**Dịch:**

**Đối tượng :**

Một thực thể thời gian chạy đóng gói cả dữ liệu và các thủ tục hoạt động trên dữ liệu đó.

Trong lập trình hướng đối tượng, một phiên bản duy nhất của cấu trúc dữ liệu được xác định theo mẫu do lớp của nó cung cấp. Mỗi đối tượng có các giá trị riêng cho các biến thuộc lớp và có thể trả lời các thông báo ( phương thức ) được định nghĩa bởi lớp của nó.

**Đối tượng liên kết và nhúng (OLE):**

Một hệ thống đối tượng và giao thức phân bổ của Microsoft, cũng được sử dụng trên Acorn Archimedes. OLE cho phép một trình soạn thảo ‘chuyển’ một phần của tài liệu sang một trình thảo khác và họ nhập lại nó. Ví dụ, hệ thống xuất bản để bán có thể gửi một số văn bản đến trình xử lý văn bản hoặc ảnh sang trình chỉnh sửa bitmap bằng OLE.

**Nhóm đối tượng quản lý (OMG):**

Một tập đoàn nhằm thiết lâp các tiêu chuẩn trong lâp trình đối tượng. Đối tượng chung Kiến trúc Nhà môi giời Yêu cầu (CORBA) chỉ định những gì cần thiết để tuân thủ OMG.

**Từ điển:**

Ọbect oriented programming: lập trình đối tượng

Procedures: thủ tục

Packages: đóng gói

Structure: cấu trúc

Defined: xác định, định nghĩa

Accord: sự phù hợp, sự ăn khớp

Template: mẫu

Provide: cung cấp

Methods: phương thức

Distributed: phân bố, phân tán

Acorn Archimedes: là một dòng máy tính cá nhân được thiết kế bởi Acorn Computers của Cambridge, Anh. Các hệ thống này dựa trên bộ vi xử lý kiến ​​trúc ARM của chính Acorn và hệ điều hành độc quyền Arthur và RISC OS. Các mô hình đầu tiên được giới thiệu vào năm 1987, và các hệ thống trong gia đình Archimedes đã được bán cho đến giữa những năm 1990