

1. **ASP** (от англ. «*Application Service Provider*») — организация - провайдер, предоставляющая услуги по аренде программных продуктов и инфраструктуры на базе периодических платежей с доступом к приложениям через Интернет или виртуальную частную сеть
2. **Абап** (от англ. «*ABAP*», «*Advanced Business Application Programming*») — проприетарный внутренний язык программирования высокого уровня с синтаксисом, используемым в приложениях корпорации SAP
3. **Абстрактная функция** (или «*чистая виртуальная функция*», от англ. «*abstract function*») — это функция без определения, которую переопределяют дочерние классы
4. **Ава** (или «*аватарка*», от англ. «*avatar*») — графическое обозначение пользователя в Интернете (картинка/фото/изображение)
5. **Авечка** — звуковая карта Sound Blaster AWE32 на шине ISA, представленная Creative Technology в марте 1994 года
6. **Автогад** — система автоматизированного проектирования и черчения AutoCAD
7. **Авторизация** (от англ. «*authorization*») — процесс проверки (подтверждения) прав при попытке выполнения неких действий
8. **аг** (или «*программная ошибка*», от англ. «*bug*») — некая ошибка/дефект в написанном коде/программе, из-за которой программа ведет себя неожиданно, и, как следствие, выдает неправильные результаты
9. **Багоюзер** (или «*баггер*») — пользователь, который в своих интересах использует баги программ (для получения выгоды, денег, продвижения и т. д.)

10. **Баг репорт** (от англ. «*bug report*») — уведомление или отчёт об ошибке, где содержится описание, причина её появления, приоритетом и прочими свойствами
11. **База Данных** (или «БД») — 1) программный или программно-аппаратный комплекс, разработанный для хранения большого объема различной информации; 2) совокупность данных, хранимых в соответствии со схемой данных, операции с которыми выполняют в соответствии с правилами средств моделирования данных
12. **Байт** (от англ. «*byte*») — базовая единица хранения и обработки информации, которая состоит из 8 битов
13. **Бан** (от англ. «*ban*») — способ контроля за его действиями пользователей за счет ограничения или полного лишения их определенных прав (например: оставлять комментарии, просматривать определённые страницы и т.д.)
14. **Бандл** (от англ. «*bundle*») — эффективный маркетинговый прием, направленный на продвижение как самого продукта, так и сопутствующих товаров
15. **Безголовый** (от англ. «*headless*») — имеется ввиду компьютер, который работает без устройства для вывода визуала, т.е. дисплея/монитора. Это может быть, к примеру, сервер. Безголовая система обычно управляется через сетевое соединение
16. **Бенефит** (от англ. «*benefit*») — некий бонус, использующийся для мотивации сотрудников. Обычно это не прямое денежное или иное нематериальное вознаграждение

17. **Бенч** (от англ. «*bench*») — обычно, имеется ввиду режим ожидания, простой специалиста в связи с отсутствием новых задач/проектов (при этом он получает зарплату)
18. **Бенчмарк** (от англ. «*Benchmark*») — задача, которая является эталонным тестом производительности компьютерной системы. Обычно бенчмарки меряют в попугаях
19. **Бета** (от англ. «*beta*») — бета-версия - рабочая версия ПО/сайта/приложения, которая находится на стадии публичного тестирования и доработки
20. **Бета-тест** (от англ. «*beta-test*») — последнее испытание разрабатываемого продукта (ПО/приложения/сайта) перед его официальным выпуском
21. **Бета-тестер** (от англ. «*beta-tester*») — человек, добровольно принимающий участие в бета-тестировании разрабатываемого продукта (сайта/ПО/приложения)
22. **Библиотека** — набор скомпилированного кода (например, функций), который «упакован» для вторичного использования в других программах. Библиотеки необходимы, для расширения возможностей программ
23. **Бигдата** (от англ. «*big data*») — набор специализированных методов и инструментов, использующихся для хранения и обработки огромных объемов данных, т.е. таких, которые характеризуются «тремя V»: volume (объём), velocity (скорость прироста и обработки), variety (многообразие)

24. **Бинк** (от англ. «*Bink*») — сокращённое название мейлеров типа BinkleyTerm. Бинком сейчас, чаще всего, называют популярный IP-мейлер binkd
25. **Бипер** (от англ. «*beep*») — 1) встроенный динамик ПК; 2) устройство, которое служит для генерации тонов DTMF, используется совместно с телефонами, не поддерживающими тоновый набор; 3) цифровой пейджер
26. **Бит** (от англ. «*bit*») — минимальная неделимая единица измерения количества информации. Принимает два значения: вкл/выкл, да/нет, высокий/низкий и т.д. В двоичной системе исчисления это либо 0, либо 1
27. **Биткоин** (или «*BTC*», от англ. «*bitcoin*») — пиринговая платёжная система, появившаяся в 2009 году. В обороте - одноимённая единица для учёта операций (bitcoin): популярная электронная криптовалюта
28. **Битый** — некорректный / нерабочий / содержащий ошибку. Так, «битая ссылка» ведет на несуществующую страницу с ошибкой 404 (Error 404), «битые пиксели» - неправильно отображают цвета на мониторе
29. **Вай-Фай** (или «*ви-фи*», «*вафля*», от англ. «*Wi-Fi*») — технология беспроводных локальных сетей с устройствами на основе стандартов IEEE 802.11
30. **Валидатор** — программное обеспечение или ресурс, проверяющие на правильность написанные код или форму
31. **Валидация** (от англ. «*validation*») — это проверка систем, процессов, пользователей насколько они соответствует определенным заданным условиям

32. **Валидный** (от англ. «*valid*») — допустимый, корректный, приемлемый. Тот, который соответствует установленным правилам и условиям
33. **Варез** (от англ. «*warez*») — интеллектуальная собственность или ПО, свободно распространяемое в Интернете, незаконным путем с нарушением прав правообладателя
34. **Варезник** — сайт (обычно, файлообменник), на котором в открытом доступе присутствует "варез" (пиратское ПО, кинофильмы/музыка, книги и т.д.)
35. **Варнинг** (или «ворнинг», от англ. «*warning*») — предупреждающее сообщение в интерфейсе. Не является ошибкой, но может иметь негативные последствия для написанного кода
36. **Вебинар** (от англ. «*web based seminar*») — это выступление, лекция или презентация на выбранную тему, проходящая в сети Интернет в онлайн режиме. Также, вебинаром называют и запись проведенного ранее онлайн вебинара
37. **Видюха** (или «видяха», «видимо-карта») — видеокарта, т.е. устройство, которое обрабатывает информацию и преобразует графический образ в форму, пригодную для дальнейшего вывода на экран монитора. Простыми словами, это та деталь, с помощью которого изображение выводится на монитор
38. **Визит** — каждое посещение/заход пользователя на веб-страницу сайта, не зависимо от того, сколько разделов он в итоге посетит

39. **Вики** (или «*википедия*») — общедоступная многоязычная универсальная интернет-энциклопедия со свободным контентом, созданная и поддерживаемая сообществом добровольных редакторов с использованием системы редактирования на основе *wiki*
40. **Вилдкарды** (от англ. «*wildcard characters*») — так же их называют "символы-джокеры" или "символы подстановки" — символы, используемый для замены других символов или их последовательностей, тем самым приводя к символьным шаблонам. Другими словами, это некая переменная, которая служит "заглушкой" и обычно означает значение/строку, которая должна была быть на ее месте
41. **Винда** (или «*виндоза*», «*виндоуз*», «*виндовоз*», от англ. «*windows*») — операционная система Windows, впервые созданная корпорацией Microsoft в 1985 году. Простыми словами, это главная программа, которая начинает работать после включения ПК и позволяет юзеру работать с файлами, использовать Интернет и запускать различные программы
42. **Гаджет** (от англ. «*gadget*») — небольшой электронный прибор/девайс, который предназначен для того, чтобы помогать человеку в его деятельности
43. **Гайд** (от англ. «*guide*») — прописанная инструкция, руководство по достижению определенной цели, правила и порядок действий при выполнении поставленной задачи
44. **Гамать** (или «*геймить*», от англ. «*to game*») — играть
45. **Геймдев** (от англ. «*game development*») — процесс разработки игр под определенную платформу

46. **Геймер** (от англ. «*gamer*») — человек, проводящий время в игре
47. **Геймпад** (от англ. «*gamepad*») — игровой пульт, тип игрового манипулятора. В отличие от джойстика, удерживается одной рукой, а для нажатия используются большие пальцы рук (в современных геймпадах также часто используются указательный и средний пальцы)
48. **Геймплей** (от англ. «*gameplay*») — игровой процесс, сюжет игры, описывающий, порядок взаимодействия игрока с игровым миром, то, как он реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра
49. **Гейт** (от англ. «*gate*») — 1) сетевой шлюз, устройство/ПО, которое сопрягает разнородные компьютерные сети; 2) электронное устройство или плагин динамической обработки, предназначенный для контроля уровня звукового сигнала (он пропускает сигнал выше установленного уровня и не пропускает сигнал ниже этого уровня)
50. **Гектар** (или «*gig*») — другое название гигабайта (кратен единице байта) - единица измерения количественной информации, равная  $10^9$  (1 000 000 000) или  $2^{30}$  (1 073 741 824) байт
51. **Генерить** (или «*сгенерить*», от англ. «*generate*») — сгенерировать, создать что-то новое, сформировать что-либо. Часто применяется по отношению к новым идеям и вариантам
52. **Даблклик** (от англ. «*double click*») — двойное нажатие

53. **Даблтап** (от англ. «*double tap*») — двойное короткое нажатие (тап) на выбранный элемент интерфейса сенсорного дисплея, сродни даблклику
54. **Дамп** (от англ. «*dump*») — файл, содержащий резервную копию системы/памяти компьютера/базы данных, актуальную на момент его создания. В разработке дампы применяют для создания и поддержания в актуальном состоянии системы бэкапа
55. **Дата центр** (или «ЦОД», от англ. «*data center*») — это специализированное здание для размещения и обслуживания серверного, сетевого оборудования
56. **Ебизнес** (или «электронный бизнес», от англ. «*e-Business*») — бизнес-модель, в которой бизнес-процессы, обмен информацией и коммерческие транзакции осуществляются с помощью информационных систем
57. **Еггогология** — изучение и использование скрытых, недокументированных возможностей микрокалькуляторов
58. **Египетские скобки** (или «{ }») — стиль оформления кода в С-подобных языках, когда открывающие/закрывающие скобки ставятся в конце текущего ряда, это позволяет писать код более компактно
59. **Еррор** (или «Егор», «ЕГГОГ», от англ. «*error*») — ошибка, образуется при выполнении недопустимых условий или операций
60. **Железо** — материально-техническая часть/комплектующие компьютеров/ноутбуков/смартфонов и т.д.
61. **Железячник** — человек, на постоянной основе интересующийся/следящий за появлением нового



"железа" (т.е. комплектующих компьютерной техники), хорошо разбирающийся в нём

- 62. **Зааджастить** (от англ. «*to adjust*») — немного поменять логику программы, внести легкие изменения, до настроить, привести в порядок, отрегулировать
- 63. **Заасайнить таск** (от англ. «*to assign*», «*task*») — значит «поручить задание». Обычно, используется в контексте распределения рабочих задач между специалистами в программе-менеджере
- 64. **Забанить** (или «забабить», «забананить», «послать в баню», от англ. «*ban*») — запретить доступ к выбранному ресурсу, лишить возможности пользователя отправлять сообщения на форуме или в чате
- 65. **Забэкапить** (от англ. «*back up*») — сделать резервную копию чего-либо для последующего восстановления данных
- 66. **Зависание** — нерегламентированное состояние, при котором одна или несколько программ или вся ОС полностью не реагируют на команды юзера
- 67. **Идентификатор** (от англ. «*identifier*») — в языках программирования обозначает имя переменной/функции/класса или некоего другого объекта
- 68. **Имплементация** (от англ. «*implementation*») — в объектно-ориентированном программировании термин обозначает практическую реализацию методов
- 69. **Имплементить** (от англ. «*to implement*») — реализовывать, исполнить намеченное
- 70. **Интерпретатор** (от англ. «*Interpretation*») — ПО, напрямую выполняющее написанный код, перед этим не проводя его компиляцию (т.е. не переводя его в машинный код)

71. **Инtranет** — сеть внутри организации, которая используют протокол TCP/IP; может быть подключена к Интернету или существовать автономно и полностью изолированно

**студентки 1 курса 111 группы**

**Эль Ани Ахмед**