

SMR – vrstvený zápis, vylepšení technologie kolmého zápisu,
LMR – podélná magnetizace
PMR – kolmá magnetizace
ZBR – zone bit recording, různý počet sektorů na jednu stopu – lepší využití povrchu
MBR – master boot record – první sektor disku, obsahuje informace o oddílech disku a zavaděč
CAV – datová mechanika, stejné otáčky, ale čte data různou rychlostí (u středu nejpomaleji)
CLV – datová mechanika, různé otáčky (u středu nejrychleji), rychlost čtení dat stejná
P-CAV – blíže u středu se používá CAV, pak CLV
UEFI – nahrazuje BIOS, vlastní zavaděč OS, dokáže emulovat BIOS
GPT – nahrazuje starší MBR, které neumí pracovat s disky větší než 2 TB
LBA – lineární adresování, kdy se sektory číslují od nultého do posledního
CHS – adresování Cylinder/ Head/ Sector
MLC – multi level cell – jeden tranzistor dokáže uchovávat více hodnot
TLC – tripple level cell – jeden tranzistor uchovává 3 bity
TBW – total bytes written – celkové množství zapsatelných dat
IOPS – schopnost zapsat velké množství malých souborů na různá náhodná místa
WAF – poměr mezi Total NAND writes a Total host writes
CIRC – kódování na CD, odolné proti poruchám
RLL – kódování na discích, udává s minimálním a maximálním počtem mezer
EFM – kódování 8b14b
MTBF – střední doba mezi poruchami
NCQ – optimalizace provádění operací při zápisu
S.M.A.R.T. – technologie pro sebmemonitorování a kontrolu disků – předcházení poruchám
FAT – souborový systém, file allocation table
MFT – master file table, obsahuje záznamy o všech souborech
NRZI – kódování přenosu na USB
8b10b – 8 bitů se převádí na 10 bitů – střídání nul a jedniček
TMDS – kódování na DVI/ HDMI, pokročilé dvoustupňové kódování 8b10b
JBOD – RAID 0, data ukládána na několik disků postupně
RAID – vícenásobné diskové pole nezávislých disků – zvyšování výkonu a odolnosti vůči chybám
RPM – otáčky za minutu (5400/ 7200)
TRIM – mazání bloků na SSD, informace o tom, že je možné smazat nějaké bloky dat
LPT – paralelní port, původně pro komunikace s tiskárnou
COM – sériový port
Přeslechy – mezi paralelními vodiči dochází k rušení
Half duplex – v jeden okamžik tečou data jen jedním směrem
Full duplex – v jeden okamžik tečou data oběma směry
Synchronní – používá se vodič CLK
Asynchronní – používá se kódování
Sériová – pouze jeden datový vodič
Paralelní – více datových vodičů
SSTX – kroucený pár pro Super Speed na USB 3.0 pro vysílání
SSRX – kroucený pár pro Super Speed na USB 3.0 pro příjem
IDE – označení fyzického rozhraní disku s integrovanou elektronikou, dnes spíše použití ATA
ATA – komunikační protokol fyzického rozhraní disku s integrovanou elektronikou – IDE
SATA – sériové ATA
PATA – nový název pro staré ATA
USB – universal serial bus
ISA – rozšíření PC bus, stará sběrnice rozšířena z 62 na dalších 36 vodičů, 16 datových a 24 adresových vodičů
EISA – stejná velikost jako ISA a nově 59 nových vývodů umístěných mezi starými vývody
PCI – šířka přenosu 32/64 bitů, 33 MHz, spojena pomocí mezisběrníkového můstku
PCI-X – navrženo 1998, šířka 64b, 133 MHz, error correction code

PCI-E – sériová komunikace, plně duplexní a asynchronní

MCA – 10 MHz, 16/ 32 bitů, nekompatibilní s ISA a složité licencování

VL Bus – 1992 konsorciem VESA, větší propustnost než EISA, přebírá vývody 486

AGP – propojuje dvodbodově základní desku a grafickou kartu, 66 MHz, úprava PCI

PnP – plug and play – automatická konfigurace karty

SSD – solid state drive

HDD – hard disk drive

CD – compact disk

DVD – digital video disc

BD – Bluray disk

HVD – holograpic versatile disc, kolineární holografie, až 500 GB na disk

DVD-R – první zapisovatelné DVD od Pioneer

DVD-RW – opakovaně přepisovatelné DVD od Pioneer

DVD+R – podobné jako DVD-R s jinými licencemi

DVD+RW – podobné jako DVD-RW s jinými licencemi

BD-RE – přepisovatelný Bluray

DVD-RAM – přepisovatelný disk, chová se jako klasický disk

DVD+R DL – zapisovatelné double layer DVD – 8.54 GB

DVD5 – jednovrstvé DVD

DVD9 – dvouvrstvé DVD

FSB – front side bus – soustava vodičů vedoucí z mikroprocesoru se kterým komunikuje nejbližší okolí

DDR – double data rate (DRAM) – dvakrát přenášení během jedné periody

SDRAM – single data rate – přenášení při každé vzestupné hraně hodinového signálu

RAS – row access – nastaví, že vybírám řádek v DRAM

CAS – column access - nastaví, že vybírám sloupec v DRAM

CL – cas latency – kolik taktů je potřeba počkat na data po vybrání sloupce

TxD – vodič pro vysílání dat

RxD – vodič pro příjem dat

LSB – nejméně významný bit (least significant bit)

MSB – nejvíce významný bit (most significant bit)

Baud – symbolová rychlost – počet změn signálu za sekundu

PS/2 – 6 pinový konektor pro připojení myši či klávesnice

GND – ground - země

CLK – clock – hodinový signál

Scancode – klávesnice posílá do počítače tento signál označující tuto klávesu

USB-C – USB 3.1 konektor který lze využít k napájení připojeného zařízení, obousměrné zapojení

FireWire – vysokorychlostní rozhraní určené pro externí disky, videokamery, od Apple, neuspěl

iLink – Sony označení pro FireWire

VGA – rozhraní pro připojení analogového signálu, také D-SUB, pro CRT monitory

DVI – digitální obrazový signál

HDMI – stejné jako DVI, ale změněné piny, dokáže přenášet i audio

DisplayPort – mikropaketový přenos dat, digitální signál

BIOS – basic input output systém, má v sobě MBR, zavádí OS

NTFS – nový souborový systém pro Windows NT – žurnálování, komprese, kvóty, šifrování, 64 bitů

Logfile – žurnál, seznam záznamů změn

FAT32 – souborový systém, 2 na 32 clusterů, max. velikost oddílu 8 TB, max. velikost souboru 4 GB

CHKDSK – minimalizace ztrát dat na NTFS – redo a undo operace

Overprovisioning – extra kapacita navíc u dražších SSD pro přesouvání souborů

Total NAND Writes – skutečné celkové množství zapsané na SSD (včetně přesouvání)

M.2 – moderní formát zapojení SSD s nižšími rozměry, komunikace přes SATA

NVMe – nahrazuje SATA a je daleko rychlejší

eMMC – SSD fungující jako SD karta, v mobilních telefonech, tabletech a levných notebookech

GPU – grafický procesor
ROP – render output unit – jednotka odpovědná za generování signálu pro monitor
ASCII – znaky pro zobrazení na displeji
MDA – monochromatic display adapter, 25 řádků, 80 znaků na řádek
CGA – color graphics adapter, umí už barvy, blikání apod.
EGA – enhanced graphic adapter, IBM PC/AT, 16 barev
SVGA – super VGA, rozlišení až 1024x768, truecolor
VESA – asociace výrobců GPU
HGC/ Hercules – 25 řádků, 80 znaků na řádek, alternativa MDA a CGA, dvě barvy
Pixel – obrazový bod na monitoru, souřadnice X, Y
Voxel – objemový element
Vertex – vrchol polygonu, souřadnice X, Y, Z
GDDR – graphics DDR
TrueColor – 16.7 milionu barev, (8 + 8 + 8) bitů na barvy
FPS – frames per seconds
GUI – grafické prostředí
Sprite – přesuny a klonování jednoduchých 2D rastrů s nepravidelným okrajem
RGB – red, green, blue
DCT – kosinová transformace, komprese a dekomprese dat
Polygon – nejjednodušší prostorové těleso, musí mít 3 vertexy a 3 úsečky
Mesh – síť povrchu 3D modelu
Textura – povrch 3D modelu
Bump mapping – iluze nerovnosti povrchu bez změny geometrie
Alpha mapping – k informacím o RGB je přidána Alpha - průhlednost
OpenGL – 3D akcelerátor, konsorcium ARB – Nvidia, SGI, Microsoft, AMD
OpenCL – standard pro programování pro paralelní operace s CPU a GPU
DirectX – 3D akcelerátor od Microsoftu
Vulkan – 3D akcelerátor, nástupce OpenGL, Khronos Group
CUDA – využití výpočetní síly GPU k obecným výpočtům
Shader – programy sloužící k ovlivnění vykreslování scény úpravou základních vykreslovacích algoritmů
GPGPU – způsob využití GPU k výpočtu libovolných algoritmů
Framebuffer – prostor pro ukládání vykreslovaných fragmentů
3DMark – benchmark pro měření výpočetního výkonu GPU

NetBurst – 20stupňový pipeling, slepá cesta, Pentium
Performance rating – AMD – místo frekvence udávají frekvenci stejně výkonného procesoru u Intelu
Pipelining – řetězové provádění instrukcí
Superskalární procesor – více než jedna fronta pro zřetězové zpracování instrukcí
Hyperthreading – simulace multicore na jednom procesoru
Out-of-order – provádění nezávislých instrukcí tak, aby se jich vykonalo co možná nejvíce
MicroOPs – vnitřní malé instrukce na Intel Core
Reorder buffer – paměť na přeřazování instrukcí pro to, aby se jich vykonalo co nejvíce paralelně
In-flight MicroOPs – velikost reorder bufferu
Penryn – vylepšená verze Intel Core
Nehalem – 1. generace Intel Core (po Penrynu), Turbo Mode, multithreading, L3 cache
Westmere – integrovaná GPU, objevuje se i3 a i5
SandyBridge – 2. generace Intel Core, media engine, SSE nahrazeno AVX
IvyBridge – 3. generace Intel Core
Haswell – 4. generace Intel Core, různé úsporné varianty (S, T), pro mobily (M, H), extra výkon (K)
Broadwell – 5. generace Intel Core, L4 cache
Skylake – 6. generace Intel Core, spectre vulnerability zranitelnost
Kaby-lake – 7. generace Intel Core, zvýšení frekvence

Coffee-lake – 8. generace Intel Core, více jader
Cannon-lake – 9. generace Intel Core, zmenšení tranzistorů na 10 nm
Ice-lake – 10. generace Intel Core
Rocket-lake – 11. generace Intel Core
Tiger-lake – 11. generace Intel Core (také), umělá inteligence DL-Boost
Alder-lake – 12. generace Intel Core, jádra výkonná (P-cores) a efektivní (E-cores)
Raptor-lake – 13. generace Intel Core
PCU – řídicí jednotka spotřeby, ovládá TurboBoost
TurboBoost – krátkodobé zvýšení frekvence jednoho jádra o pár desítek procent
Inkluzivní cache – data z L3 cache se kopírují do cache jednotlivých jader (Intel)
Exkluzivní cache – data z L3 cache se přesouvají do cache jednotlivých jader a nejsou dále dostupná (AMD)
TDP – spotřeba pod teoretickým maximálním zátěží
Tick – zmenšení velikosti tranzistorů
Tock – přidání nových funkcí k CPU
AVX – nástupce SSE
Media engine – umožňuje kódování videí ve FullHD
System agent – ekvivalent severního můstku umístěný přímo v CPU
SoC – system on chip
eDRAM – DRAM integrovaná v procesoru, L4 cache
IA-32 – 32 bitová intel architektura, od 80386
RISC – málo instrukcí, ale možná pipeling
CISC – mnoho složitých instrukcí
Long mode – x86-64, 64bitová instrukční sada
Wafer – krystalová placka uříznutá, slouží k výrobě integrovaných čipů
3DNow! – technologie pro urychlení operací s čísly s plovoucí řadovou čárkou
SSE – nástupce MMX a 3DNow!
MMX – SIMD architektura, multimedia extension
CMT – cluster multithreading, některé části procesoru sdíleny mezi dvěma vlákny
MCM – multi-chip module, CPU rozděleno na chiplety a není už jako jeden monolitický chip
Dark silicone – některé části čipu musí být vypnuté, aby nevznikala horká místa
Leakage current – skrz malé tranzistory prosakuje malý proud
Dennardovo škálování – zmenšováním tranzistorů zůstává jejich hustota výkonu konstantní, takže spotřeba energie zůstává úměrná ploše, již neplatí
Koomeyho zákon – výpočetní výkon za 1 kWh se zdvojnásobí každý rok a půl, sice platí, ale zpomaluje se
Zákon klesajících marginálních zisků – celkový výkon PC není závislý jen na výkonu CPU, platí
Amdahlův zákon – závislost zrychlení výpočtu na počtu jader a Paralell Portion, platí
Moorův zákon – počet tranzistorů se za každých 18 měsíců při stejné ceně zdvojnásobí, spíše neplatí
Deadlock – vlákna se navzájem zablokují
IPC – počet instrukcí za takt
Parallel portion – podíl paralizovatelné části programu
PState – kombinace napětí a frekvence pro šetření spotřeby
Load-use delay – při čtení operandu z paměti nelze použít hned v další instrukci
Forwarding – umožnění použití vypočteného výsledku následující operací ještě před uložením do paměti
BTB – snaha předvídat další činnosti programu za podmíněným skokem
VLW – very long instruction word, procesor s velmi dlouhými instrukcemi
Statická paralelizace – pořadí a seskupení je neměnné
Dynamická paralelizace – seskupování instrukcí probíhá za běhu
Saturace – hodnota výpočtu nepřesáhne maximální či minimální hranici
SIMD – single instruction multiple data
Pakovaný bajt – obsah 64bitového registru MMX se bere jako osm 8bitových čísel