-powietrzna), 49  
 zine, 996  
 zip (pakowanie), 567  
 Zip disk (dysk Zip), 197  
 Zip drive (napęd Zip), 501  
 ZIP file (plik ZIP), 602  
 ZipCD, 996  
 zipped (spakowany), 759  
 zipped file (plik spakowany), 600  
 Zmodem, 1001  
 zone (strefa), 776  
 zone bit recording (zapis bitowy z podziałem na strefy), 983  
 zone file (plik stref), 600  
 zoned constant angular velocity (zoned CAV), 1004  
 zoned constant linear velocity (zoned CLV), 1004  
 Zoo, 1004  
 zoom (powiększenie lub pomniejszenie), 624  
 Zoomed Video Port, 1004  
 Zortech compilers (kompilatory Zortech), 380  
 zSeries, 1005  
 ZV Port, 1005  
 ZyIMAGE, 1006  
 ZyINDEX, 1006

# O

**o małej ramce z wprowadzeniami „J” (small outline J-lead)** Patrz *SOJ*.

**OA** (*Open Architecture Development Group*) Organizacja założona w 1991 roku przez firmę IBM Japan, mająca na celu promowanie komputerów PC w Japonii. Patrz *DOS/V*.

**OAI** (*Open Application Interface*) Interfejs między komputerem a telefonem, pozwalający komputerowi kontrolować i konfigurować operacje centralek PBX i ACD.

**OASIS** (*Organization for the Advancement of Structured Information Standards*, Billerica, USA, [www.oasis-open.org](http://www.oasis-open.org)) Organizacja zaangażowana w promowanie publicznych standardów przechowywania informacji, takich jak XML, SGML oraz CGM. Sponsoruje seminaria, konferencje, wystawy i inne imprezy o charakterze edukacyjnym.

**OAW** (*Optically Assisted Winchester*) Technologia dysków komputerowych rozwijana przez firmę Seagate, przypominająca rozwiązania magnetoptyczne. Za operacje magnetyczne i optyczne odpowiedzialna jest ta sama głowica, a nie dwie niezależne głowice umieszczone po obu stronach talerza, jak to ma miejsce w konkurencyjnych rozwiązaniach. Technologia OAW została stworzona przez dział firmy Seagate o nazwie Quinta. Wykorzystuje ona wiązkę światła kierowaną na obracające się, mikroelektromechaniczne lustro (MEMS), co pozwala uzyskać gęstość zapisu rzędu 100 000 tpi i większą. Patrz *dysk magneto-optyczny*.

**obciążenie łącza (line load)** (1) W telekomunikacji: procentowa wartość czasu, przez jaką kanał telekomunikacyjny jest zajęty.  
(2) W elektronice: wartość prądu przesyłanego w obwodzie.

**obciążenie przetwarzaniem (process bound)** Wymuszenie na procesorze przetworzenia tak dużej ilości danych, że zakłóca to równowagę między przetwarzaniem danych a obsługą operacji wejścia-wyjścia. W zależności od tego, jak system operacyjny przydziela czas poszczególnym aplikacjom, niektóre programy mogą tak obciążyć procesor, że pozostałe zostają wyraźnie spowolnione. Patrz *wielozadaniowość z wywłaszczaniem*. Na komputerze osobistym taka sytuacja może wystąpić na przykład w trakcie przeliczania arkusza kalkulacyjnego.

**obcinać (truncate)** Usuwać początkowe lub końcowe cyfry lub znaki z pewnego elementu danych, bez analizowania pozostałej części ciągu. Obcięcie jest stosowane najczęściej przy przenoszeniu danych do rekordów o mniejszym rozmiarze pól.

**obcinanie (clipping)** Odcinanie zewnętrznych krawędzi lub brzegów słowa, sygnału lub rysunku. W przypadku renderowania lub wyświetlania sceny 3D obcinanie usuwa wszystkie obiekty lub ich części, które nie są widoczne na ekranie.

**obecność (presence)** Obecność danej osoby w danej chwili w internecie. Tego określenia używa się zazwyczaj w odniesieniu do komunikatorów internetowych. Patrz *lista kumpli*.

**obejrzenie strony (page view)** Strony internetowe mogą być bardzo długie i zawierać dowolną liczbę obrazków. Obejrzenie takiego dokumentu HTML i wszystkich skojarzonych z nim obrazków uznawane jest za „przeczytanie strony”. Tak więc przeczytanie strony jest tym samym, co obejrzenie strony, tylko wówczas, gdy nie zawiera ona żadnych elementów graficznych. Patrz *trafienia*.

**obejście (bypass)** W komunikacji: ominięcie lokalnej firmy telefonicznej z wykorzystaniem satelitów i systemów mikrofalowych.

**obejście całkowite (total bypass)** Pominięcie lokalnych i międzymiastowych operatorów telefonicznych poprzez użycie komunikacji satelitarnej.

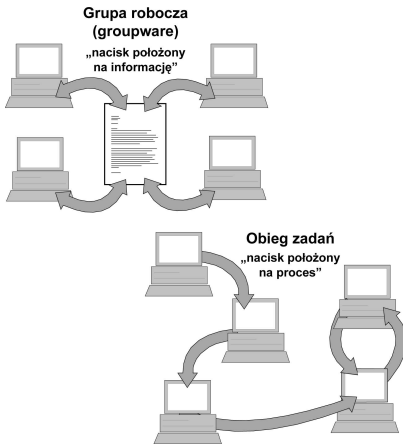
**obelgi (flame)** Komunikacja e-mailowa o szczególnie emocjonalnym charakterze. W ocenie zachowań kulturalnych i niegrzecznych można się jednak różnić, stąd klasyfikacja wiadomości e-mail jako obelgi również pozostaje subiektywna. Obelgami są na pewno wulgaryzmy i przekleństwa. Patrz *netykieta i święta wojna*.

**obieg zadań (workflow)** Zautomatyzowany przepływ dokumentów do użytkowników odpowiedzialnych za ich edycję. Obieg zadań ma na celu przekazywanie informacji wymaganej na każdym etapie procesu biznesowego. Dokumenty mogą być fizycznie przesyłane za pośrednictwem sieci lub przechowywane we wspólnej bazie danych, do której w odpowiednim momencie mają dostęp wybrani użytkownicy. W celu powiadomienia menedżerów o opóźnieniach w realizacji operacji w systemie mogą zostać zastosowane wyzwalacze (triggers).

Ręczny obieg dokumentów w organizacji jest podatny na błędy. Dokumenty mogą zaginać lub cały czas wędrować do kosza na śmieci. Automatyczny obieg zadań określa chwile czasowe, które zapewniają, że dokumenty zostaną dostarczone w z góry wyznaczonym terminie, a ponadto że ich edycją we właściwej kolejności zajmą się kompetentne osoby.

Integracja obiegu zadań z istniejącym oprogramowaniem może być związana z koniecznością ponownego wykonania wielu prac programistycznych. Wynika to stąd, że pomimo tego, iż niezależny program obsługujący obieg zadań może wywołać całą aplikację, to system obiegu zadań musi mieć możliwość uruchomienia pojedynczych procedur umieszczonych wewnątrz aplikacji. W efekcie — w celu opracowania odpowiednich interfejsów — producenci oprogramowania rozpoczęli współpracę z firmami tworzącymi systemy obiegu zadań lub we własnym zakresie zaprojektowali takie rozwiązania. Oczekuje się, że standardy systemów obiegu zadań, opracowane przez organizację WFMC (*Workflow Management Coalition*), zagwarantują możliwość współpracy różnych programów i systemów opartych na obiegu zadań.

Oprogramowanie bazujące na obiegu zadań nie jest tym samym, co aplikacje przeznaczone dla grup roboczych, inaczej określane terminem groupware. Obieg zadań realizuje procesy krok po kroku, natomiast w systemach grup roboczych nacisk położony jest na współużytkowanie informacji przez użytkowników i umożliwianie im uczestniczenia w grupach dyskusyjnych opartych na wątkach.



**Porównanie grupy roboczej (groupware) z obiegiem zadań**

W oprogramowaniu przeznaczonym dla grup roboczych (groupware) nacisk położony jest na przetwarzanie informacji i umożliwienie użytkownikom jej współużytkowania. Z kolei w oprogramowaniu opartym na obiegu zadań bardziej istotny jest proces, który pełni funkcję kontenera przechowującego informacje. Obieg zadań łączy w sobie zasady decydujące o wykonywanych zadaniach, a ponadto koordynuje przepływ informacji wymaganych przy ich realizacji. W tym przypadku nacisk jest kładziony bardziej na proces niż na informację (ilustracja została zamieszczona na zgodę firmy Delphi Consulting Group)

**obiekt (object) (1)** Moduł zawierający dane i procedury, które je przetwarzają. Obiekty są podstawowymi elementami programów komputerowych tworzonych w technologii obiektowej. Patrz *technologia obiektowa i programowanie obiektowe*.

(2) W dokumencie, który powstał na skutek złączenia kilku innych dokumentów, jest to niezależny blok danych, tekstu lub obrazów, który został utworzony w tej samej aplikacji.

**Obiekt ActiveX (ActiveX object)** Patrz *komponent ActiveX*.

**obiekt COM (COM object)** Komponent programowy zgodny ze specyfikacją firmy Microsoft *Component Object Model (COM)*. Patrz *COM*.

**obiekt stały (persistent object)** Obiekt, który istnieje nawet po usunięciu z pamięci programu, który go utworzył. Aby można było wykorzystywać go w kolejnych sesjach, trzeba zapisać informacje o jego bieżącym stanie i o klasie, do której należy. W technologiach obiektowych zapisywanie obiektów do późniejszego użytku nazywamy utrwalaniem danych.

**obiekt złożony (mixed object)** Synonim *dokument złożony*.

**obiektowa baza danych (object-oriented database)** Baza danych przechowująca abstrakcyjne typy danych (obiekty) i zarządzana przez obiektowy system SZBD. Patrz *obiektowy system SZBD*.

**obiektowo-relacyjna baza danych (object-relational database)** Patrz *uniwersalny serwer*.

**obiektowo-relacyjny SZBD (object-relational DBMS)** Patrz *uniwersalny serwer*.

**obiektowy (object-based)** Mający związek z technologią obiektową. Patrz *technologia obiektowa*.

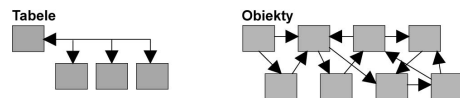
**obiektowy system operacyjny (object-oriented operating system)** System operacyjny zbudowany w architekturze obiektowej.

**obiektowy system SZBD (object-oriented DBMS)** System zarządzania bazami danych (SZBD), który nadzoruje obiekty będące abstrakcyjnymi typami danych. Tego rodzaju systemy nadają się do obsługi danych, między którymi występują skomplikowane zależności, trudne do przedstawienia w relacyjnych i procesowych bazach danych. Mogą one również przechowywać dane multimedialne (obrazy, nagrania audio oraz sekwencje wideo).

Relacyjne systemy DBMS projektuje się w taki sposób, aby mogły one przechowywać liczby, teksty złożone ze znaków alfanumerycznych oraz daty. Obsługują one też pola LOB, w których mogą się znaleźć dane binarne (obrazki, nagrania wideo itp.). Jednak program obsługujący bazę danych nie może bezpośrednio operować na polach tego typu. W tym celu trzeba utworzyć osobną aplikację lub wykorzystać jakiś program pośredniczący (middleware). Z kolei w obiektowych bazach danych obiekt przechowujący obrazek lub nagranie może zawierać instrukcje odpowiadające za wyświetlenie go na ekranie, które mogą zostać wywołane bezpośrednio przez system DBMS.

Niektóre systemy ODBMS są w całości obiektowe, a dostęp do nich odbywa się za pośrednictwem aplikacji napisanych w jednym z obiektowych języków programowania. Istnieją też takie systemy, z których korzysta się za pośrednictwem języka SQL lub jednej z jego odmian.

Przykładami w pełni obiektowych systemów obsługi baz danych są: Gemstone firmy Servio Corporation, Object Store firmy Object Design oraz ONTOS DB firmy Ontos. Coraz częściej systemy obiektowe (ODBMS) integrowane są z systemami relacyjnymi (RDBMS), w wyniku czego powstaje jedno środowisko, w którym można przeprowadzać wszystkie operacje biznesowe, a także przechowywać dane multimedialne i inne skomplikowane struktury danych. Firma UniSQL była jednym z pierwszych dostawców, którzy wprowadził na rynek produkt łączący w sobie funkcjonalność obu opisywanych tu systemów; z czasem wszyscy więksi producenci relacyjnych baz danych poszli tym śladem. Patrz *uniwersalny serwer* oraz *ODMG*.



**Elastyczna struktura**

Systemy obiektowe oferują większą elastyczność niż relacyjne bazy danych. Podczas gdy w tych ostatnich można z łatwością stosować relacje „jeden do wielu” i „wiele do jednego”, obiektowe bazy danych obsługują też model „wiele do wielu”. Obiektowe bazy danych są naturalnym wyborem w przypadku systemów przetwarzania informacji, w których wymagane jest opisanie złożonych zależności między danymi. Są one w takiej sytuacji dużo lepszym rozwiązaniem niż bazy relacyjne, w których dane muszą zostać „upchnięte” w odpowiednie wiersze i kolumny

Format relacyjny: wiersze i kolumny


Format obiektowy: dowolna struktura wiersze i kolumny

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

tablice

n, n, n, n, n, n, n, n, n, n

obrazy



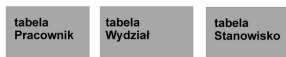
sekwencje wideo



**Obsługa multimedialnych**

Relacyjne bazy danych przechowują wszystko w wierszach i kolumnach. Choć obsługują one pola zawierające duże obiekty binarne (LOB), czyli w praktyce dowolne dane, bazy obiektowe mają tę przewagę, że można w nich umieścić również procedury odpowiadające za wyświetlanie obiektów LOB na ekranie

## Modelowanie relacyjne



## Modelowanie obiektowe



## Modelowanie obiektowe

Gdy w systemach przetwarzania informacji stosuje się modelowanie obiektowe, możliwe jest stosowanie dziedziczenia, co daje ogromne możliwości. Zamiast tworzenia dwóch oddzielnych tabel, z których jedna zawiera informacje o pracownikach danego działu, a druga o możliwościach do objęcia stanowiskach, modeluje się jedynie typ pracownik. Klasa pracownik zawiera dane i procedury odnoszące się do wszystkich pracowników. Z kolei każda podklasa (dyrektor, sekretarka itd.) zawiera tylko te dane i procedury, które są unikatowe dla danego stanowiska. Wszystkie zmiany mogą być wprowadzane globalnie bądź lokalnie. Wystarczy jedynie zmodyfikować definicję wybranej klasy

**obiekty (objects)** Patrz *technologia obiektowa i programowanie obiektowe*.

**obiekty rozproszone (distributed objects)** Moduły programowe zaprojektowane z myślą o wzajemnej współpracy, ale umieszczone w różnych systemach komputerowych firmy. Program na jednym komputerze wysyła komunikaty do obiektu na innym, zdalnym komputerze i żąda przetworzenia pewnych informacji. Wyniki tej operacji są odsyłane z powrotem do nadawcy komunikatu. Patrz *CORBA* i *DCOM*.

**Object Database Management Group** (*Object Database Management Group*, Burnsville, USA, [www.odmg.org](http://www.odmg.org)) Założona w 1991 roku organizacja, której celem jest promowanie standardów obiektowych baz danych. Standardy ODMG rozszerzają języki C++ i Smalltalk o elementy pozwalające na uzyskiwanie dostępu do obiektowych baz danych. W ich skład wchodzi też nadzbiór języka SQL 92 Entry Level, będącego najpopularniejszą odmianą SQL.

Organizacja ODMG zajmuje się definiowaniem interfejsów do baz danych, podczas gdy *Object Management Group* (OMG) definiuje interfejsy pozwalające na wykorzystywanie obiektów w środowiskach rozproszonych. Model obiektowy opracowany przez ODMG jest zgodny z podstawowym modelem architektury OMA (*Object Management Architecture*), opracowanej przez OMG. Patrz *OMA* oraz *CORBA*.

**Object Management Architecture** Definicja standardowego modelu obiektowego, opracowanego przez Object Management Group. Opisuje on zachowanie obiektów w środowisku rozproszonym. Składnik architektury OMA odpowiadający za komunikację między obiektami nazywa się Common Object Request Broker, w skrócie CORBA. Z terminem tym można spotkać się znacznie częściej niż z OMA, ale należy pamiętać, że CORBA jest tylko jego częścią. Patrz *CORBA*.

**Object Management Group** (*Object Management Group*, Framingham w USA, [www.omg.org](http://www.omg.org)) Międzynarodowa organizacja założona w 1989 roku w celu promowania technologii mających stać się otwartymi standardami dla projektowania i tworzenia aplikacji obiektowych. OMG jest twórcą architektury OMA (*Object Management Architecture*), czyli standardowego modelu obiektowego wykorzystywanego w środowiskach rozproszonych, znanego jako CORBA. Patrz *CORBA*. Patrz również *Object Database Management Group*.

**Object Request Broker** Patrz *ORB*.

**Objective-C** Pierwsza komercyjna, obiektowa wersja języka C. Jest ona przeznaczona dla komputerów PC, Mac oraz dla stacji roboczych pracujących pod kontrolą różnych odmian systemu operacyjnego UNIX. Jej twórcą jest firma Stepstone Corporation. Później projekt został przejęty przez NeXT Computer.

**ObjectPro** Obiektowy system do tworzenia aplikacji klient-serwer, opracowany przez firmę Platinum Technology, przejęty później przez Computer Associates i włączony do aplikacji tejże firmy o nazwie CleverPath Aion. System ObjectPro dysponował własnym językiem programowania i tworzył programy wykonywalne przeznaczone dla systemów Windows, HP/UX oraz Solaris. System obsługiwał najważniejsze bazy danych i pozwalał na pracę w trybie interpretacji poleceń.

**ObjectStudio** Obiektowy system do tworzenia aplikacji klient-serwer w języku Smalltalk, przeznaczony dla systemów z rodziny Windows. Pierwszą wersję pakietu ObjectStudio opracowała firma Easel Corporation, przejęta następnie przez VMARK Software. ObjectStudio zostało wówczas sprzedane firmie Cincom.

**ObjectView** Patrz *KEY:Assemble*.

**ObjectVision** Używany niegdyś pakiet do tworzenia aplikacji dla Windows i OS/2 2.0, opracowany przez firmę Borland. Umożliwiał on tworzenie interfejsu użytkownika i definiowanie logiki programu w trybie graficznym. Pozwalał też na wiązanie aplikacji z plikami baz danych i arkuszami kalkulacyjnymi.

**ObjectWindows** Patrz *OWL*.

**ObjectWorks** Patrz *VisualWorks*.

**oblewanie (run around)** W DTP: układanie tekstu wokół grafiki.

**obliczać (compute)** Wykonywać operacje matematyczne; termin oznacza też ogólne przetwarzanie przez komputer. Wyjaśnienie „trzech C” i sposobu przetwarzania danych przez komputer znajduje się w haśle *computer*.

**obliczać część wspólną (intersect)** W relacyjnej bazie danych: operacja polegająca na porównywaniu dwóch zbiorów i utworzeniu trzeciego, w którym znajdują się rekordy wspólne dla obu porównywanych zbiorów. Na przykład wykonanie tej operacji dla zbioru Amerykanów i programistów spowoduje utworzenie zbioru amerykańskich programistów.

**obliczenia geometryczne (geometry calculations)** W grafice 3D: obliczanie podstawowych właściwości każdego punktu (wierzchołka) trójkątów tworzących obiekty sceny 3D. Podstawowe właściwości to m.in. współrzędne, wartości RGB, przezroczystość alfa i współczynnik odbijania światła. Obliczenia geometryczne obejmują przekształcenia współrzędnych 3D na odpowiednie współrzędne 2D, obcinanie elementów niewidocznych na ekranie i wyznaczanie oświetlenia.

**obliczeniowy (computational)** Wymagający obliczeń. Coś, co jest „wysoco obliczeniowe”, wymaga dużej ilości kalkulacji.

**obniżenie napięcia (brownout)** Obniżenie napięcia zasilania na pewien okres czasu. Jeżeli trwa przez dłuższy czas, może być niebezpieczne dla urządzeń elektronicznych. Obniżenie napięcia może powodować migotanie lub zaciemnienie monitora, a komputer może sprawiać problemy. Patrz *zaciemnienie*. Obecnie używane zasilacze w sprzecie elektronicznym najczęściej pozwalają na poprawną pracę w zakresie napięć sieci energetycznej od 160 i 170 do 250 V.

**obraz (image) (1)** Obraz (grafika).

(2) Patrz *obraz systemu*.

**obraz dysku (disk image)** Skopiowana sektor po sektorze zawartość dysku twardego, umieszczona w jednym pliku. Obrazy dysków wykorzystuje się do kopiowania całych dysków twardech. Patrz plik IMG.

**obraz karty (card image)** Reprezentacja karty dziurkowanej, w której każda dziurka jest reprezentowana przez bit na taśmie lub dysku.

**obraz systemu (system image) (1)** Kompletna zawartość pamięci, łącznie z systemem operacyjnym i uruchomionymi programami.

(2) Perspektywa klastra systemów komputerowych zorganizowanych tak, aby można było z nich korzystać jak z systemu pojedynczego, ułatwiająca zarządzanie systemem. Patrz *wirtualny serwer* i *Sysplex*.

**obraz wydruku (print image)** Dokument tekstowy lub graficzny przygotowany do wydruku. Są w nim osadzone kody formatujące dla danej drukarki. W przypadku plików tekstowych obrazy wydruku mają na każdej stronie nagłówki, stopki i numery stron.

**obrazki (pictures)** Patrz *grafika komputerowa* i *formaty graficzne*.

**obrazy ASCII (ASCII art)** Rysunek utworzony za pomocą znaków tekstowych z zestawu ASCII. Jest wykonywany ręcznie lub za pomocą programów konwertujących skanowane rysunki na postać znaków ASCII. Poniższy rysunek został utworzony przez artystkę ASCII, Joan Stark z Westlake (Ohio). Obrazy ASCII wymagają dużo wyobraźni. Więcej prac Joan oraz innych artystów można obejrzeć w galerii znajdującej się pod adresem [www.ascii-art.com](http://www.ascii-art.com).

**obsługa (support) (1)** Pomoc przy instalacji i konserwacji sprzętu lub oprogramowania, zapewniana przez sprzedawcę produktu.

(2) Możliwość współpracy z pewnym oprogramowaniem lub produktem sprzętowym. Przykładowo, jeżeli komputer „zapewnia obsługę wielu procesorów”, oznacza to, że można w nim zamontować więcej niż jeden procesor. Jeżeli system programowania „zapewnia obsługę systemu Windows”, można w nim tworzyć aplikacje dla tego systemu. Jeżeli system „zapewnia obsługę popularnych baz danych”, oznacza to, że jest wyposażony w interfejsy tych baz danych.

**obsługa błędów (error handling)** Procedury w programach, wywoływane w reakcji na błędy. Jakość obsługi błędów mierzy się tym, w jaki sposób program informuje użytkownika o takich sytuacjach oraz jakie proponuje sposoby wyjścia z sytuacji.

**obsługa ciągów (string handling)** Funkcje operujące na danych alfanumerycznych (nazwach, adresach, tekście itp.). Typowe funkcje obsługi ciągów to operacje na tablicach ciągów, wyrównywanie do prawej, do lewej i centrowanie oraz szukanie wystąpienia pewnej sekwencji znaków.

**obsługa dokumentów (document handling)** Procedury określające, jak mają być traktowane i przesyłane dokumenty papierowe, przeznaczone do zeskanowania lub wprowadzenia do komputera.

**obsługa plików (file handling)** Praca z przechowywanymi na dysku twardym plikami. Patrz *plik*, *uchwyt pliku* i *zarządzanie dyskiem*.

**obsługa ramek (frames)** Funkcja przeglądarki WWW, która umożliwia wyświetlenie strony WWW w oddzielonej części okna.

Starsze przeglądarki nie obsługują tej funkcji, co powoduje, że wiele witryn WWW jest projektowanych w dwóch wersjach — przeznaczonych dla przeglądarek nowszych i starszych.

**obsługa wątków (threading)** Patrz *wielowątkowość*.

**obszar działania operatora (carrier serving area)** Obszar geograficzny łączony przez firmę telefoniczną w jedną sieć transmisji cyfrowej. Każdy obszar działania (CSA) jest obsługiwany przez pętlę cyfrową (DLC), która multipleksuje setki linii analogowych w jednej, bardzo szybkiej magistrali cyfrowej. Rozmiar fizyczny obszaru CSA jest zależny od liczby linii obsługiwanych przez DLC oraz od gęstości zaludnienia. Patrz *centrala telefoniczna*.

**obszar inicjujący (lead-in)** Grupa 4500 sektorów, zapisana na początku sesji zapisu płyty CD-R. Podczas zamykania sesji w obszarze inicjującym zapisywany jest spis treści oraz lokalizacja, w której można zapisać następną sesję. Porównaj z *obszar zamykający*.

**obszar tymczasowy (transient area)** Obszar pamięci wykorzystywany do przechowywania wykonywanych programów. Jako obszar tymczasowy wykorzystuje się większość pamięci komputera.

**obszar użytkownika (user area)** Część dysku lub pamięci, przeznaczona na dane użytkownika.

**obszar wejściowy (input area)** Zarezerwowany segment pamięci, wykorzystywany do przyjmowania danych z urządzeń peryferyjnych. Synonim *bufor*.

**obszar We-Wy (I/O area)** Zarezerwowany segment pamięci, wykorzystywany do pobierania danych z urządzenia wejściowego lub w celu gromadzenia danych, które mają być przesłane do urządzenia wyjściowego. Patrz *bufor*.

**obszar wyjściowy (output area)** Zarezerwowany segment pamięci wykorzystywany do zbierania danych, które mają być wysłane z komputera. Synonim *bufor*.

**obszar zamykający (lead-out)** Grupa sektorów zapisywana na końcu sesji zapisu płyty CD-R, oznaczająca koniec danych. Pierwszy obszar zamykający ma rozmiar 6750 sektorów, natomiast wszystkie kolejne mają rozmiar 2250 sektorów. Porównaj z *obszar inicjujący*.

**obudowa jednorzędowa (single in-line package)** Patrz *SIP*.

**obudowa modułowa (modular chassis)** Urządzenie pełniące funkcję rozszerzenia, umożliwiające instalację modułów różnego typu. Zazwyczaj w tego typu obudowę są wyposażone takie urządzenia sieciowe, jak przełącznik i router. Patrz *karta łącza*.

**obudowa typu krab (flatpack)** Plastikowy, prostokątny układ scalony do montażu powierzchniowego z końcówkami (nóżkami) z czterech stron, wyprowadzonymi poziomo na zewnątrz. Końcówki są wyginane i docinane w trakcie montażu. Patrz *QFP* i *obudowa układu*.

**obudowa układu (chip package)** Obudowa układu wkładana (montaż na podstawkach) lub lutowana (montaż powierzchniowy) do płytki drukowanej. Patrz *CDIP*, *CERDIP*, *CERQUAD*, *CLCC*, *DIP*, *obudowa typu krab*, *PLCC*, *QFP*, *MCM*, *MCP*, *SOP*, *SOIC*, *SOJ* i *TSOP*.

**obudowa układu z pinami (lead-ed chip carrier)** Układ scalony montowany powierzchniowo, w którym wykorzystuje się

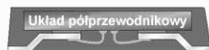


piny wystające z układu. Porównaj z *bezpłynowa obudowa układu*. Patrz *PLCC*.

**obudowa z pinami (lead frame)** Popularny typ obudowy układów scalonych, w których metalowe nóżki wystają z podstawy. Technologia sięga początków układów DIP, ale jest w dalszym ciągu powszechnie używana w wielu odmianach układów. Patrz *obudowa układu*.



Obudowa z nóżkami (standardowa)



Obudowa z nóżkami (CSP)

#### Układy z nóżkami

Na tych przekrojach pokazano różnice pomiędzy układami z nóżkami (lead frame) w odmianach standardowej oraz CSP (ilustrację zamieszczono dzięki uprzejmości Josepha Fjelstada)

**obwiednia (envelope) (1)** Zakres częstotliwości dla określonej operacji.

(2) Grupa bitów lub elementów w pakiecie, interpretowana jako osobna jednostka.

**obwoluta (jacket)** Plastikowa obudowa dyskietki. Dyskietki 5,25" są wbudowane w elastyczną obwolutę, natomiast w dyskietkach 3,5" obwoluta jest sztywna.

**obwód (hardware circuit)** System złożony z elementów elektronicznych, takich jak tranzystory, rezystory i kondensatory. W przypadku komputerów i innych urządzeń cyfrowych niemal wszystkie obwody to układy scalone. Pojedynczy układ scalony zawiera cały podsystem — procesor, kontroler, kodek itp. Wyjątkiem pozostaje zasilacz i inne urządzenia, w których wykorzystuje się transformatory i elementy dyskretne, które są zbyt duże, aby umieścić je w układzie scalonym.

**obwód cyfrowy (digital circuit)** Obwód elektroniczny pobierający i przetwarzający dane w postaci cyfrowej (wł.-wyl.), zgodnie z regułami algebry Boole'a (AND, OR, NOT itd.). Patrz *układ scalony*.

#### Cyfrowa hydraulika!

Obwód cyfrowy można wyobrazić sobie jako sieć hydrauliczną. Ścieżki poszczególnych obwodów to rury, tranzystory to zawory, a prąd elektryczny to woda. Wyobraź sobie, że odkręcasz zawór, a woda przepływa przez niego i w końcu trafia na kolejny zawór, który otwiera się, aby ją przepuścić i umożliwić jej dotarcie do kolejnego zaworu itd.

Rezystor można postrzegać jako dużą rurę, która na końcu zawiera redukcję do dużo mniejszej rury, natomiast kondensator przypomina zbiornik na wodę. Z kolei dioda to zawór przepuszczający wodę tylko w jednym kierunku.

**obwód Darlingtona (Darlington circuit)** Obwód wzmacniający, wykorzystujący dwa połączone ze sobą tranzystory.

**obwód elastyczny (flexible circuit)** Układ przewodników naniesiony na giętką błonę, która odgrywa rolę nieprzewodzącej (dielektrycznej) podstawy. Wierzch pokrywa się dielektryczną warstwą zabezpieczającą. Obwód elastyczny to giętka wersja obwodu drukowanego. Stosowanie obwodów elastycznych pozwala często przyspieszyć budowanie urządzenia. Możliwość ich wyginania nie jest w trakcie normalnej pracy wykorzystywana.

**obwód elektroniczny (electronic circuit)** Patrz *obwód cyfrowy*.

**obwód giętki (flex circuit)** Patrz *obwód elastyczny*.

**obwód hybrydowy (hybrid circuit)** Obwód zawierający różne typy układów. Patrz *sygnał mieszany i mikroobwód hybrydowy*.

**obwód logiczny (logic circuit)** Obwód wykonujący funkcję przetwarzającą lub zarządzającą. Porównaj z *pamięć*.

**obwód wygładzający (smoothing circuit)** Elektroniczny obwód filtrujący w zasilaczu z prostownikiem, który usuwa tętnienie prądu zmiennego.

**OC (Optical Carrier)** Prędkości przesyłu danych, zdefiniowane w specyfikacji SONET. OC definiuje prędkości, z jakimi pracują urządzenia optyczne, natomiast jego odpowiednikiem dla urządzeń elektrycznych jest STS.

Serwis		Prędkość świadczenia usług (Mb/s)
OC-1	STS-1	51,84 (28 DS1 lub 1 DS3)
OC-3	STS-3	155,52 (3 STS-1)
OC-3c	STS-3c	155,52 (sumaryczna)
OC-12	STS-12	622,08 (12 STS-1, 4 STS-3)
OC-12c	STS-12c	622,08 (12 STS-1, 4 STS-3c)
OC-48	STS-48	2 488,32 (48 STS-1, 16 STS-3)
OC-192	STS-192	9 953,28 (192 STS-1, 64 STS-3)
OC-768	STS-768	38 813,12 (768 STS-1, 256 STS-3)

**OC1** Patrz *OC*.

**OC-1** Prędkość przesyłu danych, zdefiniowana w standardzie SONET i równa 51,84 Mb/s. Patrz *OC*.

**OC12** Patrz *OC*.

**OC-12** Prędkość przesyłu danych, zdefiniowana w standardzie SONET i równa 622,08 Mb/s. Patrz *OC*.

**OC192** Patrz *OC*.

**OC-192** Prędkość przesyłu danych, zdefiniowana w standardzie SONET i równa 9 953,28 Mb/s. Patrz *OC*.

**OC3** Patrz *OC*.

**OC-3** Prędkość przesyłu danych, zdefiniowana w standardzie SONET i równa 155,52 Mb/s. Patrz *OC*.

**OC48** Patrz *OC*.

**OC-48** Prędkość przesyłu danych, zdefiniowana w standardzie SONET i równa 2488,32 Mb/s. Patrz *OC*.

**occam** Język przetwarzania równoległego, zaprojektowany z myślą o obsłudze operacji współbieżnych. Kod języka occam nadaje się do niemal bezpośredniego uruchamiania na transputerach INMOS. Poniższe instrukcje wczytują dwie zmienne i jednocześnie inkrementują ich wartości. Wyrażenie PAR oznacza, że najbliższe instrukcje mają zostać wykonane jednocześnie, natomiast SEQ oznacza konieczność wykonania ich jedna po drugiej.

```

PAR
  SEQ
    chan1 ? item1
    item1 := item1 + 1
  SEQ
    chan2 ? item2
    item2 := item2 + 1

```

**OCE** Patrz *AOCE*.

**OCF** (*OpenCard Framework*) Specyfikacja inteligentnych kart, opracowana przez konsorcjum OpenCard. Została ona opublikowana na początku 1998 roku i jest standardem opisującym karty wykorzystywane w bankomatach, przystawkach telewizyjnych i terminalach płatniczych.

**ochrona nadgarstków (wrist support)** Rozwiązanie, które poprzez utrzymywanie dłoni w położeniu nieszkodliwym dla nadgarstków zapobiega wystąpieniu syndromu cieśni nadgarstków. Produkt przypomina bandaż, który jest zakładany na nadgarstki.

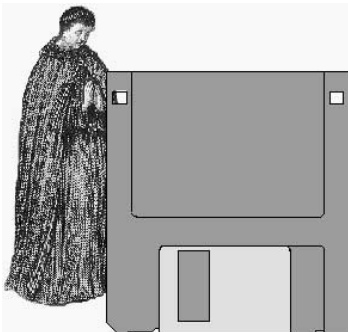
**ochrona oprogramowania (software protection)** Patrz *zabezpieczenie przed kopiowaniem*.

**ochrona pamięci (memory protection)** Metoda zapobiegająca przypadkowemu zapisywaniu danych przez jeden program w obszarze pamięci przydzielonym innemu programowi. Przy zastosowaniu różnych rozwiązań ochrony pamięci wokół programu jest tworzona granica, która uniemożliwia jego instrukcjom odwoływanie się do danych znajdujących się poza nią.

W momencie, gdy program przekroczy ustaloną dla niego granicę, system operacyjny komputera, taki jak DOS lub Windows 3.x (lub starsze wersje), ulega „zawieszeniu” (błąd krytyczny, awaria). Systemy operacyjne takie jak UNIX, OS/2 i Windows NT są bardziej stabilne, dlatego też zazwyczaj umożliwiają zamknięcie błędnie działającego programu bez ingerencji w działanie pozostałych aplikacji, które są aktywne.

**ochrona plików (file protection)** Ochrona przed przypadkowym usunięciem danych. Fizyczną ochronę plików na wymiennym nośniku danych zapewnia zwykle zmiana pozycji przełącznika lub dźwigni albo też zakrycie specjalnego wycięcia. Zapis jest wówczas niemożliwy — nawet wtedy, gdy oprogramowanie przekazuje do podzespołów komputera odpowiednie polecenia. Przykładowo w przypadku taśmy półcalowej zabezpieczenie fizyczne polega na usunięciu plastikowego krążka.

Logiczną ochronę plików zapewnia system operacyjny, który może traktować pewne pliki jako pliki tylko do odczytu. Dzięki temu zarówno zwykłe pliki (do odczytu i zapisu), jak i pliki przeznaczone tylko do odczytu mogą być przechowywane na tym samym woluminie dyskowym. Pliki mogą również zostać określone jako ukryte, co sprawia, że pozostają niewidoczne dla większości programów.



**Jesteś zabezpieczony!**

*Jeśli na dyskietkach 3,5" oba otwory są widoczne, włączone jest zabezpieczenie dyskietki przed zapisem*

**ochrona przed skokami ruchu sieciowego (traffic surge protection)** Zabezpieczanie serwera przed przeciążeniem występującym w wyniku nagłego wzrostu liczby żądań klientów. Patrz *serwer pomocniczy, krótki tłok i przełącznik internetowy*.

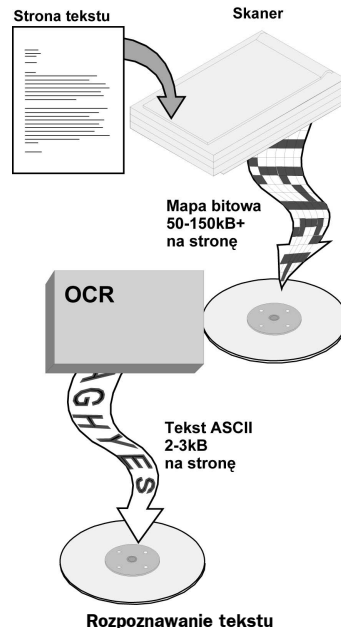
**ochrona przed zapisem (write protect)** Ustawienie uniemożliwiające usunięcie pliku z dysku lub jego modyfikację. Patrz *ochrona plików*.

**ochrona rezydentna (resident protection)** Program antywirusowy lub podobny, który pozostaje w pamięci komputera.

**Ockamy** Patrz *Akamai*.

**OCR** (*Optical Character Recognition*) Rozpoznawanie znaków wydrukowanych na papierze przez maszynę. Systemy OCR radzą sobie z wieloma różnymi krojami pisma. Potrafią też rozpoznawać teksty napisane na maszynie lub wydrukowane z komputera. Zaawansowane systemy OCR umożliwiają również rozpoznawanie pisma odręcznego.

Po zeskanowaniu dokumentu do komputera ma on postać mapy bitowej, czyli obrazka, na którym widoczny jest tekst. Oprogramowanie OCR analizuje ciemne i jasne obszary takiego obrazu, wyodrębniając poszczególne litery i cyfry i zamieniając je na znaki systemu ASCII. Rozpoznawanie pisma odręcznego jest dużo trudniejsze. Podobne problemy sprawiają stare, spłowiałe i rozmażane wydruki. Skanowanie dokumentów i przetwarzanie ich za pomocą programów OCR ma w sobie niekiedy więcej ze sztuki niż z nauki.



*Po zeskanowaniu tekst ma postać „fotografii” przechowywanej na komputerze. Oprogramowanie OCR potrafi zamienić obrazki na ciągi pojedynczych znaków. Tekst w takiej postaci zajmuje znacznie mniej miejsca na dysku*

**OCX** (*OLE Control Extension*) Technologia modułów programowych opracowana przez Microsoft, pozwalająca na rozszerzanie funkcjonalności programów przeznaczonych dla środowiska Windows. Aplikacje te mogą wykorzystywać gotowe komponenty OCX. Z punktu widzenia użytkownika kontrolki OCX są częścią programu. Często spotyka się też określenie „kontrolki OLE”.

Kontrolki OCX są rozwiązaniem drugiej generacji. Wcześniej Microsoft promował 16-bitowe kontrolki VBX, które można było pisać jedynie w języku Visual Basic. W przeciwieństwie do nich moduły OCX można tworzyć w wielu różnych językach. Mogą one mieć postać 16- lub 32-bitową. Ograniczono też interfejs implementowany przez kontrolki — po to, aby uprościć interakcje

zachodzące między nimi w sieci WWW. Z czasem przekształciły się one w kontrolki ActiveX. Patrz *VBX*.

**oczyszczanie adresu (address cleansing)** Konwersja adresu pocztowego na standardową postać ustaloną przez amerykańską pocztę. Wykorzystywane są standardowe skróty, a kody pocztowe są konwertowane na postać 9-cyfrową. Patrz *PC Postage*.

**oczyszczanie danych (data scrubbing)** (1) Zwiększanie spójności i adekwatności danych. Chodzi tu o eliminowanie powtarzających się rekordów, poprawianie błędów ortograficznych i literówek w nazwiskach oraz adresach, upewnianie się, że wszystkie opisy mają zbliżoną postać, poprawianie błędów składniowych, interpunkcyjnych itp. Często jest tak, że proces oczyszczania danych trzeba przeprowadzić przed połączeniem dwóch baz danych w jedną.

(2) W systemie dyskowym RAID jest to monitorowanie i korygowanie błędów bitów parzystości, które mogą się od czasu do czasu pojawić, w celu utrzymania synchronizacji pomiędzy dyskami.

**oczyszczanie dysku (disk grooming)** Kasowanie starych i niepotrzebnych plików z dysku.

**ODAPI (Open Data API)** Interfejs programowania baz danych, opracowany przez firmę Borland. Po wprowadzeniu pewnych zmian przekształcono go w interfejs IDAPI. Patrz *Borland Database Engine*.

**ODBC (Open DataBase Connectivity)** Interfejs programowania baz danych, opracowany przez firmę Microsoft. Za jego pomocą wszystkie aplikacje Windows korzystające z baz danych za pośrednictwem sieci mogą posługiwać się tym samym zestawem wywołań. Na ODBC składają się wywołania funkcji umieszczane przez programistów w aplikacjach oraz sterowniki ODBC, przekształcające te wywołania do postaci wymaganej w konkretnym SZBD.

W systemach baz danych typu klient-serwer, takich jak Oracle czy SQL Server, sterowniki ODBC zapewniają dostęp do silnika baz danych. Z kolei w bazach dla komputerów osobistych, takich jak dBASE czy FoxPro, sterowniki ODBC operują bezpośrednio na docelowych danych. Mechanizm ODBC współpracuje zarówno z bazami, które obsługują język SQL, jak i z tymi, które tego nie robią. Wszystkie aplikacje końcowe komunikują się ze sterownikiem ODBC w języku SQL, a ten — jeżeli baza nie obsługuje tego języka — przekłada uzyskane informacje na rodzimy język bazy danych. Patrz *JDBC*.

**ODBCDirect** Patrz *DAO*.

**odbiornik (receiver)** Urządzenie, które odbiera sygnały. Porównaj z *nadajnik*.

**odbior wielodrożny (multipath)** Termin dotyczy sygnału radiowego, który na skutek odbić od budynków oraz innych przeszkód ulega rozbiuciu na dwie lub więcej ścieżek. Przykładem takiego sygnału są zjawy na kanale telewizyjnym.

**odbitka próbna (match print)** W przygotowaniu do druku: termin określający wysokiej jakości próbny wydruk, przeznaczony do wglądu dla odbiorcy oraz jako wzór dla osoby obsługującej maszynę drukarską. Odbitka próbna jest uzyskiwana metodą naświetlania klisz CMYK na jeden arkusz światłoczułego materiału. Patrz *kluczowanie kolorów* i *próbka drukarska*.

**odbity e-mail (bounced e-mail)** Przesyłka e-mail zwrócona nadawcy. Zazwyczaj zwroty następują z powodu błędu w nazwie lub niewłaściwego adresu. Przesyłka e-mail może również nie być przyjęta, jeżeli jej rozmiar przekracza limit określony przez dostawcę internetu. Patrz *e-mail*.

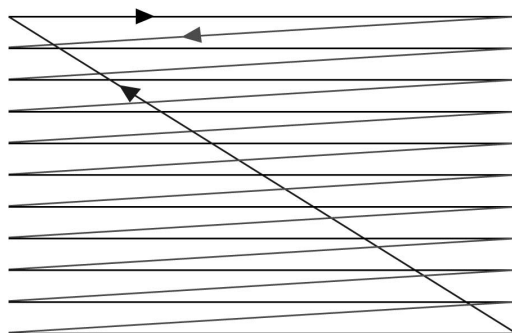
**odblaskowy (reflective art)** Patrz *material odblaskowy*.

**odblaskowy ekran VGA (reflective VGA)** Ekran ciekłokrystaliczny, który wymaga jasnego, rozproszonego oświetlenia. Znacznie lepszą widoczność obrazu zapewniają ekrany podświetlane od tyłu i z boku.

**odblokowanie (Deblock)** Oddzielenie rekordów od bloku.

**ODBMS** Patrz *obiektowy system SZBD*.

**odchylanie rastrowe (raster scan)** Wyświetlanie obrazu wideo wiersz po wierszu. Metoda stosowana w monitorach komputerowych i telewizorach. Strumień elektronów jest odchylany tak, aby padał na luminofor ekranu w układzie wierszowym, od lewej do prawej, poczynając od lewego górnego rogu. Po dojściu do końca poziomej linii wiązka jest wyłączana i przenoszona na lewą stronę ekranu, do kolejnej linii. Jest to tzw. powrót poziomy. Po dotarciu do prawego dolnego rogu ekranu następuje powrót pionowy, czyli skierowanie działła elektronowego do lewego górnego rogu ekranu. W przypadku sygnału telewizyjnego powrót pionowy określa się jako wygaszanie pionowe.



**Odchylanie rastrowe**

Obraz wyświetlaczy rastrowych jest generowany wiersz po wierszu (linie poziome), od lewego górnego rogu do prawego dolnego rogu. Równoległe ukośne linie symbolizują powrót poziomy, a linia biegnąca po przekątnej — powrót pionowy

**odchylenie standardowe (standard deviation)** W statystyce: średnia różnica między wartościami serii a średnią serii.

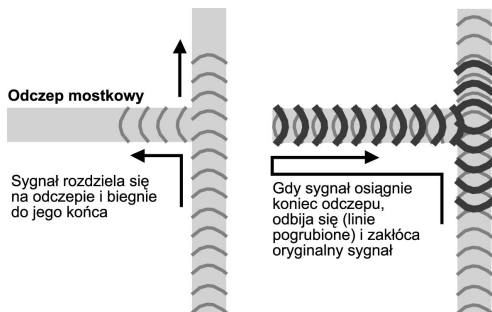
**odcień (hue)** Dominująca długość fali w danym kolorze. System (model) kolorów opisuje kolory przy użyciu odcienia, nasycenia i jaskrawości. Odcień to dominujący kolor, nasycenie to jego intensywność, a jaskrawość to jego jasność. Patrz *HSB*.

**odcień ciągły (continuous tone)** Proces drukowania, w wyniku którego powstaje produkt podobny do fotografii. W obrazie o tonacji ciągłej wzory pikselowe (poszczególne kropki) są niewidoczne lub słabo widoczne pod szkłem powiększającym. Różne technologie sublimacyjne, CYCOLOR oraz laserowe, zapewniają do 256 odcieni koloru, a nawet mieszanie atramentów. Patrz *drukarka contone*, *drukarka termosublimacyjna* i *CYCOLOR*.

**odcinek czasu (time slice)** Krótki przedział czasu, przypisywany kolejno użytkownikom lub programom w systemie wielozadaniowym lub z podziałem czasu. Długość odcinków czasu wyraża się najczęściej w milisekundach.

**odcinek końcowy (home run)** Przewód, który zaczyna się w centralnym punkcie dystrybucyjnym, takim jak koncentrator lub centrala PBX, i biegnie do stacji końcowej, bez dodatkowych połączeń z innymi urządzeniami. Typowe przebiegi końcowe można spotkać w sieciach o topologii gwiazdowej.

**odczep mostkowy (bridged tap)** W telefonii: dowolna para kabli wpleciona w główną parę. Wiele nieużywanych odczepów mostkowych pozostaje z czasów, gdy łącza towarzyskie były normą i dwa lub więcej odczepów było wykonywanych na niemal każdej linii. Dodatkowe odczepy były później odcinane, zakańczane i ginęły w labiryncie kabli, co utrudniało ich lokalizację. Odczepy mostkowe powodują niepożądane odbicia, które mogą zakłócić sygnały o wysokich częstotliwościach, używane w nowoczesnych technologiach transmisji.



**odczyt (read)** Wprowadzanie danych do komputera z urządzenia peryferyjnego (dysku, taśmy itp.). Podobnie jak czytanie książki lub odtwarzanie taśmy magnetofonowej, odczyt nie powoduje zniszczenia odczytywanych danych.

Odczyt ma charakter operacji wejściowej dla komputera i wyjściowej dla urządzenia peryferyjnego. Jeżeli dane są przesyłane do urządzenia peryferyjnego lub kopiowane do innej lokalizacji w pamięci, mamy do czynienia z operacją odczytu z pamięci (lub „odczytu pamięci”). Każda zewnętrzna i wewnętrzna operacja przesyłania danych wiąże się z ich odczytem z pewnej lokalizacji i zapisem w innej.

**odczyt rozrzucony (scatter read)** Możliwość pobierania danych z dwóch lub większej liczby nieciągłych obszarów pamięci przy użyciu pojedynczej operacji odczytu. Patrz *zapis zbiorczy*.

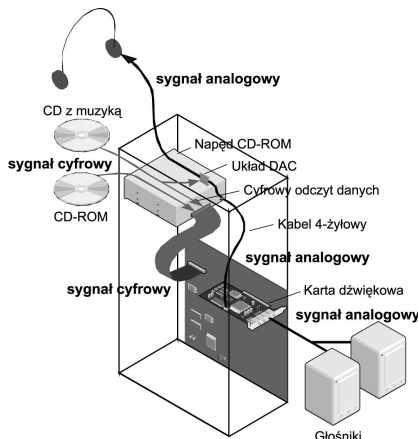
**odczyt w trakcie zapisu (read-while-write)** Funkcja napełnień taśm, umożliwiającą natychmiastowe odczytywanie zapisywanych danych w celu ich weryfikacji. Umożliwia uniknięcie dwukrotnego przewijania taśmy.

**odczyt znaczników (mark sensing)** Detekcja linii wykonanych ołówkiem we wcześniej zdefiniowanych ramach, znajdujących się na papierowym formularzu. Formularz zawiera obszary ograniczające zakres każdego ruchu ołówka i odpowiadające słowom „tak”, „nie”, pojedynczej cyfrze lub literze, w wyniku czego dla każdego pytania dostępne są wszystkie możliwe odpowiedzi. Czytnik znaczników wykrywa je i zamienia na postać cyfrową.

**odczytywanie cyfrowego dźwięku (digital audio extraction)** Obsługiwana przez większość nowych napędów CD-ROM funkcja przesyłania dźwięku z płyt kompaktowych w postaci cyfrowej, bezpośrednio do głównej magistrali komputera (IDE lub SCSI), tak samo jak przesyłane są dane zapisane na płytach CD-ROM. Ze starszych napędów sygnał musi wyjść przez złącze analogowe, które podłączane jest do wejścia na karcie dźwiękowej. Musi też zostać ponownie przekształcony na postać cyfrową, co pogarsza jakość dźwięku. Patrz *kabel audio napędu CD-ROM i MP3*.

**odczyt-zapis (read/write) (1)** Określenie stosowane w odniesieniu do urządzeń, które mogą wysyłać i odbierać (lub odczytywać i zapisywać) dane.

(2) Rodzaj pliku, który może być aktualizowany lub usunięty.



### Wyjścia cyfrowe i analogowe

Napędy CD-ROM zamieniają dane audio zapisane na płytach CD na postać cyfrową i przesyłają je do karty graficznej oraz do słuchawek. Wysyłają one też dane do głównej magistrali komputera, co nazywamy „odczytywaniem cyfrowego dźwięku”

**oddzielnac (decollator)** Urządzenie oddzielające od siebie wieloczęściowe formularze papierowe, wypełniane przez kalkę.

**ODI (Open Data-Link Interface)** Interfejs sterownika sieciowego opracowany przez firmę Novell. ODI powstał na bazie interfejsu LSL, zaprojektowanego przez firmę AT&T na potrzeby systemu operacyjnego UNIX System V. Patrz *interfejs sterownika sieci i LSL*.

**Odin** Emulator pozwalający na uruchamianie 32-bitowych aplikacji dla Windows w systemie OS/2. Jest to produkt typu Open Source. Co prawda istnieją rozszerzenia OS/2 pozwalające uruchamiać programy przeznaczone dla Windows, ale potrafią one emulować najwyżej Windows 95, w związku z czym działają tylko niektóre programy. Odin emuluje natomiast pełny interfejs Win32 systemów Windows NT/2000. Zespół zajmujący się rozwijaniem tego produktu pochodzi z Niemiec, co tłumaczy nazwę Odin — w mitologii nordyckiej i germańskiej oznacza ona „najwyższego boga”. Więcej informacji na temat Odina znajdziesz pod adresem <http://en.os2.org/projects/odin>.

**ODMA (1) (Open Document Management API)** Interfejs programistyczny umożliwiający aplikacjom klienckim komunikowanie się z systemem zarządzania dokumentami, uruchomionym na serwerze.

(2) (Optical Disc Manufacturing Association, Milford, USA, [www.odma.com](http://www.odma.com)) Organizacja zajmująca się różnymi zagadnieniami związanymi z produkcją, testowaniem, oznaczaniem i pakowaniem płyt CD i DVD.

**ODMG** Patrz *Object Database Management Group*.

**odmowa dostępu (access denied)** System nie może pobrać żądanego pliku. Najczęściej oznacza to, że plik, który chcemy otworzyć, jest już otwarty w innej aplikacji. Może to również znaczyć, że celowo zabroniono dostępu do tego pliku. Patrz *plik ukryty*.

**odmowa obsługi (denial of service)** Sytuacja, w której system nie może już odpowiadać na prawidłowe zapytania. Patrz *atak odmowy obsługi*.

**„odpluskwienie”, debugowanie (Debug)** Poprawienie problemu ze sprzętem lub oprogramowaniem. Debugowanie aplikacji polega na odnajdywaniu błędów w ich algorytmach, natomiast „odpluskwanie” sprzętu to odszukiwanie błędnie zaprojektowanych obwodów. Patrz *DOS Debug*.

**odporny na błędy (fault resilient)** Patrz *wysoka dostępność*.

**odporny na przyszłość (future proof)** Żargonowe określenie produktów, które nie staną się szybko przestarzałe. W przemyśle komputerowym tego rodzaju produktów jest stosunkowo niewiele. Wyjątkiem mogą być światłowody, w przypadku których oczekuje się, że będą mogły zapewnić niewyobrażalne jeszcze dziś przepustowości.

**odporny na uszkodzenia (fault tolerant)** Zdolność nieprzerwanego kontynuowania pracy mimo wystąpienia awarii sprzętowej. Komputer odporny na uszkodzenia musi zostać od podstaw zaprojektowany pod kątem niezawodności. Wykorzystuje się w nim po dwa procesory (lub więcej), zestawy pamięci, dysków i (lub) zasilacze. W przypadku awarii jednego z elementów urządzenie rezerwowe natychmiast przejmuje jego funkcje.

Wiele systemów projektuje się pod kątem możliwości odtworzenia stanu sprzed awarii, opartych na szybkim wykrywaniu zakłóceń i zastępowaniu komputera jednostką rezerwową. Tak zabezpieczone systemy, mimo częstego określenia ich jako odporne na uszkodzenia, klasyfikuje się jako systemy „o wysokiej dostępności” (high availability).

Właściwe systemy odporne na uszkodzenia należą do najbardziej kosztownych. Większość nadmiarowego wyposażenia pozostaje niewykorzystana aż do momentu wystąpienia awarii. Z drugiej strony systemy odporne na uszkodzenia zapewniają zachowanie po awarii niezmiennych parametrów wydajnościowych. W przypadku systemów o wysokiej dostępności wartości wielu z nich często nie są zachowywane.

Jako dużych producentów systemów komputerowych odpornych na uszkodzenia dla rynku związanego z przetwarzaniem transakcji (OLTP) można wskazać firmy Tandem i Stratus. Komputery firmy Stratus wykorzystują operatorzy międzynarodowi, oferujący usługi marszrutowania połączeń z numerami 0-800 i inne usługi związane z dostępem do sieci z zewnątrz. Patrz *zarządzenie uszkodzeniami*.

**odpowiedzialność (responsibility)** W technologii obiektowej: etap przetwarzania danych, który może być wykonany przez dany obiekt.

**odpowiedź dźwiękowa (audio response)** Patrz *generowanie głosu*.

**odpytywać (interrogate)** (1) Wyszukiwać, podsumowywać lub zliczać rekordy w pliku. Patrz *zapytanie*.

(2) Testować warunek lub status terminala albo systemu komputerowego.

**odpytywanie (polling)** (1) Technika wykorzystywana w systemach łączności, za pomocą której sprawdza się, kiedy terminal jest gotowy do wysłania danych. W tym celu komputer przez cały czas bada po kolei wszystkie podłączone do niego terminale. Jeżeli któryś z nich ma gotowe do wysłania dane, odsyła potwierdzenie i rozpoczyna się transmisja. Jest to przeciwieństwo rozwiązania opartego na przerwaniach, w którym to terminal wysyła do komputera sygnał informujący, że chce przesłać jakieś dane.

(2) Technika polegająca na ciągłym badaniu urządzenia peryferyjnego i sprawdzaniu, czy nie chce ono przesłać jakichś danych. W ten sposób można na przykład sprawdzać, czy naciśnięto klawisz myszy lub czy port komunikacyjny nie odebrał jakichś danych. Jest to przeciwieństwo rozwiązania opartego na przerwaniach, w których to system operacyjny wysyła sygnały wstrzymujące na chwilę pracę komputera.

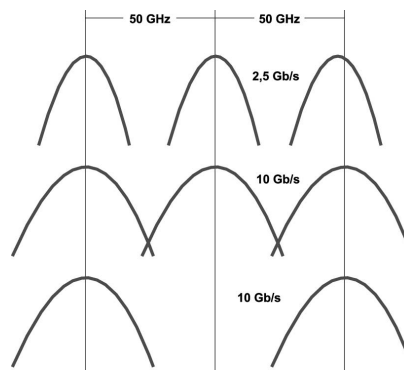
**ODS (Operational Data Store)** Baza danych zaprojektowana z myślą o wykonywaniu zapytań na danych transakcyjnych. ODS jest często tymczasową „przechowalnią” danych, które mają trafić do hurtowni danych. Różni się ona od tej ostatniej tym, że przechodzą

wywane w niej informacje są na bieżąco uaktualniane, natomiast dane, które trafiają do hurtowni danych, mają charakter stały. Bazy ODS projektuje się z myślą o wydajnym przeprowadzaniu wielu zapytań na niewielkich ilościach danych (na przykład zapytań o stan konta). Z kolei hurtownie danych tworzy się z myślą o rozbudowanych zapytaniach, wykonywanych na bardzo wielu danych.

**ODSI (Open Directory Services Interface)** Interfejs programistyczny opracowany przez Microsoft. Pozwala on uzyskać dostęp do usług katalogowych i usług DNS świadczonych w sieci.

**odstona (ad view)** Synonim *impresja*.

**odstęp kanałów (channel spacing)** Szerokość pasma przypisana każdemu kanałowi w systemie komunikacyjnym przesyłającym wiele częstotliwości, jak na przykład w światłowodach. Jest on mierzony jako odstęp pomiędzy środkami częstotliwości (lub fali) sąsiednich kanałów. Patrz *pasmo międzykanałowe*.



**Odstęp kanałów w światłowodach**

Pierwszy przykład — 10 Gb/s z odstępem 50 GHz — powoduje niewielkie nakładanie kanałów, ale w przypadku 100 GHz już ten efekt nie występuje. W pierwszym przykładzie zapewniona jest większa przepustowość, ale nakładanie może być wystarczające, aby pojawiły się znaczne przesłuchy (rysunek otrzymany dzięki uprzejmości Jeffa Hechta)

**odstęp międzywierszowy (leading)** W typografii: pionowy odstęp pomiędzy wierszami wydruku (pomiędzy wierszami podstawowymi). Nazwa pochodzi z czasów początków składu drukarskiego,

kiedy spacje uzyskiwało się za pomocą cienkich pasków ołowiu (ang. lead). Odstęp międzywierszowy mierzy się w punktach. Na odstęp ten składa się rozmiar czcionki oraz właściwy odstęp między wierszami. Tak więc 15 punktów odstępu międzywierszowego w przypadku czcionki 12-punktowej w rzeczywistości oznacza trzy punkty odstępu pomiędzy wierszami. Patrz *krój pisma*.

**odszifrować (decrypt)** Przywrócić zaszyfrowanym danym ich pierwotną postać. Patrz *kryptografia*.

**odszifrowywanie (unscramble)** Synonim *odszifrować*. Patrz *mieszać*.

**odśmiecianie (garbage collection)** Procedura, która wyszukuje w pamięci obszary nieaktywnych danych i instrukcji w celu przywrócenia ich do ogólnodostępnej puli pamięci (stery). Funkcję taką może zapewniać system operacyjny. Windows jest przykładem systemu, który nie zapewnia automatycznego odśmieciania, co zmusza programistę do jawnego zwalniania pamięci, która w przeciwnym wypadku nie zostanie zwolniona, co przyczyni się do zmniejszenia zasobów systemowych w wyniku tzw. wycieku pamięci. Jeżeli program zaalokuje w pamięci tyle buforów danych, że ich rozmiary przekroczą możliwości pamięci fizycznej, system operacyjny przenosi część z nich do pamięci wirtualnej (na dysk),

co umożliwi mu dalszą pracę, ale spowalnia pracę komputera. Dezaktywowanie pamięci po zakończeniu jej wykorzystywania jest uciążliwym zajęciem, o którym programiści często zapominają. Nie brakuje też przykładów błędnie zaprojektowanych procedur dezaktywowania. Jednym z języków, które zapewniają automatyczne odświeżanie pamięci, jest język Java — maszyna wirtualna Javy przejmując zadanie zwalniania nieużytków, uwalniając programistę od tej ciężkiej pracy. Patrz *sterta* i *Java*.

**odświeżanie (refresh) (1)** Systematyczne ładowanie urządzenia, które nie jest w stanie utrzymać pewnej zawartości. Odświeżania wymagają monitory, ponieważ luminofor rozblyskuje tylko na kilka milisekund. Odświeżania wymagają również układy pamięci RAM, aby utrzymać zapisane w nich bity danych. Patrz *przerysować*.

**(2)** Ponowne pobieranie (ładowanie) tej samej strony WWW co strona wyświetlana, w celu sprawdzenia, czy jej zawartość uległa zmianie. Patrz *ponowne ładowanie*.

**odświeżanie pamięci RAM (RAM refresh)** Ponowne ładowanie (impulsem elektrycznym) dynamicznych układów pamięci RAM, powtarzane wiele razy na sekundę i niezbędne, aby utrzymać zawartość tych układów.

**ODT** Patrz *SCO Open Desktop*.

**odtwarzacz multimedialny (media player) (1)** Oprogramowanie służące do odtwarzania plików dźwiękowych, wideo i animacji. Patrz *gracz na rynku technologii WWW*.

**(2) (Media Player)** Multimedialny program dołączony do systemu Windows, używany do odtwarzania plików dźwiękowych i wideo. Patrz *Windows Media Player*.

**odtwarzacz plików MP3 (MP3 player)** Oprogramowanie lub urządzenie służące do odtwarzania plików dźwiękowych zakodowanych w formacie MPEG Audio Player 3. Patrz *MP3*.

**odtworzenie klucza (key recovery)** Zdolność odzyskania tajnego klucza w komunikacji kryptograficznej. Patrz *deponowanie klucza*.

**odtworzenie (undelete)** Czynność polegająca na cofnięciu ostatniej wykonanej operacji usunięcia. W przypadku, gdy obsługiwanych jest kilka poziomów odtwarzania, istnieje możliwość cofnięcia kilku lub wszystkich wcześniej wykonanych operacji usuwania. Patrz *DOS Undelete*.

**odwiedzenie (visit)** Wyświetlenie strony internetowej. Patrz *unikalni użytkownicy*.

**odwołanie bezwzględne (absolute reference)** Adres lub wskaźnik, który się nie zmienia. Na przykład w arkuszu kalkulacyjnym komórka z odwołaniem bezwzględnym nie zmienia się nawet wtedy, gdy jest skopiowana w inne miejsce. Porównaj z: *odwołanie względne*.

**odwołanie względne (relative reference)** Adres lub wskaźnik, który zmienia się wraz z przenoszeniem obiektu docelowego lub zmianą związku z nim. Przykładowo w arkuszu kalkulacyjnym wzór w komórce z odwołaniem względnym zmienia się, gdy komórka zostaje skopiowana. Porównaj z *odwołanie bezwzględne*.

**odwołanie zewnętrzne (external reference)** W programowaniu: odwołanie do programu lub funkcji zlokalizowanej w oddzielnej, niezależnej bibliotece.

**odwrotna notacja polska (reverse polish notation)** Matematyczny sposób zapisu wyrażeń, w którym liczby poprzedzają operator. Przykładowo  $2+2$  zostaje zapisane jako  $2\ 2\ +$ , a  $10-3*4$  jako  $10\ 3\ 4\ * -$ . Patrz *FORTH*.

**odrotny bufor proxy (reverse proxy cache)** Określany również jako „akcelerator serwerowy”; serwer buforujący, który pracuje u usługodawcy internetowego, a nie w siedzibie użytkownika. Wszystkie przesyłane do przeglądarki strony WWW są przekazywane za pośrednictwem tego serwera, który jednocześnie zapisuje je w buforze. Jeżeli późniejsze żądanie pobrania strony WWW może zostać zrealizowane przy użyciu zawartości bufora, strona jest bez dalszej zwłoki przesyłana do klienta. Pozwala to ograniczyć wolumen komunikacji z serwerem WWW. Patrz *bufor proxy* i *internetowy serwer buforujący*.

**odwrócony system DNS (reverse DNS) (Reverse Domain Name System — odwrócony system nazw domen)** Oprogramowanie systemu odwzorowania nazw, które ustala nazwę domenową na podstawie adresu IP. Działa odwrotnie niż serwer DNS, który zamienia nazwy na adresy IP. Odwrócony system DNS wykorzystują usługodawcy internetowi, aby rejestrować komunikację odbieraną przez domenę. Zliczane są wówczas wywołania z poszczególnych domen wysokiego poziomu (.com, .net itd.) i wybranych domen podrzędnych (np. slackware.com). Odwrotne zapytania DNS wykorzystuje się również do weryfikowania tożsamości. Przykładem może być porównanie adresu komputera wysyłającego pocztę elektroniczną z nazwą domeny podaną w jej nagłówku. Patrz *DNS*.

**odwzorowanie (imaging)** Tworzenie reprezentacji zdjęcia lub rysunku w formie elektronicznej lub na błonie fotograficznej. Uzyskiwane poprzez skanowanie lub fotografowanie obiektu i przekształcenie go na macierz punktów (bitmapę), której treść jest niezrozumiała dla komputerów, lecz jedynie dla ludzi. Skanowane obrazy tekstu można przekształcać na dane komputerowe (w kodzie ASCII lub EBCDIC) za pomocą oprogramowania do rozpoznawania znaków (OCR). Patrz *mikrografika*, *przetwarzanie obrazów* i *zarządzanie obrazami dokumentów*.

**odwzorowanie indeksu (index map)** Patrz *indeks* i *paleta kolorów*.

**odwzorowanie standardowe (standard mapping)** Sformalizowany sposób przekształcania pewnego zbioru kodów na inny zbiór kodów.

**odwzorowanie tekstur (texture mapping)** W grafice komputerowej: dołączanie pewnego wzoru powierzchni do trójwymiarowego obrazu. Tekstura może być jednolita (jak wzór ceglaneanego muru) lub nieregularna (np. symulująca drewno lub marmur). Dwuwymiarowe tekstury są najczęściej tworzone niezależnie, a następnie „nakładane” na obiekty trójwymiarowe. Metodą alternatywną jest generowanie tekstur metodami matematycznymi, bez stosowania dwuwymiarowej grafiki rastrowej. Nie jest ona szeroko stosowana, ale pozwala uzyskać bardzo dobre wyniki, zwłaszcza gdy obiekty znajdują się w dużej odległości od kamery. Patrz *teksele*, *próbkowanie punktowe*, *interpolacja dwuliniowa*, *interpolacja trójliniowa*, *mapowanie MIP*, *tekstura proceduralna* i *tekstura objętościowa*.

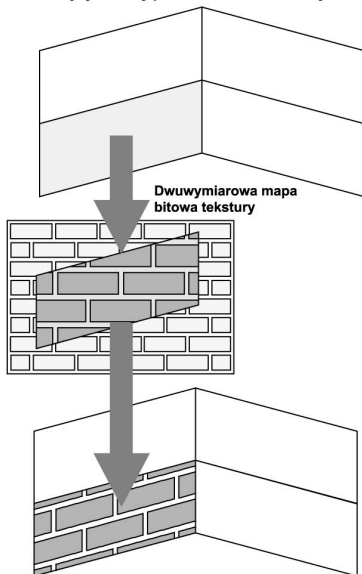
**odznaczenie (unmark) (1)** W edytorze tekstu terminem tym określa się operację polegającą na usunięciu zaznaczenia bloku tekstu, co zazwyczaj objawia się zniknięciem podświetlenia.

**(2)** Operacja usunięcia zaznaczenia elementu, który został wyróżniony w określonym celu.

**odzyskiwanie (recovery)** Patrz *punkt kontrolny-restart* i *archiwizacja na taśmach*.

**odzyskiwanie danych (data recovery)** Przywracanie danych zapisanych na dysku lub taśmie, które zostały fizycznie uszko-

Obiekt trójwymiarowy przed nałożeniem tekstury

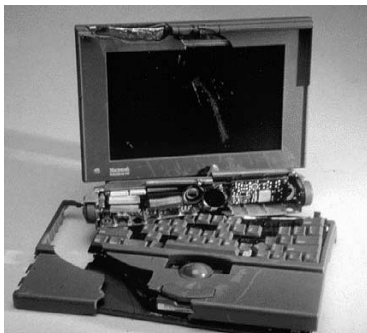


Obiekt trójwymiarowy po nałożeniu tekstury

#### Odwzorowywanie tekstur

Każdy piksel obiektu 3D jest mapowany do odpowiedniego tekseła dwuwymiarowej tekstury (zamieszczona na podstawie ilustracji udostępnionej przez firmę Intergraph Computer Systems)

dzone. Uszkodzenia te mogą być skutkiem działania wirusa, błędnie napisanego programu, awarii sprzętowej lub odcięcia zasilania w chwili zapisywania danych na nośniku magnetycznym. Oczywiście dane mogą też zostać uszkodzone w wyniku pożaru i innego rodzaju wypadków. Pamiętaj, że dyski umieszczone w laptopach, które często przenosi się z miejsca na miejsce, są szczególnie narażone na awarie.



#### Odzyskane dane

Od 1985 roku firma DriveSavers z Novato w USA ([www.drivesavers.com](http://www.drivesavers.com)) odzyskuje dane z uszkodzonych dysków twardych wszelakiego rodzaju. Przed odczytaniem informacji ze zniszczonych komputerów nie powstrzyma ich nawet pożar ani klęski żywiołowe (ilustracja dzięki uprzejmości DriveSavers)

Oe Patrz *ersted*.

**OEB** (*Open eBook*) Otwarty standard książek elektronicznych, opracowany przez Open eBook Forum ([www.openebook.org](http://www.openebook.org)). Publikacji OEB nie można odczytywać bezpośrednio w czytniku e-book. Weźniej trzeba przekonwertować je na specjalny format książek elektronicznych. W wyniku tej operacji dane zostaną zaszyfrowane i zoptymalizowane pod kątem danego urządzenia (czytnika). Standard OEB uwzględni unikatowe cechy poszczególnych urządzeń, w tym rozmiary ekranu, możliwości w zakresie przewijania tekstu itd. Są to elementy, których nie można kontrolować za pomocą standardowych języków opisu strony, stworzonych z myślą o dokumentach papierowych. Każdy dokument zapisany w formacie OEB może zostać przekształcony na postać wymaganą przez dany czytnik e-booków.

Omawiany standard powstał w połowie 1999 roku i jest oparty na językach HTML, XML, CSS i innych. Do jego powstania przyczyniły się przede wszystkim firmy Microsoft i Gemstar. Oficjalna nazwa OEB to „Open eBook Publication Structure Specification”. Definiuje on formaty plików przechowujących treści i opisy. Określa się, że format plików OEB, opracowany przez NuvoMedia i SoftBook Press (obie firmy zostały przejęte przez Gemstar), stanie się dominującym formatem książek elektronicznych i że na jego podstawie zostanie zatwierdzony nowy typ MIME. Patrz *e-książka*.

OEL Patrz *OLED*.

**OEM** (*Original Equipment Manufacturer*) Producent sprzedający urządzenia pośrednikom, którzy rozprowadzają je pod inną nazwą lub w innych opakowaniach. W miarę upływu czasu zmieniało się znaczenie tego terminu. Obecnie w ten sposób określa się także samych pośredników. Sprzedawca OEM wprowadza zatem do produktu jakąś wartość dodaną, sprzedaje go pod własną marką lub rozprowadza go w zestawie z innymi (własnymi) produktami. Określenie OEM odnosi się więc generalnie do wszystkiego, co nie jest tradycyjną sprzedażą hurtową czy detaliczną. Patrz *VAR*.

OEM Service Release 2 Patrz *Windows 95B*.

OEMI (*OEM Information*) Publikacja firmy IBM, opisująca interfejs kanału równoległego. Patrz *kanal równoległy*.

**OEO** (*Optical in Electrical processing Optical out*) Termin odnoszący się do urządzeń sieciowych, które przekształcają sygnały przenoszone przez fotony na postać elektryczną i poddają je analizie, aby ustalić, jak należy przetaczać przesyłany w sieci ruch. Następnie sygnały zamieniane są z powrotem na postać optyczną, w której opuszczają urządzenie. Przeciwnieństwo *OOO*.

**OFDM** (*Orthogonal FDM*) Technika modulacji wykorzystywana w systemach telewizji cyfrowej stosowanych w Europie, Japonii i Australii. Na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku promowano ją jako technologię dla bezprzewodowych sieci LAN. OFDM przenosi dane za pośrednictwem dużej liczby fal nośnych, których częstotliwości różnią się od siebie o precyzyjnie ustaloną wartość. Za sprawą tych odstępów można uzyskać „prostokątność”, w wyniku której każdy demodulator „widzi” tylko swoją częstotliwość. Technologia Coded OFDM (COFDM) rozszerza OFDM o mechanizm korekcji błędów. Porównaj z *8-VSB*.

Office Patrz *Microsoft Office*.

Office 2000 Patrz *Microsoft Office*.

Office Mac Zbiór aplikacji biznesowych opracowanych przez firmę Microsoft dla komputera Macintosh. Patrz *Microsoft Office*.

**Office Vision** Zestaw zintegrowanych aplikacji automatyzujących operacje biurowe, opracowany przez firmę IBM i przeznaczony dla wszystkich komputerów tej firmy. Pakiet ten pojawił się na rynku w 1989 roku i pozwalał na przesyłanie wiadomości e-mail, planowanie zadań oraz tworzenie i dystrybucję dokumentów. Obsługiwał on również grafikę komputerową i był wyposażony w system wspomaganie decyzji. Była to pierwsza ważniejsza implementacja SAA, w której zastosowano interfejs Presentation Manager i która pracowała w sieciach OS/2 oraz na komputerach klasy mainframe z rodziny AS/400.

**Office XP** Patrz *Microsoft Office*.

**OfficeJet** Urządzenie firmy HP, łączące w sobie drukarkę, kopiarkę i faks. Pierwszy OfficeJet pojawił się na rynku w 1994 roku.

**offline (1)** Niepodłączony do internetu, usługi online lub wewnątrznej sieci.

(2) Niezainstalowany w komputerze lub niepodłączony do niego. Jeżeli terminal, drukarka lub jakieś inne urządzenie jest fizycznie przyłączone do komputera, ale nie jest włączone, przyjmuje się, że jest ono w stanie offline.

Dyski i taśmy, które odłączono od komputera i umieszczono w bibliotece danych, również znajdują się w stanie offline. Przeciwnieństwo *online*.

(3) Być „nie na bieżąco”. Sytuacja, w której dana osoba nie została o czymś poinformowana. Patrz *404*.

**oficjalny standard (de iure standard)** Format lub język promowany przez jakąś organizację standaryzacyjną.

**ogniwo paliwowe (fuel cell)** Technologia wytwarzania prądu elektrycznego, która może zastąpić tradycyjne metody produkcji i dystrybucję elektryczności. Oczekuje się również, że będzie stosowana w samochodach osobowych i ciężarowych oraz autobusach. Ogniwa paliwowe korzystają z wodoru i tlenu, które to pierwiastki zamieniają na energię elektryczną i wodę. Próbné modele samochodów i autobusów zostały wyprodukowane pod koniec lat 90. ubiegłego wieku. Nie brakuje opinii, że przemysł ogniwo paliwowych nabierze w XXI wieku wielkiego znaczenia. Patrz *Hypercar*.

**ogólnie znany numer portu (well-known port)** Numery portów protokołów z zakresu od 0 do 1023, które są powszechnie wykorzystywane przez określonego typu dane przesyłane w sieci. Przykładowo pakiety protokołu HTTP (strony WWW) zazwyczaj korzystają z portu o numerze 80. W przypadku protokołu FTP jest to port 20, natomiast protokół autoryzacji Kerberos korzysta z portu o numerze 88. W celu uzyskania pełnej listy numerów portów należy zajrzeć na stronę internetową Internet Assigned Numbers Authority, której adres jest następujący:

[www.iana.org/assignments/port-numbers](http://www.iana.org/assignments/port-numbers)

Powyższy adres strony internetowej może ulec zmianie w chwili połączenia organizacji IANA z ICANN. Patrz *port protokołu, skanowanie portów, ICANN i IANA*.

**ogólny błąd ochrony (General Protection Fault)** Patrz *GPF*.

**ograniczenie nadparamagnetyczne (superparamagnetic limit)** Największa liczba bitów na cal kwadratowy, którą można przechowywać w urządzeniu pamięci masowej. Zwiększanie gęstości zapisu jest ograniczane przez zdolność materiału magnetycznego do utrzymania ładunku. Fluktuacje termiczne zmniejszają moc sygnału i sprawiają, że zawartość nośnika traci stabilność. W praktyce gęstość zapisu staje się coraz większa wraz z opracowywaniem nowych technik zapisywania i odczytywania bitów. Granicą możliwości jest obecnie 100 – 200 gigabitów na cal kwadratowy. W przeszłości za istotne ograniczenie uznawano 20 Gb/cal kwadratowy.

Obecnie uważa się, że uzyskiwana gęstość zapisu może jeszcze wzrosnąć. Patrz *gęstość powierzchniowa i AFC*.

**ograniczona długość serii (run length limited)** Patrz *RLL*.

**ograniczony wejściem-wyjściem (I/O bound)** Odnosi się do zbyt dużej ilości czasu potrzebnego do pobrania danych do komputera lub wyprowadzenia danych z komputera w porównaniu z czasem przetwarzania tych danych. Usprawnienie działania komputerów ograniczonych wejściem (wyjściem) można usprawnić, instalując szybsze kanały lub napędy dyskowe. Patrz *intensywnie korzystający z we-wy*.

**OH** Patrz *sluchawka zdjęta z widełek i modem*.

**OIC** Skrót „oh, I see”.

**Oil Change** Usługa świadczona przez firmę CyberMedia z Santa Monica w USA ([www.cybermedia.com](http://www.cybermedia.com)), polegająca na uaktualnieniu oprogramowania zainstalowanego w systemach Windows 95/98. Aplikacja Oil Change sprawdza, jakie programy zainstalowano w komputerze i łączy się ze stroną WWW firmy CyberMedia, na której wyświetlana jest lista wszystkich poprawek, rozszerzeń i aktualizacji oprogramowania, które użytkownik może pobrać.

**OJI (Open Java VM Interface)** Interfejs programistyczny opracowany przez firmę Netscape z myślą o jej przeglądarce internetowej, która może za jego pomocą wykorzystywać dowolną maszynę wirtualną Javy.

**OK** Często występujący na ekranie przycisk, który trzeba kliknąć, aby zatwierdzić wykonanie jakiejś operacji. Jeżeli możliwe jest jej anulowanie, na ekranie będzie też wyświetlany przycisk Anuluj (lub podobny). Przycisk OK występuje również w oknach komunikatów, które znikają z ekranu po jego naciśnięciu. Oczywiście komunikatów nie można anulować.

**okablowanie ściennie (plenum cable)** Kable, które można prowadzić szybami wentylacyjnymi i umieszczać w stropach międzykondygnacyjnych. Mają one powłokę chroniącą przed ogniem i spełniają wszystkie normy budowlane. Patrz *przestrzeń wentylacyjna*.

**okablowanie telefoniczne (telephone wiring)** Patrz *skętka telefoniczna*.

**okablowany (wired)** Podłączony. Potoczne określenie słowa „połączony z”.

**Okamie** Patrz *Akamai*.

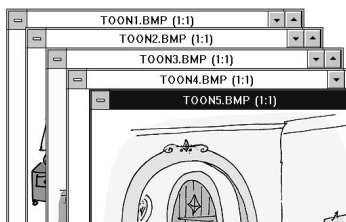
**Okidata (Okidata, Mount Laurel, USA, [www.okidata.com](http://www.okidata.com))** Producent faktów i drukarek mozaikowych, laserowych oraz atramentowych. Ta założona w 1972 roku firma znana jest z wytrzymałości swoich produktów. Przez lata wytwarzane przez nią drukarki igłowe uważane były za najlepsze. W roku 1982 firma wprowadziła na rynek drukarki laserowe, które są obecnie bardzo szeroko stosowane.

Okidata jest częścią firmy Oki America, a ta z kolei podlega przedsiębiorstwu Oki Electric Industry Company z Tokio (Japonia). Firma Oki Electric zaczęła w 1881 roku od produkcji telefonów, a w 1976 roku opracowała pierwszy faks wykorzystujący technologię termiczną.

**okna kaskadowe (cascading windows)** Wyświetlanie kolejno okien w taki sposób, że wszystkie belki tytułowe są jednocześnie widoczne na ekranie.



**okno (window) (1)** Obszar ekranu z możliwością przewijania. Co prawda okna zazwyczaj są prostokątne, ale w specjalistycznych aplikacjach można się spotkać z oknami okrągłymi lub wielobocznymi. Termin może oznaczać część aplikacji, taką jak przewijane okno indeksu lub okno tekstowe, stosowane w elektronicznej wersji



**Okna kaskadowe**

*Funkcja kaskadowo układa otwarte dokumenty w sposób pokazany na tym ekranie*

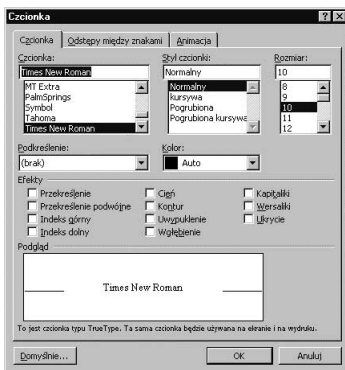
niniejszej encyklopedii. Może też dotyczyć całej aplikacji zawartej w oknie. Okna po raz pierwszy zostały zastosowane pod koniec lat 60. ubiegłego wieku w laboratorium Stanford Research Laboratories (obecnie SRI). Patrz *GUI*. Patrz też *Windows*.

- (2) Zarezerwowany obszar pamięci.
- (3) Okres czasu.

**okno aktywne (active window)** Okno, które jest w danym momencie na pierwszym planie. Porównaj z *okno nieaktywne*.

**okno aplikacji (application window)** Prostokątny obszar ekranu, w którym działa aplikacja. W graficznym interfejsie użytkownika (GUI) granice okna mogą być łatwo zmniejszane lub zwiększane.

**okno dialogowe (dialog box)** Okienko wyświetlane na ekranie po wybraniu jakiejś opcji z menu. Zawiera informacje o bieżącym stanie jakiegoś zadania realizowanego przez program i związane z nim opcje. Okna dialogowe mogą być małe lub duże, w zależności od ilości informacji, które muszą pomieścić.



**Przykładowe okno dialogowe**

*Jest to okno dialogowe pozwalające na wybranie czcionki. Jest ono wyświetlane przez program Microsoft Word po wybraniu polecenia Czcionka z menu Format*

**okno DOS-a (DOS window)** Termin ten zazwyczaj odnosi się do sesji DOS zainicjowanej pod Windows. System Windows może uruchamiać programy DOS-owe na pełnym ekranie lub w skalowalnych oknach, znanych z innych aplikacji systemu Windows.

**okno nieaktywne (inactive window)** Okno na ekranie, które w danym momencie nie jest wybrane. Pasek tytułu takiego okna jest przyciemniony. W systemie Windows wciśnięcie kombinacji

klawiszy Alt+Tab powoduje przełączanie pomiędzy wszystkimi aktywnymi i nieaktywnymi oknami. Porównaj z *okno aktywne*.

**okno O programie (About Box)** Okno dialogowe wyświetlające informacje na temat praw autorskich i numeru wersji aplikacji. W systemie Windows okno to znajduje się w menu Pomoc. (W polskiej wersji systemu Windows często jest to pozycja menu zawierająca nawę programu, następnie myślnik oraz słowo informację).

**okno ostrzeżenia (alert box)** Okno dialogowe zawierające komunikat ostrzeżenia. Patrz *ostrzeżenie*.

**okno potomne (child window)** Okno podrzędne, tworzone i wyświetlane z poziomu okna nadrzędnego aplikacji.

**okno przesuwne (sliding window) (1)** Technika protokołu komunikacyjnego, umożliwiająca przesyłanie wielu pakietów danych bez potwierdzenia. Obie strony połączenia śledzą, które pakiety zostały wysłane i potwierdzone (na lewo od okna), wysłane i niepotwierdzone (w oknie) oraz które jeszcze nie były wysłane (na prawo od okna).

(2) „Widok” pamięci, który może być błyskawicznie przeniesiony do innej lokalizacji.

**okno przewijalne (scrollable window)** Okno, które zawiera więcej danych niż może być wyświetlone w bieżącej jego wielkości. Zawartość takiego okna może być przewijana (przesuwana w górę, w dół lub w bok) w celu wyświetlenia dalszych części dokumentu, obrazu czy listy elementów.

**okno rozmowy (chat window)** Okno tekstowe używane do konferencji pomiędzy dwoma użytkownikami lub większą ich liczbą. Patrz *pokój rozmów*.

**okno terminala (terminal window)** Okno dialogowe, które umożliwia wysyłanie poleceń do modemu. W konfiguracji połączeń Dial-Up Networking systemów Windows 95/98 użytkownik może wybrać opcję wyświetlania okna terminala bezpośrednio przed lub po wybraniu numeru telefonu.

**okno TV (TV in a window)** Patrz *karta TV*.

**okno wideo (video window)** Niezależne okno umieszczone na ekranie monitora, w którym jest odtwarzana sekwencja wideo.

**okno wsadowe (batch window)** Czas przeznaczony na intensywne operacje przetwarzania wsadowego, na przykład tworzenie kopii zapasowej dysku.

**oktet (octet)** 8-bitowa jednostka zapisu informacji. Określenie oktet jest często używanym synonimem słowa bajt, wykorzystywanym zwłaszcza tam, gdzie trzeba podkreślić ośmiobitowy rozmiar bajtu.

**OLAP (OnLine Analytical Processing)** Oprogramowanie wspomagające podejmowanie decyzji, umożliwiający szybkie analizowanie informacji przedstawianych w postaci wielowymiarowych widoków i struktur hierarchicznych. Narzędzia OLAP wykorzystywane są na przykład do analizowania trendów sprzedaży i innych zagadnień finansowych. Pozwalają one zagłębić się w ogromne ilości danych składających się na podsumowania sprzedaży i wyodrębnić te produkty, które sprzedają się najlepiej.

Tradycyjne produkty OLAP, czyli tak zwane wielowymiarowe aplikacje OLAP (w skrócie MOLAP), tworzą z wyprzedzeniem podsumowania transakcji w postaci wielowymiarowych widoków. Zapytania w tego rodzaju bazach danych przeprowadzane są z bardzo dużą prędkością, ponieważ dane przeszły już proces kon-

solidacji. Narzędzia OLAP umieszczają dane w strukturach sześciennych, które użytkownicy mogą obracać. Taka forma jest szczególnie przydatna do tworzenia zestawień finansowych.

Relacyjne narzędzia OLAP (ROLAP) wyodrębniają dane z tradycyjnych relacyjnych baz danych. Wykonują one w tym celu szereg złożonych zapytań SQL i tworzą wielowymiarowe widoki w czasie rzeczywistym. Aplikacje ROLAP stosuje się przede wszystkim tam, gdzie występują dane mające wiele różnych atrybutów, których nie daje się łatwo umieszczać w strukturach sześciennych. Chodzi tu na przykład o dane na temat klientów, zawierające wiele pól opisowych.

Określenie „bazy danych OLAP”, w skrócie DOLAP, odnosi się do relacyjnych systemów DBMS zaprojektowanych w taki sposób, aby można w nich było przechowywać struktury OLAP i przeprowadzać na nich obliczenia.

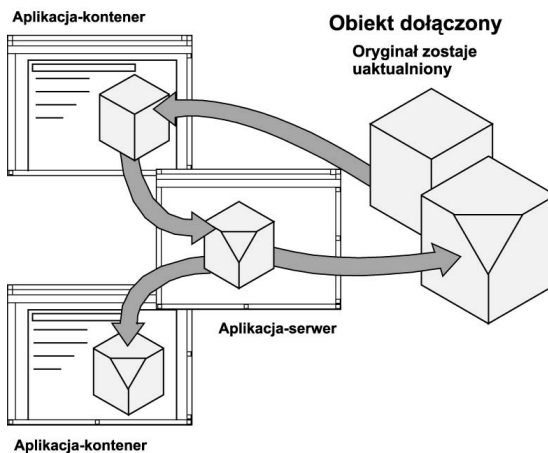
Z kolei oznaczenie WOLAP (*Web OLAP*) odnosi się do danych OLAP, do których można się dostać za pośrednictwem przeglądarki internetowej.

**OLCP** (*OnLine Complex Processing*) Przetwarzanie złożonych zapytań, długich transakcji oraz jednoczesnych operacji odczytu i zapisu wykonywanych na tym samym rekordzie. Przeciwnieństwo podejścia (OLTP), w którym rekordy uaktualniane są w bardziej przewidywalny sposób.

**OLE** (*Object Linking and Embedding*) Technologia łączenia dokumentów, opracowana przez firmę Microsoft i oparta na modelu obiektowym COM (*Component Object Model*). OLE pozwala na osadzanie w dokumentach (tak zwanych pojemnikach-kontenerach) obiektów takich, jak arkusze kalkulacyjne czy klipy wideo. Po dwukrotnym kliknięciu danego obiektu uruchamiana jest „aplikacja serwerowa”, w której został on utworzony.

Obiekty można też łączyć. W tym przypadku „pojemnik” nie przechowuje fizycznie dołączonego obiektu, lecz jedynie wskaźnik do niego. Jeżeli obiekt ulegnie zmianie, wszystkie dokumenty, do których był on dołączony, zostaną przy najbliższym otwarciu automatycznie uaktualnione. Każda aplikacja może być jednocześnie klientem i serwerem. Patrz *pakowarka obiektów*.

Mechanizm OLE występował pierwotnie pod nazwą „Łączenie i Osadzanie Obiektów”, jednak w wersji 2.0 zmieniono architekturę tego systemu i oparto go na modelu COM (*Component Object Model*). Rozszerzyło to zakres zastosowań OLE. Pojawiły się nowe



**Łączenie OLE**

*Jeżeli obiekt jest dołączony do dokumentu, to w dokumencie występuje jedynie wskaźnik do zawierającego go pliku. Jeżeli taki obiekt ulegnie zmianie, będzie ona widoczna we wszystkich dokumentach, do których ten obiekt został dołączony*

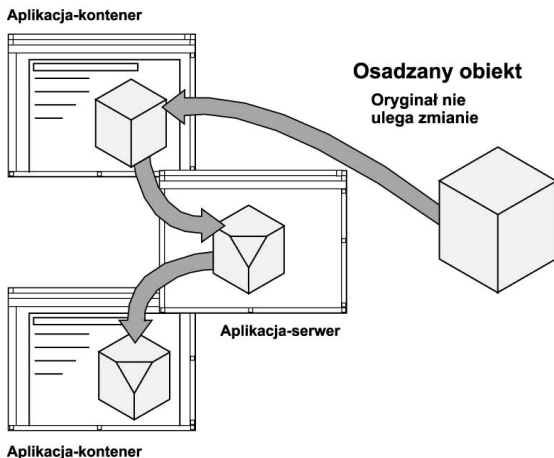
mechanizmy, takie jak OLE automation i Network OLE, które były powszechnie promowane. W późniejszym okresie firma Microsoft przestała używać terminu OLE w odniesieniu do operacji COM — obecnie dotyczy on jedynie łączenia ze sobą kilku dokumentów. Patrz *COM*.

**OLE Database** Patrz *OLE DB*.

**OLE DB** (*OLE DataBase*) Interfejs programistyczny zapewniający dostęp do danych, stworzony przez firmę Microsoft. Implementowany w postaci obiektu COM, działającego na podobnej zasadzie, jak sterownik ODBC, przy czym współpracuje on z danymi pochodzącymi z różnych źródeł, a nie tylko z bazami danych SQL. Aplikacje mogą wykorzystywać OLE DB do przeprowadzania bezpośrednich manipulacji na danych. Mogą też posługiwać się nim w charakterze pośrednika między aplikacją a sterownikiem ODBC. Istnieje też interfejs OLE DB dla OLAP, zapewniający dostęp do baz danych OLAP. Microsoft opracował też tak zwane obiekty danych ActiveX (ADO). Tworzą one zbiór obiektów COM, definiujących uproszczony w stosunku do OLE DB interfejs dostępu do danych. Patrz *ODBC*, *DAO* oraz *RDO*.

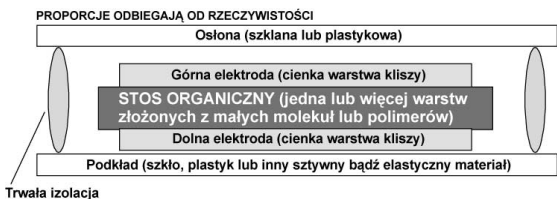
**OLED** (*Organic Light Emitting Device, Organic Light Emitting Diode*). Urządzenia tego typu są też oznaczane symbolem OEL (*Organic Electroluminescent Device*). Mają one postać cienkiej kliszy emitującej światło. Zazwyczaj składają się z kilku warstw organicznych, umieszczonych między dwiema okładkami (elektrodami). Do produkcji diod OLED wykorzystuje się materiały organiczne o niskiej masie atomowej (diody SM-OLED) lub materiały polimerowe (diody PLED i LEP). W przeciwieństwie do urządzeń LCD i FED, zbudowanych z warstwowo ułożonych materiałów, diody OLED są jednolite, ponieważ wszystkie warstwy są ze sobą ściśle połączone. Innymi słowy, są one niepodzielne.

Diody tego rodzaju opracowano z myślą o różnego rodzaju wyświetlaczach. Pozwalają one uzyskać jasny, kolorowy obraz, widoczny pod dość szerokim kątem, pobierają niewiele energii i — w przeciwieństwie do układów LCD — nie wymagają podświetlania. Zazwyczaj umieszcza się je na szkłe, choć równie dobrze nadaje się do tego plastyk i inne elastyczne materiały przypominające klisze (jak w przypadku rozwiązania Flexible OLED firmy Universal Display). Przewiduje się, że w przyszłości ta technologia będzie miała ogromny wpływ na rynek urządzeń przenośnych.



**Osadzanie OLE**

*Jeżeli obiekt jest osadzony, to w danym dokumencie zapisywana jest jego kopia. Wszelkie zmiany obiektu widoczne są jedynie w tym dokumencie, który go zawiera*



### Przekrój urządzenia OLED

Na tym rysunku pokazano przekrój prostego urządzenia OLED. W zależności od zastosowanej konstrukcji użytkownik może widzieć obraz od góry, od dołu lub z obu stron (ilustracja dzięki uprzejmości Universal Display Corporation, [www.universaldisplay.com](http://www.universaldisplay.com))



### Przyszłość

Widoczny tu ekran OLED, wysuwany z długopisu, może dziś wydawać się czystą fantazją, ale przewiduje się, że tego rodzaju produkty już za kilka lat wejdą na rynek (ilustracja dzięki uprzejmości Universal Display Corporation, [www.universaldisplay.com](http://www.universaldisplay.com))

**OLR** Patrz czytnik offline.

**OLTP** (OnLine Transaction Processing) Patrz przetwarzanie transakcyjne i OLCP.

**om** Jednostka oporności elektrycznej. Mówimy, że obwód elektryczny ma oporność jednego oma, jeżeli po przyłożeniu do niego napięcia 1V popłynie w nim prąd o natężeniu 1A.

**OM1** (Open MPEG-1) Interfejs programistyczny opracowany przez Open PC MPEG Consortium z myślą o różnorodnych zastosowaniach formatu MPEG-1. Definiuje on ujednolicony zestaw poleceń, za pomocą których można tworzyć interaktywne gry wykorzystujące dane skompresowane algorytmem MPEG. Interfejs OM1 współpracuje z kartą RealMagic MPEG-1 firmy Sigma Design i jest faktycznym standardem przemysłowym.

**OMA** Patrz Object Management Architecture.

**OME** (Open Messaging Environment) Otwarty system przesyłania wiadomości, opracowany przez firmę Novell. Wykorzystuje on interfejs MAPI Microsoftu i stanowi nadzbiór systemu MHS Novella oraz systemu wiadomości występującego w pakiecie WordPerfect Office.

**OMEGAMON** Rodzina programów narzędziowych firmy Candle, badających szybkość wykonywania operacji w środowisku S/390. Monitorują one przetwarzanie danych przez większość systemów, takich jak MVS, CICS czy DB2. OMEGAMON to pierwszy monitor wydajności dla MVS pracujący w czasie rzeczywistym.

**OMG** Patrz Object Management Group.

**OMI (1)** Patrz Open Market.

(2) (Open Microprocessor Initiative, Brussels, Belgium) Organizacja działająca pod patronatem Komisji Europejskiej. Zajmuje się finansowaniem projektów badawczych poświęconych tematyce zaawansowanych mikrokontrolerów. W jej skład wchodzi 400 współpracujących ze sobą podmiotów.

(3) (Open Messaging Interface) Protokół przesyłania komunikatów opracowany przez firmę Lotus, który z czasem stał się częścią interfejsu VIM.

**OmniPage** System rozpoznawania znaków dla komputerów PC i Macintosh, opracowany przez firmę ScanSoft z Los Gatos w USA ([www.scansoft.com](http://www.scansoft.com)). Była to pierwsza aplikacja dla komputerów osobistych potrafiąca odróżnić tekst od grafiki i rozpoznająca tekst napisany różnymi czcionkami. Pracę nad programem rozpoczęła firma Caere Corporation, która w roku 2000 połączyła się z firmą ScanSoft

**OMNIS 7** Środowisko tworzenia aplikacji klient-serwer, przeznaczone dla komputerów Mac i komputerów PC z systemem Windows, autorstwa firmy Blyth Software. Pakiet ten zawierał własny moduł menedżera baz danych, który mógł być wykorzystywany lokalnie i na komputerach przenośnych. Obsługiwał on wiele różnorodnych baz danych. Środowisko OMNIS wyposażało programistę w narzędzia do wizualnego tworzenia kodu i własny język programowania czwartej generacji.

**OmniTRACS** System zarządzania flotą, opracowany przez firmę QUALCOMM i opublikowany pod koniec lat osiemdziesiątych XX wieku. Składał się z przenośnych urządzeń do łączności dwukierunkowej, oprogramowania zarządzającego flotą oraz satelitarnego systemu śledzenia pojazdów, z którego można było korzystać za pośrednictwem centrum zarządzania siecią, mieszczącego się w San Diego w USA.

**OMR** (Optical Mark Reader) Skaner odczytujący znaki rozmieszczone w określonych miejscach na stronie. Patrz odczyt znaczników.

**OMT** (Object Modeling Technique) Obiektowa metoda projektowania i prowadzenia analiz, opracowana przez Jamesa Rumbaugh. Patrz Rational Rose.

**OM-Transact** Patrz Transact.

**On2** (On2 Technologies, Nowy Jork, USA, [www.on2.com](http://www.on2.com)) Firma pracująca nad metodami kompresji wideo, znana z wysokiej jakości kodeków, charakteryzujących się bardzo niską gęstością bitową (ang. bitrate). Przedsiębiorstwo zostało założone w 1992 roku pod nazwą The Duck Corporation. W 1999 roku połączyło się z jeszcze jedną firmą, w wyniku czego powstało On2.com. Natomiast w 2001 roku nazwę firmy zmieniono na On2 Technologies.

Jej pierwszym kodekiem był TrueMotion. Pozwalał on kompresować pełnoekranowe sekwencje wideo zapisywane na płytach CD i DVD i oferował gęstość bitową na poziomie 250 Kb/s. Obecnie dla komputerów pracujących pod kontrolą systemów Windows i Mac OS firma oferuje pakiety narzędziowe TrueMotion 2x (TM2X). Kodek VP3 firmy On2 został stworzony z myślą o zastosowaniach internetowych, natomiast jego „młodszy brat”, VP4, nadaje się do wszelkich zastosowań i obsługuje gęstości bitowe z zakresu od 56 Kb/s do 3 Mb/s. VP4 pozwala na uzyskanie jakości DVD już przy 1 Mb/s, podczas gdy format MPEG2, w którym zapisuje się filmy na płytach DVD, wymaga od 3 do 5 Mb/s. VP4 nadaje się też do internetu, gdzie już przy 450 Kb/s zapewnia jakość bardzo zbliżoną do standardu DVD.

**On2Movie** Patrz On2.

**ONA** (*Open Network Architecture*) Rozporządzenie FCC, na mocy którego użytkownicy końcowi i operatorzy telekomunikacyjnych mają równy dostęp do podstawowych usług telefonicznych. Europejskim odpowiednikiem ONA jest ONP.

**online** Dostępny do natychmiastowego użytku. Określenie to zazwyczaj odnosi się do bycia podłączonym do internetu lub jakiejś zdalnej usługi. Jeżeli łączysz się przez modem, jesteś online dopiero po wybraniu numeru i zalogowaniu się do swojego dostawcy internetu. Wymaga to podania nazwy użytkownika i hasła. Po wylogowaniu się z sieci jesteś znów offline. Jeżeli natomiast masz modem kablowy lub korzystasz z usługi DSL, jesteś online przez cały czas (always on).

„Online” są również wszystkie te urządzenia peryferyjne (takie jak terminal, drukarka itp.), które są włączone i podłączone do komputera. Jeżeli na przykład do komputera podłączony jest dysk twardy, mówimy, że on i zgromadzone na nim dane są w stanie online. Natomiast dane zapisane na dysku kieszeniowym, który znajduje się w szafie, to dane offline. Przelączenie drukarki w stan offline sprowadza się najczęściej do naciśnięcia przycisku ONLINE, GO lub SEL. Po wykonaniu tej czynności drukarka będzie w dalszym ciągu podłączona do komputera, ale występujące w jej wnętrzu układy nie będą dłużej przyjmować danych napływających z komputera. Ponowne naciśnięcie któregoś ze wspomnianych przycisków przywraca urządzenie do stanu online.

W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, uważanych w świecie komputerów za okres prehistoryczny, wszystkie systemy dzieliły się na dwie grupy: wsadowe i online. Urządzeniami online nazywano terminale podłączone do centralnego komputera, natomiast do systemów wsadowych dane wprowadzane były dużymi partiami, zapisanymi na taśmach lub kartach perforowanych. Na bazie terminu „przetwarzanie online” powstało kilka innych określeń, takich jak *czasu rzeczywistego* czy *przetwarzanie transakcyjne*. Patrz również *nearline*.

### Chcesz zrobić wrażenie na znajomych?

Powiedz, że masz system przetwarzania transakcji w czasie rzeczywistym, będący stale online (pod warunkiem, że faktycznie go masz). W dzisiejszych czasach wszelkie takie wydumane terminy są bardzo modne, a wspomniane określenie wciąż brzmi nowatorsko. Uważaj tylko, żeby nie powiedzieć czegoś takiego na przyjęciu, bo będziesz musiał wysłuchiwać problemów, jakie Twoi goście mają z drukarkami i „zawieszającymi się” programami. Tak czy inaczej, każdy doświadczony analityk systemowy będzie umierał ze śmiechu.

„Być online to być szczęśliwym!”



**OnNow** Rozwiązanie pozwalające na włączanie komputerów PC przez zewnętrzne urządzenia. Korzystając z nowych płyt głów-

nych, implementujących interfejs ACPI (*Advanced Configuration and Power Interface*), użytkownik może wprowadzić komputer w stan „uśpienia”, w którym nie zużywa on prawie wcale energii elektrycznej. Taki komputer może oczywiście zostać w każdej chwili „obudzony”. Patrz *ACPI*.

**ontologia (ontology)** Struktura systemu, jego model. Słowo to oznacza dosłownie gałąź metafizyki, zajmującą się naturą bytu i rzeczywistości. Jest to więc wyszukane określenie tego, co „jest” w systemie.

**Onyx** Rodzina superkomputerów graficznych firmy SGI (Silicon Graphics), wykorzystujących procesory MIPS R10000. Najprostsze modele to jednoprocessorowe stacje robocze, a najbardziej zaawansowane to komputery przeznaczone do montażu w szafach przemysłowych, zawierające 24 procesory. Wykorzystują one podsystem graficzny InfiniteReality firmy SGI, przetwarzający geometrię i dane o obrazie w czasie rzeczywistym.

**OO** (*Object Oriented*) — obiektowy.

**OOBE** (*Out Of Box Experience*) Uczucia towarzyszące instalowaniu nowego komputera lub oprogramowania.

**oobie** Patrz *OOBE*.

**OODB** Patrz *obiektowa baza danych*.

**OODBMS** Patrz *obiektowy system SZBD*.

**OOO** (*Optical in Optical processing Optical out*) Termin odnoszący się do urządzeń sieciowych, w których sygnały przetwarzane są w postaci optycznej, to znaczy nie są konwertowane na postać elektryczną. Przeciwnieństwo *OEO*. Patrz *przełącznik optyczny*.

**OOOS** Patrz *obiektowy system operacyjny*.

**OOP** Patrz *programowanie obiektowe*.

**OOPL** (*OOPL Language*) Obiektowy język programowania.

**OOPS** (*Object-Oriented Programming System*) Patrz *programowanie obiektowe*.

**OORDBMS** (*Object-Oriented Relational DBMS*) System zarządzania relacyjnymi bazami danych o cechach obiektowych.

**OOSE** (*Object-Oriented Software Engineering*) Obiektowa metoda projektowania i analizowania systemów, opracowana przez Ivara Jacobsena. OOSE znane jest z możliwości projektowania na wysokim poziomie abstrakcji. Patrz *Rational Rose*.

**OOT** (*Object-Oriented Technology*) Patrz *objekty i programowanie obiektowe*.

**op code** Patrz *kod operacji*.

**op kanału (channel op)** (*OPerator kanału*) Również „chanop” i „CHOP”. Osoba mająca największe przywileje w kanale IRC. Op kanału może usuwać użytkowników i nadawać innym prawo opa kanału. Patrz *IRC*.

**Opal** Oprogramowanie firmy Computer Associates, nadające graficzną postać informacjom zwracanych przez przestarzałe mini-komputery i systemy klasy mainframe. Wersja Opal Integrator ma wbudowane środowisko programistyczne i obsługuje terminale 3270, 5250 oraz VT220, a także współpracuje z bazami danych zgodnymi z ODBC. Użytkownicy mogą tworzyć programy metodą „przeciągnij i upuść” lub poprzez pisanie skryptów w języku Opal-Script bądź VBScript. Opal Server ustanawia sesje telnetu z mini-

komputerem lub systemem mainframe, w wyniku czego otrzymywane z minikomputera sformatowane odpowiednio dane można oglądać w przeglądarce internetowej lub w oprogramowaniu klienckim Opal Player, przeznaczonym dla systemu Windows.

**oparty na goście (host based) (1)** System pozostający pod kontrolą komputera centralnego lub głównego. Określenie „host-based system” dotyczy najczęściej hierarchicznego systemu komunikacyjnego, którym zarządza komputer centralny.

(2) Dotyczy operacji wykonywanych przez oprogramowanie komputera, a nie przez urządzenie peryferyjne. Patrz *drukarka korzystająca z pamięci i procesora komputera i modem programowy*.

**oparty na mikroprocesorze (microprocessor based)** Komputer, którym główna jednostka obliczeniowa ma postać pojedynczego układu scalonego (mikroprocesora).

**oparty na systemie dziesiętnym (decimal based)** Wykorzystujący dziesiętny system liczbowy. Tak projektowano na przykład pierwsze kalkulatory. Porównaj z *korzystający z systemu binarnego*. Patrz też *Mark I* i *ENIAC*.

**oparty na x86 (x86 based)** Termin odnosi się do komputera wyposażonego w procesor firmy Intel (486, Pentium itp.) lub jego klonu, opartego na architekturze x86.

**OPC** (*OpenGL Performance Characterization*) Grupa robocza w ramach GPC, zajmująca się programami testującymi wydajność systemów wykorzystujących bibliotekę OpenGL. Promuje ona programy testujące Viewperf i GLperf. Autorem aplikacji Viewperf jest firma IBM, natomiast OPC dostarcza do niej interface. Są to zestawy testów stworzonych na bazie różnych aplikacji, badających wydajność komputera w programach OpenGL. Test modelowania i renderowania scen oparty jest na aplikacji CDRS (CDRS-03) firmy PTC. Tworzenie wizualizacji testowane jest w programie Data Explorer (DX-03) firmy IBM. Test modeli 3D odbywa się w module DesignReview (DRV-04) firmy Intergraph, natomiast test animacji utworzony jest przy wykorzystaniu programu Advanced Visualizer (AWadv-01) firm Alias i Wavefront. Ostatni test wizualizacji przeprowadzany jest przez aplikację Lightscape Visualization System (Light-01) firmy Lightscape Technology.

Program GLperf firmy OPC bada wydajność komputera w zakresie niskopoziomowego rysowania dwu- i trójwymiarowych podstawowych kształtów geometrycznych. Uzyskane w ten sposób rezultaty świadczą o ogólnej wydajności systemu, a nie jakiejś konkretnej aplikacji. Program Viewperf podaje liczbę klatek na sekundę, natomiast GLperf informuje o liczbie figur geometrycznych, jakie udało się narysować w ciągu jednej sekundy. Patrz *GPC*.

**opcja reklamowa (opt-in)** Propozycja akceptacji (zgodzenia się) z wyprzedzeniem czasowym niektórych warunków lub sytuacji. Na przykład w stosunku do kampanii reklamowych prowadzonych poprzez e-mail oznacza to okresowe otrzymywanie informacji o nowościach, reklam od firmy, która nam to zaproponowała, bądź reklam stron trzecich. W przypadku programów natomiast oznacza to, że można zrezygnować z dodatkowych opcji reklamowanych bądź z określonych usług — w odróżnieniu od niechcianych przesyłek i reklam, czyli spamu. Patrz *spamować*.

**opcja reklamowa e-mail (opt-in e-mail)** Patrz *opcja reklamowa*.

**Open Blueprint** Architektura i jednocześnie strategia, opracowana przez IBM z myślą o systemach korporacyjnych. Jest to rozbudowany zbiór informacji na temat integrowania rozwiązań mainframe, klient-serwer i sieciowych w jedno spójne środowisko.

Taką dokumentację może otrzymać każdy obecny, jak również potencjalny klient. Opisuje ona wszystkie zagadnienia, które są interesujące z punktu widzenia analityków systemowych i innych pracowników działu technicznego. Więcej informacji na ten temat znajdziesz pod adresem [www.software.ibm.com/openblue](http://www.software.ibm.com/openblue).

**Open Database Connectivity** Patrz *ODBC*.

**Open Data-link Interface** Patrz *ODI*.

**Open Desktop** Patrz *SCO OpenServer*.

**Open eBook** Patrz *OEB*.

**Open Group** (*The Open Group*, Cambridge, USA, [www.open-group.org](http://www.open-group.org)) Organizacja powstała w 1996 roku w wyniku połączenia organizacji Open Software Foundation (OSF) i X/Open. Zajmuje się promowaniem otwartych standardów. Skrzydło OSF jest odpowiedzialne za badania, rozwój i licencjonowanie kodu źródłowego, natomiast X/Open zajmuje się certyfikacją i rejestrowaniem opracowywanych rozwiązań.

OSF powstała w 1988 roku jako międzynarodowa koalicja producentów i użytkowników nowoczesnych technologii wykorzystywanych w systemach otwartych, natomiast organizacja X/Open została założona w 1984 roku i zajmuje się tworzeniem specyfikacji systemów otwartych oraz badaniem zgodności gotowych rozwiązań z tymi specyfikacjami. W imieniu całej społeczności producentów organizacja X/Open zarządza też znakiem handlowym UNIX. Niziej wymieniono najważniejsze produkty powstałe pod patronatem OSF.

#### OSF/1

System operacyjny OSF/1 wykorzystuje jądro Mach, powstałe na uniwersytecie Carnegie Mellon. Obsługuje symetryczne przetwarzanie równoległe i oferuje bezpieczeństwo na poziomie B1. Zachowuje przy tym zgodność z systemami POSIX i XPG4 oraz z jądrem SVID i jego rozszerzeniami. Z OSF/1 korzystają w części lub w całości takie firmy, jak IBM, HP, DEC czy Hitachi.

#### Motif

Motif jest graficznym interfejsem użytkownika (GUI), przeznaczonym dla aplikacji pracujących w dowolnym systemie operacyjnym z zainstalowanym X Window Version 11. Jest to faktyczny standard obowiązujący w systemach UNIX, zgodny z POSIX, ANSI C oraz XPG.

#### DCE

Distributed Computing Environment jest zbiorem programów umożliwiających tworzenie aplikacji działających w sieciach heterogenicznych. Wykorzystuje go wiele firm i organizacji.

#### DME

Distributed Management Environment to zbiór programów, za pośrednictwem których można zarządzać sieciami i systemami. Nie zdobył dużej popularności.

**OPEN LOOK** Graficzny interfejs użytkownika dla systemu UNIX, opracowany przez firmę Sun i bazujący na X Window. Powszechnie stosowany przez Suna i rozpowszechniany przez firmę AT&T w czasach, gdy była ona jeszcze zaangażowana w prace nad Unikssem. OPEN LOOK ustąpił pola interfejsowi Motif, który stał się standardem w świecie systemów uniksowych.

**Open Market** (*Open Market*, Cambridge, USA, [www.openmarket.com](http://www.openmarket.com)) Firma programistyczna, założona w 1994 roku przez Shikara Ghosha i Davida Gifforda, specjalizująca się w handlu elektronicznym w internecie. Stworzony przez nią system Transact pozwala na składanie bezpiecznych zamówień na serwerach

WWW i płacenie za towary między innymi kartami kredytowymi i e-gotówką. Była to pierwsza firma, która udostępniła pakiet programowy, za pomocą którego z jednego miejsca można było zarządzać uwierzytelnianiem użytkowników, poziomami dostępu oraz przetwarzaniem operacji finansowych na wielu serwerach naraz. Patrz *cyfrowe pieniądze*.

**Open Messaging Environment** Patrz *OME*.

**Open Server** Patrz *SCO OpenServer*.

**Open Software Foundation** Patrz *Open Group*.

**open source** Darmowy kod źródłowy programu, udostępniany całemu środowisku programistów. Osoby decydujące się na taki krok zakładają, że szersza grupa programistów jest w stanie stworzyć bardziej użyteczny i wolny od błędów produkt, przeznaczony dla całej społeczności użytkowników komputerów. Uważa się, że im więcej osób obejrzy dany kod, tym większa jest gwarancja, że nie ma w nim błędów. Jednak firmy programistyczne niemal w ogóle nie stosują takiego podejścia. Jest ono w naturalny sposób związane głównie z projektami open source.

Poza obietnicą lepszego kodu oprogramowanie open source daje użytkownikom możliwość zmodyfikowania tych funkcji programu, które są dla nich istotne. Nie muszą więc oni czekać, aż producent programu umieści w nim (bądź nie) sugerowane funkcje. Przykładami popularnego oprogramowania typu open source są: serwer stron WWW Apache, serwer poczty sendmail oraz system operacyjny Linux. W 1998 roku udostępniono też kod źródłowy przeglądarki Netscape Communicator (patrz *Mozilla*). Więcej informacji na ten temat znajdziesz pod adresem [www.opensource.org](http://www.opensource.org).

**Open System Interconnection** Patrz *OSI*.

**Open Transport** Część systemu operacyjnego Macintosh, implementująca AppleTalk, TCP/IP i protokoły komunikacji szeregowej. Wszyscy programiści tworzący aplikacje korzystające z sieci, niezależnie od stosowanego mechanizmu przesyłania danych, posługują się tym samym interfejsem programistycznym — Open Transport. Open Transport jest szerszą wersją interfejsu Transport Interface firmy X/Open.

**OpenAir** Protokół dla bezprzewodowych sieci lokalnych, promowany przez organizację Wireless LAN Interoperability Forum (WLIIF). Wykorzystuje on interfejs FHSS i jest przystosowany do pracy w paśmie 2,4 GHz, na korzystanie z którego nie potrzeba zezwolenia. Protokół ten oparto na architekturze RangeLAN2 firmy Proxim. Patrz *RangeLAN* i *bezprzewodowa sieć lokalna*.

**OpenBSD** System operacyjny typu UNIX na licencji open-source, stworzony w Berkeley na Uniwersytecie Kalifornijskim. Został on zaprojektowany w taki sposób, aby mógł pełnić rolę przemysłowego serwera internetowego obsługującego zaawansowane rozwiązania kryptograficzne, zabezpieczające go przed atakami hakerów. OpenBSD pracuje na platformach x86, Sun, Alpha i innych. Więcej informacji na jego temat znajdziesz pod adresem [www.openbsd.org](http://www.openbsd.org). Patrz *BSD UNIX*.

**OpenDoc** Obiektowa architektura złożonych dokumentów i komponentów, opracowana przez firmę Apple w połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. Wyróżniała się w niej pewien rodzaj dokumentów zwanych pojemnikami (kontenerami), w których można było osadzać inne dokumenty lub odnośniki do nich. OpenDoc stanowił nadzbiór OLE, a obiekty OLE można było z powodzeniem osadzać w dokumentach OpenDoc. Komponenty OpenDoc (tak zwane Live Objects) są zgodne ze specyfikacją CORBA i mogą być wywoływane zdalnie. Architekturą OpenDoc opiekowało się

konsorcjum Component Integration Labs (CI Labs). W czerwcu 1997 organizacja ta przestała istnieć, a OpenDoc przeszło do historii.

**OpenGL** (*OPEN Graphics Language*) Język opisu grafiki trójwymiarowej, opracowany przez firmę SGI. OpenGL stał się faktycznym standardem i został zaaprobowany przez wiele firm. Można go zaimplementować w postaci rozszerzenia systemu operacyjnego. Jest on obsługiwany przez większość stacji roboczych bazujących na systemie typu UNIX, a także w komputerach wykorzystujących Windows i X Window. Obsługuje go również większość zaawansowanych akceleratorów grafiki trójwymiarowej. Patrz *OPC*.

**OpenLDI** (*OPEN LVDS Digital Interface*) Interfejs dla monitorów LCD, oparty na LVDS. Jego twórcami są między innymi firmy SGI, Number Nine i National Semiconductor. Pierwszym wykorzystującym go monitorem jest panel 1600SW firmy SGI, zdolny do pracy w rozdzielczości 1600×1024 przy wyświetlaniu 16 milionów kolorów. Przewiduje się, że OpenLDI zostanie zastąpiony przez DVI. Patrz *DVI*, *wyświetlacz płaski* i *LVDS*.

**OpenMail** System poczty elektronicznej dla serwerów uniksowych, opracowany przez firmę HP. Jest on zgodny ze standardami X.400 i X.500 i współpracuje z większością popularnych programów pocztowych uruchamianych na komputerach klienckich.

**OpenMG** Cyfrowy system zarządzania prawami autorskimi, zgodny z SDMI. Jego twórcą jest firma Sony. Po pobraniu danych na twardy dysk użytkownika nie można już udostępnić ich w sieci. Moduł programowy odpowiadający za pobieranie i kodowanie plików nazywa się OpenMG Jukebox. Obsługuje on formaty ATRAC3, WAV oraz MP3 i umożliwia przesyłanie plików do przenośnego odtwarzacza VAIO Music Clip. Odbywa się to przy tym w taki sposób, aby nie zostały naruszone niczyje prawa autorskie. Patrz *DRM*.

**OpenNT** Oprogramowanie umożliwiające uruchamianie programów przeznaczonych dla systemów typu UNIX w systemie Windows NT, autorstwa Softway Systems. Zestaw narzędzi programistycznych, który wchodzi w jego skład, pozwala przekompilować aplikacje w taki sposób, aby były one zgodne ze standardami POSIX oraz X/Open i aby można było uruchamiać je w Windows NT.

**OpenPIC** (*OPEN Programmable Interrupt Controller*) Architektura układów SMP, aprobowana przez firmy AMD i Cyrix, za pomocą której możliwe jest budowanie systemów przetwarzania równoległego wykorzystujących do 32 procesorów x86 lub PowerPC. Patrz *APIC*.

**OpenROAD** Środowisko tworzenia aplikacji klient-serwer autorstwa firmy Computer Associates. Obsługuje ono najbardziej znane bazy danych SQL, w tym Ingres. OpenROAD wywodzi się ze środowiska Windows 4GL firmy Ingres, które obsługiwało wyłącznie bazę Ingres. Patrz *Ingres II*.

**OpenStep** Obiektowe środowisko tworzenia aplikacji, rozwijane przez firmę Apple i przeznaczone dla komputerów Sun, HP oraz maszyn działających pod kontrolą systemu Windows. Pierwsza wersja OpenStep powstała w firmie NeXT Computer i stanowiła część systemu operacyjnego NextStep. W późniejszym okresie czasu OpenStep znalazł się w systemie Rhapsody, aż w końcu trafił do Mac OS X (pod nazwą „interfejs programistyczny Yellow Box” lub inaczej Cocoa). Patrz *NeXT* oraz *Rhapsody*.

**OpenType** Technologia zapisu i generowania czcionek, opracowana przez firmy Adobe i Microsoft. Stanowi ona rozwinięcie formatu TrueType i przewiduje specjalne „opakowanie” na czcionki Type 1, za sprawą którego będą one zgodne z czcionkami TT.

W porównaniu ze stosowanymi wcześniej formatami OpenType w szerszym stopniu obsługuje ligatury i wyszukane kształty oraz upraszcza przenoszenie dokumentów między systemami Mac OS i Windows. Podobnie jak czcionki TrueType, czcionki OpenType zapisane są w pojedynczych plikach — w przeciwieństwie do czcionek Type 1, z których każda wymaga zastosowania dwóch plików. Ponadto technologia OpenType jest zgodna ze standardem Unicode.

**OpenView** Oprogramowanie do zarządzania sieciami autorstwa firmy HP. Obsługuje ono protokoły SNMP i CMIP, a oprogramowanie firm trzecich korzystające z OpenView uzyskuje dostęp do protokołów SNA i DECnet. Jest to rozwiązanie, za pomocą którego można zarządzać całą siecią korporacyjną.

**OpenVME** System operacyjny firmy ICL, który po raz pierwszy pojawił się w jej komputerach w 1994 roku. Były to maszyny mainframe z serii 39. Później stosowano go także w systemach Trimetra. OpenVME jest otwartą wersją systemu operacyjnego VME, w której znalazły się wszystkie interfejsy, wcześniej dostępne jedynie w formie rozszerzeń. Już pod koniec 1992 roku VME osiągnął zgodność ze standardem XPG4. Patrz *VME*.

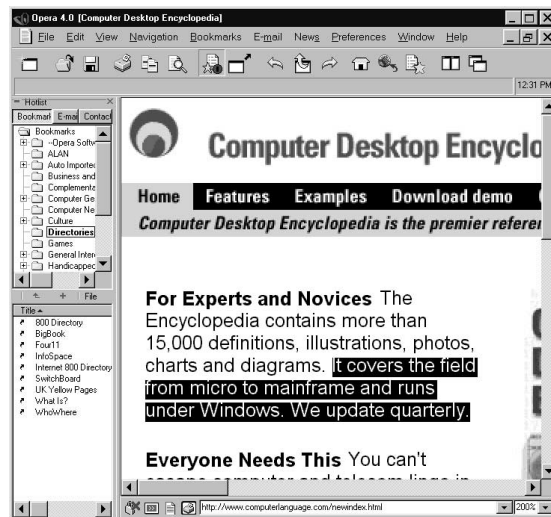
**OpenVMS** Następna wersja systemu operacyjnego VMS firmy Compaq (dawniej Digital), zgodna z interfejsem POSIX oraz standardem XPG3 i przeznaczona dla systemów VAX i Alpha.

**Openwave** (*Openwave Systems*, Redwood City, USA, [www.openwave.com](http://www.openwave.com)) Firma programistyczna tworząca „infrastrukturę” dla danych przesyłanych bezprzewodowo. Jej mikroprzeglądarki i serwery pozwalają na odczytywanie na telefonach komórkowych i innych urządzeniach bezprzewodowych notowań giełdowych, wiadomości pocztowych i innych danych pochodzących z internetu. Firmę założono w 1994 roku pod nazwą Libris. Dwa lata później zmieniła jej nazwę na Unwired Planet. Wtedy też ukazała się jej mikroprzeglądarka wykorzystująca język znaczników HDML i przeznaczona dla urządzeń korzystających z usługi Wireless PocketNet firmy AT&T. W 1997 roku firma Unwired Planet (UP) założyła — wraz z Ericssonem, Motorolą i Nokią — organizację Wap Forum, która przekształciła HDML w WML (*Wireless Markup Language*) i opracowała kompletny zestaw protokołów wykorzystywanych w transmisjach bezprzewodowych. W 1999 roku firma ponownie zmieniła nazwę — tym razem na Phone.com. Pod koniec 2000 roku, po fuzji z Software.com, przedsiębiorstwu nadano nazwę Openwave. Patrz *Openwave Mobile Access Gateway*, *mobilna przeglądarka Openwave*, *WAP* i *T9*.

**Openwave Mobile Access Gateway** Bramka WAP firmy Openwave, odgrywająca rolę pośrednika między serwerem WWW a mikroprzeglądarką uruchamianą na kliencie. Wcześniej znana pod nazwą UP.Link Server. Obsługuje ona aplikacje WAP operatorów telekomunikacyjnych i przekłada dokumenty HTML na języki HDML oraz WML. Zaimplementowano w niej też mechanizm „push”, za pomocą którego można przysyłać dane do telefonów. Bramka obsługuje ponadto usługi faksowe, przy użyciu których twórcy aplikacji mogą przysyłać zawartość stron WWW na wskazany przez użytkownika numer faksu. Patrz *Openwave*.

**Opera** Przeglądarka internetowa dla systemów Windows, EPOC, BeOs i Linux, rozwijana przez Opera Software z Oslo w Norwegii ([www.opera.com](http://www.opera.com)). Opera powstała w 1994 roku w norweskiej firmie telekomunikacyjnej Telenor, a od roku 1995 sprzedawana jest jako komercyjny produkt przez firmę Opera Software. Jest to produkt mający kilka unikatowych cech, takich jak szybkie renderowanie stron WWW i możliwość ich powiększania. Ponadto Opera potrafi wyświetlać kilka stron naraz bez konieczności uruchamiania kolejnych kopii programu. Pozwala to na przykład wy-

świetlać cały czas na ekranie stronę zawierającą wiele odnośników i otwierać strony, do których one prowadzą, w niezależnych „zakładkach”. Do przeglądarki można zaimportować listę ulubionych stron z Netscape Navigatora i Internet Explorera.



#### Przeglądarka Opera

Opera pozwala powiększyć oglądaną stronę WWW od 20% do 1000% (na ilustracji widzimy stronę w powiększeniu 200%)

**operacja bit z rozciąganiem (stretch bit)** Zaawansowana operacja bitblt, służąca do zmieniania rozmiaru obrazu wideo. Funkcja ta zwiększa lub zmniejsza liczbę bitów danych w trakcie ich kopiowania z pamięci głównej do pamięci ekranu. Patrz *bitblt*.

**operacja iteracyjna (iterative operation)** Operacja wymagająca sukcesywnego wykonywania instrukcji lub procesów.

**operacja logiczna (logic operation)** Operacja analizująca jedną lub kilka informacji wejściowych i generująca określony wynik na podstawie zbioru reguł. Patrz *AND-OR-NOT* oraz *logika Boole'a*.

**operacja wsadowa (batch operation)** Operacja wykonywana jednocześnie na grupie elementów.

**operacje (operations)** Patrz *centrum danych*.

**operacje porządkowe (housekeeping)** Zestaw instrukcji wykonywanych na początku programu. Zapewnia zainicjowanie wszystkich liczników i znaczników oraz wykonanie podstawowych czynności przygotowujących środowisko pracy programu.

**operacyjny magazyn danych (operational data store)** Patrz *ODS*.

**operand** Część operacji wskazująca na konkretne dane lub urządzenie peryferyjne. Na przykład w instrukcji DODAJ A do B operandami są A i B, natomiast DODAJ jest kodem operacji. Z kolei w instrukcji CZYTAJ ŚCIEŻKA 9, SEKTOR 32 operandami są ścieżka 9 i sektor 32.

**operator (1)** Osoba nadzorująca pracę komputera w centrum danych. Zarządza systemem operacyjnym, montuje napędy dyskowe i taśmowe i jest odpowiedzialna za umieszczanie papieru w drukarce. Operatorzy mogą też pisać skrypty w języku kontroli zadań (JCL), które definiują zadania dla komputera na każdy dzień. Patrz *cykl produkcyjny systemu* oraz *badania wynagrodzeń*. Patrz również *operator sieci*.

(2) W programowaniu i logice matematycznej jest to symbol oznaczający przeprowadzenie operacji na jakiejś wartości. Patrz *operatory arytmetyczne* i *operator Boole'a*.

**operator Boole'a (Boolean operator)** Jeden z logicznych operatorów Boole'a, na przykład AND, OR i NOT.

**operator dominujący (dominant carrier)** Dostawca usług telekomunikacyjnych, kontrolujący duży segment określonego rynku.

**operator logiczny (logical operator)** Jeden z operatorów AND, OR lub NOT.

**operator lokalnego dostępu (local access carrier)** Patrz *LEC* oraz *CLEC*.

**operator lokalny (local exchange carrier)** Patrz *LEC*.

**operator międzycentralowy (interexchange carrier)** Patrz *IXC*.

**operator publiczny (common carrier)** Firma sterowana przez rząd i zapewniająca publiczne usługi telekomunikacyjne, na przykład AT&T, MCI i Western Union. Porównaj z *prywatny operator telekomunikacyjny*.

**operator relacyjny (relational operator)** Symbol operacji porównania dwóch wartości.

Operator relacyjny	Porównanie	Symbol
EQ (Equal to)	jest równy	=
NE (Not equal to)	jest różny od	<> lub # lub !=
GT (Greater than)	jest większy niż	>
GE (Greater than or equal to)	jest większy lub równy	>=
LT (Less than)	jest mniejszy niż	<
LE (Less than or equal to)	jest mniejszy lub równy	<=

**operator sieci (network operator)** Organizacja świadcząca usługi operatora sieci przewodowej lub bezprzewodowej. Patrz także *administrator sieci*.

**operator wprowadzający dane (data entry operator)** Osoba wprowadzająca dane do komputera za pomocą klawiatury bądź innego czytnika lub urządzenia skanującego.

**operatorska centrala telefoniczna (carrier switch)** Duży system komputerowy przełączający (łączy) rozmowy telefoniczne. Jest to typ centrali telefonicznej używany przez operatorów dalekodystansowych, takich jak AT&T, MCI Worldcom i Sprint. Głównymi producentami takich central są firmy Lucent i Nortel Networks. Centrale te zapewniają usługi dla klientów, takie jak numery 800 i obciążanie kart kredytowych, ale nie obsługują lokalnych usług, takich jak przekierowania i informacja o rozmowie. Lokalne firmy telefoniczne korzystają z central końcowych i central tandemowych, ale we wszystkich tych centralach używany jest dokładnie taki sam sprzęt, natomiast różne usługi są udostępniane przez zainstalowane oprogramowanie. Patrz *przełącznik tandemowy* i *przełączalnia centrali końcowej*.

**operatory arytmetyczne (arithmetic operators)** Symbole funkcji arytmetycznych: dodawanie (+), odejmowanie (-), mnożenie (\*), dzielenie (/). Patrz *pięćdziesiąt operatorów*.

**operatory bitowe (bitwise operators)** Podstawowymi operatorami bitowymi są:

- << — przesunięcie w lewo
- >> — przesunięcie w prawo
- ~ — negacja (0 na 1; 1 na 0)

- & — AND
- | — OR
- ^ — różnica symetryczna (XOR)

**OPI (Open Prepress Interface)** Otwarty interfejs przygotowania do druku. Rozszerzenie języka PostScript, pozwalające między innymi na wykonywanie separacji barwnych. Jego twórcą jest firma Aldus Corporation, przejęta przez Adobe.

**opis stanowisk (job descriptions)** Poniżej znajduje się zestawienie nazw stanowisk używanych w niniejszej publikacji. W większości przypadków więcej informacji można znaleźć w oddzielnych hasłach, dotyczących poszczególnych stanowisk.

#### administrator bazy danych

Osoba odpowiedzialna za fizyczny projekt bazy danych i zarządzanie nią oraz za wybór, testowanie i implementację systemu zarządzania bazami danych (DBMS).

#### administrator sieci

Osoba zarządzająca lokalną siecią LAN w przedsiębiorstwie. Patrz *administrator sieci*.

#### administrator sieci WAN

Osoba zarządzająca siecią rozległą. Patrz *administrator sieci WAN*.

#### administrator systemu (systemowy)

Osoba zarządzająca serwerem (wielodostępnym środowiskiem pracy wielu użytkowników). Patrz *administrator systemu*.

#### administrator WWW (Webmaster)

Osoba odpowiedzialna za implementację serwera WWW oraz administrację tym serwerem oraz serwisem WWW. Patrz *Webmaster*.

#### analityk bazy danych

Osoba odpowiedzialna za analizowanie wymagań dotyczących danych w firmie, a także modelowanie danych i ich przepływu pomiędzy wydziałami.

#### analityk biznesowy

Osoba analizująca działanie wydziału lub jednostki funkcjonalnej. Patrz *analityk biznesowy*.

#### analityk ds. jakości

Osoba odpowiedzialna za utrzymywanie wysokiej jakości oprogramowania w organizacji. Patrz *analityk QA*.

#### analityk EDI

Osoba odpowiedzialna za implementację systemów wymiany danych w postaci elektronicznej pomiędzy firmami. Patrz *analityk EDI*.

#### analityk oprogramowania

Osoba prowadząca analizę systemów oraz oprogramowania. Patrz *analityk-programista*.

#### analityk pomocy technicznej

Osoba świadcząca usługi pomocy technicznej we wszystkich aspektach dotyczących systemów informatycznych. Patrz *analityk działu obsługi klienta*.

#### analityk sieci przesyłania danych

Osoba odpowiedzialna za opracowywanie i utrzymywanie sieci przesyłania danych. Patrz *datacom analyst*.

#### analityk systemowy

Osoba odpowiedzialna za rozwój systemów informatycznych. Patrz *analityk systemów*.



**analityk systemów mainframe**

Osoba odpowiedzialna za projektowanie aplikacji mainframe. Patrz *analityk systemów*.

**analityk systemów telefonii**

Osoba odpowiedzialna za projektowanie systemów telefonii, włączając w to centrale (PBX), interaktywną obsługę głosową (IVR), systemy i centra typu „call centers”.

**analityk systemu klient-serwer**

Osoba odpowiedzialna za wykonywanie analizy i projektu systemu klient-serwer. Patrz *analityk systemu klient-serwer*.

**audytor systemowy**

Osoba przeprowadzająca kontrolę systemów informatycznych w przedsiębiorstwie. Patrz *audytor EDP* i *audyt EDP*.

**bibliotekarz**

Osoba pracująca w bibliotece danych. Patrz *biblioteka danych*.

**CIO**

(*Chief Information Officer* — główny informatyk) Pracownik szczebla kierowniczego, odpowiedzialny za przetwarzanie informacji w firmie. Patrz *CIO*.

**CTO**

(*Chief Technical Officer* — dyrektor ds. technicznych) Pracownik szczebla kierowniczego, odpowiedzialny za wszystkie sprawy techniczne w przedsiębiorstwie. Patrz też *CIO*.

**dyrektor ds. informatyki**

Patrz *CIO*.

**integrator systemowy**

Osoba bądź organizacja tworząca systemy poprzez integrację różnych rozwiązań w ramach danego projektu. Patrz *integrator systemów*.

**Inżynier**

osoba odpowiedzialna za instalację sprzętu, jego utrzymanie i naprawy. Formalny pożądaný profil i zakres wiedzy takiego pracownika to elektronika, ale wielu pracowników zdobywa doświadczenie w pracy.

**inżynier ds. oprogramowania**

Osoba projektująca rozwiązania dotyczące oprogramowania na poziomie systemów operacyjnych, baz danych itp. Patrz *inżynier oprogramowania*.

**inżynier ds. sieci**

Osoba zajmująca się w dużej skali projektowaniem, implementacją i utrzymywaniem sieci LAN i WAN. Patrz *inżynier sieci*.

**inżynier e-handlu**

Osoba odpowiedzialna za opracowywanie i utrzymywanie aplikacji e-handlu w ramach publicznej witryny WWW firmy. Patrz *inżynier e-handlu*.

**inżynier internetu**

Osoba odpowiedzialna za projektowanie i utrzymywanie infrastruktury publicznej witryny WWW, sieci intranet oraz dołączonych systemów LAN i WAN. Patrz *inżynier internetu*.

**inżynier systemowy**

Odpowiedzialny za wiele zadań w instytucjach przemysłowych czy też o profilu handlowym. Określenie to może się odnosić zarówno do programisty, jak i sprzedawcy sprzętu itd. Patrz *inżynier oprogramowania*.

**inżynier wiedzy**

Osoba przekształcająca wiedzę ekspertów na postać bazy wiedzy w systemie ekspertowym. Patrz *system ekspertowy*.

**kierownik ośrodka przetwarzania danych**

Osoba odpowiedzialna za działanie systemów komputerowych w ośrodku przetwarzania danych. Kierownikowi ośrodka przetwarzania danych podlegają wydziały wprowadzania danych i kontroli danych.

**kierownik projektu**

Osoba odpowiedzialna za prowadzenie projektów informatycznych. Patrz *kierownik projektu*.

**konsultant**

Osoba pełniąca funkcję doradcy użytkowników lub personelu technicznego. Patrz *konsultant*.

**menadżer projektu**

Osoba nadzorująca projekt jako całość oraz koordynująca wszystkie związane z nim działania. Patrz *menadżer projektu*.

**operator**

Operator w centrum przetwarzania danych. Patrz *operator*.

**operator wprowadzania danych**

Osoba odpowiedzialna za wprowadzanie danych do komputera z klawiatury lub za pomocą skanera albo innego czytnika.

**programista**

Osoba tworząca oprogramowanie (koder). Patrz *programista*.

**programista (analityk) mainframe**

Osoba odpowiedzialna za projektowanie i programowanie aplikacji mainframe. Typowe języki programowania używane w takich aplikacjach to COBOL, CICS oraz języki czwartej generacji (4GL). Patrz *analityk-programista*.

**programista (analityk) średniej klasy**

Osoba odpowiedzialna za projektowanie i programowanie aplikacji biznesowych średniego rozmiaru. Do języków programowania należą COBOL, RPG oraz inne języki czwartej generacji (4GL), zazwyczaj przeznaczone dla komputera IBM AS/400. Patrz *analityk-programista*.

**programista mainframe**

Osoba zajmująca się pisaniem aplikacji dla komputerów mainframe w takich językach programowania, jak COBOL, CICS oraz innych językach czwartej generacji (4GL). Patrz *programista*.

**programista systemowy**

Osoba, która jest ekspertem technicznym w wybranych dziedzinach lub posiada rozległą wiedzę w dziedzinie oprogramowania (np. systemy operacyjne, sieci, bazy danych); może to być też osoba projektująca i tworząca oprogramowanie. Patrz *programista systemów*.

**programista systemu klient-serwer**

Osoba odpowiedzialna za programowanie aplikacji o architekturze klient-serwer. Patrz *programista klient-serwer*.

**programista średniej klasy**

Osoba zajmująca się pisaniem aplikacji w takich językach programowania, jak COBOL, RPG oraz językach czwartej generacji (4GL), zazwyczaj przeznaczonych dla komputerów IBM AS/400. Patrz *programista*.

**programista WWW**

Osoba tworząca oprogramowanie do serwisów WWW, specjalizująca się w językach stosowanych do projektowania stron WWW. Patrz *programista aplikacji internetowych*.

**projektant systemów komputerowych**

Osoba zajmująca się projektowaniem struktury elektronicznej komputera. Takie osoby są inżynierami posiadającymi wykształcenie w dziedzinie układów cyfrowych.

**projektant WWW**

Osoba tworząca serwisy WWW. Patrz *projektant stron internetowych*.

**projektant-specjalista ds. interfejsu użytkownika**

Osoba odpowiedzialna za projektowanie interfejsu użytkownika. Patrz *projektant interfejsu użytkownika*.

**specjalista ds. oprogramowania PC**

Osoba zarządzająca komputerami osobistymi — zarówno ich oprogramowaniem, jak i osprzętem. Patrz *specjalista ds. oprogramowania*.

**technik PC**

Osoba odpowiedzialna za utrzymanie bezawaryjnej pracy komputerów osobistych. Patrz *technik komputerowy*.

**technik-dokumentalista**

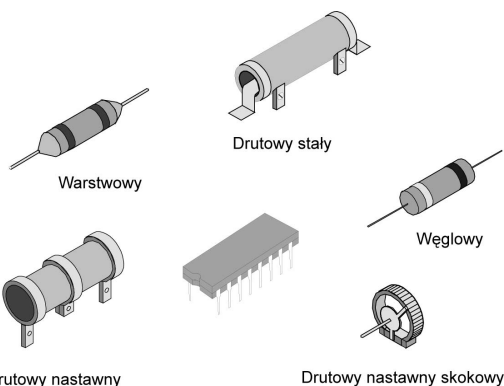
Osoba odpowiedzialna za tworzenie dokumentacji dotyczącej zarówno rozwiązań sprzętowych, jak i programowych.

**opłacanie rachunków (bill payment)** Patrz *EBPP i usługa płatności internetowych*.

**opłata dostępowa (access charge)** Opłata, jakiej firma telefoniczna lub dostawca usługi żąda za korzystanie z sieci.

**opłata likwidacyjna (settlement rate)** Opłata pobierana przez operatora lokalnego przy zakończeniu przychodzącej rozmowy międzynarodowej.

**opornik (resistor)** Element obwodu elektronicznego o charakterze wyłącznie opornościowym.



*Współcześnie stosuje się dość dużą liczbę różnych typów oporników. Mogą one być również wbudowywane w obwody układów scalonych*

**opóźnienie (latency)** Czas od zainicjowania żądania danych do właściwego rozpoczęcia transmisji. W przypadku dysku opóźnienie oznacza czas, jaki zajmuje odnalezienie wybranego sektora i umieszczenie nad nim głowicy odczytu (zapisu). Opóźnienie ka-

nału oznacza czas, jaki zajmuje zwolnienie kanału komputerowego w celu rozpoczęcia transmisji danych. Opóźnienie sieci oznacza odcinek czasu, kiedy pakiet jest przez chwilę zapisywany, analizowany, a następnie przesyłany dalej.

**opóźnienie pamięci RAM (RAM latency)** Czas pomiędzy zainicjowaniem żądania znaku z pamięci a pobraniem tego znaku. Jeżeli dane nie znajdują się w pamięci podręcznej, ich pobranie wymaga dłuższego czasu. Patrz *pamięć buforowa* i *opóźnienie*.

**opóźnienie po wybraniu numeru (post dial delay)** Czas, jaki upływa od chwili wybrania ostatniej cyfry numeru telefonicznego do momentu usłyszenia sygnału zajętości lub oczekiwania na podniesienie słuchawki.

**opóźnienie propagacji (propagation delay)** Czas potrzebny na przesłanie sygnału z jednego miejsca do drugiego. Opóźnienie propagacji zależy wyłącznie od odległości i od dwóch trzecich prędkości światła. Dzieje się tak dlatego, że właśnie z taką prędkością przesyła się sygnały we włóknach optycznych i przewodach. Porównaj z *opóźnienie przetwarzającego węzła*.

**opóźnienie przerwania (interrupt latency)** Czas, jaki zajmuje obsługa przerwania. Jest to kluczowy czynnik podczas obsługi funkcji działających w czasie rzeczywistym, jak np. transmisja na łączach telekomunikacyjnych. Patrz *przepełnienie układu UART*.

**opóźnienie przetwarzającego węzła (nodal processing delay)** Czas wymagany na przetworzenie pakietu przez węzeł sieci (router, przełącznik, koncentrator itp.). Zależy od szybkości urządzenia i obciążenia sieci. Porównaj z *opóźnienie propagacji*.

**opóźnienie rotacyjne (rotational delay)** Ilość czasu wymagana przez dysk do wykonania obrotu, po którym właściwy obszar wyrówna się z głowicą odczytująco-zapisującą.

**oprogramowanie (software)** Instrukcje nakazujące komputerowi wykonywanie pewnych operacji. Ciąg instrukcji prowadzących do wykonania pewnych czynności to „program”. Dwie główne kategorie oprogramowania to „oprogramowanie systemowe” i „oprogramowanie aplikacyjne”. Oprogramowanie systemowe to programy sterujące, takie jak system operacyjny i system zarządzania bazami danych (SZBD). Oprogramowanie aplikacyjne to programy przetwarzające dane dla potrzeb użytkownika (obsługa magazynu, przygotowywanie listy płac, arkusz kalkulacyjny, edytor tekstu itp.). Patrz *oprogramowanie systemowe* i *oprogramowanie aplikacyjne*.

Typowym błędem jest identyfikowanie „software’u” z danymi. Różnica między oprogramowaniem a danymi jest jednak wyraźna. „Software” zarządza przetwarzaniem danych przez „hardware” (sprzęt).

Oprogramowanie jest „uruchamiane”.  
Dane są „przetwarzane”.

**oprogramowanie aplikacyjne (application software)** Poniżej przedstawiamy podstawowe kategorie aplikacji (pakietów oprogramowania).

**oprogramowanie audytujące (audit software)** Specjalizowane programy wykonujące różne funkcje kontrolne, na przykład próbkowanie bazy danych i generowanie potwierdzeń dla klientów i dostawców. Może znaleźć wyjątki w kategoriach i ostrzec osobę audytującą o możliwości wystąpienia błędu. Oprogramowanie audytujące często zawiera język nieproceduralny, pozwalający audytorowi opisać komputer i środowisko danych bez szczegółowego programowania. Patrz *audyt EDP*.

Oprogramowanie aplikacyjne
<p><b>Programy baz danych (zarządzanie danymi)</b> Tworzenie i edycja rekordów i transakcji, interaktywna edycja danych; zadawanie zapytań, podsumowania, drukowanie raportów.</p>
<p><b>Przetwarzanie tekstu</b> Tworzenie i edycja plików tekstowych. Zastępuje wszystkie funkcje maszyny do pisania. Niektóre programy zapewniają elementy małej poligrafii.</p>
<p><b>Arkusze kalkulacyjne</b> Tworzenie oraz edycja wierszy i kolumn liczb w celu budżetowania, zarządzania finansami oraz opracowywania analiz. Arkusze wielowymiarowe umożliwiają szybkie tworzenie różnych wykresów lub widoków danych. Zaawansowane systemy planowania finansów zapewniają wyszukiwanie celu oraz obliczenia statystyczne.</p>
<p><b>Grafika prezentacyjna</b> Tworzenie pokazów slajdów, rysowanie oraz zamiana liczb na dwu- i trójwymiarową grafikę biznesową.</p>
<p><b>Komunikacja i poczta elektroniczna</b> Wysyłanie i odbieranie danych i poczty poprzez modem lub sieć.</p>
<b>Pakiet zintegrowany</b>

<p><b>Mała poligrafia</b> Łączenie tekstu i grafik oraz możliwość pełnej kontroli nad układem strony w druku.</p>
<p><b>Cyfrowy asystent (PIM – Personal Information Manager)</b> Organizacja informacji pozwalająca na szybkie ich wyszukiwanie. Zawiera takie funkcje, jak lista numerów telefonów z automatycznym wybieraniem, kalendarz i agenda.</p>
<p><b>Zarządzanie projektem</b> Śledzenie stanu projektu i określanie wpływu zmian. Obliczana jest „ścieżka krytyczna”, wskazująca wszystkie zadania, których opóźnienie może spowolnić zrealizowanie całego projektu.</p>
<p><b>CAD (grafika wektorowa)</b> Tworzenie rysunków do projektowania przemysłowego.</p>
<p><b>Grafika (rastrowa)</b> Skanowanie dokumentów i rysowanie rysunków podobnych do telewizyjnych.</p>
<p><b>Rysowanie schematów</b> Tworzenie rysunków składających się z połączonych symboli, na przykład diagramów sieciowych i organizacyjnych. Podczas przesuwania symboli są one łączone.</p>
<p><b>Zarządzanie kontaktami</b> Zapisywanie nazwisk, adresów i terminów spotkań. Podobny do programów typu PIM, ale przeznaczony przede wszystkim dla handlowców.</p>
<p><b>Programy matematyczne</b> Tworzenie, uruchamianie i drukowanie skomplikowanych równań matematycznych.</p>
<p><b>Programy naukowe</b> Analiza rzeczywistych zdarzeń poprzez ich symulację na szybkich komputerach lub superkomputerach.</p>
<p><b>Multimedia (gry i edukacja)</b> Multimedia to połączenie grafiki, dźwięku i wideo w grach interaktywnych, encyklopediach i wszelkiego typu kursach.</p>
<p><b>Rynki specjalizowane</b> Wprowadzanie danych, aktualizacja i programy raportujące przeznaczone dla określonego przemysłu (np. banki lub ubezpieczenia). Programy takie – zarówno gotowe, jak i wykonywane na zamówienie – są najbardziej wyspecjalizowanymi systemami informatycznymi.</p>
<p><b>Przeglądarka WWW</b> „Surfowanie w Sieci”. Dostęp do największej bazy informacji na świecie, zakupy internetowe i rozrywka.</p>

**oprogramowanie BI (BI software) (Business Intelligence)**  
Oprogramowanie pozwalające użytkownikom w łatwiejszy sposób uzyskać informacje o przedsiębiorstwie. Produkty takie są uważane

za krok naprzód w stosunku do typowych narzędzi wspomagania podejmowania decyzji, ponieważ ściślej integrują zapytania, raportowanie, OLAP, poszukiwanie danych i funkcje hurtowni danych.

Istnieje wiele produktów szczyzących się funkcjami BI, ale wydaje się, że produkty takie powinny przede wszystkim pozwalać użytkownikom na pobranie „wszystkich” potrzebnych im informacji z wielu firmowych baz danych. Oprogramowanie BI pozwala na przeglądanie transakcji i podsumowań — przy czym nie jest konieczna znajomość ich źródła (która baza danych, który serwer).

Wywiad gospodarczy to modne w latach 90. ubiegłego wieku określenie systemów MIS (systemy informacji dla zarządów) z lat 70. i DSS (systemy wspomagania decyzji) z lat 80. Implementacje MIS często nie udawały się, ponieważ sprzęt nie był dostatecznie szybki, a oprogramowanie nie dość zaawansowane. Wyprodukowano niezliczone narzędzia DSS, EIS i OLAP, zawierające coraz więcej funkcji, ale były one często rozwiązaniami jedynie konkretnych problemów. BI zakłada większą integrację i łatwość użycia. Patrz *portal wywiadu gospodarczego*.

**oprogramowanie biznesowe (business software)** Oprogramowanie używane przy prowadzeniu firmy.

**oprogramowanie blokujące (blocking software)** Patrz *filtrowanie danych internetowych* i *oprogramowanie do kontroli rodzicielskiej*.

**oprogramowanie bootlegowe (bootleg software)** Nielegalnie skopiowane oprogramowanie. Patrz *piractwo*.

**oprogramowanie dla rynków poziomych (horizontal market software)** Pakiety oprogramowania, takie jak edytory tekstu i arkusze kalkulacyjne, które stosuje się we wszystkich gałęziach przemysłu (bankowości, ubezpieczeniach itd.). Narzędzia tego rodzaju określa się również często jako „productivity software”. Porównaj z *oprogramowanie dla rynku „pionowego”*.

**oprogramowanie dla rynku „pionowego” (vertical market software) (vertical software)** Oprogramowanie stworzone z myślą o określonej branży, takiej jak bankowość, ubezpieczenia, komputery lub produkcja. Porównaj z *oprogramowanie dla rynków poziomych*.

**oprogramowanie do automatyzacji testowania (test automation software)** Oprogramowanie używane do testowania nowych wersji oprogramowania, które samodzielnie wprowadza predefiniowany zbiór poleceń i wartości.

**oprogramowanie do kontroli rodzicielskiej (parental control software)** Specjalny moduł przeglądarki internetowej bądź zewnętrzny program filtrujący, zaprojektowany w taki sposób, aby uniemożliwić dzieciom oglądanie stron przeznaczonych tylko dla dorosłych. Niektóre tego typu aplikacje potrafią analizować treści dostępne na stronach WWW, podczas gdy inne opierają się na rankingach stron lub sprawdzają wpisywane adresy URL i porównują je z informacjami przechowywanymi w bazie zakazanych stron. Są też takie, które wykorzystują wszystkie te techniki jednocześnie. Patrz *PICS* oraz *RSAC*.

Informacje	www.netparents.org
ChiBrow	www.chibrow.com
Cyber Patrol	www.cyberpatrol.com
CYBERSitter	www.solidoak.com
Net Nanny	www.netnanny.com
Net Shepherd	www.netshepherd.com
Surfin' Annette	www.spycatcher.com
SurfWatch	www.surfwatch.com
WebChaperone	www.webchaperone.com
WizGuard	www.wizguard.com

**oprogramowanie do pracy grupowej (collaboration products)** Patrz *e-mail, groupware i telekonferencja z wymianą danych*.

**oprogramowanie do składu dokumentów (document publishing software)** Patrz *DTP*.

**oprogramowanie do wywiadu gospodarczego (business intelligence software)** Patrz *oprogramowanie BI*.

**oprogramowanie do zarządzania internetem (Internet management software)** Patrz *monitorowanie internetu*.

**oprogramowanie działu obsługi klienta (help desk software)** Patrz *dział obsługi klienta*.

**oprogramowanie eliminujące (knockout software)** Patrz *oprogramowanie maskujące*.

**oprogramowanie finansowe (financial software)** Szeroka kategoria oprogramowania do prowadzenia księgowości i transakcji pieniężnych. Funkcje oprogramowania finansowego mogą obejmować listę plac, obsługę należności i płatności, księgę główną, arkusze kalkulacyjne, planowanie finansowe, wystawianie czeków i portfel papierów wartościowych.

**oprogramowanie formularzowe (forms software) (1)** Oprogramowanie organizacji pracy, służące do tworzenia formularzy ekranowych, które umożliwiają wprowadzanie danych, a także wyposażone w funkcje przekazywania poczty elektronicznej oraz śledzenia ścieżek dokumentów elektronicznych.



Nie ma żadnego błędu w Pańskim oprogramowaniu finansowym, po prostu nie ma Pan pieniędzy.

© 1997 Ted Goff from The Cartoon Bank. All rights reserved.

(2) Narzędzia programistyczne, w których tworzenie aplikacji wymaga projektowania ekranowych formularzy do wprowadzania i aktualizacji danych oraz inicjowania innych operacji. Tworzenie formularzy wspomagają najczęściej narzędzia graficzne, umożliwiające rysowanie pól, przycisków i piktogramów bezpośrednio na ekranie. Funkcje logiki biznesowej są dostępne za pośrednictwem menu i (lub) powiązane z polami i przyciskami odpowiednim kodem w języku programowania trzeciej lub czwartej generacji.

**oprogramowanie integracyjne (glue)** Oprogramowanie, które przeprowadza pewien rodzaj konwersji lub translacji albo wykonuje inne procedury, umożliwiające współpracę między systemami. Podstawowym przykładem może być zmiana formatu danych na postać odpowiednią dla innej aplikacji. Innym przykładem jest skrypt CGI, działający pomiędzy przeglądarką a bazą danych i umożliwiający przekazywanie zapytań. Angielskie „glue” lub „glue software” to termin o szerokim znaczeniu, dotyczący niewielkich programów lub skryptów służących do integrowania

aplikacji lub systemów. Patrz (*integracja aplikacji*) i (*serwer integracji*). Patrz też (*glue chip*).

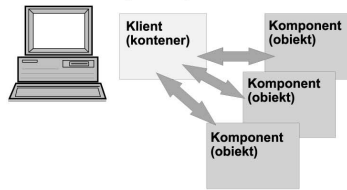
**oprogramowanie klienta (client software)** Oprogramowanie zainstalowane na osobistym lub przenośnym komputerze użytkownika. Porównaj z *oprogramowanie serwerowe*. Patrz też *klient-serwer*.

**oprogramowanie klonujące (cloning software)** Oprogramowanie kopiujące pełny obraz dysku na inny komputer poprzez bezpośrednie połączenie kablowe lub sieć. Klonowanie oszczędza czas przy konfiguracji nowych komputerów, eliminując instalację systemu operacyjnego i poszczególnych aplikacji. Patrz *serwer obrazów*.

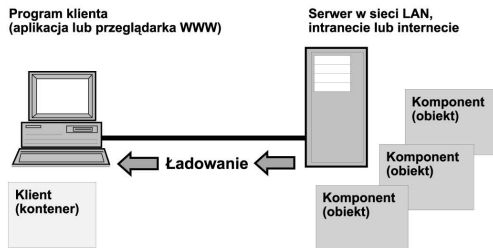
**oprogramowanie komercyjne (commercial software)** Oprogramowanie zaprojektowane i opracowane w celu jego powszechnej sprzedaży. Patrz *pakiet oprogramowania*.

**oprogramowanie komponentowe (component software)** Moduły programowe, które są zaprojektowane w taki sposób, aby mogły w czasie pracy współdziałać z innymi modułami. Komponenty mogą być duże lub małe. Mogą być napisane przez różnych programistów z wykorzystaniem różnych środowisk programistycznych i mogą (choć nie muszą) być niezależne od platformy. Komponenty mogą być uruchamiane na samodzielnych komputerach, w intranecie lub w internecie.

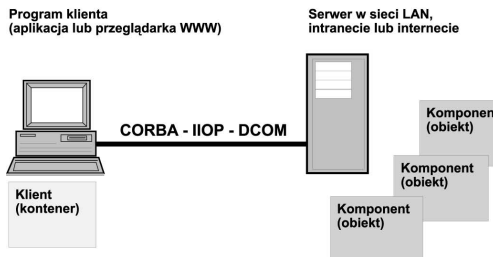
### Samodzielny komputer



### Zapisane zdalnie, wykonywane lokalnie



### Zapisane zdalnie, wykonywane zdalnie



Gdzie są uruchamiane komponenty (obiekty)

Terminy komponent i obiekt są używane zamiennie. Architektura komponentów wyrosła z technologii obiektowych, ale stopień zgodności ze wszystkimi zasadami technologii obiektowej jest często rozważany.

Architektury komponentowe mogą korzystać z modelu klient-komponent, w którym aplikacja kliencka jest zaprojektowana jako kontener przechowujący inne komponenty-obiekty. Kontener klienta jest odpowiedzialny za interfejs użytkownika i koordynację kliknięć myszki oraz inne dane wejściowe dla wszystkich komponentów. W czystym modelu obiektowym nie jest wymagana obecność kontenera. Dowolny obiekt może wywoływać inny obiekt, bez wstępnie zaprojektowanej hierarchii.

Oprogramowanie komponentowe zakłada użycie małych modułów, umożliwiających szybkie dostosowywanie aplikacji. Zamiast uruchamiać duże, bogate w funkcje aplikacje, jakie często dziś spotykamy, użytkownicy mają w przyszłości pracować na małych, bardziej dopasowanych aplikacjach, wywołując dodatkowe funkcje (komponenty) tylko w razie potrzeby. Patrz *COM*, *JavaBeans*, *CORBA* i *technologia obiektowa*.

**oprogramowanie ładowane szufłą (shovelware)** Duża ilość oprogramowania dodatkowego, „upakowywanego” na dyskach CD-ROM, a przedstawiającego niewielką wartość dla użytkownika. Shovelware to przede wszystkim oprogramowanie freeware, shareware i public domain, które ma sprawić wrażenie, dany dysk jest szczególnie przydatny i wartościowy. Siedmiokrotnie większa pojemność dysków DVD-ROM niewątpliwie przyczyni się do dalszego „szufłowania” bezużytecznych programów.

**oprogramowanie maskujące (masking software)** Program umożliwiający wycięcie części obrazu. W tym celu może zostać zastosowany edytor graficzny, ale wtedy od użytkownika wymagana jest duża precyzja obrysowywania obiektu, co w przypadku dużego stopnia jego złożoności może być niemożliwe. Co prawda użytkownik korzystający z oprogramowania maskującego nadal jest zmuszony do nakreślenia linii dookoła obszaru, ale nie jest już wymagana tak duża dokładność, ponieważ za utworzenie każdego ostatniego piksela odpowiedzialne są algorytmy programu.



**Który obraz jest oryginałem?**

Po zastosowaniu programu UKO (*Ultimate KnockOut Software*) odróżnienie oryginalnego tła od sztucznego jest zadaniem trudnym do zrealizowania, ponieważ aplikacja dokonuje operacji wycięcia z bardzo dużą dokładnością. Kanał alfa (widoczny na dole po prawej stronie) ukazuje utworzoną maskę (zdjęcie zamieszczono za zgodą firmy *Ultimate Corporation*, [www.ultimate.com](http://www.ultimate.com))

## oprogramowanie na zamówienie (custom software)

Oprogramowanie, które jest zaprojektowane oraz stworzone przy uwzględnieniu potrzeb konkretnego klienta. Porównaj z *pakiet oprogramowania*.

**oprogramowanie obsługi certyfikatów (certificate authority software)** Oprogramowanie wykorzystywane przez centrum certyfikujące (CA) do obsługi certyfikatów cyfrowych. Patrz *CA*.

**oprogramowanie opłacone przez reklamodawcę (advertiser supported software)** Patrz *oprogramowanie wyświetlające reklamy*.

## oprogramowanie parametryzowane (parameter-driven)

Oprogramowanie wymagające wprowadzenia przy jego uruchamianiu określonych wartości. Programy tego typu rozwiązują zazwyczaj problemy, których pełny lub częściowy opis umieszczony jest w parametrach. Na przykład wpisanie polecenia bio 20-06-36 może spowodować wczytanie programu, który obliczy biorytm dla osoby urodzonej 20 czerwca 1936 roku. W tym przypadku wprowadzenie daty urodzenia jest obligatoryjne. Oczywiście łatwiejsze dla użytkownika byłoby wyświetlenie specjalnego okienka, w którym można by wprowadzić datę.

Aplikacje parametryczne mają być z reguły wywoływane przez inne programy, a nie przez użytkowników — stąd taka, a nie inna ich budowa. Ponieważ w takiej sytuacji poszczególne parametry są generowane automatycznie, może ich być bardzo wiele i mogą one być niejasne dla użytkownika — podczas gdy programy i tak nie „odczuwają” różnicy.

**oprogramowanie PD (PD software)** Patrz *oprogramowanie public domain*.

**oprogramowanie poziome (horizontal software)** Patrz *oprogramowanie dla rynków poziomych*.

## oprogramowanie produkcyjne (manufacturing software)

Ponizsza lista zawiera moduły stanowiące komponenty produkcyjnego systemu ERP firmy Baan (*BaanERP*). Lista została zamieszczona w tym miejscu, ponieważ stanowi pełny przegląd wymaganego oprogramowania.

- Wspomaganie zarządzania strukturami materiałowymi
- Kalkulacja kosztów
- Nadzór nad zmianą procesu produkcyjnego
- Zarządzanie danymi procesu produkcyjnego
- Ewidencja czasu pracy
- Klasyfikacja produktu
- Dostosowywanie produktu
- Planowanie produkcji
- Budżet projektu
- Zarządzanie projektem
- Produkcja masowa
- Planowanie kolejności operacji
- Sterowanie warsztatem produkcyjnym
- Narzędzia i pomoce warsztatowe
- Planowanie zdolności produkcyjnych
- Harmonogramowanie spływu produkcji finalnej
- Planowanie potrzeb materiałowych (MRP II)

## oprogramowanie public domain (public domain software)

Oprogramowanie, którego twórca zrzekł się praw autorskich i które jest udostępniane wszystkim zainteresowanym. Patrz *freeware* i *shareware*.

**oprogramowanie pudełkowe (packaged software)** Patrz *pakiet oprogramowania*.

**oprogramowanie rozliczeń kredytów (accounts payable software)** Oprogramowanie finansowe obsługujące przepływ środków kredytowanych u dostawców organizacji. Sumuje pożyczone kwoty, obsługuje częściowe płatności i pilnuje terminów spłat.

**oprogramowanie rozliczeń wierzytelności (accounts receivable software)** Oprogramowanie finansowe obsługujące przepływ środków pożyczanych przez firmę dostawcom. Zapewnia raportowanie historii (kolejno pożyczanych kwot) kredytów, jak również not kredytowych i historii spłat.

**oprogramowanie serwerowe (server software)** Oprogramowanie, które działa na serwerze i realizuje pewne usługi na rzecz wielu użytkowników sieci. Porównaj z *oprogramowanie klienta*. Patrz *klient-serwer*.

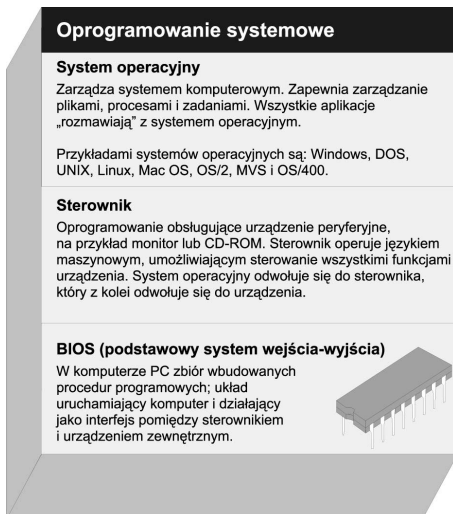
**oprogramowanie sieciowe (network ready)** Oprogramowanie stworzone z myślą o zastosowaniu w środowisku sieciowym. Oznacza to, że w przypadku bazy danych wielu użytkowników może z niej korzystać bez występowania żadnych konfliktów.

**„oprogramowanie slajdowe” (slideware)** Oprogramowanie, które producent przedstawia na pokazach, dalekie od ukończenia. Patrz *vapowware*.

**oprogramowanie sprzętowe (firmware)** Kategoria układów pamięci, które do utrzymywania zawartości nie wymagają zasilania elektrycznego. Stosowane technologie to ROM, PROM, EPROM i EEPROM. Oprogramowanie sprzętowe niektórych urządzeń może być aktualizowane.

**oprogramowanie systemowe (system software)** Programy służące do sterowania pracą komputera oraz przeznaczone do tworzenia i uruchamiania aplikacji. Przykładami oprogramowania systemowego mogą być systemy operacyjne, monitory TP, sieciowe systemy operacyjne i menedżery baz danych. Porównaj z *oprogramowanie aplikacyjne*.

Poniższy diagram przedstawia zależności między oprogramowaniem systemowym i aplikacyjnym w pamięci komputera wieloużytkownikowego. System operacyjny (OS), TP monitor, menedżer bazy danych i interpretator należą do kategorii oprogramowania systemowego. Aplikacje oraz interakcyjne oprogramowanie do pobierania i modyfikowania zawartości baz danych to oprogramowanie aplikacyjne.



**Monitor transakcji**

Program dużego komputera lub warstwy pośredniej, który rozdziela dane wejściowe z wielu terminali do odpowiednich aplikacji. Funkcja ta jest również dostępna w systemach operacyjnych LAN.

W dużych komputerach IBM powszechnie wykorzystywany jest CICS, natomiast w systemach UNIX są to Tuxedo i Encina.

**Sieciowy system operacyjny**

Zarządza ruchem pomiędzy klientami i serwerem oraz zabezpieczeniami w sieci. Przykładowo: UNIX, Linux, NetWare, Windows NT i Windows 2000.

**Protokół komunikacyjny**

Zbiór zasad, formatów i funkcji dla przesyłania danych w sieci. Występuje wiele protokołów, począwszy od górnej warstwy aplikacji do dolnej warstwy fizycznej.

Popularnymi protokołami transportowymi są TCP/IP i NetBEUI. Popularnymi protokołami łączy danych (metody dostępowe) wykorzystywanymi do przesyłania danych między węzłami są Ethernet, Token Ring, SDLC i RS-232.

**Protokół komunikatów**

Zbiór zasad, formatów i funkcji dla wysyłania, zapisywania i przesyłania poczty elektronicznej w sieci. Głównymi protokołami komunikatów są SMTP (Internet), SNADS, MHS, X.400, cc-Mail i Microsoft Mail.

**System zarządzania bazą danych (SZBD)**

Zarządza zapisem, odczytem, bezpieczeństwem i integralnością bazy danych. SZBD może zapewnić interakcyjne wprowadzanie danych, aktualizację, zapytania i raportowanie lub polegać całkowicie na aplikacjach realizujących te funkcje. SZBD może działać na dużym komputerze lub na serwerze plików w architekturze klient-serwer. Większość systemów SZBD obsługuje język SQL i może zawierać kompletny język programowania dla tworzenia aplikacji.

Przykładami popularnych systemów baz danych dla dużych komputerów oraz klient-serwer są: DB2, Oracle, Sybase, SQL Server i Informix. Na komputerach PC wykorzystuje się systemy Access, dBASE i Paradox.

**Język programowania**

Tłumaczy kod źródłowy na język maszynowy, korzystając z assemblera, kompilatora interpretera lub generatora aplikacji. Całe oprogramowanie systemowe i aplikacje muszą być zapisane w języku programowania i zamienione na kod maszynowy, który nadaje się do uruchomienia.

Przykładami języków programowania są: assembler, BASIC, FORTRAN, C, C++, Pascal, dBASE, Paradox, Visual Basic i COBOL.

**oprogramowanie systemu (systems software)** Patrz *oprogramowanie systemowe*.

**oprogramowanie szpiegujące (spyware)** Oprogramowanie, które przesyła informacje o sposobie korzystania z sieci WWW do witryny producenta. Często jest to moduł udostępniany bezpłatnie w sieci WWW programów. Dane są przesyłane bez udziału użytkownika. Umowa licencyjna, zazwyczaj akceptowana bez czytania, może informować, że przesyłane informacje pozostają anonimowe. Oznacza to, że użytkownik nie zostaje zarejestrowany jako konkretna osoba; przesyłane są wyłącznie informacje o jego czynnościach. Umożliwia to stworzenie profili użytkowników wykorzystywanych w marketingu. Przykładem wyniku przetwarzania tego rodzaju danych może być konstatacja, że osoby, które lubią witryny WWW dotyczące A, oglądają również witryny WWW dotyczące B.

**oprogramowanie „śmietnikowe” (trashware)** Oprogramowanie tak źle zaprojektowane, że powinno znaleźć się w śmietniku.

**oprogramowanie testów obciążenia (load testing software)** Oprogramowanie, które sprawdza zdolność systemu do działania w warunkach dużego obciążenia. Oprogramowanie symuluje

wiele transakcji lub użytkowników komunikujących się z komputerem w tym samym czasie i tworzy raporty dotyczące czasu odpowiedzi i działania systemu.

### oprogramowanie transakcyjne (transactional software)

Oprogramowanie, które dba o to, aby każda transakcja zakończyła się uaktualnieniem wszystkich baz danych. Patrz *zatwierdzanie dwufazowe i monitor TP*.

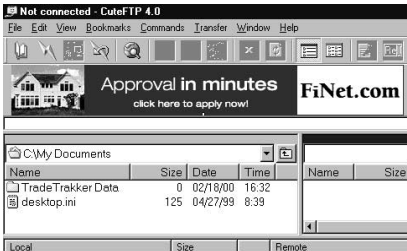
### oprogramowanie wieloplatformowe (multiple platforms)

Oprogramowanie działające w dwóch lub większej liczbie środowisk roboczych, które zazwyczaj są determinowane przez rodzinę procesorów i system operacyjny. Jeśli przykładowo istnieją wersje programu dla systemu Windows i Macintosh, wtedy mówi się, że obsługuje on wiele platform. Tego typu aplikacja jest również nazywana międzyplatformową.

Również program działający we wszystkich wersjach systemu Windows (3.1, 95, 98 i NT) jest czasami nazywany aplikacją obsługującą wiele platform. Chociaż bowiem wszystkie wersje systemu operacyjnego Windows są oparte na jednakowym rdzeniu, to jednak 32-bitowe aplikacje Windows (95, 98 i NT) nie będą działały w systemie Windows 3.1. Z kolei wiele programów napisanych dla systemu Windows 3.1 nie będzie za dobrze funkcjonowało w takich systemach, jak Windows 95/98/NT. Patrz *cross platform*.

### oprogramowanie wyświetlające reklamy (ad-supported software)

Oprogramowanie, za które płacą reklamodawcy. Jest to bezpłatne oprogramowanie wyświetlające reklamy z sieci internet. Podobnie jak shareware, programy te można odpłatnie zarejestrować, eliminując reklamy, co zwalnia miejsce na ekranie. Patrz *shareware, serwer reklam i reklamy internetowe*.



#### Pozycjonowanie reklam

Program FlexActive firmy Conducent pozwala na połączenie źródła reklam z miejscem w aplikacji, gdzie są one wyświetlane, w tym przypadku programem cuteFTP firmy GlobalSCAPE. FlexActive monitoruje kliknięcia i może buforować reklamy, w wyniku czego są one zmieniane nawet wtedy, gdy użytkownik nie jest podłączony do sieci (zrzut ekranu zamieszczony dzięki uprzejmości firmy Conducent)

**oprogramowanie z puszki (canned program)** Pakiet oprogramowania oferujący „szybkie” rozwiązanie problemu. Zamknięte (puszkowe) aplikacje biznesowe powinny być dokładnie analizowane pod kątem przydatności do danego środowiska, ponieważ nie mogą być one zmieniane w zbyt dużym stopniu.

**oprogramowanie zdalnego dostępu (remote access software)** Patrz *oprogramowanie zdalnego sterowania*.

**oprogramowanie zdalnego sterowania (remote control software)** Instalowane na dwóch komputerach oprogramowanie, za pomocą którego użytkownik komputera lokalnego może — za pośrednictwem modemu — przejąć kontrolę nad komputerem odległym.

Dwóch użytkowników pracuje wówczas w systemie komputera odległego i widzi tę samą zawartość ekranu. Zdalne sterowanie wykorzystuje się do przejmowania kontroli nad komputerem w lokalizacji odległej, przy którym nie ma żadnego użytkownika, albo jako narzędzie pomocy technicznej i szkoleniowej.

Zdalne sterowanie nie jest tym samym, co praca jako węzeł zdalny. W sesji zdalnego sterowania pomiędzy komputerami przesyłane są wyłącznie dane klawiatury i ekranu. Całość przetwarzania realizuje komputer zdalny. Wszystkie operacje przesyłania plików ograniczają się do tego komputera lub do sieci lokalnej, w której on pracuje. Gdy komputer lokalny jest zdalnym węzłem odległej sieci LAN, użytkownik jest zalogowany do tej sieci przy użyciu linii telefonicznej, która staje się przedłużeniem sieci lokalnej. Wszelkie operacje komunikacyjne w trakcie sesji węzła zdalnego są realizowane za pośrednictwem linii telefonicznej.

Przy pracy z dużymi plikami zdalne sterowanie umożliwia szybszą pracę niż w przypadku węzła zdalnego. Zapewnia również większą swobodę korzystania z możliwości komputera w sieci LAN. Ponieważ jednak w sesji zdalnego sterowania stale przesyłana jest zawartość ekranu, aplikacje graficzne pracują stosunkowo mało wydajnie. Zdalne sterowanie wymaga zazwyczaj większej liczby portów sieciowych niż w przypadku przyłączania węzłów zdalnych. Co więcej, komputer przyłączany w trybie zdalnego sterowania nie wykonuje żadnych operacji przetwarzania lokalnie, co powoduje, że sesje połączeniowe trwają zazwyczaj dłużej.

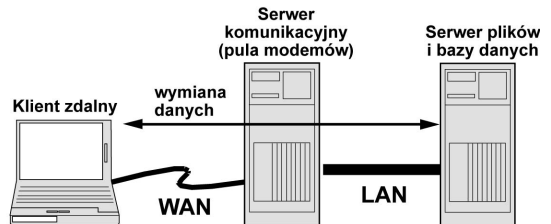
#### Zdalne sterowanie

(użytkownik zdalny steruje pracą komputera klienckiego w sieci)



#### Zdalny węzeł

(zdalny użytkownik zalogowany bezpośrednio do serwera)



#### Zdalne sterowanie i współużytkowanie aplikacji

Zdalne sterowanie i współużytkowanie aplikacji to zbliżone, a często nawet tożsame techniki pracy. Współużytkowanie aplikacji umożliwia dwóm lub większej liczbie użytkowników pracę z tą samą aplikacją, działającą na jednym komputerze. Jeżeli oprogramowanie współużytkowania umożliwia użytkownikowi przejęcie kontroli nad systemem operacyjnym (a nie tylko pojedynczą aplikacją), mamy do czynienia ze zdalnym sterowaniem.

**oprogramowanie zindywidualizowane (customized software)** Synonim *oprogramowanie na zamówienie*.

**oprogramowanie zwiększające produktywność (productivity software)** Określenie odnoszące się do edytorów tekstu, systemów zarządzania bazami danych, programów typu PIM i innych aplikacji przeznaczonych dla pojedynczego użytkownika.

Odróżnia je ono od systemów informatycznych pisanych na zamówienie, wykorzystywanych przez wiele osób naraz i przejmujących na siebie wszystkie zadania związane z przetwarzaniem danych w firmie.

**OPROM** (*Option ROM*) Oprogramowanie kontrolne (firmware), instalowane na kartach rozszerzeń i nadzorujące urządzenia sprzętowe, z których można wczytywać system. BIOS systemowy odwołuje się do oprogramowania OPROM, aby sprawdzić, które to urządzenia. Patrz *BBS*.

**opróżnianie (flush)** Zapisanie zawartości bufora pamięci na dysku.

**opróżnienie bufora (buffer flush)** Przesłanie danych z pamięci na dysk. Gdy aplikacja zapisuje opracowywany dokument, program opróżnia bufor (zapisuje zawartość jednego lub większej liczby zarezerwowanych obszarów pamięci na dysku twardym).

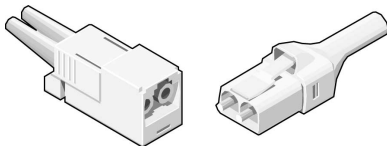
#### Opróżnij sobie zimny bufor!

Wypróbuj to na swoich kolegach. Zimny bufor jest zarezerwowanym obszarem pamięci zawierającym dane, które nie są chwilowo aktualizowane. Zimne bufory są opróżniane co określony okres czasu. Co ważniejsze, określenie to brzmi dość enigmatycznie. Można również spróbować „Opróżnij sobie bufor do SCSI DASD” (wymawiane „skazi dazdi”). Należy to wypowiedzieć bez cienia uśmiechu. Jeżeli koledzy nie zrozumieją, o co chodzi, można im polecić dobry słownik terminów komputerowych!

**OPS** (*Open Profiling Standard*) Specyfikacja definiująca sposoby współdzielenia danych i zapewniania prywatności danym użytkownikowi. Za pomocą OPS można określić, które dane ze strony WWW mogą być pobierane przez użytkowników i w jaki sposób mogą one być później używane. Patrz *ICE*.

**Optical Storage Technology Association** Patrz *OSTA*.

**Opti-Jack** Światłowodowe złącze Fiber Jack, opracowane przez firmę Panduit Corporation z Tinley Park w USA ([www.panduit.com](http://www.panduit.com)). Składa się ono z zatraskującej się wtyczki i gniazdka, do którego doprowadzane są dwa kable światłowodowe. Złącze to pozwala na szybkie podłączanie i odłączanie kabli światłowodowych i pełnią podobną funkcję, jak złącza RJ-45. Patrz *złącza światłowodowe*.



**Opti-Jack**

Za pomocą złącza Opti-Jack można szybko podłączać i odłączać kable światłowodowe od różnego rodzaju urządzeń

**option ROM** Patrz *OPROM*.

**optoelektronika (optoelectronics)** Połączenie technologii optycznych i elektronicznych. Patrz *zintegrowana optyka*.

**optyczna sieć bezprzewodowa (wireless optics)** Patrz *optyka wolnej przestrzeni*.

**optyczna szafa grająca (optical jukebox)** Patrz *biblioteka płyt optycznych*.

**optyczne rozpoznawanie znaków (optical character recognition)** Patrz *OCR*.

**optyczne sieci bezprzewodowe (optical wireless)** Patrz *optyka wolnej przestrzeni*.

**optyka wolnej przestrzeni (free space optics)** Przesyłanie sygnałów optycznych przy użyciu laserów pracujących w paśmie

podczerwieni, określane również jako „optyka bezprzewodowa”. Optyka wolnej przestrzeni umożliwia bardzo szybką komunikację „punkt-punkt” i „punkt-wiele punktów” bez konieczności pozyskiwania zezwoleń rządowych na wykorzystywanie pasma łączności.

Ponieważ warunki pogodowe, np. mgła, mogą prowadzić do odbijania sygnałów, przewidziana jest możliwość tworzenia ścieżek nadmiarowych. W takim układzie sygnał wysyłany jest do wielu reflektorów na różnych budynkach.

O ile optyka wolnej przestrzeni jest obecnie technologią „ostatniej mili”, oczekuje się, że z czasem zacznie być stosowana na mniejszych odległościach, w magistralach komunikacyjnych komputerów i przełączników, a nawet wewnątrz układów komputera.

**optymalizacja aparatu wyszukiwania (search engine optimization)** Projektowanie witryny WWW pod kątem jak największego ułatwienia poszukiwań i indeksowania stron przez aparat wyszukiwania. Celem jest wyświetlenie poszukiwanej przez użytkownika strony w grupie 10 pierwszych wyników wyszukiwania. W procesie optymalizacji uwzględnia się liczbę wystąpień słów, ich położenie na stronie, znaczniki typu „meta” oraz inne słowa użyte w tekście. Różne aparaty stosują różne kryteria indeksowania. Również sposób pracy wyszukiwarek WWW może z czasem ulegać zmianom. Dopasowanie działania tego rodzaju mechanizmów do wymagań szerokiego grona użytkowników nie jest zadaniem łatwym. Yahoo! i wiele innych wyszukiwarek korzystających z systemu katalogowego bazuje na indeksowaniu ręcznym. Jest to jedna ze skuteczniejszych metod optymalizacji pracy aparatu wyszukiwania.

**optymalizacja projektowania (design optimization)** Patrz *automatyczna optymalizacja projektu*.

**optymalizator (optimizer)** Urządzenie lub oprogramowanie zwiększające wydajność. Patrz *defragmentator* i *zarządzanie dyskiem*.

**optymalizator dysku (disk optimizer)** Program narzędziowy defragmentujący dysk twardy. Patrz *zdefragmentować (dysk)*.

**OQL** (*Object Query Language*) Język zapytań obsługujący złożone typy danych, mające postać obiektów (chodzi tu o dane multimedialne, przestrzenne, złożone dokumenty itd.). Język ten jest nadzbiorem języka SQL-92. Dopuszcza też stosowanie zapytań SQL. W takim przypadku serwer OQL zamienia obiekty na relacyjne perspektywy.

OQL obsługuje też model obiektowy grupy OMG, pozwalający na wykonywanie zapytań na obiektach CORBA. Polecenia OQL można też osadzać w hiperłączach. Są one wówczas przesyłane przez serwer HTTP do bramki OQL, a zwracane wyniki zamieniane są na strony WWW.

**OR** Jedna z operacji logicznych. Jeżeli którykolwiek operand ma wartość logiczną „prawda”, operacja OR również zwraca wartość prawdy. Z kolei operacja XOR zwraca wartość „prawda” wtedy, gdy prawdziwy jest tylko jeden z operandów (ale nie oba). Patrz *AND-OR-NOT*.

OR			EXCLUSIVE OR		
wejście	wejście	wyjście	wejście	wejście	wyjście
0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	1
1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	0

**Oracle** (*Oracle Corporation*, [www.oracle.com](http://www.oracle.com)) Największa na świecie firma zajmująca się tworzeniem narzędzi dla programistów i systemów baz danych, założona w 1977 roku przez Larry'ego



Ellisona. Baza danych Oracle była pierwszym systemem tego typu, który pozwalał na stosowanie języka SQL i był dostępny na wielu platformach. Oracle oferuje szereg narzędzi do tworzenia aplikacji i jest głównym promotorem idei komputera sieciowego. Podlegająca jej firma Network Computer zajmuje się tworzeniem specyfikacji komputerów sieciowych.

**Oracle Browser** Patrz *Developer/2000*.

**Oracle Data Query** Funkcje pozwalające na wykonywanie zapytań, dostępne w środowisku Discoverer/2000. Patrz *Developer/2000*.

**Oracle Documents** Dawna nazwa całej rodziny programów tworzonych przez Oracle, wśród których znalazł się system przesyłania wiadomości, tekstowa baza danych oraz system zarządzania dokumentami. Każdy z tych produktów oferowano później niezależnie od pozostałych.

**Oracle Express Server** Baza danych firmy Oracle, obsługująca wielowymiarowe perspektywy danych. Jest to produkt z kategorii OLAP, pozwalający na tworzenie perspektyw (MOLAP) lub generowanie ich bezpośrednio na podstawie informacji z relacyjnych baz danych (ROLAP). Oracle Express daje też użytkownikom dostęp do danych zapisanych w arkuszach Excela. Patrz *OLAP*.

**Oracle Forms** Patrz *Developer/2000*.

**Oracle Media Server** System multimedialny opracowany przez firmę Oracle z myślą o interaktywnej telewizji. Działa on na nCUBE, HP i innych platformach sprzętowych, natomiast oprogramowanie klienckie może działać na komputerach Mac, PC oraz przystawkach telewizyjnych. System został zaprojektowany tak, aby mógł przechowywać i rozsyłać do abonentów (na żądanie) różnorodne informacje tekstowe (wiadomości), obrazy oraz sekwencje audio i wideo.

**Oracle Parallel Server** Odmiana systemu zarządzania bazą danych firmy Oracle, zaprojektowana z myślą o przetwarzaniu w architekturze MMP. W trybie MPP baza danych może być równocześnie przetwarzana przez wiele procesorów.

**Oracle Rdb** (*Oracle Relational DataBase*) Relacyjny system SZBD, działający pod kontrolą systemu operacyjnego OpenVMS na komputerach VAX i Alpha firmy Digital. Rdb został zaprojektowany przez firmę Digital i był powszechnie wykorzystywany w systemach VAX. W 1994 roku przejęła go firma Oracle i wprowadziła w nim pewne ulepszenia.

**Oracle Reports** Patrz *Developer/2000*.

**Oracle Universal Server** Obiektowo-relacyjna wersja systemu SZBD Oracle7. Obiektowo-relacyjne bazy danych przechowują zarówno dane multimedialne, jak i tradycyjne wiersze tabel relacyjnych.

**Oracle8** Relacyjny system zarządzania bazami danych (DBMS) firmy Oracle. Był to sztandarowy produkt Oracle, cechujący się wysoką dostępnością i obsługującą mechanizm replikacji danych. Oracle8 pracował na ponad 80 platformach, a ponadto było dostępnych wiele obiektowych rozszerzeń systemu. Patrz *Oracle8i* i *Oracle9i*.

**Oracle8i (Oracle8i)** Odmiana systemu zarządzania bazami danych Oracle, zawierająca rozszerzenia opracowane pod kątem internetu. System pojawił się na rynku w 1999 roku i oferował w stosunku do swego poprzednika większą wydajność oraz obsługę języków Java i XML. Wbudowano weń JVM (interpreter Javy), w efekcie

czego wyzwalacze i procedury przechowywane na serwerze można pisać bezpośrednio w Javie, a nie w PL/SQL. Aplikacje internetowe i procedury dotyczące bazy danych można pisać także w tym samym języku. Co więcej, JVM pozwala też korzystać z komponentów EJB (*Enterprise JavaBeans*), co w praktyce oznacza, że oprócz systemu DBMS klient otrzymuje także serwer aplikacji. Patrz *PL/SQL*.

**Oracle8i Appliance** Ostateczna nazwa zwartego systemu operacyjnego firmy Oracle, przeznaczonego dla bazy danych Oracle8i (patrz *Raw Iron*).

**Oracle9i (Oracle9i)** Nowsza wersja systemu zarządzania bazą danych.

**ORB** (*Object Request Broker*) Oprogramowanie obsługujące przesyłanie komunikatów z aplikacji (klientów) do obiektów oraz wszelkie wartości zwracane przez obiekty do programów wywołujących. Patrz *CORBA* i *DCOM*. Patrz również *dysk ORB*.

**Orbix** Oprogramowanie ORB zgodne z standardem CORBA, opracowane przez firmę IONA Technologies z Dublinu w Irlandii (z oddziałem w Marlboro w USA). Ta założona w 1991 roku firma jest przewodniczącym OMG. Opracowany przez nią system Orbix zyskał sobie uznanie ze względu na fakt, że jest dostępny na wielu platformach i jest ściśle zintegrowany z mechanizmem OLE.

OrbixWeb to wersja Orbix napisana w języku Java. Oprogramowanie to jest pobierane na komputery użytkowników w postaci apletów. W wyniku tego komputery te zyskują obsługę standardu CORBA.

**ORDBMS** (*Object Relational DBMS*) Patrz *uniwersalny serwer*.

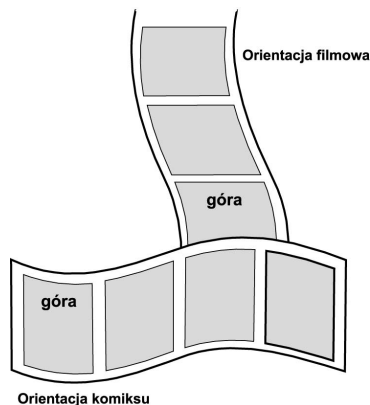
**organiczny LED (organic LED)** Patrz *OLED*.

**organizer** Patrz *PIM* oraz *PDA*.

**orientacja (orientation)** W typografii nazywamy tak kierunek, w którym strona jest zadrukowywana. Patrz *portret*.

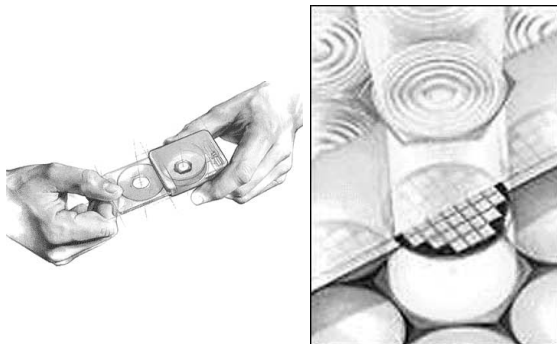
**orientacja filmowa (cine-oriented)** Orientacja rysunków podobna do taśmy filmowej, w przypadku której górna krawędź klatek przesuwa się prostopadle do zewnętrznego brzegu nośnika. Porównaj z *orientacja komiksu*.

**orientacja komiksu (comic-strip oriented)** Orientacja rysunków podobnie do komiksu: górne krawędzie klatek przesuwiają się równolegle z krawędzią filmu. Porównaj z *orientacja filmowa*.



**OROM** (*Optical ROM*) Optyczna technologia zapisu danych, opracowana przez firmę Ioptics z Bellevue w USA, która nigdy nie

została wprowadzona na rynek. Opracowano ją z myślą o urządzeniach przenośnych. Miała zapewnić dostęp do 128 MB danych w czasie 10 ms. Do przechowywania informacji służyły specjalne „karty” o wymiarach 2,25×1,75”, podłączane do komputera przez złącze USB. Miały być one produkowane na podobnej zasadzie, jak płyty CD. Każda taka karta zbudowana była ze stacjonarnych organicznych diod LED (OLED), oświetlających 5000 „ścieżek danych”, z których każda miała pojemność 32 kB. Patrz *FMD*.



#### Odczytywanie ścieżki

*Karty OROM nie miały żadnych ruchomych części. Na prawej ilustracji widać, jak światło emitowane przez diodę organiczną przechodzi przez 32-kilobajtową ścieżkę danych do soczewki dyfrakcyjnej, kierującej modulowaną wiązkę światła do mechanizmu odczytującego (ilustracja dzięki uprzejmości firmy Logitics)*

**ortogonalny (orthogonal)** „Kąt 90°”. Określenie używane w odniesieniu do sygnałów elektrycznych, które są przesunięte względem siebie w fazie o 90 stopni. Określenie to jest także używane do określania sprzecznych ze sobą warunków i oznacza, że oba elementy nie są wzajemnie równoległe, a sygnały nie są zsynchronizowane.

**OS** Patrz *system operacyjny*.

**OS 10** Patrz *Mac OS X*.

**OS X** Patrz *Mac OS X*.

**OS/2** Rodzina wielozadaniowych systemów operacyjnych dla komputerów z procesorami x86, opracowana przez IBM. Wersja przeznaczona dla klientów nazywa się OS/2 Warp, natomiast server nosi nazwę Warp Server for e-Business. Korzystając z różnych rozszerzeń OS/2, można w tym systemie uruchamiać programy przeznaczone dla DOS i Windows (Patrz *Odin*). Wersja serwerowa zawiera dodatkowe opcje, takie jak system plików JFS, znany z systemu operacyjnego AIX. OS/2 ma zarówno graficzny, jak i tekstowy interfejs użytkownika. Ten ostatni przypomina MS-DOS. Patrz *OS/2 Warp* oraz *Warp Server*.

OS/2 nigdy nie zyskał dużej popularności na rynku. Niemniej jednak jest to wydajny system operacyjny, używany zwłaszcza w europejskim sektorze bankowym. W Stanach Zjednoczonych pod kontrolą tego systemu pracuje wiele bankomatów. Za wyborem tego systemu przemawiała przede wszystkim jego stabilność.

OS/2 obsługuje podwójne konfiguracje uruchomieniowe — znaczy to, że włączając komputer, można wybrać, czy ma zostać uruchomiony OS/2 czy DOS. W systemie znalazł się także Adobe Type Manager, co umożliwiło wyświetlanie na ekranie czcionek Type 1 oraz drukowanie dokumentów PostScriptowych na drukarkach, które nie obsługują tego języka.

Graficzny interfejs użytkownika systemu OS/2 nosi nazwę Workplace Shell i przypomina GUI Windows i MacOS. Dawniej, to znaczy przed pojawieniem się wersji 2.0, nosił on nazwę *Presentation Manager* (PM). Określenie to jest nadal stosowane i odnosi

się do interfejsu programistycznego umożliwiającego pisanie aplikacji korzystających z GUI.

Pierwsze wersje OS/2 przeznaczone były dla pojedynczego użytkownika i działały na komputerach 286. Firma IBM pracowała nad nimi wspólnie z Microsoftem. Kolejne wersje, począwszy od 2.0, przeznaczone były dla 32-bitowych maszyn 386 i nowszych oraz były już w całości dziełem IBM. Oto wybrane informacje na temat ewolucji tego systemu:

#### 16-bitowy OS/2, wersja 1.x

Pierwsze wersje (1.0, 1.1 itd.) napisane były dla 16-bitowych komputerów 286. Kompatybilność z systemem DOS ograniczała się do pierwszych 500 kB pamięci. Wersja 1.3 (OS/2 Lite) wymagała tylko 2 MB RAM (zamiast 4 MB) i zawierała oprogramowanie Adobe Type Manager. Wersja Extended Edition, opracowana przez IBM, zawierała ponadto programy Communications Manager i Database Manager.

#### 32-bitowy OS/2, wersja 2.x — IBM

Ta 32-bitowa wersja systemu, wprowadzona na rynek przez IBM w kwietniu 1992 roku, była przeznaczona dla komputerów 386 i obsługiwała aplikacje napisane dla DOS, Windows i OS/2. Poszczególne aplikacje mogły wymieniać się danymi przez Schowek oraz za pośrednictwem aplikacji PM, wykorzystując protokół DDE. Wersja 2.x przydzielała każdej aplikacji wirtualną przestrzeń adresową o wielkości 512 MB, co pozwalało na łatwe zarządzanie rozbudowanymi zadaniami.

Wersja 2.1 obsługiwała Tryb Rozszerzony Windows, w wyniku czego aplikacje mogły w pełni wykorzystywać wszystkie możliwości Windows 3.1. Obsługiwała ona również więcej standardów zapisu wideo i napędów CD-ROM.

Za łączność ze światem zewnętrznym i zarządzanie bazami danych odpowiadały w systemie aplikacje *Communications Manager/2* (CM/2) i *Database Manager/2* (DB2/2). CM/2 zastąpił program Communications Manager, który w OS/2 2.0 wchodził w skład tak zwanych Usług Rozszerzonych.

#### 32-bitowy OS/2, wersja 3 — IBM

Pod koniec 1994 roku IBM wprowadził trzecią wersję OS/2, nadając jej nazwę OS/2 Warp. System pracował na 4 MB pamięci i zawierał wiele aplikacji, w tym program umożliwiający dostęp do internetu.

#### Windows NT — Microsoft

Ta 32-bitowa wersja OS/2, opracowana przez firmę Microsoft, miała się początkowo nazywać OS/2 Version 3.0. Jednak producent przemianował ją na „Windows NT” i wprowadził na rynek w 1993 roku. Patrz *Windows NT*.

**OS/2 for Windows** Specjalna edycja systemu OS/2 Version 2.1, przeznaczona dla komputerów PC, na których były już zainstalowane systemy DOS i Windows. Kosztowała ona mniej niż pełny OS/2, ponieważ nie zawierała kodu Windows. Później została zastąpiona przez OS/2 Warp. Patrz *OS/2*.

**OS/2 PM** (*OS/2 Presentation Manager*) Graficzny interfejs użytkownika w systemie OS/2 Version 1.x. W wersji 2.0 jego nazwę zmieniono na Workplace Shell. Patrz *OS/2*.

**OS/2 Warp** Wersja systemu operacyjnego OS/2 przeznaczona dla komputerów klienckich. Obsługuje ona sieci peer-to-peer, programy faksowe i telekomunikacyjne, multimedia oraz pakiet IBM Works (edytor tekstów, arkusz kalkulacyjny, baza danych i inne narzędzia biurowe).

OS/2 Warp pojawił się na rynku pod koniec 1994 roku jako wersja 3.0 systemu OS/2. Był on następcą OS/2 for Windows i OS/2

Version 2.1; zadowalał się jedynie 8 MB pamięci, co w tamtym czasie miało duże znaczenie.

Pierwotnie powstały dwie wersje OS/2 Warp. Jedna wymagała wcześniejszej instalacji Windows 3.1, a druga zawierała wbudowaną specjalną wersję tego systemu. Patrz *OS/2*.

**OS/2 Warp Connect** Pierwsza wersja systemu OS/2 Warp obsługująca sieci peer-to-peer, w których pracowały zarówno komputery z OS/2, jak i maszyny z Windows. Wszystkie funkcje sieciowe zostały z czasem przeniesione do podstawowej wersji systemu. Patrz *OS/2*.

**OS/360** System operacyjny opracowany przez firmę IBM dla komputera System/360, wprowadzony na rynek w 1964 roku. Później rozdzielono go na dwie wersje. Wersja OS/MFT (*Multiple Fixed Transactions*) obsługiwała wiele aplikacji korzystających z przydzielonych na stałe obszarów pamięci, natomiast OS/MVT (*Multiple Variable Transactions*) umożliwiało uruchamianie aplikacji o różnych rozmiarach. Systemy OS/MFT i OS/MVT rozszerzono z czasem o obsługę pamięci wirtualnej i przemianowano na OS/VS1 i OS/VS2. System OS/VS2 przekształcił się następnie w MVS.

**OS/390** Podstawowy system operacyjny wykorzystywany na komputerach typu mainframe, produkowanych przez IBM. Początkowo nazywał się MVS/ESA. Nazwę zmieniono w 1996 roku, kiedy rozszerzono go o bogaty zbiór programów narzędziowych. Choć w dalszym ciągu podstawowy program kontroli OS/390 określa się mianem MVS, użyteczność tego systemu została tak rozbudowana, że powinien on być już traktowany jak niezależny produkt. OS/390 jest zgodny z nowszymi wersjami MVS/ESA (począwszy od 5.2.2), ale nie gwarantuje się zgodności wstecz.

**OS/400** System operacyjny stworzony dla minikomputera AS/400 firmy IBM.

**OS/8** Wielozadaniowy system operacyjny dla pojedynczego użytkownika, opracowany przez firmę Digital z myślą o komputerach PDP-8. Różne jego odmiany działają też na komputerach DEC-station oraz DECmate.

**OS-9** System operacyjny czasu rzeczywistego, przypominający system UNIX, stworzony przez Microware Systems Corporation z Des Moines w USA ([www.microware.com](http://www.microware.com)). Jest on powszechnie stosowany w systemach osadzonych, takich jak pagery czy telefony komórkowe. OS-9 przeznaczony jest dla procesorów Motorola 68000 i PowerPC CPU. Jego pierwsza wersja współpracowała z procesorem 6809. Powstała też wersja tego systemu dla odtwarzaczy CD-I. Patrz *DAVID*.

**OS/9000** Przenośna wersja OS-9, napisana w C i przeznaczona dla procesorów x86 i Motorola 68000.

**osadzanie cienkowarstwowe (thin film deposition)** Nanoszenie cienkiej warstwy pewnej substancji na podłożu metaliczne, ceramiczne lub półprzewodnikowe. Patrz *napylenie katodowe*.

**osadzanie jonów (ion deposition)** Technika drukowania wykorzystywana w szybkich drukarkach stronicowych. Technika jest podobna do druku laserowego, poza tym, że zamiast używania światła do tworzenia obrazu w postaci ładunku na bębnie wykorzystywane są głowice drukujące, przechowujące jony. Po przyciągnięciu tonera przez jony na bębnie wzdłuż bębna przesuwany jest papier, co powoduje utrwalanie tonera na papierze.

Jakość jest porównywalna z jakością drukarki laserowej, ale toner nie wnika w strukturę papieru tak głęboko, co powoduje możliwość łatwiejszego rozmywania.

**osadzona baza danych (embedded database)** Baza danych wykorzystywana w urządzeniach przenośnych, np. telefonach komórkowych lub komputerach PDA. Może to być oprogramowanie opracowane od podstaw do tego celu lub zubożona wersja większego systemu zarządzania bazami danych (SZBD). Na przykład w 1999 r. firma IBM opublikowała bazę danych DB2 Everywhere, która jest wbudowaną wersją flagowego systemu bazy danych firmy IBM.

**osadzony SQL (embedded SQL)** Instrukcje SQL osadzone w kodzie języka wysokiego poziomu, np. w kodzie C lub Pascala. W fazie wstępnego przetwarzania kodu (prekompilacji) osadzony w nim kod SQL jest przekształcany na wywołania funkcji komunikujących się z systemem SZBD. Tak uzyskany kod można później zoptymalizować, aby uzyskać szybsze jego działanie. W przypadku, kiedy programista z góry określa rolę zapytania i rola ta nie zmienia się w czasie działania aplikacji, mowa o „statycznym zapytaniu SQL”; jeżeli konstrukcja zapytania wymaga pobrania danych od użytkownika, zapytanie nazywa się „zapytaniem dynamicznym”.

**osadź internet (Embed The Internet)** Patrz *ETI*.

**Osborne I** Pierwszy komputer przenośny, zaprojektowany przez Adama Osborne'a i zaprezentowany w 1981 roku. Był on wyposażony w napęd dyskietek i 64 kB pamięci oraz korzystał z systemu operacyjnego CP/M. Ekran CRT komputera miał przekątną 4,5" i pozwalał na wyświetlenie 40 znaków tekstu w specjalnie zmodyfikowanej wersji edytora WordStar. Cena urządzenia wynosiła 1795 dolarów i w porównaniu z cenami innych komputerów z tamtego okresu była bardzo przystępna. Komputer ważył 15 kg i wymagał zasilania prądem zmiennym, co czyniło zeń bardziej „przenośne” niż prawdziwie mobilne rozwiązanie.



**Osborne I**

*Porównując ten komputer z dzisiejszymi eleganckimi laptopami, możemy się śmiać, ale w tamtym okresie była to przełomowa technologia. Adam Osborne zapoczątkował prawdziwą rewolucję (zdjęcie dzięki uprzejmości Alfreda J. Younga)*

**oscylator (oscillator)** Obwód elektroniczny wykorzystywany do generowania impulsów o wysokiej częstotliwości. Patrz *oscylator kryształowy*, *VCO* oraz *zegar*.

**oscylator kryształowy (crystal oscillator)** Oscylator, który używa kryształu kwarcu w celu wygenerowania częstotliwości. Takie urządzenia są zazwyczaj źródłem stałej częstotliwości (np. osiągane dokładności to  $10^{-5}$  ...  $10^{-8}$  itp.), ale niektóre z nich mogą być kontrolowane przez zmianę napięcia w niewielkim zakresie. Przeciwnieństwo *VCO*.

**oscyloskop (oscilloscope)** Przyrząd pomiarowy pokazujący na ekranie przebieg sygnałów elektrycznych (impulsów i fal). Dokonuje on pomiarów sygnałów w określonym przedziale czasu, a wyświetlane przez niego informacje można „zamrozić” na ekranie i poddać analizie.



**Korzystanie z oscyloskopu**

*Oscylloskopy wykorzystuje się w bardzo wielu operacjach diagnostycznych i przy wykonywaniu różnorodnych pomiarów. Ten widoczny na zdjęciu stosowany jest do testowania świeżo wykonanych procesorów (ilustracja dzięki uprzejmości firmy VLSI Technology)*

**oscylować (oscillate)** Kołysać się w jedną i w drugą stronę, między minimalną i maksymalną wartością wychylenia. Oscylacją nazywamy jeden cykl, to znaczy zmianę sygnału w jednym pełnym okresie jego przebiegu dla danej częstotliwości.

**OSD (1) (On-Screen Display)** Wyświetlany na ekranie panel kontrolny, za pośrednictwem którego można regulować ustawienia monitora lub telewizora. Pozwala on zmieniać kontrast, jasność, położenie ekranu w pionie i w poziomie oraz różne inne parametry obrazu.

(2) (*Open Software Description*) Format danych służący do opisu pakietu, modułu lub komponentu programowego. OSD oparty jest na języku XML i ułatwia rozpowszechnianie oraz uaktualnianie oprogramowania za pośrednictwem technologii push. Po raz pierwszy wykorzystano go w systemie Windows. Przewiduje się, że wkrótce znajdzie zastosowanie również na innych platformach.

**OSDL (Open Source Development Lab, Portland, USA, www.osdlab.org)** Organizacja powołana do życia w 2000 roku, odgrywająca rolę forum, na którym mogą wypowiadać się programiści zaangażowani w rozbudowę systemu Linux pod kątem potrzeb dużych korporacji. Jest ona sponsorowana przez największych producentów komputerów PC i firmy zajmujące się rozwijaniem systemu Linux. OSDL udostępnia programistom bardzo zaawansowany sprzęt, na którym mogą oni testować swoje produkty. Patrz *Linux*.

**OSF** Patrz *Open Group*.

**OSF/Motif** Patrz *Motif i Open Group*.

**OSI (Open System Interconnection)** Międzynarodowy standard ISO, opracowany z myślą o systemach łączności. Definiuje on zasady określające sposób implementacji protokołów na poziomie siedmiu różnych warstw (fizycznej, łącza danych, sieciowej, transportowej, sesji, prezentacji, aplikacji). Sterowanie przekazywane jest z jednej warstwy do drugiej. Najwyższą warstwą jest warstwa aplikacji. To z niej dane przekazywane są po kolei aż na sam dół,

skąd przesyłane są do innego komputera, na którym wędrują w odwrotnej kolejności do góry.

W pewnym momencie większość producentów zgodziła się re-spektować zalecenia modelu OSI (w tej czy innej formie), ale nie precyzował on pewnych kwestii, co zrodziło potrzebę uzupełnienia go o niezależne standardy. Obecnie stosuje się w zasadzie jedynie dwa standardy zgodne z modelem OSI: X.400, odnoszący się do poczty elektronicznej, oraz X.500, dotyczący usług katalogowych. Natomiast sam model OSI, który miał kiedyś stać się uniwersalnym standardem łączności, jest dziś wykorzystywany jako wzorcowy model, na podstawie którego opracowuje się wszystkie inne protokoły.

Większość systemów łączności oferuje pełną funkcjonalność przewidzianą w modelu OSI, choć w praktyce jedna warstwa potrafi pełnić funkcje przewidziane w modelu dla dwóch lub trzech warstw. Patrz *model OSI*.

**osłabienie wtysku (injection loss)** Miara osłabienia siły sygnału w punkcie, w którym laser lub dioda LED łączy się ze światłowodem lub w którym dwa światłowody łączą się w punkcie połączenia. Nazywane również „stratami włączenia”. Patrz *słowniczek techniki światłowodowej*.

**osnowa (fabric)** Patrz *osnowa przełączająca*.

**osnowa przełączająca (switch fabric) (1)** Wewnętrzna architektura połączeniowa wykorzystywana przez urządzenie przełączające, zapewniająca przekazywanie danych odbieranych przez jeden port do innego portu.

(2) Zespół przełączników na obszarze kampusu uniwersyteckiego lub większego obszaru geograficznego, które stanowią infrastrukturę przekazywania danych na danym terenie.

**osoba pisząca (writer)** Patrz *koder*.

**osobista stacja robocza (personal workstation)** Synonim *komputer osobisty i stacja robocza*.

**osobisty komunikator (personal communicator)** Patrz *PDA*.

**OSP (Online Service Provider)** Patrz *usługi online*.

**OSPF (Open Shortest Path First)** Protokół routingu odnajdujący najlepszą ścieżkę, po której należy przesyłać ruch IP w sieci TCP/IP. OSPF jest protokołem wewnętrznej bramy, zaprojektowanym z myślą o systemach autonomicznych. Jest on też protokołem stanu łącza, generującym mniejszy ruch między routerami niż protokół RIP (protokół wektora odległości), którego jest następcą. Patrz *RIP* oraz *protokół routingu, protokół wyznaczania tras*.

**OSS (Open Source Software)** Oprogramowanie, które użytkownik może dowolnie modyfikować i rekompilować. Patrz *open source*.

**OSTA (Optical Storage Technology Association, Santa Barbara, CA, www.osta.org)** Organizacja zrzeszająca największych producentów napędów optycznych. Jej celem jest opracowywanie standardów i promowanie nośników optycznych.

**ostatnia mila (last mile)** Połączenie pomiędzy klientem a firmą telekomunikacyjną lub operatorem kablowym. Tradycyjnie „ostatnia mila” jest realizowana za pomocą telefonicznego kabla miedzianego lub kabla koncentrycznego, ale w niektórych miejscach dostępne są technologie bezprzewodowe. Patrz *lokalna pętla*.

**ostrzeżenie (alert)** Sygnał dźwiękowy lub wizualny, sygnalizujący zagrożenie zdefiniowanego zdarzenia lub wystąpienie sytuacji błędnej. Terminy alarm i ostrzeżenie są często razem używane.

**OSU** (*Open Source UNIX*) Określenie odnoszące się do odmian systemu UNIX rozwijanych na zasadach open source, czyli przede wszystkim do BSD UNIX i Linuksa.

**OSX** Patrz *Mac OS X*.

**oszacowanie zadania programistycznego (estimating a programming job)** Najtrudniejszym zadaniem w branży komputerowej jest oszacowanie czasu, jaki zajmie opracowanie kompletnego, działającego programu. Zawsze okazuje się jednak, że realizacja zadania będzie trwała dłużej niż zakładano, a czasem wręcz nigdy się nie skończy.

Programiści należą do grona niepoprawnych optymistów. Jeżeli nie pisali wcześniej podobnego programu za pomocą tych samych narzędzi, nowe zadanie niewątpliwie zajmie im więcej czasu niż się na początku zakłada. Dzieje się tak przynajmniej z jednego powodu: tworzenie aplikacji to praca twórcza. Nieważne, jak szczegółowo zaprojektowano program na papierze — w chwili, kiedy zaczyna on nabierać kształtów, niedociągnięcia projektowe stają się ewidentne. Opracowanie prawidłowego projektu to proces, który składa się z kilku iteracji.

W historii znane są przypadki całkowicie niedorzecznych oszacowań zadań programistycznych — na przykład projekt, który miał zająć trzy tygodnie, zajął rok, a projekt, który miał zająć rok, zajął sześć lat. W celu poprawy dokładności oszacowań przed rozpoczęciem programowania należy szczegółowo zaprojektować wymagania funkcjonalne oraz interfejsy użytkownika. Programiści powinni posiadać niezbędne doświadczenie, a w procesie projektowania powinni uczestniczyć przyszli użytkownicy oprogramowania. Patrz *jak wybierać pracowników*.

**oszukańcza witryna WWW (rogue site)** Witryna WWW, która ma rozpowszechnić wirusa, gromadzić adresy wykorzystywane do wysyłania spamu albo służyć do innej nielegalnej lub nietypycznej działalności.

**oś x (x-axis)** Patrz *macierz x-y*.

**oś y (y-axis)** Patrz *macierz x-y*.

**oś z (z-axis)** Wyznacza trzeci wymiar w grafice. Szerokość jest określana przez oś x, natomiast wysokość przez oś y.

**ośrodek beta (beta site)** Organizacja testująca wersje beta oprogramowania. Patrz *test beta*.

**ośrodek obliczeniowy otwarty (open shop)** Ośrodek z systemem komputerowym, w którym użytkownicy mogą na własną rękę uruchamiać programy. Przeciwnieństwo *ośrodek obliczeniowy zamknięty*.

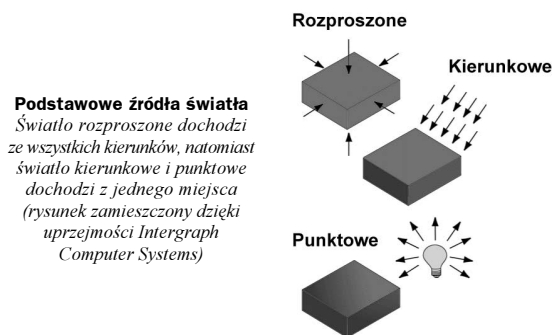
**ośrodek obliczeniowy zamknięty (closed shop)** Ośrodek z systemem komputerowym, w którym korzystanie z zasobów ośrodka możliwe jest tylko za pośrednictwem uprawnionego personelu. Porównaj z *closed shop*.

**oświetlenie kierunkowe (directional lighting)** Patrz *oświetlenie rozproszone*.

**oświetlenie punktowe (positional lighting)** Patrz *oświetlenie rozproszone*.

**oświetlenie rozproszone (ambient lighting)** Światło przychodzące ze wszystkich stron. Inne niż *oświetlenie kierunkowe*, generowane przez źródło światła tworzące równoległe promienie świetlne, które nie zanikają wraz ze wzrostem odległości. Inne również od *oświetlenia punktowego*, w którym promienie nie są równoległe, a jego intensywność maleje wraz ze wzrostem odległości od źródła.

## otwarta szpula



**Podstawowe źródła światła**  
Światło rozproszone dochodzi ze wszystkich kierunków, natomiast światło kierunkowe i punktowe dochodzi z jednego miejsca (rysunek zamieszczony dzięki uprzejmości Intergraph Computer Systems)

**OT** (*Object Technology*) Wykorzystywanie obiektów.

**OTDR** (*Optical Time Domain Reflectometer*) Przyrząd testowy, analizujący straty sygnałów we włóknach optycznych. Wykorzystuje się go do wykrywania awarii oraz zagięć i pętli na linii. Urządzenie to wysyła impuls świetlny i bada jego odbicie. Potrafią one testować linie dłuższe niż 240 kilometrów.

**OTG** (*The OBJECTive Technology Group*, Alexandria, USA, [www.theotg.com](http://www.theotg.com)) Organizacja zajmująca się przetwarzaniem rozproszonym i technologiami obiektowymi, założona w 1994 roku. Wspomaga społeczność opracowującą standardy obiektowe i internetowe oraz stanowi pomost między nią a dostawcami oprogramowania i użytkownikami. OTG organizuje konferencje OOTS (*Object Oriented Technology & Symposium*), skierowane do mediów, firm telekomunikacyjnych, instytucji finansowych i rządu federalnego USA.

**otoczenie (ambient)** Warunki panujące w otoczeniu sceny — oświetlenie, temperatura, wilgotność.

**otoczenie programowe (Program Neighborhood)** Rozwiązanie wprowadzone przez firmę Citrix w produktach z rodziny MetaFrame. Pozwala ono przypisywać wybrane aplikacje do poszczególnych użytkowników. Patrz *NFuse* i *Metaframe*.

**Otoczenie sieciowe (Network Neighborhood)** Źródło informacji na temat sieci dostępnej w systemie Windows 95/98/NT4. Patrz *ikona Otoczenie sieciowe systemu Windows*.

**OTP (1)** (*One Time Programmable*) Określenie odnoszące się do wprowadzania zawartości do układów typu ROM i EEPROM, której nie można później zmienić ani usunąć.

**(2)** (*One Time Pad*) Technika kryptograficzna, w której unikatowy klucz szyfrujący generowany jest na podstawie liczby losowej. Jest on następnie przechowywany na „inteligentnej” karcie. Patrz *SwapCrypt*.

**(3)** (*Open Trading Protocol*) Standard handlu w internecie, gwarantujący ten sam sposób dokonywania zakupów niezależnie od wykorzystywanego sprzętu i oprogramowania.

**OTPROM** (*One Time PROM*) Układ PROM, który można zaprogramować tylko jeden raz.

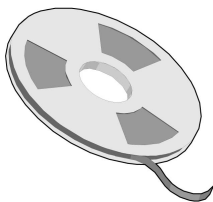
**otwarta architektura (open architecture)** System, którego specyfikacje podawane są do wiadomości publicznej w celu zachęcenia producentów sprzętu do tworzenia kart rozszerzeń i innych produktów uzupełniających. Firma Apple w dużej mierze zawdzięcza swój sukces właśnie otwartej architekturze komputera Apple II. Taką architekturę mają również komputery PC.

**otwarta szpula (open reel)** Szpula z nawiniętą taśmą magnetyczną. Określenie to zazwyczaj odnosi się do półcalowych szpul,

które wciąż można jeszcze spotkać w wielu archiwach danych. W latach pięćdziesiątych XX wieku, zanim zaczęto stosować 8-bitowe znaki, używano 7-szczętkowych taśm (o siedmiu równoległych ścieżkach), na których zapisywano 6-bitowe znaki oraz bit parzystości. Od lat sześćdziesiątych ubiegłego stulecia stosowano już taśmy 9-szczętkowe. Patrz *półcalowa taśma magnetyczna* i *taśma magnetyczna*.

### Sędziwa szpula

Dziś praktycznie już nikt nie stosuje takich szpul, ale od lat pięćdziesiątych aż do lat siedemdziesiątych XX wieku były one popularnym nośnikiem danych. Najstarsze napędy wymagały ręcznego nawijania taśmy na prowadnicę



**otwarte magazynowanie (open storage)** Systemy dyskowe i taśmowe połączone poprzez standardowy interfejs, taki jak SCSI czy też IDE.

**otwarte przetwarzanie (open computing)** Patrz *systemy otwarte*.

**otwarty kanał (open pipe)** Ciągła ścieżka biegnąca od nadawcy do odbiorcy, na przykład linią dzierżawioną lub w sieci stosującej przełączanie obwodów. Dane przesyłane kanałem nie są rozbijane na pakiety.

**otwarty standard (open standard)** Patrz *systemy otwarte*.

**otwieracz obudowy (case cracker)** Narzędzie używane do otwarcia obudowy w różnych laptopach. W pierwszych obudowach komputerów Macintosh i w wielu obudowach laptopów wykorzystywane są zatrzaskowe obudowy. Podobny do szpatułki koniec otwieracza ułatwia otwarcie zatrzasków bez ich uszkodzenia.

**otworzyć (open) (1)** Przygotować plik dyskowy lub taśmowy do zapisu bądź odczytu informacji. Przeciwnieństwo *zamknięcie*.

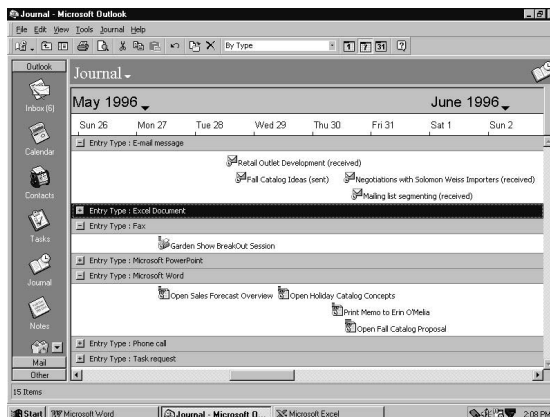
(2) Przystosowany do współpracy z innymi produktami. Patrz *otwarta architektura* i *systemy otwarte*.

**otwór indeksowy (index hole)** Niewielki otwór w dysku elastycznym ze stałymi sektorami, oznaczający pierwszy sektor w każdej ścieżce.

**OUI (Organizational Unique Identifier)** Część adresu MAC identyfikująca producenta karty sieciowej. OUI zapisany jest na pierwszych trzech bajtach sześciobajtowego pola. Identyfikator OUI przyznawane są przez IEEE. Patrz *warstwa MAC*.

**Outlook** Klient poczty elektronicznej i organizator opracowany przez Microsoft. Istnieje też jego okrojona wersja, rozpowszechniana z każdą kopią systemu Windows i obsługująca jedynie pocztę e-mail (Outlook Express). Pełna wersja zawiera organizator, kalendarz, listę spraw do zrobienia oraz funkcje pracy grupowej. Może ona też rejestrować czas pracy nad konkretnym projektem, co przydaje się przy wystawianiu rachunków. Outlook może pełnić rolę klienta programu Microsoft Exchange Server i dowolnego innego serwera e-mail. Patrz *Microsoft Office* oraz *Microsoft Exchange*.

**outsourcing** Współpraca z niezależnymi konsultantami, firmami programistycznymi i biurami pomocy technicznej oraz zlecenie im przeprowadzenia analizy systemów, stworzenia oprogramowania czy wykonania innych operacji w centrum danych. Patrz *netsourcing*, *ASP*, *SSP* oraz *zarządzanie wyposażeniem*.



### Uniwersalna Skrzynka odbiorcza

Na tym zrzucie ekranu z Outlooka 97 pokazano możliwości programu w zakresie śledzenia czasu poświęcanego na realizację poszczególnych zadań. Zwróć uwagę na kolumnę ikon widoczną po lewej — za jej pomocą można się dostać do najważniejszych funkcji programu (zrzut ekranu dzięki uprzejmości firmy Microsoft)

**owijanie końcówek (wire wrap)** Starsza już metoda wykonywania końcówek na płytkach drukowanych. Płytki były osadzone na płaskich płytach wyposażonych w metalowe występy, które owijano przy użyciu specjalnego przyrządu. Przyrząd obcinał koniec drutu i owijał go wokół występu. Przy zastosowaniu tej metody zostało stworzonych wiele tysięcy komponentów komputerowych. Należy dodać, że opisaną tu technikę montażu stosuje się w szczególności do elementów narażonych na duże wibracje. Mimo iż wykonanie takiego połączenia jest dość kłopotliwe, trudność ta rekompensowana jest przez bardzo dużą pewność i trwałość, co czasem ma znaczenie w szczególnych lub ciężkich warunkach pracy danego sprzętu czy też urządzenia.



### Owijanie końcówek

Technik widoczny na powyższym zdjęciu przy użyciu specjalnego przyrządu wykonuje końcówki płytek drukowanych (zdjęcie zamieszczono za zgodą firmy Digital Equipment Corporation)

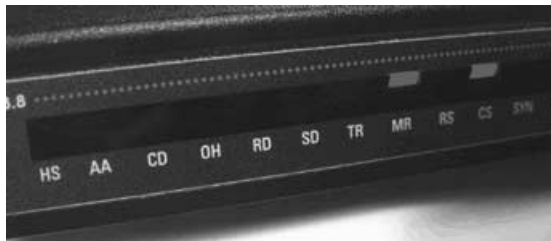
**OWL (ObjectWindows Library)** Biblioteka klas opracowana przez firmę Borland i przeznaczona dla systemu Windows. Stanowi ona bazę, na której można tworzyć aplikacje C++. Jest to odpowiednik biblioteki MFC Microsoftu (*Microsoft Foundation Classes Library*).

**oznaczenia statusu modemu (modem status signals)**

Poniższe skróty są umieszczane przy kontrolkach modemu zewnętrznego w celu identyfikacji jego aktualnego statusu. W przypadku niektórych funkcji może zostać użyte nie tylko jedno oznaczenie.

Skrót	Znaczenie
AA	Auto answer (tryb automatycznej odpowiedzi)
CA	Compression active (kompresja aktywna)
CD	Carrier detect (detekcja nośnika)
CTR	Clear to send (anulowanie operacji transmisji)
DTR	Data terminal ready (terminal ready — stan gotowości terminala)
EC	Error control active (kontrola błędów jest aktywna)
HS	High speed (duża szybkość transmisji, zazwyczaj 4800 b/s i więcej)
LB	Low battery (bateria bliska rozładowaniu)
MR	Modem ready (data set ready — gotowość modemu do transmisji)
OH	Off hook (rozłączenie)
PWR	Power on (zasilanie jest aktywne)
RI	Ringin (odebranie połączenia)
RNG	Ringin (Odebranie połączenia)
RTS	Request to send (żądanie transmisji)
RXD	Receiving data (Odbieranie danych)

Skrót	Znaczenie
RD	Receiving data (odbieranie danych)
SD	Transmitting (sending) data (Wysyłanie danych)
TD	Transmitting data (wysyłanie danych)
TXD	Transmitting (sending) data (Wysyłanie danych)
TM	Test mode (tryb testowania)
TR	Terminal ready (stan gotowości terminala)

**Kontrolki stanu modemu**

*Modemy zewnętrzne mają tą przewagę, że dysponują kontrolkami stanu, które mogą okazać się przydatne w przypadku rozwiązywania problemu z połączeniem*