????? – definition vstavljatj tuda

OOP –  ir [programmēšanas paradigma](https://lv.wikipedia.org/wiki/Programm%C4%93%C5%A1anas_paradigma" \o "Programmēšanas paradigma), kurā [programma](https://lv.wikipedia.org/wiki/Datorprogramma" \o "Datorprogramma) tiek veidota izmantojot objektus un klases.

SDK - software development kit rīku komplekts, kurš ļauj speciālistiem veidot aplikācijas noteiktam programmu veidam

Web – tīmeklis

Frontend - datora sistēmas daļa vai lietojumprogramma, kurai lietotājam ir tieša piekļuve

Backend - datora programmas vai sistēmas daļa, kura strādā ar datiem un kurai lietotājam nav piekļuves.

WWDC – Apple Worldwide Developers Conference - pasaules konference izstrādātājiem Apple platformā

JVM – Java Virtual Machine veic bait kodu Java, kurš tika kompilēts no Java valodas koda. JVM var arī veikt darbības ar programmām, kuras tiek rakstītas citās programmēšanas valodās

Bytecode – Standarta starpposma pārstāvība, kurā datorprogramma var būt iztulkota automātiski

Pattern matching – ir pārbaudes darbība, noteiktas secības žetonu pārbaudei uz dažādu modeļu klātbūtni.

Type inference - Programmēšanā kopilatoram piemīt spēja pašam loģiski izspriest vērtību tipu.

Persistent collections - Kolekcija, kura vienmēr saglabā savu iepriekšējo versiju pēc modifikācijas.

Runtime – Laika perios, kurā programma tiek izpildīta

Lisp – Programmēšanas valoda, kura parādijās 1958. gadā, zinātniska valoda, lielākoties izmantota Mākslīgā intelekta izstrādē.

IDE – Integrated Development Environment tas ir lietojumprogrammatūra , kura nodrošina visaptverošas iespējas programmētājiem lietojumprogrammatūru izstrādē.

Meta programming - programmēšana veids, kas saistīts ar programmu radīšanu, kas dod pamatu citām programmām savas izpildes rezultātā. It īpaši, pirmkoda kompilācijas laikā vai programmās, kuras maina pašas sevi izpildes laikā.

First-class Functions -  Tas nozīmē, ka valodas atbalsta funkcijas kā argumentus citās funkcijās, to atgriešanu kā rezultātu citās funkcijās, to piešķiršanu mainīgajiem vai uzglabāšanu datu struktūras

IBM Watson – Superdators, kurš ir aprīkots ar jautājumu- atbilžu mākslīgā intelekta sistēmu Watson galvenais uzdevums - izprast jautājumus cilvēku valodā, un rast atbildes uz tiem datu bāzē.

Singleton – projektēšanas šablons, kurš garantē, ka vienprocesa aplikācijā eksistēs specifiskas klases vienīgais eksemplārs, un kurš nodrošina globālo piekļuvi šim eksemplārim.

Maven - Apache Maven ir programmatūras pārvaldīšanas un izpratnes rīks. Maven var pārvaldīt projekta veidošanu, ziņošanu un dokumentāciju no vienas centrālas informācijas daļas

Gradle - ir programmatūras izstrādes projektu automatizācijas rīks, kas balstās uz [Apache Ant](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Apache_Ant&action=edit&redlink=1) un [Apache Maven](https://lv.wikipedia.org/w/index.php?title=Apache_Maven&action=edit&redlink=1) principiem

Getter – metode, kura palīdz iegūt ne public redzamības modifikatora lauka vērtību

Setter – metode, kura palīdz nodot vērtību ne public redzamības modifikātora laukam

HTTP – HyperText Transfer Protocol – datu nosūtīšanas protokols, agrāk HTML veidā, taču tagad arī jebkuros datu veidos

JSON – JavaScript Object Notation – teksta formāts datu apmaiņai, balstīts uz JavaScript.