

명명법

클래스명은 명사, 메서드는 동사, 기능은 명사 + 동사

표기법

1. CamelCase

문자의 표현을 낙타 등 처럼 했다고 해서 정해진 이름
주로 객체지향 프로그램에서 사용함

2. snake_case

언더라인(_) 으로 단어를 구분하는 명명법.
C, SQL 등에서 사용

3. 헝가리안표기법

변수에 정보를 추가해서 명명하는 방법
g_ / m_ / s_
글로벌 / 멤버 / 스택

반대되는 단어

4. add / remove

추가, 삭제
리스트 등에 값을 추가, 삭제할 때 사용.
꼬리에 추가시에는 append, 선두에 추가시에는 prepend 를 사용

5. start / stop

시작, 정지

6. begin / end

시작, 끝

7. first / last

처음, 끝

8. top / last

선두, 말미

- 9. head / tail
머리, 꼬리
자료구조 등에서 자료의 첫번째, 마지막 의미로 사용
- 10. header / footer
헤더, 푸터
- 11. top / bottom
최상, 최하
- 12. up / down
위, 아래
- 13. upper case / lower case
대문자, 소문자
- 14. under / over
미만, 초과
- 15. or under / and over
이하, 이상
- 16. greater than, not less than
~보다 큰 > 기호
- 17. Less than
~보다 작은 < 기호
- 18. previous / next
앞으로, 다음으로
- 19. forward / backward
앞으로, 뒤로
- 20. foreground / background
전경, 배경
앞 단, 뒷 단
- 21. push / pop
스택 등에 넣고, 뺄 때
- 22. push / pull
git 에서 넣고, 뺄 때

23. enqueue / dequeue

큐에 넣고, 뺄 때

24. before / after

전, 후

25. parent / child / children / self

부모, 자식, 자식들, 자신

26. open / close

파일이나 소켓을 열다, 닫다

27. connect / disconnect

네트워크 통신 등의 회선의 연결, 해제

28. input / output

입력, 출력

기기의 입출력

29. import / export

설정 등을 가져오기, 내보내기

30. read / write

파일등에 읽기, 쓰기

31. save / load

저장, 불러오기

32. set / unset

설정, 해제

33. lock / unlock

락, 해제

34. attach / detach

붙이다, 떼다

35. suspend / resume

쉬다, 재개

36. enable / disable

유효하게 함, 무효하게 함

37. activate / deactivate

활성화, 비활성화

38. show / hide
표시, 숨김
39. visible / invisible
보임, 보이지 않음
40. valid / invalid
유효, 무효
41. available / unavailable
이용가능, 이용불가
42. allow / deny
허가, 불허
43. host / guest
손님을 받는 쪽이 호스트
손님은 게스트
44. server / client
서비스를 제공하는 쪽이 서버
의뢰하는 쪽이 클라이언트
45. provider / user
제공자, 사용자
46. resume / pause
재개, 일시정지
47. create / destroy
생성, 파괴
비슷한 의미의 단어, 뉘앙스
48. config / setting / preference
구성, 설정, 환경설정
49. initialize / init / setup
초기화, 셋업
50. stop / end / finish
재시작할 가능성이 있으면 stop
재시작할 가능성이 없으면 end
완료 했다는 의미는 finish

51. **stop / suspend / pause**
움직이는 것을 멈추는 것이 **stop**
일시정지는 **suspend**
일단 움직임을 멈추는 것을 **pause**, 언제든지 다시 재개할 수 있음
52. **stop / quit / exit**
현재 상태에서 탈출하는 것이 **quit**
출구로 나가는 것이 **exit**
53. **changed / modified / revised**
전면적인 변경이 **changed**
수정이나 개선 **modified**
개정 **revised**
54. **find / search**
찾아질 것을 기대하는 것이 **find**
찾아보는 것이 **search**
55. **toXXX / parseXXX / convertXXX**
XXX 로 변환
56. **tryParseXXX**
XXX 로 변환을 시도
57. **fromXXX**
XXX 로 부터 변환
메서드명은 동사가 원칙이나 **to** 나 **from** 은 예외
58. **clear / delete**
예를 들어 파일의 내용만 지우는 것이 **clear**
파일을 통째로 지우는 것을 **delete**
59. **create / make / generate**
창조하는 것이 **create**
무언가를 보고 만들어 내는 것이 **make**
무언가를 변환하여 생성하는 것이 **generate**
인스턴스를 생성할 때에는 **create** 가 일반적
60. **parameter / argument**
메서드에 정의되어 있는 것이 **parameter**
메서드에 전달된 값이 **argument**
인수, 매개변수라고도 한다

61. property / attribute

둘 다 속성이란 뜻

단, 분야나 제품에 따라 사용이 나뉘지기도 함

객체 지향의 클래스의 성질을 나타내는 것이 property

HTML 의 태그의 속성은 attribute

62. number / numeric

숫자, 번호를 나타내는 것이 number

숫자 중 10 진수를 numeric

numeric 이 좀 더 수학적인 느낌

63. sum / total

금액의 합계, 모두 더한 것이 sum

합계, 전체의, 모두가 total

64. limits / bounds / range

경계, 제한범위, 제한구역이 limits. 제한.

한계 내, 한계선이 bounds. 좀더 수학적인 느낌. 경계.

값이 변경하는 폭, 상한과 하한이 결정되는 범위가 range, 범위.

65. top / peak / spike

최상, 선두가 top.

쌓여진 것 중에서 가장 위가 peak.

꺾인선 그래프 등의 뾰족한 것이 spike.

헛갈리면 그냥 top 사용하면 됨

66. exclude / ignore

배제하다, 빼내다, 고려하지 않는다가 exclude.

무시하다, 신경쓰이지 않는 느낌이 ignore

67. state / status

상태 그 자체의 의미. state

게임 캐릭터의 status, 독에 걸린 state

68. letter / character

a 나 b 와 같은 문자 자체 letter.

알파벳 전체, 문자 전체를 가리키는 경우 character

69. title / caption

책이나 기사의 제목, 표제가 title.

짧은 설명문, 페이지의 제목이 caption.

70. issue / problem

문제, 논점, 쟁점, 논해야 하는 것이 issue

곤란해 질 만한 문제로, 해결이 필요한 것이 problem

71. individual / personal / private

많은 사람들에 대해 개인일 경우 individual. 개별.

사람 수에 관계없이, 다른 누구도 아닌, 개인을 나타낼 때 personal. 개인적인.

72. public(공적)에 반대인 private(사적).

종업원 한명한명을 가리키는 개인은 individual 을 사용하면 됨

73. just / only

무언가를 기준으로 딱, 그것을 가리킬 때 just

절대적인 의미로, 유일한 것을 가리킬 때 only.

74. Within

시간, 거리, 범위를 의미하는 이내.

within 3 sec = 3 초 이내

75. Fix

수정, 수리, 고정, 결정.

76. Apply

설정 등을 적용하다

77. Flush

쌓인 데이터나 로그를 클리어한다.

밀어 내보낸다. 모든것을 토해낸다.

78. validate / verify

요구를 만족하는가, 올바른가 확인하는 것이 validate

공정의 일부로 포함 된 체크가 verify

CD/DVD 를 굽고 나면 verify 를 함.

코딩 문서에 자주 나오는 단어

79. syntax / statement / expression / operator / signature

syntax 는 구문.

statement 는 문장. if 문, for 문, 함수 호출문 등.

expression 은 평가식

operator 는 연사자

signature 는 메서드명, 파라미터, 리턴값의 타입을 표현하는 것.

80. inheritance

상속은 이미 정의된 상위(부모) 클래스의 모든 속성과 연산을 하위(자식) 클래스가 물려 받는 것.

81. delimiter / separator

구분자 문자

82. Log

기록, 로그를 얻다.

명사와 동사가 같음

83. stack

쌓기, 쌓다.

명사와 동사가 같음

84. token

토큰, 표시, 증거.

분해되지 않는 최소 단위.

네트워크의 경우에는 송신권을 주고 받는 데이터 등.

85. optimize

최적화하다

86. normalize

정규화하다

87. cheatsheet

사용법을 1 페이지로 정리한 것

88. usage

사용방법

89. unknown

미지의, 정체불명의.

90. misc / miscellaneous

다양한, 다방면의

91. description

설명

92. brief

개요, 요약하다

93. Features

특징, 기능.

대체로 복수형으로 사용

94. via

~에 의해, ~를 경유하여

95. required

필수의

값 관련

96. initial value / initialized value

초기치, 초기값

97. default value

기본 값

98. original value

원래의 값, 변경전의 값

99. current value

현재 값

100. parameter / argument

인수

101. return value / returned value

리턴 값

102. variable / var

변수

103. literal

리터럴. 직접 기술한 값.

변수의 반대의 의미.

`int x = 10;`

`String str = "abc";`

10 을 정수 리터럴, "abc"를 문자열 리터럴

104. constant / const

상수

105. primitive data type

프리티미브 타입. 기본형

int, double, long 등 값을 가지는 타입

106. null / nil

존재하지 않는 것

107. Void

빈것.

null 과 비슷한 의미

108. prefix / suffix

접두어, 접미어

disconnect 의 dis 나 restart 의 re 가 접두어

player 의 er 나 nullable 의 able 이 접미어

109. Release

출시

수치표현

110. binary number

2 진수

선두에 0b 를 붙이는 표현. 0b10 은 십진수 2

111. octal number

8 진수

선두에 0 을 붙임. 010 은 8

112. decimal number

10 진수

113. hexadecimal number

16 진수

선두에 0x 를 붙임. 0x10 은 16

114. even / odd

짝수, 홀수

진위 값

115. true / false

참, 거짓

116. isXXX / hasXXX / canXXX

상태를 측정하는 경우.

isNull, isNumber, hasConnection, canSave 등

117. Exists

파일 등이 물리적으로 존재하는지 아닌지.

118. Contains

리스트 등에 포함되어 있는지 아닌지

119. Equals

같은지 아닌지

도형

120. point / x / y / offset

좌표, x 축, y 축, 상대적인 위치

121. size / width / height

크기, 폭(가로), 높이

122. top / middle / bottom

left / center / right

front / middle / back

front / center / side / rear

123. fill

색칠하다

124. depth

심도, 깊이

기타 IT 용어

(DB, OS, Network, 코딩 등)

125. manual

매뉴얼은 프로그램들의 사용과 운영에 대한 내용이 기술되어 있는 문서

126. agile model

애자일 모형은 소프트웨어 개발과정에서 지속적으로 발생하는 변경에 유연하고
기민하게 대응하여 생산성과 품질 향상을 목표로 하는 협력적 소프트웨어 개발
방법론. 프로젝트의 생명주기 동안 개발 팀원들 간의 상호작용과 고객과의 협업을
중심으로 반복적, 점진적인 계획을 통해 요구사항의 변화를 관리하고 또한 문서
작업보다 코딩과 테스트 기반의 접근을 통해 소프트웨어를 개발하는 방식이다.
익스트림 프로그래밍(Extreme Programming, XP), 스크럼(Scrum), Lean 등이 있다.

127. backlog

백로그는 제품 개발에 필요한 요구사항을 모두 모아 우선순위를 부여해 놓은 목록

128. release

릴리즈는 몇 개의 요구사항이 적용되어 부분적으로 기능이 완료된 제품을 제공하는
것.

129. visibility

가시성이란 대상을 확인 할 수 있는 정도를 의미.
릴리즈 기간을 짧게 반복하면서 개발 과정에서 제품 소프트웨어의 일부 기능이
구현될 때마다 고객에게 이를 확인시켜주면, 고객은 요구사항이 잘 반영되고 있음을
직접적으로 알 수 있다는 의미.

130. story

백로그에 담겨질 요구사항으로, 고객의 요구사항을 간단한 시나리오로 표현한 것.

131. system architecture

시스템 아키텍처란 시스템 내부에서 각각의 하위 시스템들이 어떠한 관계로 상호
작용하는지 파악할 수 있도록 구성이나 동작 원리를 표현한 것.

132. core

코어란 각종 연산 수행하는 CPU의 핵심 요소. 코어 개 갯수에 따라 싱글 코어,
듀얼코어, 트리플 코어 등으로 구분하며 갯수가 많을수록 속도가 빨라짐.

133. Operating system(OS)

운영체제는 컴퓨터 시스템의 자원들을 효율적으로 관리하며, 사용자가 컴퓨터를
편리하고 효율적으로 사용할 수 있는 환경을 제공하는 소프트웨어.

134. middleware

미들웨어는 주로 상하 관계나 동종 관계로 구분할 수 있는 프로그램들 사이에서 매개
역할을 하거나 프레임워크 역할을 하는 일련의 중간 계층 프로그램. 일반적으로 응용
프로그램과 운영 체제의 중간 계층에 위치하여 사용자에게 시스템 하부에 존재하는
하드웨어, 운영 체제, 네트워크에 상관없이 서비스를 제공한다.

135. availability

가용성이란 사용이 요구될 때 한 소프트웨어가 지정된 시스템 기능을 수행 할 수 있는 능력. 총 운영 시간에 대한 시스템 가동 시간의 비율.

136. memory leak

메모리 누수란 응용 프로그램이 더 이상 사용하지 않는 메모리를 반환하지 않고 계속 점유하고 있는 현상.

성능 저하나 메모리 고갈 등의 장애 발생 가능.

137. pair programming

짝 프로그래밍은 다른 사람과 함께 프로그래밍을 수행함으로 개발에 대한 책임을 공동으로 나눠 갖는 환경 조성.

138. open source

오픈 소스(공개 소스)란 일정한 이용 조건을 지키면 누구나 개량하고, 재배포할 수 있도록 무상으로 공개되는 소스 코드(source code).

139. TOC(Total cost of ownership)

총 소유 비용이란 PC 나 서버 등의 도입 비용뿐만 아니라 향상(upgrade)이나 유지 보수, 교육 연수 등과 같이 도입 후에 드는 여러 가지 비용을 포함한 컴퓨터 시스템의 총비용.

140. DBMS(Database Management System)

데이터베이스 관리시스템은 사용자와 데이터베이스 사이에서 사용자의 요구에 따라 정보를 생성해 주고, 데이터베이스를 관리해 주는 소프트웨어.

141. JDBC(Java Database Connectivity)

자바에서 DB 에 접근하여 데이터를 조회, 삽입, 수정, 삭제할 수 있도록 자바와 DB 를 연결해 주는 인터페이스

142. ODBC(Open Database Connectivity)

응용 프로그램에서 DB 에 접근하여 데이터를 조회, 삽입, 수정, 삭제할 수 있도록 응용 프로그램과 DB 를 연결해 주는 표준 인터페이스

143. WAS(Web Application Server)

사용자의 요구에 따라 변하는 동적인 콘텐츠를 처리하기 위해 사용되는 미들웨어.
주로 데이터베이스 서버와 연동해서 사용함.

144. Garbage collection

가비지 컬렉션은 실제로 사용되지 않으면서 가용 공간 리스트에 반환되지 않는 메모리 공간인 가비지(쓰레기)를 강제로 해제하여 사용할 수 있도록 하는 메모리 관리 기법.

145. Entity

엔티티(개체)란 현실 세계에서 사람, 자동차와 같이 우리 주위에서 사용되는 물질적이거나 개념적인 것.
시스템, 기능을 사용하는 사람, 그러한 기능과 연동되는 다른 시스템 등을 의미.

146. dependency

종속성이며 임의의 요구사항 목적을 만족하기 위해 서로 의존적인 관계.

147. semantics

의미를 뜻하며 프로그램에서는 프로그램을 어떤 기계어로 번역해야 하는지를 정하는 규칙으로서 기호로 그 의미를 규정하고 있다. 구문(syntax)과 대비되는 말.

148. UML(Unified Modeling Language)

통합 모델링 언어이며 소프트웨어 개발에 사용되는 다이어그램을 정의하는 것으로 시스템 분석, 설계, 구현 등 시스템 개발 과정에서 시스템 개발자와 고객 또는 개발자 상호간의 의사소통이 원활하게 이루어지도록 표준화한 대표적인 객체지향 모델링 언어.

149. module

모듈은 전체 프로그램 기능 중에서 특정 기능을 처리할 수 있는 소스 코드. 주 프로그램은 논리적으로 몇 개의 모듈로 나눌 수 있다.

150. Modularity

모듈화란 소프트웨어의 성능을 향상시키거나 수정, 재사용, 유지 관리등이 용이하도록 시스템의 기능들을 모듈 단위로 나누는 것.

151. abstraction

추상화란 문제의 전체적이고 포괄적인 개념을 설계한 후 차례로 세분화하여 구체화시켜 나가는 것.

152. component

컴포넌트란 독립적인 업무나 기능을 수행하는 실행코드 기반으로 작성된 모듈.

153. object

객체는 하나 이상의 클래스나 비슷한 객체의 특성을 일반화하는 인터페이스에 대한 인스턴스.
데이터와 데이터를 처리하는 함수를 묶어서 캡슐화한 하나의 소프트웨어 모듈.

154. class

클래스는 공통된 속성과 연산을 갖는 객체의 집합.
객체 내부의 데이터 구조와 그 조작을 정리하여 정의한 것.

155. encapsulation

캡슐화는 데이터와 데이터를 처리하는 함수를 하나로 묶는 것. 세부 내용이 은폐되어(정보은닉) 외부이 접근이 제한적임.

156. polymorphism

다형성은 동일한 메시지를 여러 사람에게 보냈을 때 받는 자의 객체에 따라 각각 적절한 절차가 이루어지는 것.

157. coupling

결합도는 프로그램에서 모듈간 상호 의존하는 정도 혹은 두 모듈 사이의 연관 관계를 의미.

결합도가 약할수록 품질이 높다.

158. cohesion

응집도는 하나의 프로그램을 구성하는 각각의 모듈이 그 고유의 기능을 잘 처리할 수 있는지를 나타내는 정도.

응집도가 강할수록 품질이 높다.

159. reuse

재사용은 개발 시간과 비용을 절약하기 위해 기존에 존재하는 소프트웨어 부분을 재구성하여 새로운 시스템이나 기능에 사용하기 적합하도록 최적화 시키는 작업.

160. design pattern

디자인 패턴은 각 모듈의 역할이나 모듈들 간의 인터페이스 같은 코드 작성 및 설계시 참조할 수 있는 전형적인 해결 방식 또는 예제.

161. concrete class

구체 클래스란 직접적으로 실체화를 통해 인스턴스를 가질 수 있는 클래스

162. abstract class

추상 클래스는 구체 클래스에서 구현하려는 기능들의 공통점만을 모아 추상화한 클래스로, 인스턴스 생성이 불가능하여 구체 클래스가 추상 클래스를 상속받아 구체화한 후 구체 클래스의 인스턴스를 생성하는 방식으로 사용.

163. API

응용 프로그래밍 인터페이스(Application Programming Interface)는 라이브러리를 이용하는 방법과 형식을 규정한다. 즉, 라이브러리는 기능을 구현한 함수들을 모아 놓은 것이고, API 는 라이브러리를 이용할 수 있는 도구이다.

164. EAI

기업 애플리케이션 통합(Enterprise Application Integration)은 송수신 데이터를 식별하기 위해 송수신 처리 및 진행 현황을 모니터링하고 통제하는 시스템.

업무적으로 50% 이상의 중요도를 가지면서 두 개 이상의 서로 다른 어플리케이션을 통합하여, 업무의 효율성을 높이려는 시도를 일컫는 개념.

165. WSDL

웹 서비스 기술 언어(Web Services Description Language)로 웹 서비스와 관련된 서식이나 프로토콜 등을 표준적인 방법으로 기술하고 게시하기 위해 사용되는 확장성 마크업 언어(XML) 기반의 언어

166. UDDI

Universal Description, Discovery, and Integration 의 약어로 인터넷에서 전 세계의 비즈니스 목록에 자신의 목록을 등재하고 검색하기 위한 XML 기반의 공용 등록부(registry) 서비스.

167. SOAP

단순 객체 접근 프로토콜(Simple Object Access Protocol)로 웹 서비스를 실제로 이용하기 위한 객체 간의 통신 규약.

168. RPC

원격 절차 호출(Remote Procedure Call)이란 분산 처리 시스템에서 어떤 컴퓨터의 프로그램에서 다른 컴퓨터에서 동작하고 있는 프로그램의 절차를 직접 불러내는 것. 이 기능으로 두 머신의 프로그램 사이에서 직접 통신이 가능하며, 통신망을 통해 실행 결과의 값을 주고받는다.
응용 프로그램의 프로시저를 사용하여 원격 프로시저를 마치 로컬 프로시저처럼 호출하는 방식의 미들웨어.

169. MOM

메시지 기반 미들웨어(Message Oriented Middleware)란 상이한 애플리케이션 간 통신을 비동기 방식으로 지원하는 메시지 기반 미들웨어.
비동기(asynchronous)적이라는 것은 요청을 보내고 나서 그 응답을 받을 때까지 기다리지 않는다는 뜻으로, 요청한 처리가 끝나기를 기다리지 않고 다른 작업을 수행하다가 나중에 확인하는 방식.

170. TP-Monitor

트랜잭션 처리 모니터(Transaction Processing monitor)란 항공기, 철도 예약 업무 등과 같은 온라인 트랜잭션 데이터를 처리 및 감시하는 미들웨어.

171. ORB

객체 요청 브로커(Object Request Broker)란 분산 객체 환경에서, 객체 간의 통신을 매개하는 기능.
객체 지향 미들웨어로 코바(CORBA) 표준 스펙을 구현한 미들웨어.

172. CORBA

코바(Common Object Request Broker Architecture)란 네트워크에서 분산 프로그램 객체를 생성, 배포, 관리하기 위한 규격.

173. EJB

Enterprise JavaBeans의 약어로 프로그램 컴포넌트를 분배하는 자바빈(JavaBeans) 기술로 되어 있고, 기업용 서버의 프로그램 모듈을 자바를 통해 효율적으로 관리하고 구성하는 아키텍처로 대규모 분산 객체 환경을 쉽게 구현할 수 있도록 도움.

174. Array

배열은 동일한 자료형의 데이터들이 같은 크기로 나열되어 순서를 갖고 있는 집합.

175. Stack

스택은 리스트의 한쪽 끝으로만 자료의 삽입, 삭제가 이루어지는 자료구조.
후입선출(LIFO: Last In First Out) 방식.

176. Queue

큐는 리스트의 한쪽에서는 삽입, 다른 한쪽에서는 삭제 작업이 이루어지도록 구성된 자료구조.
선입선출(FIFO: First In First Out) 방식.

177. Overflow

자료를 저장하기 위해 할당한 공간이 모두 자료들로 채워져 있는 상태에서 새로운 자료의 추가 하려 할때 넘침이 발생함.

178. Underflow

자료가 없어서 자료를 제거할 수 없는 상태.

179. Tree

트리는 노드(Node)와 가지(Branch)를 이용하여 사이클을 이루지 않도록 구성된 특수 그래프 형태.

180. Node

노드(정점)는 자료를 저장하는 데이터 부분과 다음 노드를 가리키는 포인터인 링크 부분으로 구성된 기억 공간.

181. Pointer

포인터는 현재의 위치에서 다음 노드의 위치를 알려주는 요소.

182. Database(DB)

데이터베이스는 특정 조직의 업무수행을 위해 필요한 상호 관련된 데이터들의 모임.

183. DBMS

데이터베이스 관리 시스템(Database Management System)란 사용자나 응용 프로그램이 데이터베이스를 쉽게 이용할 수 있도록 해 준다

184. Backup

백업이란 비상사태로 인해 데이터베이스의 정보가 소실되거나 손상될 경우를 대비하여 일정한 시간 차를 두고 데이터를 복사하는 작업.

185. RDB

관계형 데이터베이스(Relational Database)란 키(key)와 값(value)을 표(table) 형태로 구성한 데이터베이스.

186. Structured Query Language(SQL)

SQL 은 시퀀이라고도 하며 사용자들이 단말기를 통해 대화식으로 쉽게 DB 를 이용할 수 있도록 되어 있는 구조화된 비절차식 질의 언어이다.

DDL, DML, DCL 로 구분됨.

187. DDL

데이터 정의어(Data Definition Language)란 SCHEMA, DOMAIN, TABLE, VIEW, INDEX 를 정의, 변경, 삭제시 사용하는 언어.

188. DML

데이터 조작용어(Data Manipulation Language)란 데이터베이스 사용자가 질의 언어(QL)로 저장한 데이터를 실질적으로 처리할 때에 사용하는 언어.

정의된 데이터베이스에 입력된 데이터를 검색, 삽입, 갱신, 삭제하는 데 사용.

189. DCL

데이터 제어어(Data Control Language)란 데이터베이스에 대한 접근 권한을 부여하고 회수하는 작업을 수행하는 언어.

190. TCL

트랜잭션 제어어(Transaction Control Language) 데이터 접근 제어어(DCL)에서 COMMIT, ROLLBACK 연산만을 별도로 분리한 언어.

191. Transaction

트랜잭션은 데이터베이스의 상태를 변환시키는 하나의 논리적 기능을 수행하기 위한 작업의 단위 혹은 한번에 모두 수행되어야 할 일련의 연산들을 의미.

192. SQL Mapping

프로그래밍 코드 내에 직접 SQL 코드를 작성하여 DBMS 의 데이터에 접속하는 기술 (예-JDBC, ODBC, ByBatis).

193. ORM

Object-Relational Mapping 의 약어로 객체지향 프로그래밍의 객체와 관계형 데이터베이스의 데이터를 연결하는 기술 (예-JPA, Hibernate, Django ORM)

194. COMMIT

커밋은 트랜잭션 처리가 정상적으로 종료되어 트랜잭션의 변경 내용을 데이터베이스에 반영하는 명령어.

195. ROLLBACK

롤백은 하나의 트랜잭션 처리가 비정상 종료시 트랜잭션이 행한 모든 변경 작업을 취소하고 이전 상태로 되돌리는 명령어.

196. SAVEPOINT(=CHECKPOINT)

트랜잭션 내에 롤백할 위치인 저장점을 지정하는 명령어.

197. Procedure

프로시저는 특정 기능을 수행하는 일종의 트랜잭션 언어로 호출을 통해 미리 저장해 놓은 SQL 작업을 수행함.

198. Trigger

트리거는 데이터베이스 시스템에서 데이터의 입력, 갱신, 삭제 등의 이벤트가 발생할 때마다 관련 작업이 자동으로 수행됨.

199. Event

이벤트는 시스템에 어떤일이 발생한 것을 의미하며, 트리거에서의 이벤트는 데이터의 입력, 갱신, 삭제와 같은 데이터 조작이 발생함을 의미.

200. Debugging

디버깅은 컴퓨터 프로그램의 정확성이나 논리적인 오류(버그)를 찾기 위해 소스 코드를 검사하는 작업.

201. Syntax error

구문 오류란 컴퓨터 명령어의 구문(syntax)을 잘못 사용해서 생기는 오류.

202. Comment

주석은 사람만 알아볼 수 있으며, 컴파일 되지 않으므로 사람의 명확한 판독에 도움을 주기위한 설명을 입력한 부분.

203. Data warehouse

데이터와 창고란 의미가 합성된 용어. 정보에 입각한 의사 결정을 내릴 수 있도록 여러 데이터베이스에 분산되어 있는 자료를 표준화하고 통합하여 놓은 데이터베이스.

204. Big data

빅 데이터란 기존의 관리 방법이나 분석 체계로는 처리하기 어려운 방대한 양의 정형, 반정형, 비정형 데이터 집합.

이러한 데이터 집합을 수집, 저장, 관리, 분석, 시각화하는 정보통신 기술 분야.

205. Data mining

데이터 마이닝은 대규모의 데이터베이스 안에서 일정한 규칙을 찾아내어 데이터를 분석.

206.DSMS

데이터 스트림 관리시스템(Data Stream Management System)이란 무선 센서 네트워크나 인터넷 같은 통신사에서 실시간으로 발생하는 대량의 스트림 데이터를 효율적으로 처리하고 관리하는 시스템.

207.DC

더블린 코어(Dublin Core)란 네트워크 환경에서 각종 전자정보를 기술하는 핵심적인 데이터 요소.

ISO 15836 으로 표준화된 메타데이터 요소 집합.

208.MDR

메타데이터 레지스트리(Meta Data Registry)란 메타데이터의 등록과 인증을 통해 메타데이터를 유지, 관리하며 메타데이터의 명세를 공유하는 레지스트리.

209.Database Tuning

데이터베이스 튜닝이란 DB 를 조정하여 성능을 향상시키는 것.

210.EA

Enterprise Architecture 의 약어로 기업의 목표와 요구 사항을 효과적으로 지원하기 위해 정보 기술(IT) 인프라 각 부분의 구성과 구현 기술을 체계적으로 기술하는 작업.

211.ERP

기업 자원 관리(Enterprise Resource Planning)란 인력, 생산재, 물류, 회계등 기업의 모든 자원을 전체적으로 관리하여 최적화된 기업 활동을 가능하게 하는 전산 시스템.

212.DRM

디지털 저작권 관리(Digital Rights Management)란 디지털 미디어의 불법 또는 비인가된 사용을 제한하기 위하여 저작권 소유자나 판권 소유자가 이용하는 정보 보호 기술의 일종인 접근 제어 기술.

213.OLAP

올랩(Online Analytical Processing)이란 조직 경영에서 의사 결정에 도움을 주는 정보 시스템으로 이용자가 직접 데이터베이스를 검색, 분석해서 문제점이나 해결책을 찾는 분석형 애플리케이션 개념. 대규모 연산이 필요한 질의를 고속으로 지원한다.

214.OLTP

온라인 트랜잭션 처리(Online Transaction Processing)란 네트워크상의 여러 이용자가 실시간으로 데이터베이스를 갱신하거나 조회하는 등의 단위작업을 처리하는 것으로 주로 신용카드 조회업무나 자동 현금 지급 등 금융 정보화 관련 부문에서 많이 이용.

215.Big-O

알고리즘에서 시간의 복잡도를 표기를 위해 대문자 오(O)를 사용하여 나타내는 표기 (예-O(n), O(2))

216. AR

증강현실(Augmented reality)이란 현실의 이미지와 가상의 이미지의 결합하여 실시간 상호작용이 가능하며 3 차원의 공간 안에 놓인 것.

217. Critical section

임계영역이란 둘 이상의 스레드가 동시에 접근해서는 안되는 자료 구조 또는 공유 자원을 접근하는 코드의 일부.

218. Mutual exclusion, mutex

동시 프로그래밍에서 공유가 불가능한 자원의 동시 사용을 피하기 위하여, 여러 개의 병렬 프로세스가 공통의 변수 또는 자원에 접근할 때 임의의 시점에서 하나의 프로세스만 접근하도록 제어하는 것.

219. Deadlock

교착 상태란 서로 다른 둘 이상의 프로세서들이 상대 프로세서가 차지하고 있는 자원을 기다리는 무한 대기 상태.

220. CRM

고객 관계 관리(Customer Relationship management)란 현재의 고객과 잠재 고객에 대한 정보 자료를 정리, 분석해 마케팅 정보로 변환함으로써 고객의 구매 관련 행동을 지수화하고, 이를 바탕으로 마케팅 프로그램을 개발, 실현, 수정하는 고객 중심의 경영 기법.

221. CUI

대화형 사용자 인터페이스(Conversational User Interface)는 인공 지능, 음성 인식, 자연어 처리, 생체 인식 등 기술을 기반으로 하며 PC, 스마트폰, 자동차, 스마트 가전 기기 등 기기에서 사용됨.

222. BYOD(Bring your own device)

스마트폰과 스마트패드와 같은 개인 소유 모바일 기기를 업무에 사용하는 환경.

223. SoC(System on Chip)

SoC 는 한 개의 칩에 완전 구동이 가능한 제품과 시스템이 들어 있는 것.

224. SLA

서비스 수준 협약((Service Level Agreement)이란 서비스 제공자와 서비스 사용자가 제공될 서비스 및 그와 연관된 여러 조건들에 대한 서로의 책임과 의무사항을 기술해놓은 협약서.

225. PaaS

서비스형 플랫폼(Platform as a Service)이란 사용자가 소프트웨어를 개발할 수 있는 클라우드 컴퓨팅 플랫폼.

Google App Engine 서비스가 대표적.

226. SaaS

서비스형 소프트웨어(**Software as a Service**)란 사용자가 필요로 하는 소프트웨어를 인터넷상에서 이용하는 클라우드 서비스.

공급 업체가 하나의 플랫폼을 이용해 다수의 고객에게 소프트웨어 서비스를 제공하고, 사용자는 이용한 만큼 돈을 지불하는 개념.

227. IaaS

인프라형 서비스(**Infrastructure as a Service**)란 사용자가 클라우드 서버의 네트워크, 메모리, CPU 등의 하드웨어를 가상화를 통하여 제공해 주는 서비스.

사용자의 요구에 맞춰 하드웨어의 성능을 조절하고 서비스를 이용한 만큼만 요금을 지불함.

228. ASP

응용 서비스 제공자(**Application Service Provider**)란 각종 응용 소프트웨어 및 솔루션을 갖추어 놓고 인터넷을 통하여 기업이나 개인에게 일정 기간 임대해 주는 서비스 사업자.

229. BCI

뇌-컴퓨터 인터페이스(**Brain-Computer Interface**)란 뇌파(두뇌를 구성하는 신경 세포의 신호)를 해석한 코드를 이용하여 외부 기기의 동작을 제어하거나 외부 신호를 이용하여 신경 세포를 자극하는 기술.

230. Ad-hoc network

애드혹 네트워크란 네트워크의 구성 및 유지를 위해 기지국이나 액세스 포인트와 같은 기반 네트워크 장치를 필요로 하지 않고, 노드(**node**)들에 의해 자율적으로 구성되는 기반 구조가 없는 네트워크.

231. WPAN

단거리 무선망(**Wireless Personal Area Network**)이란 사용자 주변의 수 미터(**m**) 이내의 거리에서 휴대용 정보 단말기 등을 이용하여 필요한 정보를 처리할 수 있도록 구성한 무선 개인 영역 통신망.

232. WLAN

무선랜(**Wireless Local Area Network**)이란 무선 접속점(**AP**)이 설치된 곳을 중심으로 일정 거리 이내에서 무선랜 카드가 장착된 개인 휴대 정보 단말기를 통해 초고속 인터넷을 이용할 수 있는 무선 근거리 통신망.

233. WMAN

무선 대도시 통신망(**Wireless Metropolitan Area Network**)이란 고정 점대다점(**Fixed Point-to-Multipoint**) 연결중심의 광대역 무선 네트워크를 위한 대도시 영역을 커버하는 통신망.

234. WWAN

무선 광역 통신망(Wireless Wide Area Network)이란 유선 통신망을 설치하기 어려운 넓은 지역에서 무선 신호를 주고받을 수 있는 데이터 통신망.

235. Smart car

스마트 자동차란 정보통신기술을 이용해 운전자와 보행자의 안전, 편의를 높이며 궁극적으로 '자동 운전'을 추구하는 자동차.

236. Connected car

커넥티드 카란 통신 수단으로 무선랜(Wi-Fi), 엘티이(LTE) 이동 통신 등을 사용하는 통신망에 연결된 자동차.

237. Crowd Sourcing

클라우드 소싱이란 군중(crowd)과 외부 용역(outsourcing)의 합성어로, 인터넷을 통해 일반 대중이 기업 내부 인력을 대체하는 것을 의미.

238. SAN

스토리지 전용 네트워크(Storage Area Network)란 컴퓨터 간을 연결하는 근거리 통신망(LAN)과는 달리 하드디스크 등의 외부 저장 장치(스토리지)끼리 고속으로 연결된 통신망.

239. ZigBee

지그비란 저속, 저비용, 저전력의 무선 망을 위한 기술. 주로 양방향 무선 개인 영역 통신망(WPAN) 기반의 홈 네트워크 및 무선 센서망에서 사용되는 기술.

240. Malware

악성 소프트웨어란 악의적인 목적을 위해 작성된 실행 가능한 악성 코드(Malicious Code) 또는 악성 프로그램(Malicious Program).

241. Ransomware

랜섬웨어란 Ransom(몸값)과 Ware(제품)의 합성어로, 미국에서 문서자료를 볼모로 돈을 요구한 사건을 계기로 등장한 용어.

사용자 PC 나 문서파일에 강제로 암호를 걸어두고 해커가 지정한 계좌번호로 돈을 보내야 암호를 풀어주는 금품갈취형 악성 프로그램.

242. MC-Finder/Malicious Code-Finder

악성코드 은닉 사이트 탐지 프로그램.

243. MOTP

모바일 일회용 비밀번호(Mobile One Time Password)란 휴대폰이나 스마트폰 같은 이동 단말에서 사용하는 1 회용 비밀 번호.

244. Network Neutrality

망 중립성이란 모든 네트워크 사업자는 모든 콘텐츠를 동등하게 취급하고 어떠한 차별도 하지 않아야 한다는 원칙.

245. ISP

인터넷 서비스 제공자(Internet Service Provider)란 일반 사용자나 기업체, 기관, 단체 등이 인터넷에 접속하여 인터넷을 이용할 수 있도록 해 주는 사업자.

246. VPN

가상 사설 통신망(Virtual Private Network)이란 공중망 상에 사설망을 구축하여 마치 사설 구내망 또는 전용망 같이 이용하는 통신망.

247. Smishing(SMS phishing)

스미싱이란 SMS 와 Phishing 의 결합어로 문자메시지를 이용 피싱하는 방법.
해커는 핸드폰 사용자에게 웹사이트 링크를 포함한 문자메시지를 보내고 휴대폰 사용자가 웹사이트에 접속하면 트로이목마를 주입해 인터넷 사용이 가능한 휴대폰을 통제할 수 있게됨.

248. Sniffing

스니핑이란 네트워크의 중간에서 남의 패킷 정보를 도청하는 해킹 유형의 하나.

249. Snooping

스누핑이란 네트워크상에서 소프트웨어 프로그램(스누퍼)을 이용하여 원격으로 다른 컴퓨터의 정보를 엿탐하여 불법으로 가로채는 행위.

250. Spoofing

네트워크 트래픽 흐름을 임의로 변경하고 시스템 권한 탈취 등의 공격, 그 대상은 MAC, IP, Port 주소가 될 수 있다

251. Scanning

스캐닝이란 시스템의 특성을 파악하기 위한 행위인데, 해킹의 사전 단계로 악용됨.

252. ICMP

인터넷 제어 메시지 프로토콜(Internet Control Message Protocol)이란 TCP/IP 기반의 인터넷 통신 서비스에서 인터넷 프로토콜(IP)과 조합하여 통신 중에 발생하는 오류의 처리와 전송 경로의 변경 등을 위한 제어 메시지를 취급하는 무연결 전송(connectionless transmission)용의 프로토콜.

253. Trojan horse

트로이 목마란 정상적인 프로그램으로 위장한 악성코드.
계속적인 불법 침투가 가능하도록 시스템 내에 부호를 만들어 놓음으로써 영구적으로 시스템 내에 상주할 수도 있고, 소기의 목적을 달성한 후에 그 자취를 모두 지워버릴 수도 있음.

254. Tvishing

티비싱이란 텔레비전(TV)과 개인정보 낚시질을 뜻하는 피싱(Phishing)의 합성어.
스마트 TV에 악성 소프트웨어를 설치해 스마트 TV에 대한 최고 접근권한을 획득 후
TV 기능을 악용하는 피싱 방법

255. Pharming

파밍이란 합법적으로 소유하고 있던 사용자의 도메인을 탈취하거나 도메인 네임
시스템(DNS) 이름을 속여 사용자들이 진짜 사이트로 오인하도록 유도하여 개인
정보를 훔치는 새로운 수법.

256. USIM

유심 카드(Universal Subscriber Identity Module Card)란 가입자 정보를 탑재한
심(SIM) 카드와 범용 IC 카드(UICC)가 결합된 형태로써 사용자 인증, 과금, 로밍 등
가입자 정보를 담고있는 이동통신 단말기에 삽입되는 스마트 카드.

257. ISP

정보화 전략(Information Strategy Planning)이란 경영전략에서부터 비즈니스 모델,
비즈니스 프로세스, IT 시스템간의 빈틈없고 경쟁력 있는 정보화 추진전략.
향후에 기업이 계획들을 실행할 수 있도록 비즈니스를 수행하는데 필요한 각 개선
모델들의 역할을 정의하는 작업.

258. SCM

공급 사슬 관리(Supply Chain Management)란 고객이 원하는 제품을 사용하고자 하는
시점에 필요한 수량만큼 공급함으로써 고객에게 가치를 제공하는 관리 기법.

259. BSC

균형 성과 기록표(Balanced Score Card)란 매출액, 순익 등 과거의 결과물인
재무지표에만 의존해 왔던 기업성과 측정에 미래의 경쟁력 향상을 위한 지표로서
고객(고객만족도, 신규고객창출), 내부프로세스(혁신, 운영), 학습(직원역량,
정보시스템능력) 등을 추가하여 균형있게 평가하는 무형의 자산 평가 모델.

260. BPR

업무 재설계(Business Process Reengineering)란 기업 경영 내용이나 경영 과정
전반을 분석하여 경영 목표 달성에 가장 적합하도록 재설계하고, 그 설계에 따라 기업
형태, 사업 내용, 조직, 사업 분야 등을 재구성하는 것.

261. SIS

전략적 정보 시스템(Strategic Information System)이란 기업이 경쟁에서 승리하여
살아남기 위한 필수적인 시스템이라는 뜻으로 기업이 경쟁 우위를 확보하기 위하여
구축, 이용하는 정보 처리 시스템.

262. POS

판매 시점 관리(Point of Sale)란 상점의 전자식 금전 등록기, 정찰 판독 장치 등을
컴퓨터에 연결하여 상품 데이터를 관리하는 시스템. 매상이 발생하는 시점에서

상품명이나 가격 등에 관한 데이터를 수집하여 컴퓨터로 관리하는 것으로
포스(POS)라고도 함.

263. DDS

의사 결정 지원 시스템(Decision Support System)이란 대량의 데이터를 처리 및
분석하여 의사 결정에 필요한 지식을 추출하고 사용자에게 제공하여 사업체를 비롯한
조직의 의사 결정을 지원하는 컴퓨터 기반 정보 시스템.

264. EIS

경영진 정보 시스템(Executive Information System)이란 기업의 상급 경영 관리직의
전략 구상을 지원할 목적으로 구축된 경영 정보 시스템.

265. PDM

제품 데이터 관리(Product Data Management)란 제품의 기획에서 설계/제조/인증 및
마케팅에 이르는 제품 개발의 각 과정의 모든 데이터를 일원적으로 관리하는 것.

266. CKO

지식 경영 최고 책임자(Chief Knowledge Officer)란 자사 상품이나 서비스와 관련되는
시장 정보, 고객의 반응, 전문 정보 등 전 사원이 알아야 할 사항을 신속하게 전달하고
공유하게 하는 기능을 총괄하는 기업내의 지식 활동을 총괄하는 최고 책임자.

267. Six Sigma

식스 시그마란 품질 혁신과 고객 만족을 달성하기 위한 과학적이고 합리적인 문제
해결 방법.

268. 5 Forces

5 가지의 기업환경 관련 동인들에 대한 마케팅 전략 수립관련 분석기법.

신규 진입자의 위협, 대체재의 위협, 공급자와의 교섭력, 구매자와의 교섭력, 산업 내
경쟁기업과의 경쟁강도

269. 7S

7 가지의 인자를 바탕으로 한 기업 경쟁력 분석 기법.

Strategy, Structure, Systems, Staff, Shared Value, Skills, Style

270. Community of Practice

지식 실행 공동체란 조직 내의 특정 지식 분야에 대해 동일한 관심을 가지는
구성원들이 온라인과 오프라인을 통해 지식의 공유, 학습, 창출 활동을 수행하는 지식
동아리.

271. WBS

작업 분할 구조(Work Breakdown Structure)란 프로젝트를 위해 완료될 작업에 대한
설명으로 작업의 구성과 각 구성 요소 또는 작업의 크기, 비용 및 기간에 대한
프로젝트 팀의 이해를 나타내는 작업 계층 구조.

272. CPM

기업 성과 관리(Corporate Performance Management)란 변하는 경영 환경에 대응해 경영 계획-성과 분석-예측-전략 분석-시뮬레이션 등 일련의 프로세스를 연계하여 기업 경영 환경에 효과적으로 대처하기 위해 예측 경영을 통한 최적의 의사 결정을 내릴 수 있게 해주는 시스템.

273. Groupware

그룹웨어란 집단으로서의 작업을 지원하기 위해 만들어진 소프트웨어라는 의미로 여러 사람이 함께 쓸 수 있는 소프트웨어.

274. BPM

비즈니스 프로세스 관리(Business Process Management)란 기업 내외의 비즈니스 프로세스를 가시화하고, 비즈니스의 수행과 관련된 사람과 시스템을 프로세스에 맞게 실행·통제하며, 전체 비즈니스 프로세스를 효율적으로 관리하고 최적화할 수 있는 변화 관리 및 시스템 구현 기법.

275. @anywhere

앳애니웨어란 뉴욕타임즈 같은 언론사나 야후 같은 유명 사이트와 제휴를 해서 트위터 사이트로 이동하지 않고도 해당 사이트상에서 최근의 트위터 글을 바로 확인할 수 있는 새로운 플랫폼.

276. Network Slicing

네트워크 슬라이싱이란 5G 네트워크의 새로운 기술로 하나의 물리적인 코어 네트워크 인프라(infrastructure)를 서비스 형태에 따라 다수의 독립적인 가상 네트워크로 분리하여 각각의 슬라이스를 통해 다양한 맞춤형 서비스를 제공하는 네트워크 기술.

277. eMBB

향상된 모바일 브로드밴드(enhanced Mobile BroadBand)란 5세대 이동 통신에서 사용자가 체감하는 대용량 데이터 전송 속도가 기존 모바일 브로드밴드보다 빠른 서비스. 초광대역 이동 통신.

278. URLLC

초고신뢰 저지연 통신(Ultra-Reliable and Low Latency Communications)이란 5세대 이동 통신(5G) 망에서 데이터 전송의 신뢰도가 매우 높고 지연 시간이 매우 짧은 통신.

279. mMTC

대규모 사물통신(massive Machine Type Communications)이란 IMT-2020(5G) 이동통신에서 비교적 저용량의 데이터를 저속으로 주고받는 다수의 사물 통신 기기가 서로 연결되어 정보를 주고받는 사물 통신을 일컫는 명칭.

280. NR

엔알(New Radio)이란 5세대(5G) 이동 통신에서 단말과 기지국 사이의 무선 접속(Radio Access 또는 무선 인터페이스) 기술.

281. ERM

전사적 리스크 관리(Enterprise Risk Management)란 회사의 목표 달성을 방해할 수 있는 리스크를 파악, 평가 및 관리하는 총체적인 프로세스.

282. PLM

제품 수명 주기 관리(Product Lifecycle Management)란 제품 수명 전 기간에 걸쳐 설계와 해석, 관리를 위한 솔루션. 제품의 기획 단계에서 개념 설계, 상세 설계, 생산, 서비스에 이르는 전체 수명 주기에 걸친 제품 정보를 관리하고, 이 정보를 고객 및 협력사에 협업 프로세스를 지원하는 제품 중심의 연구 개발 지원 시스템.

283. MDM

기준 정보 관리(Master Data Management)란 기업 비즈니스의 핵심 데이터인 기준 정보(마스터 데이터)를 생성하고 일관성 있게 유지하며 비즈니스 프로세스의 흐름에 맞춰 정확하게 관리하기 위한 기술 및 솔루션과 조직.

284. VRM

판매자 관계 관리(Vendor Relationship Management)란 개인이 기업에 제공할 개인 정보와 선호도를 개인이 직접 관리하는 기술. 고객 관계 관리(CRM, customer relationship management)와 정반대 개념.

285. Escrow Service

에스크로 서비스란 전자 상거래 등에서 구매자와 판매자 사이에 중개 서비스 회사가 개입해 상품 인도와 대금 지불을 대행해 주는 서비스.

286. OPE

크기 보존 암호화(Order Preserving Encryption)란 데이터베이스에서 암호화된 데이터들이 원본 숫자 데이터의 크기와 동일한 순서로 정렬될 수 있도록 해 주는 암호화 기술.

287. QKD

양자 암호 키 분배(Quantum Key Distribution)란 양자 통신을 위해 비밀 키를 분배·관리하는 기술로 보안이 필요한 두 시스템에 양자 암호 키 분배(QKD) 시스템을 설치·운용함으로써, 두 시스템은 암호 알고리즘 동작에 필요한 비밀 키를 안전하게 공유 가능.

288. My-PIN

마이핀(My Personal Identification Number)이란 인터넷이 아닌 일상생활에서 사용할 수 있는 본인확인 식별수단으로서 개인 정보 보호를 위해 2014년 8월 7일 개인정보보호법의 시행에 따라 도입된 개인정보를 포함하고 있지 않은 13자리 무작위 번호. 연 5회까지 변경이 가능하며 유효 기간은 3년.

289. CAPTCHA

자동 계정 생성 방지 기술(**Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart**)이란 주로 웹사이트 회원 가입 절차에서 컴퓨터가 구별할 수 없는 찌그러진 문자나 단번에 인식하기 어려운 숫자 등을 문제로 내 사용자가 사람인지 컴퓨터인지를 판별하기 위한 시도 응답 인증 방식(**challenge-response authentication mechanism**).

290. Doxing

독싱이란 '**dropping docs**'(문서를 떨어뜨리다)에서 파생된 신조어로 특정인의 이름, 주소, 전화번호, 사진 등 사적인 정보를 뒷조사하여 다른 사람에게 누설하는 것

291. Doxware

독스웨어란 해킹한 개인정보를 온라인에 공개하는 것을 의미하는 '**독싱(doxing)**'과 이를 이용하여 금전적 이득을 취하는 '**랜섬웨어(ransomware)**'를 합친 용어로 개인에게 피해를 줄 수 있는 파일이나 정보를 미끼로 금전을 요구하는 악성코드.

292. Spyware

스파이웨어란 사용자의 동의 없이 또는 사용자를 속여 설치되어 광고나 마케팅용 정보를 수집하거나 중요한 개인 정보를 빼가는 악의적 프로그램.

293. Worm

웜이란 다른 파일에 기생하지 않고 독립적으로 자신을 복제하여 확산함으로써 전파 속도가 매우 빠른 특징을 가지는 악성코드 유형.
주로 메일이나 네트워크 공유폴더 등을 통해 전파되어 시스템과 네트워크에 부하를 높이는 증상을 보임.

294. Cracking

크래킹이란 허가받지 않은 시스템에 강제로 침입하여 정신적인 피해나 물리적인 피해를 주는 것.

295. Hoax

혹스란 존재하지 않는 위협에 대한 과도한 경고로 사람의 불안한 심리를 자극하는 가짜 메시지.

296. BUFOFL

버퍼 오버플로(**Buffer Overflow**)란 메모리에 할당된 버퍼의 양을 초과하는 데이터를 입력하여 프로그램의 복귀 주소(**return address**)를 조작, 궁극적으로 해커가 원하는 코드를 실행하여 공격하는 방법.

297. Force Touch

포스 터치란 터치스크린의 터치 위치뿐만 아니라 터치의 강도를 감지하는 누름힘(**force**) 센서를 더하여 손가락으로 누르는 힘의 강도를 인식하여 다르게 동작하는 촉각 센서 기술.

298. GNSS

세계 위성 항법 시스템(Global Navigation Satellite System)이란 인공위성을 이용하여 위치를 파악하는 항법 시스템으로 위성에서 발신된 전파를 수신기에서 수신하여 위성 수신기 간의 거리를 구하여 수신기의 위치를 결정.

299. SBAS

위성 기반 보정 시스템(Satellite-Based Augmentation System)이란 GNSS의 위치 오차를 보정한 정보를 위성을 통해 사용자에게 전달하는 광역(wide-area)의 위성 항법 보정 시스템.

300. SNG

에스엔지(Satellite News Gathering)란 야외에서 획득한 취재물을 위성을 통해 스튜디오로 전송하는 방식.

301. MNG

엠엔지(Mobile News Gathering)란 방송용 카메라에 엘티이(LTE), 와이브로(WiBro), 와이파이(Wi-Fi) 등에 접속할 수 있는 장비가 부착되어 촬영한 영상을 무선 통신망으로 전송하는 방식.

302. ENG

이엔지(Electronic News Gathering)란 녹화 기능이 탑재된 일체형 카메라 시스템으로 녹화 후 즉시 활용할 수 있기 때문에 뉴스 취재에서 기동성, 동시성, 경제성 등의 이점이 있음.

303. Brute force attack

무작위 대입 공격이란 암호문의 암호 키를 찾기 위해 모든 경우의 수를 무작위로 대입하여 암호를 푸는 공격 방법.

304. DES

데이터 암호화 표준(Data Encryption Standard)이란 미국 정부의 상무부 표준국(NBS:현재는 NIST로 개편됨)이 1977년에 IBM사의 제안을 바탕으로 제정한 데이터 암호화 표준 규격으로 비밀 키 방식의 일종으로 64비트의 키를 사용하여 64비트의 평문을 전자(轉字)와 환자(換字)를 조합하여 암호화하는 방식.

305. Backdoor

백도어란 프로그램 개발이나 유지 보수, 유사 시 문제 해결 같은 것을 위해 시스템 관리자나 개발자가 정상적인 절차를 우회하여 시스템에 출입할 수 있도록 임시로 만들어둔 비밀 출입문.

306. RPO

목표 복구 시점(Recovery Point Objective)이란 조직에서 발생한 여러 가지 재난 상황으로 IT 시스템이 마비되었을 때 각 업무에 필요한 데이터를 여러 백업 수단을 활용하여 복구할 수 있는 기준점.

307.RTO

목표 복구 시간(**Recovery Time Objective**)이란 비상사태 또는 업무 중단 시점부터 업무를 복구하기 위한 목표 시간.

308.NAS

네트워크 연결 스토리지(**Network-Attached Storage**)란 개인용 컴퓨터(PC) 사용자가 네트워크를 통해 데이터를 전송 및 공유할 수 있도록 여러 개의 하드 디스크 드라이브(HDD)가 네트워크로 구성된 대용량 저장 장치.

309.DAS

직접 연결 저장장치(**Direct Attached Storage**)란 네트워크 경유 없이 전용 케이블로 서버나 컴퓨터에 직접 연결된 외장형 저장 장치로 서버 자체에 물리적으로 외부 저장 장치를 연결하는 것.

310.HA

고가용성(**High Availability**)이란 오랜 시간 지속하여 사용할 수 있는 시스템.

311. Digital Prosumer

디지털 프로슈머란 인터넷 커뮤니티에 참여해 콘텐츠를 즐기고 정보와 자료를 얻는 소비자이면서 동시에 의견을 적극 개진해 생산에도 영향을 미치는 사람.

312.ITSM

정보기술 서비스 관리(**Information Technology Service Management**)란 정보 시스템 사용자가 만족할 수 있는 서비스를 제공하고 지속적인 관리를 통해 서비스의 품질을 유지, 증진하기 위한 일련의 활동, 즉 기업 내부의 기존 정보 통신(IT) 관리 역할을 서비스 관점으로 바꿔 고객 중심의 IT 서비스를 관리하는 기법.

313.ITIL

정보기술 인프라 라이브러리(**Information Technology Infrastructure Library**)란 영국 정부의 지적 소유물로 전 세계에서 효과적인 IT 서비스 관리를 위한 일종의 교본으로 사용되는 정보통신기술(IT) 서비스를 운영하고 관리하기 위한 체계.

314.SYN

동기 신호 문자(**Synchronous Idle Character**)란 동기 신호 방식에서 다른 기호를 전송하지 않는 상태에서 동기를 취하거나, 동기를 유지하기 위한 신호로 사용되는 전송 제어 문자.

315.SDN

소프트웨어 정의 네트워크(**Software-Defined Networking**)란 네트워크를 제어부와 데이터 전달부로 분리하여 네트워크 관리자가 보다 효율적으로 네트워크를 제어 및 관리할 수 있는 기술로 기존 라우터나 스위치 등 하드웨어에 의존하는 네트워크 체계에서 속도, 안정성, 에너지 효율, 보안 등을 소프트웨어로 제어 관리하기 위해 개발된 기술.

316. QoS

서비스 품질(Quality of Service)이란 통신 서비스에서 처리 능력, 전송 지연, 정확성 및 신뢰성 등을 측정하여 사용자가 이용하게 될 서비스의 품질 척도.

317. KMS

지식 관리 시스템(Knowledge Management System)이란 조직이나 기업의 인적 자원이 축적하고 있는 개별적인 지식을 체계화하여 공유함으로써 경쟁력을 향상시키기 위한 기업 정보 시스템.

기업이나 조직의 지식을 이용하기 쉽게 축적하여 해당 지식을 기업의 전략이나 정책 수립, 의사 결정에 사용할 수 있도록 적절한 시간에, 적절한 사람에게, 적절한 지식을 제공하기 위한 시스템

318. SOA

서비스 지향 아키텍처(Service-Oriented Architecture)란 기업의 소프트웨어 인프라인 정보 시스템을 공유와 재사용이 가능한 서비스 단위나 컴포넌트 중심으로 구축하는 정보 기술 아키텍처. 정보를 누구나 이용 가능한 서비스로 간주하고 연동과 통합을 전제로 아키텍처를 구축해 나감.

319. Data Mart

데이터 마트란 데이터의 한 부분으로서 특정 사용자가 관심을 갖는 데이터들을 담은 비교적 작은 규모의 데이터 웨어하우스. 즉 일반적인 데이터베이스 형태로 갖고 있는 다양한 정보를 사용자의 요구 항목에 따라 체계적으로 분석하여 기업의 경영 활동을 돕기 위한 시스템.

데이터 웨어하우스는 정부 기관 혹은 정부 전체의 상세 데이터를 포함하는데 비해 데이터 마트는 전체적인 데이터 웨어하우스에 있는 일부 데이터를 가지고 특정 사용자를 대상으로 함.

320. Ontology

온톨로지란 존재하는 사물과 사물 간의 관계 및 여러 개념을 컴퓨터가 처리할 수 있는 형태로 표현하는 것.

어떤 일정 범위에서 사용되는 단어들의 개념, 특성, 연관 관계 등을 표현하여 단어에 대한 일반적 지식이 명시적으로 드러나고, 단어 간 관계 정의를 통해 문장의 의미를 파악할 수 있음.

321. Semantic Web

시맨틱 웹이란 컴퓨터가 사람을 대신하여 정보를 읽고 이해하고 가공하여 새로운 정보를 만들어 낼 수 있도록, 이해하기 쉬운 의미를 가진 차세대 지능형 웹.

322. GAN

생성적 적대(대립) 신경망(Generative Adversarial Network)이란 생성모델과 판별모델이 경쟁하면서 실제와 가까운 이미지, 동영상, 음성 등을 자동으로 만들어 내는 기계학습(ML: Machine Learning) 방식의 하나.

특정 분야의 실제 예제들을 제시하면 제시한 예제들에서 잘 드러나지 않는 공통점을 컴퓨터 프로그램이 학습하여 매우 정교한 위조품을 쉽고 빠르게 만들어 낼 수 있다.

323. Deepfake

딥페이크란 딥러닝(deep learning)과 페이크(fake)의 합성어로 인공지능(AI) 기술을 이용해 제작된 가짜 동영상 또는 제작 프로세스 자체.

적대관계생성신경망(GAN: Generative Adversarial Network)이라는 기계학습(ML) 기술을 사용하여, 기존 사진이나 영상을 원본에 겹쳐서 만들어 냄.

324. Reinforcement learning

강화형 기계 학습이란 기계 학습 중 컴퓨터가 주어진 상태(state)에 대해 최적의 행동(action)을 선택하는 학습 방법으로 지도형/비지도형 기계 학습에 이용되는 훈련 데이터 대신, 주어진 상태에 맞춘 행동의 결과에 대한 보상(reward)을 주고, 컴퓨터는 보상을 이용하여 성능을 향상시킴.

325. CLI

명령어 인터페이스(Command Line Interface)란 응용 프로그램의 사용자 인터페이스의 일종으로 예를 들면, 윈도우 운영 체제에서 MS-DOS 로 빠져나가면 도스 프롬프트가 나타나는데 이때 각종 명령어를 사용하여 프로그램에 입력하는 것.

326. GUI

그래픽 사용자 인터페이스(Graphical User Interface)란 컴퓨터와 사용자가 상호 작용하게 하는 사용자 인터페이스의 일종으로 사용자가 키보드, 마우스 등을 사용하여 아이콘을 지정하거나 메뉴를 선택함으로써 명령을 선택하고, 프로그램을 기동하며, 파일 목록을 열람하고 기타 선택을 하면서 작업을 진행하는 상호 작용 방식.

327. IPC

프로세스 간 통신(Inter-Process Communication)이란 모듈 간 통신 방식을 구현하기 위해 사용되는 대표적인 프로그래밍 인터페이스 집합으로, 복수의 프로세스를 수행하며 이뤄지는 프로세스 간의 통신 기법.

328. shared memory

공유 메모리란 일반 운영체제 서비스가 사용하는 읽기/쓰기 방식에 의한 것보다 프로그램 프로세스들이 데이터를 더 빠르게 교환할 수 있는 방법.

공유 메모리의 지정된 공간을 사용하면, 시스템 서비스를 사용하지 않고서도 데이터가 양쪽 프로세스에 의해 직접 액세스될 수 있도록 만들어 액세스 타임(Access Time)이 빨라지기 때문에 어플리케이션의 효율이 개선됨.

329. socket

소켓이란 노드 주소와 서비스를 식별하는 포트 번호로 구성된 어떤 통신망의 특정 노드상의 특정 서비스를 식별하는 식별자.

330. semaphore

세마포어란 철도의 까치발 신호기 또는 해군의 수기 신호라는 뜻으로, 복수의 작업을 동시에 병행하여 수행하는 운영 체제(또는 프로그래밍)에서 공유 자원에 대한 접근을 제어하기 위하여 사용되는 신호. 공유자원을 한 프로세스가 사용하고 있는 동안에 세마포어를 세워서 다른 프로세스를 대기시키고 사용이 끝나면 해제시키는 방법으로 사용.

331. Test case

테스트 케이스란 시험을 수행하기 위해 기본이 되는 문서화된 항목으로 시험할 구체적인 내용을 문서화한 것으로 직접 시험을 수행하는 근간이 되고, 시험을 수행했다는 증거가 되며, 시험이 커버하는 범위를 표현함.

332. unit test

단위 테스트란 원시 코드를 시험 대상으로 하며 하나의 소프트웨어 모듈이 정상적으로 기능을 수행하는지 여부를 시험하는 최소 수준의 시험.

333. white-box testing

화이트박스 테스트란 내부 구조를 분석해서 프로그램의 모든 처리 경로에 대해 시험하여 프로그램 내부 구조의 결함 여부를 시험하는 방식.

334. black box testing

블랙박스 테스트란 시스템이나 시스템 구성 요소 또는 프로그램 내부 구조의 자세한 지식 없이 프로그램의 실행을 통해서 수행하는 시험.
시스템 요구사항의 명세에 맞는지를 파악하는 시험으로 시스템의 내부 구조를 블랙박스로 보고 입력과 출력을 확인함으로써 시스템의 오류를 발견하는 방식.

335. compile

컴파일이란 넓은 뜻으로는 원시 언어로 된 프로그램으로부터 그와 동등한 일을 하는 목적 언어로 된 프로그램을 생성하는 작업이고, 좁은 뜻으로는 포트란이나 파스칼과 같은 고수준 언어로 작성된 원시 프로그램을 어셈블리 언어나 기계어 등의 저수준 언어로 된 목적 프로그램으로 번역하는 일.

336. IDE

통합 개발 환경(Integrated Development Environment)이란 기본적으로 코드 편집기, 컴파일러, 프로그램 수정기, 그래픽 사용자 인터페이스(GUI) 설치기 등으로 구성된 애플리케이션 패키지의 프로그래밍 환경.

337. Cross platform

크로스 플랫폼이란 소프트웨어나 하드웨어 등이 다른 환경의 운영 체제(OS)에서 공통으로 사용되는 것.

338. preprocessing

전처리란 원자료(raw data)를 데이터 분석 목적과 방법에 맞는 형태로 처리하기 위하여 불필요한 정보를 분리 제거하고 가공하기 위한 예비적인 조작.

339. Ant

빌드(build) 도구 중 하나로 **Another Neat Tool** 의 약어이며 아파치 소프트웨어 재단에서 개발한 소프트웨어로, 자바 프로젝트의 공식적인 빌드 도구로 사용되고 있음.

340. Maven

빌드(build) 도구 중 하나로 **Ant** 의 대안으로 개발되었으며, 규칙이나 표준이 존재하여 예외 사항만 기록하면 되며, 컴파일과 빌드를 동시에 수행 할 수 있음.

341. Gradle

빌드(build) 도구 중 하나며 **Ant** 와 **Maven** 을 보완하여 개발된 빌드 도구이며 안드로이드 스튜디오의 공식 빌드 도구로 채택된 소프트웨어임.

342. Groovy

그루비란 오픈 소스 소프트웨어로 개발된 자바(**Java**) 기반의 객체 지향 프로그래밍 언어.

343. XML

eXtensible Markup Language 의 약어로 인터넷 환경에 적합하도록 간결성, 보편성, 활용성에 중점을 두고 설계된 인간과 기계가 모두 이해할 수 있는 텍스트 형태로 마크업 포맷을 정의하기 위한 메타 언어.

344. Interface

인터페이스란 하나의 시스템을 구성하는 2 개의 구성 요소(하드웨어, 소프트웨어) 또는 2 개의 시스템이 상호 작용할 수 있도록 접속되는 경계(**boundary**), 또는 이 경계에서 상호 접속하기 위한 하드웨어, 소프트웨어, 조건, 규약 등을 포괄적으로 가리키는 말.

345. Build

컴퓨터 소프트웨어 분야에서 소프트웨어 빌드는 소스 코드 파일을 컴퓨터나 휴대폰에서 실행할 수 있는 독립(**standalone**) 소프트웨어 가공물로 변환하는 과정을 말하거나 그에 대한 결과물.

346. msi

배포용 파일 형식으로 **Windows** 용 패키지 형식.

347. dmg

배포용 파일 형식으로 **macOS** 용 패키지 형식.

348. jar

Java ARchive 의 약어로 **java** 응용 소프트웨어나 라이브러리를 배포하기 위한 패키지 형식.

349. war

Web application ARchive 의 약어로 java Servlet, java Class, xml 및 웹 애플리케이션 서비스를 제공하기 위한 배포용 패키지 형식.

350. ear

배포용 파일 형식으로 jar 와 war 를 묶어 하나의 애플리케이션 서비스를 제공할 수 있는 패키지 형식.

351. apk

배포용 파일 형식으로 Android 용 앱 패키지 형식.

352. ipa

배포용 파일 형식으로 iOS 용 앱 패키지 형식.

353. library

라이브러리란 개발 편의를 위해 자주 사용되는 코드, API, 클래스, 값, 자료형 등의 다양한 자원들을 모아놓은 것.

354. release note

릴리즈 노트란 개발 과정에서 정리된 릴리즈 정보를 소프트웨어의 최종 사용자인 고객과 공유하기 위한 문서.

355. bug

버그란 컴퓨터 작동을 방해하는 기계적, 전기적 또는 전자적인 결함이나 프로그램을 부호화하는 과정에서 일어나는 오류(기능 결함).

356. beta version

베타 버전이란 소프트웨어를 정식으로 발표하기 전에 미처 발견하지 못한 오류를 찾아내기 위해, 회사가 특정 사용자들에게 배포하는 시험용 소프트웨어.

357. Clearing house

클리어링 하우스란 서로 다른 시스템이나 서비스를 연결하여 통합 서비스를 지원할 때 서로 다른 인증 방식이나 과금 방식을 처리하고 정산하는 서비스 혹은 정산소.

358. meta data

메타 데이터란 데이터에 대한 데이터, 즉 데이터에 대한 속성 정보 등을 설명하기 위한 데이터.

359. digital signature

전자 서명이란 전자 문서의 모든 수신자가 서명을 사용하여 데이터의 출처와 무결성을 확인할 수 있도록 암호화 알고리즘으로 계산되어 데이터에 첨부되는 값.

360. Crack

크랙이란 '깨다', '부수다'라는 의미로 불법적인 방법으로 소프트웨어에 적용된 암호화된 저작권 보호 기술을 해제하는데 사용되는 해킹 도구.

361.exe

실행 파일(**Executable File**)이란 컴퓨터의 프로그램 로더에 의해 로드된 후 번역 작업을 거치지 않고 곧바로 실행될 수 있는 파일. 마이크로소프트 디스크 운영 체제(**MS-DOS**)나 윈도우의 **EXE** 확장자명으로 된 파일들이 대표적인 실행 파일임.

362.dll

Dynamic Linking Library의 약어로 장치의 드라이버 등 프로그램 설치 과정에서 필요한 경우 호출해서 사용하는 동적 링크 라이브러리 파일의 확장자.

363.ini

Windows 기반 컴퓨터의 기본 구성 값을 변경해야 하는 경우 사용되는 설정 초기화 파일의 확장자.

364.chm

Compiled HTML의 약어로 **HTML**로 구성된 마이크로소프트사의 도움말 파일의 확장자.

365.UI

사용자 인터페이스(**User Interface**)란 사용자와 컴퓨터가 정보를 주고받기 위해 사용자와 프로그램이 상호 작용하는 프로그램의 일부분.

366.patch

패치란 프로그래밍에서 이미 제작하여 배포된 프로그램의 오류 수정이나 성능 향상을 위해 프로그램의 일부 파일을 변경하는 것.

367.CVS

공동 버전 시스템(**Concurrent Version System**)이란 공동으로 진행하는 프로젝트 수행자들에게 각 각종 소스의 버전을 관리할 수 있도록 도와주는 도구.

368.Git

깃이란 지역(로컬) 저장소와 원격 저장소로 관리되는 분산 버전 관리 시스템.

369.Pareto principle

파레토 원칙이란 80%의 결과가 20%의 원인에 따라 결정되는 현상. 애플리케이션의 20%에 해당하는 코드에서 전체 80%의 결함이 발견된다고 적용하기도 함.

370.Pesticide Paradox

살충제 패러독스란 살충제를 지속적으로 뿌리면 벌레가 내성이 생겨 죽지 않듯이 동일한 테스트 케이스를 사용하여 반복적으로 테스트를 수행하면 새로운 버그를 찾지 못한다는 소프트웨어 테스트 원리.

371.walkthrough

워크스루(검토회)란 소프트웨어 개발자의 작업 내역을 개발자가 모집한 전문가들이 검토하는 것.

372. inspection

인스펙션(검사)이란 워크스루를 발전시킨 형태로 소프트웨어 개발 단계에서 산출된 결과물의 품질을 평가하며 이를 개선하기 위한 방법 등을 제시하는 것.

373. regression test

회귀 테스트란 이미 테스트된 프로그램이 오류 제거와 수정에 의해 새로이 유입된 오류가 없는지를 확인하는 일종의 반복 시험.

374. VM

가상머신(Virtual Machine)이란 실제 물리 컴퓨터 시스템에서 소프트웨어적으로 구성하여 만들어진 또 다른 가상의 컴퓨터 시스템.

375. Script Language

스크립트 언어란 소스 코드를 컴파일하지 않고 내장된 인터프리터로 소스 코드를 한줄한줄 읽어 바로 실행하는 방식으로 동작하는 언어.

376. VLAN

가상랜(Virtual Local Area Network)이란 물리적인 망 구성과는 상관없이 가상적으로 구성된 근거리 통신망(LAN).

377. test oracle

테스트 오라클이란 테스트 케이스에 대한 예측 시험 결과를 계산하거나 실제 결과가 정확한지를 확인하는 메카니즘이나 장치 (facilities).

378. dashboard

대시보드란 웹에서 한 화면에 다양한 정보를 중앙 집중적으로 관리하고 찾을 수 있도록 하는 사용자 인터페이스 기능.

379. Load testing

부하 시험이란 애플리케이션에 일정 시간 동안 부하를 가하면서 반응을 측정하는 테스트.

380. Stress testing

스트레스 테스트란 부하테스트를 확장한 테스트로, 애플리케이션이 과부하 상태에서 어떻게 작동하는지 확인 하는 테스트.

381. clean code

클린 코드란 누구나 쉽게 이해하고 수정 및 추가할 수 있는 단순, 명료한 코드, 즉 잘 작성된 코드를 의미.

382. bad code

나쁜 코드란 프로그램 로직이 복잡하고 이해하기 어려운 코드, 또는 서로 얽혀 있는 스파게티 코드, 동일한 처리 로직이 중복되게 작성된 코드 등을 의미.

383. Thread

스레드란 프로그램 내에서의 실행되는 작업 단위로서 시스템의 여러 자원을 할당받아 실행하는 프로그램의 단위를 의미.

384. APM

애플리케이션 성능 관리(Application Performance Management)란 최종 사용자에게 향상된 서비스를 제공하기 위해 애플리케이션의 흐름 모니터링과 성능 예측을 통해 최적의 애플리케이션 상태를 보장하고 관리하는 것.

385. cardinality

사상 수란 관계에 의해서 한 객체와 연관될 수 있는 다른 객체의 수.

386. Relationship

관계란 개체 간의 관계 또는 속성 간의 논리적인 연결을 의미.

387. constraint

제약이란 데이터 대상(data object)이나 데이터형(data type)에 제한이나 범위가 설정되어 있어서 값의 부분 집합만이 사용될 수 있는 상황 또는 조건.

388. DFD

데이터 흐름도(Data Flow Diagram)란 시스템에서의 데이터 흐름을 나타내기 위하여 시스템의 분석 과정이나 설계 과정에서 사용되는 그래픽을 이용한 도표.

389. Identifier

데이터베이스에서 식별자란 하나의 개체 내에서 각각의 인스턴스를 유일하게 구분할 수 있는 구분자로, 모든 개체는 한 개 이상의 식별자를 반드시 가져야 함.

390. NULL value

널값이란 데이터베이스에서 관계의 속성이나 레코드 항목의 값이 실제로 존재할 수 없거나, 존재하는지의 여부를 알 수 없거나, 존재할 수는 있으나 그 값을 알 수 없거나, 값이 존재하다가 안 하다가 하는 것과 같은 상태를 나타내기 위해 설정되는 값.

391. Primary key

데이터베이스에서 기본키는 개체 인스턴스들을 서로 구분할 수 있는 유일한 속성을 의미.

392. Foreign key

데이터베이스에서 외래키는 다른 릴레이션의 기본키를 참조하는 속성 또는 속성들의 집합을 의미.

393. Candidate key

데이터베이스에서 후보키는 릴레이션을 구성하는 속성들 중에서 튜플을 유일하게 식별할 수 있는 속성들의 부분 집합.

394. Relation

데이터베이스에서 릴레이션은 데이터를 표(table) 형태로 표현한 것.

395. Tuple

튜플은 릴레이션을 구성하는 각각의 행을 의미.

396. Integrity

데이터베이스에서 무결성이란 저장된 데이터 값과 그것이 표현하는 현실 세계의 실제 값이 일치하는 정확성을 의미.

397. System catalog

시스템 카탈로그란 시스템 그 자체에 관련이 있는 다양한 객체에 관한 정보를 포함하는 시스템 데이터베이스를 의미.

398. Optimizer

옵티마이저란 SQL 문을 수행할 가장 효율적이고 빠른 방법을 선택해주는 DBMS의 핵심 엔진을 의미.

399. Schema

스키마란 데이터베이스 관리 시스템에서 데이터 구조에 대해 기술하기 위해 사용하기 시작한 개념.

400. ETL

데이터 웨어하우스(Data warehouse)를 사용하여 추출(Extract), 변환(Trasform), 적재(Load)하는 일련의 모든 과정을 의미.

401. LOB

Large Object의 약어로 대용량의 데이터를 저장할 수 있는 데이터 타입.

402. Atomicity

원자성이란 트랜잭션 내의 모든 명령은 반드시 완료되어야 하며 하나라도 오류가 발생하면 트랜잭션 전부가 취소되어야 함을 의미.

403. Consistency

트랙잭션이 성공적으로 완료되면 언제나 일관성 있는 데이터베이스 상태를 유지해야 함.

404. Isolation

독립성이란 수행중인 트랜잭션이 완전히 완료될 때까지 다른 트랜잭션이 끼어들 수 없음.

405. Durability

영속성이란 성공적을 완료된 트랜잭션의 결과는 시스템이 고장나더라도 영구적으로 반영되어 있어야 함.

406. CRUD

생성(Create), 읽기(Read), 갱신(Update), 삭제>Delete)의 앞글자를 따서 만든 용어.

407. View

뷰란 사용자에게 접근이 허용된 자료만을 보여주기 위해 하나 이상의 기본 테이블로부터 유도된 이름을 가지는 가상 테이블로 저장장치 내에 물리적으로 존재하지 않지만 사용자에게 있는 것처럼 간주됨.

408. Inline view

인라인 뷰란 FROM 절 안에 사용되는 서브 쿼리.

409. Cluster

클러스터란 데이터 저장 시 데이터 액세스 효율을 향상시키기 위해 동일한 성격의 데이터를 동일한 데이터 블록에 저장하는 물리적 저장 방법.

410. Transparency

투명성이란 어떠한 사실의 존재 여부를 염두에 두지 않아도 되는 성질로 위치, 중복, 병행, 장애 투명성이 있음.

411. work load

작업 부하란 주어진 시간 안에 컴퓨터 시스템이 처리해야 하는 작업의 양과 작업의 성격.

412. Fragment

분할이란 테이블의 데이터를 분할하여 분산 시키는 것.

413. Allocation

할당이란 동일한 분할을 여러 서버에 생성하는 분산 방법으로 중복이 있는 할당, 중복이 없는 할당으로 나뉨.

414. Database Replication

데이터베이스 이중화란 시스템 오류 등으로 인한 데이터베이스 서비스 중단이나 물리적 손상이 발생 시 이를 복구하기 위해 동일한 데이터베이스를 복제하여 관리하는 것.

415. Clustering

클러스터링이란 두대 이상의 서버를 하나의 서버처럼 운영하는 기술로 서버 이중화 및 공유 스토리지를 사용하여 서버의 고가용성(HA)를 제공함.

416. Load balancer

로드 밸런서란 특정 서버에 집중되는 부하를 경감시키기 위해 여러 서버로 부하를 분산시키는 네트워크 서비스.

417. Encryption

암호화란 평문의 정보 보호를 위해 암호문으로 바꾸는 과정.

418. Decryption

복호화란 암호화된 정보를 원래의 평문으로 바꾸는 과정.

419. Private Key Encryption

개인키(비밀키) 암호 방식이란 동일한 키로 데이터를 암호화하고 복호화 함.

420. Public Key Encryption

공개키 암호 방식이란 서로 다른 키로 데이터를 암호화 하고 복호화 함.

421. RSA

미국 MIT 공과 대학의 **Ronald Rivest, Adi Shamir, Leconard Adleman** 등 3 인의 성의 머리글자이며, 이들 3 인이 공동 개발한 공개키 암호화 방식.

422. Confidentiality

기밀성이란 접근이 허가된 사람만 정보에 접근하도록 보장하는 것.

423. Session

세션이란 사용자 또는 프로세스 간의 데이터 교환을 위한 논리적인 연결.

424. UNDO

기록한 내용을 취소.

425. REDO

트랜잭션 내용을 다시 실행.

426. Precompile

프리컴파일이란 고급언어를 기계어로 번역하는 컴파일 전에 수행하는 작업으로 필요한 라이브러리를 불러오거나 코드에 삽입된 **SQL** 문을 **DB** 와 연결하는 작업을 수행.

427. Cursor

커서란 **SQL** 문의 실행 결과로 반환된 복수 개의 튜플들에 접근할 수 있도록 해주는 기능.

428. MyBatis

마이바티스란 **JDBC** 코드를 단순화 하여 사용할 수 있는 **SQL Mapping** 기반 오픈 소스 접속 프레임워크.

429. static variable

정적 변수란 프로그램 번역 과정의 마지막 단계인 적재 시간에 기억 장소를 할당받는 변수. 전체 프로그램의 시작부터 종료까지를 생존 기간으로 하며 동일 기억 장소를 보유함. 전역 변수는 모두 정적 변수임.

430. local variable

지역 변수란 프로그램 내 변수가 선언된 영역만 접근 가능한 영역으로 취하는 변수, 즉 그 변수를 선언한 블록에서만 접근이 가능한 변수이며 일반적으로 지역 변수가 선언된 블록이 활성화된 시간만이 그 변수의 생존 기간이 됨.

431. Constant

상수란 프로그램이 수행되는 동안 변하지 않는 값을 나타내는 데이터로 변수와 대비됨.

432. Bit Padding

비트 채움이란 전송 및 저장단위의 표준 길이를 맞추기 위해서 비트를 덧붙이는 것을 말하며, 비트 스타핑의 한 형태로서 동일시 하기도 한다.

433. heap

메모리에서 힙 영역이란 필요에 의해 동적으로 프로그램들에 할당되었다가 회수되는 작용이 되풀이되는 영역.

434. stack

메모리에서 스택 영역이란 함수의 매개 변수와 지역 변수가 저장되는 영역.

435. pointer

포인터란 변수의 주소를 말하며 C 언어에서는 주소를 제어할 수 있는 기능을 제공함.

436. ASP

Active Server Page 의 약어로 마이크로소프트사에서 만든 서버 측에서 동적으로 수행되는 페이지를 만들기 위한 스크립트 언어.

437. JSP

Java Server Page 의 약어로 다양한 운영체제에서 사용이 가능한 Java 로 만들어진 서버용 스크립트 언어.

438. JavaScript

자바 스크립트란 웹 페이지의 동작을 제어하는 데 사용되는 클라이언트용 스크립트 언어.

439. exception

예외란 컴퓨터 시스템이나 프로그램이 동작 도중 예기치 않았던 이상 상태가 발생하여 수행 중인 프로그램이나 작업이 영향을 받는 것.

440. exception handling

예외 처리란 예외(exception)가 발생했을 때를 대비해 프로그래머가 작성해 놓은 처리 루틴을 수행하도록 하는 것.

441. Scheduling

스케줄링이란 중앙 처리 장치(CPU)나 입출력(I/O) 장치처럼 공유가 불가능한 자원을 각 작업들이 어떤 순서로 돌아가면서 이용하게 할 것인가를 결정하는 것.

441. Process

프로세스는 일반적으로 실행 중인 프로그램을 의미.

442. Kernel

커널이란 운영체제(Operating System)에서 가장 핵심적인 역할인 자원(메모리, 프로세서 등)을 관리하며, 시스템이 원활히 돌아갈 수 있도록 제어함.

443. PnP

자동 감지 기능(Plug And Play)이란 컴퓨터 운영 체제에서 시스템을 설치하면 별도의 다른 설정 없이 자동으로 기동하는 것.

444. Multitasking

멀티태스킹이란 하나의 컴퓨터에서 복수의 작업(task)을 동시에 병행하여 수행하는 운영 체제(OS)의 기능을 갖춘 조작 형태.

445. OLE

개체 연결 기능(Object Linking Embedding)이란 대상이 되는 파일 및 프로그램들을 연결해 끼워 넣는 방법을 의미.

예를 들면, MS 워드를 사용하다가 도표를 끼워 넣거나 특별한 템플릿 기능들을 이용한 문서들을 끼워 넣은 경우.

446. Single-user system

단일 사용자 시스템이란 임의로 주어진 시간에 한 사용자만 이용할 수 있는 시스템.

447. foreground program

최우선도 프로그램이란 우선 순위가 높은 프로그램 또는 태스크.

448. background program

후순위 프로그램이란 우선 순위가 낮거나, 수행 시간이 그리 중요하지 않아 순위 높은 프로그램이 우선 처리된 중간 중간의 여유 시간에 수행되는 프로그램.

449. Shell

셸이란 사용자의 명령어를 인식하여 프로그램을 호출하고 명령을 수행하는 명령어 해석기.

450. Pipeline

파이프라인이란 둘 이상의 명령을 함께 묶어 처리한 결과를 다른 명령의 입력으로 전환하는 기능.

451. Utility program

유틸리티 프로그램이란 컴퓨터의 여러 가지 처리 과정을 보조하여 시스템을 유지하고 성능을 개선하기 위하여 만든 프로그램.

452. MacOS

맥 OS 란 애플(Apple)사의 매킨토시 컴퓨터의 운영 체제(OS).

맥 OS 는 당초 매킨토시 시스템 소프트웨어의 일반적인 호칭이었으나 현재는 매킨토시용 OS 의 이름으로 정식 채용, 상표가 됨.

453. UNIX

유닉스란 미국 벨(Bell) 연구소가 프로그래밍 연구와 개발을 촉진시킬 환경 조성을 목적으로 개발한 다수 사용자를 위한 운영 체제.

454. LINUX

리눅스란 1991 년 핀란드의 대학생 리누스 토발즈(Linus Torvalds)에 의해 개발된 유닉스와 유사한 운용체제.

455. Boundary register

경계 레지스터란 사용자의 프로그램이 운영 체제의 영역 안으로 들어오지 못하도록 막기 위해 사용되는 운영 체제가 주기억 장치에 위치하고 있는 부분의 주소를 나타내는 레지스터.

456. overlay

오버레이란 하나의 프로그램을 몇 개의 영역으로 분할하여 보조 기억 장치에 수용하고, 처리의 흐름에 필요한 영역을 주기억 장치에 순차적으로 불러내어 실행하는 방식.

457. Paging

페이징 기법은 가상 기억 장치 구현 방법의 한 가지로, 기억 장치를 동일한 크기의 페이지 단위로 나누고 페이지 단위로 주소 변환 및 대체를 하는 방식.

458. Segmentation

세그멘테이션 기법은 가상기억장치에 보관되어 있는 프로그램의 다양한 크기의 논리적인 단위로 나눈 후 주기억장치에 적재시켜 실행시키는 기법.

459. OPR

최적 페이지 교체(Optimal Page Replacement)란 페이지 교체 방법에서 최적의 실행을 얻기 위하여 앞으로 오랫동안 사용되지 않을 페이지를 대치시키는 것으로, 최소의 페이지 부재율을 갖는 알고리즘.

460. Page default

페이지 부재란 접근하고자 하는 데이터나 프로그램 부분이 주기억 장치에 존재하지 않으면 디스크에서 다시 읽어와야 하는데 디스크에도 그 데이터가 없을 때 발생하는 오류.

461. LRU

최저 사용 빈도(Least Recently Used system)란 기억 장치에서 페이지가 호출되면 모든 페이지의 사용 횟수 레지스터 값을 탐색하여 가장 적은 값을 가진 페이지와 교체하는 방식.

462. LFU

최소 사용 빈도(Least Frequently Used)란 각 페이지의 사용이 얼마나 집중적으로 되었는가에 관심을 갖고, 가장 적게 사용되거나 집중적이 아닌 페이지로 대체하는 방법.

463. reference bit

참조 비트란 주기억 장치의 페이지 단위로 설정되어 있는 제어 비트. 주기억 장치의 참조가 행해진 경우는 하드웨어에 의해 '1'로 설정된다.

464. modified bit/dirty bit

수정 비트란 가상 기억 장치의 운영에서 페이지 교체 기법에 쓰이는 비트.
어떤 페이지가 기억 장치에 들어와 그 내용이 변하지 않았을 때에는 0으로 보존되고 내용이 변하면 1로 되어 이 페이지를 다시 보조 기억 장치에 저장할 때에 이 비트가 0인 페이지는 다시 쓸 필요가 없다.

465. Locality

국소성/구역성/지역성이란 프로그램이 수행 도중 기억 장치를 참조하는 패턴이 기억 장치의 전 부분에 걸쳐 고루 나타나는 것이 아니라 어느 순간에는 일정한 한두 곳의 기억 장치 부분에 집중적으로 접근하는 성질.

466. Temporal locality

시간 국소성이란 현재 프로그램에서 참조되고 있는 기억 장소는 조만간 다시 참조될 가능성이 높은 특성.

467. Spatial locality

공간 국소성이란 하나의 기억 장소가 참조되면 그 근처의 기억 장소가 계속 참조되는 경향이 있는 성질.

468. Working set

워킹 셋이란 프로세스가 일정 시간 동안 자주 참조하는 페이지들의 집합.

469. Prepaging

프리페이징이란 회전 지연을 줄이기 위해 페이지의 요구 상태를 미리 예측해서 필요할 것 같은 모든 페이지를 한꺼번에 페이지 프레임에 적재하는 기법.

470. Thrashing

스래싱이란 가상 기억 장치 시스템에서, 프로그램이 접근한 페이지나 세그먼트를 디스크에서 주기억 장치로 올리기(load) 위한 페이지 결함(page fault)이 너무 자주 일어나 프로그램의 처리 속도가 급격히 떨어지는 상태.

471. Base register

기준 레지스터란 기준 주소(하나의 루틴 또는 데이터의 블록에 대하여 기준이 되는 주소)를 축적하는 레지스터.

보통 기준 주소에 상대 주소를 더하면 절대 주소를 얻을 수 있다.

472. Page table

페이지 테이블이란 가상기억 장치를 사용하는 프로그램에서 사용되는 가상기억 장치의 페이지와 실제 컴퓨터 시스템에 장착되어 있는 주기억 장치의 페이지 프레임을 하나의 순서쌍으로 표현하여 저장한 도표.

473. Dispatch

디스패치란 준비 상태에서 대기하고 있는 프로세스 중 하나가 프로세서를 할당받아 실행 상태로 전이되는 과정.

474. Wake up

입출력 작업이 완료되어 프로세스가 대기 상태에서 준비 상태로 전이되는 과정.

475. Spooling

스풀링이란 주변 장치에 대한 데이터 출력이나 저속의 주변 장치로부터 데이터 입력이 있으면, 주변 장치의 처리 대기 상태가 발생하는 것.

476. Context switching

문맥 전환이란 다중 프로그램 작성의 환경에서 어떤 프로그램의 실행을 중단하고 다른 프로그램의 실행을 재개할 때, 그 프로그램의 재개에 필요한 환경을 다시 설정하는 것.

477. Non-Preemptive scheduling

비선점 스케줄링이란 이미 할당된 CPU 를 다른 프로세스가 강제로 빼앗아 사용할 수 없는 스케줄링 기법.

478. Preemptive scheduling

선점 스케줄링이란 하나의 프로세스가 CPU 를 할당받아 실행하고 있을 때 우선순위가 높은 다른 프로세스가 CPU 를 강제로 빼앗아 사용할 수 있는 스케줄링 기법.

479. PCB

프로세스 제어 블록(Process Control Block)이란 운영체제가 프로세스에 대한 중요한 정보를 저장해 놓는 곳.

480. Multicast

멀티캐스트란 한 명 이상의 송신자들이 특정한 한 명 이상의 수신자들에게 데이터를 전송하는 방식으로 인터넷 화상 회의 등에 사용.

481. Unicast

유니캐스트란 메시지의 수신 주소를 1 개만 지정하는 1:1 통신 형태.

482. Anycast

애니캐스트는 일단의 수신자들을 묶어 하나의 그룹으로 나타낸 주소를 사용하여 그룹 내에서 가장 가까운 호스트에게만 전송하는 1:1 통신 형태.

483. Subnet

서브넷이란 여러개의 LAN 이 연결되어 있는 경우 하나의 세그먼트를 의미하는 것으로, 원래의 네트워크주소를 확장하여 구성된 독립네트워크를 의미.

484. IPv6

IP 버전 6(Internet protocol version 6)란 Pv4 의 주소공간을 4 배 확장한 128 비트 인터넷 주소 체계.

485. Domain name

도메인 네임이란 숫자로 된 IP 주소를 사람이 이해하기 쉬운 문자 형태로 표현한 것.

486. DNS

도메인 네임 서버(Domain Name Server)란 문자로 된 도메인 네임을 컴퓨터가 이해할 수 있는 IP 주소로 전환시켜 주는 시스템.

487. OSI 7 Layers

OSI 7 계층 모델(Open system Interconnection 7 layer model)이란 국제 표준화 기구(ISO)가 1977 년에 통신의 접속에서부터 완료하기까지의 과정을 7 단계로 구분 정의한 국제 통신 표준 규약.

488. PDU

프로토콜 데이터 단위(Protocol Data Unit)란 OSI 기본 참조 모델에서의 정보 처리 단위의 하나로, 동일 계층 간에 교환되는 정보의 단위.

489. SUD

서비스 데이터 단위(Service Data Unit)란 서비스 접근점(SAP)를 통해 상하위계층끼리 주고받는 정보의 단위

490. SAP

서비스 접근점(Service Access Point)이란 개방형 시스템 간 상호 접속(OSI)의 인접하는 계층 간의 제어 동작에서 상위층이 하위층에서 제공하는 서비스를 받기 위해 하위층에 접근하는 점.

491. NIC

네트워크 인터페이스 카드(Network Interface Card)란 네트워크 카드, 이더넷 카드, LAN 어댑터, LAN 카드라고도 하며 컴퓨터와 컴퓨터 또는 컴퓨터와 네트워크를 연결하는 장치.

492. Protocol

프로토콜이란 서로 다른 기기들 간의 데이터 교환을 원활하게 수행할 수 있도록 표준화 시켜놓은 통신 규약.

493. TCP

전송 제어 프로토콜(Transmission Control Protocol)이란 OSI 기본 참조 모델을 기준으로 제 4 계층(전송 계층)에 해당되는 프로토콜로 인터넷 프로토콜(IP)과 함께 TCP/IP 를 구성함.

494. UDP

사용자 데이터그램 프로토콜(User Datagram Protocol)이란 TCP/IP 프로토콜 전송계층 통신 프로토콜중의 하나로서 비연결성이며 순서제어가 없음.

495. SNMP

간이 망 관리 프로토콜(Simple Network Management Protocol)이란 TCP/IP 의 망 관리 프로토콜(RFC 1157). 라우터(router)나 허브(hub) 등 망 기기(network agent)의 망 관리 정보를 망 관리 시스템에 보내는 데 사용되는 표준 통신 규약.

496. IP

인터넷 프로토콜(Internet Protocol)이란 OSI 기본 참조 모델을 기준으로 하면 제 3 계층(네트워크 계층)에 해당되는 프로토콜로 IP 주소에 따라 다른 네트워크 간 패킷의 전송, 즉 경로 제어를 위한 규약으로 다른 네트워크 간의 데이터 전송을 가능하게 하는 것이 이 프로토콜의 특징.

497. FTP

파일 전송 프로토콜(File Transfer Protocol)이란 컴퓨터와 컴퓨터 또는 컴퓨터와 인터넷 사이에서 파일을 주고받을 수 있도록 하는 파일 전송 프로토콜.

498. SMTP

간이 전자 우편 전송 프로토콜(Simple Mail Transfer Protocol)이란 TCP/IP 의 상위층 응용 프로토콜의 하나로, 컴퓨터 간에 전자 우편을 전송하기 위한 프로토콜.

499. ARP

주소 결정 프로토콜(Address Resolution Protocol)이란 IP 주소를 물리적 네트워크 주소로 대응시키기 위해 사용되는 프로토콜.

500. MAC Address

매체 접근 제어 주소(Media Access Control address)란 랜카드 제작사에서 대부분의 네트워크 인터페이스 어댑터(NIC)에 부여된 고유한 식별자.

501. MUX

다중화(Multiplexing)란 한 개의 통신 회선을 여러 가입자들이 동시에 사용하도록 하는 기능.

502. RFID

Radio Frequency IDentification 의 약어로 전파 신호를 통해 비접촉식으로 사물에 부착된 얇은 평면 형태의 태그를 식별하여 정보를 처리하는 시스템.

503. USN

유비쿼터스 센서 네트워크(Ubiquitous Sensor Network)란 각종 센서에서 감지한 정보를 무선으로 수집할 수 있도록 구성된 네트워크.

504. M2M

사물 통신(Machine to Machine)이란 기계, 센서, 컴퓨터 등 다양한 장치들이 유무선 통신 기술을 이용해 서로 정보를 교환하게 함으로써 개별 장치들의 기능이나 성능을 개선시켜 주고 개별 장치들이 제공하지 못했던 새로운 지능형 서비스를 제공함.

505. Sliding window

슬라이딩 윈도우란 전송에서 송수신 동기 정보의 일반적인 관리 체계로 수신 측이 수신할 수 있는 최대 패킷의 수(윈도우 사이즈)를 정해서 수신 측으로부터 확인 신호를 받지 않더라도 정해진 패킷의 수만큼은 연속적으로 전송하는 방식.

506. OGSA

오픈 그리드 서비스 아키텍처(Open Grid Services Architecture)란 애플리케이션 공유를 위한 웹 서비스 표준과 인프라 자원의 공유를 위한 그리드 컴퓨팅 기술이 결합된 개방형 표준.

507. Broad data

브로드 데이터란 거대 자료로서 의미를 가진 빅 데이터와 달리 기업 마케팅에 보다 효율적인 다양한 정보로 전에 사용하지 않았거나 몰랐던 새로운 데이터, 기존 데이터에 새로운 가치를 더하는 데이터를 의미.

508. Smart data

스마트 데이터란 실제적으로 가치를 창출할 수 있는 양질의 데이터.

509. Concurrency control

병행제어란 다중 프로그램의 이점을 활용하여 동시에 여러개의 트랜잭션을 병행수행할 때, 동시에 실행되는 트랜잭션들이 데이터베이스의 일관성을 파괴하지 않도록 트랜잭션 간의 상호작용을 제어하는 것.

510. SDLC

소프트웨어 개발 생명주기(Software Development Life Cycle)란 소프트웨어 개발 방법론의 바탕이 되는 것으로, 소프트웨어를 개발하기 위해 정의하고 운용, 유지보수 등의 전 과정을 각 단계별로 나눈 것.

511. Treat

위협이란 시스템에 피해가 발생할 수 있는 컴퓨터 보안 사고의 잠재적 원인.

512. Secure coding

시큐어 코딩이란 소프트웨어의 구현 단계에서 발생할 수 있는 보안 취약점들을 최소화하기 위해 보안 요소들을 고려하며 코딩하는 것을 의미.

513. Race condition

레이스컨디션이란 두개 이상의 프로세스가 공용 자원을 획득하기 위해 경쟁하고 있는 상태를 의미.

514. Singleton

싱글톤은 디자인 패턴의 하나로 하나의 객체를 생성하면 생성된 객체를 어디서든 참조할 수 있지만, 여러 프로세스가 동시에 참조할 수는 없는 디자인 패턴.

515. Session hijacking

세션 하이재킹이란 다른 사람의 세션 상태를 훔치거나 도용하여 액세스하는 해킹 기법.

516. HTTPS

HyperText Transfer Protocol Secure 의 약어로 웹 클라이언트인 브라우저와 서버 간의 안전한 통신을 지원하기 위해 HTTP 의 전송 계층에 암호 통신 규약을 적용한 웹 표준 기술.

517. SSL

Secure Sockets Layer 의 약어로 인터넷상에서 데이터 통신 보안을 제공하는 암호 프로토콜.

518. Recursive function

재귀 함수란 자기가 자기 자신을 호출하는 순환 프로그램.

519. Stack trace

스택 트레이스란 오류가 발생한 위치를 추적하기 위해 소프트웨어가 실행 중에 호출한 메소드의 기스트를 기록한 것.

520. XSS

크로스 사이트 스크립팅(Cross Site Scripting)이란 게시판, 웹 메일 등에 삽입된 악의적인 스크립트에 의해 페이지가 깨지거나 다른 사용자의 사용을 방해하거나 쿠키 및 기타 개인 정보를 특정 사이트로 전송시키는 공격.