**3GL.** Acrónimo de lenguaje de tercera generación.

**4GL** Acrónimo de cuarto generación de lenguaje.

**5GL.** Acrónimo de lenguaje de quinta generación.

**Terminación anormal:** La terminación de un proceso previo a finalización.

**Abortar:** Para terminar un proceso previo a finalización.

**Absolute Address (Dirección absoluta):** Una dirección que es asignación permanente de a un dispositivo o almacenamiento ubicación y que identifica el dispositivo o ubicación sin la necesidad de traducción.

**Absolute assembler (Ensamblador Absoluto):** Un ensamblador que produce código absoluto.

**Absolute instruction (instrucción absoluta):** Una instrucción de computadora en el que todas las direcciones son absolutas.

**Absolute loader (Cargador absoluto):** Un cargador que lee código de máquinas absolutas en la memoria principal.

**Tipo de datos abstracto**. Un tipo de datos para que sólo las propiedades de los datos y las operaciones a realizar en los datos se especifican, sin preocuparse de cómo serán los datos representados o cómo serán las operaciones implementado.

**Abstracción:** Una vista de un objeto que se enfoca en la información relevante de un particular propósito and ignora el resto de la información.

**Pruebas de aceptación:** Las pruebas formales realizadas para determinar si un sistema satisface su aceptación criterios y para permitir que el cliente determinar si se acepta o no la

**Sistema**. (2) Las pruebas formales llevado a cabo para permitir que un usuario, cliente, u otra entidad autorizada a determinar si se acepta un sistema o componente.

**Pruebas de funcionamiento:** Pruebas de calificación, exactitud (1) Una evaluación cualitativa de corrección, o la libertad del error. (2) Una medida cuantitativa de la magnitud de error.

**Precisión:** Redundancia activa. En la tolerancia a fallos, el uso elementos de redundantes que funcionan simultáneamente para evitar o permitir la recuperación de, fracasos. Redundancia activa.

**Ada:** Ada y especifico lenguaje de programación.

**Datos de adaptación:** Los datos utilizados para adaptar un programa a un sitio de instalación determinada o para condiciones dadas en su entorno operativo.

**Parámetro de adaptación:** Una variable que se da un valor específico para adaptar un programa a un dado lugar de la instalación o de las condiciones estipuladas en su entorno operativo, por ejemplo, la Instalación de sitio Latitud variable.

**Mantenimiento adaptativo:** El mantenimiento de software para hacer que un programa de ordenador que puedan utilizarse en un entorno cambiante.

**Dirección:** (1) Un número, carácter o grupo de caracteres que identifica un dispositivo o dada ubicación de almacenamiento. (2) Para hacer referencia a una ubicación del dispositivo o almacenamiento por un número de identificación, el carácter o grupo de caracteres.

**Campo de dirección:** Cualquiera de los campos de un ordenador instrucción que contiene direcciones, información necesaria para derivar una dirección o los valores de los operados

**Formato de dirección**: (1) El número y la disposición de los campos de dirección en un ordenador instrucciones. (2) El número y la disposición de los elementos dentro de una dirección , tales como la elementos necesarios para identificar a un determinado canal, dispositivo, sector del disco , y grabar en almacenamiento en disco magnético.

**Modificación de dirección:** Cualquier aritmética, lógica, o la operación sintáctica realiza en una Dirección.

**Espacio de direcciones:** (1) Las direcciones que un programa de ordenador puede acceder.

(2) El número de posiciones de memoria que una unidad central de procesamiento puede abordar.

**Abordar excepción:** Una excepción que se produce cuando un programa calcula un abordar fuera de los límites del almacenamiento que disponga.

**Aferente:** Perteneciente a un flujo de datos o de control desde un módulo subordinado a un orden superior módulo en un sistema de software.

**Lenguaje algebraico:** Un lenguaje de programación que permite la construcción de declaraciones parecidas a las expresiones algebraicas, tales como Y = X + 5. Por ejemplo, FORTRAN**.**

**Algoritmo.** (1) Un conjunto finito de bien definido reglas para la solución de un problema en un número finito número de pasos, por ejemplo, una completa especificación de una secuencia de operaciones aritméticas operaciones para la evaluación de x sinusoidales a una dada de precisión.(2) Cualquier secuencia de operaciones para la realización de una tarea específica.

**Lenguaje algorítmico:** Un lenguaje de programación diseñado para expresar algoritmos.

**La línea de base asignado:** En la gestión de configuración, los pliegos de condiciones aprobados iniciales que regula el desarrollo de configuración elementos que forman parte de una configuración de nivel superior artículo.

**Asignado identificación de la configuración:** En la configuración gestión, la actual aprobada especificación que rigen el desarrollo de los elementos de configuración que son parte de un elemento de configuración de nivel superior.

**Asignación**. (1) El proceso de distribución de requisitos, los recursos o de otras entidades entre los componentes de un sistema o programa...

**Anomalía**: Cualquier cosa observado en la documentación o la operación de software que se desvía de las expectativas basado en el software verificado previamente productos o documentos de referencia.

**Buffering anticipatoria**: Una técnica de almacenamiento en búfer en el que los datos se almacenan en una memoria intermedia en previsión de una necesidad para los datos.

**Paginación anticipatoria:** Una asignación de almacenamiento técnica en la que se transfieren páginas de almacenamiento auxiliar a la memoria principal en previsión de una necesidad de esas páginas.

**Generador de aplicaciones.** Un generador de código que produce programas para resolver uno o más problemas en un área de aplicación determinada; por ejemplo, un generador de nómina.

**Lenguaje orientado a la aplicación.** Un ordenador lenguaje con instalaciones o notaciones aplicables principalmente a una sola aplicación área, por ejemplo, un idioma para asistida por un ordenador o diseño de hardware.

**Software de aplicación.** Software diseñado para cumplir con las necesidades específicas de un usuario, por ejemplo, software para la navegación, la nómina, o proceso de control.

**Diseño arquitectónico:(**1) El proceso de la definición de una colección de hardware y Componentes de software y sus interfaces con establecer el marco para el desarrollo de un sistema informático.

**Arquitectura:** La estructura organizativa de una sistema o componente.

**Argumento:(**1) Una variable independiente por ejemplo, la variable m en la ecuación

E = mc2. (2) Un valor específico de un independiente variable, por ejemplo, el valor de

m = 24 kg. (3) Una constante, variable o expresión utilizada en una llamada a un módulo de software para especificar los datos o los elementos del programa que se pasarán al módulo.

**Array**. Un conjunto ordenado de n- dimensional de datos elementos identificados por un solo nombre y una o más índices, de modo que cada elemento del conjunto es fraccionable individualmente. Para ejemplo, una matriz, tabla o vector.

**Inteligencia artificial**: Define terminología relativa a artificial inteligencia.

**Origen montado:** La dirección de la inicial ubicación de almacenamiento asignada a un programa de ordenador por un ensamblador, un compilador, o un editor de enlaces. Contraste con: cargado origen. Ver también: offset (1); dirección inicial.

**Ensamblador:** Un programa informático que traduce programas expresados en asamblea idioma a su idioma máquina equivalente. Ver también: ensamblador absoluta; ensamblador cruzado; reubicación ensamblador. Contraste con: compilador, intérprete. Código ensamblador.

**Código ensamblador:** Instrucciones para PC y definiciones de los datos expresados en una forma que puede ser reconocida y procesada por un ensamblador. Sin: código ensamblador.

**Lenguaje ensamblador.** Un lenguaje de programación que se corresponde estrechamente con la instrucción conjunto de un equipo determinado, permite simbólica nombres de las operaciones y direcciones, y por lo general resulta en una traducción de uno a uno de instrucciones de programa en instrucciones de máquina.

**Afirmación.** Una expresión lógico que especifica un estado del programa que debe existir o un conjunto de condiciones que las variables del programa debe satisfacer en un punto particular durante el programa ejecución.

**Sentencia de asignación:** Un programa de ordenador declaración que asigna un valor a una variable; Por ejemplo, Y: = X - 5. Contraste con: sentencia de control; declaración. Ver también: claro; inicializar; restablecer.

**Tipo atómico:** Un tipo de datos, cada uno de cuyos miembros consta de una sola, que no se descompone.

**Atribuir:** Una característica de un elemento, por ejemplo, color, el tamaño o el tipo del elemento.

**Auditoría;** Un examen independiente de un producto del trabajo o conjunto de productos de trabajo para evaluar el cumplimiento de las especificaciones, normas, acuerdos contractuales, u otros criterios.

**Lenguaje de autor:** Una programación de alto nivel lenguaje utilizado para desarrollar cursos de instrucciones asistidas por computador

**Sistema de creación**: Un sistema de programación que incorpora un lenguaje de autor.

**Sistema de verificación automatizado:** (1) Un software herramienta que acepta como entrada un programa informático y una representación de su especificación y produce, posiblemente con la ayuda humana, una prueba o refutación de la corrección del programa.

(2) Cualquier herramienta de software que automatiza parte o todo el proceso de verificación.

**Disponibilidad:** El grado en que un sistema o componente es operativo y accesible cuando sea necesario para su uso. A menudo se expresa como una probabilidad.

**Back- to-back de prueba:** Las pruebas en las que dos o se ejecutan más variantes de un programa con las mismas entradas, las salidas son en comparación, y los errores se analizan en el caso de las discrepancias. Ver también: pruebas de mutación.

**Fondo:** En la planificación de tareas, la informática entorno en el que los procesos de baja prioridad o aquellos que no requieren la interacción del usuario se ejecutan.

**Procesamiento en segundo plano:** La ejecución de un proceso de baja prioridad, mientras que una mayor prioridad procesos no están usando los recursos del equipo, o la ejecución de los procesos que no lo hacen requerir la interacción del usuario. Contraste con: procesamiento de primer plano.

**Copia de seguridad:(**1) Un sistema, componente, archivo, procedimiento o persona disponible para reemplazar o ayudar a restaurar un elemento primario en el caso de un fracaso o desastre causado externamente. (2) Para crear o designar un sistema, componente, archivo, procedimiento, o la persona que en (1). Programador de copia de seguridad.

**Recuperación hacia atrás:** (1) La reconstrucción de un archivo a un determinado estado invirtiendo todo los cambios realizados en el archivo ya que fue en esa estado. (2) Un tipo e recuperación en el que un sistema, programa, la base de datos, u otro recurso del sistema se restaura a un estado anterior en el que se puede realizar las funciones requeridas.

**Dirección base:** Una dirección se utiliza como una referencia punto en el que una dirección relativa se agrega a determinar la dirección del lugar de almacenamiento a ser visitada. Ver también: dirección indexada; dirección relativa, dirección auto- relativa. La línea de base. (1) Una especificación o producto que tiene sido revisado formalmente y acordado, que posteriormente sirve como la base para su posterior el desarrollo, y que se pueden cambiar sólo a través de procedimientos formales de control de cambios. (2) Un documento o un conjunto de tales documentos designado y fija formalmente en un específico tiempo durante el ciclo de vida de una configuración artículo. Nota: Las líneas de base, además de aprobado los cambios de esas líneas de base, constituyen el identificación de la configuración actual.

**La gestión de la línea de base**: En la configuración gestión, la aplicación de la técnica y la dirección administrativa de designar los documentos y la modificación que se introduzca identificar que formalmente y establecer líneas de base en momentos específicos durante la vida ciclo de un elemento de configuración.

**Lotes:** Perteneciente a un sistema o en el modo de operación en la que se recogen y entradas procesados de una sola vez, en lugar de ser procesado a medida que llegan, y un trabajo , una vez iniciado , se procede a la terminación sin una entrada adicional.

**Curva de la bañera:** Un gráfico del número de fallos en un sistema o componente como una función de tiempo.

**Punto de referencia:** (1) Una norma con la que mediciones o comparaciones pueden ser hecho. (2) Un procedimiento, problema, o prueba que puede ser se utiliza para comparar los sistemas o componentes que entre sí o con un estándar como en (1). (3) Un archivo de recuperación. Pruebas de big-bang. Un tipo de pruebas de integración en la que los elementos de software, elementos de hardware, o ambos se combinan a la vez en un sistema global, en lugar de en etapas.

**Dígito binario (bit):** (l) Una unidad de información que puede ser representada por cualquiera de un cero o un uno. (2) Un elemento de almacenamiento informático que puede mantener una unidad de información como en (1). (3) Un número usado para representar uno de los dos dígitos en el sistema de numeración binario; cero (0) o uno (1).

**Unirse:** Para asignar un valor a un identificador. Para ejemplo, para asignar un valor a un parámetro o para asignar una dirección absoluta a una simbólica abordar en un programa de ordenador. Ver también: enlace dinámico; enlace estático.

**Bit**. Acrónimo de dígitos binarios.

Dirección bits: Una técnica microprogramación en la que el significado de un campo en un microinstrucción es dependiente del valor de otro campo del microinstrucción.

**Bloque:** (1) Un grupo de almacenamiento contiguo ubicaciones, instrucciones de programa de ordenador, registros, palabras, caracteres o bits que son tratada como una unidad. Ver también: estructurado en bloques lenguaje; delimitador. (2) Para formar un grupo como en (1). Contraste con: desbloquear.

**Bloque de asignación:** Ver: paginación (1). Diagrama de bloques. Un diagrama de un sistema, ordenador, o un dispositivo en el que las partes principales están representadas por geométrica convenientemente anotada cifras que muestran tanto las funciones de las partes y sus relaciones funcionales.

**Factor de bloqueo:** El número o registros, palabras, caracteres o bits en un bloque.

**Arranque**: Para inicializar un sistema informático en la limpieza la memoria y volver a cargar el sistema operativo sistema. Derivado de arranque.

**Bootstrap:** (1) Un programa corto de computadoras que es residente permanente o cargado en una facilidad ordenador y cuya ejecución lleva un programa más grande, tal como un operativo sistema o su cargador, en la memoria.

**Cargador de arranque:** Un programa informático corta para cargar un arranque. De abajo hacia arriba. Perteneciente a una actividad que se inicia con los componentes de nivel más bajo de una jerarquía y procede a través progresivamente niveles más altos, por ejemplo, de abajo hacia arriba diseño, pruebas de abajo hacia arriba. Contraste con: de arriba hacia abajo. Ver también: pieza crítica en primer lugar.

**Valores en la frontera.** Un valor de datos que corresponde a una entrada de mínimo o máximo, en la residencia, o el valor de salida especificada para un sistema o componente. Ver también: pruebas de estrés.

**Diagrama de la caja:** Un diagrama de flujo de control que consiste de un rectángulo que se subdivide para mostrar pasos secuenciales, las condiciones si - entonces-sino, condiciones de repetición, y de casos.

**Pruebas de rama:** Pruebas diseñadas para ejecutar cada resultado de cada punto de decisión en un programa de ordenador. Contraste con: ruta pruebas, pruebas comunicado.

**Branchpoint.** Ver: rama (2). Punto de interrupción. Un punto en un programa de ordenador en que la ejecución se puede suspender para permitir supervisión manual o automático de programa rendimiento o resultados. Los tipos incluyen código de punto de interrupción, punto de interrupción de datos, dinámico punto de ruptura, punto de ruptura epílogo, programable punto de ruptura, punto de ruptura de prólogo, estática punto de interrupción.

**Gráfico de burbujas.** Un flujo de datos, estructura de datos, u otro diagrama en el que se representan las entidades con círculos (burbujas) y las relaciones son representadas por enlaces dibujados entre los círculos.

**Buffer**: (1) Un área de almacenamiento o dispositivo utilizado para almacenar datos de forma temporal para compensar diferencias en las tasas de flujo de datos, el tiempo de ocurrencia de eventos, o cantidades de datos que puede ser manejado por los dispositivos o procesos implicado en la transferencia o el uso de los datos. (2) Una rutina que logra los objetivos en (1). (3) Para asignar, horario, o dispositivos de uso o áreas de almacenamiento como en (1). Ver también: anticipatoria

**Bug:** Ver: error; culpa.

**Período de ablande:** Ver: período de fracaso temprano.

**Ocupado.** Perteneciente a un sistema o componente que está en funcionamiento, en el servicio, y en uso.

**Tiempo ocupado**. En la ingeniería de rendimiento del equipo, el período de tiempo durante el cual un sistema o componentes está operativo, en servicio, y en uso. Ver también: tiempo muerto; tiempo de inactividad; el tiempo de preparación, tiempo de preparación.

**Byte:** (1) Un grupo de dígitos binarios adyacentes operado como una unidad y generalmente más corto que una palabra ordenador (frecuencia connota una grupo de ocho bits). (2) Un elemento de almacenamiento informático que puede mantener un grupo de bits como en (1). Ver también: bit, palabra.

**Llamar:** (1) Una transferencia del control de un módulo de software a otro, por lo general con la implicación de que el control será devuelto para el módulo de llamadas.

**Llamar por dirección:** Ver: llamar por referencia.

**Llamar por ubicación:** Ver: llamar por referencia.

**Llame por su nombre:** Un método para el paso parámetros, en el que el módulo de llamar proporciona a la llamada del módulo de una simbólica expresión que representa el parámetro para ser pasado , y un servicio evalúa rutina la expresión y proporciona la valor resultante a la llamada del módulo.

**Llamar por referencia:** Un método para el paso parámetros, en el que el módulo de llamar proporciona a la llamada del módulo de la dirección del parámetro que se pasa.

**Llamar por valor:** Un método de pasar parámetros, en el que el módulo de llamar proporciona a la llamada del módulo del real valor del parámetro que se pasa.

**Llame gráfico:** Un diagrama que identifica los módulos de un programa del sistema o la computadora y muestra qué módulos se llaman unos a otros.

**La lista de llamadas:** La lista ordenada de los argumentos utilizados en una llamada a un módulo de software.

**Rastreo de llamadas:** Ver: trace subrutina.

**Llame árbol:** Ver: gráfico de llamadas.

**Secuencia de llamada:** Una secuencia de la computadora instrucciones y, posiblemente, datos necesarios para realizar una llamada a otro módulo.

**CASE:** Ingeniería de Software asistido por computador.

**Falla catastrófica:** Un fracaso de crítica de software.

**CCB:** (1) Sigla de control de configuración bordo. (2) Siglas para el tablero de control de cambios.

**CDR:** Acrónimo para la revisión crítica de diseño. Certificación. (1) Una garantía escrita de que un sistema o componente cumple con sus especificados requisitos y es aceptable para uso operacional. Por ejemplo, una autorización por escrito que un sistema informático es seguro y se le permite operar en un definido medio ambiente. (2) Una demostración formal de que un sistema o componente cumple con sus requisitos especificados y es aceptable para la operativa utilizar. (3) El proceso de confirmación de que un sistema o componente cumple con sus requisitos especificados y es aceptable para la operativa utilizar.

**Control de cambios:** Ver: control de configuración.

**Cambiar de volcado:** Un volcado selectiva de los ubicaciones de almacenamiento cuyo contenido tenga cambiado desde hace tiempo o evento específico.

**La capacidad del canal:** La cantidad máxima de información que puede ser transferida en un dado canal por unidad de tiempo, por lo general medido en bits por segundo o en baudios.

**Gráfico de Chapin:** Ver: diagrama de la caja.

**Carácter:** Letra: dígito u otro símbolo que se utiliza para representar la información.

**Tipo de carácter:** Un tipo de datos cuyos miembros puede asumir los valores de los especificados personajes y puede ser operado por operadores de caracteres, como la concatenación

**Programador jefe:** El líder de un jefe de programación equipo; un programador de alto nivel cuyas responsabilidades incluyen la producción de porciones clave del software asignados a la equipo, la coordinación de las actividades del equipo, revisar el trabajo de los otros miembros del equipo, y tener una comprensión técnica general del software a desarrollar.

**Jefe de equipo de programadores:** Un desarrollo de software grupo que consiste en un jefe programador, un programador de copia de seguridad, unas secretarias, y adicionales y especialistas, según sea necesario, y que emplea procedimientos diseñados para mejorar la comunicación de grupo y hacer utilización de las competencias de cada miembro.

**Claro:** Para definir una variable, registro, o de otra ubicación de almacenamiento a cero, en blanco, nulo o de otra valor.

**Bucle cerrado:** Un bucle que no tiene salida y cuya ejecución puede ser interrumpida solamente por intervención desde fuera del equipo programa o procedimiento en el que el bucle es situado.

**Subrutina cerrada:** Una subrutina que se almacena en un lugar determinado en vez de estar copiado en un programa de ordenador en cada lugar que se le llama. Contraste con: subrutina abierta.

**CM.** Acrónimo de administración de configuración

**Código**. (1) En la ingeniería de software, las instrucciones y definiciones de los datos expresados en un lenguaje de programación o en una forma de salida por un ensamblador, compilador, u otro traductor. Ver también: código fuente, el código objeto, código de máquina; microcódigo.

(2)Para expresar un programa de ordenador en un lenguaje de programación.

(3)Un patrón de caracteres o bits que se asigna un significado particular, por ejemplo, un estado de código

**Punto de interrupción (código).** Un punto de interrupción que se inicia después de la ejecución de la instrucción de un equipo determinado. Sinónimo: punto de interrupción de control. Contrasta con: punto de interrupción de datos. Ver también: punto dinámico quiebre; punto de interrupción final; punto de interrupción programable; prólogo; punto de interrupción estático.

**Generador de código.** 1) Una rutina, a menudo parte de un compilador, que transforma un programa informático de nivel intermedio de la representación (a menudo la salida de un compilador de raíz o parser) en una forma que es más cercano al lenguaje de la máquina en la que el programa se ejecutará.

(2) Una herramienta de software que acepte como entrada los requisitos o el diseño de un programa de ordenador y produce el código fuente que implementa los requisitos o designo Sinónimo: generador de código fuente. Ver también: generador de aplicaciones.

**Inspección de código**. Ver: inspección.

**Código de la Norma ética.** (IEEE Std 1002-1987 [9]) Una norma que describe las características de un conjunto de principios morales que tratan de estandarizar la conducta aceptada de los profesionales.

**Revisión de código.** Una reunión en la que se presenta el código de software para el personal, administradores, usuarios, clientes u otras partes interesadas para que formulen observaciones o aprobación del proyecto. Contrasta con: revisión del diseño, revisión formal de calificación; revisión de requisitos; revisión de la preparación de pruebas.

**Código de seguimiento.** Ver: seguimiento de ejecución.

**Codificar.** (1) En la ingeniería de software, el proceso de expresar un programa de computadora en un lenguaje de programación.

(2)(IEEE Std 1002-1987 [9]) La transformación de la lógica y los datos de las especificaciones de diseño (descripciones de diseño) en un lenguaje de programación. Véase también: Proceso de desarrollo de software.

**Cohesión.** La manera y el grado en que las tareas realizadas por un único modulo de software están relacionados entre sí. Los tipos incluyen una coincidencia, comunicacional, funcional, lógica, de procedimiento, secuencial y en tiempo real. Sinónimos: fuerza de un módulo, Contrasta con: acoplamiento.

**Cohesión por coincidencia.** Un tipo de cohesión en la que las tareas realizadas por un módulo de software tienen ninguna relación funcional con el uso de otro. Contraste con: cohesión comunicacional, cohesión funcional; cohesión lógica, cohesión de procedimiento, cohesión secuencial; cohesión temporal.

**Commando.** Una expresión que puede ser introducida en un sistema de computación para iniciar una acción o afectar a la ejecución de un programa de ordenador, por ejemplo, la " iniciar sesión" de comandos para iniciar una sesión en la computadora.

**Dirigido por comandos**. Perteneciente a un sistema o en el modo de operación en la que el usuario dirige el sistema a través de comandos. Contrasta con: dirigido por menús

**Lenguaje de comandos**. Un lenguaje utilizado para expresar los comandos a un sistema informático. Ver también: dirigido por comandos.

**Comentar.** Información incrustada dentro de un programa de ordenador, sentencias de control de trabajo, o un conjunto de datos, que proporciona a los lectores clarificación, pero no afecta a la interpretación de la máquina.

**Común**. Ver: almacenamiento común.

**Área común.** Ver: almacenamiento común.

**Bloque común.** Ver: almacenamiento común.

**Acoplamiento común**. Ver: acoplamiento de ambiente común.

**Datos comunes.** Ver: Datos globales.

**Acoplamiento de ambiente común.** Un tipo de acoplamiento en la que dos módulos de software de acceso a un área común. Sin: acoplamiento común. Contrasta con: acoplamiento de contenido; acoplamiento de control; acoplamiento de datos; acoplamiento híbrido; acoplamiento patológico.

**Almacenamiento común.** Una porción de almacenamiento principal que se puede acceder por dos o más módulos en un sistema de software. Sinónimos: área común; bloque común. Ver también: datos globales.

**Cohesión comunicacional**. Un tipo de cohesión en el que las tareas realizadas por un módulo de software utilizan los mismos datos de entrada o contribuye a la producción de los mismos datos de salida. Contrasta con: cohesión por coincidencia, cohesión funcional; cohesión lógica; cohesión procesal.

**Compactación**. En la microprogramación, el proceso de la conversión de una microprograma en una microprograma funcionalmente equivalente que es más rápido o más cortó que el original. Ver también: compactación local; compactación global.

**Comparador.** Una herramienta de software que compara dos programas informáticos, archivos o conjuntos de datos para identificar similitudes y diferencias. Los objetos típicos de la comparación de programas similares de código fuente, el código objeto, archivos de base de datos, o los resultados de pruebas.

**Compatibilidad.** (1) La capacidad de dos o más sistemas o componentes para realizar sus funciones necesarias mientras comparten el mismo entorno de hardware o software. (2)La capacidad de dos o más sistemas o componentes para intercambiar información.

Ver también: la interoperabilidad.

**Compilar**. Traducir un programa de ordenador expresado en un leguaje de alto nivel en su equivalente en lenguaje de máquina. Contrasta con: desensamblar, descompilar.

**Compilar-y-terminar.** Una técnica que funciona en la que no hay paradas entre la compilación, enlace, carga y ejecución de un programo informático.

**Compilador.** Un programa informático que traduce los programas expresados en un lenguaje de alto nivel en sus equivalencias en leguaje de máquina. Contrasta con: ensamblador; intérprete. Ver también: compilador cruzado

**Código de compilador.** Instrucciones y definiciones de los datos expresados en una forma que pueda ser reconocida y procesada por un compilador. Contraste con: código ensamblador; código intermedio, código de máquina.

**Compilador de compilador.** Véase: generador de compilador.

**Generador de compilador.** Un traductor o intérprete usado para construir parte o la totalidad de un compilador. Sin: compilador de compilador.

**Complejidad**. (1) El grado en que un sistema o componente tiene un diseño o implementación que es difícil de entender y verificar. Contraste con: simplicidad.

(2) Perteneciente a cualquiera de un conjunto de la estructura métricas basadas que miden el atributo en (1).

**Componente.** Una de las partes que componen un sistema. Un componente puede ser hardware o software y puede ser subdividido en otros componentes. Nota: Los términos “módulo ", " componente " y " unidad " se usan indistintamente o define como elementos secundarios de unos a otros en diferentes maneras, dependiendo del contexto.

**Estándar de componentes.** (IEEE Std 1002-1987 [9]) Estándar que describe las características de los datos o de los componentes del programa.

**Prueba de componentes.** Pruebas de componentes o grupos de componentes de hardware o de software individuales. Sin: prueba de módulos. Ver también: pruebas de integración, pruebas de interfaz, pruebas del sistema, pruebas unitarias.

**Tipo compuesto.** Tipo de datos de cada uno de cuyos miembros se compone de varios elementos de datos. Por ejemplo, un tipo de datos llamado PARES cuyos miembros son pares ordenados (x, y). Contraste con: tipo atómico.

**Ingeniería de software asistida por computadora (CASE).** El uso de las computadoras para ayudar en el proceso de ingeniería de software. Puede incluir la aplicación de herramientas de software para el diseño de software, captura de requisitos, código fuente, las pruebas, la generación de documentos y otras actividades de ingeniería de software.

**Instrucción de computadora.** (1) Una declaración en un lenguaje de programación, que especifica una operación para ser ejecutada por un ordenador y las direcciones o valores de los operandos asociados, por ejemplo, mover A hacia B. Ver también: formato de instrucción.

(2)Cualquier sentencia ejecutable en un programa informático

**Lenguaje de computadora** Un lenguaje diseñado para permitir a los humanos comunicarse con ordenadores. Ver también: lenguaje de diseño; leguaje de consulta; lenguaje de programación. Nota: P610.13 [17] define especificaciones de los leguajes informáticos.

**Evaluación del rendimiento del ordenador.** Una disciplina de ingeniería que mide el rendimiento de los sistemas informáticos e investiga los métodos por los cuales esa miento rendimiento se puede mejorar. Ver también: ficha del sistema; rendimiento; utilización; modelo de carga de trabajo.

**Programa de computadora** una combinación de instrucciones informáticas y definiciones de datos que permiten a un hardware ser capaz de realizar funciones computacionales. Ver también: software.

**Programa de ordenador abstracto** Una breve descripción de un programa informático que proporciona la información suficiente para que los usuarios conocer las necesidades y recuses que requiere.

**Componente de programa (CPC)** \* Ver: componente de software de computador.\* En desuso

**Elemento de configuración de programa de computadora (CPCD).** \* Véase: artículo de configuración de software.\* En desuso.

**Asignación de recursos del computador.** La cesión de los recursos informáticos a los actuales puestos de trabajo y de espera, por ejemplo, la asignación de memoria principal, dispositivos de entrada / salida, y almacenamiento auxiliar para trabajos en ejecución concurren actualmente en un sistema informático. Ver también: asignación de recursos dinámico

**Recursos del computador.** El equipo físico, programas, documentación, servicios, instalaciones, los suministros disponibles para un propósito. Ver: la asignación de recursos del ordenador.

**Seguridad informática.** Nota: P610.9 [16] define la terminología relativa a la seguridad ordenador.

Componente de software del computador (CSC). Una funcionalidad o parte lógicamente distinta de un elemento de configuración de software, típicamente un conjunto de dos o más unidades de software.

**Elemento de configuración software informático (CSIC).** Una agregación de software que está designada para la gestión de la configuración y se trata como una sola entidad en el proceso de gestión de la configuración. Contraste con: elemento de configuración de hardware. Ver también: elemento de configuración.

**Sistema informático.** Un sistema que contiene uno o más ordenadores y el software asociado.

**Palabra computador**. Ver: palabra.

**Centro de cómputo**. Una instalación diseñada para ofrecer servicios de computación a una variedad de usuarios a través de la operación del hardware auxiliar, través de los servicios prestados por el personal de la instalación.

**Fase de concepción.** (1) (IEEE Std 1002-1987 [9]) El período de tiempo en el ciclo de desarrollo de software en el que las necesidades del usuario se describen y evalúan a través de documentación (por ejemplo, la declaración de las necesidades, informe de planificación por adelantado, iniciación del proyecto, estudios de factibilidad, iniciación del sistema, la documentación, los reglamentos, procedimientos o políticas relevantes para el proyecto).

**Concurrente.** Perteneciente a la ocurrencia de dos o más actividades dentro del mismo intervalo de tiempo, ya sea alcanzado por entre dejando las actividades o por la ejecución simultánea. Sin: paralelo

**Condición del código.** Ver: Estado del código

**Salto condicional.** Un salto que se produce sólo cuando las condiciones especificadas son cumplidas. Contraste con: salto incondicional.

**Configuración**. (1) La disposición de un sistema informático o un componente tal como se define por el número, la naturaleza y las interconexiones de sus partes constituyentes,

(2) En la gestión de la configuración, las características funcionales y físicas de hardware o software como se indica en la documentación técnica o lograr en un producto Ver también: elemento de configuración, forma, ajuste y función; versión.

**Control de configuración.** Un elemento de la gestión de configuración de racionamiento, que consiste en evaluación, coordinación, aprobación o desaprobación y la implementación de cambios en los elementos de configuración después de establecer la identificación de la configuración. Sin: control de cambios. Contraste con: identificación de la configuración, estado de configuración. Ver también: tablero de control de configuración y la variación, cambio de ingeniería.

**Tablero de control de configuración (CCB).** Un grupo de personas responsables de la evaluación y prueba de aprobación o desaprobación de configuración, así como de garantizar su implementación de los cambios aprobados. Sin: tablero de control. Ver también: Control de la configuración.

**Diagrama de configuración.** Ver: diagrama de bloques.

**Identificación de la configuración**. (1) Un elemento de gestión de la configuración, que consiste en la selección de los elementos de configuración para un sistema y el registro de sus características funcionales y físicas de documentación técnica. Contraste con control de la configuración, contabilidad de estado de configuración.

(2)La corriente aprobado documentación técnica para un elemento de configuración como se indica en las especificaciones, planos, listas de asociados, y los documentos que se mencionan en el mismo. Ver también: identificación asignado configuración; identificación de la configuración funcional; identificación de la configuración del producto; línea base

**Índice de configuración Documento que** se utiliza en la gestión de configuración, proporcionando un conteo de los elementos de configuración que configuran un Producto Ver también: registro desarrollo de elementos de configuración, contabilidad de estado de configuración.

**Elemento de configuración ( CI) ,** un agregado de hardware, software o ambos , es decir designadas para la gestión de la configuración y tratados como una sola entidad en el proceso de gestión de la configuración. Ver también: elemento de configuración mercancías de hardware; elemento de configuración de software; identificación de configuración, punto crítico.

**Registro de desarrollo de elementos de configuración**. Documento que se utiliza en la configuración de gestión, que describe el estado de desarrollo de un elemento de configuración basado en los resultados de las auditorías de la configuración y las revisiones de diseño. Ver también: índice de configuración, contabilidad estado la configuración.

**Gestión de la configuración (CM).** Disciplina aplicación técnica, dirección administrativa y de vigilancia que se encara de: identificar y documentar las características funcionales y físicas de un elemento de configuración, los cambios de control a esas características, registrar y reportar cambios de procesamiento y el estado de ejecución y verificar miento cumplimiento con los requisitos especificados. Ver también: línea de base; identificación de la configuración, control de configuración; contabilidad estado de configuración.

**Determinación del estado de configuración.** Un elemento de la gestión de la configuración, que consiste en el registro y la transmisión de la información necesaria para gestionar una eficaz configuración. Esta información incluye una lista de la identificación de la configuración aprobada, el estado de los cambios en la configuración, y el estado de aplicación con los cambios aprobados. Contraste con: control de configuración; identificación de la configuración. Ver también: índice de configuración; registros de elemento de configuración.

**Consecutivo.** Perteneciente a la ocurrencia de dos eventos secuenciales o artículos sin la intervención de ningún otro evento intermedio, es decir, uno inmediatamente después del otro.

**Consistencia.** El grado de uniformidad, normalización, y la ausencia de contradicción entre los documentos o partes de un sistema o component.Ver también: trazabilidad.

**Constante.** Una cantidad o elemento de datos que su valor no pueden cambiar, por ejemplo, el elemento de datos CINCO, con un valor inalterable de 5. Contraste con: variable. Ver también: constante figurative; literal.

**Período constante de fallo.** El periodo oftime en el ciclo de la vida de un sistema o componente en el que se producen errores de hardware en un tiempo uniforme: período de fracaso temprano. Ver también: curva de fallo.

**Acoplamiento contenido.** Un tipo de acoplamiento en la que parte el contenido de un módulo de software se incluye en el contenido de otro módulo. Contraste con: acoplamiento de ambiente común; acoplamiento de control; acoplamiento híbrido; acoplamiento patológico.

**Asignación contigua.** Una técnica de asignación de almacenamiento en el que los programas o datos para ser almacenados se les asignan un bloque de almacenamiento de tamaño igual o mayor, de modo que los programas y los datos lógicamente contiguos se asignan posiciones de almacenamiento físicamente contiguas. Contraste con: paginación (1).

**Iteración continúa** .Un bucle que no existe.

**Punto de interrupción de control.** Véase: punto de interrupción.

**Acoplamiento de control.** Un tipo de acoplamiento que un módulo de software se comunica a otro módulo para el propósito explícito de influir en la ejecución de este último módulo. Contraste con: acoplamiento de ambiente común; acoplamiento contenido; acoplamiento de datos; acoplamiento híbrido; acoplamiento patológico.

**Datos de control.** Los datos que seleccionan un modo de funcionamiento, dirigen el flujo secuencial de un programa, o de otra manera influyen directamente en el funcionamiento del software, por ejemplo, una variable de control de bucle.

**Flujo de control.** La secuencia en la que las operaciones son realizadas durante la ejecución de un programa. Sin: flujo de control. Contraste con: Flujo de datos.

**Diagrama de flujo de control**. Un diagrama que representa el conjunto de secuencias posibles en que las operaciones se pueden realizar durante la ejecución de un sistema o programa. Incluyen diagrama de caja, diagrama de flujo, de proceso de entrada y salida, diagrarna estado. Contraste con: Diagrama de flujo de datos, Ver también: gráfico de llamadas; gráfico de estructura-

**Seguimiento del flujo de control.** Ver: seguimiento de ejecución.

**Lenguaje de control.** Ver: lenguaje de control de trabajos.

**Programa de control.** Ver: programo supervisión

**Sentencia de control.** Una declaración de un programa que selecciona entre los conjuntos alternativos de sentencias afecta el orden en que se realizan las operaciones. Por ejemplo, si-entonces. Contraste con: sentencia de asignación; declaración.

**Almacén de control.** En un computador microporgamado, la memoria de la computadora en la que los programas residen.

**Variable de control.** Ver: variable de control de bucle.

**Convenciones.** (IEEE Std 983-1986 [7]) Requisitos empleados para prescribir un enfoque uniforme disciplinado para proporcionar coherencia en un producto de software, es decir, patrones o formas uniformes para la organización de los datos. Ver también: prácticas, estándares.

**Conversacional.** Perteneciente a un sistema interactivo o modo de funcionamiento en el que la interacción entre el usuario y el sistema se asemeja a un contraste Diálogo humano. Ver también: interactivo, en línea, el tiempo real.

**Compilador conversacional.** Ver: compilador incremental.

**Conversión.** La modificación de los programas informáticos existentes para permitir su funcionamiento con capacidad cional función similar en un entorno diferente, por ejemplo, la conversión de un programa de Fortran a Ada, la conversión de un programa que se ejecuta en un ordenador para funcionar en otra.

**Copia.** (1) Leer los datos de una fuente, dejando los datos de origen sin cambios, y para escribir los mismos datos en una forma física que puede diferir de la de la fuente en otro lugar. Por ejemplo, para copiar datos de un disco magnético en una cinta magnética. Contraste con: cortar.

(2) El resultado de un proceso de copia de (1). Por ejemplo, una copia de un archivo de datos.

**Volcado de núcleo**. \* Véase: volcado de memoria.\* En desuso.

**Co-rutina**. Una rutina que comienza la ejecución en el punto en el que la operación fue suspendida el pasado, y que no está obligado a devolver el control al programa o subprograma que lo llamó. Contraste con: subrutina.

**Mantenimiento correctivo.** Mantenimiento formado para corregir fallas en el hardware o software. Contraste con: mantenimiento adaptativo, mantenimiento perfectivo.

**Exactitud.** (1) El grado en que un sistema o componente está libre de defectos en su especificación, diseño e implementación. (2) El grado en que el software, documentación, u otros artículos cumplen con las especificaciones de los requisitos. (3) El grado en que el software, documentación, u otros elementos se ajustan a las necesidades y expectativas de los usuarios. Ver: prueba de la corrección.

**Contador**. Una variable que se utiliza para registrar el número de ocurrencias de un evento determinado durante la ejecución de un programa de ordenador, por ejemplo, una variable que registra el número de veces que un bucle se ejecuta.

**Acoplamiento.** La forma y el grado de dependencia interdependencia entre los módulos de software. Los tipos incluyen acoplamiento de ambiente común, el acoplamiento de contenido, acoplamiento de control, acoplamiento de datos, acoplamiento híbrido, y el acoplamiento patológico. Contraste con: cohesión.

**CPC**. Acrónimo de componente de programa informático. Ver: componente de software informático.

**CPCI**. Acrónimo de elemento de configuración de programa informático.

**Fallo.** El fallo inesperado de un Sistema informático de computadora.

**Revisión crítica de diseño (CDR).** (1) Un examen llevado a cabo para verificar que el diseño detallado de uno o más elementos de configuración cumple los requisitos especificados , para establecer la compatibilidad entre los elementos de configuración y otros elementos de equipamiento, lazos instalaciones, software y personal , para evaluar las áreas de riesgo para cada elemento de configuración, y , en su caso, para evaluar los resultados de los análisis, revisar las especificaciones del producto de hardware preliminares , evaluar la planeación de pruebas preliminares, y evaluar la idoneidad de la operación preliminar y documentos de apoyo. Ver también: revisión del diseño preliminar; sistema de revisión del diseño.

(2) Un examen como en (1) de cualquier componente de hardware o software.

**Elemento crítico**. En la gestión de la configuración, un elemento dentro de un elemento de configuración que, a causa de la ingeniería especial o logística considerada, requiere una especificación aprobada para establecer un control técnico o un inventario a nivel de componentes.

**Primero las piezas críticas.** Un enfoque de desarrollo del sistema en el que los aspectos más críticos de un sistema a aplicarse. La pieza crítica puede definirse en términos de servicios prestados, el grado de riesgo, dificultad, u otros criterios. Ver también: de abajo hacia arriba; de arriba hacia abajo.

**Software crítico.** (IEEE Std 1012-1986 [12]) Software cuyo fallo podría tener un impacto en la seguridad, o podría causar grandes pérdidas económicas o sociales.

**Crítico.** El grado de impacto que un requisito, módulo, error, avería, fallo u otro elemento tiene en el desarrollo o el funcionamiento de un sistema. Sin: severidad.

**Ensamblador cruzado.** Un ensamblador que se ejecuta en un ordenador, pero genera código de máquina para un equipo diferente.

**Compilador cruzado.** Un compilador que se ejecuta en un ordenador, pero genera código de máquina para un equipo diferente.

**Generador de referencias cruzadas.** Una herramienta de software que acepte como entrada el código fuente de un programa de ordenador y produce como salida una lista que identifica a cada uno de las partes del programa variables, etiquetas y otros identificadores, y las declaraciones del programa. Sin: Referenciado.

**Lista de referencias cruzadas.** Una lista que identifica a cada una de las variables, etiquetas y otros identificadores en un programa de ordenador e indica que las declaraciones en el programa deben definir, establecer o utilizar.

**Referenciado cruzado.** Véase: generador de referencias cruzadas.

**CSC.** Acrónimo de componente de software informático.

**CSCI**. Siglas de elemento de configuración de los programas informáticos.

**Estándar de currículum.** (IEEE Std 1002-1987 [9]) Un estándar que describe las características de un curso de estudio en un cuerpo de conocimientos que debe ser ofrecido por una institución educativa,

**Ciclo.** (1) Un período de tiempo durante el cual se completa un conjunto de eventos. Véase también: Ciclo de desarrollo de software; ciclo de vida del software. (2) Un conjunto de operaciones que se cíclicamente en la misma secuencia, posiblemente con variaciones en cada repetición, por ejemplo, ciclo de lectura de un computador. Ver también: Paso.

**Robo de ciclo.** El proceso de suspensión de la ejecución de una unidad central de procesamiento para uno o más ciclos para permitir la aparición de otras operaciones , tales como la transferencia de datos de la memoria principal en respuesta a una petición de salida desde un controlador de entrada / salida

**Búsqueda cíclica.** Una técnica de asignación de almacenamiento en el que cada búsqueda de un bloque adecuado de almacenamiento comienza con el bloque siguiente al último asignado.

**Datos**. (1) Una representación de hechos, conceptos o instrucciones de una manera adecuada para la comunicación, interpretación o procesamiento por los seres humanos o por medios automáticos. Ver también: tipo de datos. Nota: IEEE STD 610, 5 a 1990 [2] define la terminología relativa a la gestión de datos. (2) A veces se utiliza como sinónimo de documentación.

**Abstracción de datos.** (1) El proceso de extracción de las características esenciales de los datos mediante la definición de tipos de datos y sus características funcionales asociadas y la indiferencia sin los detalles de representación. Ver también: ocultamiento de información. (2) El resultado del proceso en (1).

**Punto de interrupción de datos.** Un punto de interrupción que se inicia cuando se accede a un elemento de datos especificado. Sin: punto de interrupción de almacenamiento. Contraste con: Código de punto de interrupción. Ver también: punto de interrupción dinámico; punto de interrupción en el epílogo; punto de ruptura programable; break point prólogo; punto de interrupción estático.

**Características de datos.** (IEEE Std 1008-1987 [10]) Una inherente, posiblemente accidental, rasgo, calidad, o la propiedad de los datos (por ejemplo, las tasas de llegada, formatos, rangos de valores, o las relaciones entre los valores de los campos).

**Acoplamiento de datos**. Un tipo de acoplamiento que la salida de un módulo de software sirve como entrada a otro modulo. Sin: acoplamiento de entrada - salida. Contraste con: acoplamiento de ambiente común; acoplamiento de contenido; acoplamiento control; acoplamiento híbrido; acoplamiento patológico.

**Definición de datos.** Nota: Este término se define en IEEES td 610, 5-199 [02].

**Excepción de datos.** Una excepción que ocurre cuando un programa intenta utilizar o datos incorrectamente. Ver también: abortar excepción; excepción de operación; excepción de desbordamiento; excepción de protección; excepción de subdesbordamiento.

**Flujo de datos.** La secuencia de transmisión de datos, el uso y la transformación se realizan durante la ejecución de un programa. Contraste con: flujo de control.

**Diagrama de flujo de datos ( DFD )** A diagramthat De picts fuentes de datos, los sumideros de datos , almacenamiento de datos y los procesos que se realizan en los datos como nodos y datos logicalflowof como enlaces entre el nodo. Sin: Diagrama de flujo de datos; gráfico de flujo de datos. Contraste con: Diagrama de flujo de control, estructura de datos diagrama.

**Hoja de entrada de datos.** Documentación de usuario que describe, en un formato de hoja de cálculo, los datos de entrada necesarios y opcionales para un sistema o componentes. Ver también: manual de usuario.

**Estructura de datos.** Una relación física o lógica entre elementos de datos, funciones de manipulación de datos específicos. Nota: IEEE Std 610, 5 a 1990 [2] definición de estructuras de datos.

**Diseño de estructura de datos centrada.** Una técnica de diseño de software en el que la arquitectura de un sistema se deriva de análisis de la estructura de los conjuntos de datos con la que el sistema debe hacer frente. Ver también: Salida de entrada - proceso; descomposición modular, el diseño orientado a objetos; prototipado rápido; refinamiento paso a paso, la estructura choque; diseño estructurado; análisis de las transacciones; transformar análisis.

**Diagrama de estructura de datos.** Un diagrama que muestra un conjunto de elementos de datos, sus atributos y las relaciones lógicas entre ellos. Contraste con: Diagrama de flujo de datos, Ver también: Diagrama entidad-relación,

**Seguimiento de datos.** Ver: Seguimiento de variable.

Gráfico de flujo de datos, ver: diagrama de flujo de datos. Seguimiento del flujo de datos. Ver: seguimiento de variable.

**Tipo de dato.** Un conjunto de datos con propiedades y operaciones que pueden aplicarse a ellos. Por ejemplo, el tipo de caracteres, tipo de enumeración, de tipo entero, booleano, el tipo real.

**Base de datos.** Una colección de datos interrelacionados almacenados juntos en uno o más archivos informáticos. Nota: IEEE Std 610, 5 a 1990 [2] define la terminología relativa a las bases de datos.

**Datum.** Singular para los datos.

**Punto muerto.** Una situación en la que dos procesos informáticos se suspende porque cada uno espera que el otro libero un recurso compartido.

**Desbloquear.** Para separar las partes de un bloque. Contraste con: Bloque (2).

**Depuración.** Para detectar, localizar y corregir falla en un programa informáticos, incluir el uso de puntos de interrupción, la comprobación de escritorio, vertederos, inspección, ejecución reversible, la operación de un solo paso, y las huellas.

**Tabla de decisión** Tabla utilizada para mostrar conjuntos de condiciones y las acciones resultantes de ellos.

**Declaración.** Una declaración del programa no ejecutable que afecta el ensamblador o interpretación del compilador de otros estados en el ejemplo programa Fortran, una declaración que identifica un nombre, especifica lo que representa el nombre, y, posiblemente, se le asigna un valor inicial. Contraste con: sentencia de asignación; sentencia de control. Ver también: sesudo-instrucción.

**Lenguaje declarativo**. Un lenguaje no procedimental la que permite al usuario declara conjunto de hechos y expresar dudas o problemas para utilizar estos hechos. Ver también: lenguaje interactivo; lenguaje basado en reglas,

**Descompilar**. Para traducir un programa compilado en su lenguaje máquina en una forma que se asemeja, pero puede no ser idéntica a, el lenguaje de alto nivel Contraste con: compilar.

**Descompilador.** Una herramienta de software que descompila programas informáticos.

**Desacoplamiento**. El proceso de elaboración de módulos de software más independientes entre sí para disminuir el impacto de los cambios y errores en los módulos individuales. Ver también: acoplamiento.

**Delimitador**. Un carácter o conjunto de caracteres utilizados para indicar el comienzo o el final de un grupo de bits, palabras o declaraciones.

**Entrega**. Lanzamiento de un sistema o componente su cliente o usuario previsto. Véase también: Ciclo de la vida del software; ciclo de vida del sistema.

**Demanda de paginación.** Una técnica de asignación de almacenamiento en el que las páginas se transfieren de almacenamiento auxiliar de almacenamiento principal sólo cuando se necesitan esas páginas. Contraste con: paginación anticipada.

**Desmodularización.** En el diseño de software, el proceso de combinar módulos de software, por lo general para optimizar miento rendimiento del sistema. Ver también: compresión hacia abajo; compresión lateral, compresión hacia arriba.

**Demostración.** Una técnica de análisis dinámica que se basa en la observación del sistema o comportamiento durante la ejecución, para detectar errores, violaciones de las normas de desarrollo, y otros problems.See también: pruebas.

**Tipo derivado.** Un tipo de datos cuyas propiedades y operaciones han sido tomadas de los de otro tipo de datos de acuerdo a alguna regla especificada. Ver también: subtipo,

**Descripción estándar.** (IEEEStd 1002-1987 (9]) Estándar que describe las características de la información de productos o procedimientos proporciona para ayudar a entender, probar, instalar, operar, o mantener el producto.

**Diseño**. (1) El proceso de definición de la arquitectura, componentes, interfaces y otras características de un Sistema o componente. Ver también: diseño arquitectónico, el diseño preliminar; diseño detallado

(2) El resultado de la procesamiento (1).

**Descripción del diseño.** Un documento que describe el diseño de un sistema o componente Los contenidos típicos incluyen el sistema o componente arquitectura, lógica de control, estructuras de datos, formatos de entrada / salida, descripciones de la interfaz, y algoritmos. Sinónimos: Diseño de documento, Especificaciones de diseño. Ver también: Especificación del producto. Contrasta con: Requisitos especificación.

**Documento de diseño.** Ver: Descripción del diseño.

**Elemento de diseño.** (IEEE Std 990-1987 [81) Un componente básico o bloque de construcción en un diseño.

**Entidad diseño. (**IEEE Std 1016-1987 [131) Un elemento (componente) de un diseño que es estructural y funcionalmente distintos de otros elementos y que lleva el nombre separado y se hace referencia.

**Inspección diseño.** Ver: Inspección.

**Lenguaje de diseño.** Un lenguaje de especificación con construcciones especiales y, a veces, la verificación protocolos, que se utiliza para desarrollar, analizar, y documentar un hardware o software diseño. Los tipos incluyen el diseño de hardware lenguaje, programa de lenguaje de diseño. Ver también: Lenguaje de especificación de requisitos.

**Nivel de diseño**. (IEEE Std 829-1983 [51) La diseño de la descomposición del elemento software (por ejemplo, sistema, subsistema, programa, o módulo).

**Fase de diseño**. El período de tiempo en el ciclo de vida del software en la que el diseño para la arquitectura, componentes de software, interfaces, y los datos son creados, documentados, y verificados para satisfacer los requisitos. Ver también: Diseño detallado, Diseño preliminar.

**Requisito de diseño.** Un requisito que especifica o contiene el diseño de un sistema o componente del sistema. Contraste con: Requisito funcional; Requisito de aplicación; Requisito de interfaz, Requisito el rendimiento; Requisito físico.

**Revisión del diseño.** Un proceso o reunión durante la que un sistema, hardware o el diseño de software se presenta al personal de proyectos, gerentes, usuarios, clientes u otras partes interesadas partes para que formulen observaciones o aprobación. Incluye una revisión crítica de diseño preliminar especificaciones de diseño. Ver: Descripción del diseño.

**Estándar de diseño.** (IEEE Std 1002-1987 [91) A estándar que describe las características de un diseño o una descripción del diseño de los datos o componentes del programa.

**Unidad de diseño.** (IEEE Std 990-1987 [81) Una forma lógica colección relacionada de elementos de diseño. En una Ada PDL, una unidad de diseño está representado por una unidad de compilación Ada.

**Vista de diseño.** (IEEE Std 1016-1987 [131) Diseño de un subconjunto de entidad que es adaptado específicamente a las necesidades de una actividad de un proyecto de software.

**Recepción de cheques.** Una técnica de análisis estático en la que los listados de código, los resultados de pruebas u otros documentos son examinados visualmente, por lo general por la persona que las ha generado, a identificar los errores, violaciones de desarrollo normas u otros problemas. Ver también: inspección, caminar a través.

**Dirección de destino.** La dirección del dispositivo o ubicación de almacenamiento de datos a la que ha de ser transferido. Concuerda con: dirección de origen.

**Lectura destructiva.** Una operación de lectura que altera los datos en la ubicación visitada. Contrastar con: Lectura no destructiva.

**Diseño detallado.** (1) El proceso de refinación y la ampliación del diseño preliminar de un sistema o componente en la medida en que el diseño es lo suficientemente completa para ser implementado. Ver también: Proceso de desarrollo de software.

(2) El resultado del proceso en (1).

**Ciclo de desarrollo.** Ver: Ciclo de desarrollo de software.

**Ciclo de vida del desarrollo.** Ver: Ciclo de desarrollo de software.

**Especificación de desarrollo.** Ver: Especificación de Requisitos.

**Pruebas de desarrollo.** Las pruebas formales o informales llevado a cabo durante el desarrollo de un sistema o componente, por lo general en el ambiente de desarrollo por el desarrollador. Contraste con: Pruebas de aceptación; Operacional las pruebas. Ver también: Calificación las pruebas.

**La línea base del desarrollo** \* Vea: Configuración de Desarrollo.

**Configuración del desarrollo.** En la configuración gestión, el software y asociado documentación técnica que define el la evolución de la configuración de un software de ordenador elemento de configuración durante el desarrollo. Nota: La configuración del desarrollo está bajo el control del promotor, y por lo tanto, no se llama una línea de base. Contrasta con: La línea de base asignada; La línea de base funcional**;** La línea de base del producto.

**Desviación.** (1) A la salida de un determinado requisito.

(2) Una autorización escrita, concedidas con anterioridad a la fabricación de un elemento, se aparte de un rendimiento en particular o requisito de diseño para un número específico de unidades o un período específico de tiempo. Nota: A diferencia de la ingeniería de cambio, una desviación no implicará la revisión de la documentación definiendo el elemento afectado. Ver también: Configuración de control. Contraste con: Cambio de Ingeniería; renuncia.

**Dispositivo**. Un mecanismo o pieza de equipo diseñado para servir a un propósito o realizar una función.

**DFD.** Acrónimo de diagrama de flujo de datos.

**Diagnóstico.** Perteneciente a la detección y aislamiento de fallos o fracasos; por ejemplo, una mensaje de diagnóstico, un manual de diagnóstico.

**Manual de diagnóstico.** Un documento que presenta la información necesaria para ejecutar el diagnóstico procedimientos de un sistema o componente, identificar el mal funcionamiento, y remediar el mal funcionamiento. Descrito Normalmente son las características de diagnóstico del sistema o componente y las herramientas de diagnóstico disponibles para su apoyo. Ver también: **Manual de instalación;** Manual del operador; Manual del programador; Manual de apoyo; Manual de usuario.

**Microinstrucción en diagonal.** Un microinstrucción capaz de especificar un número limitado de operaciones simultáneas necesarias para llevar a una instrucción de lenguaje de máquina. Nota: Microinstrucciones diagonales caen, de tamaño y la funcionalidad, entre microinstrucciones horizontales y microinstrucciones verticales.

La **designación** "diagonal " se refiere a este compromiso y no a un físico característica de la microinstrucción. Contrastar con: microinstrucción horizontal; microinstrucción vertical.

**Diferencial de volcado**. Véase: el cambio de volcado.

**Dígrafo**. Ver: grafo dirigido.

**Dirección directa.** Una dirección que identifica el ubicación de almacenamiento de un operando. Sinónimo: Una Dirección de nivel. Contraste con: Inmediata datos; Dirección indirecta; Dirección n- nivel. Ver también: La instrucción directa.

**Subrutina de inserción directa**. Ver: Subrutina abierta.

**Instrucción directa.** Una instrucción de computadora que contiene las direcciones directas de su operando. Contraste con: instrucción inmediata; instrucción indirecta. Ver también: instrucción absoluta; una instrucción efectiva.

**Grafo dirigido.** Un gráfico (sentido 2) en la que dirección está implícita en el entrenudo conexiones. Sinónimo: dígrafo. Contraste con: grafo no dirigido.

**Directorio.** Una lista de elementos de datos e información sobre esos elementos de datos. Nota: IEEE Std Gestión 610,5-1.990 [21 define los datos términos.

**Desmonte.** Para traducir una computadora ensamblada programa desde su lenguaje de máquina versión en una forma que se asemeja a, pero puede no ser idéntica a, el original programa en lenguaje ensamblador. Contraste con: montar.

**Desensamblador.** Una herramienta de software que desmonta programas informáticos. Sinónimo: de assembler.

**Tipo discreto.** Un tipo de datos cuyos miembros pueden asumir cualquiera de un conjunto de valores distintos. El tipo discreto puede ser un tipo de enumeración o un tipo entero.

**Redundancia diversa.** Véase: la diversidad.

**La diversidad.** En la tolerancia a fallos, la realización del misma función por diferentes medios. Por ejemplo, el uso de diferentes procesadores, almacenamiento multimedia, los idiomas de programación, algoritmos, o equipos de desarrollo. Ver también: la diversidad de software.

**No hacer nada el funcionamiento**. Ver: no- operación.

**Documento.** (1) Un medio, y la información grabado en él, que por lo general tiene la permanencia y puede ser leído por una persona o una máquina. Ejemplos en la ingeniería de software incluir los planes del proyecto, las especificaciones, las pruebas planes, manuales de usuario.

(2) Para crear un documento como en (1).

(3) Para agregar comentarios a un programa de ordenador.

**Documentación.** (1) Una colección de documentos sobre un tema determinado.

(2) Toda la información escrita o pictórica describir, definir, especificar, informes, o certificación de las actividades, los requisitos, procedimientos, o resultados.

(3) El proceso de generación o revisión de una documento.

(4) La gestión de los documentos, incluyendo identificación, adquisición, procesamiento, almacenamiento y difusión.

**Árbol de documentación.** Un diagrama que representa todo de los documentos destinados a un sistema dado y muestra sus relaciones entre sí. Ver también: árbol de especificaciones.

**Instrucción de doble operando.** Ver: de dos direcciones instrucciones.

**Hacia abajo**. Perteneciente a un sistema o componente eso no es operativo o se ha sacado de servicio. Contraste con: hasta. Ver también: ocupado; accidente; inactivo.

**Tiempo de inactividad.** El período de tiempo durante el cual un sistema o componente no está operativo o se ha puesto fuera de servicio. Contraste con: tiempo de preparación. Ver también: tiempo ocupado, el tiempo de inactividad; tiempo para reparar significar; tiempo de configuración.

**Compatible con versiones anteriores.** Perteneciente al hardware o software que es compatible con un anterior o la versión menos compleja de por sí; por ejemplo, un programa que se encarga de los archivos creado por una versión anterior de sí mismo. Contraste con: compatible hacia arriba.

**De compresión hacia abajo.** En el diseño de software, un forma de desmodularización en el que una orden superior módulo se copia en el cuerpo de un módulo subordinado. Contraste con: lateral compresión; compresión hacia arriba.

**Driver.** (1) Un módulo de software que invoca y, tal vez, controla y supervisa el ejecución de uno o más de otros programas módulos. Ver también: El piloto de pruebas.

(2) Un programa de ordenador que controla dispositivos periféricos y, a veces, reformatea los datos para la transferencia desde y hacia el dispositivo.

**Doble codificación.** Véase: la diversidad de software.

**Volcar.** (1) Una muestra de algunos aspectos del estado de la ejecución de un programa de ordenador, por lo general el contenido del almacenamiento interno o registros.

Los tipos incluyen el cambio de volcado, dinámica descarga, volcado de memoria, volcado postmortem, selectiva basurero, vertedero instantánea; volcado estático.

(2) Una visualización de los contenidos de un archivo o dispositivo.

(3) Para copiar el contenido de almacenamiento interno para un medio externo.

(4) Para producir una pantalla o copiar como en (l), (2), o (3).

**Construcción selectiva diádica.** Un if-then –else. Construcción en la que se especifica el procesamiento tanto para los resultados de la rama. Contrastar con: construcción selectiva monádico.

**Dinámico.** Perteneciente a un evento o proceso que se produce durante el programa de ordenador la ejecución, por ejemplo, análisis dinámico, unión dinámica. Contraste con: estático.

**La asignación dinámica.** Ver: recursos dinámicos asignación.

**Análisis dinámico.** El proceso de evaluar un sistema o componente basado en su comportamiento durante la ejecución. Contraste con: análisis estático. Ver también: demostración; pruebas.

**Unión dinámica.** La unión se realiza durante la ejecución de un programa de ordenador.

**Contraste con:** enlace estático.

**Punto de ruptura dinámica.** Un punto de interrupción cuyo predefinido evento de iniciación es una característica de tiempo de ejecución del programa, tales como la ejecución de las declaraciones de origen veinte. Contrasta con: breakpoint estática. Ver también: Código punto de interrupción; punto de interrupción de datos; breakpoint epílogo; punto de interrupción programable; prólogo punto de interrupción.

**Búfer dinámico.** Una técnica de buffering en que el búfer asignado a un programa de ordenador varía durante la ejecución del programa, basado en la necesidad actual. Contraste con: simple buffering.

**Volcado dinámico.** Un volcado que se produce durante la ejecución de un programa de ordenador. Contrasta con: Dump estático. Ver también: El cambio volcado; volcado de memoria; volcado postmortem; volcado selectivo; volcado de instantánea.

**Error dinámico.** Un error que depende de la naturaleza variable en el tiempo de una entrada. Contraste con: error estático.

**Reubicación dinámica.** La reubicación de un ordenador programa durante su ejecución.

**Asignación dinámica de recursos**. Un recurso de la computadora técnica de asignación en el que los recursos asignados a un programa pueden variar durante la ejecución del programa, basado en la necesidad actual.

**Reestructuración dinámica.** El proceso de reestructuración una base de datos, estructura de datos, ordenador programa, o conjunto de componentes del sistema durante la ejecución del programa.

A**signación de almacenamiento dinámico.** Una asignación de almacenamiento técnica en la que el almacenamiento asignado a un programa de ordenador varía durante el programa ejecución, basado en las necesidades actuales del programa y de otra ejecución programas.

**E -R diagrama.** Acrónimo de entidad-relación diagrama.

**Período de fracaso temprano.** El período de tiempo en el ciclo de vida de un sistema o componente durante que se producen errores de hardware en una disminución tasa que se detectan y problemas reparados.Contraste con: constante fracaso período, período de desgaste natural de fallos. Sinónimo: burnin período. Ver también: curva de la bañera.

**Echo.** (1) Para devolver una señal transmitida a su fuente, a menudo con un retraso para indicar que la señal es un reflejo en lugar de la originales.

(2) Una señal de retorno, como en (1).

**ECP**. Acrónimo de cambio de ingeniería propuesta edición. Para modificar la forma o formato de computadora código, datos o documentación, por ejemplo, a insertar, reordenar o eliminar caracteres.

**Editor.** (1) Véase: editor de texto.

(2) Véase: editor de enlaces.

**Dirección efectiva.** La dirección que resulta de la realización de cualquier indexación requerida, el direccionamiento indirecto, modificación de dirección direccionamiento indirecto u otra en una dirección especificada, nota: si la dirección especificada no requiere ninguna modificación, sino que también es la dirección efectiva. Ver también: dirección generada; dirección indirecta; dirección relativa.

**Instrucción efectiva.** Es la instrucción de computadoras que resulta de la realización de cualquier indexación requerida, direccionamiento indirecto, u otra modificación de las direcciones en una instrucción de equipo especificado. Nota: si la instrucción máquina no requiere modificación, también es la enseñanza efectiva. Ver también: instrucción absoluta, la instrucción directa, la instrucción inmediata; indirecta en la construcción.

**Eferente.** Perteneciente a un flujo de datos o de control desde un módulo de orden superior a un módulo subordinado en un sistema de software. Contraste con: aferente.

**Eficiencia.** El grado en que un sistema o componente realiza sus funciones designadas con el mínimo consumo de recursos. Ver también: eficiencia en la ejecución, la eficiencia de almacenamiento.

**Programación sin ego.** Un software de desarrollo de la técnica miento basado en el concepto de equipo, no individual, la responsabilidad del desarrollo del programa. Su propósito es evitar que los programadores individuales de identificación tan estrechamente con su trabajo que la evaluación objetiva se ve afectada.

**Sistema de ordenador incorporado.** Un sistema de ordenador que es parte de un sistema más grande y realiza sorne de los requisitos de ese sistema, por ejemplo, un sistema informático utilizado en un avión o sistema de tránsito rápido.

**Software embebido.** El software que es parte de un sistema más grande y realiza sorne de los requisitos de dicho sistema, por ejemplo, el software utilizado en una aeronave o sistema de tránsito rápido.

**Emulación**. (1) un modelo que acepta las mismas entradas y produce las mismas salidas como un sistema dado. Ver también: simulación.

(2) El proceso de desarrollar o usar un modelo como en (1).

**Emulador.** Un dispositivo, programa de ordenador, o sistema que acepta las mismas entradas y produce las mismas salidas como un sistema dado. Ver también: simulador.

**Encapsulación.** Una técnica de desarrollo de software que consiste en aislar una función del sistema o un conjunto de datos y las operaciones sobre los datos dentro de un módulo y proporcionando especificaciones precisas para el módulo. Ver también: abstracción de datos, ocultación de información.

**Ingeniería.** La aplicación de un disciplinado enfoque cuantificable sistemática, a las estructuras, máquinas, productos, sistemas o procesos.

Cambio de ingeniería, en la gestión de configuración, una alteración en la configuración de un elemento de configuración o de otro elemento designado después del establecimiento formal de su identificación de la configuración. Ver también: control de la configuración; propuesta de cambio de ingeniería. Contraste con: desviación; renuncia.

**Propuesta de cambio de ingeniería (ECP).** En la gestión de configuración, un cambio de ingeniería propuesto y la documentación por la que. El cambio se describe y se sugirió. Ver también: control de configuración.

**Entidad.** En la programación de computadoras, cualquier elemento que puede ser nombrado o denotado en un programo por ejemplo, un elemento de datos, estado de programa o subprograma.

**Atributo de entidad.** (IEEE std 1016-1987 [13]) una llamada característica o propiedad de una entidad de diseño. Proporciona una declaración de hecho sobre la entidad.

**Entidad-relación (ER)** diagrama, un gramo de diámetro que representa un conjunto de entidades del mundo real y las relaciones lógicas entre ellos. Sinónimos: entidad-relación mapa. Ver también: estructura de datos diagrama.

**Entidad-relación (E -R)** mapa. Ver: entidad - Diagrama de relaciones.

**Entrada.** Ver: punto de entrada.

**Punto de entrada.** Un punto en un módulo de software en el que la ejecución del módulo puede comenzar. Contraste con: exit. Sinónimos: entrada, entrada. Ver también: punto de reentrada.

**Tipo de enumeración.** Un tipo de datos discretos cuyos miembros puede tomar valores que están definidos explícitamente por el programador. Por ejemplo, un tipo de datos llamado colores con posibles valores de ROJO, AZUL Y AMARILLO. Contraste con: tipo de carácter; tipo entero; tipo lógico, el tipo real.

**Breakpoint epílogo.** Un punto de interrupción que se inicia a la salida de un programa o rutina determinada. Sinónimos: breakpoint epílogo. Contraste con: breakpoint prólogo. Ver también: código de punto de interrupción; punto de interrupción de datos; breakpoint dinámico; punto de interrupción programable; breakpoint estática.

**Fallas equivalentes.** Dos o más fallos que resultan en el mismo modo de fallo.

**De error.** (1) la diferencia entre un valor calculado, observado o medido o condición y lo verdadero, especificado o valor o condición teóricamente correcto. Por ejemplo, una diferencia de 30 metros entre un resultado calculado y el resultado correcto.

(2) un paso incorrecto, proceso, o de definición de datos. Por ejemplo, una instrucción incorrecta en un programa de ordenador

(3) un resultado incorrecto. Por ejemplo, una computadora devolvió de 12 cuando el resultado correcto es 10.

(4) a la acción humana que produce un resulto incorrecta por ejemplo, una acción incorrecta por parte de un programador u operador.

**Nota:** si bien las cuatro definiciones son de uso general, una distinción asigna definición 1 a la palabra "error ", definición 2 a la palabra " culpa", definición 3 a la palabra " fracaso", y definición 4 a la palabra " error". Ver también: error dinámico; error fatal; error indígena; error semántico; error sintáctico; error estático; error transitorio.

**Modelo de error.** En la evaluación del software, un modelo utilizado para estimar o predecir el número de fallos restantes, requiere un tiempo de prueba, y características similares de un sistema. Sinónimos: error de predicción Modelo

**Predicción de error.** Una declaración cuantitativa sobre el número esperado o la naturaleza de los fallos en un sistema o componente. Ver también: modelo de error; siembra error.

**Error de predicción modelo**. Ver: error de modelo error.

**Error enviando.** El proceso de agregar intencionalmente faltas conocidos por los que ya están en un programa de ordenador con el fin de monitorear la tasa de detección y eliminación, y estimar el número de fallos que quedan en el programo. Sinónimos: error envío; fallo de envío. Ver también: error indígena.

**La tolerancia de error.** La capacidad de un sistema o componente para continuar la operación normal a pesar de la presencia de las entradas erróneas. Ver también: tolerancia a fallos; robustez.

**Excepción.** Un evento que resulta en la suspensión de la ejecución normal del programa. Los tipos incluyen excepciones de direccionamiento, a excepción de datos, excepto la operación, a excepción de desbordamiento, a excepción de protección, a excepción de subdesbordamiento.

**Ejecutar.** Para llevar a cabo una instrucción, proceso o programo informático

**Eficiencia en la ejecución.** El grado en que un sistema o componente realiza sus funciones designadas con el mínimo consumo de tiempo. Ver también: tiempo de ejecución, la eficiencia almacenamiento.

**Monitor de la ejecución.** Ver: monitor (1).

**El tiempo de ejecución.** La cantidad de tiempo transcurrido o el tiempo de procesador utilizado en la ejecución de un programo computadora nota: tiempo de procesador suele ser inferior al tiempo transcurrido ya que el procesador puede estar inactiva (por ejemplo, a la espera de los recursos informáticos necesarios) o empleados en otras tareas durante la ejecución de un programo sinónimos: tiempo de funcionamiento (3), el tiempo de ejecución. Ver también: tiempo encima.

**Traza de ejecución.** Un registro de la ce secuencial de instrucciones ejecutadas durante la ejecución de un programo informático menudo toma la forma de una lista de las etiquetas de códigos encontró que el programa se ejecuta. Sinónimos: Código de rastro; rastro del flujo de control. Ver también: trace retrospectiva; rastro subrutina; rastro simbólico; rastro variable.

**Ejecutivo.** Véase: Programa de supervisión.

**Programa ejecutivo.** Véase: Programa de supervisión.

**Estado ejecutivo.** Ver: estado supervisor.

**Salida.** Un punto en un módulo de software en el que la ejecución del módulo puede terminar. Contraste con: punto de entrada. Ver también: retorno.

**Rutina de salida.** Una rutina que recibe el control cuando un evento <especificado, tal como un error, se produce.

**Capacidad de expansión.** Ver: extensibilidad.

**Dirección explícita.** Ver: dirección absoluta.

**Expansibilidad**. La facilidad con la que un sistema o componente se pueden modificar para aumentar su capacidad de almacenamiento o funcional. Sinónimos: Expansibilidad; extensibilidad. Ver también: flexibilidad; mantenibilidad.

**Extensibilidad.** Ver: posibilidad de ampliación.

**Factoring**. (1) El proceso de la descomposición de un sistema en una jerarquía de módulos. Ver también: descomposición modular.

(2) El proceso de eliminación de una función de un módulo y colocarlo en un módulo de su propia.

**A prueba de fallos**. Perteneciente a un sistema o componente que coloca automáticamente en un modo de funcionamiento seguro en caso de un fallo, por ejemplo, un semáforo que vuelve a parpadear rojo en un 11 direcciones cuando falla la operación normal. Contraste con: fallo suave. Ver también: fallo seguro; tolerancia a fallos.

**Fallar suave.** Perteneciente a un sistema o componente que sigue proporcionando la capacidad operativa parcial en el caso de ciertos fallos, por ejemplo, un semáforo que continúa alternando entre el rojo y el verde si la luz amarilla falla. Contraste con: a prueba de fallos. Ver también: fallo seguro; tolerancia a fallos.

**Fracaso.** La incapacidad de un sistema o componente para realizar sus funciones requeridas dentro de los requisitos de rendimiento especificados. Nota: La disciplina de la tolerancia a fallos distingue entre una acción humana ( un error ) , su manifestación ( un fallo de hardware o software) , el resultado de la falla ( fallo ) , y la cantidad en que el resultado no es correcto ( el error) . Ver también: accidente , insuficiencia dependiente; excepción, el modo de fallo ; tasa de fracaso , el fracaso duro , falla incipiente ; fracaso independiente; fallo aleatorio , insuficiencia suave : el fracaso atascado.

**Modo de fallo.** La manifestación física o funcional de un fracaso. Por ejemplo, un sistema en el modo de fallo puede ser caracterizado por la operación lenta, salidas incorrectas, o la terminación completa de la ejecución.

**Relación de fracaso:** La relación entre el número de fallos de una categoría dada a una determinada unidad de medida, por ejemplo, fallos por unidad de tiempo, fallos por número de transacciones, fallos por número de equipo se ejecuta. Sinónimos: relación de fracaso.

**Error fatal.** Un error que resulta en la incapacidad completa de un sistema o componente de la función.

**Criticar**. (1) Un defecto en un dispositivo de hardware o componente, por ejemplo, un cortocircuito o un cable roto.

(2) Un paso correctos, proceso, o de definición de datos en un programa de ordenador. Nota: Esta definición se utiliza sobre todo por la disciplina de tolerancia a fallos. En el uso común, los términos "error" y "error" se utilizan para expresar este significado. Ver también: Fallo de datos sensibles; fallo de programa sensible, faltas equivalentes; enmascaramiento de fallos; falla intermitente.

**Culpar diccionario.** Una lista de unos fallos en un sistema o componente, y las pruebas que han sido diseñadas para detectarlos.

**Culpar adhesiva.** Una condición en la que un fallo impide la detección de otro.

**Culpar seguro**. Perteneciente a un sistema o componente en el que no hay fallos se producen a partir de un conjunto prescrito de fallos. Ver también: tolerancia a fallos, a prueba de fallos; fallar suave.

**Falla de Envío**. Ver: Siembra de error, la tolerancia a fallos.

(1) La capacidad de un sistema o componente para continuar la operación normal a pesar de la presencia de fallos de hardware o software. Ver también: tolerancia de error, a prueba de fallos; fallar suave; Fallo seguro; robustez.

(2) El número de fallos de un sistema o componente puede estar junto antes de que se altera el funcionamiento normal.

(3) Referente al estudio de los errores, fallos, y las fallas, y de los métodos para los sistemas que permite continuar con el funcionamiento normal en la presencia de fallos. Ver también: recuperación; redundancia; reiniciar.

**Tolerancia a fallos.** Perteneciente a un sistema o componente que es capaz de continuar la operación normal a pesar de la presencia de fallos.

**FCA** Acrónimo de auditoría de configuración funcional.

**Viabilidad.** El grado en que los requisitos, el diseño, o planes para un sistema o componente pueden ser implementados bajo las limitaciones existentes.

**Característica.** (IEEE Std 1008-1987 [10]) Ver: función de software.

**Obtención de información.** Para localizar y cargar instrucciones de computadora o datos de almacenamiento. Ver también: mover; tienda.

**Lenguaje de quinta generación (5GL).** Un lenguaje de programación que incorpora los conceptos de los sistemas basados en el conocimiento, sistemas expertos, motores de inferencia, y el procesamiento del lenguaje natural. Contraste con: Lenguaje Ensamblador; lenguaje de cuarta generación; lenguaje de alto orden, lenguaje de máquina. Nota: Los idiomas específicos se definen en P610.13 [17].

**Constante figurativa.** A nombre de los datos que se reserva para una constante específica de un lenguaje de programación. Por ejemplo, el nombre de los datos TRES podrá reservarse para representar el valor 3. Ver también: literal.

**Presentar.** Un conjunto de registros relacionados tratados como una unidad. Por ejemplo, en el control de existencias, un archivo podría consistir en un conjunto de registros de facturas.

**Máquina de estados finitos.** Un modelo computacional que consiste en un número finito de estados y transiciones entre los estados, posiblemente con acciones de acompañamiento.

**Firmware**. La combinación de un dispositivo de hardware y las instrucciones y datos informáticos que residen como de sólo lectura de software en ese dispositivo. Notas:

(1) Este término se utiliza a veces para referirse sólo al dispositivo de hardware o sólo a las instrucciones o datos, pero estos significados están obsoletas.

(2) La confusión que rodea este término ha llevado Sorne sugerir que se puede evitar por completo.

**Primera generación de Lenguaje de programación (LGL)**. Ver: lenguaje de máquina.

**Bandera.** Una variable que se establece en un estado, a menudo "verdadero " o "falso ", prescrita en base a los resultados de un proceso o la ocurrencia de una condición especificada. Ver también: indicador; semáforo.

**Flexibilidad.** La facilidad con la que un sistema o componente pueden ser modificados para su uso en aplicaciones o entornos distintos de aquellos para los que fue diseñado especificado. Sinónimos: adaptabilidad. Ver también: extensibilidad; mantenibilidad el diagrama de flujo. Ver: diagrama de flujo.

**Flujo de control.** Ver: flujo de control.

**Organigrama (diagrama de flujo).** Un diagrama de flujo de control en el que las figuras geométricas adecuadamente anotados se utilizan para representar operaciones, datos, o equipos, y las flechas se usan para indicar la secuencial Ti Al flujo de uno a otro. Sinónimos: diagrama de flujo, Ver también: diagrama de bloques; diagrama de caja, gráfico de burbujas, gráfico, de entrada-proceso - Diagrama de salida; organigrama con la estructura.

**FlowCharter.** Una herramienta de software que acepta como entrada una representación de diseño o código de un programa y produce como salida un diagrama de flujo del programa.

**Primer plano.** En la planificación de tareas, el entorno informático en el que se ejecutan los procesos de alta prioridad o las que requieren la interacción del usuario. Contraste con: antecedentes.

**Procesamiento de primer plano**. La ejecución de un proceso de alta prioridad, mientras que los procesos de menor prioridad espera la disponibilidad de recursos de la computadora, o la ejecución de los procesos que requieren la interacción del usuario. Contraste con: procesamiento en segundo plano.

**Forma, el ajuste y la función.** En el hombre, la configuración de la gestión, que comprende la configuración de las características físicas y funcionales de un elemento como una entidad, pero no incluyendo cualquier característica de los elementos que componen el material. Ver también: identificación de configuración.

**Lenguaje formal,** un lenguaje cuyas reglas se establecen de forma explícita antes de su uso. Examen ples en lenguajes de programación y eludir lenguajes matemáticos. Contraste con: lenguaje natural,

**Parámetro formal.** Una variable utilizada en un módulo de software para representar los datos o elementos de programa que han de ser pasado al módulo por un módulo de llamadas. Contraste con: Argumento (3).

**Revisión cualificación formal (FQR).** La prueba, inspección o proceso analítico por el que un grupo de elementos de configuración que comprende un sistema se verifican haber cumplido con los requisitos específicos de rendimiento contractual. Contraste con: revisión de código, revisión de diseño, requisitos de revisión; revisión de la preparación de ensayo.

**Especificación formal.** (1) Una especificación decreto judicial diez y aprobado de acuerdo con las normas estén establecidos.

(2) Una especificación escrita en una notación formal, a menudo para su uso en la prueba de la corrección.

**Pruebas formales.** Pruebas realizadas de acuerdo con los planes de pruebas y procedimientos que han sido revisados y aprobados por un cliente, usuario o nivel designado de la gestión. Contraste con: pruebas informales.

**La recuperación en avance.** (1) La reconstrucción de un archivo a un estado dado por la actualización de una versión anterior, el uso de los datos registrados en un registro cronológico de los cambios realizados en el archivo.

(2) Un tipo de recuperación en el que un sistema, el programa, la base de datos, u otro recurso de sistema se restaura a un nuevo estado, no ocupada previamente en el que puede realizar las funciones requeridas. Contraste con: recuperación hacia atrás.

**Instrucción de cuatro direcciones.** A la instrucción de computadoras que contiene cuatro campos de dirección. Por ejemplo, una instrucción para agregar el contenido de las ubicaciones A, B, y E, y colocar el resultado en zona D. Contraste con: instrucción personalizada de direcciones, dos instrucciones direcciones, tres de instrucciones electrónico; instrucción dirección cero.

**Cuatro más una instrucción de direcciones.** Una instrucción de equipo que contiene cinco campos de dirección, el quinto que contiene la dirección de la construcción en que se ejecutará siguiente. Por ejemplo, una instrucción para agregar el contenido de las ubicaciones A, B y E, coloque los resultados en la localización D, a continuación, ejecutar la instrucción en la posición E. contraste con: uno más uno instrucción dirección; dos más de una dirección instrucción; tres más uno la instrucción de direcciones.

**Lenguaje de cuarta generación (4GL).** Un lenguaje de computadora diseñado para mejorar la productividad lograda por orden superior (tercera generación) lenguas y, a menudo, para que la potencia de cálculo disponible para los no programadores. Características típicamente en eludir un sistema de gestión de base de datos integrada, lenguaje de consulta, generador de informes, y la facilidad de definición de la pantalla. Las características adicionales pueden eludir en un generador de gráficos, la función de soporte de decisiones, modelos financieros, la capacidad de cálculo, y las funciones de análisis estadístico. Contraste con: lenguaje de máquina, lenguaje ensamblador, lenguaje de alto orden, el lenguaje de quinta generación. Nota: Los idiomas específicos se definen en P610.13 [17].

**FQR.** Acrónimo de revisión formal de calificación.

**Función.** Carácter-(1) Un objeto definido o acción característica de un sistema o componente. Por ejemplo, un sistema de control de inventario puede tener como su función principal. Ver también: requisito funcional; especificación funcional; pruebas funcionales.

(2) Un módulo de software que realiza una especificación, es invocado por la aparición de su nombre en una expresión, puede recibir valores de entrada y devuelve un solo valor.

Ver también: subrutina.

**Función campo.** Ver: campo de operación.

**Funcional línea de base.** En el hombre, la configuración de la gestión, la inicial aprobado la documentación técnica para un elemento de configuración. Contraste con: línea de base asignado; configuración desarrollista; base de productos Lineo Ver también: elemento de configuración funcional.

**Funcional cohesión**. Un tipo de cohesión donde las tareas realizadas por un module que contribuye al performance del software de una sola función. Contraste con: cohesión coincidencia; cohesión comunicacional; lógica cohesión; cohesión procesal.

**Configuración funcional auditoría (FEA). Una** auditoría llevada a cabo para verificar que el desarrollo de un elemento de configuración se ha completado satisfactoriamente, que el tema ha alcanzado el rendimiento y características funcionales especificadas en la identificación de la configuración funcional o asignado, y que sus documentos operacionales.

**Identificación de la configuración funcional.** En la gestión de configuración, el vigente aprobado la documentación técnica para un elemento de configuración. Lo prescribe a11 características funcionales necesarias, la pruebas necesarias para demostrar logros de características funcionales específicas, las características de las interfaces necesarias con los elementos asociados de configuración, características funcionales clave de la configuración de la ración interna y sus elementos de configuración de bajo nivel clave, si los hubiera, y las restricciones de diseño.

**Descomposición funcional.** Un tipo de descomposición en modular que un sistema se divide en componentes que corresponden a las funciones del sistema y subfunciones. Ver también: descomposición jerárquica; refinamiento paso a paso.

**Designo funcional** (1) El proceso de definir las relaciones de trabajo entre los componentes de un sistema.

(2) El resultado del procesamiento (1).

**Lenguaje funcional**, Una programación del lenguaje utilizado para expresar programas como una secuencia de funciones y llamadas a funciones. Los ejemplos incluyen LISP.

**Requisito funcional.** El requisito que especifica función que un sistema o componente debería sistema sea capaz de realizar. Contraste con: requisito de diseño; requisito aplicación; requisito interfaz; requisito desempeño; física requerimiento

**Funcional especificación.** Un documento que especifica las funciones que un sistema o componente debe realizar. A menudo, parte de una especificación de requisitos.

**Basura colección**. En la gestión de recursos de computación, un sinónimo para la compactación de memoria (1).

**Generalidad**. El grado en que un sistema o componente realiza una amplia gama de funciones. Ver también: reutilización.

**Generado Dirección.** Una dirección que se ha calculado durante la ejecución de un programo ordenador Syn: Dirección sintético. Ver también: dirección absoluta; dirección efectiva; dirección relativa, dirección indirecta.

**Genérico programa unidad.** Un módulo de software que se define de una manera general y que requiere la sustitución de datos específicos, instrucciones, o ambas con el fin de ser utilizado en un ordenador programo.

**Caja de cristal. (**1) Un sistema o componente cuyo interior contenido o implementación son conocidos. Syn: caja blanca, Contraste con: cuadro negro.

(2) Perteneciente a un enfoque que trata a un sistema o componente como en (1).

**Datos globales.** Los datos que se pueden acceder por dos o más módulos no anidados de programa de ordenador sin que se pasa explícitamente como parámetros entre los módulos. Syn: común datos.

**Global variable**. Una variable que se puede acceder por dos o más módulos no anidados de un programa de ordenador sin que se pasen explícitamente como un parámetro entre los módulos.

**Gráfico**. (1)Un diagrama que representa la variación de una variable en comparación con la de una o más variables, por ejemplo, un gráfico que muestra una curva de la bañera.

(2) Un diagrama u otra representación estafa formados por un conjunto finito de nodos y conexiones entrenudos llamados bordes o áreas. Ver también: diagrama de bloques; diagrama de caja, gráfico de burbujas, gráfico dirigido: diagrama de flujo, y la salida de entrada-proceso gráfica, la estructura gráfico.

**Detener. (**1) Por lo general, un sinónimo de parada. (2) Con menor frecuencia, un sinónimo para una pausa.

**Fallo del disco.** Un fallo que resulta en la parada completa de un sistema. Contraste con: insuficiencia suave.

**Hardware.** Equipo físico utilizado para pro ceso, almacenar o transmitir programas o datos. Contraste con: software.

**Hardware configuración material (HWCI).** Una agregación de hardware que se designa para la gestión de configuración y se trata como una sola entidad en el proceso de gestión de la configuración del hombre. Contraste con: software de ordenador configuración artículo.

**Diseño Hardware idioma (HDL).** Un lenguaje con construcciones especiales y, algunas veces, los protocolos de verificación, se utiliza para desarrollar, analizar y documentar un designo hardware Ver también: programa diseño de lenguaje

**Hardware supervisar. (**1) Un dispositivo que mide o eventos o características de un sistema informático de registro especificados s, por ejemplo, un aparato que cuenta las ocurrencias de diferentes eléctrica eventos o mide el tiempo entre estos eventos.

(2) Una herramienta de software que graba o análisis

Hardware eventos durante la ejecución de un programo ordenador

**Encabezado.** (1) Un bloque de comentarios se coloca al comienzo de un programa de ordenador o RO u diente.

(2) Identificación o información de control se coloca al comienzo de un archivo o mensaje.

**Jerárquica descomposición.** Un tipo de descomposición modular en el que un sistema se descompone en una jerarquía de componentes a través de una serie de mejoras de arriba hacia abajo. Ver también: funcional descomposición; refinamiento paso a paso.

**Jerárquica modelado**. Una técnica utilizada en la evaluación de rendimiento del equipo, en el que un sistema informático se representa como una jerarquía de subsistemas, los subsistemas se analizan para determinar sus características de rendimiento, y los resultados se utilizan para evaluar el rendimiento del sistema en general.

**Jerarquía.** Una estructura en el que los componentes se clasifican en niveles de subordinación, cada componente tiene cero, uno o más subordinados, y ningún componente tiene más de un componente de orden superior. Descomposición; modelado jerárquico.

**HMI.** Acrónimo de humana-Machine inter-

**Cara** Ver: interfaz de usuario.

**Sede de la máquina. (**1)Un equipo que se utiliza para desarrollar software destinado a otro equipo. Contraste con: máquina de destino (1).

(2) Un ordenador utiliza para emular un otro ordenador

(3)El equipo en el que se instala un programa o archivo.

(4) En una red de ordenadores, un equipo que proporciona capacidades de procesamiento a los usuarios de la red.

**Operación de limpieza.** Una operación de computadoras que establece o restablece un conjunto de condiciones iniciales para facilitar la ejecución de un programa de ordenador, por: ejemplo, la inicialización almacenamiento son como, la limpieza de las banderas, rebobinar cintas, apertura y cierre de ficheros.

**hombre-máquina** interfaz (HMI).

**HWCI.** Siglas para cada elemento de configuración de hardware.

**Acoplamiento híbrido.** Un tipo de acoplamiento en la que diferentes subconjuntos de la gama de valores que un elemento de datos como Sume CAN se utilizan para diferentes propósitos y no relacionados en módulo de software diferente.

**Ralentí**. Perteneciente a un sistema o componente que está en funcionamiento y en el servicio, pero no en uso.

**Tiempo de inactividad.** El período de tiempo durante el cual un sistema o componentes están operativo y en el servicio, pero no en uso. Syn tiempo de espera. Ver también: tiempo ocupado, el tiempo de inactividad, el tiempo de preparación, tiempo de actividad.

**Inmedia** A la instrucción ordenador cuya dirección campos contienen los valores de los operandos en lugar de direcciones de los operandos. Contraste con: instrucción directa; indirecta instrucciones. Ver también: instrucción absoluta; una instrucción efectiva.

**Imperativo constructo** Una secuencia de una o más etapas que no implican ramificación o iteración.

**Declaración imperativa.** Aplicación. (1)El proceso de traducción de un diseño en componentes de hardware, componentes de software, o ambos. Ver también: de codificación. (2)El resultado del proceso en (1).

**Implementación fase**. El período de tiempo en el ciclo de vida del software durante el cual un producto de software es creado de documentación de proyectos y depurando.

**Implementación requisito.** Un requisito que especifica o restringe la codificación o la construcción de un sistema o componente del sistema. Contraste con: requisito de diseño; requisito funcional, interfaz requiere miento; requisito de desempeño; requisito físico.

**Direccionamiento implícito.** Un método de abordar en el que el campo de operación de una instrucción de equipo IES la dirección del operando. Por ejemplo, si un equipo tiene sólo un acumulador, una instrucción que se refiere al acumulador no necesita información dirección describiendo ella. Tipos en elude una luz verde frente, dirección repetitiva ing. Ver también: dirección directa; dirección indirecta; dirección relativa.

**Incidente**. (IEEE Std 1008-1987 [IOnVer: suave-

**Incidente prueba de software.**

**Incipiente fracaso.** Un fracaso que está a punto de ocurrir.

**Incrementales compilador.** A cornpiler que completa tanto de la traducción de cada frase fuente como sea posible durante la entrada o de barrido de la declaración de origen. Normalmente se utiliza para el desarrollo pro grama de Informática y de la comprobación. Syn: conversacional compilador; interactiva com-piler; compilador en línea.

**Incrementales desarrollo.** Una técnica desarrollo de software en el que la definición de requisitos, diseño, implementación y pruebas ocurrir de manera superpuesta, iterativo (en lugar de secuencial), lo que resulta en la terminación incremental del Producto de software global Contraste con: modelo de cascada. Ver también: datos de diseño de la estructura centrada; insumo-proceso-producto; modular de composición; orientado a objetos de diseño: creación rápida de prototipos, modelo espiral, paso a paso refinación, diseño estructurado: transacción lisis anal; transformar análisis.

**Independiente verificación y validación (IV y V).** Verificación y validación por formadas por una organización que es mente técnica, administrativamente y financieramente independiente de la organización de desarrollo.

**Indexado Dirección.** Una dirección que debe ser añadido al contenido de un registro de índice para obtener la dirección de la ubicación de almacenamiento a ser visitada. Ver también: offset (2); dirección relativa, dirección auto-relativa.

**Indicador.** Dispositivo o variable que se puede ajustar a un estado prescrito sobre la base de los resultados de un proceso o la ocurrencia de una estafa condición especificada. Por ejemplo, una bandera o un semáforo.

**Indigen o userror.** Un error en el programa informático que tiene no 'ha insertado deliberadamente como parte de un proceso de error-siembra.

**Indirecto Dirección.** Una dirección que identifica la ubicación de almacenamiento de la otra dirección. La ubicación de almacenamiento designada puede contener la dirección del operando deseado u otra dirección indirecta; la cadena de direcciones eventualmente conduce a la Operando SyN: multinivel Dirección. Contraste con: dirección directa, inmediata datos. Ver también: instrucción indirecta; dirección n-Ievel.

**Indirecto instrucciones.** Una instrucción de computadora que contiene las direcciones indirectas para sus operandos. Contraste con: instrucción directa; inmediata instrucciones. Ver también: instrucción absoluta; una instrucción efectiva.

**Inductivo método de afirmación.** Una prueba de la técnica de corrección en la que se escriben afirmaciones describiendo los insumos del programa, los productos y las condiciones intermedias, se elaboró un conjunto de teoremas relativos satisfacción de las afirmaciones de entrada a la satisfacción de las afirmaciones de salida, y los teoremas se refutó proveedor usando demostración por inducción.

**La mortalidad infantil.** Los offailures conjunto que se producen durante el período de fracaso temprano de un sistema o componente.

**Informal las pruebas.** Pruebas realizadas de acuerdo con planes de pruebas y procedimientos que no han sido revisados y aprobados por un cliente, usuario o nivel designado de la gestión. Contraste con: Forma de las pruebas 1.

**Información escondiendo.** A techniquein desarrollo de software que las caras inter de cada módulo revelan como Iit.tle como sea posible sobre el funcionamiento interno del módulo y otros módulos se impide el uso de información sobre el módulo que no está en la especificación de interfaz del módulo. Ver también: encapsulación.

**Inherite de error**. Un error arrastrará de un paso anterior en un proceso secuencial.

**Carga del programa inicial.** Ver: bootstrap.

**Inicial programa loader.** Un cargador de arranque se utiliza para cargar la parte de un sistema operativo necesario para cargar el resto de la

**Identificar las entradas y salidas del cada paso. Nota:** Un refinamiento llamado insumo-proceso-producto Chical identifica los pasos, las entradas y salidas en los planos generales y detallados de detalle. Ver también: da la estructura centered diseño; insumo-proceso- descomposición modular; diseño orientado objetivos; prototipado rápido; escalonada gráfico de resultados refinamiento; estructurado diseño, análisis de transacciones; transformar análisis.

**Insumo-proceso-producto (IPO) gráfico**. Un diagrama de un sistema de software o módulo, que consiste en un rectángulo las entradas de la lista, un rectángulo en el centro de la lista de pasos de procesamiento, un rectángulo en la lista de la derecha, y salidas de flechas que conectan las entradas de las etapas de procesamiento y las etapas de procesamiento a las salidas izquierda. Ver también: diagrama de bloques; caja diagrama; burbuja gráfico; organigrama; gráfico; organigrama con la estructura.

**Initialize.** Establecer una variable, registro, u otra ubicación de almacenamiento a un valor de partida. Ver también: claro, restablecer.

**In line code o** Una secuencia de instrucción que el ordenador es físicamente contiguo a las instrucciones que, lógicamente preceden y le siguen.

**De entrada.** (1) Perteneciente a los datos recibidos de una fuente externa.

(2) Perteneciente a un dispositivo, proceso o canal implicado en la recepción de datos de una fuente externa.

(3) Para recibir datos desde una fuente externa. (4)Para proporcionar los datos de una fuente externa. (5) Sin apretar, los datos de entrada. Contraste de salida.

**Entrada afirmación.** Una expresión lógica que especifica una o más condiciones que los insumos del programa deben cumplir para ser valido Contraste con: afirmación de bucle; afirmación de salida. Ver también: método afirmación inductiva.

**Acoplamiento de entrada-salida** .Ver: Datos acoplamiento.

**Insumo-proceso-output.** A software tecnología del diseño nique, que consiste en la identificación de los pasos involucrados en cada proceso a realizar

**Inspection**. Técnica de análisis estático que se basa en el examen visual de desarrollar productos Ment para detectar errores, violaciones de las normas de desarrollo, y otros problemas. Tipos Código incluye inspección; inspección diseño.

**Instalación y la fase de la salida.** El período de tiempo en el ciclo de vida del software durante el cual un producto de software está integrado en su entorno operativo y probado en este entorno para asegurarse de que funcione como se requiere.

**Instalación manual.** Un documento que provee de la información necesaria para instalar un sistema o componente, establecer los parámetros iniciales, y preparar el sistema o componente para su uso operativo.

**Manual del programador;** manual de apoyo; manual de usuario.

**Instanciación.** El proceso de sustitución de datos específicos, instrucciones, o ambas cosas en una unidad de programa genérico para que pueda usarse en un programo informático

**Instrucciones.** Ver: computer instrucciones. Contador de instrucciones. Un registro que indica la ubicación de la siguiente instrucción ordenador hacer ejecutado. Syn: contador de programa.

**Instrucción ciclo.** El proceso de ir a buscar un ordenador instrucción de la memoria y la ejecuta. Ver también: tiempo de instrucción.

**Instrucción Formato** El número y disposición de campos de una instrucción de computadora. Ver también: campó de dirección; formato de dirección; campo de operación.

**Instrucción length.** El número de palabras, bytes, o bits necesarios para almacenar una instrucción de ordenador. Ver también: Formato de instrucciones

**Instrucción modificador.** Una palabra o parte de una palabra que se usa para modificar una instrucción de computadora.

**Repertorio de instrucciones.** Ver: Instrucción El conjunto completo de instrucciones reconocidas por un equipo determinado o pro-de Vided por un lenguaje de programación determinado. Syn: repertorio de instrucciones.

**Instruction time .**El tiempo que tarda un ordenador para extraer una instrucción desde la memoria y ejecutarlo. Ver también: ciclo de instrucción.

**Instrumento In software y las pruebas del sistema**, para instalar o insertar dispositivos o instrucciones en el hardware o software para supervisar el funcionamiento de un sistema o componente.

**Instrumentación.** Dispositivos o instrucciones instalador insertan en hardware o software para supervisar el funcionamiento de un sistema o componente.

**Tipo entero.** Un tipo de datos cuyos miembros puede sólo valores enteros como Sume y se puede opérate don sólo por la aritmética de enteros operaciones, tales como suma, resta y multiplicación. Contraste con: carácter de Tipo; tipo de enumeración; tipo lógico; tipo real.

**La integración.** El proceso de combinar los componentes blandos mercancías, los componentes de hardware, o ambos en un sistema general.

**Integration testing** .Prueba en la que los componentes de software, componentes de hardware, o ambos se combinan y se ponen a prueba para evaluar la interacción entre en ellos. Ver también: componente pruebas; interfaz de prueba, pruebas de sistema, las pruebas unitarias.

**Integrity.** El grado en que un sistema o componente impide el acceso no autorizado a, o la modificación de los programas informáticos o los datos.

**Interactivo.** Perteneciente a un sistema o en el modo de operación en la que cada entrada del usuario provoca una respuesta de acción o por el sistema. Contraste con: por lotes. Ver también: conversacional;

**On-line;** tiempo real.

**Compilador interactivo.** Ver: com-incrementales

**Interactivo Language,** Un lenguaje en el que se crea un programa como resultado de diálogo interactivo entre el usuario y el sistema informático. El sistema proporciona preguntas, formularios, etc., para ayudar al usuario en la expresión de los resultados que se deben alcanzar. Ver también: lenguaje declarativo; lenguaje basado en reglas.

**Interface.**1) Un límite compartido a través del cual se pasa la información.

(2) Un componente de hardware o software que conecta dos o más componentes para el propósito de pasar información de una a otra.

(3) Para conectar dos o más componentes para el propósito de pasar información de una a otra.

(4) Para servir como un componente de conectar o conectado como en (2).

**Control de interfaz. (**1) (IEEEStd. 828-1983 [4]) En la gestión de la configuración, el proceso de: (a) la identificación de todo funcional y física características relevantes para la interconexión de dos o más de configuración artículos proporcionados por una o más organizaciones, y (b) asegurarse de que los cambios propuestos a estas características son evaluados y aprobados antes de su implementación.

(2) (uso DOD) En la configuración de gestión, los procedimientos y la documentación necesaria para identificar cas de carácter funcional y física entre y dentro de los elementos de configuración que proporcionan los distintos desarrolladores administrativos y técnicos, y para resolver los problemas relativos a las interfaces especificadas. Ver también: control de configuración.

**Interfaz requisito.** Un requisito que especifica un elemento externo con el cual un sistema o componente del sistema deben interactuar, o que establece restricciones sobre los formatos, de sincronización, u otros factores causados por tal interacción. Contraste con: diseño requieren ción; requisito funcional; requisito aplicación; rendimiento requerir miento; exigencia física.

**Interfaz especificación.** Un documento que especifica las características de las interfaces de un sistema o componente existente o planificada.

**Pruebas de la interfaz. Pruebas** realizadas como si los sistemas o componentes pasan datos y el control correctamente entre sí. Se también: componente pruebas; ing. de prueba de integración, pruebas de sistema, unidad de prueba.

**Interleave.** Alternar los elementos de una secuencia con los elementos de uno o varios de los demás CES secuencial de manera que cada secuencia conserva su identidad, por ejemplo, para alterar Desafortunadamente realice los pasos de dos tareas diferentes, a fin de lograr la operación simultánea de las tareas.

**Intermittentfault.** Un fallo predecible temporal o en un componente. Ver también: fracaso al azar; error transitorio.

**Interoperabilidad**. La capacidad de dos o más sistemas o componentes para intercambiar información y para utilizar la información que ha ser en intercambiados. Ver también: compatibilidad.

**Interpreto** traducir y ejecutar cada sentencia o construir de una computadora programa traducir y ejecutar el siguiente. Contraste con: ensamblar; com-pila.

**Intérprete.** Un programa de computadora que traduce y ejecuta de cada sentencia o construir de un programa de ordenador antes de traducir y ejecutar el siguiente. Contraste con: ensamblador, compilador.

**Interpretativo instrucciones codeo** PC y definiciones de los datos expresados en una forma que pueda ser reconocida y procesada por un intérprete. Contraste con: código ensamblador, compilador de código; codeo máquina

**Interruptor** (1) La suspensión de un proceso para manejar un evento externo al proceso. Syn: interrupción. Ver también: interrumpir la latencia; interrumpir máscara; interrumpir prioridad; servicio de rutina de interrupción, interrupción de prioridad,

(2) Para hacer que la suspensión de un proceso. (3)Sin apretar, una solicitud de interrupción.

**Interrumpir la latencia.** La demora entre la recepción de una systern ordenador de una solicitud de interrupción y su trámite de la solicitud. Ver también: interrumpir prioridad.

**Interrumpir enmascarar.** Una máscara utilizada para activar o desactivar interrupciones mediante la retención o pulsando por bits que representan las misiones re interrupción.

**Interrumpir prioridad.** La importancia asignada a una solicitud de interrupción determinada. Esta importancia se determina si la solicitud hará que suspensión del proceso actual y, si son varias interrupciones excepcionales peticiones, el cual será manejado primero.

**Solicitud de interrupción.** Una señal u otra entrada que solicita que el proceso se está ejecutando actualmente en suspenso para permitir la realización de otro proceso.

**Interrumpir servicio de rutina.** Una rutina que responde a las solicitudes de interrupción mediante el almacenamiento de los contenidos de los registros críticos, la realización de la transformación exigida por la solicitud de interrupción, restaurando el contenido del registro y reinicie el proceso interrumpido ing.

**Interrupción.** Ver: interruptor

**Invariante Información** que siempre debe ser cierto para un segmento determinado o en un punto de un programo equipo especificado

**Gráfico de salida a bolsa.** Acrónimo de insumo-proceso-producto

**IPSE.** Siglas para el entorno de soporte de programación integrada. Ver: programación entorno de soporte.

**Iteración.** (1)El proceso de realización de un CE secuencial de pasos repetidamente. Ver también: bucle; recursividad.

(2) Una sola ejecución de la secuencia de pasos en (1).

**Constructor iterativo** Ver: bucle.

**IV y V.** Acrónimo para la verificación y validación independiente.

**JCL.** Acrónimo de control lenguaje de trabajo.

**Jobo** una unidad definida por el usuario de la obra que ha de llevarse a cabo mediante un ordenador. Por ejemplo, la compilación, carga y ejecución de un programo informático Ver también: el lenguaje de control de trabajos; paso de trabajo; secuencia de trabajos.

**Control lenguaje trabajo (JCL).** Lenguaje utilizado a identificar una secuencia de trabajos, describen su requerimientos un sistema operativo, y controlar su ejecución.

**Función de trabajo.** (IEEE Std 1002-1987 [9]) Un grupo de procesos de ingeniería que se identifica como una unidad a efectos de la organización del trabajo, asignación o evaluación. Algunos ejemplos son el diseño, las pruebas, o la configuración de gestionamiento.

**Paso de trabajo.** Una parte definida por el usuario de un trabajo, de forma explícita identificado por una instrucción de control de tareas. Un trabajo consta de uno o más pasos de trabajo.

**Secuencia de trabajos.** Una secuencia de programas o puestos de trabajo configurado de modo que un ordenador puede pasar de una a la siguiente sin la necesidad de intervención del operador. Syn: ejecutar corriente.

**Saltar.** (1) Para apartarse del orden implícito o declarado en el que el programa informático declaraciones están siendo ejecutados. Syn: transferir.

(2) Una declaración del programa que causa una salida como en (1). Contraste con: caso; if-then-else. Ver también: sucursal; ir demasiado

(3) La salida se describe en (1).Ver también:

**Condition al jump;** un condicional jump.

**Kernel.** (1)La parte de un sistema operativo que se guarda en la memoria principal en todo momento. Syn: núcleo; programa de control de residente.

(2) Un módulo de software que encapsulación de una primaria función o funciones de un sistema. Ver también: kernel seguridad.

**De KOPS.** Siglas para kilo-operaciones por segundo, es decir, miles de operaciones por segundo. Una medida de la velocidad de procesamiento del ordenador. Ver también: MFLOPS; MIPS.

**Label**, (1) El nombre o el identificador asignado a una instrucción del programa informático para permitir que otros estados a referirse a dicha declaración.

(2) Uno o más caracteres, dentro o

**Adjunto a un conjunto de datos**, que identificar o describir los datos.

**Idioma.** (1) A medio sistemático de comunicación de ideas por medio de la utilización de signos convencionales lizados, sonidos, gestos, o marcas y las reglas para la formación de sesiones Exprés admisibles.

(2)(IEEE Std 830-1984 [6]) Un medio que com-comunicación, con la sintaxis y la semántica, un conjunto de representaciones, convenciones, y asociado reglas utilizadas para transmitir información.

Ver también: ordenador lenguaje,

**Procesador de lenguaje. Un** programa informático que traduce, interpreta, o realiza otras tareas necesarias para procesar presionado en una lengua dada declaraciones ex. Ver también: ensamblador; compilador, intérprete, traductor.

**Lenguaje estándar. (**IEEE Std 1002-1987 [9]) Estándar que describe las características de un lenguaje utilizado para describir una especificación de requerimientos, un diseño o probar datos.

**Latencia (latency):** El intervalo de tiempo entre el instante en el que una unidad de control de instrucciones emite un llamado por información y el instante en el que la transferencia de información empieza.

**Compresión lateral (Lateral compression):** En diseño de software, una forma de desmodularizacion en la que 2 o más módulos que se ejecutan uno tras otros son combinados en un módulo simple. Diferente a: Compresión hacia abajo, compresión hacia arriba.

**Decisión líder (Leading decision):** Un bucle de control que es ejecutado antes del bucle del cuerpo. Diferente ha: Decisión de rastreo. Vea también: MIENTRAS.

**Librería (library):** Vea: Librería de software.

**Estándar de licencia (licensing standard):** (IEE Std 1002-198[9]) Un estándar que describe las características de una autorización otorgada por un oficial o una autoridad legal a un individuo u organización para hacer o poseer una cosa específica.

**Ciclo de vida (life cycle): Vea**: ciclo de vida de software; ciclo de vida del sistema.

**Enlace (link):** (1) Para crear un módulo de carga de dos o de manera más independiente traducida objeto módulos o módulos de carga por la resolución de referencias cruzadas entre ellos. Ver también: vinculación editor. (2) Una parte de un programa de ordenador, a menudo un sola instrucción o dirección, que pasa control y parámetros entre separada módulos del programa. Sinónimo: vinculación. (3) Para establecer un vínculo como en (2).

**Vinculación (linkeage):** Vea: Vinculo (2).

**Editor de enlaces (linkeage editor):** Un programa de ordenador que crea un solo módulo de carga de dos o más objetos trasladados de manera más independiente módulos o módulos de carga por la resolución de referencias cruzadas entre los módulos y, posiblemente, por elementos de la reubicación. Puede ser parte de un cargador. Sinónimo: enlazador. Ver también: la vinculación de la cargadora.

**Enlazador (linker):** Ver: editor de enlaces.

**Enlace de carga (linking loader):** Un programa de computadora que carga el módulo. Un programa de ordenador o lee uno o más módulos de objeto en subprograma principal en una forma adecuada para la carga memoria en preparación para la ejecución, en el almacenamiento principal para su ejecución por una crea un solo módulo de carga mediante la resolución de ordenador, por lo general la salida de un enlace referencias cruzadas entre los independientes módulos, y, en algunos casos, ajusta el direcciones para reflejar las ubicaciones de almacenamiento en que el código ha sido cargado. Ver también: carga absoluta; carga de reubicación; editor de enlace.

**Lista (List):** (1) Un conjunto de elementos de datos, cada uno de los cuales tiene la misma definición de datos. (2) Para imprimir o mostrar un conjunto de datos de otra manera artículos. Nota: IEEE Std 610,5 a 1990 121 define datos términos de gestión.

**Lista para procesar el lenguaje (List processing language):** Una programación lenguaje diseñado para facilitar la manipulación de los datos expresados en forma de listas. Ejemplos de ello son LISP e IPL. Ver también: lenguaje algebraico; lenguaje algorítmico; lenguaje de programación lógica.

**Listado (Listing):** Una pantalla o impresión del pedido elementos de datos, sentencias de programa, u otro información.

**Literal (Literal):** En un programa de código, una explícita representación del valor de un elemento; para ejemplo, la palabra FALLO en la instrucción: Si x = 0 entonces imprimir "FAIL". Ver también: datos inmediatos; constante figurativa.

**Cargar (Load):** (1) Para leer el código máquina en la memoria principal en preparación para la ejecución y, en algunos casos, para realizar el ajuste dirección y la vinculación de los módulos. Ver también: cargadora. (2) Para copiar las instrucciones o datos de almacenamiento externo en el almacenamiento interno o desde el almacenamiento interno a los registros. Contrastar con: Almacén (2). Ver también: recoger, mover.

**Load-and-go (Cargar y avanzar):** Una técnica de operación en el que no hay paradas entre la carga y fases de ejecución de un programa de ordenador.

**Cargar mapa (Load map):** Una lista generada por computadora que identifica la ubicación o el tamaño de la totalidad o partes seleccionadas de código residente en memoria o datos.

**Cargar módulo (Load module):** Un programa de ordenador o lee uno o más módulos de objeto en subprograma principal en una forma adecuada para la carga memoria en preparación para la ejecución, en el almacenamiento principal para su ejecución por una crea un solo módulo de carga mediante la resolución de ordenador, por lo general la salida de un enlace referencias cruzadas entre el editor independiente. Ver también: módulo objeto.

**Origen cargado (loaded origin):** La dirección de la inicial ubicación de almacenamiento de un programa de ordenador en la vez que el programa se carga en principal memoria. Contraste con: origen montado. Ver también: offset (1); dirección inicial. IEEE 610,12-1990 Std.

**Cargador (loader):** (1) Un programa de computadora que lee código de máquina en la memoria principal en preparación para su ejecución y, en algunos casos, ajusta las direcciones y vincula la módulos. Los tipos incluyen cargador absoluto, vincular cargador, cargador de la reubicación. Ver también: arrancar; editor de enlaces. (2) Cualquier programa que lee los programas o datos en la memoria principal.

**Compactación local (local compaction):** En la microprogramación, compactación en la que son micro operaciones no movido más allá de los límites de la sola entrada, bloques secuenciales sola salida en que se producen. Contraste con: mundial compactación.

**Datos locales (Local data):** Los datos que se pueden acceder por sólo un módulo o conjunto de módulos anidados en un programa de ordenador. Contraste con: mundial datos.

**Variable local (Local variable):** Una variable que se puede acceder por sólo un módulo o conjunto de módulos anidados en un programa de ordenador. Contraste con: variable global.

**Cierre patronal (Lockout):** Una asignación de recursos del ordenador técnica en la cual los recursos compartidos (especialmente datos) están protegidos por permisos el acceso por un solo dispositivo o proceso en un tiempo. Ver también: un punto muerto; semáforo.

**Lenguaje de programación lógica (Logic programming language):** Una programación lenguaje utilizado para expresar los programas en términos de construcciones de control y una restringida cálculo de predicados, por ejemplo, PROLOG. Ver también: lenguaje algebraico; algorítmica lenguaje, el procesamiento del lenguaje lista.

**Cohesión lógica (Logical cohesion):** Un tipo de cohesión en el que las tareas realizadas por un módulo de software realizar lógicamente funciones similares; para ejemplo, el procesamiento de diferentes tipos de los datos de entrada. Contraste con: coincidencia la cohesión, la cohesión comunicacional; cohesión funcional; cohesión procesal; cohesión secuencial; cohesión temporal.

**Rastreo lógico (Logical trace):** Una traza de ejecución que los registros única rama o instrucciones de salto. Ver también: traza de ejecución; rastro retrospectiva; rastro subrutina; rastro simbólico; variables rastrear.

**Tipo lógico (Logical type):** Un tipo de datos cuyos miembros pueden asumir solo valores lógicos (por lo general VERDADERO y FALSE) y puede ser operado solamente por operadores lógicos, como AND, OR , y NO . Contrust con: tipo de carácter; enumeración escriba; tipo entero, el tipo real.

**Bucle (loop):** (1) Una secuencia de programa de ordenador declaraciones que se ejecuta repetidamente hasta que una condición dada se cumple o mientras una condición dada Es cierto. Syn: construcción iterativo. Ver también: cuerpo del ciclo, el control de bucle; HASTA; MIENTRAS. (2) Para ejecutar una secuencia de programa de ordenador declaraciones como en (1).

**Afirmación de bucle (loop assertion):** Una expresión lógica que especifica una o varias condiciones que deben cumplirse cada vez que un punto particular en un programa se ejecuta bucle. Syn: invariante de bucle. Contrastar con: la afirmación de entrada; afirmación de salida. Ver también: método de afirmación inductiva.

**Cuerpo del bucle (loop body):** La parte de un circuito que lleva a cabo el objetivo principal del bucle. Contraste con: control de lazo.

**Control de bucle (loop control):** La parte de un bucle que determina si para salir del bucle. Contraste con: cuerpo del bucle. Ver también: resolución que dé lugar; posterior decisión.

**Variable de control de bucle (loop’control variable):** Una variable de programa utilizado para determinar si para salir de la bucle. Invariante de bucle. Ver: afirmación bucle.

**Prueba de bucle de retorno (loopback testing):** Pruebas en el que las señales o los datos de un dispositivo de prueba se introducen en un sistema o componente, y los resultados son devuelto al dispositivo de prueba para la medición o comparación.

**Lenguaje de bajo nivel (low level language):** Véase: el lenguaje ensamblador.

**Dirección de la máquina (machine address):** Vea: Dirección absoluta. \* En desuso.

**Código de máquina**: Instrucciones para PC y definiciones de los datos expresados en una forma que puede ser reconocido por la unidad de procesamiento de un ordenador. Contraste con: código de montaje; código del compilador, el código interpretativo.

**Dependiente de la máquina:** Perteneciente a software que se basa en las características únicas de un particular, tipo de ordenador, por lo que sólo se ejecuta en los equipos de ese tipo. Contraste con: independiente de la máquina.

**Independiente de la máquina:** Perteneciente a software que no se basa en las características únicas de un particular, el tipo de ordenador, y por lo tanto ejecuta en los ordenadores de más de un tipo. Contraste con: depende de la máquina. Ver también: portabilidad.

**Lenguaje de máquina:** Un lenguaje que puede ser reconocido por la unidad de procesamiento de un ordenador. Tal lenguaje por lo general consiste de patrones de 1s y Os, sin denominación simbólica de operaciones o direcciones. Syn: de primera generación idioma; orientado a la máquina idioma. Contraste con: lenguaje ensamblador; lenguaje de quinta generación, cuarta idioma generación; lenguaje de alto orden; lenguaje simbólico.

**Lenguaje de máquina orientada:** Ver: máquina idioma.

**Macro:** En el software de ingeniería de un predefinido secuencia de instrucciones de computadora que es insertada en un programa, por lo general durante ensamblaje o compilación, en cada lugar que aparece su correspondiente macro instruction en el programa. Syn: definición de macro. Ver también: macro instruction; macro generador; subrutina abierta.

**Definición de la macro:** Ver: macro.

**Programa de generación de macro:** Ver: macrogenerator. Librería de macros. Una colección de macros disponible para su uso por un macrogenerator. Ver también: biblioteca del sistema.

**Legible por máquina:** Perteneciente a los datos en una forma que pueda ser introducidas automáticamente a un ordenador, por ejemplo, los datos codificados en un disquete.

**Macroensamblador:** Un ensamblador que incluye, o realiza las funciones de un macrogenerator.

**Macrogenerador:** A menudo parte de la rutina de un ensamblador o compilador, que sustituye cada uno macroinstrucción en un programa de fuente con la secuencia predefinida de instrucciones que el macroinstrucción representa. S y n. - programa de generación.

**Macroinstrucción:** Una instrucción de código fuente que se sustituye por una secuencia predefinida de instrucciones de código fuente, por lo general en el mismo idioma que el resto del programa y por lo general durante el ensamblaje o compilación. Ver también: macro; macrogenerator.

**Macroprocesador:** Una rutina o conjunto de rutinas proporcionado en algunos ensambladores y compiladores para apoyar la definición y el uso de macros.

**Macroprogramming:** Programación de ordenadores usando macros y macroinstrucciones.

**Programa principal:** Un componente de software que es llamado por el sistema operativo de un ordenador y que por lo general llama a otros componentes de software. Ver también: rutina; subprograma.

**Mantenibilidad:** (1) La facilidad con la que un sistema o componente de software se pueden modificar para corregir fallas, mejorar el rendimiento u otros atributos, o adaptarse a un entorno cambiante. Ver también: extendability ; flexibilidad. (2) La facilidad con la que un sistema de hardware o componente puede ser retenido en, o restaurado a, un estado en el que puede realizar su necesaria funciones.

**Mantenimiento: (**1) El proceso de modificación de un sistema de software o componente después del parto para corregir fallas, mejorar el rendimiento u otros atributos, o adaptarse a un entorno cambiante. Syn: el mantenimiento del software. Ver también: mantenimiento adaptativo; correctiva mantenimiento, el mantenimiento perfectivo. (2) El proceso de retención de un dispositivo de hardware sistema o componente, o restaurarlo a un estado en el que puede realizar su necesaria funciones. Ver también: mantenimiento preventivo.

**Manual de mantenimiento:** Ver: manual de apoyo.

**Interfaz hombre-máquina (MMI):** Ver: interfaz de usuario.

Fabricar: En la ingeniería de software, la proceso de copia de software en los discos, los chips, u otros dispositivos para la distribución a los clientes o usuarios. Fase de fabricación. (IEEE SM 1002-1987 [91) El período de tiempo en el ciclo de vida del software durante el cual la versión básica de un software producto se adapta a un conjunto específico de entornos operativos y se distribuye a una base de clientes.

**Programa de mapas:** Una herramienta de software, a menudo parte de un compilador o ensamblador, que genera una carga mapa.

**Enmascarar:** Un patrón de bits o caracteres diseñados para ser combinado lógicamente con un desconocido elemento de datos para retener o suprimir porciones de la elemento de datos, por ejemplo, la cadena de bits " 00000011 ", cuando lógicamente AND con una elemento de datos de ocho bits, da un resultado que conserva los dos últimos bits del elemento de datos y tiene cero en todas las otras posiciones de bits. Ver también: máscara de interrupción.

**Biblioteca principal:** Una biblioteca de software que contiene los originales de software y documentación de la que copias de trabajo se pueden hacer para su distribución y uso. Contraste con: biblioteca de la producción, el desarrollo de software biblioteca, repositorio de software; biblioteca del sistema.

**Estado maestro:** Ver: estado supervisor.

**Tiempo medio entre fallos (MTBF):** El esperado u observado tiempo entre consecutivo fallos en un sistema o componente. Ver también: tiempo de preparación.

**Tiempo medio de reparación (R M "):** El esperado o tiempo observado necesario para reparar un sistema o componente y devolverlo a las operaciones normales. Ver también: tiempo de inactividad.

**Estándar de medición:** (IEEE Std 1002-1987 [91) Estándar que describe las características de la evaluación de un proceso de producto.

**Capacidad de memoria:** El número máximo de elementos que se llevarán a cabo en un equipo determinado la memoria, por lo general se mide en palabras o bytes. Ver también: capacidad del canal; almacenamiento capacidad.

**Compactación de memoria:** (1) Una asignación de almacenamiento técnica en la que el contenido de todos áreas de almacenamiento asignadas se mueven a la a partir del espacio de almacenamiento y la bloques de almacenamiento restantes se combinan en un solo bloque. Syn: recolección de basura. (2) la técnica de asignación de almacenamiento A en el que bloques contiguos de almacenamiento nonallocated se combinan para formar un solo bloque.

**Volcado de memoria:** Una visualización de los contenidos de todos los o parte de almacenamiento interno de una computadora, por lo general en binario, octal o hexadecimal formulario. Ver también: El cambio de volcado; dinámico volcar; volcado mortem puerto; volcado selectivo; volcado de instantánea; dump estático.

**Mapa de memoria**: Un diagrama que muestra dónde los programas y los datos se almacenan en una la memoria del ordenador.

**Menú de by-pass:** En un sistema basado en menús, una característica que permite a los usuarios avanzados realizar funciones en una impulsada mando modo sin seleccionar opciones de los menús.

**Basado en menús:** Perteneciente a un sistema o en el modo de operación en la que el usuario dirige el sistema a través de las selecciones de menú. Ver también:

**Menú de by-pass:** Contraste con: commanddriven.

**Metacompileador**: Véase: generador de compilador. Metalenguaje. Lenguaje utilizado para especificar algunos o todos los aspectos de una lengua, porque ejemplo, la forma de Backus-Naur. Ver también: idioma estratificado; lenguaje no estratificado.

**Método estándar**: (IEEE Std 1002-1987 [91) A estándar que describe las características de el proceso ordenado o el procedimiento utilizado en el la ingeniería de un producto o la realización de una servicio,

**Métrica:** Una medida cuantitativa del grado de que un sistema, componente o proceso posee un atributo dado. Ver también: calidad métrica.

**MFLOPS:** Acrónimo para millones de flotación operaciones de punto por segundo. Una medida de la velocidad de procesamiento del ordenador. Ver también: de KOPS; MIPS.

**Micro arquitectura:** La definición microword, flujo de datos, las limitaciones de tiempo, y la prioridad limitaciones que caracterizan a un dato equipo microprogramada.

**Microcódigo:** Una colección de microinstrucciones, que comprende parte de, todos, o una serie de microprogramas. Ensamblador microcódigo. Un programa de ordenador eso se traduce microprogramas desde simbólico formar a forma binaria.

**Microinstrucción:** En la microprogramación, una instrucción que especifica uno o más de los operaciones básicas necesarias para llevar a cabo una máquina la enseñanza de idiomas. Los tipos incluyen microinstrucción en diagonal; microinstrucción horizontal; microinstrucción vertical. Ver también: microcódigo; micro operación; mi- -PWP = l.

**Micro operación:** En la microprogramación, uno de las operaciones básicas necesarias para llevar a cabo una instrucción de lenguaje de máquina. Ver también: microinstrucción.

**Microprograma:** Una secuencia de instrucciones, llamado microinstrucciones, especificando el operaciones básicas necesarias para llevar a cabo una instrucción de lenguaje de máquina.

**Ordenador microprogramable:** A microprogramada equipo en el que microprogramas puede ser creada o modificada por el de usuario.

**Equipo microprogramada:** Un ordenador en que las instrucciones de lenguaje de máquina son implementado por microprogramas en lugar de por la lógica cableada. Nota: A microprogramada equipo puede o no puede ser un microordenador; los conceptos no están relacionados a pesar la similitud de los términos, Ver también: micro arquitectura; microprogramable ordenador.

**Microprogramación:** El proceso de diseño y la implementación de la lógica de control de un ordenador mediante la identificación de las operaciones básicas necesaria para llevar a cabo cada lenguaje de máquina instrucción y representación de estas operaciones como secuencias de instrucciones en un memoria especial llamada memoria de control. Este método es una alternativa al cableado de las señales de control necesarias para llevar a cabo cada instrucción de lenguaje de máquina. Técnicas incluir la dirección poco, compactación, residual control, la codificación de un solo nivel, de dos niveles codificación. Ver también: microcódigo; microinstrucción; microprograma.

**Microword:** Un elemento direccionarle en el manipulación de almacén de un ordenador microprogramada.

**Programación mínima demora:** Una programación técnica en la que los lugares de almacenamiento para instrucciones y datos informáticos son elegido de modo que se minimiza el tiempo de acceso.

**MIPS:** Acrónimo de millones de instrucciones por segundo. Una medida de procesamiento de la computadora velocidad. Ver también: de KOPS; MFLOPS.

**Error:** Una acción humana que produce un resultado incorrecto. Nota: La tolerancia a fallos disciplina que distingue entre lo humano acción (un error), su manifestación (un hardware o fallo de software), el resultado de la fault (fallo), y la cantidad por la cual el resultado es incorrecto (error).

**Modo mixto:** Perteneciente a una expresión que contiene dos o más tipos de datos diferentes. Por ejemplo, Y: = X + N, donde X e Y son variables de punto flotante y N es un entero variable. Syn: de tipo mixto.

**Tipo mixto:** Ver: modo mixto.

**MMI:** Siglas de interfaz hombre-máquina. Ver: interfaz de usuario.

**Modular:** Compuesto por partes discretas. Ver también: descomposición modular; programación modular.

**Descomposición modular**: El proceso de ruptura un sistema en componentes para facilitar diseño y desarrollo; un elemento de programación modular. Syn: modularización. Ver también: cohesión; acoplamiento; desmodularización; factoring; descomposición funcional; descomposición jerárquica; embalaje.

**Programación modular:** Un desarrollo de software técnica en la que se desarrolla el software como una colección de módulos. Ver también: datos de diseño de la estructura centrada; inputprocess- salida; descomposición modular; diseño orientado a objetos, creación rápida de prototipos; refinamiento paso a paso; diseño estructurado; análisis de las transacciones; transformar análisis.

**Modularidad:** El grado en que un sistema de o un programa de ordenador se compone de discre4e componentes de tal manera que un cambio en uno componente tiene un impacto mínimo en otra componentes. Ver también: la cohesión; acoplamiento.

**Modularización:** Ver: descomposición modular.

**Módulo:** (1) Una unidad de programa que sea discreta e identificable con respecto a la compilación, combinación con otras unidades y carga; Por ejemplo, la entrada a, o salida desde, un ensamblador, compilador, editor de enlaces o rutina ejecutiva. (2) Una parte lógicamente separable de un programa. Nota: Los términos "módulo", "componente" y "unidad" se usan indistintamente o definido para ser sub-elementos de uno al otro en diferentes formas dependiendo del contexto. La relación de estos términos es aún no estandarizada.

**Fuerza módulo:** Ver: cohesión.

**Pruebas de módulo:** Ver: pruebas de componentes.

**Construcción selectiva monádico**: Un if-then-else construcción en la que se especifica el procesamiento por sólo uno de los resultados de la rama, la otra resultado salten este procesamiento. Contraste con: selectiva diádica construir.

**Monitor:** Una herramienta de software o un dispositivo de hardware que opera simultáneamente con un sistema o componentes y supervisa, registros, análisis, o verifica el funcionamiento del sistema o componente. Syn: Monitor de la ejecución. Ver también: monitor de software monitor hardware.

**Moverse:** (1) Para leer los datos de una fuente, alterando el contenido de la ubicación de origen, y para escribir los mismos datos en una física en otro lugar forman que puede diferir de la de la fuente. Por ejemplo, para mover datos de un archivo a otra. Contraste con: copia. (2) A veces, sinónimo de copia. Ver también: buscar; carga; tienda.

**MTBF:** Acrónimo de tiempo medio entre fracasos.

**M'ITR:** Acrónimo de tiempo medio de reparación.

**Instrucción de varias direcciones:** Una instrucción de computadora que contiene más de una dirección campo. Syn: Instrucción de múltiples direcciones. Contraste con: instrucción personalizada de direcciones.

**Dirección multinivel:** Ver: dirección indirecta.

**Almacenamiento de múltiples niveles:** Ver: almacenamiento virtual.

**Instrucción de múltiples direcciones:** Ver: de varias direcciones instrucciones.

**Construcción selectiva exclusiva múltiple:** Ver: caso.

**Construcción selectiva inclusive múltiple:** La caso especial de la caja de construir en que dos o más valores diferentes de la controlar resultado de la expresión en la misma procesamiento. Por ejemplo, los valores 1 y 2 causar una rama, 3 y 4 otra causa, y así sucesivamente.

**Multiprocesamiento:** A modo de operación en que se ejecutan dos o más procesos al mismo tiempo por las unidades de procesamiento separadas que tienen acceso (por lo general) a un común almacenamiento principal. Contraste con: multiprogramación. Ver también: la multitarea, el tiempo compartiendo.

**Multiprogramación:** A modo de operación en que dos o más programas de ordenador son ejecutado de una manera intercalada por una unidad de procesamiento individual. Contraste con: multiprocesamiento. Ver también: multitarea; tiempo compartido.

**Multitarea:** Un modo de operación en el que dos o más tareas se ejecutan de una manera intercalada. Ver también: multiprocesamiento; multiprogramación, tiempo compartido.

**Mutación:** Ver: mutación programa.

**Pruebas de mutación:** Una metodología de prueba en que dos o más mutaciones del programa son ejecutados con los mismos casos de prueba para evaluar la capacidad de los casos de prueba para detectar diferencias en las mutaciones.

**Instrucción n-dirección:** Una instrucción de computadora que contiene campos de dirección N, donde N puede ser cualquier número entero no negativo. Ver también: one address instrucción; instrucción de dos direcciones; etc. Contraste con n-una más-dirección instrucciones.

**Dirección de n-niveles:** Una dirección indirecta que especifica el primero de una cadena de n de almacenamiento ubicaciones, el primero de los cuales n-1 contienen la dirección de la siguiente posición en la cadena y el último de los cuales contiene el deseado operando. Por ejemplo, una dirección de dos niveles. Contraste con: dirección directa, inmediata datos.

**Uno n-plus instrucción de direcciones**: Un ordenador instrucción que contiene campos de n + l dirección, la última que contiene la dirección de la instrucción a ejecutar a continuación. Ver también: uno uno-más-la instrucción de direcciones; dos PlusOne instrucción de dirección; etc. Contraste con: instrucción n-dirección.

**Nano code:** Una colección de nano instructions.

**Nano instruction:** En una implementación de dos niveles de microprogramación, una instrucción que especifica una o más de la base operaciones necesarias para llevar a cabo un microinstrucción.

**Nano store:** En una implementación de dos niveles de microprogramación, un control secundario tienda en la que nano instructions residen.

**Diagrama Nassi-Shneiderman:** Ver: diagrama de la caja.

**Lenguaje natural:** Un lenguaje cuyas reglas se basan en el uso en lugar de ser preestablecida antes del uso de la lengua. Algunos ejemplos son alemán e inglés. Contraste con: lenguaje formal.

**Nido**: Incorporar un programa informático construir en otra construcción de la misma especie. Por ejemplo, para anidar una subrutina, bloque, o bucle dentro de otro, para anidar una estructura de datos dentro de otro.

**No-op:** Abreviatura de no operación.

**No operación:** Una operación de equipo cuyo ejecución no tiene ningún efecto, excepto para avanzar en la contador de la instrucción a la siguiente instrucción. Usado para reservar espacio en un programa o, si ejecuta repetidamente, que esperar para una determinada evento. A menudo abreviado no-op. Syn: DoNothing operación.

**Nodo:** (1) En un diagrama, un punto, círculo, u otro figura geométrica utilizada para representar un estado, evento, o cualquier otro elemento de interés. Ver también: gráfico (2). (2) Nota: El significado de este término en el contexto de las redes informáticas está cubierta de P610.7-1990 [141.

**Estándar de nomenclatura:** (IEEE SM 1902-87[91) Estándar que describe las características de un sistema o conjunto de nombres, o denominaciones o símbolos.

**Lectura no destructiva**: Una operación de lectura que no borra los datos de la visitada ubicación. Contraste con: lectura destructiva.

**Lenguaje no procedimental:** Un lenguaje en el que el usuario declara lo que se quiere lograr sin tener que indicar instrucciones específicas que el equipo debe ejecutar en un determinado secuencia. Contraste con: lengua de procedimiento. Ver también: lenguaje declarativo; Lenguaje interactivo; lenguaje basado en reglas.

**NI:** (1) En la gestión de configuración, un acrónimo de notificación de revisión. (2) Nota: El significado de este término como un operador lógico se da en la IEEE Std 610.1/1084-1986 [l, 111.

**Estándar de notación:** (IEEE Std 1002-1987 [91) A estándar que describe las características de contactos formales dentro de una profesión.

**Notificación de revisión ( NOR):** Una forma utilizada en gestión de la configuración para proponer revisiones a un dibujo o una lista, y , después de la aprobación , para notificar a los usuarios que el dibujo o lista ha sido, o será , revisado en consecuencia .Ver también: control de la configuración ;cambio de ingeniería , el cambio de especificación cuenta.

**Núcleo**: Ver: kernel (1).

**Objeto**: (1) Perteneciente a los resultados de un conjunto o proceso de compilación. Ver también: código objeto; módulo de objeto; programa objeto. (2) Una constante de programa o variable. (3) una encapsulación de datos y servicios que manipulan esos datos. Ver también: orientado a objetos.

**Código objeto**: Instrucciones y datos informáticos definiciones en una salida de forma de un ensamblador o compilador. Un programa objeto se compone de código objeto. Contraste con: el código fuente.

**Lenguaje objeto**: Ver: idioma de destino.

**Módulo objeto:** Un programa de ordenador o subprograma que es la salida de un ensamblador o compilador. Ver también: módulo de carga; objeto programa.

**Diseño orientado a objetos:** Un software técnico de desarrollo en los que un sistema o componente se expresa en términos de objetos y las conexiones entre esos objetos. ver también: diseño de estructura centrada en los datos; inputprocess - salida; descomposición modular ; prototipado rápido ; refinamiento paso a paso ; diseño estructurado ; análisis de las transacciones ;transformar análisis .

Le**nguaje orientado a objetos:** Una programación lenguaje que permite al usuario expresar un programa en términos de objetos y mensajes entre esos objetos. Los ejemplos incluyen Smalltalk y LOGO.

**Programa objeto:** Un programa de ordenador que sea de salida de un ensamblador o compilador. Contrastar con: programa fuente. Syn: programa de destino. Ver también: módulo objeto.

**Estándar de título profesional:** (IEEE Std 1002 - 1987 [91) Una norma que describe el características de las áreas generales de trabajo o profesión.

**Fuera de línea:** Perteneciente a un dispositivo o proceso que no está bajo el control directo de la central de unidad de procesamiento de un ordenador. Contrastar con: on -line (2).

**Offset:** (1) La diferencia entre la carga origen y el origen de un ensamblado programa de ordenador. Syn: factor de reubicación. (2) Un número que se debe agregar a un pariente abordar para determinar la dirección de la ubicación de almacenamiento que se va a acceder. Este número puede ser la diferencia se define en (1) u otro número definido en el programa. Ver También: la dirección de base; dirección indexada; dirección relativa, dirección auto- relativa.

**On- line:** (1) Perteneciente a un sistema o modo de operación en la que los datos de entrada entran en el ordenador directamente desde el punto de origen o de datos de salida se transmiten directamente a la punto en el que se utilizan. Por ejemplo, un sistema de reserva de vuelos. Contraste con: por lotes. Ver también: conversacional; interactivos; tiempo real. (2) Perteneciente a un dispositivo o proceso que es bajo el control directo de la central de unidad de procesamiento de un ordenador. Contraste con: off -line.

**On- line del compilador:** Ver: compilador incrementales.

**Una sola dirección instrucción:** Un ordenador instrucción que contiene un campo de dirección. Por ejemplo, una instrucción para cargar el contenido de la posición A. Syn: - dirección única instrucción; instrucción de un solo operando. Contraste con: la instrucción de varias direcciones; instrucción de dos direcciones; tres direcciones instrucción; instrucción de cuatro direcciones; Zero address instrucciones.

**Abordar una luz verde:** Un método implícito abordar en el que los operandos para una instrucción de computadora se entiende en las ubicaciones de almacenamiento de las ubicaciones siguientes de los operandos utilizados para la última instrucción ejecutado. Contraste con: abordar repetitivo.

**Dirección de un nivel:** Ver: dirección directa.

**Uno más uno la instrucción de direcciones:** Un ordenador de instrucciones que contiene dos campos de dirección, la segunda que contiene la dirección de la instrucción a ser ejecutada siguiente. Por ejemplo, una instrucción para cargar el contenido de la ubicación A continuación, ejecute la instrucción en la ubicación B. Contraste con: dos más una instrucción de direcciones; uno-tres más- la instrucción de direcciones; cuatro más una instrucción de direcciones.

**Código de operación (apode):** Ver: código de operación.

**Subrutina abierta:** Una subrutina que se copia en un programa de ordenador en cada lugar en el que se llama. Syn: subrutina de inserción directa. Contraste con: subrutina cerrada. Ver también: código en línea; macro.

**Operando:** Una variable, constante o función en la que una operación se va a realizar. Por ejemplo, en la expresión A = B + 3, B y 3 son los operandos.

**Sistema operativo:** Una colección de software, elementos de firmware y hardware que controla la ejecución de programas de ordenador y proporciona servicios como la computadora asignación de recursos, control de trabajos de entrada / salida el control y la gestión de archivos en un ordenador sistema.

**Operación:** (1) En las matemáticas de computación, el acción especificada por un operador en una o más operandos. Por ejemplo , en el expresión A = B + 3 , el proceso de adición de B a 3 para obtener A. ( 2 ) En programación, una acción definida que puede ser realizada por un sistema informático ; para ejemplo, la adición , la comparación, la ramificación . Nota: A diferencia del significado matemático, tal operación no puede implicar un operador u operandos, por ejemplo, la Hall operación. (3) El proceso de ejecución de una computadora sistema en el entorno previsto para realizar las funciones previstas.

**Fase de operación y mantenimiento:** El período de tiempo en el ciclo de vida del software durante que un producto de software se emplea en su entorno operativo, supervisado por desempeño satisfactorio, y modificadas necesario para corregir problemas o para responder a cambios en los requisitos.

**Código de operación**: Un carácter o conjunto de caracteres que especifica una operación de ordenador, por ejemplo, la BNZ código para designar el. Operación '% rancho si no es cero " Syn: código de operación.

**Excepción de operación:** Una excepción que se produce cuando un programa llega a un inválido código de operación. Ver también: abordar la excepción; excepción de los datos; excepción de desbordamiento; excepción; excepción de subdesbordamiento.

**Campo de operación:** El campo de un ordenador instrucción que especifica la operación que se realizado. Syn: campo de función, la operación parte. Contraste con: campo de dirección.

**Parte operativa:** Ver: Campo de operación.

**Operativa:** (1) Perteneciente a un sistema o componente que está listo para su uso en su entorno previsto. (2) Perteneciente a un sistema o componente que se instala en su entorno previsto. (3) Perteneciente a la ambiente en el cual un sistema o componente se destina a ser utilizado.

**Pruebas de funcionamiento:** Pruebas realizadas a evaluar un sistema o componente en su entorno operativo. Contraste con: pruebas de desarrollo. Ver también: aceptación pruebas; pruebas de calificación.

**Operador:** (1) Un matemática o lógica símbolo que representa una acción para ser realizado en una operación. Por ejemplo, en la expresión A = B + 3, + es el operador, representa adición. (2) Una persona que opera una computadora sistema.

**Campo de operador:** Ver: Campo de operación.

**Manual del operador:** Un documento que proporciona la información necesaria para iniciar y operar un sistema o componente. Típicamente se describe un procedimiento para la preparación, operación, seguimiento y recuperación. Nota: Un manual del operador se distingue de un manual de usuario , cuando se hace una distinción entre los que operan un sistema informático ( cintas de montaje , etc.) y los que utilizan el sistema para el fin previsto . Ver también: manual de diagnóstico; manual de instalación; manual del programador, manual de apoyo; usuario manual.

**Ordenar choque (Order Clash):** En el diseño de software, un tipo de estructura de choque en el que un programa debe tratar con dos o más conjuntos de datos que han sido ordenados en distintos órdenes. Ver también: diseño centrado en la estructura de datos.

**Origen (Origin):** La dirección del almacenamiento inicial, ubicación asignada a un programa del computador en la memoria principal. Ver también: origen ensamblado; origen cargado. Contraste con: partida Dirección.

**Salida (Output) :(**1) Perteneciente a los datos transmitidos a un destino externo.

(2) Perteneciente a un dispositivo, proceso o canal involucrado en la transmisión de datos a un destino externo.

(3) Para la transmisión de datos a un destino externo.

(4) Libremente, los datos de salida.

**Contraste con:** entrada.

**Afirmación de salida (Output Assertion):** Una expresión lógica que especifica una o más condiciones de que los programas de salidas deben cumplir para que programas sean correctos.

**Contraste con:** la afirmación de entrada; afirmación de bucle. Ver también: afirmación inductiva método.

**Excepción de desbordamiento (Overflow Exception**): Una excepción ocurre cuando el resultado de una operación aritmética supera el tamaño de la ubicación de almacenamiento designada donde lo recibe. Ver también: abordar excepción, excepción de operación; excepción de los datos;

Excepción protección; excepción underflow.

**Operación Superpuesta (Overhead Operation):** Ver: Operación house keeping.

**Tiempo Superpuesto(Overhead Time**): La cantidad de tiempo que un equipo con sistema pasa la realización de tareas que no lo hacen contribuir directamente al progreso de cualquier usuario de tarea, por ejemplo, el tiempo dedicado para tabular el uso de recursos informáticos para la facturación de propósitos.

**Superposición (Overlay):(**1) Una técnica de asignación de almacenamiento en segmentos donde el programa de la computadora son cargado desde el almacenamiento auxiliar a principal almacenamiento cuando sea necesario, sobrescribiendo otro segmentos que actualmente no está en uso.

(2) Un segmento de programa de ordenador que es mantenido en almacenamiento auxiliar y se carga en la memoria principal cuando sea necesario, sobrescribiendo otros segmentos que actualmente no está en uso.

(3) Para cargar un segmento de programa de ordenador de almacenamiento auxiliar a la memoria principal en de tal manera que otros segmentos de los programas se sobrescribe.

**Supervisor de Superposición (Overlay Supervisor):** Una rutina que controla la secuenciación y el posicionamiento de las sobrecarga. Para asignar un operador, identificador, o literal más de un significado, dependiendo de los tipos de datos asociados con él en cualquier determinado momento durante la ejecución del programa.

**Empacar (Pack):** Para almacenar los datos en una forma compacta en un medio de almacenamiento, utilizando características conocidas de los datos y medio en una manera tal como para permitir la recuperación de los datos. Contraste con: Desempaquetar paquete. Un software por separado compilable de componentes que consiste en tipos de datos relacionados,

**Objetos de datos, y subprogramas.** Ver también: abstracción de datos; encapsulación; información escondida.

**Paquete (Package):** En el desarrollo de software, la asignación de módulos de segmentos sean

**Manejados como unidades físicas distintas para la ejecución por un ordenador.** (1) La técnica de rellenar un bloque de longitud fija de datos con el maniquí de caracteres, palabras o registros.

(2) personajes ficticios, palabras o registros utilizados para rellenar un bloque de longitud fija de datos.

**Página (Page):**

(1) Un segmento de longitud fija de datos o de un programa de ordenador tratada como una unidad en asignación de almacenamiento. Ver también: paginación.

(2) En un sistema de almacenamiento virtual, una longitud fija de segmento de datos o de un ordenador, programa que tiene una dirección virtual y es transferido como una unidad entre el principal y almacenamiento auxiliar.

(3) una pantalla de información sobre un video mostrado en un terminal.

**Página de rotura (Page breakage):** Una porción de almacenamiento principal que no usa cuando la última página de los datos o de un programa de ordenador no llena la totalidad del bloque de almacenamiento asignada. Ver también: paginación.

**Marco de página (Page Frame):** Un bloque de almacenamiento principal que tiene tamaño, y se utiliza para mantener, una página. Ver también: paginación.

**Página de intercambio (Page Swapping**): El intercambio de páginas entre el almacenamiento principal y almacenamiento auxiliar. Ver también: paginación.

**Tabla de páginas (Page Table):** Una tabla que identifica la ubicación de páginas de almacenamiento y da significativos atributos de esas páginas. Ver también: paginación.

**Vuelta de página (Page Turning):** Ver: paginación (3).

**Página cero (Page Zero):** En el método de paginación de almacenamiento de asignación, la **primera página en una serie de páginas.**

**Busca personas (Pager):** Una rutina que inicia y controla la transferencia de páginas entre el principal y el almacenamiento auxiliar. Ver también: paginación.

**Paginación (Paging):** ( 1 ) Una técnica de asignación de almacenamiento en que los programas o datos se dividen en bloques de longitud fija llamados páginas, almacenamiento principal que se divide en bloques de la misma longitud llamados marcos de página y las páginas se almacenan en marcos de página , no necesariamente de forma contigua o en un orden lógico . Syn: asignación de bloques. Contraste con: asignación contigua.

( 2 ) la técnica de asignación de almacenamiento A en el que programas o datos se dividen en longitud fija, bloques llamados páginas, almacenamiento principal es dividido en bloques de la misma longitud llamada marcos de página y las páginas se transfieren entre el almacenamiento principal y auxiliar como sea necesario. Ver también: paginación anticipatoria; demanda de paginación, el almacenamiento virtual.

(3) La transferencia de páginas como en (2). Syn: página girando.

Ver también: página; página rotura; marco de página; página de intercambio; tabla de páginas; página cero; buscapersonas; de trabajo establecido.

**Paralelas (Parallel):** (1 Perteneciente a la simultánea transferencia, ocurrencia, o la transformación de las partes individuales de un todo, como los bits de un carácter, el uso de instalaciones separadas para las diversas partes. Contraste con: serial (1). (2) Véase: concurrente.

**Constructo paralelo (Parallel Construct):** Una construcción de programa que consta de dos o más procedimientos que puede ocurrir simultáneamente.

**Parámetro (Parameter):** (1) Una variable que se da un valor constante para una aplicación específica. Ver también: parámetro de adaptación.

(2) Una constante, variable o expresión que es utiliza para pasar valores entre módulos de software. Ver también: argumento; parámetro formal.

**Analizar (Parse):** Para determinar la estructura sintáctica de una unidad de la lengua por la descomposición en más subunidades primarias y el establecimiento de la relaciones entre las subunidades. Por ejemplo, para descomponer bloques en las declaraciones, sentencias en expresiones, expresiones en los operadores y operandos.

**Parser (Parser):** Una herramienta de software que analiza la computadora programas u otro texto, a menudo como el primer paso de reunión, compilación, interpretación o análisis.

**Corrección parcial (Partial Correctness):** En prueba de la corrección, una designación que indica de un programa, afirmaciones de salida siguen lógicamente de sus afirmaciones de entrada y pasos de procesamiento. Contraste con: corrección total.

**Particionamiento (Partitioning):** (IEEE Std 830-1984 [SI) de descomposición; la separación del todo en su partes.

**Pasar (Pass):** Un solo ciclo en el procesamiento de un conjunto de los datos, por lo general la realización de parte de un proceso global. Por ejemplo, un pase de un ensamblador a través de un programa de código, un pase de un programa de ordenar a través de un conjunto de datos.

**Pasa / falla criterios (Pass/Fail Criteria):** (IEEE Std 829-1983 [51) Las reglas de decisión que se utilizan para determinar si un elemento de software o una función de software pasa o no pasa la prueba. Ver también: criterios de prueba.

**Parchear (Patch):** (1) Una modificación hecha directamente a un programa objeto sin volver a montar o recompilar desde el programa fuente.

(2) Una modificación hecha a un programa de fuente como una solución de último momento o idea de último momento.

(3) Toda modificación de una fuente u objeto programa.

(4) Para llevar a cabo una modificación como en (11, (21, o (3).

**Camino (Path):** (1) En la ingeniería de software, una secuencia de instrucciones que se pueden realizar en la ejecución de un programa de ordenador.

(2) En el acceso a archivos, una secuencia jerárquica de nombres de los directorios y subdirectorios que especifican la ubicación de almacenamiento de un archivo.

**Análisis de la ruta (Path Analysis):** Análisis de un programa de ordenador para identificar todos los posibles caminos a través del programa, para detectar caminos incompletos, o para descubrir porciones del programa que no son en cualquier trayectoria.

**Condición de ruta (Path Condition):** Un conjunto de condiciones que deben cumplirse para que una ruta del programa sea ejecutado.

**Expresión de ruta (Path Expression):** Una expresión lógica que indica las condiciones de entrada que deben cumplirse en ordenar por un camino determinado o programa sea ejecutado.

Pr**uebas de ruta (Path Testing):** Pruebas diseñada para ejecutar todas o seleccionado caminos a través de un programa de ordenador. Contraste con: pruebas de sucursal; declaración las pruebas:

**Acoplamiento patológico (Pathological Coupling):** Un tipo de acoplamiento en el que un módulo de software afecta o depende de la implementación interna de otro. Contraste con: commonenvironment de acoplamiento; acoplamiento contenido; acoplamiento de control; acoplamiento de datos; híbrido acoplamiento.

**Culpa - patrón sensible (Pattern-Sensitive Fault):** Ver: Datos sensibles criticar.

**Pausa (Pause):** Para suspender la ejecución de un programa. Syn: halt (2). Contraste con: Stop.

**PCA:** Acrónimo de configuración física auditoría.

**PDL:** Acrónimo del programa de lenguaje de diseño.

**PDR:** Acrónimo de diseño preliminar revisar.

**Mantenimiento perfectivo (Perfective Maintenance): El** mantenimiento de software realizado para mejorar el rendimiento, mantenimiento, u otros atributos de un programa de ordenador. Contraste con: mantenimiento adaptativo, el mantenimiento correctivo.

**Rendimiento (Performance):** El grado en que un sistema o componente cumple su designado funciones dentro de las restricciones dadas, como velocidad, precisión, o el uso de memoria.

**Requisito de desempeño (Performance Requirement):** El requisito de que impone condiciones a un requisito funcional; por ejemplo, un requisito de que los especifica la velocidad, la precisión, o de la memoria el uso con la que una función dada debe ser realizado. Contrasta con: requisito de diseño; requisito funcional, la aplicación requisito, el requisito de interfaz; exigencia física.

**Especificación de rendimiento (Performance Specification):** Un documento que especifica las características de funcionamiento que un sistema o componente debe poseer.

Estas características incluyen típicamente Velocidad, precisión y uso de memoria. A menudo parte de una especificación de requisitos.

**Pruebas de rendimiento (Performance Testing):** Pruebas realizadas a evaluar el cumplimiento de un sistema o componente con el rendimiento especificado requisitos. Ver también: pruebas funcionales.

**Red de Petri (Preti net):** Un modelo abstracto, formal de la información, flujo, que muestra estático y dinámico de las propiedades de un sistema. Una red de Petri es generalmente representado como un gráfico que tiene dos tipos de nodos (llamados lugares y transiciones) conectados por arcos y marcas (llamados tokens ) que indican las propiedades dinámicas.

**Auditoría de configuración física (PCA):** Una auditoría llevado a cabo para verificar que la configuración del elemento, como construido, se ajusta a la técnica documentación que lo define. Ver también: auditoría configuración funcional.

**Exigencia física (Physical Requirement):** El requisito que especifica una característica física que un sistema o sistema de componentes debe poseer; Por ejemplo, el material, forma, tamaño, peso .Contrasta con: requisito de diseño; función de requisito, el requisito de aplicación; Requisito de interfaz, el rendimiento del requisito.

**Tubería (Pipeline):** Un software o diseño de hardware técnica en la que la salida de un proceso sirve como entrada a un segundo , la salida de la segundo proceso sirve como entrada a una tercera , y así sucesivamente , a menudo con simultaneidad dentro de un tiempo de ciclo único.

**Plan Estándar (Plan Standard):** (IEEE Std 1002-1987 [91) Una norma que describe las características de un régimen para el cumplimiento de los objetivos definidos o trabajar dentro de los recursos especificados. Véase: Ejecución reversible.

**Puntero (Pointer):** Un elemento de datos que especifica la ubicación de otro elemento de datos, por ejemplo, un dato elemento que especifica la dirección del siguiente registro de empleado a procesar.

**Tiempo de puerto a puerto (Port-to-Port Time):** El tiempo transcurrido entre la aplicación de un estímulo a una entrada de la interfaz y la aparición de la respuesta en una interfaz de salida. Ver también: respuesta tiempo, tiempo de reflexión, tiempo de vuelta.

**Portabilidad (Portability):** La facilidad con la que un sistema o componente puede ser transferido de un hardware o entorno de software a otra. Syn: transportabilidad. Ver también: independiente de la máquina.

**Iteración posterior probada (Post-Tested Iteration)** Ver: HASTA. (Until).

**Punto de interrupción - epílogo (Postamble breakpoint):** Ver: epílogo Punto de Interrupción.

**Autopsia (volcado) del vertedero (Postmortem Dump):** Un volcado que se produce a la terminación anormal de una computadora o programa. Ver también: El cambio de volcado; dinámico volcado; volcado de memoria; volcado selectivo; volcado de instantánea; Volcado estático.

**Pos procesador (PostProcessor):** Un programa informático o rutina que lleva a cabo algún pasó de procesamiento final después de la finalización del proceso primario; Por ejemplo, una rutina que reformatea los datos para la salida. Contraste con: preprocesador.

**Prácticas (Practices):** (IEEE Std 983-1986 [71) Requisitos del empleado para prescribir un disciplinado enfoque uniforme para el desarrollo de software proceso. Ver también: convenciones, normas.

**Pragma:** Ver: pesado- instrucción.

**Iteración previamente probada (Pre-Tested Iteration)** Ver: WHILE.

**Punto de Interrupción - preámbulo:** Ver: Punto de Interrupción - Prologo.

**Precisión (Precisión):** El grado de exactitud o discriminación con la que una cantidad se indica, por ejemplo, una precisión de 2 decimales lugares en comparación con una precisión de 5 decimales lugares. Contraste con: precisión.

**Pre compilador (Precompilador):** Un programa informático o rutina que procesa código fuente y genera código equivalente que sea aceptable para un compilador. Por ejemplo, una rutina que convierte FORTRAN estructurado para el estándar ANSI FORTRAN. Ver también: preprocesador.

**Diseño preliminar (Premilinary Design review):** (1) El proceso de análisis de alternativas de diseño y definición de la arquitectura, componentes, interfaces y estimaciones de tiempo y de tamaño para un sistema o componente. Ver también: diseño detallado.

(2) El resultado del proceso en (1). revisión del diseño preliminar ( PDR) : ( 1 ) Un revisión llevada a cabo para evaluar el progreso, adecuación técnica y la resolución de riesgo de el enfoque del diseño seleccionado por uno o más elementos de configuración , para determinar cada la compatibilidad de diseño con los requisitos para el elemento de configuración , evaluar el grado de definición y evaluación del riesgo técnico asociado con el seleccionado métodos de fabricación y procesos a ; establecer la existencia y compatibilidad de las interfaces físicas y funcionales entre los elementos de configuración y otro elementos de equipamiento , instalaciones, software y personal , y , en su caso, para evaluar la preliminar operativo y apoyo de documentos . Ver también: examen de diseño crítico; revisión del diseño del sistema.

(2) Un examen como en (1) el hardware o componente de software.

**Preprocesador (Preprocessor):** Un programa informático o rutina que lleva a cabo alguna etapa de procesamiento antes del proceso primario, por ejemplo, un pre compilador u otra rutina que reformatea código o datos para su procesamiento. Contraste con: pos procesador.

**Prestore:** Para almacenar datos que son requeridos por un programa informático o rutina de antes de la se introduce programa o rutina.

**PrettyPrinting:** El uso de la sangría, en blanco líneas y otras señales visuales para mostrar la estructura lógica de un programa.

**Mantenimiento preventivo (Preventive Maintenance):** Mantenimiento realizado para el propósito de prevenir problemas antes de que ocurran.

**Tipo primitivo (Primitive Type):** Ver: tipo atómico.

**Prioridad (Priority):** El nivel de importancia asignado a un elemento.

**Interrupción de prioridad (Priority Interrupt):** Una interrupción realizada a permiso de ejecución de un proceso que tiene una mayor prioridad que el proceso actualmente en ejecución.

**Tipo privado (Private Type):** Un tipo de datos cuya estructura y valores posibles se definen pero no son revelado al usuario del tipo. Véase también; ocultamiento de información.

**Instrucción privilegiada (Privileged Instruction):** Una instrucción de computadora que puede ser ejecutado únicamente por un supervisor de programa.

**Estado privilegiado (Privileged Stated):** Ver: estado supervisor.

**Lenguaje orientado a los problemas (Problem Oriented Language):** Una programación de lenguaje diseñado para la solución de una determinada clase de problemas. Ejemplos de ello son la lista lenguajes de procesamiento, la recuperación de información de lenguas, lenguajes de simulación.

**Estado del problema (Problem State):** En la operación de un ordenador sistema, un estado en el que los programas que no sean el programa de vigilancia se puede ejecutar. Syn: esclavo del estado, el estado del usuario. Contraste con: Supervisor de estado.

**Cohesión procesal (Procedural Cohesion):** Un tipo de la cohesión en que las tareas realizadas por un software. Módulo que contribuyen a un determinado programa de procedimiento, tales como una iteración o decisión de proceso. Contraste con: cohesión coincidencia; Cohesión comunicacional; funcional la cohesión, la cohesión lógica, la cohesión secuencial, la cohesión temporal.

**Lengua de procedimiento (Procedural language):** Un lenguaje de programación en el que el usuario establece un conjunto específico de instrucciones que la computadora debe realizar en una secuencia determinada. Todos ampliamente utilizados lenguajes de programación son de este

**Escriba.** Syn: lenguaje orientado al procedimiento. Contraste con: lenguaje no procedimental. Ver también: lenguaje algebraico; Lenguaje algorítmico; Lenguaje de lista de procedimiento; lenguaje de programación lógica.

**Procedimiento (Procedure):** (1) Un curso de acción que deben adoptarse para realizar una tarea determinada.

(2) Una descripción por escrito de un curso de acción como en (1), por ejemplo, una prueba documentado.

(3) Una parte de un programa de ordenador que es nombrado y que realiza una acción específica.

**Lenguaje orientado al procedimiento (Procedure Oriented Language):** Ver: procedimiento de idioma.

**Proceso (Process):** (1) Una secuencia de pasos realizados por un propósito dado, por ejemplo, el software proceso de desarrollo.

(2) Una unidad ejecutable del administrador por un planificador del sistema operativo. Ver también: tarea; trabajo.

(3) Para realizar operaciones sobre los datos.

**Gestión de procesos (Process Management):** (IEEE Std 1002-1987 [91) La dirección, el control y la coordinación o trabajos para desarrollar un producto o realizar un servicio. Ejemplo es la calidad de aseguramiento.

**Estándar del proceso (Process Standard):** (IEEE Std 1002-1987 [91) A norma que se ocupa de la serie de acciones o de las operaciones utilizadas en la fabricación o el logro de un producto.

**Análisis del producto (Process Analysis):** (IEEE SM 1002-1987 [91) El proceso de evaluación de un producto por el manual o medio automatizado para determinar si el producto tiene ciertas características.

**La línea de base del producto (Baseline Product)** En la gestión de configuración, la documentación técnica aprobada inicial (incluyendo, para el software, la Listado de Código fuente) que define una configuración, tema durante la producción, operación, soporte de mantenimiento y logística de su vida del ciclo. Contraste con: línea de base asignado; configuración del desarrollo; funcional a la línea de base. Ver también: configuración del producto de identificación.

**Identificación de la configuración del producto (Product Configuration Identification):** El actual producto aprobado o condicionalmente aprobado, documentación técnica que define una configuración, tema durante la producción, operación, mantenimiento y apoyo logístico.

**Ingeniería de producto (Product Engineering):** (IEEE Std 1002-1987 [91) Los procesos técnicos para definir, diseñar, y construir o ensamblar un producto.

**Gestión de productos (Product Management): (**IEEE Std 1002-1987 [91) La definición, coordinación y control de las características de un producto durante su ciclo de desarrollo. El ejemplo es la configuración gestión.

**Especificación del producto (Product Specification):** (1) Un documento que especifica el diseño que las copias de producción de un sistema o componente deben implementar. Nota: Para el software, este documento describe la versión integrada del software. Ver también: Descripción del diseño.

(2) Un documento que describe las características de un producto existente o previsto para consideración por los clientes potenciales o los usuarios.

**Producto Standard (Product Standard):** (IEEE Std 1002-1987 [91) A estándar que define lo que constituye la exhaustividad y la aceptabilidad de los elementos que son o utilizan o producen, formal o informalmente, durante el proceso de ingeniería de software.

**Soporte de producto (Product Support):** (IEEE Std 1002-1987 [91) El suministro de información, asistencia y la capacitación para instalar y hacer que el software operativo en el entorno previsto y para distribuir capacidades mejoradas para los usuarios.

**Biblioteca de la producción (Production Library):** Una biblioteca de software que contiene un software compatible para el corriente uso operacional. Contraste con: biblioteca maestra, biblioteca de desarrollo de software; reposito de software, biblioteca del sistema.

**Estándar profesional (Professional Standard) (IEEE Std 1002-1987 191)** Un estándar que identifica a una profesión como la disciplina y la distingue de otras profesiones.

**Programa (Program):** (1) Véase: programa de ordenador.

(2) Para escribir un programa informático.

**Contador de programa (Program Contar):** Ver: contador de instrucciones.

**Lenguaje de definición de programa (Program definition language):** Ver: Programa lenguaje de diseño.

**Programa de lenguaje de diseño (PDL):** Una especificación lenguaje con construcciones especiales y, a veces, protocolos de verificación, se usa para desarrollar, analizar y documentar un programa de diseño. Ver también: lenguaje de diseño de hardware; pesado código.

**Diagrama de flujo de programa (Program Flowchart):** ver: diagrama de flujo.

**Instrucción de programa (Program Instruction):** Una instrucción de computadora en un programa fuente. Nota: Un programa instrucción se distingue de un ordenador, instrucción que resulta de montaje, compilación, u otro proceso de interpretación.

**Biblioteca de programas (Program Library):** Ver: biblioteca de software.

**Listado del programa (Program Listing):** Una copia impresa o cualquier otro ser humano pantalla legible de la fuente y, a veces, declaraciones de objetos que componen un programa de ordenador.

**Mutación programa (Program Mutation):** (1) Un programa de computadora que se ha alterado deliberadamente de la versión destinada a evaluar, la capacidad de los casos de prueba para detectar la alteración. Ver también: pruebas de mutación.

(2) El proceso de creación de una alterada programa como en (1).

**Gráfico de red del programa (Program Network Chart):** Un diagrama que muestra la relación entre dos o más programas informáticos.

**Culpa - programa sensible (Program - Sensitive Fault):** Un fallo que provoca un fallo cuando alguna secuencia particular de pasos de programa se ejecuta. Contraste con: culpa datos sensibles.

**Palabra de estado del programa (PSW):** (1) Un ordenador que contiene información especificando el estado actual de un programa de ordenador .La información puede incluir indicadores de error, la dirección de la siguiente instrucción a ser ejecutado, actualmente permitido interrupciones, y así sucesivamente.

(2) Un registro de propósito especial que contiene una palabra de estado del programa como en (1) .Syn: palabra de estado.

**Diagrama de la estructura del programa (Program Structure Diagram):** Ver: estructura gráfico.

**Biblioteca de apoyo a los programas (Program Support library):** Ver: software desarrollo lib - .

**La síntesis de programa (Program Synthesis):** El uso de herramientas de software para ayuda en la transformación de un programa especificación en un programa que realiza esa especificación.

**Punto de interrupción programable (Programmable breakpoint**): Un punto de interrupción que invoca automáticamente un proceso de depuración cuando se inicia. Ver

También: Código de punto de interrupción; punto de interrupción de datos; breakpoint dinámico; breakpoint epílogo; prólogo punto de interrupción; breakpoint estática.

**Manual del programador (Programmer Manual):** Un documento que proporciona la información necesaria para desarrollar o modificar el software para un determinado sistema informático. Descrito Normalmente son la configuración del equipo, operativo características, funciones de programación, características input output y compilación o características de montaje del sistema de ordenador. Ver también: manual de diagnóstico, instalación manual de apoyo; manual del operador; manual; manual de usuario.

**Lenguaje de programación (Programming Language):** Lenguaje utilizado para expresar los programas de ordenador. Ver también: lenguaje ensamblador, lenguaje de alto orden; lenguaje de máquina. Contraste con: consulta de lenguaje, lenguaje de especificación.

**Entorno de soporte de programación (Programming Support Environment):** Un enfoque integrado colección de herramientas de software visitada a través de un único lenguaje de comandos para proporcionar capacidades de soporte a lo largo de la programación, el ciclo de vida del software. El entorno típicamente incluye herramientas para la especificación, diseño, edición, compilación, carga, pruebas, gestión de configuración, y gestión de proyectos. A veces llamado integrada entorno de soporte de programación. Ver también: andamios.

**Sistema de programación (Programing System):** Un conjunto de la programación idiomas y el software de soporte (editores, compiladores, enlazadores, etc.) necesarios para el uso de idiomas con un equipo determinado de sistema.

**Archivo de proyecto (Project File):** Un repositorio central de material correspondiente a un proyecto. Realizar típicamente incluir notas, planes, informes técnicos, y artículos relacionados. Syn: cuaderno del proyecto.

**Biblioteca de proyectos (Project Library):** Ver: desarrollo de software de biblioteca.

**Cuaderno del proyecto (Project Notebook):** Ver: archivo de proyecto.

**Plan del proyecto (Project Plan):** Un documento que describe el enfoque técnico y de gestión a ser seguido de un proyecto. El plan típicamente describe el trabajo a realizar, los recursos necesarios, los métodos que se utilizarán, los procedimientos a seguir, los horarios que deben cumplir, y la forma en que se organizó el proyecto. Por ejemplo, un desarrollo de software plan.

**Punto de Interrupción - prólogo (Breakpoint Prolog):** Un punto de interrupción que se inicia al entrar en un programa o rutina. Syn: breakpoint preámbulo. Contraste con:

**Breakpoint epílogo.** Ver también: Código de punto de interrupción; punto de interrupción de datos; breakpoint dinámico, punto de interrupción programable; breakpoint estática.

Pedirá (Prompt): (1) Un símbolo o mensaje mostrado por un sistema informático, que solicita entrada de el usuario del sistema.

(2) Para mostrar un símbolo o mensaje que en (1).

**Prueba de la corrección (Proff of Correctness**): (1) Una técnica formal utilizado para demostrar matemáticamente que un programa informático satisface su especificada

**Requisitos.** Ver también: afirmación; formal, especificación, método afirmación inductiva; corrección parcial, la corrección total.

(2) Una prueba que resulta de la aplicación de la técnica en (1).

**Excepción protección (Protection Exception):** Una excepción que se produce cuando un programa intenta escribir en una protegida área en el almacenamiento. Ver también: abordar excepción, excepción de operación; excepción de los datos; excepción de desbordamiento; excepción de subdesbordamiento.

**Protocolo (Protocol):** Un conjunto de convenciones que gobiernan la interacción de los procesos, dispositivos y otras componentes dentro de un sistema.

**Prototipo (Prototype):** Un tipo preliminar, un formulario o instancia de un sistema que sirve como un modelo para las etapas posteriores o para el final, completa versión del sistema.

**Prototipos (Prototyping);** Un desarrollo de hardware y software técnica en la que una preliminar versión de parte o la totalidad del hardware o software está desarrollado para permitir la retroalimentación de los usuarios , determinar la viabilidad o investigar tiempo u otros problemas en apoyo del proceso de desarrollo. Ver también: creación rápida de prototipos.

**Pseudo código (pseudocode):** Una combinación de construcciones de lenguaje de programación y lenguaje natural utilizado para expresar un ordenador el diseño del programa. Por ejemplo:

SI los datos llegan más rápido de lo esperado, Rechazar entonces cada tercera entrada.

Proceso ELSE todos los datos recibidos. ENDIF

**Instrucción de pesado (Pseudo Intruction).** Una instrucción de idioma de origen que proporciona información o dirección para el ensamblador o compilador y no es traducido en una instrucción de idioma de destino. Por ejemplo, una instrucción que especifica el formato deseado de listados de código fuente .Syn: prasma; pesado- op; pesado operación.

**Pseudo operación.** Ver: instrucción de pesado.

**Pseudo- op.** Ver: instrucción de pesado.

**PSW.** Acrónimo de la palabra de estado del programa.

**QA.** Acrónimo de aseguramiento de la calidad.

**QC.** Acrónimo de control de calidad.

**Cualificación.** El proceso de determinar si un sistema o componente es adecuado para su uso operativo.

**Las pruebas de calificación.** Pruebas realizadas a determinar si un sistema o componente es adecuado para su uso operacional. Ver también: pruebas de aceptación, pruebas de desarrollo; pruebas de funcionamiento.

**Calidad. (Quality):** (1) El grado en que un sistema, componente o proceso cumple especificada requisitos.

(2) El grado en que un sistema, componente, o proceso cumple las necesidades o expectativas del cliente o el usuario.

**Garantía de calidad (QA).** (1) Un planificado y patrón sistemático de todas las acciones necesarias para proporcionar la confianza adecuada de que un elemento o producto cumple técnico establecido.

**Requisitos.** Un conjunto de actividades diseñadas para evaluar el proceso por el cual los productos son desarrollados o fabricado. Contraste con: control de calidad (1).

**Atributo de calidad (Quality Attribute).** Un rasgo o característica que afecta a la calidad de un artículo. Syn: calidad de factor de. Nota: En una jerarquía de atributos de calidad, atributos de nivel superior pueden estar llamadas factores de calidad, atributos de nivel inferior llamado atributos de calidad.

**Control de calidad (QC).** Nota: Este término no tiene significado estandarizado en ingeniería de software en este momento. Definiciones candidatos son: (1) Un conjunto de actividades diseñadas para evaluar la calidad de los desarrollados o fabricados productos. Contraste con: aseguramiento de la calidad (2).

(2) El proceso de verificación de su propio trabajo o la de un compañero de trabajo.

(3) Sinónimo de garantía de calidad.

**Factor de calidad (Quality Factor):** Ver: atributo de calidad. Nota: En una jerarquía de atributos de calidad, mayores atributos de nivel pueden ser llamados factores de calidad, atributos de bajo nivel llamados calidad atributos.

**Métrica de calidad (Quality Metric**). (1) Una medida cuantitativa del grado en el que un elemento posee un determinado atributo de calidad.

(2) Una función cuyas entradas son de software datos y cuya salida es una sola numérica valor que se puede interpretar como el grado en que el software posee una calidad dada atribuir.

**Lenguaje de consulta (Query Language):** Lenguaje utilizado para el acceso información almacenada en una base de datos. Contrastar con: el lenguaje de programación; especificación idioma.

**Cola (Queue)** Una lista en la que los elementos se añaden la última posición de la lista y recuperada de la primera posición de la lista. Nota: IEEE Std Gestión 610,5-1.990 [21 define los datos términos.

**Quiescing**. El proceso de llevar un dispositivo o sistema a un alto por rechazar nuevas solicitudes de trabajo.

**Fallo aleatorio (Random Failure).** Un fallo cuya ocurrencia es impredecible, excepto en un probabilístico o sentido estadístico. Ver también: intermitente criticar; error transitorio.

**Prototipado rápido (Rapid Prototyping).** Un tipo de prototipos en que se hace hincapié en el desarrollo de prototipos temprano en el proceso de desarrollo para permitir la retroalimentación temprana y análisis en apoyo al proceso de desarrollo. Contraste con: modelo de cascada. Ver también: los datos estructura -diseño centrado ; desarrollo incremental ; insumo- proceso -producto ; descomposición modular ; diseño orientado a objetos ; espiral modelo ; refinamiento paso a paso , el diseño estructurado ; análisis de las transacciones ; transformar análisis .

**Leer (Read).** Para acceder a los datos desde un dispositivo de almacenamiento o soporte informático. Ver también: destructiva leer, lectura no destructiva. Contraste con: escribir.

**Dirección real (Real Direction):** La dirección de una ubicación de almacenamiento en la parte de almacenamiento principal de un almacenamiento virtual sistema. Contraste con: dirección virtual.

**Almacenamiento real (Real Storege):** La parte de almacenamiento principal de un sistema de almacenamiento virtual. Contraste con: virtual almacenamiento.

**Tiempo real (Real Time).** Perteneciente a un sistema o en el modo de operación en la que se realiza el cómputo durante el tiempo real de que una proceso externo se produce , con el fin de que el resultados de los cálculos se pueden utilizar para controlar , monitorear o responder de manera oportuna a los el proceso externo . Contraste con: lotes. Ver también: conversacional; interactivos; interrumpir; on- line.

**Tipo real (Real Type).** Un tipo de datos cuyos miembros pueden asumir los números reales como valores y puede ser operado por la aritmética de números reales operaciones, tales como suma, resta, multiplicación, división y raíz cuadrada.

**Registro (Record).** Un conjunto de elementos de datos relacionados con tratados como unidad. Por ejemplo, en el control de existencias, los datos para cada factura podrían constituir un registro.

**Recuperación (Recovery).** La restauración de un sistema, programa, la base de datos, u otro recurso del sistema a un estado en el que se puede realizar las necesarias funciones. Ver también: recuperación hacia atrás; puesto de control; la recuperación en avance.

**Recursividad (Recurrsive).** (1) Un proceso en el que un software módulo llama a sí mismo. Ver también: simultánea recursividad.

(2) El proceso de definir o generar un proceso o estructura de datos en función de sí misma.

**Recursiva.** (1) Perteneciente a un módulo de software que llama a sí mismo.

(2) Perteneciente a una estructura o proceso de datos que se define o se pueden generar en términos de en sí.

**Redundancia (Redundancy).** En la tolerancia a fallos, la presencia de componentes auxiliares en un sistema para llevar a cabo las mismas o similares funciones como otra elementos para el propósito de prevenir o recuperarse de fallas. Ver también: activo redundancia, la diversidad, redundancia homogénea; Redundancia standby.

**Reenterable.** Ver: reentrada.

**Reentrada.** Perteneciente a un módulo de software que se pueden introducir como parte de un proceso de mientras que también en la ejecución como parte de otro procesar y todavía lograr los resultados deseados. Syn: reentrarle .

**Punto de reentrada (Reentry Point).** El lugar en un módulo de software en el que el módulo se volvió a entrar después de una llamar a otro módulo.

**Pruebas de regresión (Regression testing).** Repetición de pruebas selectivo de una sistema o componente para verificar que las modificaciones no han causado efectos no deseados y que el sistema o componente todavía cumple con sus requisitos especificados.

**Dirección relativa (relative address).** Una dirección que debe estar ajustado por la adición de un desplazamiento a determinar la dirección de la ubicación de almacenamiento a ser visitada. Contraste con: absolute Dirección. Ver también: dirección base; indexados abordar, dirección auto- relativa.

**Loader relativa.** Ver: cargador reubicación.

**Fiabilidad (Reliability).** La capacidad de un sistema o componente para llevar a cabo sus funciones requeridas bajo condiciones establecidas para un período específico de tiempo. Ver también: disponibilidad; MTBF.

**Crecimiento de la fiabilidad (Reliability growth).** La mejora en fiabilidad que resulta de la corrección de fallas.

**Reubicable (Relocatable).** Perteneciente al código que puede ser cargado en cualquier parte de la memoria principal. La dirección de inicio se establece por el cargador, que a continuación, ajusta las direcciones en el código para reflejar las ubicaciones de almacenamiento en la que el código ha sido cargado. Ver también: reubicación, cargadora.

**Dirección reubicable (Relocate address).** Una dirección que es ser ajustado por el cargador cuando la computadora programa que contiene la dirección está cargado en la memoria. Contraste con: dirección absoluta.

**Código reubicable (Relocate code).** Código que contiene direcciones que han de ser ajustados por el cargador para reflejar los lugares de almacenamiento en el que el código es cargado. Contraste con: código absoluto.

**Reubicarse (Relocate).** Para mover el código máquina de un parte de la memoria principal a otro y para ajustar las direcciones de manera que el código puede ser ejecutado en su nueva ubicación.

**Reubicación de ensamblador (Relocating assembler**). Un ensamblador que generar código reubicable. Contraste con: ensamblador absoluta.

**La reubicación del cargador (Relocationg loader).** Un cargador que lee código reubicable en la memoria principal y ajusta las direcciones en el código para reflejar los lugares de almacenamiento en el que el código tiene ha cargado. Syn: cargador relativa. Contrastar con: cargador absoluta.

**Diccionario reubicación (relocation dictionary).** La parte de un objeto módulo o módulo de carga que identifica el direcciones que debe ser ajustado cuando reubicación se produce.

**Entrada por lotes a distancia (relocation factor).** Ver: entrada de trabajo remoto.

**Entrada de trabajos remota (RJE)**. Presentación de trabajos a través de un dispositivo de entrada remoto conectado a un ordenador a través de un enlace de datos. Syn: retirado entrada por lotes.

**Repetibilidad (Repeatability).** Ver: repetibilidad prueba.

**Abordar repetitivo (Repetittive Addressing).** Un método implícito abordar en el que el campo de operación una instrucción de ordenador se entiende abordar los operandos de la última instrucción ejecutado. Contraste con: abordar una luz verde.

**Replay.** Véase: Ejecución reversible.

**Informe estándar (Report Standart).** (IEEE Std 1002-1987 191) A estándar que describe las características de que describe los resultados de la ingeniería y actividades de gestión. Estándar de la representación. (IEEE Std 1002-1987 [9]) Estándar que describe las características de los aspectos que retratan de una ingeniería o producto de gestión.

**Requisito (Requirement).** (1) Una condición o capacidad es necesario por un usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo.

(2) Una condición o capacidad que se deben cumplir o poseída por un sistema o componente del sistema para satisfacer un contrato, norma, especificación, o de otro tipo impuestos formalmente documentos.

(3) Una representación documentada de una condición o la capacidad como en (1) o (2).

Ver también: requisito de diseño; funcional requisito, el requisito de aplicación; Requisito de interfaz; requisito de desempeño; exigencia física.

**Estándar de requerimiento (Requirements Standard)**. (IEEE Std 1002-1987 [91) Un estándar que describe las características de una especificación de requisitos.

**Análisis de requisitos (Requirements Analysis).** (1) El proceso del estudio de las necesidades del usuario para llegar a una definición del sistema, de hardware o de software requisitos.

(2) El proceso de estudio y refinación

**Fase de requisitos.** El periodo de tiempo en el ciclo de vida del software durante el cual los requerimientos para un producto software son definidos y documentados.

**Revisión de requisitos**. Un proceso o reunión durante la cual los requisitos para un sistema, elemento de hardware, o elemento de software son presentados al personal del proyecto, gerentes, usuarios, cliente u otras partes interesadas para comentarios o aprobación. Los tipos incluyen los requisitos del sistema, la revisión de los requisitos de software. Contraste con: la revisión de código, la revisión del diseño, revisión de la calificación formal, revisión de la preparación de pruebas.

**Especificación de requisitos.** Un documento que especifica los requisitos para un sistema o componente. Típicamente están incluidos los requisitos funcionales, requisitos de rendimiento, requisitos de interfaz, requisitos de diseño y estándares de desarrollo.

Contraste con: descripción de diseño. Ver también: especificación funcional; especificación de rendimiento.

**Lenguaje de especificación de requisitos.** Un lenguaje de especificación con construcciones especiales y algunas veces protocolos de verificación, usados para desarrollar, analizar y documentar requisitos de hardware o software. Ver también: Lenguaje de diseño

**Punto de rescate.** Ver también: punto de reinicio.

**Palabra reservada.** Una palabra en un lenguaje de programación que significa que está fijada para las reglas de aquel lenguaje y el cual, en cierto o todos los textos, no puede ser usada por el programador para ningún otro propósito que su destinado. Ejemplos IF, THEN, WHILE

Reajustar. Fijar una variable, registrar u otra localización de almacenamiento.

Ver también: Limpiar, inicializar.

**Programa de control residente.** Ver: Kernel

**Control residual.** Una técnica de microprogramación en la cual el significado de un campo en un microinstrucción depende de un valor en un registro auxiliar. Contraste con: Dirección de bits. Ver también: Codificación de segundo nivel.

**Asignación de recursos.** Ver: Asignación de recursos de computación

**Administración de recursos.** La identificación, estimación, asignación y monitoreo de los significados usados para desarrollar un producto o desempeñar un servicio. Ejemplo es la estimación.

**Tiempo de respuesta.** El lapso de tiempo entre el fin de una consulta o comando a un sistema de computación interactivo y el comienzo de la respuesta del sistema. Ver también: Puerto a puerto, tiempo de pensamiento, tiempo de entrega.

**Reanudar.** Provoca que un programa reanude la ejecución después de un fallo, usando estados y resultados guardados en un control.

**Punto de reinicio.** Un punto en un programa en el cual la ejecución puede ser reanudada siguiendo un fallo. Syn: Punto de rescate.

**Retiro.** Eliminación permanente de un sistema o un componente de su entorno operativo. (2) La eliminación de la ayuda de un programa operativo sistema o componente. Véase también: Ciclo de vida del software, ciclo de vida del sistema.

**Fase de retiro.** El periodo de tiempo en el ciclo de vida del software durante el cual el soporte para un producto software es terminado.

**Retrospectiva de localización**. Una localización producida desde datos históricos almacenados durante la ejecución de un programa. Nota. Esto difiere de una localización ordinaria, la cual es producida acumulativamente durante la ejecución del programa.

Ver también. Ejecución de localización, localización de subrutina, localización simbólica, localización de variable.

**Return.** Transferir el control de un módulo de un software al módulo que lo llama. Ver también: Return code.

**Código de retorno.** Un código usado para influir la ejecución de un módulo que llama siguiendo un return desde un módulo llamado.

**Valor de retorno.** Un valor asignado a un parámetro por un módulo llamado para el acceso del módulo que llama.

**Reutilización.** El grado en que el módulo de un software u otro producto de trabajo pueden ser usados en más de un programa o sistema software. Ver también. Generalidad.

**Reutilizable**. Perteneciente a un módulo de software u otro producto de trabajo que puede ser usado en más de un programa o sistema software.

**Revertir ejecución.** Ver: Ejecución reversible.

**Ejecución reversible.** Una técnica de depuración en el cual la historia de ejecución de un programa es grabada y luego reproducida bajo el control del usuario, ya sea la dirección hacia adelante o atrás.

**Syn:** ejecución hacia atrás, reproducción, reproducir, revertir ejecución.

**Revisar.** Un proceso o reunión durante la cual el producto del trabajo o conjunto de productos de trabajo, es presentado al personal de proyectos, gerentes, usuarios, clientes u otros interesados para comentarios o aprobación. Los tipos incluyen revisión de código, revisión del diseño, revisión de calificación formal, revisión de requisitos.

**Robustez.** EL grado en que un sistema o componente puede funcionar correctamente en la presencia de entradas inválidas o condiciones ambientales estresantes. Ver también: Error de tolerancia

**Roll in.** Transferir datos o segmentos de programa de almacenamiento auxiliar al almacenamiento principal. Contraste con: roll out. Ver tambien: swap

**Roll out.** Transferir datos o segmentos de programa del almacenamiento principal al auxiliar con el propósito de liberar el almacenamiento principal para otros usos. Contraste con: Roll in. Ver también. Swap.

**Root compiler.** Un compilador cuya salida es una máquina independiente, el nivel intermedio de la representación de un programa. Un root compiler, cuando se combina con un generador de código comprende un compilador completo.

**Rutina.** Un subprograma que es llamado por otros programas y subprogramas. Nota: Los términos rutina y subprograma y subrutina son definidos y usados diferentemente en diferente lenguajes de programación.

**Lenguaje basado en reglas.** Un lenguaje no procedimental que permite al usuario indicar un conjunto de reglas y expresar dudas o problemas para usar estas reglas.

**Run.** En ingeniería de software, un único, usualmente continúa ejecución de un programa. Ver también: Run time.

**Run stream**. Ver: Corriente de trabajo.

**Run time:** El instante en el cual un programa comienzo a ejecutarse.

**Running time.** Ver: tiempo de ejecución

**scaffolding.** Programas y archivos construidos para apoyar el desarrollo y prueba del software, pero no destinado a ser incluido en el producto final.

**Planificador.** Un programa, usualmente parte de un sistema operativo, que programa, inicia y termina trabajos.

**SCN.** Acrónimo para el cambio de cuenta

**SDD**. Acrónimo para descripción de diseño de software.

**SDP**. Acrónimo para plan de desarrollo de software

**SDR.** Acrónimo para revisión de diseño de sistema

**Lenguaje de segunda generación:** Ver también Lenguaje ensamblador.

**Kernel Seguridad.** Un pequeño, independiente colección de declaraciones de claves de seguridad que trabajan como una parte privilegiada de un sistema operativo, especificando y haciendo cumplir criterios que deben cumplirse para que los programas y datos sean accedidos.

**Segmento.** Uno de los subsistemas o combinaciones de subsistemas que hacen un sistema global

**Elección selectiva de la construcción.** Volcado selectivo. Un vertedero de áreas de localización diseñadas para almacenar.

**Selective trace.** Una variable trace que implica solo las variables seleccionadas.

**Auto-descriptivo.** El grado en el cual un sistema o componente contiene suficiente información para explicar sus objetivos y propiedades.

**Dirección del auto relación**. Una dirección que debe estar añadida a la dirección de la instrucción en la cual aparece para obtener la dirección de la ubicación de almacenamiento que será accedido.

**Error semántico.** Un error resultante de una falta de comprensión de la relación de símbolos o grupos de símbolos a sus significados en un idioma determinado.

**Semántica.** Las relaciones de símbolos o grupos de símbolos a sus significados y en un lenguaje dado.

**Semáforo.** Una variable compartida usada para sincronizar procesos concurrentes con indicación si una acción ha sido completada o un evento ha ocurrido.

**Secuencial.** Perteneciente a la aparición de dos o más eventos o actividades, de tal manera que uno tiene que terminar antes del siguiente comienzo.

**Cohesión secuencial.** Un tipo de cohesión en la cual la salida de una tarea realizada por un módulo de software sirve como entrada a otra tarea realizada por el módulo.

**Construcción secuencial.** Ver: Construcción en serie.

**Serial.** Perteneciente a la transferencia secuencial, ocurrencia o la transformación de las partes individuales de un todo, como los bits de un carácter, utilizando las mismas facilidades para partes sucesivas.

**Construcción serial.** Una construcción de programa consistente de una secuencia de pasos que no implican una decisión o bucle.

**Tiempo de preparación.** El periodo de tiempo durante el cual el sistema o componente está siendo preparado para una operación específica.

**Gravedad.** Ver: Criticidad.

**Shell.** Un programa o rutina que proporciona una interface entre el usuario y un sistema informático o programa.

**Buffering simple.** Una técnica de buffering en el cual un buffer es asignado a un programa para la duración de la ejecución.

**Simplicidad.** El grado en el cual un sistema o componente tiene un diseño e implementación que es sencillo y fácil de entender.

**Simulación.** Un modelo que se comporta u opera como un sistema dado cuando se proporciona un conjunto entradas controladas.

**Simulador.** Un dispositivo, programa o sistema que se comporta u opera como un sistema dado cuando se proporciona un conjunto de entradas controladas.

**Simultáneo.** Perteneciente a la ocurrencia de dos o más eventos en el mismo instante de tiempo.

**Recursión simultánea.** Una situación en la que dos módulos de software se llaman entre sí.

**Instrucción de dirección única.** Ver: Instrucción de una dirección

**Codificación de un solo nivel.** Una técnica de microprogramación en la que diferentes micro operaciones son codificadas como valores diferentes en el mismo campo de una microinstrucción.

**Instrucción de un solo operando.** Ver: Instrucción de una sola dirección.

**Operación de un solo paso**. Una técnica de depuración en la que una única instrucción de computadora o parte de una instrucción es ejecutada en respuesta a una señal externa.

**Sizing.** El proceso de estimación de la cantidad de almacenamiento de un computador o el número de lineas de código requeridas para un sistema software o componente.

**Estado esclavista.** Ver: Estado del problema

**Snapshot dump.** Un vertedero dinámico del contenido de uno o más específicas áreas de almacenamiento.

**Error de software.** Ver: Error transitorio.

**Falla de software.** Los programas, procedimientos y posiblemente documentación asociada y datos relativos a la operación de un sistema.

**Característica de software.** Un inherente, posiblemente accidental, rasgo, calidad o propiedad de software (por ejemplo funcionalidad, rendimiento, atributos, diseño, restricciones, el número de estados, líneas).

**Descripción del diseño del software.** Una representación de software creada para facilitar el análisis, planificación, la ejecución y la toma decisiones. La descripción del diseño de software es utilizado como un medio para comunicar la información de diseño de software.

**Ciclo de desarrollo de software.** El período de tiempo que comienza con la decisión de desarrollar un producto de software y termina cuando el software se entrega. Este ciclo incluye típicamente una fase de requisitos, fase de diseño, fase de implementación, fase de prueba, y, a veces, fase de instalación y registro de salida.

**Archivo de desarrollo de software (SDF).** Una colección de material pertinente para el desarrollo de una determinada unidad de software o conjunto de unidades relacionadas. Suelen incluir los requisitos, diseño, informes técnicos, listados de código, planes de prueba, resultados de pruebas, informes de problemas, horarios y notas para las unidades

**Carpeta de desarrollo de software.** Ver: archivo de desarrollo de software

**Biblioteca de desarrollo de software.** Un software librería contiene legible información relevante para un esfuerzo de desarrollo de software.

**Desarrollo de software portátil** Ver: software archivo desarrollo

**Plan de desarrollo de software (SDP).** Un plan de proyecto para un proyecto de desarrollo de software.

**Proceso de desarrollo de software.** El proceso por el que las necesidades del usuario se traducen en un producto de software. El proceso implica traducir las necesidades del usuario en requisitos de software, transformando los requisitos del software en diseño, implementación y verificación del código y a veces, la instalación y la salida del software para su uso operativo.

**Diversidad de software**. La técnica de un desarrollo de software en la que dos o más funcionalmente variables idénticas de un programa se desarrollan en la misma especificación por diferentes programadores o equipos de programación con la intención de proporcionar la detección de un error, una mayor fiabilidad, adicional documentación, o reducir la probabilidad que errores de programación o compilación influirán en el resultado final.

**Ingeniería de software.** La aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable para el desarrollo, operación y mantenimiento de software, es decir, la aplicación de la ingeniería de software.

**Entorno de la ingeniería de software.** El hardware, software y firmware utilizados para realizar un esfuerzo de ingeniería de software. Típicos elementos incluyen equipo de computación, compiladores, ensambladores, sistemas operativos, depuradores, simuladores, emuladores, herramientas de prueba, herramientas de documentación y gestión de base de datos.

**Componente de software.** Característica distintiva de un elemento de software. (Por ejemplo el rendimiento, portabilidad o funcionalidad).

**Elemento de software.** Fuente, código, código objeto, código de control de trabajo, control de datos, o un conjunto de estos elementos.

**Software librería.** Un conjunto controlado y documentación relacionada al diseño para ayudar en el desarrollo de software, uso, o mantenimiento.

**Ciclo de vida del software.** El período de tiempo que comienza cuando un producto de software se concibe y termina cuando el software ya no es disponible para su uso. El ciclo de vida del software típicamente incluye una fase de concepto, requisitos fase, la fase de diseño, la implementación fase, la fase de prueba, instalación y comprobación Fase, operación y mantenimiento, y, a veces, la fase de retiro. Nota:

Estas fases pueden solaparse o ser realizado iterativa**.** Contraste con: desarrollo de software ciclo

**Mantenimiento del software.** Ver: mantenimiento (1).

**Monitor de software**. Una herramienta de software que se ejecuta simultáneamente con otro programa y proporciona información detallada sobre la ejecución del otro programa. Ver también: monitor de hardware; monitor.

**Producto de software.** (1) El conjunto completo de programas de ordenador, procedimientos y, posiblemente, documentación y datos asociados designado para la entrega a un usuario.

**Aseguramiento de la calidad del software.** Ver: calidad aseguramiento

**Métrica de calidad del software.** Ver: métrica de calidad.

**Repositorio de software**. Una biblioteca de software que proporciona permanente, el almacenamiento de archivos para el software y la documentación relacionada

**Requisitos de software de revisión (SRR).** ( 1 ) Un revisión de los requisitos especificados para uno o más elementos de configuración de software a evaluar su capacidad de respuesta y la interpretación de los requisitos del sistema y para determinar si forman una satisfactoria base para proceder al previo diseño de los elementos de configuración.

Especificación de requisitos de software (SRS).

(IEEE Std 1012-1986 [121) Documentación de los requisitos esenciales (funciones, rendimiento, restricciones de diseño, y atributos) del software y de sus relaciones exteriores interfaces.

**Revisión de especificaciones de software (SSR)**. Ver: requisitos de software de revisión.

**Incidente de pruebas de software.** (IEEE Std 1008-1987 [ley

Cualquier evento que ocurre durante la ejecución de una prueba de software que requiere investigación.

**Herramienta de software.** Un programa de ordenador utilizado en el desarrollo, pruebas, análisis o mantenimiento de un programa o su documentación.

**Dirección de origen**. La dirección de un dispositivo o ubicación de almacenamiento de los datos a ser transferidos.

**Código fuente.** Instrucciones y datos informáticos definiciones expresadas en una forma adecuada para de entrada a un ensamblador, compilador, u otro generador de código fuente. Véase: generador de código (2).

**Lenguaje de origen.** El lenguaje en el cual la entrada a una máquina de traducción es representada. Por ejemplo el lenguaje utilizado para escribir un programa informático.

**Programa fuente.** Un programa de ordenador que debe ser compilado, ensamblado o de otra manera traducido con el fin de ser ejecutado por un ordenador.

**Dirección específica.** Ver: dirección absoluta.

**Código específico.** Ver: código absoluto.

**Especificación.** Un documento que especifica, en una completa, precisa y verificable manera, los requisitos, diseño, comportamiento u otra característica de un sistema o componente y a menudo los procedimientos para la determinación si estas disposiciones han sido satisfechas.

**Aviso de cambio de especificación (SCN).** Un documento utilizada en la gestión de configuración para proponer, transmitir y grabar los cambios en un especificación

**Lenguaje de especificación.** Un lenguaje, a menudo una combinación máquina procesable de los recursos naturales y lenguaje formal, que se utiliza para expresar los requisitos, diseño, comportamiento, u otras características de un sistema o componente.

Por ejemplo, un lenguaje de diseño o los requisitos lenguaje de especificación.

**Árbol de especificaciones.** Un diagrama que representa todo de las especificaciones para un sistema dado y muestra sus relaciones entre sí.

**Modelo espiral.** Un modelo de desarrollo de software proceso en el que el constituyente actividades, por lo general el análisis de requerimientos, diseño preliminar y detallado, codificación, integración y pruebas, se realizan iterativamente hasta que el software esta completo.

**Poner en cola.** Para leer los datos de entrada, o escribir los datos de salida, para almacenamiento auxiliar o principal para su posterior procesamiento o salida, con el fin de permitir inpuffoutput dispositivos funcionen simultáneamente con la ejecución del trabajo. Derivado de la SPOOL acrónimo de simultánea de periféricos Output On Line.

**Cola de impresión.** Un programa que inicia y controla la cola de impresión.

**SRR.** (1) Sigla de requisitos de software revisar.

(2) (DoD) Acrónimo de los requisitos del sistema revisar.

**SRS.** Acrónimo de requisitos de software especificación.

**SSR.** Acrónimo de especificación de software revisión, véase: requisitos de software de revisión.

**Independiente.** Perteneciente al hardware o software que es capaz de realizar su función sin estar conectado a otro componentes, por ejemplo, un stand-alone sistema de procesamiento de textos.

**Normas.** Requisitos obligatorios empleados y aplicados a prescribir un enfoque uniforme disciplinado para el desarrollo de software.

**Redundancia standby.** En la tolerancia a fallos, el uso de elementos redundantes que quedan inoperantes hasta que se produce un fallo en un elemento primario.

**Tiempo de espera.** Véase: el tiempo de inactividad.

**Dirección inicial.** La dirección de la primera instrucción de un programa de ordenador en principal almacenamiento. Nota: Esta dirección puede o no ser el mismo que el origen del programa, dependiendo de si se dispone de datos anteriores a la primera instrucción

**Diagrama de estado**. Un diagrama que muestra los estados que un sistema o componente puede asumir y muestra los eventos o circunstancias que causa o resultado de un cambio de un estado a otro

**Diagrama de transición de estado.** Ver: diagrama de estados.

**Comunicado.** En un lenguaje de programación, una expresión significativa que define los datos, especifica las acciones del programa, o dirige el ensamblador o compilador.

**Pruebas de requisitos.** Pruebas diseñadas para ejecutar cada estado de un programa informático.

**Estática**. Perteneciente a un evento o proceso que ocurre sin la ejecución del programa de ordenador; por ejemplo, el análisis estático, estático vinculante. Contraste con: dinámico.

**Análisis estático.** El proceso de evaluación de un sistema o componente basado en su forma, estructura, contenido o la documentación.

**Unión estática**. Encuadernación realizada antes para la ejecución de un programa de ordenador y no está sujeto a cambios durante el programa ejecución.

**Punto de ruptura estática**. Un punto de interrupción que se puede establecer en tiempo de compilación, como la entrada en un determinado de rutina.

**Dump estático.** Un volcado que se produce antes o después de la ejecución de un programa de ordenador.

**Error estático.** Un error que es independiente de la naturaleza variable en el tiempo de una entrada.

**Código de estado.** Código que se utiliza para indicar los resultados de una operación de programa de ordenador. Para ejemplo, un código que indica un acarreo, un desbordamiento, o un error de paridad

**Pasó a paso la operación.** Ver: operación de un solo paso. Refinamiento pasó a paso. Una técnica de desarrollo de software en la que los datos y el procesamiento pasos se definen en términos generales al principio y luego más definidos con más detalle.

**Parar.** Para terminar la ejecución de un ordenador programa

**Asignación de almacenamiento.** Un elemento de la computadora la asignación de recursos, que consiste en la asignación áreas de almacenamiento a puestos de trabajo y rendimiento específicos procedimientos relacionados, como la transferencia de datos entre la memoria principal y auxiliar, para apoyar las tareas realizadas.

**Punto de interrupción de almacenamiento.** Ver: punto de interrupción de datos.

**Capacidad de almacenamiento.** El número máximo de elementos que se llevarán a cabo en un dispositivo de almacenamiento determinado, por lo general se mide en palabras o bytes.

**Eficiencia del almacenamiento.** El grado en que un sistema o componente realiza una designada funciones con el mínimo consumo de almacenamiento disponible.

**Tienda.** Lugar para conservar los datos en un dispositivo de almacenamiento.

**Código de línea recta.** Una secuencia de la computadora instrucciones en las que no hay bucles.

**Línea recta de codificación.** Una técnica de programación en el que se evitan bucles indicando de manera explícita y completa las instrucciones que estarían involucrados en la ejecución de cada bucle

**Lenguaje estratificado.** Un lenguaje que no puede ser utilizado como su propio metalenguaje. Ejemplos incluir FORTRAN, COBOL

**Pruebas de estrés.** Pruebas realizadas para evaluar un sistema o componente en o más allá de los límites de sus necesidades específicas

**Inflexible de tipos.** Una característica de algunos programas idiomas que requiere el tipo de cada elemento de datos que se declare, se opone a la aplicación de operadores a tipos de datos inapropiados tipos y previene la interacción de datos de tipos incompatibles.

**Pruebas estructurales.** Pruebas que toman en cuenta el mecanismo interno de un sistema o componente. Los tipos incluyen pruebas de rama, pruebas de ruta, pruebas comunicado

**Estructura de tabla.** Un diagrama que identifica módulos, actividades, u otras entidades de un programa de ordenador y muestra cómo el sistema o entidades generales más grandes o más descomponen en entidades más pequeñas y específicas.

**Estructura de choque.** En el diseño de software, una situación en el que un módulo debe hacer frente a dos o más conjuntos de datos que tienen estructuras de datos incompatibles.

**Diseño estructurado.** ( 1 ) Cualquier enfoque disciplinado para el diseño de software que se adhiere a reglas especificadas basadas en principios como la modularidad , el diseño de arriba hacia abajo y en etapas, refinamiento de los datos , las estructuras del sistema y pasos de procesamiento .

**Programa estructurado.** Un programa de ordenador construido de un conjunto básico de las estructuras de control, cada uno con una entrada y una salida.

**El conjunto de las estructuras de control normalmente incluye.** Secuencia de dos o más instrucciones, selección condicional de uno de dos o más secuencias de instrucciones y la repetición de una secuencia de instrucciones.

**Estructurado de programación.** Cualquier desarrollo de software técnica que incluye el diseño estructurado y resultados en el desarrollo de programas estructurados.

**Estructurado lenguaje de programación.** Un lenguaje de programación que proporciona las construcciones estructuradas, secuencias de salida única, ramas y bucles y facilita el desarrollo de programas estructurados.

**Stub**. Una implementación esquelético o de propósito especial de un módulo de software, utilizado para desarrollar o probar un módulo que llama o es dependiente de otro modo en ella.

**Subprograma.** Un separado compilable, ejecutable componente de un programa de ordenador. Nota: Los términos "de rutina", "subprograma" y "subrutina" se definen y utilizan de manera diferente en diferentes lenguajes de programación; la definición anterior se avanza como una norma propuesta.

**Subrutina.** Una rutina que devuelve el control al el programa o subprograma que lo llamó.

**Subrutina trace**. Un registro de todos o subrutinas seleccionadas o funciones realizadas durante la ejecución de un programa y opcionalmente, los valores de los parámetros pasados y devueltos por cada subrutina o función.

**Subsistema.** Un secundario o subordinado sistema a un sistema más grande.

**Subtipo.** Un subconjunto de un tipo de datos, obtenidos para restringir el conjunto de posibles valores de los tipos de datos.

**Supervisor.** Ver: programa de supervisión

**Supervisor de estado.** En la operación de un sistema, un estado en el cual el programa supervisor se está ejecutando. Este estado suele tener mayor prioridad y excluye la ejecución de programas de aplicación.

**Programa de supervisión.** Un programa de ordenador, por lo general parte de un sistema operativo, que controla la ejecución de otro ordenador programas y regula el flujo de trabajo en un sistema informático.

**Apoyo.** El conjunto de actividades necesarias para asegurar que un sistema operativo o un componente cumplen sus requisitos originales y cualquier modificación posterior de los requisitos

**Manual de apoyo.** Un documento que proporciona la información necesaria para dar servicio y mantener un sistema operacional o componente lo largo de su ciclo de vida. Típicamente descritos son el hardware y el software que conforman el sistema o componente y procedimientos para el mantenimiento, la reparación, la reprogramación o ellos.

**Software de soporte.** Software que ayuda en el desarrollo o el mantenimiento de otro software, por ejemplo, los compiladores, los cargadores, y otros servicios públicos.

**Swap.** (1) Un intercambio de los contenidos de dos áreas de almacenamiento, por lo general un área de principal almacenamiento con un área de almacenamiento auxiliar.

**Tabla de símbolos.** Una tabla que presenta símbolos de programa y sus correspondientes direcciones, valores, y otros atributos.

**Sistema de revisión de diseño.** una revisión conducida para evaluar la manera en como los requerimientos para un sistema tienen que ser asignados para configurar los artículos, el sistema de ingeniería de procesos que produjo la asignación, la ingeniería de planificación para el siguiente paso de el esfuerzo, mano facturación, y la planeación para la ingeniería de producción. Ver también: diseño critico de revisión, diseño preliminar de revisión.

**Dirección simbólica.** Una dirección expresada como un nombre o etiqueta que necesariamente debe ser traducida a la dirección absoluta del dispositivo o lugar de almacenamiento para ser accesada. Contraste con: dirección absoluta.

**Ciclo de desarrollo del sistema.** El periodo de tiempo que empieza con la decisión para desarrollar un sistema y terminar cuando el sistema es liberado a su usuario final. Nota: Este término es a veces se usa para referirse a un período de tiempo, ya sea el período que finaliza cuando el sistema ya no se está mejorando, o el ciclo de vida entero del sistema.

**Ejecución simbólica**. Un software de técnicas de análisis en la cual el programa en ejecución es simulado usando símbolos, como nombre de una variable, en lugar de los valores reales para la entrada datos, y programa y los resultados del programa se expresan como expresiones lógicas o matemáticas participación de estos símbolos.

**Biblioteca del software.** Una biblioteca de software que contiene software residente del sistema que puede ser visitada para su uso o utilizados en otros programas por referencia, por ejemplo, una librería de macros. Contraste con: biblioteca principal; biblioteca de la producción, el desarrollo de software biblioteca, repositorio de software.

**Ciclo de vida del sistema**. El período de tiempo que comienza cuando un sistema está concebido y termina cuando el sistema ya no está disponible para utilizar. Véase también: Ciclo de desarrollo del sistema; ciclo de vida del software.

**Modelo del sistema**. En la evaluación del rendimiento del ordenador, una representación de un sistema que representa las relaciones entre las cargas de trabajo y medidas de rendimiento en el sistema. Ver también: Modelo de carga de trabajo.

**Perfil del sistema.** Un conjunto de medidas utilizadas en la evaluación del rendimiento del ordenador, que describe la proporción de tiempo de cada uno de los principales recursos en un sistema informático está siendo ocupado, dividido por el tiempo que los recursos están disponible.

**Lenguaje simbólico.** Un lenguaje de programación que expresa las operaciones y direcciones en símbolos convenientes para los seres humanos y no en lenguaje de máquina. Ejemplos son el lenguaje ensamblador, de alto orden idioma. Contraste con: lenguaje de máquina.

**Rastro simbólico**. Un registro de la fuente de declaraciones y los resultados de sucursales que están encontrado cuando un programa de ordenador es ejecutado usando símbolos, más que real, valores de datos de entrada.

**Error sintáctico.** Una violación de la estructural o de reglas gramaticales definidas para un lenguaje; por ejemplo, mediante la instrucción B + C = A en Fortran, en lugar de la correcta A = B + C.

**Sintaxis.** Las reglas estructurales o gramaticales que definen cómo los símbolos en un lenguaje se van a combinar para formar palabras, frases, expresiones y otras construcciones permitidas.

Contraste con: la semántica.

**Error de sintaxis.** Ver: error sintáctico.

**Dirección sintética.** Ver: dirección generada.

**Sistema.** Una colección de componentes organizada para llevar a cabo una función específica o conjunto de funciones

**Requisitos del sistema de revisión** (SRR. Una revisión llevada a cabo para evaluar la integridad y adecuación de los requisitos definidos para un sistema, para evaluar la ingeniería de sistemas , proceso que produjo esos requisitos; a evaluar los resultados de la ingeniería de sistemas estudios, y para evaluar la ingeniería de sistemas planes. Ver también: requisitos de software revisar.

**Gráfico de los recursos del sistema.** Ver: diagrama de bloques.

**Software del sistema.** Software diseñado para facilitar la operación y el mantenimiento de un sistema de computadora y sus programas asociados; por ejemplo, los sistemas operativos, ensambladores, los servicios públicos. Contraste con: aplicación de software. Ver también: El software de apoyo.

**Pruebas del sistema**. Sistema integrado para evaluar el sistema de cumplimiento de sus requisitos específicos. Ver también: pruebas de componentes; pruebas de integración, pruebas de la interfaz, la unidad las pruebas.

**Idioma de destino.** El idioma en el que la salida de una traducción automática asistido está representado proceso. Por ejemplo, la salida de idioma por un ensamblador o compilador.

**Programa de destino**. Véase: Programa de objeto.

**Tarea.** (1) Una secuencia de instrucciones tratados como una unidad básica de trabajo de los órganos de control programa de un sistema operativo.

(2) En el diseño de software, un componente de software que pueden funcionar en paralelo con otra componentes de software.

**Taxonomía.** (IEEE Std 1002-1987 [91) Un programa que las particiones de un conjunto de conocimientos y define las relaciones entre las piezas. Se utiliza para la clasificación y el entendimiento el cuerpo de conocimientos.

**Estándar técnico.** Un estándar que describe las características de la aplicación de la gestión técnica o acumulada habilidades y métodos en la creación de un producto o realizar un servicio.

**Técnicas.** Los procedimientos técnicos y de gestión que ayudan en la evaluación y mejora del software proceso de desarrollo.

**Cohesión temporal.** Un tipo de cohesión en la que las tareas realizadas por un módulo de software son todos necesarios en una fase particular de la ejecución del programa, por ejemplo, un módulo que contiene todas las tareas de inicialización de un programa. Contraste con: cohesión coincidencia; cohesión comunicacional; cohesión funcional; cohesión lógica, la cohesión de procedimiento, la cohesión secuencial.

**Construcción de terminación.** Una construcción de programa que se traduce en un alto o de salida.

**Prueba.** (1) Una actividad en la que un sistema o componente se ejecuta en condiciones especificadas, se observan los resultados o registrados, y se realiza una evaluación de algún aspecto del sistema o componente. (2) Para llevar a cabo una actividad que en (1). (3) (IEEE Std 829-1983 [51) Un conjunto de uno o más casos de prueba. (4) (IEEE Std 829-1983 [SI) Un conjunto de uno o más procedimientos de prueba. (5) (IEEE Std 829 a 1983 [51) Un conjunto de uno o más casos y procedimientos de prueba.

**Banco de pruebas.** Un entorno que contiene el hardware, instrumentación, simuladores, herramientas de software, y otros elementos de apoyo necesarios para llevar a cabo una prueba.

**Caso de prueba.** (1) Un conjunto de entradas de prueba, condiciones de ejecución y resultados esperados desarrollados para un objetivo particular, como de ejercer una ruta de programa en particular o para verificar el cumplimiento de un requerimiento específico. (2) (IEEE Std 829-1983 153) Documentación especificando los insumos, predijo los resultados, y un conjunto de condiciones de ejecución de un elemento de prueba.

**Generador de casos de prueba.** Una herramienta de software que acepta como código fuente de entrada, criterios de prueba, especificaciones, o definiciones de estructuras de datos, utiliza estas entradas para generar datos de entrada de prueba, y, a veces, determina los resultados de lo esperado. Generador de datos de prueba; generador de prueba.

**Especificación de caso de prueba.** Un documento que especifica las entradas de prueba, condiciones de ejecución y resultados previstos para un elemento a ensayar.

**Cobertura de la prueba.** El grado en que una prueba o conjunto de pruebas dado aborda todos los requisitos especificados para un sistema o un componente determinado.

**Descripción de la prueba.** Ver: especificación de casos de prueba.

**Diseño de la prueba.** (IEEE Std 829-1983 [51) La documentación que especifica los detalles del enfoque de prueba para una función de software o una combinación de funciones de software y la identificación de las pruebas asociadas.

**La documentación de prueba.** Documentación en la que los planes para, o los resultados de la prueba de un sistema o componente. Los tipos incluyen la especificación de casos de prueba, informe del incidente de prueba, registro de la prueba, plan de pruebas, procedimiento de prueba, informe de la prueba.

**El piloto de pruebas.** Un módulo de software que se utiliza para invocar un módulo bajo prueba y, a menudo, ofrecen entradas de prueba, control y ejecución del monitor y los resultados de la prueba de informes. Instrumento de prueba.

**Generador de prueba.** Véase: generador de casos de prueba.

**Instrumento de prueba.** Véase: el piloto de pruebas.

**Informe del incidente de prueba.** Un documento que describe un evento que ocurrió durante las pruebas que requiere mayor investigación. Ver también: especificación de casos de prueba; informe sobre el punto de prueba de transmisión; registro de la prueba; plan de pruebas, procedimiento de prueba, prueba de Ireport.

**Elemento de prueba.** (IEEE Std 829-1983 151) Un elemento de software que es un objeto de la prueba.

**Registro de la prueba.** Un registro cronológico de todos los datos pertinentes sobre la ejecución de una prueba. Ver también: especificación de casos de prueba; informe del incidente de prueba; elemento de prueba informe de transmisión; plan de pruebas.

**Fase de prueba.** El período de tiempo en el ciclo de vida del software en el que se evalúan y se integran los componentes de un producto de software, y el producto de software es evaluado para determinar si es o no se han cumplido los requisitos.

**Plan de pruebas.** (1) (IEEE Std 829-1983 [51) Un documento que describe el alcance, enfoque, recursos y calendario de las actividades de prueba previstos. Identifica los elementos de prueba, las características para ser probados, las tareas de prueba, que va a hacer cada tarea, y los riesgos que requieren planes de contingencia. (2) Un documento que describe el enfoque técnico y de gestión a seguir para probar un sistema o componente.

**Procedimiento de prueba.** (1) Las instrucciones detalladas para la puesta en marcha, ejecución y evaluación de los resultados de una prueba determinada. (2) Un documento que contiene un conjunto de instrucciones asociadas como en (1). (3) (IEEE Std 829-1983 153) La documentación que especifica una secuencia de acciones para la ejecución de una prueba.

**Especificación del procedimiento de prueba.** Ver: procedimiento de prueba.

**Revisión de la preparación de ensayo (TRR).** (1) Un examen llevado a cabo para evaluar los resultados de las pruebas preliminares para uno o más elementos de configuración, para verificar que los procedimientos de prueba para cada elemento de configuración se completa, cumplir con los planes de pruebas y descripciones, y satisfacer los requisitos de prueba, y para verificar que el proyecto está preparado para proceder a las pruebas formales de los elementos de configuración. (2) Un examen como en (1) para cualquier componente de hardware o software.

**Repetitividad prueba.** Un atributo de una prueba, lo que indica que los mismos resultados se producen cada vez que se lleva a cabo la prueba.

**Informe de la prueba.** Un documento que describe el desarrollo y los resultados de los ensayos realizados por un sistema o componente.

**Prueba establece la arquitectura.** (IEEE Std 1008-1987 [lo]) Las relaciones jerarquizadas entre conjuntos de casos de prueba que reflejan directamente la descomposición jerárquica de los objetivos de la prueba.

**Unidad de prueba.** (IEEE Std 1008-1987 [lo]) Un conjunto de uno o más módulos de programa de ordenador junto con los datos de control asociados, (por ejemplo, tablas), los procedimientos de uso, y los procedimientos operativos que cumplan las siguientes condiciones: (a) Todos los módulos son desde un único programa informático, (b) Al menos uno de los módulos nuevos o modificados en el conjunto no ha completado la prueba de la unidad, (c) El conjunto de módulos, junto con sus datos y los procedimientos asociados son el único objeto de un proceso de prueba .

**La capacidad de prueba.** (1) El grado en que un sistema o componente facilita el establecimiento de criterios de pruebas y la realización de pruebas para determinar si se han cumplido esos criterios. (2) El grado en que un requisito se expresa en términos que permitan el establecimiento de criterios y realización de ensayos de prueba para determinar si se han cumplido esos criterios.

**Las pruebas.** (1) El proceso de operación de un sistema o componente en las condiciones especificadas, observar o registrar los resultados, y haciendo una evaluación de algún aspecto del sistema o componente. (2) (IEEE Std 829-1983 [51) El proceso de análisis de un elemento de software para detectar las diferencias entre las condiciones actuales y necesarios (es decir, los insectos) y para evaluar las características de los elementos de software. Ver también: pruebas de aceptación, de referencia, de pago; pruebas de componentes, pruebas de desarrollo, el análisis dinámico, las pruebas formales, pruebas funcionales, pruebas informales, las pruebas de integración, pruebas de interfaz; prueba de bucle de retorno; pruebas de mutación; pruebas de funcionamiento, pruebas de rendimiento, pruebas de calificación; regresión pruebas, pruebas de estrés, pruebas estructurales, pruebas de sistema, las pruebas unitarias.

**Pensar en el tiempo.** El tiempo transcurrido entre el final de un símbolo o mensaje generado por un sistema interactivo y el comienzo de la respuesta de un usuario humano.

**Instrucción de tres direcciones.** Una instrucción de computadora que contiene tres campos de dirección. Por ejemplo, una instrucción para agregar el contenido de las posiciones A y B, y colocar el resultado en zona C. Contraste con: instrucción de una dirección; instrucción de dos direcciones; instrucción de cuatro direcciones; instrucción dirección cero.

**De tres más uno la instrucción de direcciones.** Una instrucción de computadora que contiene cuatro campos de dirección, el cuarto que contiene la dirección de la instrucción que se ejecutará a continuación. Por ejemplo, una instrucción para agregar el contenido de las ubicaciones A y B, colocar los resultados en la ubicación C, a continuación, ejecutar la instrucción en la posición D.

**Tiempo de espera.** (1) Una condición que se produce cuando una cantidad predeterminada de tiempo especificado sin la ocurrencia de un evento esperado. Por ejemplo, la condición que causa la terminación de un proceso en línea si no hay entrada del usuario se recibe en un plazo determinado de tiempo. (2) Para experimentar la condición en (1).

**Segmentación de tiempo.** Un modo de operación en el que dos o más procesos se asignan cada una pequeña, cantidad fija de tiempo de proceso continuo en el mismo procesador, y los procesos se ejecutan de manera round-robin, cada uno por su tiempo asignado, hasta que todos se hayan completado.

**Temporización.** El proceso de estimar o medir la cantidad de tiempo de ejecución requerido para un sistema o componente de software.

**Analizador de tiempo.** Una herramienta de software que calcula o mide el tiempo de ejecución de un programa de ordenador o una parte de un programa de ordenador, ya sea mediante la suma de los tiempos de ejecución de las instrucciones a lo largo de rutas especificadas o mediante la inserción de sondas en puntos específicos en el programa y medir el tiempo de ejecución entre las sondas.

**Rastrear.** (1) Un registro de la ejecución de un programa de ordenador, que muestra la secuencia de instrucciones ejecutadas, los nombres y los valores de las variables, o ambas cosas. Los tipos incluyen traza de ejecución, traza retrospectiva, rastro de subrutinas, rastro simbólico, traza variable. (2) Para producir un disco como en (1). (3) Para establecer una relación entre dos o más productos de los procesos de desarrollo, por ejemplo, para establecer la relación entre un requisito dado y el elemento de diseño que implementa ese requisito.

**Trazabilidad.** (1) El grado en el que una relación puede establecerse entre dos o más productos de los procesos de desarrollo, especialmente los productos que tienen un sucesor predecesor o de la relación maestro-subordinado entre sí, por ejemplo, el grado en que los requisitos y el diseño de un partido componente de software determinado. Ver también: consistencia. (2) El grado en el que cada elemento en un producto de desarrollo de software establece su razón de ser, por ejemplo, el grado en que cada elemento en un gráfico de burbujas hace referencia a la exigencia de que satisface.

**Matriz de trazabilidad.** Una matriz que registra la relación entre dos o más productos del proceso de desarrollo, por ejemplo, una matriz que registra la relación entre los requisitos y el diseño de un componente de software dado.

**Transacción.** En la ingeniería de software, un elemento de datos, elemento de control, señal, evento o cambio de estado que causa, desencadena o inicia una acción o secuencia de acciones.

**Análisis de las transacciones.** Una técnica de desarrollo de software en el que la estructura de un sistema se deriva del análisis de las transacciones que se requiere el sistema para procesar. Diseño transacción centrada. Ver también: el diseño centrado en estructura de datos, y la salida de insumo-proceso; descomposición modular, diseño a objetos; prototipado rápido paso a paso de refinamiento, diseño estructurado; transformar análisis.

**Matriz de transacción.** Una matriz que identifique las posibles solicitudes de acceso a la base de datos y se relaciona con cada solicitud a las categorías de información o elementos de la base de datos.

**Transferir.** (1) Para enviar datos desde un solo lugar y recibirlo en otro. (2) Para ceder el control de un proceso y asumir que en otro, ya sea con la expectativa de retorno (ver convocatoria) o sin esta expectativa (véase salto).

**Transformar análisis.** Una técnica de desarrollo de software en el que la estructura de un sistema se deriva de analizar el flujo de datos a través del sistema y las transformaciones que se deben realizar en los datos. Análisis de la transformación, el diseño centrado en transformar. Ver también: el diseño centrado en estructura de datos; insumo-proceso-producto; descomposición modular, el diseño orientado a objetos; prototipado rápido; refinamiento paso a paso, el diseño estructurado, el análisis de la transacción.

**Diseño centrado en transformar**. Ver: transformar análisis.

**Error transitorio.** Un error que ocurre una sola vez o en intervalos impredecibles. Ver también: fallo intermitente, insuficiencia azar.

**Traductor.** Un programa de computadora que transforma una secuencia de instrucciones expresadas en un idioma a una secuencia equivalente de las declaraciones expresadas en otro idioma. Ver también: ensamblador; compilador.

**El tiempo de respuesta.** El tiempo transcurrido entre la presentación de un trabajo a un sistema de procesamiento por lotes y la rentabilidad de la producción terminada. Ver también: Tiempo de puerto a puerto, el tiempo de respuesta; pensar el tiempo.

**Instrucción de dos direcciones.** Una instrucción de computadora que contiene dos campos de dirección. Por ejemplo, una instrucción para agregar el contenido de A los contenidos de B. instrucción de doble operando. Contraste con: instrucción personalizada dirección; instrucción de tres direcciones; instrucción de cuatro direcciones; instrucción dirección cero.

**Codificación de dos niveles.** Una técnica microprogramación en el que diferentes micros operaciones pueden codificarse de forma idéntica en el mismo campo de un microinstrucción, y el que se ejecuta depende del valor de otro campo interno o externo al microinstrucción. Ver también: bit de dirección, control residual. Contraste con: codificación de un solo nivel.

**Dos más una instrucción de direcciones.** Una instrucción de equipo que contiene tres campos de dirección, la tercera que contiene la dirección de la instrucción a ejecutar a continuación. Por ejemplo, una instrucción para agregar el contenido de A al contenido de B, a continuación, ejecutar la instrucción en la posición C. Contraste con: uno más uno la instrucción de direcciones, tres más uno la instrucción de direcciones, cuatro más uno dirección instrucciones.

**Salto incondicional.** Un salto que se lleva a cabo independientemente de las condiciones de ejecución. Contraste con: salto condicional.

**Excepción de subdesbordamiento.** Una excepción que se produce cuando el resultado de una operación aritmética es demasiado pequeña una fracción a ser representado por la ubicación de almacenamiento designada para recibirlo.

**Grafo no dirigido.** Un gráfico (sentido 2) en el que hay una dirección está implícito en las conexiones de los entrenudos. Contraste con: grafo dirigido.

**Documentación de requisitos de la unidad.** (IEEE Std 1008-1987 [lo]) Documentación que establezca la funcional, la interfaz, el rendimiento y los requisitos de diseño de restricciones para una unidad de prueba.

**Las pruebas unitarias.** Pruebas de unidades o grupos de unidades de hardware o de software individuales. Ver también: pruebas de componentes, pruebas de integración, pruebas de la interfaz, las pruebas del sistema.

**Lenguaje no estratificado.** Un lenguaje que se puede utilizar como su propio metalenguaje, por ejemplo, inglés, Alemán. Contraste con: lenguaje estratificado.

**Compatible hacia arriba.** Perteneciente a hardware o software que es compatible con una versión posterior o más compleja de por sí, por ejemplo, un programa que se encarga de los archivos creados por una versión posterior de la misma. Contraste con: compatible con versiones anteriores.

**Compresión hacia arriba**. En el diseño de software, una forma de desmodularización en el que un módulo subordinado se copia en línea en el cuerpo de un módulo de orden superior. Contraste con: compresión lateral, compresión baja.

**La facilidad de uso**. La facilidad con la que un usuario puede aprender a manejar, preparar aportaciones para, e interpretar los resultados de un sistema o componente.

**Documentación del usuario.** Documentación que describe la forma en que un sistema o componente se va a utilizar para obtener los resultados deseados. Ver también: hoja de entrada de datos; Manual del usuario

**Fácil de usar**. Perteneciente a un sistema de computadora, dispositivo, programa o documento diseñado con la facilidad de uso como un objetivo primordial.

**Interfaz de usuario.** Una interfaz que permite que la información se transmita entre un usuario humano y los componentes de hardware o software de un sistema informático.

**Utilización.** En la evaluación de rendimiento del equipo, una proporción que representa la cantidad de tiempo que un sistema o componente está ocupado dividido por el tiempo que está disponible.

**La validación.** El proceso de evaluación de un sistema o componente durante o al final del proceso de desarrollo para determinar si cumple los requisitos especificados. Contraste con: verificación.

**Variable.** Una cantidad o elemento de datos cuyo valor puede cambiar, por ejemplo, el tiempo actual variable. Contraste con: constante. Ver también: variable global; variable local.

**Verificación.** (1) El proceso de evaluación de un sistema o componente para determinar si los productos de una determinada fase de desarrollo responden a las condiciones impuestas en el inicio de esa fase.

**Verificación y validación (V & V).** El proceso de determinar si los requisitos para un sistema o componente son completos y correctos, los productos de cada fase de desarrollo cumplen con los requisitos o condiciones impuestas por la fase previa, y el sistema final o componente cumple con los requisitos especificados. Véase también: Verificación y validación independiente.

**Descripción versión del documento (VDD).** Un documento que acompaña e identifica una versión dada de un sistema o componente. Los contenidos típicos incluyen un inventario de los sistemas o partes componentes, la identificación de los cambios incorporados en esta versión, y la instalación y de funcionamiento exclusivo de la versión descrita.

**Micro instrucción vertical.** Un microinstrucción que especifica uno de una secuencia de operaciones necesarias para llevar a cabo una instrucción de lenguaje de máquina. Nota: microinstrucciones verticales son relativamente cortas, de 12 a 24 bits, y se llaman "vertical" porque una secuencia de dicha instrucción, normalmente aparece vertical.

**Direcciones virtuales.** En un sistema de almacenamiento virtual, la dirección asignada a un lugar de almacenamiento auxiliar para permitir que la ubicación que se va a acceder como si fuera parte de almacenamiento principal.

**Almacenamiento virtual.** Una técnica de asignación de almacenamiento en el que el almacenamiento auxiliar se puede tratar como si fuera parte de la memoria principal. Las porciones de programa de un usuario y los datos se colocan en almacenamiento auxiliar, y el sistema operativo los permuta automáticamente dentro y fuera del almacenamiento principal, según sea necesario.

**Modelo de cascada.** Un modelo del proceso de desarrollo de software en el que las actividades que lo componen, por lo general una fase de concepto, fase de requisitos, fase de diseño, fase de implementación, fase de prueba, y la fase de instalación y comprobación, se llevan a cabo en ese orden, posiblemente con la superposición, pero con poca o ninguna iteración

**WHILE**. Una sola entrada, bucle de salida única en la cual el control de bucle se ejecuta antes de que el cuerpo del bucle.

**Palabra.** (1) Una secuencia de bits o caracteres que se almacenan, se dirigió, transmitidos, y operaron como una unidad dentro de un equipo determinado.

(2) Un elemento de almacenamiento informático que puede contener una secuencia de bits o caracteres como en (1).

(3) Una secuencia de bits o caracteres que tiene significado y se considera una entidad en un idioma, por ejemplo, una palabra reservada en un lenguaje de programación.

**De trabajo establecido**. En el método de búsqueda de la asignación de almacenamiento, el conjunto de páginas que tienen más probabilidades de ser residente en memoria principal en cualquier punto de la ejecución de un programa determinado.

**Espacio de trabajo**. La parte de almacenamiento principal que se asigna a un programa de ordenador para el almacenamiento temporal de los datos.

**Modelo de carga de trabajo.** Un modelo utilizado en la evaluación del rendimiento del ordenador, que representa la utilización de medidas y de rendimiento para cargas de trabajo de los recursos previstos o reales en un sistema informático. Ver también: modelo del sistema.

**Escribir.** Para grabar datos en un dispositivo de almacenamiento o en un medio de datos. Contraste con: leer.

**instrucción-dirección cero.** Una instrucción de computadora que no contiene campos de dirección. Contraste con: instrucción personalizada dirección, dos de instrucciones electrónico; instrucción de tres direcciones; instrucción de cuatro direcciones.