

Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
А				
			Разработанный Macromedia формат для мультимедийных объектов - анимационных роликов, звукового сопровождения и т.п. Распространяется, как подключаемый к браузеру модуль (plug-in). Получил широкое распространение в настоящее время, поскольку позволяет в компактном объеме данных описывать сложные анимации и оперировать векторными объектами. Сайты, сделанные полностью на основе Flash, могут выглядеть очень красиво, но их плохо индексируют поисковые машины. Чаще Flash используется для создания анимированных модулей для сайта и рекламных баннеров.	Adobe Flash, Macromedia Flash, флэш.
Adobe Flash	Флеш	Flash		
Android	Андроид	Android	Android — портативная (сетевая) операционная система для коммуникаторов, планшетных компьютеров, цифровых проигрывателей, наручных часов, нетбуков и смартбуков, основанная на ядре Linux. Изначально разрабатывалась компанией Android Inc., которую затем купила Google. Впоследствии Google инициировала создание альянса Open Handset Alliance (OHA), который сейчас и занимается поддержкой и дальнейшим развитием платформы. Android позволяет создавать Java-приложения, управляющие устройством через разработанные Google библиотеки.	
Android SDK	Андроид СДК	SDK	Это обычно набор разработчика программного обеспечения, который позволяет создавать приложения для определенного пакета, фреймворка, игровой консоли, операционной системы или платформы.	Software development kit, набор средств разработки, пакет разработки программ, devkit, комплект средств разработки.
iOS	АйОС	iOS	iPhone (iPad) Operation System - мобильная операционная система, разработанная американской компанией Apple на основе Mac OS X первоначально для iPhone, а затем расширена для поддержки таких мобильных устройств, как Apple iPod Touch, iPad и Apple TV. Apple не лицензирует iOS для установки на стороннее оборудование.	
iSpy	АйСпай	iSpy	Режим поиска предметов, список которых отображается на панели поиска. Пользователь собирает спрятанные предметы с помощью тапов.	
iTools	Айтулз	iTools	Программа для снятия логов, установки билдов и снятия видео/скриншотов на базе ОС IOS.	Альтернатива iTunes, медиаплеер, айтулз.
iTunes	Айтюнс, тунец	iTunes	Программа для синхронизации устройств на базе ОС IOS.	Медиаплеер, айтюнс, тунец.
QA автоматизатор	Автоматизатор	QA Automation engineer	Специалист по обеспечению качества продукта, который использует программные средства для создания тестов и проверки результатов выполнения.	Автоматизатор, тестировщик-автоматизатор, автоматизатор тестирования.
QA аналитик	Аналитик	QA Analyst	Специалист, который отвечает за создание плана тестирования от начала до конца; ответственный за выполнение плана и управление всей деятельностью в плане обеспечения того, чтобы все цели были выполнены.	Тестер-аналитик, тестировщик-аналитик.
Авторизация	Авторизация, вход	Authorization (Sign in, Log in)	Процесс проверки (подтверждения) прав на выполнение определенных действий. Для авторизации необходимо ввести логин и пароль.	Логин, вход в аккаунт, вход в учетную запись.
Адаптивная верстка	Адаптивная верстка	Responsive layout	Подход в создании разметки сайта, предполагающий изменение дизайна в зависимости от поведения пользователя, размера экрана, платформы и ориентации девайса.	Самоприспосабливающаяся, адаптационная, приспособливаемая, легко приспособливаемая.
Адрес веб-страницы	Ссылка, урл	URL - Uniform Resource Locator	Уникальный адрес веб-страницы или какого-то другого ресурса в Интернете.	Ссылка, путь к странице, гиперссылка, URL-адрес страницы, веб-адрес, линк
Аккаунт	Акк	Account	Цифровая информация о пользователе какого-либо интернет-ресурса. Она хранится в базе данных сервера. Цифровая информация формируется самим пользователем в процессе регистрации на ресурсе. Обычно она содержит сведения о сетевом имени пользователя (логин) и пароле для входа, а также некоторые анкетные данные.	Личный кабинет, личная страница, профиль, учетная запись.
Альфа-тестирование	Альфа-тестирование	Alpha Testing	Выполняется внутри организации-разработчика с возможным частичным привлечением конечных пользователей.	Тестирование с частичным участием конечных пользователей, имитация реального использования продукта, вид приемочного тестирования, тестирование на поздней стадии разработки продукта.
Анализ граничных значений	Анализ граничных значений	Boundary Value Analysis	Техника проверки поведения продукта на крайних (граничных) значениях входных данных. Граничное тестирование также может включать тесты, проверяющие поведение системы на входных данных, выходящих за допустимый диапазон значений. При этом система должна определенным (заранее оговоренным) способом обрабатывать такие ситуации. Например, с помощью исключительной ситуации или сообщения об ошибке.	Проверка граничных значений, тестирование на граничных значениях.
Анимация	Анимация	Animation	Анимация - это создание впечатления движения с помощью неподвижных изображений. Движение в анимации достигается с помощью отображения последовательности кадров с частотой, обеспечивающей целостное и непрерывное зрительное восприятие (как правило, для гладкого воспроизведения анимации необходима частота кадров не менее 20 кадров в секунду).	Движение, анимирование, оживление, раскадровка.
Архитектор	Архитектор	Architect	IT-специалист, принимающий решения относительно внутреннего устройства и внешних интерфейсов программного комплекса с учетом проектных требований и имеющихся ресурсов.	Специалист по внутреннему и внешнему устройству ПО, системный архитектор, архитектор программного обеспечения.
Б				
Баг	Баг	Bug	Ошибка в программе, вызывающая ее неправильную и (или) непредсказуемую работу.	Дефект, ошибка, проблема, сбой, недоработка, ляп, недочет, неточность, погрешность, лаг.
Баг текстуры	Обрезание текстур	Clipping bug	Ошибка в отображении текстур. Полигон накладывается или проходит сквозь другой полигон. Например, когда солдат стоит за дверью и его оружие проходит через дверь.	Ошибка текстуры, баг текстуры, дефект текстуры, ошибка наложения полигонов.
Баг-трекер	Баг-трекер	Bugtracker	Система учета и отслеживания ошибок, которая позволяет создавать, хранить, просматривать и модифицировать информацию о багах.	Багтрекиговая система, Issue-трекер, система учета ошибок, среда учета дефектов.
Баннер	Баннер	Banner	Это графическое изображение, являющееся носителем рекламы в сети Интернет. Баннер предназначен прежде всего для рекламы какого-либо сайта, также может иметь имиджевый характер или рекламировать конкретный товар или услугу.	
Баннер	Баннер	Banner	Технически баннер - это графический элемент, нажав на который, Вы попадаете на рекламируемый сайт или страницу. То есть, баннеры ведут на главную страницу сайта, где посетитель сам должен искать какую-то информацию, либо на какую-то конкретную страницу, где описано предложение, вывешенное на баннере.	Изображение, флеш-баннер, интернет-баннер, рекламный баннер, объявление.
Бесплатный доступ к игровым ресурсам	Фри-ту-плей	Free-to-play	Способ распространения компьютерных игр, позволяющий пользователю играть без внесения денежных средств. Free-to-play позиционируется как бесплатный, неограниченный по времени доступ ко всем игровым ресурсам, при этом прибыль от игры достигается путем микротранзакций (распространения загружаемого контента или доступа к предоставляемым услугам по небольшим ценам).	
Бета-тестирование	Бета-тестирование	Beta Testing	Выполняется вне организации-разработчика с активным привлечением конечных пользователей/заказчиков.	Тестирование с привлечением конечных пользователей, интенсивное использование почти готовой версии продукта, тестирование перед окончательным выходом (релизом) продукта на рынок, тестирование работающей версии программы с полным функционалом.
Бизнес аналитик	Аналитик	Business Analyst	Специалист, который исследует проблему заказчика, ищет решение и оформляет его концепцию в форме требований, на которые в дальнейшем будут ориентироваться разработчики при создании продукта.	Аналитик бизнес идей, аналитик по бизнесу.
Билд	Билд	Build	Сборка игры/приложения, подготовленная для использования и тестирования продукта. В области программного обеспечения, термин build (англ. «построение») относится к процессу преобразования исходного кода приложения, который может быть запущен на конкретном устройстве (устройствах), или преобразован в код, который выполняется. Одним из шагов создания билда является процесс компиляции исходного кода, где файлы структурируются и преобразуются в форму, доступную для тестирования приложения.	Сборка
Блок	Бокс	Box	Содержимое веб-страницы (например, статья)	Блок страницы, часть страницы, контент страницы.
Блютус	Блютус	Bluetooth	Беспроводная сеть, которая обеспечивает обмен информацией между различными устройствами (РС, телефоны, планшеты, принтеры и т. д.) на надежной, бесплатной, доступной радиочастоте для ближней связи.	Беспроводная сеть, беспроводная радиосвязь.
Браузер	Браузер	Browser	Прикладное программное обеспечение для просмотра веб-страниц, содержания веб-документов, компьютерных файлов и их каталогов; управления веб-приложениями; а также для решения других задач. В глобальной сети браузеры используют для запроса, обработки, манипулирования и отображения содержания веб-сайтов.	Веб-браузер, веб-обозреватель, навигатор, просмотрщик веб-страниц, веб-серфер, веб-обозреватель, интернет-браузер.

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Брифинг	Брифинг	Briefing	Игровое окно, выводящееся обычно перед началом уровня. Содержит описание уровня, а также список задач, которые игрок должен выполнить на уровне.	
	Буфер	Буфер	Buffer	Это область памяти, используемая для временного хранения данных при вводе или выводе, где большие блоки данных сливаются или разбиваются на части.	Кэш, буфер обмена.
	Быстрое прототипирование	Прототипирование	Rapid Prototyping	Технология быстрого «макетирования», быстрого создания опытных образцов или рабочей модели системы для демонстрации заказчику или проверки возможности реализации. Прототип позже уточняется для создания макета дизайна и получения конечного продукта.	Быстрое макетирование, быстрое создание образца, быстрое создание модели.
	Бэклог продукта	Бэклог	Product backlog	В проекте гибкой разработки, распределенные по приоритетам список еще не реализованных задач проекта. Резерв может содержать пользовательские истории, бизнес-процессы, запросы на изменение и разработку инфраструктуры. Рабочие элементы из резерва назначаются на будущие итерации на основе их приоритетов.	Список задач, список нерезализованных задач, задачи в разработку.
	В				
	V-образная модель	В-образная модель	V-model	Улучшенная версия классической каскадной модели. Здесь на каждом этапе происходит контроль текущего процесса, для того чтобы убедиться в возможности перехода на следующий уровень. В этой модели тестирование начинается еще со стадии написания требований, причем для каждого последующего этапа предусмотрен свой уровень тестового покрытия.	VEE модель, последовательное выполнение с контролем, поэтапная разработка с контролем.
	Валидатор	Validator	Validator	Программа или набор функций, предназначенные для проверки соответствия данных определенному формату.	Проверка, функция проверки.
	Валидация	Валидация	Validation	Это определение соответствия разрабатываемого ПО ожиданиям и потребностям пользователя, требованиям к системе.	Соответствие требованиям, подтверждение выполнения требований.
	Вебсайт	Сайт	Website, Resource	Система из нескольких веб-страниц, объединенных общим оформлением и тематикой и имеющих один общий адрес в сети интернет. Они находятся на одном и том же сервере и объединены между собой одинаковым оформлением, способами перехода и содержанием. Доступ к ним осуществляется по протоколам HTTP/HTTPS.	Доменное имя, ай-пи, веб-сайт, ресурс, страница, веб-ресурс, онлайн-сервис, веб-сервис, интернет-сервис, площадка, портал, ресурс глобальной сети, проект, интернет-проект, веб-проект, тематический проект, информационный проект.
	Верификация	Верификация	Verification	Это процесс оценки системы или ее компонентов с целью определения удовлетворяют ли результаты текущего этапа разработки условиям, сформулированным в начале этого этапа. Т.е. выполняются ли наши цели, сроки, задачи по разработке проекта, определенные в начале текущей фазы.	Оценка соответствия результата этапа разработки ПО требованиям, оценка выполнения проекта.
	Версия	Версия	Version	Подназвание программного продукта, используемое для движения по жизненному циклу приложения, т.е. при исправлении в программном продукте меняется его версия, чтобы каждый раз не менять его (программного продукта) название.	
	Верстка	Верстка	Makeup, Page-proofs	Этап дизайна страницы сайта. Представляет собой пространственное размещение на ней текстовых элементов и графических изображений в соответствии с концепцией оформления ресурса.	Разметка, расположение элементов, адаптивная верстка.
	Вкладка	Вкладка	Tab bar, Ribbon	Элемент графического интерфейса пользователя, который позволяет в одном окне приложения переключение между несколькими открытыми документами или предопределенными наборами элементов интерфейса, когда их доступно несколько, а на выделенном для них пространстве окна можно показывать только один из них.	Закладка, tab.
	Владелец продукта	Владелец продукта	Product Owner	Представляет интересы конечных пользователей и других заинтересованных в продукте сторон.	Заказчик, представитель заказчика.
	Вложение	Аттачмент	Attachment	Вложение - это компьютерный файл, который отправляется вместе с сообщением по электронной почте, либо файл, который прикрепляется к баг-репорту.	Вложение, вкладки, приложение
	Водопадная (Каскадная) модель	Водопадная (Каскадная) модель	Waterfall Model	Предполагает последовательное выполнение различных этапов деятельности, включая анализ требований, проектирование, кодирование и тестирование отдельных модулей (компонентов), тестирование сборок и интегрированное тестирование всего конечного продукта. Таким образом, каждый вид деятельности выполняется на какой-то одной фазе жизненного цикла ПО, движение в обратную сторону по этой цепочке невозможно.	Водопад, последовательное выполнение, поэтапная разработка.
	Всплывающая подсказка	Тултип, хинт	Tooltip, Hint, Balloon	Элемент графического интерфейса, который служит дополнительным средством обучения пользователя или дополнительной информацией об объекте, возле которого подсказка размещена.	Тултип, подсказка, комментарий, всплывающая информация, хинт.
	Всплывающее сообщение	Поп-ап, пуш	Pop-up, Push	Информационное сообщение, которое пользователь не может пропустить/выключить на протяжении определенного времени и служит для рекламирования других источников, продуктов и т.д. или уведомления о чем-либо.	Появляющееся окно, форма рекламы, Pop-up Hello-board, Pop-up Page-stop, поп-ап, реклама, рекламное сообщение, уведомление, пуш-уведомление, всплывающее уведомление.
	Всплывающее уведомление	Пуш-уведомление	Push-notification	Краткое всплывающее уведомление, которое появляется на экране мобильного телефона и сообщает о важных событиях и обновлениях.	
	Выпадающий список (меню)	Дропдаун	Dropdown, Drop-down list, Dropdown menu	Элемент графического интерфейса пользователя, позволяющий выбрать одно или несколько из заранее определенных значений параметра.	Список с выбором, список параметров для выбора, выпадающий список для выбора, меню.
	Г				
	Гаджет	Гаджет	Gadget	Гаджетами называют внешние (графические) элементы операционной системы, так называемые кнопки, которые облегчают пользователю доступ к различным возможностям системы. Их задача – экономия трафика. К примеру, мини-приложение для боковой панели OS MS Windows Vista является гаджетом.	Виджет
	Геймплей	Геймплей	Gameplay	Это то, что отличает компьютерную игру от таких неинтерактивных видов развлечений, как книги или кино. Смотря кино или читая книгу, человек является лишь сторонним наблюдателем. В случае с геймплеем мы получаем возможность взаимодействовать с игрой, решая поставленные геймдизайнером задачи при помощи игровой механики.	Игровой процесс, интерактивное взаимодействие игры и игрока.
	Гибкая модель	Гибкая модель	Agile Model	Представляет собой совокупность различных подходов к разработке ПО. Включает серии подходов к разработке программного обеспечения, ориентированных на использование итеративной разработки, динамическое формирование требований и обеспечение их реализации в результате постоянного взаимодействия внутри самоорганизующихся рабочих групп, состоящих из специалистов различного профиля. Отдельная итерация представляет собой минимальный программный проект. Одной из основных идей Agile, является взаимодействие внутри команды и с заказчиком лицом к лицу, что позволяет быстро принимать решения и минимизирует риски разработки программного обеспечения.	Agile-метод, гибкая разработка.
	Гиперссылка	Ссылка	Hyperlink, Link, Breadcrumbs	Указатель на веб-страницу или файл из текста, рисунка или другого элемента страницы. В Интернете гиперссылки являются основным средством переходов между веб-страницами и веб-узлами. Гиперссылки иногда называют ссылками.	Ссылка, путь к странице, URL-адрес страницы, веб-адрес, адрес веб-страницы (URL - Uniform Resource Locator), линк
	Градиент	Градиент	Gradient	Градиент представляет собой плавный переход от одного тона (цвета) к другому тону (цвету), художники называют такой прием «растяжкой». Графические программы предлагают несколько типов градиентных заливок, например в зависимости от направления перехода цветов: линейная (linear), радиальная (radial), коническая (conical) и квадратная (square). Такие заливки используются для имитации объемного вида у объекта, для создания распределения тени.	Вектор, размытые, растяжка, переходящий цвет.
	Граничное значение	Граничное значение	Boundary Value, Border Condition, Boundary Condition	Входное или выходное значение, которое находится на грани эквивалентной области или на наименьшем расстоянии от обеих сторон грани, например, минимальное или максимальное значение области.	Предельное значение, смежное значение, значение на границе, граничное условие.
	Графический интерфейс пользователя	Интерфейс	User Interface, GUI	Разновидность пользовательского интерфейса, в котором элементы интерфейса (меню, кнопки, значки, списки и т.п.), представленные пользователю на дисплее, исполнены в виде графических изображений. В графическом интерфейсе исполнение действий чаще всего происходит через непосредственное манипулирование графическими элементами.	Пользовательский графический интерфейс, графическая оболочка, графическая среда системы.
	Д				
	Java-скрипт	Джава-скрипт	JavaScript	Язык обработки сценариев, позволяющий выполнять в браузере на компьютере пользователя определенные действия с HTML-страницами и объектами, размещенными на ней.	Язык программирования JavaScript, язык сценариев, жаба-скрипт, ECMAScript.
	JIRA	Джира	JIRA	Система контроля проектов, которую QA использует в качестве багтрекинговой системы.	

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Дебрифинг	Дебрифинг	Debriefing	Игровое окно, которое выводится после завершения уровня. Содержит перечень выполненных и невыполненных игроком задач, а также количество набранных за уровень очков.	
	Диаграмма	Чарт	Chart	Элемент графического отображения данных. Используется, к примеру, в опросах.	Список по популярности, диаграмма, схема, таблица, список, карта.
	Диалоговое окно	Диалоговое окно	Dialog box	Специальный элемент интерфейса, окно, предназначенное для вывода информации и (или) получения ответа от пользователя. Получил своё название потому, что осуществляет двустороннее взаимодействие компьютер-пользователь («диалог»); сообщая пользователю что-то и ожидая от него ответа. Для этого обычно необходимо нажать кнопку ОК или Отмена.	Окно диалога, модальное окно, немодальное окно.
	Доменное имя	Домен	Domain name	Адрес сетевого подключения, определяющий его владельца, такой как сервер.организация.тип. Например, www.microsoft.com определяет веб-сервер в корпорации Майкрософт, являющейся коммерческой организацией.	
	Ж				
	Жизненный цикл бага	Жизненный цикл бага	Bug workflow	Последовательность этапов, которые проходит баг на своём пути с момента его создания до окончательного закрытия. Для лучшего восприятия изображается в виде схемы с возможными статусами и действиями, которые приводят к смене этих статусов.	Жизненный цикл дефектов, путь бага от его создания до закрытия, жизненный путь бага.
	Жизненный цикл программного обеспечения	Жизненный цикл ПО	Software Development Life Cycle	Период времени, начинающийся с момента появления концепции программногo обеспечения и заканчивающийся тогда, когда использование программного обеспечения более невозможно.	Путь ПО от его создания до закрытия, жизненный путь ПО, жизненный период ПО.
	З				
	Заглавие страницы	Тайтл	Title, HeadLine	Текстовый элемент веб-страницы, в сжатой форме характеризующий ее содержание, отображается в заголовке окна браузера.	Заголовок.
	Заголовок	Хидер, Хедер	Header	Заголовок. В электронной почте обозначает начальную часть письма, которая содержит служебную информацию (также и обратный адрес отправителя). По отношению к поисковикам – то обозначает часть содержимого, которая выделяется тегами.	
	Загрузка файлов	Загрузка файлов	File Upload	Блок в верхней части страницы сайта, в котором, как правило, размещается логотип и слоган сайта, краткая контактная информация, основное горизонтальное меню и другие элементы, которые считаются наиболее важными в зависимости от специфики ресурса.	Шапка сайта, верхний блок сайта, верхнее меню сайта, хидер, хедер.
	Задача	Таск	Task	Термин, применяющийся в отношении данных, передаваемых между двумя вычислительными системами. Обычно применяется в условиях неравноправности систем (например, в архитектуре клиент-сервер).	Скачивание, закачивание, загрузка, download, скачивание.
	Задержка	Лэг	Lag	Задача, поставленная конкретному лицу и ожидающая исполнения в заданный срок. (от англ. lag, [læɡ] — «запаздывание», «задержка») — задержка в работе компьютерного приложения, когда оно не реагирует на пользовательский ввод вовремя. Производное от него "лагать" широко используются пользователями интернета для обозначения задержек в работе различных интернет-сервисов, онлайн-игр. Также геймеры используют слово «лаг» применительно к задержкам самой программы. Часто встречается в онлайн играх.	
	Заказчик	Заказчик	Customer	Лицо (физическое или юридическое), заинтересованное в выполнении исполнителем работ, оказании им услуг или приобретении у продавца какого-либо продукта (в широком смысле).	Покупатель, клиент, Product Owner.
	Закладка	Закладка	Bookmark	Избранная, любимая интернет-ссылка в браузере или выбранное место (позиция) в тексте.	Tab bar, ribbon, вкладка, бар, социальные закладки.
	Заливка	Заливка	Fill	Заполнение выделенной области или всего пиксельного изображения, а также векторного объекта оттенком любого цвета или декоративным образом.	Заполнение цветом, окрашивание, flood fill, seed fill.
	Замирание изображения на экране	Фриз	Freeze	Замирание изображения на экране, связанное с нехваткой системных ресурсов компьютера (прежде всего, оперативной памяти или видеопамяти)	
	Значок веб-страницы	Фавикон	Favicon (FAVorites ICON)	Favicon (сокр. от англ. FAVorites ICON) — значок веб-сайта или веб-страницы. Отображается браузером в адресной строке перед URL страницы, а также в качестве иконки к закладке, в табях и в других элементах интерфейса. Путь к файлу, его формат и размеры изображения могут быть любыми, допустимыми для WWW (за исключением Internet Explorer, который допускает для значка только формат ICO). Обычно используется изображение размера 16x16 пикселей формата ICO. Традиционно помещается в корень сайта под именем favicon.ico, т. к. исторически сложилось, что там его ищет Internet Explorer.	Значок web-сайта, значок web-страницы, иконка закладки браузера.
	И				
	Xcode	Икскод	Xcode	Интегрированная среда разработки программногo обеспечения под OS X и iOS, разработанная корпорацией Apple.	Среда разработки, IDE, пакет инструментов для разработки приложений.
	Игровые механики	Игровые механики	Game Mechanics	Это своды правил и петель обратной связи, которые предназначены для того, чтобы создавать доставляющий удовольствие геймплей. Они являются строительными блоками, которые могут применяться и комбинироваться с игровым и неигровым контекстом (например, квесты, очки, достижения).	Правило обратной связи, внутриигровая механика, главная игровая механика, основная игровая механика, второстепенная игровая механика.
	Игрок	Плеер (игрок)	Player	Игрок (название профиля)	
	Иерархия	Дерево	Tree view	Иерархия. Порядок подчиненности низших звеньев высшим, организация их в структуру типа дерево.	Деревья классификации, дерево принятия решений, регрессионное дерево, структура данных.
	Иконка	Иконка	Icon	Элемент графического интерфейса, небольшая картинка, представляющая приложение, файл, каталог, окно, компонент операционной системы, устройство и т. п. В ответ на щелчок, совершённый мышью или другим указательным устройством ввода на значке, обычно выполняется соответствующее действие (запуск приложения, открытие файла и т. д.). Значок программы/данных, содержащий только ссылку на эту программу/данные, в русской терминологии именуется «ярлыком».	Значок, ярлык, картинка.
	Индикатор	Индикатор	Indicator	Объект, отображающий изменения какого-либо параметра контролируемого процесса или состояния объекта.	Прогресс бар
	Индикатор процесса	Прогресс бар	Progress bar	Элемент (виджет) графического интерфейса пользователя, который представляет собой прямоугольную панель для отображения индикации хода или выполнения каких-либо задач, например, загрузку файла по сети.	Прогресс бар, индикатор выполнения.
	Инкрементальная модель	Инкрементальная модель	Incremental Model	В инкрементной модели полные требования к системе делятся на различные сборки. Терминология часто используется для описания поэтапной сборки ПО. Имеют место несколько циклов разработки, и вместе они составляют жизненный цикл «мульти-водопад». Цикл разделен на более мелкие легко создаваемые модули. Каждый модуль проходит через фазы определения требований, проектирования, кодирования, внедрения и тестирования. Процедура разработки по инкрементной модели предполагает выпуск на первом большом этапе продукта в базовой функциональности, а затем уже последовательное добавление новых функций, так называемых «инкрементов». Процесс продолжается до тех пор, пока не будет создана полная система.	Инкрементальный подход, инкрементальный метод
	Интернет-магазин	Онлайн шоп	E-shop, Internet shop	Сайт, содержащий каталог продукции фирмы, с возможностью заказа товара. Для таких сайтов используются различные способы оплаты и доставки продукции	Сетевой магазин, электронный магазин, online магазин
	Интерфейс пользователя	Интерфейс	User Interface	Набор средств, методов и правил взаимодействия с любой системой, управляемой человеком.	Пользовательский графический интерфейс, графическая оболочка, графическая среда системы.
	Интуитивное тестирование	Ad-hoc тестирование	Adhoc Testing	Импровизированное тестирование без подготовки.	Импровизированное тестирование, тестирование без подготовки, тестирование без спецификации, тестирование без требований, тестирование без знания системы.
	Информационная панель	Дашбورد, дэшборд	Dashboard	Это визуальное представление данных, сгруппированных по смыслу на одном экране для более легкого визуального восприятия информации	Приборная панель, информационный стенд, инструмент мониторинга, управления и аналитики
	Искажение звука	Искажение звука	Distortion	Ошибка в воспроизведении звука. Искаженный звук в разговорах и тд.	Ошибка звука, баг звука.
	Исследовательское тестирование	Исследовательское тестирование	Exploratory Testing	Более формальная версия ad-hoc: тестирование, не требующее написания тест-кейсов, но подразумевающее, что каждый последующий тест выбирается на основании результата предыдущего теста.	Тестирование без написания тест-кейсов, тестирование без спецификации, тестирование без требований.

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Исправление ошибок	Фикс	Fix	Процесс исправления ошибки разработчиком.	
	Исчерпывающее тестирование	Исчерпывающее тестирование	Exhaustive Testing	Это крайний случай. В пределах этой техники вы должны проверить все возможные комбинации входных значений, и в принципе, это должно найти все проблемы. На практике применение этого метода не представляется возможным из-за огромного количества входных значений.	Исчерпывающая проверка, исчерпывающее тестирование, полное тестирование.
	Итеративная или итерационная модель	Итеративная или итерационная модель	Iterative Model	Итерационная модель жизненного цикла не требует для начала полной спецификации требований. Вместо этого, создание начинается с реализации части функционала, становящейся базой для определения дальнейших требований. Этот процесс повторяется. Версия может быть не идеальна, главное, чтобы она работала. Понимая конечную цель, мы стремимся к ней так, чтобы каждый шаг был результативен, а каждая версия — работоспособна.	Итеративный подход, итеративный метод, итерационный подход, итерационный метод, эволюционная модель
	Итерация	Итерация	Iteration	Один шаг цикла.	
К					
	Cookies-файлы	Куки, кукис	Cookies	Файл cookie — это текстовая строка, включаемая в запросы и ответы HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Файлы cookie используются для сохранения данных о пользователе, посещающем различные страницы веб-узла или возвращающемся на веб-узел спустя некоторое время.	Файлы с данными о пользователе, куки, кукисы, фрагмент текста.
	Кадровая частота	ФПС	Frames Per Second, FPS	Количество сменяемых кадров за единицу времени в компьютерных играх, телевидении и кинематографе. Общепринятая единица измерения — кадры в секунду. FPS для игр важен не только для комфортного восприятия игры. Частота кадров равна частоте обновления физической модели. Это значит, чем больше FPS, тем чаще компьютер проверяет сделали вы выстрел или нет. Иногда эти доли секунды важны.	
	Камера	Камера	Camera	Объект, который является точкой обзора пользователя в играх. В 2D играх камера также присутствует, однако, она ортогональная (без перспективного искажения) и ее направление фиксировано.	Точка обзора, видовая точка.
	Картинка	Картинка	Image	Изображение, объект, образ, в той или иной степени подобное (но не идентичное) изображаемому или сам процесс их создания.	Рисунок, снимок, вид.
	Каскадные таблицы стилей	CSS	CSS	Язык создания стилей, определяющих внешний вид элементов web-страницы.	Язык программирования CSS, таблица стилей.
	Качество программного обеспечения	Качество программного обеспечения	Software Quality	Характеристика программного обеспечения (ПО), как степени его соответствия требованиям.	Степень соответствия требованиям, качество выполнения, добротность ПО, удовлетворение установленным или предполагаемым потребностям.
	Кнопка	Кнопка	Button	Любой экранный элемент, с очерченной границей, нажатие на который приводит к некоему действию. Простая кнопка имеет шесть состояний — «нажато», «отжато», «в фокусе», «не в фокусе», «разблокировано» и «заблокировано».	Простая кнопка, счётная кнопка, радиокнопка, комбо-кнопка, элемент интерфейса.
	Кнопки управления воспроизведением	Кнопки управления воспроизведением	Playback controls	Кнопки навигации для воспроизведения видео, аудио ("наперед", "далее", "пауза" ...)	Управление воспроизведением, кнопки плеера.
	Код программы	Код	Code	Исходный код, программный код - текст компьютерной программы на каком-либо языке программирования, который может быть прочитан человеком. В обобщенном смысле — любые входные данные для транслятора. Исходный код транслируется в исполняемый код целиком до запуска программы при помощи компилятора, или может исполняться сразу при помощи интерпретатора.	
	Комбинированный список/Выпадающий список	Комбобокс	Combobox	1) Комбинированный список. Сочетание выпадающего списка (раскрывающегося при щелчке мышью) и однострочного текстового поля, которое позволяет пользователю ввести значение вручную или выбрать из списка. 2) Выпадающий список. Нераз редактируемое поле со списком (combo box без возможности вписать значение вручную).	Комбинированный список, поле со списком, комбинированное окно, комбинированный блок, выпадающий список.
	Контейнер	Баундинг бокс	Bounding box	Некая простая фигура (обычно, параллелепипед), ограничивающая форму более сложной геометрической модели. Bounding Box играет роль габаритного контейнера. Активно используется в физических движках различных игр для обнаружения столкновений или пересечений различных объектов между собой.	BBox, ограничивающий параллелепипед.
	Контейнер	Контейнер	Container, Field Set	Вместилище. Визуальный компонент, включающий в себя другие компоненты. Например, в игровой индустрии - это инвентарь, вмещающий в себя предметы игрока, найденные при прохождении уровней игры. Элемент интерфейса игры, представленный в виде модального окна, отображающегося поверх игровой локации, и позволяющий более детально осмотреть какую-либо область игрового поля.	Тара, средство для перевозки, емкость.
	Контекстное меню	Контекстное меню	Context menu, Pop up menu	Меню, набор команд в котором зависит от выбранного, или находящегося под курсором в момент вызова объекта. Вызов контекстного меню осуществляется как правило по нажатию «контекстной» (правой для правшей) кнопки мыши.	Поп-ап
	Контент	Контент	Content	Информационное содержание сайта (тексты, графическая, звуковая информация и др.).	Содержание сайта, информация сайта, наполнение сайта.
	Концепция дизайна	Концепция дизайна	Prototype	Графический файл, слоеный рисунок, который состоит из наиболее мелких картинок-слоев элементов общего рисунка.	Идея дизайна, эскиз дизайна, прототип дизайна, макет дизайна.
	Корзина заказов	Корзина	Shopping cart	Один из модулей интернет-магазина, позволяющий посетителю собрать весь нужный товар в одном месте и с легкостью оформить заказ.	Online shop, e-shop, электронный магазин, сетевой магазин, интернет-площадка.
	Короткое рекламное объявление	Тизер	Teaser	Разновидность баннеров, используемая для дополнительной рекламы важных страниц сайта. Это очень распространенный прием, используемый на большом количестве сайтов. Различают текстовые и графические тизеры.	Рекламное сообщение, баннер.
	Кросс-браузерное тестирование	Кросс-браузерное тестирование	Cross-browser Testing	Вид тестирования, при котором используются разные браузеры.	Тестирование в разных браузерах, проверка в разных браузерах.
	Крэш-лог	Крэш-лог	Crash Log	Файл, в котором хранится вся информация по ошибке неработоспособности/экстренного завершения работы программы.	Отчет об ошибке, краш-файл, краш-файл, лог об ошибке, файл с описанием ошибки.
	Культурная среда	Локаль	Locale	Это набор параметров, включая набор символов, язык пользователя, страну, часовой пояс, а также другие предустановки, которые пользователь ожидает видеть в пользовательском интерфейсе.	Региональный стандарт, региональные настройки.
	Курсор	Курсор	Cursor	1) Специальный символ, указывающий на то место, куда будет помещен вводимый с клавиатуры символ (обычно представляет собой мигающую черточку или прямоугольник). 2) Текущая позиция, к которой будет применяться действие мыши или её аналогов.	1) Специальный символ, указывающий на то место, куда будет помещен вводимый с клавиатуры символ (обычно представляет собой мигающую черточку или прямоугольник). 2) Текущая позиция, к которой будет применяться действие мыши или её аналогов.
Л					
	Лог-файл	Лог-файл	Log	Файлы, содержащие системную информацию работы сервера или компьютера, в которые вносятся определенные действия пользователя или программы.	Лог, журнал событий, логи сервера.
	Логин	Логин	Login	Сетевое имя пользователя. Как часть реквизитов доступа к закрытым данным, логин почти всегда сопровождается паролем. У каждого Пользователя может быть много логинов для доступа к разным данным. Они могут использоваться для доступа к системе управления сайтом, электронной почте и другим ресурсам.	Имя пользователя, никнейм, ник, имя учетной записи, имя входа, идентификатор пользователя.
	Логотип	Логотип	Logotype, Logo	Элемент фирменного стиля, представляющий собой оригинальное очертание рекламодателя. Форма товарного знака. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.	Фирменный знак, товарный знак, эмблема, символ, графический знак, лого.
	Локализационное тестирование	Локализационное тестирование	Localization Testing	Проверка правильности отображения текстов приложения на поддерживаемых языках.	Тестирование локализации, проверка правильности перевода, проверка многоязычности.
	Локализационный файл	Локкит	Lockit (localization kit)	Документ, предоставляемый разработчиком, в котором приведены все тексты приложения на всех поддерживаемых языках.	Файл, тех. задание на локализационное тестирование, документ с переводом текста.
	Локализация	Локализация	Localization	Процесс адаптации программного обеспечения к культуре какой-либо страны.	Перевод пользовательского интерфейса, адаптация к региональному стандарту, адаптация к региональным настройкам.
М					

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	3D Модель	3D Модель	3D Model	Геометрический трехмерный объект в игре, состоящий из точек в пространстве и полигонов (граней), которые образуют эти точки.	Трехмерная модель, трехмерный объект, 3D объект.
	Масштабирование	Скейл	Scale	Изменение размеров объекта без изменения его положения или ориентации.	Линейный масштаб, увеличение, приближение, охват, значение, размах.
	Менеджер проекта	Менеджер проекта	Project Manager	Специалист, чьей главной задачей является управление проектом в целом: проектирование и расстановка приоритетов, планирование выполнения задач, контроль, коммуникации, а также оперативное решение проблем.	Руководитель, управитель, РМ, проектный менеджер.
	Меню	Меню	Menu, Menu Bar, Main menu	Элемент интерфейса пользователя, позволяющий выбрать одну из нескольких перечисленных опций программы.	Меню контекстное, меню ниспадающее
	Меню инструментов	Тулбар	Toolbar, Panel	Элемент графического интерфейса пользователя, предназначенный для размещения на нем нескольких других элементов. Обычно это элементы, вызывающие часто используемые функции (сохранить, вырезать, удалить и т.д.).	Панель инструментов.
	Метка	Метка	Label, String of text	Лейбл устанавливает связь между определенной меткой, в качестве которой обычно выступает текст, и элементом формы. Такая связь необходима, чтобы изменять значения элементов формы при нажатии курсором мыши на текст. Например, текст возле чекбокса или радиобаттона.	Тег <label>, ярлык, лейбл.
	Механика Drag-and-Drop	Drag-and-Drop	Drag-and-Drop	Способ управления объектами в игре, который реализуется путем «захвата» (нажатием и удержанием кнопки мыши) отображаемого на экране объекта. Длительное нажатие и перетаскивание предполагает нажатие с удержанием пальца на экране с последующим движением по его поверхности. Оно используется для изменения порядка расположения значков приложений, элементов интерфейса, ярлыков программ, объектов в играх и т.д.	Тащи-и-бросай, перемещение объекта, перетаскивание объекта, технология перетаскивания.
	Механика Point-and-Tap	Point-and-Tap	Point-and-Tap	Способ управления объектами в игре, который реализуется путем нажатия по объекту и выбором объекта или области, к которому необходимо применить (переместить) этот объект.	Укажи и щелкни, нажатие.
	Множественный выбор	Множественный выбор	Multiselect	Элемент списка множественного выбора	Мультиселект, несвязное выделение, multi-select list box.
	Мобильная операционная система	Мобильная операционная система	Mobile OS	Общее название технологии, позволяющей создавать приложения, работающие на мобильных устройствах (смартфонах, планшетах) под управлением операционных систем.	Мобильная платформа (Mobile Platform), мобильная ОС, операционная система для мобильных устройств.
	Мобильное приложение	Мобильное приложение	Mobile Application	Специально разработанное приложение под конкретную мобильную платформу (iOS, Android, Windows Phone). Программное обеспечение, предназначенное для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах. Многие мобильные приложения предустановлены на самом устройстве или могут быть загружены на него из онлайн-овых магазинов приложений, таких как App Store, Google Play, Windows Phone Store	Мобильная программа, мобильное программное обеспечение.
	Мобильный web-сайт	Сайт	Mobile Website	Специализированный сайт, адаптированный для просмотра и функционирования на мобильном устройстве.	Мобильный веб-сайт, мобильный ресурс, мобильная страница, мобильный веб-ресурс, мобильный онлайн-сервис, мобильный веб-сервис, мобильный интернет-сервис, мобильная площадка, мобильный портал, мобильный ресурс сети, мобильный ресурс глобальной сети, мобильный проект, мобильный интернет-проект, мобильный веб-проект, мобильный тематический проект, мобильный информационный проект.
	Модальное окно	Модальное окно	Modal box, modal window	Окно, которое блокирует работу пользователя с родительским приложением до тех пор, пока пользователь это окно не закроет. Диалоговые окна преимущественно реализованы модальными.	Диалоговое окно.
	Мокап	Мокап	Mockup	Мокап - это шаблон (макет), созданный (собранный) художником (дизайнером), по аналогии с которым в конкретную зону игры должны быть корректного вставлены (расположены) графические элементы (возможно, несущие функциональную нагрузку).	
	Мультитач	Мультитач	Multitouch	Представляет собой технологию, благодаря которой сенсорные экраны могут воспринимать прикосновение двумя (или более) пальцами одновременно. Наиболее часто данная технология применяется для обеспечения функций навигации.	Одновременное касание, множественное касание, множественное прикосновение.
	Н				
	Навигационная цепочка	Хлебные крошки	Breadcrumb navigation, Breadcrumbs	Это элемент навигации по сайту, который представляет собой путь от корня сайта, до текущей страницы, на которой в настоящий момент находится пользователь. Хлебные крошки обычно представляют собой полосу в верхней части страницы, обычно под шапкой сайта. Имеют следующий вид: Главная страница / Раздел / Подраздел / ... / Текущая страница.	Дублирующее меню
	Нажатие кнопок мыши	Клик	Click	Нажатие на ссылку или кнопку с помощью мыши или тачпада.	Тач
	Нажатие на сенсорном экране	Тач	Tap	Одинарное касание характеризуется простым нажатием на экран одним пальцем. Действие сравнимо с нажатием левой кнопки мыши. Этот жест осуществляется ежедневно при касании экрана для запуска приложений, для включения функций, для выбора нужного параметра или элемента, для ввода текста и т.д.	Нажатие, прикосновение.
	Невидимая стена	Невидимая стена	Invisible Wall	Ошибка в отображении текстур. Дополнительная геометрия без текстуры, что делает ее невидимой и игрок не может пройти сквозь нее.	Невидимая стена, геометрия без текстуры, ошибка видимости геометрии, ошибка текстуры, баг текстуры, дефект текстуры.
	Негативное тестирование	Негативное тестирование	Negative Testing	Предназначено для проверки сценариев, отличных от корректного, входных данных с одним или более неправильных параметров и т.д. Основная цель выполнения таких тестов – убедиться, что система приемлемо реагирует на исключительные ситуации и не вызывает функцию при неправильных входных данных.	Тестирование с вводом невалидных значений, проверка некорректных сценариев, проверка исключительных ситуаций.
	Негативный тест-кейс	Негативный тест-кейс	Negative Test Case	Опирирует как корректными так и валидными данными (минимум 1 невалидный параметр) и ставит целью проверку исключительных ситуаций (срабатывание валидаторов), а также проверяет, что вызываемая приложением функция не выполняется при срабатывании валидатора.	Негативный сценарий, негативная проверка, проверка исключительных ситуаций.
	Недостающая геометрия	Недостающая геометрия	Missing Geometry	Ошибка в отображении текстур. Текстурам не назначена стена или барьер и игрок может спокойно проходить сквозь них.	Потерянная геометрия, текстура без геометрии, ошибка текстуры, баг текстуры, дефект текстуры.
	Недостающие текстуры	Недостающие текстуры	Missing Textures	Ошибка в отображении текстур. Отображается объект без текстуры.	Ошибка текстуры, баг текстуры, дефект текстуры, потерянные текстуры, отсутствующие текстуры.
	Ниспадающее меню	Пул даун меню	Pull down menu	Меню с выпадающим списком, элемент интерфейса пользователя, позволяющий выбрать одну из нескольких перечисленных опций программы.	Выпадающее меню, вертикальное меню, меню-свиток, падающее меню.
	О				
	Обеспечение качества	КьюЭй	QA, Quality Assurance	Совокупность мероприятий, охватывающий все технологические этапы разработки, выпуска и эксплуатации ПО, для обеспечения качества выпускаемого продукта.	Мероприятия для обеспечения качества продукта, тестирование продукта.
	Облако мета-тегов	Метка, тег	Tag Cloud	Символьное или текстовое выражение, предписывающее предпринять какое-либо определенное действие непосредственно по разметке и форматированию экранного представления веб-страницы.	Облако слов, взвешенный список, ключевое слово, облако тегов.
	Обновление	Алдейт	Update	Обновление (update, (англ.) модернизация; корректировка; обновление информации, данных) - обновление программногo обеспечения, выпуск новой версии с исправлениями и корректировками предыдущей версии.	Улучшение, модернизация
	Обновление страницы	Рефреш	Refresh	Тег в мета данных, обновляющий страницу с параметрами адреса в интернете, которые были заданы, а также времени задержки необходимого для того, чтобы страница обновилась (перезагрузки страницы). Принудительная перезагрузка веб-страницы в системе Windows осуществляется нажатием клавиш Ctrl+F5, нажатие которых выполняет очистку кеша.	Перезагрузка страницы.
	Обратная связь	Фидбек	Feedback	В широком смысле означает отзыв, отклик, ответную реакцию на какое-либо действие или событие. Обратная связь позволяет получать информацию, выяснять общественное мнение, узнавать реакцию людей и социальных групп на те или иные события, отслеживать тенденции, настроения в обществе.	

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Обрыв звука	Обрыв звука	Audio Drop	Ошибка в воспроизведении звука. Слова в диалогах пропадают, как при плохой связи во время разговора по телефону.	Перепады звука, обрывы звука, ошибка звука, баг звука.
	Одобрить	Аппрув	Approve	От англ. to approve - одобрить, санкционировать, поддержать. Используется в выражениях типа "дать аппрув кому-либо или чему либо", то есть одобрить после проверки чью-либо кандидатуру на какую-либо должность или нечто для какой-то функции, "дать добро" кому-то на что-то.	Заапрувить
	Ожидаемый результат	Ожидаемый результат	Expected result	Поведение компонента или системы при установленных условиях, которое определено спецификацией или другими источниками.	Ожидаемое поведение ПО, определенный спецификацией результат, ожидаемый ответ программы.
	Окно	Окно	Window, Dialog	Элемент (обычно прямоугольной формы), обычно с обрамлением рамкой и/или цветом фона, отличным от цвета основного экрана.	Диалоговое окно.
	Окружение проекта	Окружение проекта	Project Environment	Все, что окружает продукт: команда, график релизов, ресурсы, артефакты, отчеты.	Среда работы ПО, среда тестирования ПО, условия тестирования ПО.
	Опыт пользователя	Опыт пользователя	User experience (UX)	Восприятие и ответные действия пользователя, возникающие в результате использования и/или предстоящего использования продукции, системы или услуги.	Опыт взаимодействия, пользовательский опыт.
	Отклонение бага	Реджект	Reject	Возврат неисправленного бага, либо невыполненной задачи на исполнителя, для повторного исправления/выполнения.	
	Отключенный от сети	Офлайн	Offline	«отключенный от сети»	«Отключенный, автономный», реальность, отсутствие подключения к интернету.
	Отладочный мост Android	Отладочный мост Андроид	ADB (Android Debug Bridge)	Компонент Android SDK, который устанавливает связь между устройством и компьютером и позволяет прямо на компьютере выполнять различные манипуляции с системой Android.	Android Debug Bridge, отладочный мост Андроид, компонент Android SDK.
	Отчет о дефекте	Баг-репорт	Bug report	Документ, описывающий найденный дефект, а также действия, необходимые для его воспроизведения.	Запись проблемы в багтрекере, описание бага, документ с описанием ошибки, баг-репорт.
	П				
	Пароль	Пароль	Password	Условное слово или набор знаков, предназначенный для подтверждения личности или полномочий. Пароли часто используются для защиты информации от несанкционированного доступа.	Код, шифр, ключ, интернет-пароль.
	Переадресация	Редирект	Redirect	Специальный скрипт или программное решение, целью которого является принудительное перенаправление пользователя с выбранной страницы на другую страницу.	Переадресовывание, переориентировка, переадресовка, пересылка, перенаправление, перенацеливание, автоматическое перенаправление на другой веб-сайт
	Переключатель	Переключатель	Switcher, Toggle	Кнопки, позволяющие выполнять переход на предыдущую или следующую страницу, место веб-ресурса. Также, с помощью них можно выполнить переключение между состояниями, режимами. Например, смена языка ресурса.	Кнопки переключения, кнопки перехода.
	Переключатель	Слайдер	Slider	Блок, в котором некоторый контент изменяется динамически, переключается. В слайдере могут быть картинки (слайдер картинок) или ссылки на новости (новостные слайдеры).	Переключатель изображений, карусель, блок со сменой изображений, рекламный слайдер, новостной слайдер, слайдер изображений, блок с динамическим контентом, блок с переключаемым контентом.
	Переключатель звука	Звук	Volume Slider	Позволяет контролировать громкость звука с помощью ползунка на небольшом окне. Используется для видео-файлов и звуковых файлов	Переключатель звука, volume control, регулятор громкости, ползунок звука.
	Пиксель	Пиксель	Pixel	Минимальный элемент изображения на мониторе или в пиксельном (битовом, растровом) изображении. Термин "пиксел" произошел от английского словосочетания "picture element", что означает "элемент изображения". Чем больше пикселей на единицу площади содержит изображение, тем более оно детально и качественнее выглядит графика.	Пиксел, пэл, pel, pictures element, pix element, picture cell.
	Пиктограмма	Пиктограмма	Pictograph	Знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета или явления, на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде. В настоящее время пиктограммы имеют узкоспециальную и второстепенную роль (например, дорожные знаки, значки-элементы графического интерфейса пользователя ЭВМ и др.)	Знак, изображение.
	Плагин	Плагин	Plugin	Независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе и предназначенный для расширения и/или использования её возможностей. Плагины являются зависимыми от сервисов, предоставляемых основным приложением и зачастую отдельно не используются. Например, плагин Firebug для браузера Firefox	Дополнение (расширение возможностей), программный блок.
	План тестирования	Тест-план	Test Plan	Документ, описывающий цели, подходы, ресурсы и график запланированных тестовых активностей. Он определяет объекты тестирования, свойства для тестирования, задания, ответственных за задания, степень независимости каждого тестировщика, тестовое окружение, метод проектирования тестов, определяет используемые критерии входа и критерии выхода и причины их выбора, а также любые риски, требующие планирования на случай чрезвычайных обстоятельств.	Описание тестирования, стратегия тестирования, описание тестовых активностей, Тест-план.
	Планирование тестирования	Планирование тестирования	Test Planning	Работа по составлению и поддержанию актуальности плана тестирования.	Составление Тест-плана, поддержка Тест-плана, написание и актуализация Тест-плана.
	Подвал сайта	Футер	Footer	Элемент сайта, который обычно помещается внизу веб-страницы. Футер играет вспомогательную роль, но иногда он бывает «палочкой-выручалочкой». В нем зачастую находятся ссылки на основные разделы страницы, знак охраны авторского права, ссылка на файл лицензионного соглашения и т.д. Также в футере могут размещаться объекты, которым не нашлось места на основной странице, например, виджеты.	Нижний блок сайта, подвал, футер, нижний колонтитул.
	Подзаголовок	Подзаголовок	Subtitle	Второй, дополнительный заголовок.	Уточняющий заголовок, дополнительный заголовок, второй заголовок, подзаглавие.
	Подключенный к сети	Онлайн	Online	Дословно - «находящийся в состоянии подключения». В отношении программного обеспечения «онлайн» будет означать «подключенный к сети интернет» либо тот, что функционирует при подключении к интернету.	«На линии», в режиме реального времени, «to be on line».
	Позитивное тестирование	Позитивное тестирование	Positive Testing	Использует только корректные данные и проверяет, что приложение правильно выполнило вызываемую функцию, т.е. призвано показать, что программа работает так, как и предполагается, при условии, что пользователь вносит корректные данные и не выходит за рамки предусмотренного сценария поведения.	Тестирование с вводом валидных значений, проверка корректных сценариев.
	Позитивный тест-кейс	Позитивный тест-кейс	Positive Test Case	Использует только валидные данные и проверяет, что приложение правильно выполнило вызываемую функцию.	Позитивный сценарий, позитивная проверка, проверка валидными значениями.
	Поиск	Поиск	Search	Поле, используемое для нахождения нужных страниц, данных, сведений, знаний или текста в структуре веб-сайта.	Поле поиска.
	Покер планирование	Покер планирование	Planning Poker, Scrum poker	Неотъемлемый инструмент планирования в гибкой разработке. Техника оценки, используемая для оценки сложности предстоящей работы или относительного объема решаемых задач при разработке программного обеспечения.	Инструмент планирования, техника оценки, планирование в гибкой разработке.
	Покрытие кода	Покрытие кода	Code Coverage	Оценка покрытия исполняемого кода тестами, путем отслеживания непроверенных в процессе тестирования частей программного обеспечения.	Тестовое покрытие, оценка покрытия кода, оценка качества тестирования, процент выполненного кода программы, критерий тестового покрытия.
	Покрытие требований	Покрытие требований	Requirements Coverage	Оценка покрытия тестами функциональных и нефункциональных требований к продукту путем построения матриц трассировки (traceability matrix).	Тестовое покрытие, оценка покрытия требований, оценка качества тестирования, критерий тестового покрытия.
	Попарное тестирование	Попарное тестирование	Pairwise Testing	Техника тестирования, в которой вместо проверки всех возможных комбинаций значений всех параметров проверяются только комбинации значений каждой пары параметров. Заключается она в следующем: формируются такие наборы данных, в которых каждое тестируемое значение каждого из проверяемых параметров хотя бы единожды сочетается с каждым тестируемым значением всех остальных проверяемых параметров.	Техника попарного перебора, тестирование пар.
	Права доступа на результат	Копирайт	Rights, Copyrights	Разграничение прав доступа на результат для каждой из групп пользователей. Права доступа для статуса могут быть следующих видов: VIEW - право на просмотр результатов в данном статусе; MOVE - право на перевод результатов в данный статус; EDIT - право на редактирование результатов в данном статусе; DELETE - право на удаление результатов в данном статусе.	Копирайт, права доступа.

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Предугадывание ошибки	Предугадывание ошибки	Error Guessing	Это когда тест аналитик использует свои знания системы и способность к интерпретации спецификации на предмет того, чтобы "предугадать" при каких входных условиях система может выдать ошибку. Например, спецификация говорит: "пользователь должен ввести код". Тест аналитик будет думать: "Что, если я не введу код?", "Что, если я введу неправильный код?" и так далее. Это и есть предугадывание ошибки.	Прогнозирование ошибки, предвидение ошибки, предположение наличия ошибки.
	Приложение	Приложение	Application	Программа, предназначенная для выполнения определенных пользовательских задач, и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем. В большинстве операционных систем прикладные программы не могут обращаться к ресурсам компьютера напрямую, а взаимодействуют с оборудованием и проч. посредством операционной системы. Также на простом языке — вспомогательные программы.	
	Приоритет	Приоритет	Priority	Это порядок в котором дефекты должны быть исправлены. Определяются разработкой и бизнесом (порядком внедрения различных компонент продукта, важностью для имиджа компании, требованиями заказчика). Чем выше стоит приоритет, тем скорее нужно исправить дефект.	Преимущество, первенство, предпочтение, важность, порядок очереди, первостепенная задача, первостепенное значение.
	Причина/Следствие	Причина/Следствие	Cause/Effect	Это, как правило, ввод комбинаций условий (причин) для получения ответа от системы (следствие). Например, при проверке возможности добавления клиента, используя определенную экранную форму. Для этого необходимо будет ввести несколько полей, таких как "Имя", "Адрес", "Номер Телефона", а затем нажать кнопку "Добавить" - это "Причина". После нажатия кнопки "Добавить", система добавляет клиента в базу данных и показывает его номер на экране – это "Следствие".	Первопричина-последствие, первопричина-умозаключение.
	Программист	Кодер, программмер	Programmer	Специалист, занимающийся программированием, т.е. написанием приложений, игр, а также исправляющий функциональные баги.	
	Проект	Проект Плеер	Project	(от лат. projectus — брошенный вперед, выступающий, выдающийся вперед) Процесс, состоящий из совокупности скоординированных и управляемых видов деятельности с начальной и конечной датами, предпринятый для достижения цели, соответствующей конкретным требованиям, включающий ограничения по срокам, стоимости и ресурсам. Временное предприятие, предназначенное для создания уникальных продуктов, услуг или результатов. Завершение наступает, когда достигнуты цели проекта; или признано, что цели проекта не будут или не могут быть достигнуты, или исчезла необходимость в проекте.	
	Проигрыватель		Player	Устройство, которое хранит, организывает и воспроизводит музыкальные/мультимедийные файлы, сохраненные в цифровом виде.	Видеоплеер, медиаплеер.
	Прокрутка	Скролл	Scroll	Возможность перелистывать-перемещать строку или страницу с помощью вертикальной или горизонтальной полосы прокрутки.	Прокручивание страницы, пролистывание страницы вертикально или горизонтально, перемещение.
	Пролить на сенсорном экране	Свайп	Swipe	Непрерывное движение пальца по экрану, служащее, например, для переключения между страницами на рабочем столе, для прокрутки различных списков, пролистывания игровой информации и т.п.	
	Промежуточный буфер	Кэш	Cache	Промежуточный буфер, память, к которой имеется быстрый доступ. Кешированием интернет-страниц называется непосредственно процесс сохранения самых часто запрашиваемых документов на промежуточных серверах или компьютере пользователя. Кеш также используется для уменьшения трафика.	Память, буфер, кэш-память, кэш центрального процессора.
	Пропуск	Скип	Skip	Функционал, позволяющий пользователю пропустить какую-либо не влияющую на игровой процесс часть игры (например, видеоролик или обучение).	
	Протокол передачи файлов	ФТП	File Transfer Protocol	FTP — протокол, предназначенный для передачи файлов в компьютерных сетях.	
	Профиль	Профайл	Profile	Личный кабинет пользователя, зарегистрировавшегося на веб-сайте, содержащий основную информацию/данные о пользователе.	Личный кабинет пользователя, профайл, аккаунт, личная страница, учетная запись.
	Процесс	Процесс	Process	Команда, которая выполняется в текущий момент. Также согласно стандарту 9000:2000 Definitions Процесс - это совокупность взаимосвязанных и взаимодействующих действий, преобразующих входящие данные в исходящие.	Ход, течение.
	Прошивка	Прошивка	Firmware	Системное программное обеспечение, встроеное («зашито») в аппаратное устройство.	
	Публикация холст	Холст	Canvas	Страница веб-ресурса, которая отображается поверх фона и на которой размещены все объекты веб-сайта. Зачастую это белая страница.	Канвас, канвас-элемент.
	Р				
	Радио кнопка	Радиобаттон	Radio button	Элемент интерфейса, который позволяет пользователю выбрать одну опцию (пункт) из предопределенного набора (группы). Другими словами - это кнопка, входящая в группу кнопок с зависимой фиксацией для выбора одного из предложенных вариантов.	Кнопка одиночного выбора, переключатель одиночного выбора.
	Раздача	Шаринг	Sharing	Процесс, с помощью которого одни пользователи делятся чем-то (фото, статьями, видео и др) с другими пользователями on-line через социальные сети или другие источники информации.	Перепоcт, репост, кардшаринг, Card Sharing.
	Разработчик	Разработчик	Developer	Специалист, занимающийся написанием и корректировкой программ, то есть программированием.	Программист, девелопер, кодер, веб-разработчик, frontend-разработчик, backend-разработчик.
	Разрешение экрана	Разрешение экрана	Screen resolution	Величина, определяющая количество точек (элементов растрового изображения) на единицу площади (или единицу длины) экрана.	Количество точек.
	Разрыв экрана	Разрыв экрана	Screen Tearing bug	Ошибка в отображении текстур. В верхней части экрана один кадр, а в нижней части экрана другой кадр. Также может быть горизонтальная линия на экране где две части кадра соединяются.	Разрыв кадра, ошибка текстуры, баг текстуры, дефект текстуры, ошибка координат объектов, ошибка кадров, баг кадров, дефект кадров, разрыв изображения.
	Рамка	Фрейм	Frame	Фрейм (HTML) — в языке HTML, веб-дизайне: область окна браузера для представления отдельной веб-страницы. Часть веб-страницы, построенной на основе фреймов. Идеология фреймов напоминает окна операционной системы, привязанные к одному месту веб-страницы - пользователь может менять любое из окон, в то время как остальные остаются неизменными. Фреймы предназначены для сайтов со сложной навигацией.	Секция страницы, рамка, окно, ячейка страницы.
	Ревью	Ревью	Review	Окно с запросом оставить свой отзыв и оценку на странице с игрой в магазине. Выводится в определённые моменты игрового процесса, когда пользователь предположительно наиболее увлечен игрой и готов дать положительный отзыв. Цель этого окна - повысить рейтинг приложения.	
	Регрессионное тестирование	Регрессионное тестирование	Regression Testing	Это вид тестирования, направленный на проверку изменений, сделанных в приложении или окружающей среде, для подтверждения того факта, что существующая ранее функциональность работает, как и прежде.	
	Режим быстрого просмотра цифровых файлов	Кавер-флоу	Cover Flow	Трёхмерный графический интерфейс пользователя для наглядного поиска и быстрого просмотра файлов и цифровых медиа библиотек посредством графических изображений обложек.	Интерфейс «Кавер-флоу»
	Релиз	Релиз	Release	Загрузка готовой игры в магазин, для последующей продажи.	
	Релиз кандидат	Релиз кандидат	Release Candidate	Этап разработки на котором основной функционал доводится до совершенства, вставляются локализации, доводится до совершенства покупка приложения.	
	Резолюция	Резолюция	Resolution	Решение, принятое должностным лицом или совещательным органом, международной организацией.	
	Результат стратегии	Результат стратегии	Perceived Quality	В документообороте Резолюция документа — реквизит, состоящий из надписи на документе, сделанной должностным лицом и содержащей принятое им решение.	
	Ретина	Ретина	Retina	Результат работы тестовой стратегии. То, чего получилось достичь после применения определенных в модели техник тестирования.	Достижения, достигнутые результаты стратегии, результаты тестирования.
				Общее маркетинговое название ЖК-дисплеев, используемых в устройствах Apple и отличающихся настолько высокой плотностью пикселей, что человеческий глаз не способен заметить, что изображение состоит из них. Apple определяет различную плотность пикселей для разных устройств и ставит их в соответствии с типичным расстоянием обзора для данного класса устройств — чем больше типичное расстояние, тем меньшая плотность пикселей требуется для достижения неразличимости. Опираясь на исследования, что человеческий глаз может различить только 300 ppi, производитель заявляет, что на таких дисплеях пикселизация изображения не различима глазом.	Ретина-дисплей, дисплей Super Retina.

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Рисунок в формате GIF	Гиф	GIF (Graphics Interchange Format)	Рисунок в формате GIF (Graphics Interchange Format). Файл, содержащий набор рисунков в формате GIF, которые быстро отображаются, создавая движущееся изображение.	Гифка, «формат для обмена изображениями», «джиф», GIF - анимация.
	Руководитель команды	Тимлид	Team Lead	IT-специалист, который управляет своей командой разработчиков, владеет технической стороной, принимает участие в работе над архитектурой проекта, занимается ревью кода, проверкой или составлением планов тестирования, а также разработкой некоторых особо сложных заданий на проекте.	Организатор, управитель, тимлид, лидер команды, лид, капитан.
	Руководитель команды тестирования	Лид	QA Lead	Руководит группой QA-инженеров и отвечает непосредственно за тестирование и обеспечение качества.	Тимлид тестировщиков, капитан команды тестировщиков, лид, лидер тестировщиков.
	Руководство пользователя	Мануал	Manual, user guide, user manual	Документ, назначение которого — предоставить людям помощь в использовании некоторой системы. Документ входит в состав технической документации на систему.	Руководство по эксплуатации
	С				
	Сдвоенная кнопка	Сплит кнопка (сдвоенная кнопка)	Split button	Кнопка, вызывающая список со вторичным(и) действием(ями) (кнопками)	Кнопка с выпадающим списком.
	Сенсорный экран	Сенсорный экран	Touchscreen	Устройство ввода информации, представляющее собой экран, реагирующий на прикосновения к нему.	Тачскрин, экран.
	Серьезность	Серьезность	Severity	Это степень негативного влияния дефекта на продукт. Выставляет тестировщик, показывает влияние дефекта на работоспособность программы.	Важность, значение, значительность, существенность, большое значение, важное значение, опасность.
	Сетевой адрес	Ай-пи, Айпи, IP-адрес	IP- address (Internet Protocol address)	Сокращенное название адреса по протоколу Интернета (Internet Protocol). Стандарт идентификации компьютера, подключенного к Интернету. IP-адрес состоит из четырех групп чисел от 0 до 255, разделяемых точкой, например 123.255.154.12	Ай-пи, айпи, айпишник, сетевой адрес, уникальный адрес компьютера в сети.
	Сетка	Грид	Grid	Это набор объектов, позволяющий представлять данные в виде таблицы-списка, который можно просматривать в двух направлениях при помощи полос прокрутки.	Сетка, таблица.
	Скрам	Скрам	Scrum	Одна из нескольких методологий гибкой разработки ПО. Это набор принципов, на которых строится процесс разработки, позволяющий в жестко фиксированные небольшие промежутки времени (спринты от 2 до 4 недель) предоставлять конечному пользователю работающее ПО с добавленными возможностями, для которых определен наибольший приоритет.	Agile-метод, гибкая разработка, гибкая модель.
	Скрам-команда	Скрам-команда	Scrum Team	Кросс-функциональная команда разработчиков проекта, состоящая из специалистов разных профилей: тестировщиков, архитекторов, аналитиков, программистов и т. д. Размер команды в идеале составляет 7±2 человека.	Команда разработчиков проекта, команда специалистов проекта.
	Скрам-мастер	Скрам-мастер	ScrumMaster	Проводит совещания (Scrum meetings), следит за соблюдением всех принципов скрам, разрешает противоречия и защищает команду от отвлекающих факторов.	Лидер, тимлид.
	Служба поддержки	Саппорт	Support	Служба поддержки пользователей. Человек или группа людей, занимающихся решением вопросов, как правило, технического характера при сопровождении выпущенного продукта.	
	Смартфон	Смартфон	Smartphone	В данную категорию включают мобильные аппараты, оснащенные собственной операционной системой. Кроме того, практически обязательными элементами оснащения для современного смартфона являются сенсорный экран, модули Wi-Fi, Bluetooth и GPS.	Умный телефон, мобильный умный телефон, коммуникатор, мобильный телефон.
	Специальное окно покупки	Апселл скрин	Upsell screen	Специальное окно покупки, возникающее перед пользователем после прохождения бесплатной части игры. Запускается с целью поднять продажи приложения. Апселл скрин возникает на интересном моменте игры, побуждая пользователя заплатить деньги, чтобы узнать, что же будет дальше.	
	Спецификация	Спека	Specification	Документ, (в идеале - исчерпывающе, однозначно и доступно) описывающий требования, дизайн, поведение или иные характеристики компонента или системы. Зачастую в спецификацию включаются процедуры контроля исполнения.	Требования, правила работы системы, описание корректной работы системы, описание характеристик системы.
	Спиральная или модель Бозма	Спиральная модель	Spiral Model	В спиральной модели жизненный путь разрабатываемого продукта изображается в виде спирали, которая, начавшись на этапе планирования, раскручивается с прохождением каждого следующего шага. Таким образом, на выходе из очередного витка получаем готовый протестированный прототип, который дополняет существующую сборку. Прототип, удовлетворяющий всем требованиям – готов к выпуску. Главная особенность спиральной модели – концентрация на возможных рисках.	Спиралевидная модель.
	Список	Список	List, list box	Элемент (виджет) графического интерфейса пользователя, который отображает прокручиваемый список с элементами. Позволяет пользователю выбрать один или несколько элементов из списка, как правило с удержанной клавишей Ctrl или Shift, чтобы сделать множественный выбор. Все элементы содержатся в списке статически, но могут быть добавлены и динамически.	Список с элементами, прокручиваемый список с элементами.
	Спящий режим	Слип мод	Sleep mode	Режим, при котором все программы переходят в режим ожидания	Энергосберегающий режим работы.
	Ссылка	Линк	Link	Ссылка на сайт. У сайта бывает три вида линков: 1. исходящие, т.е. установленные на самом сайте, но ведущие на какой-то другой сайт. 2. входящие, т.е. установленные на другом сайте, но ведущие на этот сайт. 3. внутреннее - установленные на какой-то странице сайта, но ведущие на другую страницу того же сайта или даже на эту же самую страницу (на информацию, расположенную ниже).	Ссылка, путь к странице, URL-адрес страницы, веб-адрес, Адрес веб-страницы (URL - Uniform Resource Locator), линк
	Счетчик	Счетчик	Counter	Двухнаправленный вариант для числовых значений. Нажатие на кнопку позволяет изменить значение параметра на единицу в большую или меньшую сторону. Могут также работать автоматически (отсчет времени).	Отметчик, считатель, подсчет количества, подсчет времени.
	Сшивание текстур	Сшивание полигонов/текстур	Z-Fighting bug	Ошибка в отображении текстур. Два объекта имеют близкую Z-координату и в зависимости от точки обзора, показывается то один, то другой, то оба полосатым узором.	Ошибка текстуры, баг текстуры, дефект текстуры, ошибка координат объектов.
	Т				
	Таблица принятия решений	Таблица принятия решений	Decision Table	Великолепный инструмент для упорядочения сложных бизнес требований, которые должны быть реализованы в продукте. В таблицах решений представлен набор условий, одновременное выполнение которых должно привести к определенному действию.	Список принятия решений, схема принятия решений.
	Текст-заглушка	Плейсхолдер	Placeholder	Текст, который вы можете поместить в поле ввода, чтобы сообщить пользователям о предназначении этого поля. Как только пользователи начинают вписывать текст в поле ввода, этот текст исчезает.	Подсказка, объясняющий текст, текст предназначения поля.
	Текстовое поле	Поле	Field, Area, Text Input	Text - Однострочное текстовое поле, в который возможно ввести любые значения. TextArea - Многострочное текстовое поле	Текстовое поле, поле ввода текста, строка.
	Текстура	Текстура	Texture	Изображение, накладываемое на поверхность модели для придания ей цвета, окраски или иллюзии рельефа. Приблизительно использование текстур можно легко представить как рисунок на поверхности скульптурного изображения.	Изображение, изображение на поверхности, рисунок.
	Тени	Тени	Shadows	Темные тона изображения, на полутоновом растровом изображении представляются точками большого размера. Для одного источника света (направленного) создается одна текстура глубины.	Темные тона изображения.
	Тест дизайн	Тест дизайн	Test Design	Этап процесса тестирования ПО, на котором проектируются и создаются тестовые случаи (тест-кейсы) в соответствии с определёнными ранее критериями качества и целями тестирования.	Проектирование тест-кейсов, написание тест-кейсов, создание тест-кейсов.
	Тестирование безопасности	Тестирование безопасности	Security Testing	Оценка уязвимости программногo обеспечения к различным атакам.	Тестирование уязвимости ПО, оценка системы защиты, оценка противостояния атакам.
	Тестирование программногo обеспечения	Тестирование программногo обеспечения	Software Testing	Проверка соответствия между реальным и ожидаемым поведением программы, осуществляемая на конечном наборе тестов, выбранном определенным образом.	Проверка ПО, испытание, отладка, сравнение результатов проверок и ожидаемого результата.
	Тестирование производительности	Тестирование производительности	Performance Testing	Исследование показателей скорости реакции приложения на внешние воздействия при различной по характеру и интенсивности нагрузке.	Тестирование скорости работы, стабильность работы, быстроедействие, нагрузочное тестирование.
	Тестирование удобства пользования	Юзабилити-тестирование	Usability Testing	Метод тестирования, направленный на установление степени удобства использования, обучаемости, понятности и привлекательности для пользователей разрабатываемого продукта в контексте заданных условий.	Тестирование понятности ПО, тестирование интуитивности ПО, степень удобства использования, степень понятности, простоты пользования и интуитивности, юзабилити-тестирование.

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Тестировщик	Тестер	QA Engineer	Опытный специалист, принимающий участие в тестировании компонента или системы. В его обязанность входит поиск вероятных ошибок и сбоев в функционировании объекта тестирования (продукта, программы, и тд). Тестировщик моделирует различные ситуации, которые могут возникнуть в процессе использования предмета тестирования, чтобы разработчики смогли исправить обнаруженные ошибки.	Тестер, испытатель, исследователь, QA-специалист, специалист по тестированию, QA-инженер, инженер по обеспечению качества.
	Тестовая стратегия	Тестовая стратегия	Scope of Work	Краткий план проведения работ по тестированию, охватывает довольно продолжительный период работ и описывает методы достижения поставленной цели.	Краткое описание тестирования, методы тестирования.
	Тестовое покрытие	Тестовое покрытие	Test Coverage	Одна из метрик оценки качества тестирования, представляющая из себя плотность покрытия тестами требований либо исполняемого кода.	Оценка качества тестирования, метрика качества тестирования, показатель качества тестирования, покрытие тестами, плотность покрытия тестами, критерий качества тестирования.
	Тестовый набор	Тест-сьют	Test Suite	Набор тестов, реализующих бизнес-задачу, выполняемую тестируемой системой. Тестовый набор включает, кроме тестовых сценариев, еще и тестовые данные или правила их генерации.	Набор тест-кейсов, набор тестов, набор тестовых сценариев, набор проверок.
	Тестовый случай	Тест-кейс	Test Case	Совокупность шагов, конкретных условий и параметров, необходимых для проверки реализации тестируемой функции или её части.	Тест-кейс, тестовый сценарий, сценарий проверки.
	Тестовый сценарий высокого уровня	Тестовый сценарий высокого уровня	High Level Test Case	Тестовый сценарий без конкретных значений входных данных и ожидаемых результатов. Использует логические операторы, экземпляры реальных значений еще не определены и/или не доступны.	Тест-кейс высокого уровня, сценарий проверки высокого уровня, тестовый случай высокого уровня.
	Тестовый сценарий низкого уровня	Тестовый сценарий низкого уровня	Low Level Test Case	Тестовый сценарий с конкретными значениями входных данных и ожидаемых результатов.	Тест-кейс низкого уровня, сценарий проверки низкого уровня, тестовый случай низкого уровня.
	Технический писатель	Технический писатель	Technical Writer	Специалист, который занимается написанием различной документации как внутреннего назначения, так и предназначенной для конечных пользователей ПО (руководства пользователя, справочные системы и т. п.)	Писатель документации.
	Технический руководитель	Технический руководитель	Technical Leader	Специалист, чьи обязанности похожи на обязанности менеджера проекта или архитектора. Оба выполняют и менеджерскую, и техническую роли, однако техлид более углубленно занимается технической частью проекта.	Технический менеджер, руководитель по технической части проекта, технический проектный менеджер.
	Требование	Требование	Requirement	Условия или возможности, необходимые пользователю для решения определенных задач или достижения определенных целей, которые должны быть достигнуты для выполнения контракта, стандартов, спецификации, или других формальных документов.	Задокumentированное правило, описание функций и работы ПО, условия, спецификация.
	У				
	Удобство	Юзабилити	Usability	Практичность и удобство сайта, приложения в использовании.	Интуитивность, практичность, понятность.
	Умляют	Умляют	Umlaut	В лингвистике – различные надстрочные, подстрочные, реже внутристрочные знаки, применяемые в буквенных и слоговых системах письма не как самостоятельные обозначения звуков, а для изменения или уточнения значения других знаков.	Диакритический знак, знак, умляут.
	Уникальный идентификатор устройства	Юдид	UDID (Unique Device Identifier)	Уникальный идентификатор устройства, состоящий из 40 символов (для устройств: iPad, iPhone или iPod Touch).	Уникальный идентификатор устройства, уникальный идентификационный номер устройства.
	Управление	Навигация	Navigation	Это система управляющих элементов сайта, с помощью которых посетитель перемещается по страницам. Стандартным элементом навигации являются меню, которые показывают на каждой странице ссылки на главные разделы сайта.	Меню
	Установочный файл	Инсталлятор	Installer	Файл, с помощью которого можно установить необходимую программу. Чаще всего инсталлятор включает в себя и саму инсталлируемую программу, и внутренние инструкции для ее установки. Для Windows - это файлы с расширением .exe, для iOS - .ipa и т.д.	Дистрибутив, набор файлов составляющих программу.
	Устройство	Девайс	Device	Устройство (от англ. device) — искусственный объект, имеющий внутреннюю структуру, созданный для выполнения определённых функций, обычно в области техники (техническое устройство).	
	Утечка памяти	Утечка памяти	Memory Leak	Это выделенная и не освобожденная память, которая больше не используется, что, в свою очередь, приводит к все большему выделению памяти и, как результат – снижению производительности системы, а в случае с iOS и экстренное завершение работы программы.	Уменьшение памяти, не освобожденная память.
	Ф				
	Фактический результат	Фактический результат	Actual result	Наблюдаемое или генерируемое поведение компонента или системы во время тестирования.	Реальный результат, воспроизводимый результат, существующий результат, действительный результат.
	Фикс	Фикс	Fix	Процесс исправления ошибки разработчиком.	
	Фильтр	Фильтр	Filter	Набор условий, который применяется к данным для отображения подмножества данных или для сортировки данных.	Набор условий, выборка по условиям.
	Фича	Фича	Software feature	Фича – (от англ. "feature" – особенность) функция, особенность, свойство. 1. Функция чего-либо, например, поддержка facebook нашими играми; 2. Нетипичный результат действия программы, который может походить на сбой или недоделку разработчика, отсюда известное выражение «это не баг — это фича».	
	Флажок	Чекбокс	Checkbox	Флаговая кнопка множественного выбора. Элемент графического пользовательского интерфейса, позволяющий пользователю управлять параметром с двумя состояниями — <input checked="" type="checkbox"/> включено и <input type="checkbox"/> выключено. Во включенном состоянии внутри чекбокса отображается отметка (галочка (✓), или реже крестик(x)).	Кнопка для выбора, флаговая кнопка, множественный выбор, кнопка множественного выбора, галочка, флажок.
	Флуд	Флуд	Flood	Флуд (от неверно произносимого англ. "flood" — наводнение, затопление) — сообщения, занимающие большие объемы и не несущие никакой полезной информации. Технический флуд представляет собой хакерскую атаку с большим количеством запросов, приводящую к отказу в обслуживании.	
	Фокус	Фокус	Focus	В веб-разработке фокусом называется активность элемента, в данном случае, когда курсор находится внутри текстового поля и пользователь может вводить символы с клавиатуры.	
	Фон страницы	Бэкграунд, подложка	Background	Рисунок, который отображается как фоновый на веб-странице. В отличие от обычных фоновых рисунков, подложки не прокручиваются вместе с другими элементами веб-страницы.	Изображение на странице, задний фон, подложка, фоновое изображение, задний план
	Фоновый режим	Фоновый режим	Background mode	Это процесс, который работает в фоне, на заднем плане и не ждет завершения или окончания процесса. Напр., в TotalCommander процесс архивирования можно выполнить в фоновом режиме, что не мешает пользователю выполнять другие действия с программой.	
	Форма	Форма	Form, Web Form	Набор полей для ввода данных на веб-странице. Данные отправляются на сервер, когда посетитель узла завершает заполнение и отправляет форму.	Набор полей, форма для заполнения, веб-форма, поля выбора.
	Фреймворк	Фреймворк	Framework	Это программное обеспечение, облегчающее разработку и объединение разных компонентов большого программногo проекта. Эта платформа подходит для создания сайтов, приложений и веб-сервисов.	Каркас
	ФТП сервер	ФТП сервер	FTP server	Сервер, обеспечивающий обмен файлами по протоколу FTP.	
	Функциональное тестирование	Функциональное тестирование	Functional Testing	Тестирование, основанное на анализе спецификации функциональности компонента или системы. вид тестирования, при котором выявляется некорректная/неправильная работа функционала программы.	Проверка работы функций системы, способность ПО в определенных условиях решать задачи, нужные пользователям, проверка корректности работы функционала.
	Функциональный дефект в игре	Функциональный баг	Functional Game Defect	Дефект в работе логики или любой другой части игрового процесса («зависания», «замедление проигрывания», «неожиданные действия», выход за область и т.д.).	Функциональная ошибка в игре, функциональный баг в игре.
	Ч				
	Часто задаваемые вопросы	ЧАВО	Frequently Asked Question(s), FAQ	Общее название раздела на сайте, где содержатся ответы на часто задаваемые вопросы по той или иной теме.	
	Чат	Чат	Chat	Сервис обмена текстовыми сообщениями в Интернет в режиме реального времени.	Чаттер, онлайн-чат.

	Термин RU:	Сленговое название на RU:	Термин EN:	Определение термина	Синонимы термина
	Чек-лист	Чек-лист	Check-list	Контрольный список, содержащий ряд необходимых проверок для тестирования.	Список проверок, контрольный список, краткое описание проверок.
	Черновик проекта	Черновик	Draft	План, проект для предварительного ознакомления с информацией.	Черновой документ, черновой проект, эскиз, эскизный проект.
	Чит-код	Чит-код	Cheat Code	Часть кода игры, небольшое приложение, которое дает возможность выполнять тестирование отдельных частей игр (уровней, локаций, сцен), переходить к ним без прохождения большей части игры, а также добавлять неограниченные ресурсы персонажам (деньги, оружие и т.д.).	Cheat, отладочный код, код упрощения прохождения игры.
	Ш				
	Шаблон сайта	Шаблон	Template	Ранее сделанный дизайн с версткой. Его используют в качестве основы для производства страницы сайтов в интернете. Использование шаблонов поможет значительно сократить время создания сайта. Также может использоваться как шаблон текста, который автоматически заполняется в текстовое поле (например., текст письма обратной связи).	Шаблонный дизайн, образец, заготовка, основа для страницы.
	Шрифт	Шрифт, шрифт	Font	Форма письменных либо печатных знаков. Для сайтов самыми распространенными шрифтами являются tahoma, arial, times new roman и verdana.	Литеры определенного размера и рисунка, начертание букв и знаков, набор символов определенного размера и рисунка, набор шрифтов.
	Э				
	Эквивалентное разделение	Эквивалентное разделение	Equivalence Partitioning	Техника, которая заключается в разбиении всего набора тестов на классы эквивалентности с последующим сокращением числа тестов.	Разбиение на области эквивалентности, анализ области, разбиение множества, эквивалентные тесты, разбиение на классы эквивалентности, эквивалентное разбиение.
	Эквивалентный класс	Эквивалентный класс	Equivalence partitioning, Equivalence class	Включает в себя определенное количество каких-то значений, которые предположительно будут обрабатываться и выдавать на выходе один и тот же результат для всех представителей этого эквивалентного класса (набор данных, обрабатываемый одинаковым образом и приводящий к одинаковому результату)	Класс со значениями, группа значений с одинаковым результатом обработки, класс эквивалентности, разбиение на области эквивалентности, анализ области, разбиение множества, эквивалентные тесты.
	Экран загрузки приложения/игры	Сплэш экран	SplashScreen	Изображение, которое появляется во время загрузки программы/игры. Обычно логотип или просто картинка с информацией об игре или разработчике.	Логотип игры/программы, экран-заставка, форма-заставка.
	Экстренное завершение работы программы	Крэш	Crash	Неожиданное завершение работы программы, при котором автоматически формируется лог-файл (крэш-файл) с описанием причины завершения программы и всей необходимой системной информацией.	Аварийное завершение программы, аварийный отказ, катастрофический отказ, авария, фатальный сбой, крах системы.
	Электронная платежная система	Вебмани	Webmoney	Применяется для расчетов внутри сети интернет: покупка сайтов, баз данных, оплата выполненной работы по оптимизации, оформлению и наполнению сайтов и т.д. Используется так же для оплаты услуг операторов связи или кредитных организаций, а также товаров, приобретенных через сеть интернет.	WebMoney Transfer, кошелек Вебмани, вебмани-кошелек, Webmoney- кошелек.
	Электронная почта	Емейл	E-mail	Один из способов передачи информации по каналам сети интернет. В наши дни является самым встречающимся из сетевых сервисов.	Почтовый ящик, мыло, почта, электронный адрес, электронка.
	Элемент интерфейса	Виджет	Widget	Используется как название класса вспомогательных мини-программ — графических модулей, которые размещаются в рабочем пространстве соответствующей родителской программы и служат для украшения рабочего пространства, развлечения, решения отдельных рабочих задач или быстрого получения информации из интернета без помощи веб-браузера.	Веб-виджет, web widget, десктоп-виджет, desktop widget, информер.
	Элементы ПО	Элементы ПО	Product Elements	То, из чего состоит продукт. В модели HTSM дается полезная мнемоника SFD POT (San Francisco Depot - S Structure F Function D Data P Platform O Operations T Time) для того, чтобы структурировать подход к изучению элементов продукта.	Составляющие продукта, компоненты продукта.
	Эмулятор	Эмулятор	Emulator	Программа, копирующая функционал и поведение другой программы.	Эмулятор сервера, эмулятор серверного программного обеспечения, эмулятор терминала, приложение терминала, term, tty, эмулятор игровой приставки.
	Я				
	Язык Разметки Гипертекста	HTML	HTML (Hyper Text Markup Language)	(HyperText Markup Language, язык разметки гипертекста) - стандартный язык создания веб-страниц в сети Интернет. Язык HTML интерпретируется браузером и отображается в виде веб-страницы.	Язык разметки гипертекста, версточный язык.
	Ярлык	Ярлык	Label	Файл, служащий для быстрого запуска другого файла, папки или интернет-страницы, т.е. фактически это ссылка на другой файл или адрес. Также используется как название поля.	Shortcut, указатель на объект, иконка ярлыка.