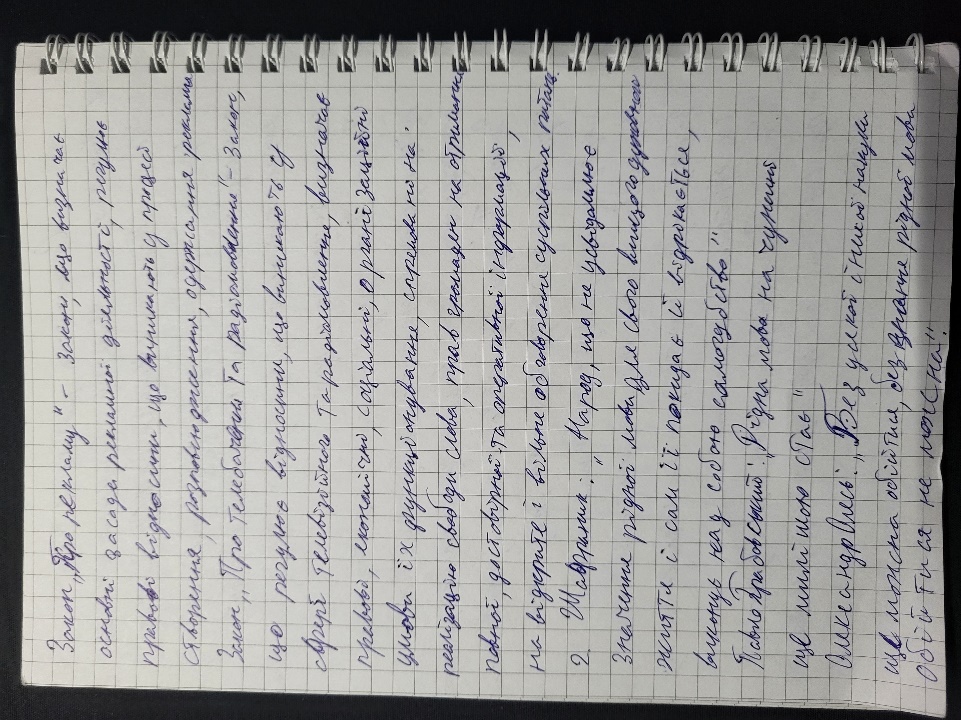
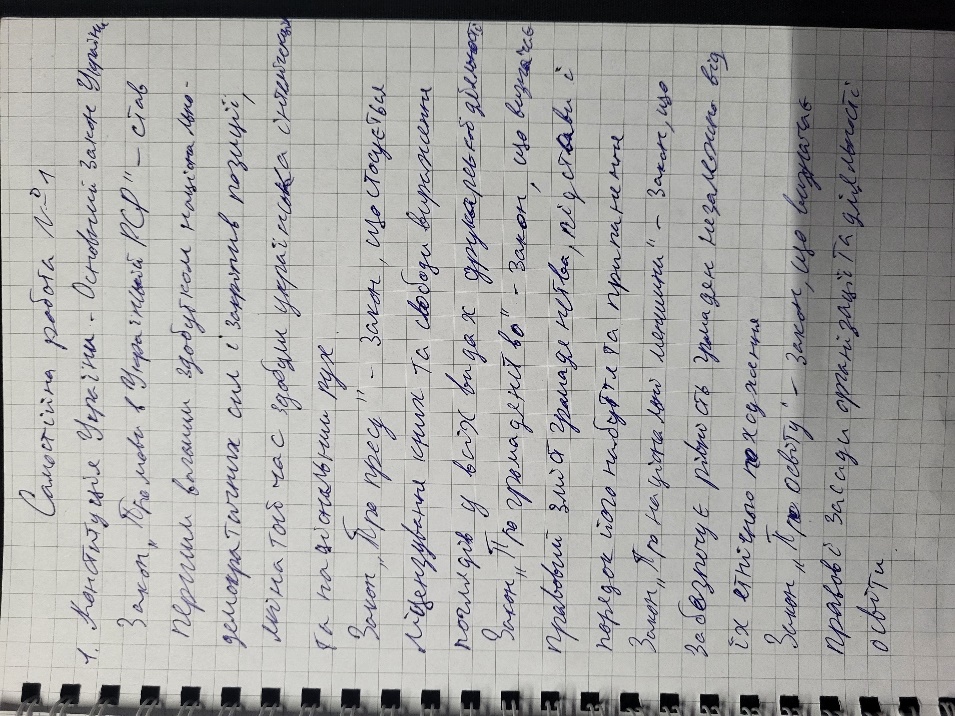
**Самостійні роботи**

**Самостійна №1**

****

**Самостійна №2**

1. Походжати, бродити, блукати, сновигати, никати, мишкувати, дибати, човгати.

2. Тег – мітка, адміністратор – розпорядник, інтерфейс – оболонка, комітити – вносити, сервер – служник, лінк – посилання, меню – перелік, вірус – зараза, лоґін – вхідник, ітерація – крокування, реєстр – перелік, кеш – сховок, процесор – обробник, індекс – покажчик, ініціалізація – започатковування, модуль – вузол, код – чит, функція – залежник, інтернет – всемережжя, фішинг – гачкарство.

3. **Домінуючі здібності:** формалізоване сприйняття математичного матеріалу, виділення формальної структури задачі; логічне мислення у сфері кількісних і просторових співвідношень, числової і знакової символіки; оперування математичними символами; швидке і широке узагальнення математичних об’єктів, співвідношень і дій; узагальнення процесу математичного міркування і системи відповідних дій; оперування узагальненими структурами; гнучкість розумових процесів в математичній діяльності; прагнення до ясності, простоти, економності і раціональності розв’язання; швидка і вільна перебудова спрямованості розумового процесу; математична пам'ять.

**Базові знання:** в області прикладної і фундаментальної математики та комп'ютерних наук

**Домінуючий інтерес:** науково-дослідна діяльність з використанням математичних методів і комп'ютерних технологій в різних сферах; розв’язання різних завдань з використанням математичного моделювання процесів і об'єктів та програмного забезпечення; викладання циклу математичних дисциплін.

**Самостійна №3**

1.

**1) Фіксити баг**

Сьогодні помітив один баг в твоєму коді. Зможеш його пофіксити до вечора?

**2) Пулити репозиторій**

Запуль свій репозиторій з нашим проектом.

**3) Пушити репозиторій**

І запуш його туди.

**4) Встановити фреймворк**

Сьогодні будемо створювати проект на Microsoft Entity фреймворку, тому, для початку, встановіть його у ваше середовище.

**5) Кинути лінк**

Кинь лінк на свій гіт.

**6) Написати скріпт**

Хто може написати скріпт, який буде реєструвати користувача?

**7) Завантажити бібліотеку**

Перед початком основної роботи не забудь завантажити бібліотеку у файл.

**8) Перезапустити сервер**

Завтра ми закінчуємо розробку нової версії і повнісю перезапускаємо сервер.

**9) Перевірити на віруси**

Щось не так з комп’ютером, потрібно перевірити його на наявність вірусів.

**10) Гуглити код**

Я краще загуглю код, ніж сам буду його писати.

2.

Словник комп’ютерної термінології

Термінологічний словник «Комп’ютерні технології»

Тлумачний словник з інформатики

Тлумачний словник основних понять і термінів програмування

3.

**Суспільний**

1) Суспільний

2) Загальний

3) Народний

4) Соціальний

**Громадський**

1) Публічний

2) Громадський

3) Соціальний

4) Загальний

**Ефект**

1) Результат

2) Вплив

3) Вигода

4) Користь

5) Враження

6) Наслідок

**Самостійна №4**

1.

|  |  |
| --- | --- |
| **Стиль** | **Поняття** |
| Розмовно-побутовий | Використовується у побуті, в усному спілкуванні. |
| Художній | Переважно стиль художньої літератури, де слово не тільки щось називає, а ще й часто, будучи художнім засобом, є знаряддям естетичного впливу на читача чи слухача. |
| Офіційно-діловий | Вживається в указах, резолюціях, текстах законів, заяв, постанов та інших офіційних документах. |
| Науковий | Існує у двох формах: писемній (підручники, дослідження, дисертації, наукові праці) та усній (повідомлення, наукова доповідь тощо). |
| Публіцистичний | Має дві форми: писемну (статті, фейлетони, нариси) та усну (публічні виступи). Для публіцистичного стилю характерне широке вживання суспільно-політичних термінів (закон, перспектива, держава тощо). |
| Сакральний (конфесійний) | Стиль мови, що обслуговує релігійні потреби суспільства. |

2.

1) Науковий стиль:

**Дизайн як сучасна галузь діяльності людини**

Виникнення необхідності зробити предметне середовище, що нас оточує, красивим, надати кожному виробу властивостей, які роблять його зручним у процесі споживання, — все це покликало до життя новий вид професійної діяльності, яка називається дизайном.

Термін "дизайн" має багато визначень. В одному випадку дизайн означає власне діяльність художника у промисловості, в іншому — продукти цієї діяльності, а іноді — галузь діяльності.

З великої кількості визначень дизайну найвлучніше таке: "Дизайн — це творча діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів."

Дизайнерське мистецтво існувало завжди. Аби переконатись у цьому, достатньо відвідати музей, де демонструють зразки матеріальної культури найдавніших часів. Вони можуть бути взірцем технічної досконалості та художньої цінності. Важко визначити точну дату виникнення дизайну. Деякі вчені вважають, що перші дизайнери з'явилися у кінці 20-х років XX століття.

Продукти дизайну економічні, вони мають естетичну цінність. З упевненістю до дизайну можна віднести роботи художників, що давали для масового виробництва зразки меблів та посуду. Саме така робота велась на великих мануфактурах імператорського Риму.

До дизайну можна віднести корабельне мистецтво, що нараховує тисячі років розвитку або створення транспортних засобів, наприклад, поштового диліжанса кінця XVIII ст. Сучасні автомобілі теж відзначаються певним дизайном. Послугами дизайнера користуються під час оформлення квартир, офісів, ділових кабінетів. Якщо ми бачимо красиву річ — до неї приклалась рука дизайнера.

Вічність відносить дизайн до історії розвитку матеріальної культури, роблячи дизайнера спадкоємцем багатьох поколінь художників.

2) Публіцистичний стиль:

**Право називатися людиною**

«Людина» — таке знайоме слово. Як часто ми чуємо: «Ось народилася ще одна людина», «Він буде великою людиною», «Оце так людина!» і не замислюємося, що ж насправді криється за цими виразами. Хтось сказав: «Новонароджений схожий на чистий аркуш паперу». Він ніякий — ні гарний, ні поганий. Але ось питання: звідки ж беруться негідники, з кого виростають благородні люди? І чи всі мають право називатися людиною? Я вважаю, що людина сама формує свою особистість. І найвищих форм підлості, так само як і благородства, людина може досягти сама саме тому, що вона людина. І їй самій необхідно обрати свій життєвий шлях. Тільки треба пам'ятати, що, на відміну від написаного на аркуші чистого паперу, вчинки людини не можна просто викреслити чи виправити. Ми говоримо «зла людина» і «добра людина». Отже, всі — люди? Але ж ні, існує ще таке слово, як «людяність». І вже зла людина ніяк не може бути гуманною. А гуманність — це і щирість, і чесність, і порядність, і вихованість. Людина, що має такі риси, поєднує в собі духовне багатство, високу моральність і виявляє себе як неповторна індивідуальність. Тож з погляду біології всі ми можемо називатися людьми. А от чи кожен гідний називатися людиною з погляду моралі?

3) Художній стиль:

**Літо**

Літо – найтепліша пора року. Довгі сонячні дні змінюють короткі теплі ночі. Погода надворі найчастіше ясна, над головою розкидається безкрає синє небо. Дерева стоять пишно вбрані в яскраві зелені шати. Попід ними повсюди густо росте травиця, усіяна барвистими вогниками літніх квітів – маків, дзвоників, конюшини, пижма, ромашки, календули… А над ними порхають метелики та гудять всякі мушки.

Літо прикрашає сади й городи. Спіють соковиті вишні, за ними поспішають абрикоси та персики. Великі червоні полуниці хиляться низько до землі. Поступово «засмагають» у променях літнього сонця ще недавно зелені помідорчики. То тут, то там по арках зав’язуються огірки. Ціпкі колючі віти ожини стоять всипані солодкими темно-синіми, майже чорними ягодами. І так повсюди – буйство барв, свято плодючості, приємне відчуття тепла й затишку.

В літа чудовий дзвінкий голос – то співають високо в небі або сховані у вітах дерев птахи – маестро-соловейко, вранішній жайворонок, веселий говіркий горобець. А ближче до вечора музика літа змінюється – то вступає хор цвіркунів, що не замовкає аж до самого ранку.

І навіть дощ влітку теплий і лагідний. Під шатром низьких хмар повітря стає гарячим. Прохолодні краплі дощу змивають пил з доріг та листя, завдяки чому після воно заграє ще більш яскравим смарагдовим сяйвом.

Літо – яскраве, різнобарвне… Червень не схожий на серпень, та й липень має чим порадувати око. Високе чисте небо, тепла прозора вода річок, стиглі фрукти, насичені кольори навкруги… Немає на світі людини, яка б не любила літа!

4) Офіційно-діловий стиль:

**Акт проголошення незалежності України**

Виходячи із смертельної небезпеки, яка нависла була над Україною в зв'язку з державним переворотом в СРСР 19 серпня 1991 року,

— продовжуючи тисячолітню традицію державотворення в Україні,

— виходячи з права на самовизначення, передбаченого Статутом ООН та іншими міжнародно-правовими документами,

— здійснюючи Декларацію про державний суверенітет України, Верховна Рада Української Радянської Соціалістичної Республіки урочисто

ПРОГОЛОШУЄ

НЕЗАЛЕЖНІСТЬ УКРАЇНИ та створення самостійної української держави — УКРАЇНИ.

Територія України є неподільною і недоторканною.

Віднині на території України мають чинність виключно Конституція і закони України.

Цей акт набирає чинності з моменту його схвалення.

**Самостійна №5**

***1) Мати вищу освіту – нині престижно.***

За наявністю вищої освіти буде легше влаштуватися на роботу у майбутньому.

Звісно звучить як стереотип, але людина, яка має вищу освіту – це людина розумна та освічена.

Кожна людина має право на освіту, але не кожна людина може отримати вищу освіту.

***2) Поступливість – риса слабкої людини.***

Людина може зруйнувати собі життя поступливістю, ставши тим, кого всі використовують.

Тільки слабка людина дозволить нею користуватись без вигоди для неї ж.

***3) Добра освіта належно поцінована нині.***

Освіта допомагає розвивати емоційний інтелект і рятувати від обману.

Результати освіти дають можливість ухвалювати кращі, більш обґрунтовані рішення.

Освіта сприяє задоволенню особистих амбіцій, зростанню самоповаги та забезпеченню фінансової стабільності.

**Самостійна №6**

1. **Вітання та побажання:** Добрий ранок! Доброго ранку! Добрий день! Доброго дня! Добридень! Добрий вечір! Здрастуйте! Моє шанування! Вітаю Вас! Будь(-те) щасливий (-а, і)! Щасливої дороги! Успіхів тобі (Вам)! Хай щастить!

**Прощання:** Прощайте! Прощавайте! До зустрічі! До побачення! Щасливо! Дозвольте попрощатись! Бувай (бувайте) здорові!

**Вибачення:** Вибачте, пробачте, даруйте, прошу вибачення, мені дуже шкода, прийміть мої вибачення, перепрошую.

**Подяка:** Спасибі! Дякую! Прийміть мою найсердечнішу (найщирішу) подяку.

**Прохання:** Будь ласка, будьте ласкаві, прошу Вас, маю до Вас прохання..., чи можу звернутися до Вас із проханням..., дозвольте Вас попросити.

**Згода, підтвердження:** Згоден, я не заперечую, домовилися, Ви маєте рацію, це справді так, звичайно, певна річ, так, напевно, обов’язково, безперечно, безсумнівно, безумовно, ми в цьому впевнені, будь ласка (прошу), гаразд (добре), з приємністю (із задоволенням).

**Заперечення, відмова:** Ні; ні, це не так; нас це не влаштовує; я не згодний (згоден); це не точно; не можна; не можу; ні, не бажаю; Ви не маєте рації; Ви помиляєтеся; шкодую, але я мушу відмовитися; дякую, я не можу; про це не може бути й мови.

**Представлення:** Знайомтесь .... Я хочу представити тобі (Вам).... Дозволь(-те) представити (познайомити, рекомендувати) .... Рекомендую .... Маю честь представити (рекомендувати) ....

**Співчуття:** Я Вас розумію; я відчуваю Вашу схвильованість (Ваш біль, Вашу стривоженість, Ваше хвилювання); це болить і мені; це не може нікого залишити байдужим; я співпереживаю (Вашу втрату); треба триматися, людина сильна; не впадайте у відчай (час усе розставить на місця, час вилікує, загоїть рану, втамує біль ...).

**Пропозиція, порада:** Дозвольте висловити мою думку щодо..., а чи не варто б..., чи не спробувати б Вам..., чи не були б Ви такі ласкаві прийняти мою допомогу (вислухати мою пропозицію, пораду), чи не погодилися б Ви на мою пропозицію ....

2.

*Рівненський Державний Гуманітарний Університет*

**Шроль**

**Олександр Ігорьович**

*студент факультету «Математики й інформатики» спеціальності «Професійна освіта: цифрові технології»*

вул. Пластова, 31, тел. (044)4867903

м. Рівне, 33000

**Самостійна №7**

1.

1)

Для кожного поняття встановлено один, а в окремих випадках — два застандартовані терміни (наприклад, діловодство та справочинство). Проте, використовуючи застандартовані терміни, у межах одного документа треба вживати лише один із термінів-синонімів.

Застандартовані терміни та скорочення надруковано прямим напівгрубим шрифтом. Не дозволені для вживання терміни надруковано світлим курсивом з познакою (Нд).

Частину терміна у круглих дужках, подану прямим напівгрубим шрифтом, можна не вжи¬вати, якщо це не призводить до неоднозначного прочитання положень і вимог нормативного документа.

Усі наявні в терміностатті короткі форми терміна (утворювані випусканням частини тер¬міна у круглих дужках, ініціальні абревіатури та поєднання ініціальних абревіатур з іншими сло-вами багатослівного терміна) в абеткових покажчиках розміщено окремими рядками.

2)

Методичні рекомендації роз’яснюють і конкретизують порядок застосування та впровадження ДСТУ 4163-2003 “Державна уніфікована система документації. Уніфікована система організаційно-розпорядчої документації. Вимоги до оформлювання документів” (далі – ДСТУ), затвердженого наказом Державного комітету України з питань технічного регулювання та споживчої політики від 7 квітня 2003 р. № 55 і чинного з 1 вересня 2003 р. (наказ від 5 липня 2003 р. № 118).

ДСТУ є нормативним документом, що встановлює вимоги до бланків і оформлювання реквізитів документів.

Положення ДСТУ встановлюють вимоги до оформлювання організаційно-озпорядчих документів (далі – документи): постанов, розпоряджень, наказів, рішень, протоколів, актів, листів тощо, що утворюються в результаті діяльності органів державної влади, органів місцевого самоврядування, підприємств, установ, організацій усіх форм власності (далі – організації). Стандарт не поширюється на процеси створення та обігу електронних організаційно-розпорядчих документів.

Класифікацію уніфікованих форм документів та їх коди встановлено Державним класифікатором управлінської документації (ДКУД), який затверджено і введено в дію наказом Держстандарту України від 31 грудня 1998 р. № 1024.

У разі наявності в діловодстві організації специфіки оформлювання документів та/чи особливих технологій роботи з документами, на основі ДСТУ можуть бути розроблені галузеві стандарти чи стандарти організації. Положення цих стандартів не повинні суперечити ДСТУ.

Методичні рекомендації конкретизують основні положення ДСТУ щодо:

۰ оформлювання реквізитів документів і варіантів їх розташування;

۰ застосування ділового стилю мовлення під час складання текстів документів, основних вимог до їх уніфікації;

۰ основних засад проектування бланків документів;

۰ створювання документів за допомогою друкувальних засобів;

۰ правил обліку, зберігання та використання бланків і печаток;

۰ оформлювання документів, що їх передають засобами електрозв’язку та електронною поштою.

Методичні рекомендації узгоджено з положеннями Державної системи стандартизації, державними стандартами на уніфіковані системи документації, правилами із стандартизації, нормативо-правовими актами і методичними

Прізвища, наведені у зразках і прикладах, не відповідають конкретним особам. Також не у всіх випадках використано достовірні назви організацій, їх адреси.

**Самостійна №8**

Лист - це поширений вид документації, один із способів обмінуінформацією.потребують відповіді, й такі, що її не потребують.

1. Починати листа необхідно із звертання, яке є загальноприйнятою формою ввічливості. Проблема вибору звертання є доволі делікатною.

2. Дуже важливо ретельно обміркувати початкову фразу листа, від якої може багато залежати, адже саме вона має переконати адресата у правомірності написання листа. Якщо цей лист - відповідь на запрошення, запит, подяка, то вже у першому реченні буде доречним ввічливо висловити вдячність.

3. Вибір завершальних речень є також дуже важливим і залежить насамперед від змісту листа.

4. Не слід забувати про прощальну фразу.

5. Якщо ви бажаєте досягти успіху, обов'язково слід подбати про те, щоб лист був бездоганним у всіх аспектах, адже навіть незначне недотримання правил призведе до спотворення його змісту, зміни тону. Листи слід друкувати на гарно виконаних бланках, які є «візитною карткою» вашої установи. Подібні деталі сприятимуть створенню доброго враження про вас і вашу діяльність. Тому для виготовлення фірмових бланків варто використовувати лише високоякісний папір. Конверт за своїм дизайном має відповідати бланкові; за розміром його необхідно дібрати так, щоб не виникало потреби складати лист більше ніж двічі.

6. Ділові листи не повинні бути надто довгими. Викладати свої міркування слід чітко, лаконічно, за сутністю, тоді вся запропонована інформація буде доречною. Дотримання правил етикету листування є свідченням вашої поваги до адресата, ввічливості, вихованості і сприяє налагодженню добрих стосунків між колегами, партнерами.

**Самостійна №9**

1. Правильна відповідь, мій зошит, крихка крейда, людська гідність, нові меблі, чорнильна пляма, міцна кава, справедливий рефері, цікаве інтерв’ю, зелений Тбілісі, сезонний продаж, непрочитаний рукопис, економічна криза, черговий запис, злий собака.

2. Пісняра, каменяра, ковзаняра, інвентаря, лікаря, друкаря, тягаря, кобзаря, газетяра, аптекаря, букваря, орендаря, лицаря, кухаря, тесляра, вівчаря, весляра, вівтаря.

3. **Простий:**

Називний: десять

Родовий: десяти, десятьох

Давальний: десяти, десятьом

Знахідний: десять, десятьох

Орудний: десятьма, десятьома

Місцевий: на/у десяти, десятьох

**Складний:**

Називний: двісті

Родовий: двохсот

Давальний: двомстам

Знахідний: двісті

Орудний: двомастами

Місцевий: на/у двохстах

**Складений:**

Називний: тисяча шістсот двадцять сім

Родовий: тисячі шестисот двадцяти семи

Давальний: тисячі шестистам двадцяти семи

Знахідний: тисячу шістсот двадцять сім

Орудний: тисячею шістьмастами двадцятьма сьома

Місцевий: на/у тисячі шестистах двадцяти семи

**Дробовий:**

Називний: одна друга

Родовий: одної другої

Давальний: одній другій

Знахідний: одну другу

Орудний: одною другою

Місцевий: на/в одній другій

**Збірний:**

Називний: троє

Родовий: трьох

Давальний: трьом

Знахідний: троє, трьох

Орудний: трьома

Місцевий: на/у трьох

4. В Україні, аналогія до відомих подій, вітер 3 метри за секунду, паралельно дорозі, мешкаю на вулиці, за допомогою, відносно проблеми, оплатити проїзд, календар за який рік, імунітет стійкий до хвороби, ліки від грипу.

5. 1) В закладі здійснюється забезпечення безпечних умов провадження освітньої діяльності. 2) Нарешті я наважився купити собі цю річ. 3) Навички і здібності, які необхідні керівнику Іванчуку І.О., щоб обрати лінію поведінки, яка відповідає вимогам сучасного менеджменту. 4) В дві тисячі восьмому році я поступив до університету. 5) Мені купили три нові костюми. 6) Коли вона повернулась у село, їй пообіцяли знайти роботу за фахом. 7) Вислухавши відповідь Іванівської, керівник сказав що не довіряє їй. 8) В Київському метро проїзні білети коштують дорого. 9) Алібі Михно Івана підтверджується автобусним білетом.

**Самостійна №10**

**А**

Адмін (від англ. «Admin») - адміністратор.

Айді (від англ. «Identificator») - ідентифікатор.

Айпі (або «IP-адреса», від англ. «Internet Protocol Address») - унікальна адреса комп'ютера в мережі. Ця електронна адреса кожного комп'ютера присвоює провайдер, який надає пристрою вихід в Інтернет.

Айті (від англ. «IT» = «Information Technologies») - інформаційні технології.

Айті-євангеліст (або «IT-проповідник / пропагандист») - людина, яка займається пропагандою (нерідко професійно) в сфері IT.

Айтішник (він же «айтішнік», «ойтішнік») - фахівець в інформаційних технологіях. Нерідко айтішниками називають всіх програмістів і просто просунутих користувачів комп'ютерів.

Ака (а точніше a.k.a, від англ. «Also known as») - якщо дослівно, то «ще відомий як". Іншими словами, нікнейм, псевдонім.

Анонім (або «анон», від англ. «Anonym / anonymous») - людина, що приховує своє справжнє ім'я.

Апгрейд (від англ «upgrade») - оновлення / модернізація апаратного забезпечення (заліза).

Апдейт (від англ «update») - оновлення / модернізація програмного забезпечення (софта).

Аплікуха (від англ. «Application») - прикладне програмне забезпечення. Наприклад, комп'ютерна програма або мобільний додаток.

Апрув (від англ. «Approve») - підтвердження, згода, схвалення чого-небудь.

Апрувнути (або «заапрувити») - підтверджувати, давати добро на виконання чого-небудь.

Аттачнути (від англ. «Attach») - прикріплювати (наприклад, файл або фото / скріншот до листа).

Аутсорс (від англ. «Outsource») - передача підприємством / компанією виконання певної роботи фахівцям поза штатом (фрілансерам або працівникам інших підприємств).

**Б**

Баг (від англ. «Bug») - помилка в програмі / коді, через яку результати виконання програми неправильні.

Багрепорт (від англ. «Bug report») - повідомлення або звіт про помилку з її описом, причиною виникнення, пріоритетом та іншими властивостями.

Бан (від англ. «Ban») - позбавлення або обмеження будь-яких прав користувача (наприклад: залишати коментарі, переглядати певні сторінки і т.д.). Довічний бан - виключення користувача з системи / гри / сайту / групи і т.д.

Баян - жарт / інформація, яка раніше вже була опублікована / відома.

Бенефіт (від англ. «Benefit») - непряма грошова або інше нематеріальна винагорода, яка найчастіше використовується для мотивації співробітників. Іншими словами, бонус, вигода.

Бенч (від англ. «Bench») - лавка або, найчастіше, режим очікування. Вираз «програміст на бенчі» означає, що програміст простоює вхолосту в очікуванні нового проєкту / завдання і, по факту, нічого не робить, але отримує зарплату.

Біткоіни (від англ. «Bitcoin») - криптовалюта, електронна валюта, покоління цифрових грошей, які ніким не контролюються та існують лише в Інтернеті.

Блокчейн (від англ. «Blockchain») - система обліку проведених транзакцій з криптовалюта.

Браузер (від англ. «Browser») - програма, за допомогою якої можна переглядати веб-сторінки або, іншими словами, виходити в Інтернет.

Брейншторм (від англ. «Brainstorm») - спосіб генерації нових ідей або вирішення існуючих проблем шляхом мозкового штурму.

Бекап (від англ. «Backup») - резервне копіювання. Створення резервної копії проєкту / сайту / даних, щоб в разі непередбачених обставин / збою можна було б повернути всю систему до попереднього стану. Доброю практикою є регулярне оновлення і зберігання резервних копій в декількох місцях (не тільки на робочому комп'ютері).

Бекенд (від англ. «Back-end») - розробка «внутрішньої частини» сайтів / програм / додатків. Та частина, яку ми не бачимо (то, що твориться під капотом).

**В**

Валідний (від англ. «Valid») - коректний / дійсний. Той, який відповідає вимогам / умовам / правилам.

Варез (від англ. «Warez») - будь-яка інтелектуальна власність або програмне забезпечення, що вільно розповсюджується в мережі Інтернет, порушуючи при цьому права правовласника.

Варєзник - сайт, який поширює варез (піратське програмне забезпечення, піратські фільми / музику і т.п.). Зазвичай, цей термін застосовується до сайтів-файлообмінниках.

Вебінар (від англ. «Web based seminar») - це семінар, презентація або лекція на певну тему, яка проходить онлайн, в режимі реального часу, в Інтернеті. Під цим терміном також мають на увазі і запис вебінару, який проходив раніше.

Відюха (або «відяха») - відеокарта.

Віндоус (або «Вінда») - операційна система Windows.

Віндусятники - користувач операційної системи Windows (див. Сарказм).

Гвинт (або «хард») - вінчестер, він же «жорсткий диск», він же «HDD».

Воркшоп (від англ. «Workshop») - навчальний захід для працівників з певній галузі (програмістів, фотографів, дизайнерів і т.д.). Є ментор, який проводить навчання інших. Разом з ментором виконуються завдання, всі студенти допомагають один одному.

Випєндрьожник - людина, що працює в IT і має підвищений ЧСВ (відчуття власної важності), який завжди висловлює своє експертну думку, нерідко в невідповідних випадках і не шанує думку оточуючих (дуже часто навіть не удосужується їх вислухати).

**Г**

Галера - компанія / підприємство / організація, в якій працює програміст. В основному галера застосовується до компаній, де практикується погане ставлення до працівників.

Геймдев (від англ. «Game development») - розробка / створення ігор.

Геймер (від англ. «Gamer») - гравець.

Гіг - гігабайт.

Гік (від англ. «Geek») - людина, яка добре розбирається в певній сфері діяльності, фанат своєї справи. Зараз під гіками дуже часто мають на увазі саме програмістів.

Глюк - незрозумілий збій, затримка, гальмування процесів в програмі / грі.

Гавнокод - поганий код, в якому складно розібратися і який складно підтримувати/модифікувати / змінювати.

Гавнокодер - людина, яка пише гавнокод.

Веслярі - працівники галери (компанії).

Гуглити - шукати інформацію в пошуковій системі Google.

**Д**

Дебажити (від англ «debug / debugging») - шукати і виправляти помилки в програмі.

Девайс (від англ. «Device») - технічний пристрій (ноутбук / смартфон / планшет / розумні годинник і т.д.).

Девелопер (від англ. «Developer») - розробник.

Девелопмент (від англ. «Development») - розробка чогось: програм, додатків, ігор і т.д.

Дедлайн (від англ. «Deadline») - крайній термін виконання або здачі проєкту / завдання / роботи.

Дезігнер (від англ. «Designer») - дизайнер.

Демка (від англ. «Demo») - демонстраційна версія чогось, як правило, з урізаним функціоналом або з пробним періодом використання.

Деплой (або «задеплоїти», від англ. «Deploy») - це розгортання (перенесення) програмного забезпечення (виконуваного коду) на сервер або пристрій, де воно буде працювати.

Дефолтний (або «по дефолту», від англ. «Default») - той, який є типовим, стандартний.

Джуніор (або «джун», від англ. «Junior Developer») - початковий рівень програміста. Людина, яка має мінімальний досвід і навички.

Домен (від англ. «Domain») - унікальна адреса / ім'я сайту в Інтернеті. Наприклад, ravesli.com - це домен, який складається з доменного імені ravesli і домена першого рівня .com.

Дрова - драйвера.

**З**

Залізо - апаратне забезпечення (комплектуючі) комп'ютерів / ноутбуків / смартфонів і т.д.

Задрот - людина, яка занадто багато часу приділяє віртуальної реальності (будь то ігри, програмування або ще що-небудь). Також іноді під цим терміном мають на увазі фанатів своєї справи (не залежно від спеціальності), які не завжди добре пристосовані до умов реального життя.

Законектити (або «підконектитись», від англ. «Connect») - приєднатися до чого-небудь, наприклад, до мережі.

Запиляти (або «залити») - завантажити, виставити на загальний огляд. Наприклад, запиляти відосік на YouTube = завантажити відео в YouTube.

Зафакапити (або «нафакапити») - не впоратися з виконанням поставленого завдання, зіпсувати завдання.

Зашквар - ганьба, мерзенна поведінка.

**І**

Імхо (від англ. «IMHO» = «In My Humble Opinion») - на мою скромну думку.

Інет - Інтернет.

Інсталювати (від англ. «Install») - встановлювати. Наприклад, інсталювати Вінду = встановити Windows.

ІТ - Інформаційні Технології.

**К**

Кастомер (від англ. «Customer») - покупець, клієнт або замовник.

Кейс (від англ. «Case») - реальна ситуація / випадок.

Кілобакси - тисячі доларів. Приставка кіло = k (з англ. означає «тисяча»).

Клава - клавіатура.

Коворкінг (від англ. «Coworking») - місце для організації праці фахівцями однієї або відразу декількох сфер діяльності, фрілансерів. Іншими словами, сучасний орендований офіс для роботи фахівців.

Кодер ( від англ. «Coder») - програміст.

Кодити - програмувати.

Комітнути (або «закомітити», «зробити коміт», від англ. «Commit») - зберегти / зафіксувати зміни коду в репозиторії (сховище) коду.

Компіляція - конвертація коду, написаного на високорівневій мові, в програму, яку процесор розуміє безпосередньо.

Компілятор - програма, яка виконує компіляцію.

Компуктєр (або «компухтір», «компутер») - комп'ютер.

Конфа - конференція, групове спілкування. Друге значення - конфігураційний файл програмного забезпечення, в якому можна змінювати налаштування цього ж програмного забезпечення.

Копіпаст (від англ. «Copy / paste») - скопіювати і вставити. copy - скопіювати, paste - вставити.

Костиль - виправлення серйозних багів / дірок / помилок без належного виправлення цілої системи. Тобто рішення на коліні в найкоротші терміни на шкоду ефективності і хорошим практикам програмування.

Кракозябри - набір незрозумілих символів, нісенітниця. Виникає в результаті неправильної кодування. Іноді кракозябри можна спостерігати на сайтах з невірним кодом: РџСЂРёРІРμС,! РњРμРЅСЏ.

Кріпово - страшно.

Кросплатформний - той, який не залежить від апаратних платформ і операційних систем (наприклад, може працювати як на Windows, так і на Linux).

Кряк ( від англ. «Crack») - спеціальна програма або доповнення до програми для злому іншого програмного забезпечення. В основному використовується для перетворення ліцензійної (платній) версії чого-небудь (програми / гри) в безкоштовну.

Кулхацкер (від англ. «Cool hacker») - людина, яка вважає себе хакером або досвідченим програмістом, не будучи таким в реальному житті.

**Л**

Лагати (або «лаги») - затримка у виконанні програми / гри, відсутність реагування на дії користувача. Синонім до слова глюк.

Лайфхак (від англ. «Lifehack») - корисна пораду, допомагає вирішити якусь проблему з економією часу / зусиль.

Ламер (від англ. «Lamer») - недосвідчений користувач, людина, яка не розбирається в чомусь, але думає, що розбирається. Не плутати з «чайником».

Левел (від англ. «Level») - рівень.

Лікбез - ліквідація безграмотності. Вивчати основи.

Лінк (від англ. «Link») - посилання на який-небудь ресурс.

Лінукс / Linux - безкоштовна операційна система, якою користуються багато програмістів і установи (де ця операційна система встановлена ​​на серверах).

Лінуксоїд - людина, яка користується операційною системою Лінукс (Linux).

Ліцуха - ліцензія.

Лог (від англ. «Log») - журнал, в якому записуються в хронологічному порядку всі виконані дії в чому-небудь (в програмі, на сервері). Наприклад: час виникнення помилок, збоїв, дії користувачів і т.д.

Локалки - локальна мережа комп'ютерів, з'єднаних кабелями.

Локейшн (від англ. «Location») - місце розташування.

Лептоп (від англ. «Laptop») - ноутбук.

**М**

Майнінг (від англ. «Mining») - видобуток чого-небудь. Зараз Майнінг асоціюється з видобутком криптовалюти, шляхом виконання комп'ютером складних математичних операцій.

Материнка - материнська плата.

Манагер (від англ. «Manager») - менеджер, керівник.

Мануал (від англ. «Manual») - керівництво, інструкція по використанню чого-небудь.

Ментор (від англ. «Mentor») - наставник / учитель.

Мідл (від англ. «Middle Developer») - середній рівень знань і навичок програміста.

Мітап (від англ. «Meetup») - збори / зустріч фахівців певної сфери діяльності для обміну досвідом, в освітніх цілях або просто для спілкування в неформальній обстановці.

Монік - монітор.

Моніторити - спостерігати за чим-небудь, відстежувати будь-які процеси.

Мило - адреса електронної пошти, E-mail користувача.

**Н**

Нативний (від англ. «Native») - рідний. Часто використовують словосполучення нативний код = вихідний код (НЕ модифікований пізніше), написаний розробниками.

Нетворкінг (від англ. «Networking») - оточення фахівців певної сфери діяльності, де, використовуючи зв'язки між цими людьми, можна вирішити специфічні проблеми / завдання або просто познайомитися для спільної співпраці.

Ноулайфер - людина, яка більшість свого часу проводить за комп'ютером / ноутбуком / смартфоном у віртуальному світі (Інтернет / соц.сети / гри). Людина, яка не має особистого життя, хобі або будь-яких інших занять в реальному світі.

Ноут - ноутбук.

Нуб ( від англ «newbie») - новачок або людина у якої нічого не виходить, або він не знає, як правильно щось зробити. Недосвідчений.

**О**

Овертайм (від англ. «Overtime») - робочі години після закінчення робочого дня. Понаднормові години.

Околоайтішник - людина, яка не є айтишником / програмістом, але працює в сфері IT / програмування. Наприклад, фахівець з кадрів (HR), бухгалтер, фінансист.

ООП (скор. Від «Об'єктно-орієнтоване програмування») - методологія / парадигма програмування, в якій основними концепціями є об'єкти і класи.

Оупенсорс (від англ. «Open source software») - програмне забезпечення / софт з відкритим вихідним кодом, який може використовувати / доповнювати / змінювати будь-хто. У більшості випадків це програмне забезпечення є некомерційним проєктом.

Оупенспейс (від англ. «Open space») - офіс відкритого типу, де співробітники працюють в одному приміщенні без будь-яких перегородок / стін.

Оперативка - оперативна пам'ять, вона ж «RAM» = «Random Access Memory», вона ж «ОЗУ» = «Оперативний запам'ятовуючий пристрій».

ОС (або «операційка», скор. «OS» від англ. «Operating System») = Операційна Система - програмне забезпечення, яке дозволяє управляти апаратною частиною комп'ютерів / ноутбуків / смартфонів і т.д.

Оффтоп (або «оффтопік», від англ. «Off topic») - будь-яке повідомлення чи висловлення "не в тему".

**П**

Патч (від англ. «Patch») - додаток або оновлення, яке виправляє помилки / баги / глюки.

Пісочниця (від англ. «Sandbox») - спеціальна область / середовище для безпечного виконання програми. Розділ «Пісочниця» на сайті позначає категорію для записів новачків (своєрідний фільтр для новоприбулих).

Піратка (від слова «піратський») - неліцензійне програмне забезпечення або операційна система.

Плюшки - бонуси. Дуже часто ставляться до умов роботи: гнучкий графік, наявність спортзалу, кухні, кімнати відпочинку і т.д.

Плюси - мова програмування С ++.

ПЗ - програмне забезпечення.

Подкаст (від англ. «Podcast») - відео або аудіо уроки, розповіді на певну тему, найчастіше освітнього характеру. Зараз дуже популярні подкасти-інтерв'ю або подкасти TED.

Пост (від англ. «Post») - запис / стаття / інформаційна замітка.

Прога - програма.

Профан - людина, яка не має досвіду в певній сфері або не розбирається в чомусь.

Профіт (від англ. «Profit») - прибуток / вигода / користь.

Пушити (або «запушено», від англ. «Push») - публікація на сервер за допомогою команди push.

**Р**

Рандом (або «рандомний», від англ. «Random») - довільний, випадковий.

Ребзя - хлопці.

Ребутнути (або «ребут», від англ. «Reboot») - перезавантажувати. Наприклад, ребутнути Вінду = перезавантажити Windows.

Редизайн (від англ. «Redesign») - зовнішнє оновлення / модернізація системи / сайту / інтерфейсу. Іноді під цим терміном мається на увазі і внутрішнє оновлення/ модернізація.

Реліз (від англ. «Release») - уявлення готової версії продукту (гри / програми / пісні / альбому), випуск на загальний огляд. Наприклад, реліз гри = випуск гри для старту продажів.

Рісерч (або «ресерч», від англ. «Research») - дослідження, вивчення якоїсь теми. Коли вас просять зробити рісерч на якусь тему, то мається на увазі, що ви повинні розібратися з цією темою, вивчити її суть, нюанси і деталі.

**С**

Сабж (або «сабжект», від англ. «Subject») - тема для дискусії між людьми на певному ресурсі (найчастіше, на форумі). Тема для початку розмови.

Саппорт (від англ. «Support») - служба підтримки.

Світчер (від англ. «Switcher») - людина, яка перейшла працювати в IT / програмування з іншої професії. Наприклад, якщо людина раніше працювала учителем або кухарем, а потім стала програмістом, то вважається світчером.

Сейв (від англ. «Save») - зберегти зміни.

Сеньйор (або «сеньйор-помідор», «сеньйор», «Сініор», від англ. «Senior Developer») - високий рівень знань і навичок фахівця. Досвідчений програміст.

Сервак - сервер.

Сішка - мова програмування С.

Сисадмін - системний адміністратор.

Системник - системний блок.

Скіли («Скіл», від англ. «Skill») - навички, вміння добре щось робити.

Скіпнути (від англ. «Skip») - пропустити або перегорнути. Можна скіпнути рекламу, або ознайомлення з чим-небудь і відразу перейти до необхідної частини продукту.

Скрін (або «скріншот», від англ. «Screenshot») - знімок екрана.

Скрипт (від англ. «Script») - це програмний файл сценарію (шматок коду), який автоматизує деяку задачу, яку користувач робив би вручну.

Слоупок - повільний, гальмо. Назва походить від рожевого покемона Slowpoke.

Сніппет (від англ. «Snippet») - фрагмент / шматочок тексту / коду / чого-небудь.

Софт (від англ. «Software») - програмне забезпечення, програма.

Софт скіли (від англ. «Soft skills») - соціальні / комунікаційні / особистісні навички / якості, необхідні, в першу чергу, для адаптації і роботи в колективі.

Спам (від англ. «Spam») - електронні листи / повідомлення рекламного та іншого характеру користувачам, які не бажають і не погодилися їх отримувати.

Спамити - відправляти спам.

Спрайт (від англ. «Sprite») - графічний об'єкт в комп'ютерній графіці.

Стрім (від англ. «Stream») - трансляція дій, що відбуваються на комп'ютері (або в реальному житті) в режимі реального часу.

Стрімити - робити стрім.

Стример - той, хто робить стрім.

**Т**

Технарь - людина, що має спеціальну технічну освіту або співробітник, який працює з бекендом (бекенд-розробник).

Тімлід (або «тімлідер», від англ. «Team leader») - провідний розробник, лідер команди програмістів.

Трейні (від англ. «Trainee») - стажист, працівник, який не дотягує до рівня Junior-фахівця.

ТС (або «топік стартер», від англ. «Topic starter») - людина, яка винесла на обговорення певну тему. Той, хто почав розмову / дискусію.

Тулза (від англ. «Tools») - допоміжне програмне забезпечення, призначене для виконання специфічних завдань. Синонім до слова утиліта.

Туторіал (від англ. «Tutorial») - збірник уроків для навчання чому-небудь, підручник.

**У**

Утиліта (від англ. «Utility») - допоміжне програмне забезпечення, призначене для виконання допоміжних робіт, настройки системного обладнання, операційних систем та іншого. Іншими словами, програма, яка допомагає щось зробити.

**Ф**

Фаєрвол (від англ. «Firewall») - антивірус, який захищає комп'ютер від вірусів. З англійської означає «гаряча стіна» - тут слід розуміти стіну, яка захищає інші будівлі від поширення пожежі. Інша назва - Brandmauer (в перекладі з німецького теж означає «гаряча стіна»).

Факап (від англ. «Fuck up») - невдача, провал, облом.

Фідбек (від англ. «Feedback») - зворотний зв'язок. Наприклад, призначений для користувача фідбек = зворотний зв'язок від користувачів. Під зворотним зв'язком маються на увазі будь-які згадки, відгуки, коментарі, повідомлення про бренд / компанії / сайті.

Фіксити (від англ. «Fix») - виправляти помилки.

Фіча (від англ. «Feature») - особливість, унікальна можливість, властивість. Популярний вислів: «Це не баг, а фіча».

Флейм (або «флеймінг», від англ. «Flame») - суперечка заради суперечки, коли користувачі починають спілкування не по темі розмови / дискусії і переходять на особистісні та взаємні образи.

Флуд (від англ. «Flood») - повідомлення / коментарі не по темі.

Флудити - залишати нетематичні повідомлення / коментарі.

Фреймворк (від англ. «Framework») - програмний продукт / система / платформа, основна мета якої - полегшення / спрощення створення і підтримки різного роду проєктів / програм / сервісів / сайтів.

Фріланс (від англ. «Freelance») - робота з дому, поза штатом, іноді на себе, яка приносить гроші і в якій немає постійного замовника / начальника.

Фрілансер (від англ. «Freelancer») - людина, яка займається фрілансом.

Фронтенд (від англ. «Front-end») - розробка «зовнішнього вигляду» сайту, клієнтська частина. Те, що ми бачимо зовні. Детальніше тут.

**Х**

Хакатон (від англ. «Hack marathon») - захід, на якому збираються фахівці з різних галузей розробки програмного забезпечення (найчастіше програмісти, але можуть бути і дизайнери, тестувальники) для розробки певного рішення / проєкту / програми. Іншими словами, марафони програмування, на які збираються.

Хард скіли (від англ. «Hard skills») - технічні знання і навички.

Холівар (від англ. «Holy war») - суперечки між людьми, які мають протилежні погляди і намагаються нав'язати їх один одному.

**Ц**

ЦП - центральний процесор (він же «проц»)

**Ч**

Чайник - новачок, недосвідчений користувач.

Чекнути (або «прочекати», від англ. «Check») - щось перевірити, вивчити.

Челендж (від англ. «Challenge») - виклик або проблема (найчастіше нетривіальна), з якою раніше не стикалися.

ЧСВ - Чувство собственной важности.

**Ш**

Шерити (або «розшарити», від англ. «Share») - ділитися, давати доступ до певних даних.

Шурупати - розуміти, розбиратися в чому-небудь.

Шарпи - мова програмування C #.

**Ю**

Юзати (від англ. «Use») - використовувати / користуватися.

Юзер (від англ. «User») - користувач.

**Самостійна №11**

1. **«Становлення і розвиток наукового стилю української мови»**

Науковий стиль сучасної української літературної мови почав розвиватися з середини XIX ст., коли журнал “Основа” почав друкувати науково-популярні статті. Свого часу російський письменник М.Чернишевський писав: “Настане час, коли українською мовою видаватимуть не тільки ху­дожні твори, а всякі книги, серед них і учені трактати з усяких наук”.

**«Науковий етикет»**

Структура мовного етикету в науковому стилі залежить від форми спілкування. Так, перебуваючи на науковому симпозіумі, науковець має використовувати зовсім іншу форму звертання до колег-учених, ніж ту, яку він використовує під час академічної лекції. Звичайно, науковець може змінювати ці мовні формули. Ці зміни залежать від культури, вишуканості мовлення, смаків, традицій науковця, умов і мети спілкування.