1. Memoria principal

Es la memoria donde se almacenan los archivos temporales de la computadora que se encuentren en proceso

2. Memoria de acceso aleatorio  
(RAM) La memoria de acceso aleatorio es una memoria de almacenamiento a corto plazo. El sistema operativo de ordenadores u otros dispositivos utiliza la memoria RAM para almacenar de forma temporal todos los programas y sus procesos de ejecución.​

3. Memoria volátil  
Es aquella memoria cuya información se pierde al interrumpirse el flujo eléctrico.

4. Memoria no volátil

La información se almacena de forma permanente en el chip. La memoria no depende de la corriente eléctrica para guardar los datos.

5. Bit

el bit corresponde a un dígito del sistema de numeración binario y representa la unidad mínima de información.

6. Byte

es la unidad de información de base utilizada en computación y en telecomunicaciones, y está compuesta por un conjunto ordenado de ocho bits.​​​​​

7. Sistema operativo

Un sistema operativo es el conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos del hardware y provee servicios a los programas de aplicación de software

8. Tipo de dato primitivo

los tipos de datos originales de un lenguaje de programación por ejemplo char, byte, short, int, long, float, double, boolean

9. Tipo de dato no primitivo

Tiene mas funciones que guardar un dato en especifico mientras que los datos primitivos solo pueden almacenar un solo dato

10. Lenguaje de alto nivel

Un lenguaje de programación de alto nivel se caracteriza por expresar los algoritmos de una manera adecuada a la capacidad cognitiva humana, en lugar de la capacidad con que las máquinas lo ejecutan.

11. Lenguaje de bajo nivel

el lenguaje de bajo nivel incluye el lenguaje máquina, pero se refiere más comúnmente a un lenguaje ensamblador que emplea símbolos para crear instrucciones de máquina más fáciles de leer y entender por parte de los programadores.

12. Tipo de dato

Enteros, Decimales, de Cadena o caracteres y Boleanos.

13. Compilador

Un compilador es un programa que traduce un programa escrito en lenguaje fuente y produce otro equivalente escrito en un lenguaje destino.

14. Enlazador

Un enlazador es un programa que toma los objetos generados en los primeros pasos del proceso de compilación, la información de todos los recursos necesarios, quita aquellos recursos que no necesita, y enlaza el código objeto con su biblioteca con lo que finalmente produce un fichero ejecutable o una biblioteca.

15. Lenguaje compilado

es un lenguaje de programación cuya implementaciones es normalmente compiladores y no intérpretes.

16. Lenguaje interpretado

es convertido a lenguaje de máquina a medida que es ejecutado.

17. Identificador

son los nombres que se proporcionan para variables, tipos, funciones y etiquetas del programa

18. Palabra reservada

es una palabra que tiene un significado gramatical especial para ese lenguaje y no puede ser utilizada como un identificador de objetos en códigos del mismo, como pueden ser las variables

19. Variable

Una variable es un elemento de datos con nombre cuyo valor puede cambiar durante el curso de la ejecución de un programa

20. Declaración de variables

La declaración de una variable simple, la forma más sencilla de un declarador directo, especifica el nombre y el tipo de la variable.