

# 쉬운 전문용어

수집·제안·편집 이 광근  
서울대학교 컴퓨터공학부  
홈페이지: kwangkeunyi.snu.ac.kr

## 배경

곧 사그라들지 모른다. 전문지식이 전문 학자들에게만 머문다면 그 분야는 그렇게 쇠퇴할 수 있다. 저변이 좁아질 것이고 깊은 공부를 달성하는 인구는 그만큼 쪼그라들 수 있다.

그러나 전문지식이 보다 많은 사람들에게 널리 퍼진다면, 그래서 더 발전할 힘이 많이 모이는 활기찬 선순환이 만들어진다면. 이리하면 그 분야를 밀어올리는 힘은 나날이 커질 수 있다. 많은 사람들이 더 나은 성과를 위한 문제제기와 답안제안에 참여할 수 있고, 전문가의 성과는 널리 이해되고 점검받을 수 있게 된다.

그러므로 쉬운 전문용어가 어떨까. 전문개념의 핵심을 쉽게 전달해주는 전문용어. 학술은 학술의 언어를 —우리로서는 소리로만 읽을 원어나 한문을— 사용해야만 정확하고 정밀하고 경제적인가? 아무리 정교한 전문지식이라도 쉬운 일상어로 짧고 정밀하게 전달될 수 있다. 시에서 평범한 언어로 밀도 있게 전달되는 정밀한 느낌을 겪으며 짐작되는 바이다.

쉬운 전문용어가 활발히 만들어지고 테스트되는 생태계. 이것이 울타리없는 세계경쟁에서 우리를 깊고 높게 키워줄 비옥한 토양이다. 와글와글 야단법석, 지나는 사람들도 울커니. 쉬운말로 하는 학술의 재미는 말할것도 없다.

## 원칙

쉬운 전문용어를 만들때 원칙은 다음과 같다.

- 전문용어의 의미를 정확히 이해하도록 한다.
- 그 의미가 정확히 전달되는 쉬운말을 찾는다.
- 이때, 어깨에 힘을 뺀다. 지레 겁먹게하는 용어(불필요한 한문투)를 피하고, 가능하면 쉬운말을 찾는다.
- 전문용어 하나에 쉬운 한글용어 하나가 일대일 대응일 필요가 없이, 상황에 따라서 다양하게 풀어쓸 수 있다. 중요한 것은 의미의 명확한 전개.
- 영문 전문용어는 해당 우리말 다음에 괄호안에 항상 따라붙인다.
- 도저히 우리말을 찾을 수 없을 땐, 소리나는대로 쓰고 괄호안에 영문 전문용어를 따라붙인다.
- 기존의 권위에 얽매이지 않는다. 기존 용어사전이나 이미 널리퍼진 용어지만 쉽지않다면, 보다 쉬운 전문용어를 찾고 실험한다.
- 쉬운말은 순수 우리말을 뜻하지 않는다. 널리 퍼진 외래어라도 쉽다면 사용한다.

## 전문용어

abduction

애펙, 2

원인 짐작하기, 2

abstract class

껍데기뿐인 클래스, 2

허물뿐인 클래스, 2

abstract interpretation

요약해석, 2

abstract method

껍데기뿐인 함수, 2

허물뿐인 함수, 2

abstract semantics

요약 의미, 2

요약된 의미구조, 2

abstract syntax

핵심 문법구조, 2

abstract type

구현된 속사정이 감추어진 타입, 2

속내용이 감추어진 타입, 2

abstraction

속내용 감추기, 2

요약, 2

핵심 드러내기, 2

abstraction hierarchy

속내용 감추며 차곡차곡 쌓기, 2

ad hoc polymorphism

가짜 다형성, 2

allocation

메모리 할당, 2

application

사용, 2

호출, 2

applicative language

값 중심의 언어, 2

assignment

값 기록하기, 2

기록하기, 2

메모리에 쓰기, 2

- associativity
  - 결합법칙, 2
  - 방향성, 2
- attribute grammar
  - 속성 문법, 2
  - 할일이 달려있는 문법, 2
- axiomatic thoery
  - 엄밀한 논리 시스템, 2
- bi-variant
  - 맞춰거슬러 변하기, 2
- binary
  - 두개의, 2
- bind
  - 묶다, 2
  - 이름짓다, 2
  - 정의하다, 2
- binding
  - 명명하기, 2
  - 이름짓기, 2
  - 정의하기, 2
- Boolean expression
  - 부울식, 2
- bottom
  - 바닥, 2
- bounded probabilistic polynomial
  - 오류율을 잡아둘 수 있는 확률형 다항, 2
- bounded quantification
  - 한정해서 일반화시키기, 2
- built-in
  - 불박이, 2
  - 이미 있는, 2
- calculus
  - 계산법, 2
  - 셈법, 2
- call by name
  - 식전달 호출, 2
- call by reference
  - 주소전달 호출, 2

- call by value
  - 값전달 호출, 2
- Cartesian product
  - 데카르트 곱, 2
  - 완전곱, 2
- case expression
  - 선택식, 2
- closure conversion
  - 함수 변환, 2
  - 함수가 인자를 통해서만 외부와 소통하게 하는 변환, 2
  - 함수의 자유변수를 없애주는 변환, 2
- co-variant
  - 맞춰 변하기, 2
- compilation
  - 언어의 기계어 변환, 2
  - 프로그램 번역, 2
- compilation unit
  - 번역 단위, 2
  - 컴파일 단위, 2
- complete
  - 빠뜨린게 없는, 2
  - 빠뜨림이 없는, 2
  - 완전한, 2
- complete partial-order set
  - 완전한 부분순서 집합, 2
- completeness
  - 빠뜨림없음, 2
  - 완전성, 2
  - 완전함, 2
- computation
  - 계산, 2
- computation strategy
  - 계산 방식, 2
  - 계산 전략, 2
- computational complexity
  - 계산 복잡도, 2
- computational learning theory
  - 계산 학습 이론, 2
- concrete syntax
  - 구체적 문법 구조, 2

- conjunction
  - 그리고-식, 2
- conjunctive normal form
  - 그리고-조합 바른 식, 2
  - 그리고-조합 표준형, 2
- consistency
  - 일관성, 2
- constant
  - 상수, 2
- constraint
  - 제약, 2
- constraint expression
  - 제약식, 2
- constructor
  - 데이타 구성자, 2
- constructor bind
  - 데이타 구성자 정의, 2
- constructor description
  - 데이타 구성자 접속방안, 2
- context
  - 문맥, 2
  - 환경, 2
- continuation
  - 앞으로 할 계산, 2
  - 앞으로 할 일, 2
- continuation passing style
  - 계산과정을 전달하는, 2
  - 앞으로 할 일을 전달하는, 2
  - 앞으로 할 일을 함수로 정리해서 전달하는, 2
- continuation passing style transform
  - 앞으로 할 일 전달 변환, 2
- contra-variant
  - 거슬러 변하기, 2
- control flow analysis
  - 실행 흐름 분석, 2
  - 함수 흐름 분석, 2
- control structure
  - 실행 흐름, 2
- convergent
  - 수렴하는, 2

- convex programming
  - 볼록 프로그래밍, 2
- correctness
  - 맞음, 2
  - 올바름, 2
- curried application
  - 여러인자를 줄세워 전달하기, 2
  - 커리형 함수 적용, 2
  - 함수를 야금야금 적용하기, 2
- curried function
  - 야금야금 함수, 2
  - 여러인자를 야금야금 받는 함수, 2
  - 여러인자를 줄세워 받는 함수, 2
  - 커리형 함수, 2
- dangling pointer
  - 대상이 사라진 포인터, 2
  - 오리알 포인터, 2
  - 오염된 메모리, 2
  - 재활용된 메모리, 2
  - 헛 포인터, 2
- data constructor
  - 데이타 구성자, 2
  - 자료 구성자, 2
- data description
  - 데이타 타입 접속방안, 2
- data structure
  - 데이타 구조, 2
  - 자료 구조, 2
- de-sugar
  - 설탕 구조를 풀다, 2
  - 설탕구조를 녹이다, 2
- dead code
  - 무용지물 코드, 2
  - 쓸데없는 코드, 2
- decision problem
  - 예-아니오 문제, 2
- decision procedure
  - 예-아니오 판정 알고리즘, 2
  - 예-아니오 판정 프로그램, 2

- declaration
  - 선언, 2
- deduction
  - 디덕, 2
  - 반드시 이끌기, 2
- deep neural net
  - 깊은 신경망, 2
  - 딥뉴럴넷, 2
- delayed evaluation
  - 값 계산을 최대한 미루기, 2
  - 미루어 계산하기, 2
- denotational semantics
  - 고정점 방식의 의미구조, 2
  - 공극의 의미하는 바를 표현하는 의미구조, 2
  - 조립식 의미구조, 2
- dependent type
  - 값을 끼고 정의한 타입, 2
- destructive
  - 메모리값을 변동시키는, 2
  - 저장값을 변동시키는, 2
- deterministic
  - 계산이 하나로 확실한, 2
  - 계산이 한가지로 확실한, 2
  - 모든게 정해진, 2
  - 한가지로 정해진, 2
- digit
  - 숫자, 2
- disjunction
  - 또는-식, 2
- disjunctive normal form
  - 또는-조합 바른식, 2
  - 또는-조합 표준형, 2
- dynamic dispatch
  - 동적 함수호출, 2
  - 호출할 함수가 실행중에 결정되는, 2
- dynamic scoping
  - 동적으로 유효범위 정하기, 2
  - 실행중에 드러나는 이름의 실체, 2
  - 이름의 유효범위가 실행 중에 결정되는, 2
- dynamic semantics



- 동적 의미구조, 2
- 프로그램의 실행, 2
- 프로그램의 실행 의미구조, 2
- dynamic type
  - 실행중에 드러난 타입, 2
- dynamically typed language
  - 계산중에 타입검사하는 언어, 2
  - 돌때 타입검사하는 언어, 2
  - 실행중에 타입검사하는 언어, 2
- eager evaluation
  - 부지런한 계산, 2
  - 부지런한 계산법, 2
  - 적극적인 계산, 2
  - 적극적인 계산법, 2
- effect type
  - 값종류이외의 성질을 추적하는 타입, 2
  - 기타성질을 추적하는 타입, 2
- environment
  - 이름의 실체를 보여주는 목록, 2
  - 이름표 목록, 2
  - 환경, 2
- equational reasoning
  - 같은것들로 따져가기, 2
  - 같은것을 따지기, 2
- error
  - 오류, 2
- evaluation
  - 값계산, 2
  - 계산, 2
  - 실행, 2
- evaluation strategy
  - 계산방식, 2
  - 계산법, 2
- exception
  - 예외상황, 2
- exception bind
  - 예외상황 정의, 2
- exception handling
  - 예외상황 처리, 2

- existentially quantified type
  - 타입변수가 어떤 타입으로 바뀌치기될 수 있는, 2
- expression
  - 계산식, 2
  - 식, 2
  - 프로그램식, 2
- first-class function
  - 특별하지않게 취급되는 함수, 2
- first-order equational logic
  - 단순 등식 논리, 2
- foreign language interface
  - 다른 언어로 짜여진 프로그램과 연결하는 방법, 2
  - 외부 언어와 연결하는 방법, 2
- free identifier
  - 무이지 않은 이름, 2
  - 실체가 없는 이름, 2
  - 자유로운 이름, 2
- free type name
  - 무이지 않은 타입 이름, 2
- free variable
  - 무이지 않은 변수, 2
  - 자유로운 변수, 2
  - 자유로운 이름, 2
  - 자유변수, 2
  - 정의안된 변수, 2
- function
  - 함수, 2
- function abstraction
  - 함수, 2
  - 함수로 만들기, 2
  - 함수로 속내용 감추기, 2
- function application
  - 함수 사용, 2
  - 함수 호출, 2
- function argument
  - 함수의 인자, 2
- function expression
  - 함수식, 2
- function overloading

- 여러함수를 같은 이름으로, 2
- functional language
  - 값중심 언어, 2
  - 함수중심 언어, 2
  - 함수형 언어, 2
- functional programming
  - 값 중심의 프로그래밍, 2
  - 함수형 프로그래밍, 2
- functional style
  - 값 중심 스타일, 2
  - 함수 중심 스타일, 2
  - 함수형 스타일, 2
- functor
  - 모듈 만드는 함수, 2
  - 모듈함수, 2
- functor signature instantiation
  - 모듈함수 타입의 실현, 2
- fuzzing
  - 마구잡이 sw깨기, 2
  - 마구잡이 깨기, 2
- garbage collection
  - 메모리 재활용, 2
- gradual typing
  - 실행전과 실행중 타입검사 섞어하기, 2
- grammar
  - 문법, 2
- halting problem
  - 멈춤문제, 2
- heap profiler
  - 메모리 사용 계측기, 2
- hierarchy
  - 계층구조, 2
  - 계층구조 형성하기, 2
- high-order function
  - 고차 함수, 2
  - 함수를 주고 받는 함수, 2
- homomorphic
  - 동형의, 2

생긴구조가 같은, 2

identifier

이름, 2

identity function

일없는 함수, 2

imperative language

기계중심의 언어, 2

메모리 중심의 언어, 2

명령형 언어, 2

행동지침형 언어, 2

incomplete

불완전한, 2

빠뜨리게 있는, 2

완전하지않은, 2

incompleteness theorem

불완전성 정리, 2

induction

인덕, 2

짐작해서 이끌기, 2

infix

사이끼기, 2

insertion sort

끼워넣기 정렬, 2

interface

사용법, 2

접속방안, 2

접속형태, 2

허물, 2

interpretation

실행, 2

interpreter

실행기, 2

invariant

꾸준한 성질, 2

변함없는 성질, 2

불변성질, 2

isomorphic

똑같은, 2

iteration

- 반복, 2
- kind
  - 타입의 타입, 2
- lattice
  - 래티스, 2
- lazy evaluation
  - 값 계산을 최대한 미루는, 2
  - 소극적 계산법, 2
  - 제때 계산법, 2
  - 필요한 때만 값을 계산하는, 2
- leaf
  - 말단노드, 2
- lexical conventions
  - 어휘 만드는 방법, 2
- lexical scope
  - 생김새로 결정되는 유효 범위, 2
- lexicographic order
  - 사전적 순서, 2
- linear function
  - 직선 함수, 2
- linear type
  - 선형 타입, 2
  - 일회성인지 추적하는 타입, 2
- list
  - 리스트, 2
- local definition
  - 동네 정의, 2
  - 우물안 정의, 2
- logical relation
  - 논리 관계, 2
- machine learning
  - 기계 학습, 2
- match
  - 어울리기, 2
  - 패턴에 맞추기, 2
- memory leak
  - 메모리 누수, 2
  - 메모리 출혈, 2

- 재활용 놓치기, 2
- metalanguage
  - 언어를 설명하는 언어, 2
- method overloading
  - 여러함수를 같은 이름으로, 2
- model checking
  - 맞나 확인하기, 2
  - 모델 검증, 2
  - 모델 체킹, 2
- module
  - 모듈, 2
- mono-variant analysis
  - 다대일 분석, 2
  - 다수의 프로그램 흐름을 하나로 요약하는 분석, 2
- mutual recursive
  - 서로 맞물려서 호출하는, 2
  - 서로 호출하는, 2
- negation
  - 뒤집기, 2
- network
  - 네트워크, 2
- node
  - 노드, 2
- non-deterministic
  - 계산이 모든가지로 퍼지는, 2
  - 모든가지를 한꺼번에 다하는, 2
  - 운에 기대는, 2
  - 한가지로 정해지지 않은, 2
- non-deterministic polynomial
  - 모든가지를 한꺼번에 다할때 다항시간에 풀리는, 2
  - 운에 기대면 다항시간 안에 풀리는, 2
- non-expansive
  - 새 메모리를 소모하지않는, 2
- normal form
  - 바른꼴, 2
  - 표준형, 2
- null
  - 없는 주소, 2
  - 헛 주소, 2

- null dereference
  - 없는 주소 접근, 2
  - 헛 주소 접근, 2
- object
  - 물건, 2
- object-oriented language
  - 물건중심 언어, 2
- operational semantics
  - 계산과정을 드러내는 의미구조, 2
  - 실행과정을 드러내는 의미구조, 2
- operator
  - 연산자, 2
- or-pattern
  - 무더기 패턴, 2
- ordered relation
  - 순서 관계, 2
- overflow
  - 넘침, 2
- parameter
  - 인자, 2
- parameterized module
  - 일반화된 모듈, 2
- parametric polymorphism
  - 모든타입 다형성, 2
  - 모든타입에 열려있는 다형성, 2
- parity function
  - 홀짝 함수, 2
- partial function
  - 일부만 정의된 함수, 2
- pattern
  - 패턴, 2
- pattern match
  - 패턴에 대보기, 2
  - 패턴에 맞추기, 2
- pattern row
  - 레코드 패턴, 2
- polymorphic
  - 다형의, 2

- 모양이 다양한, 2
- 여러 모양의, 2
- 여러 타입을 가지는, 2
- polymorphic function
  - 다형 함수, 2
  - 인자 타입에 상관없는 함수, 2
- polymorphism
  - 다형성, 2
- polyvariant analysis
  - 다대다 분석, 2
  - 다수의 프로그램 흐름을 하나이상으로 요약하는 분석, 2
  - 다형성을 가지는 분석, 2
- postfix
  - 뒤에 붙는, 2
- precedence
  - 우선순위, 2
- predicate
  - 논리식, 2
  - 논리조건, 2
  - 조건식, 2
- predicate abstraction
  - 논리식 요약, 2
  - 논리식을 하나의 변수로 요약하기, 2
  - 논리조건을 하나의 변수로 요약하기, 2
  - 논리조건의 요약, 2
  - 조건식 요약, 2
  - 조건식을 하나의 변수로 요약하기, 2
- predicate logic
  - 모든-어떤 논리, 2
  - 술어 논리, 2
- prefix
  - 앞에 붙는, 2
- primitive
  - 기본, 2
- primitive recursive function
  - 기본적인 재귀함수, 2
  - 원시적인 재귀함수, 2
- principal type
  - 가장 일반적인 타입, 2
  - 대표 타입, 2



- Probably Approximately Correct, PAC
  - 얼추거의맞기, 2
- programming language
  - 프로그래밍 언어, 2
- ramdomization
  - 무작위, 2
- ramdomized algorithm
  - 무작위 알고리즘, 2
- reasoning
  - 이치따지기, 2
- record
  - 레코드, 2
- recursive
  - 자기자신을 부르는, 2
  - 자기호출, 2
- recursive function
  - 자기자신을 부르는 함수, 2
  - 자기호출함수, 2
  - 재귀함수, 2
- recursive primitive definition
  - 원시적 자기참조 정의, 2
- reduction
  - 계산, 2
  - 수행, 2
  - 줄이기, 2
- refactoring
  - 코드 정리정돈하기, 2
- reference
  - 메모리 주소, 2
- reference manual
  - 참고서, 2
- refinement type
  - 다듬어가는 타입, 2
- rewrite
  - 다시쓰기, 2
- rewrite rule
  - 다시쓰기 규칙, 2
- rewrite semantics
  - 다시쓰기로 정의한 의미구조, 2

- scaffolding code
  - 테스터 코드, 2
  - 테스트 발판 코드, 2
- scheme
  - 틀, 2
- scope
  - 유효범위, 2
- semantics
  - 뜻, 2
  - 속내용, 2
  - 의미, 2
  - 의미구조, 2
- separated sum
  - 출신기억 합집합, 2
  - 출신을 기억하는 합집합, 2
- sequence
  - 나열식, 2
- side-effect
  - 따라 일어나는 일, 2
  - 메모리 반응, 2
  - 수반되는 반응, 2
  - 함께오는 반응, 2
- signature
  - 모듈타입, 2
- signature bind
  - 모듈타입 정의, 2
- signature instantiation
  - 모듈 타입의 실현, 2
- signature matching
  - 모듈타입에 대보기, 2
  - 모듈타입에 맞추기, 2
- simple type
  - 단순 타입, 2
- skolemization
  - 안전하게 정량자 제거하기, 2
  - 안전한 정량자 제거, 2
- soundness
  - 믿을만함, 2
  - 안전성, 2
  - 안전함, 2

- 올바름, 2
- sparse data structure
  - 거의 빈 데이터구조, 2
  - 듬성듬성한 데이터구조, 2
- sparse vector
  - 거의 빈 벡터, 2
  - 듬성듬성한 벡터, 2
- specification
  - 명세, 2
- static analysis
  - 정적 프로그램분석, 2
  - 정적분석, 2
- static scope
  - 미리 결정된 이름의 유효범위, 2
  - 정적 유효범위, 2
- static scoping
  - 실행전에 결정되는 이름의 실체, 2
  - 이름의 유효범위가 미리 결정된, 2
- static semantics
  - 정적 의미구조, 2
  - 프로그램의 기획, 2
  - 프로그램의 타입 의미구조, 2
- static type
  - 실행전에 파악된 타입, 2
- statically typed language
  - 계산전에 타입검사하는 언어, 2
  - 미리 타입검사하는 언어, 2
  - 실행전에 타입검사하는 언어, 2
- strict evaluation
  - 일단 값을 계산하고 보는, 2
  - 적극적 계산법, 2
- string
  - 글자실, 2
  - 문자열, 2
- structure
  - 모듈, 2
- structure bind
  - 모듈 정의, 2
- structure description
  - 모듈 접속방안, 2

- structure expression
  - 모듈식, 2
- substitution
  - 바꿔치기, 2
- subtype
  - 아래타입, 2
  - 하위타입, 2
- subtype polymorphism
  - 아래타입 다형성, 2
  - 아래타입에 한정되는 다형성, 2
  - 하위타입 다형성, 2
  - 하위타입에 한정되는 다형성, 2
- supertype
  - 상위타입, 2
  - 위타입, 2
- symbol
  - 심벌, 2
- syntactic constraint
  - 문법적인 제약, 2
- syntactic sugar
  - 설탕구조, 2
- syntax
  - 겉모양, 2
  - 문법, 2
  - 문법구조, 2
  - 생김새, 2
- syntax analysis
  - 문법 구조 분석, 2
- tail recursive
  - 끝 재귀호출, 2
  - 마지막에 자기자신을 부르는, 2
  - 자기 호출이 마지막인, 2
- template
  - 거푸집, 2
- term
  - 식, 2
- top declaration
  - 가장 위의 선언, 2
- top-level declaration

- 가장 위의 선언, 2
- total function
  - 완전히 정의된 함수, 2
- tree
  - 가지구조, 2
  - 나무구조, 2
- tuple
  - 짜, 2
- type
  - 타입, 2
- type abbreviation
  - 타입 줄임말, 2
- type bind
  - 타입 정의, 2
- type construct
  - 타입식, 2
- type constructor
  - 타입 구성자, 2
- type expression
  - 타입식, 2
- type inference
  - 타입 알아내기, 2
  - 타입 유추하기, 2
  - 타입유추, 2
- type instantiation
  - 타입 틀 구체화, 2
  - 타입 틀 적용, 2
- type realization
  - 타입 틀 실현, 2
- type scheme
  - 타입 틀, 2
- type scheme generalization
  - 타입 틀 만들기, 2
  - 타입 틀로 일반화하기, 2
- type scheme instantiation
  - 타입 틀 구체화, 2
  - 타입 틀 적용, 2
- type structure
  - 타입 구조, 2
- type variable

- 타입 변수, 2
- typing rule
  - 타입 결정 규칙, 2
  - 타입 유추 규칙, 2
- unary
  - 인자가 하나인, 2
- uncurrying
  - 야금야금 함수를 단변 함수로, 2
  - 언커링, 2
- undecidable
  - 컴퓨터로는 불가능한, 2
  - 컴퓨터로는 할 수 없는, 2
- unification
  - 같이 만들기, 2
  - 동일화, 2
- universally quantified type
  - 타입변수가 모든 타입으로 바뀌치기될 수 있는, 2
- universal machine
  - 보편만능 기계, 2
- value
  - 값, 2
- value bind
  - 값 정의, 2
- variable
  - 변수, 2
- well-formed
  - 제대로 생긴, 2
- well-founded
  - 바닥이 갖추어진, 2
  - 바닥이 있는, 2
  - 올바르게 기초한, 2
- wild pattern
  - 임의 패턴, 2
- 가장 위의 선언
  - top declaration, 2
  - top-level declaration, 2
- 가장 일반적인 타입

- principal type, 2
- 가지구조
  - tree, 2
- 가짜 다형성
  - ad hoc polymorphism, 2
- 값
  - value, 2
- 값 계산을 최대한 미루기
  - delayed evaluation, 2
- 값 계산을 최대한 미루는
  - lazy evaluation, 2
- 값 기록하기
  - assignment, 2
- 값 정의
  - value bind, 2
- 값 중심 스타일
  - functional style, 2
- 값 중심의 언어
  - applicative language, 2
- 값 중심의 프로그래밍
  - functional programming, 2
- 값계산
  - evaluation, 2
- 값을 끼고 정의한 타입
  - dependent type, 2
- 값전달 호출
  - call by value, 2
- 값종류이외의 성질을 추적하는 타입
  - effect type, 2
- 값중심 언어
  - functional language, 2
- 같이 만들기
  - unification, 2
- 같은것들로 따져가기
  - equational reasoning, 2
- 같은것을 따지기
  - equational reasoning, 2
- 거슬러 변하기
  - contra-variant, 2
- 거의 빈 데이터구조

- sparse data structure, 2
- 거의 빈 벡터
  - sparse vector, 2
- 거푸집
  - template, 2
- 겉모양
  - syntax, 2
- 결합법칙
  - associativity, 2
- 계산
  - computation, 2
  - evaluation, 2
  - reduction, 2
- 계산 방식
  - computation strategy, 2
- 계산 복잡도
  - computational complexity, 2
- 계산 전략
  - computation strategy, 2
- 계산 학습 이론
  - computational learning theory, 2
- 계산과정을 드러내는 의미구조
  - operational semantics, 2
- 계산과정을 전달하는
  - continuation passing style, 2
- 계산방식
  - evaluation strategy, 2
- 계산법
  - calculus, 2
  - evaluation strategy, 2
- 계산식
  - expression, 2
- 계산이 모든가지로 퍼지는
  - non-deterministic, 2
- 계산이 하나로 확실한
  - deterministic, 2
- 계산이 한가지로 확실한
  - deterministic, 2
- 계산전에 타입검사하는 언어
  - statically typed language, 2



- 계산중에 타입검사하는 언어
  - dynamically typed language, 2
- 계층구조
  - hierarchy, 2
- 계층구조 형성하기
  - hierarchy, 2
- 고정점 방식의 의미구조
  - denotational semantics, 2
- 고차 함수
  - high-order function, 2
- 구체적 문법 구조
  - concrete syntax, 2
- 구현된 속사정이 감추어진 타입
  - abstract type, 2
- 공극의 의미하는 바를 표현하는 의미구조
  - denotational semantics, 2
- 그리고-식
  - conjunction, 2
- 그리고-조합 바른 식
  - conjunctive normal form, 2
- 그리고-조합 표준형
  - conjunctive normal form, 2
- 글자실
  - string, 2
- 기계 학습
  - machine learning, 2
- 기계중심의 언어
  - imperative language, 2
- 기록하기
  - assignment, 2
- 기본
  - primitive, 2
- 기본적인 재귀함수
  - primitive recursive function, 2
- 기타성질을 추적하는 타입
  - effect type, 2
- 깊은 신경망
  - deep neural net, 2
- 껍데기뿐인 클래스
  - abstract class, 2

- 꺾뎡기뻔인 함수
  - abstract method, 2
- 꾸쑤한 성질
  - invariant, 2
- 끝 재귀호출
  - tail recursive, 2
- 끼워넣기 정렬
  - insertion sort, 2
- 나무구조
  - tree, 2
- 나열식
  - sequence, 2
- 넘침
  - overflow, 2
- 넛트웍
  - network, 2
- 노드
  - node, 2
- 논리 관계
  - logical relation, 2
- 논리식
  - predicate, 2
- 논리식 요약
  - predicate abstraction, 2
- 논리식을 하나의 변수로 요약하기
  - predicate abstraction, 2
- 논리조건
  - predicate, 2
- 논리조건을 하나의 변수로 요약하기
  - predicate abstraction, 2
- 논리조건이 요약
  - predicate abstraction, 2
- 다대다 분석
  - polyvariant analysis, 2
- 다대일 분석
  - mono-variant analysis, 2
- 다듬어가는 타입
  - refinement type, 2
- 다른 언어로 짜여진 프로그램과 연결하는 방법

- foreign language interface, 2
- 다수의 프로그램 흐름을 하나로 요약하는 분석
  - mono-variant analysis, 2
- 다수의 프로그램 흐름을 하나이상으로 요약하는 분석
  - polyvariant analysis, 2
- 다시쓰기
  - rewrite, 2
- 다시쓰기 규칙
  - rewrite rule, 2
- 다시쓰기로 정의한 의미구조
  - rewrite semantics, 2
- 다형 함수
  - polymorphic function, 2
- 다형성
  - polymorphism, 2
- 다형성을 가지는 분석
  - polyvariant analysis, 2
- 다형의
  - polymorphic, 2
- 단순 등식 논리
  - first-order equational logic, 2
- 단순 타입
  - simple type, 2
- 대상이 사라진 포인터
  - dangling pointer, 2
- 대표 타입
  - principal type, 2
- 데이타 구성자
  - constructor, 2
  - data constructor, 2
- 데이타 구성자 접속방안
  - constructor description, 2
- 데이타 구성자 정의
  - constructor bind, 2
- 데이타 구조
  - data structure, 2
- 데이타 타입 접속방안
  - data description, 2
- 데카르트 곱
  - Cartesian product, 2

- dynamically typed language, 2
- 동네 정의
  - local definition, 2
- 동일화
  - unification, 2
- 동적 의미구조
  - dynamic semantics, 2
- 동적 함수호출
  - dynamic dispatch, 2
- 동적으로 유효범위 정하기
  - dynamic scoping, 2
- 동형의
  - homomorphic, 2
- 두개의
  - binary, 2
- 뒤에 붙는
  - postfix, 2
- 뒤집기
  - negation, 2
- 듬성듬성한 데이터구조
  - sparse data structure, 2
- 듬성듬성한 벡터
  - sparse vector, 2
- 디덕
  - deduction, 2
- 딥뉴럴넷
  - deep neural net, 2
- 따라 일어나는 일
  - side-effect, 2
- 또는-식
  - disjunction, 2
- 또는-조합 바른식
  - disjunctive normal form, 2
- 또는-조합 표준형
  - disjunctive normal form, 2
- 똑같은
  - isomorphic, 2
- 뜻
  - semantics, 2

- 래티스
  - lattice, 2
- 레코드
  - record, 2
- 레코드 패턴
  - pattern row, 2
- 리스트
  - list, 2
- 마구잡이 sw깨기
  - fuzzing, 2
- 마구잡이 깨기
  - fuzzing, 2
- 마지막에 자기자신을 부르는
  - tail recursive, 2
- 말단노드
  - leaf, 2
- 맞나 확인하기
  - model checking, 2
- 맞음
  - correctness, 2
- 맞춰 변하기
  - co-variant, 2
- 맞춰거슬러 변하기
  - bi-variant, 2
- 멈춤문제
  - halting problem, 2
- 메모리 누수
  - memory leak, 2
- 메모리 반응
  - side-effect, 2
- 메모리 사용 계측기
  - heap profiler, 2
- 메모리 재활용
  - garbage collection, 2
- 메모리 주소
  - reference, 2
- 메모리 중심의 언어
  - imperative language, 2
- 메모리 출혈
  - memory leak, 2

- 메모리 할당
  - allocation, 2
- 메모리값을 변동시키는
  - destructive, 2
- 메모리에 쓰기
  - assignment, 2
- 명령형 언어
  - imperative language, 2
- 명명하기
  - binding, 2
- 명세
  - specification, 2
- 모델 검증
  - model checking, 2
- 모델 체크
  - model checking, 2
- 모듈
  - module, 2
  - structure, 2
- 모듈 만드는 함수
  - functor, 2
- 모듈 접속방안
  - structure description, 2
- 모듈 정의
  - structure bind, 2
- 모듈 타입의 실현
  - signature instantiation, 2
- 모듈식
  - structure expression, 2
- 모듈타입
  - signature, 2
- 모듈타입 정의
  - signature bind, 2
- 모듈타입에 대보기
  - signature matching, 2
- 모듈타입에 맞추기
  - signature matching, 2
- 모듈함수
  - functor, 2
- 모듈함수 타입의 실현

- functor signature instantiation, 2
- 모든-어떤 논리
  - predicate logic, 2
- 모든것을 한꺼번에 다하는
  - non-deterministic, 2
- 모든것을 한꺼번에 다할때 다항시간에 풀리는
  - non-deterministic polynomial, 2
- 모든게 정해진
  - deterministic, 2
- 모든타입 다형성
  - parametric polymorphism, 2
- 모든타입에 열려있는 다형성
  - parametric polymorphism, 2
- 모양이 다양한
  - polymorphic, 2
- 무더기 패턴
  - or-pattern, 2
- 무용지물 코드
  - dead code, 2
- 무작위
  - randomization, 2
- 무작위 알고리즘
  - randomized algorithm, 2
- 묶다
  - bind, 2
- 묶이지 않은 변수
  - free variable, 2
- 묶이지 않은 이름
  - free identifier, 2
- 묶이지 않은 타입 이름
  - free type name, 2
- 문맥
  - context, 2
- 문법
  - grammar, 2
  - syntax, 2
- 문법 구조 분석
  - syntax analysis, 2
- 문법구조
  - syntax, 2

문법적인 제약  
syntactic constraint, 2  
문자열  
string, 2  
물건  
object, 2  
물건중심 언어  
object-oriented language, 2  
미루어 계산하기  
delayed evaluation, 2  
미리 결정된 이름의 유효범위  
static scope, 2  
미리 타입검사하는 언어  
statically typed language, 2  
믿을만함  
soundness, 2  
바꿔치기  
substitution, 2  
바닥  
bottom, 2  
바닥이 갖추어진  
well-founded, 2  
바닥이 있는  
well-founded, 2  
바른꼴  
normal form, 2  
반드시 이끌기  
deduction, 2  
반복  
iteration, 2  
방향성  
associativity, 2  
번역 단위  
compilation unit, 2  
변수  
variable, 2  
변함없는 성질  
invariant, 2  
보편만능 기계  
universal machine, 2



- 블록 프로그래밍
  - convex programming, 2
- 부울식
  - Boolean expression, 2
- 부지런한 계산
  - eager evaluation, 2
- 부지런한 계산법
  - eager evaluation, 2
- 불변성질
  - invariant, 2
- 불완전성 정리
  - incompleteness theorem, 2
- 불완전한
  - incomplete, 2
- 불박이
  - built-in, 2
- 빠뜨리게 없는
  - complete, 2
- 빠뜨리게 있는
  - incomplete, 2
- 빠뜨림없음
  - completeness, 2
- 빠뜨림이 없는
  - complete, 2
- 사용
  - application, 2
- 사용법
  - interface, 2
- 사이끼기
  - infix, 2
- 사전적 순서
  - lexicographic order, 2
- 상수
  - constant, 2
- 상위타입
  - supertype, 2
- 새 메모리를 소모하지않는
  - non-expansive, 2
- 생긴구조가 같은

- homomorphic, 2
- 생김새
  - syntax, 2
- 생김새로 결정되는 유효 범위
  - lexical scope, 2
- 서로 맞물려서 호출하는
  - mutual recursive, 2
- 서로 호출하는
  - mutual recursive, 2
- 선언
  - declaration, 2
- 선택식
  - case expression, 2
- 선형 타입
  - linear type, 2
- 설탕 구조를 풀다
  - de-sugar, 2
- 설탕구조
  - syntactic sugar, 2
- 설탕구조를 녹이다
  - de-sugar, 2
- 셈법
  - calculus, 2
- 소극적 계산법
  - lazy evaluation, 2
- 속내용
  - semantics, 2
- 속내용 감추기
  - abstraction, 2
- 속내용 감추며 차곡차곡 쌓기
  - abstraction hierarchy, 2
- 속내용이 감추어진 타입
  - abstract type, 2
- 속성 문법
  - attribute grammar, 2
- 수렴하는
  - convergent, 2
- 수반되는 반응
  - side-effect, 2
- 수행

- reduction, 2
- 순서 관계
  - ordered relation, 2
- 술어 논리
  - predicate logic, 2
- 숫자
  - digit, 2
- 식
  - expression, 2
  - term, 2
- 식전달 호출
  - call by name, 2
- 실체가 없는 이름
  - free identifier, 2
- 실행
  - evaluation, 2
  - interpretation, 2
- 실행 흐름
  - control structure, 2
- 실행 흐름 분석
  - control flow analysis, 2
- 실행과정을 드러내는 의미구조
  - operational semantics, 2
- 실행기
  - interpreter, 2
- 실행전과 실행중 타입검사 섞어하기
  - gradual typing, 2
- 실행전에 결정되는 이름의 실체
  - static scoping, 2
- 실행전에 타입검사하는 언어
  - statically typed language, 2
- 실행전에 파악된 타입
  - static type, 2
- 실행중에 드러나는 이름의 실체
  - dynamic scoping, 2
- 실행중에 드러난 타입
  - dynamic type, 2
- 실행중에 타입검사하는 언어
  - dynamically typed language, 2
- 심벌

- symbol, 2
- 쓸데없는 코드
  - dead code, 2
- 아래타입
  - subtype, 2
- 아래타입 다형성
  - subtype polymorphism, 2
- 아래타입에 한정되는 다형성
  - subtype polymorphism, 2
- 안전성
  - soundness, 2
- 안전하게 정량자 제거하기
  - skolemization, 2
- 안전한 정량자 제거
  - skolemization, 2
- 안전함
  - soundness, 2
- 앞에 붙는
  - prefix, 2
- 앞으로 할 계산
  - continuation, 2
- 앞으로 할 일
  - continuation, 2
- 앞으로 할 일 전달 변환
  - continuation passing style transform, 2
- 앞으로 할 일을 전달하는
  - continuation passing style, 2
- 앞으로 할 일을 함수로 정리해서 전달하는
  - continuation passing style, 2
- 애플리케이션
  - abduction, 2
- 야금야금 함수
  - curried function, 2
- 야금야금 함수를 단번 함수로
  - uncurrying, 2
- 어울리기
  - match, 2
- 어휘 만드는 방법
  - lexical conventions, 2
- 언어를 설명하는 언어

- metalanguage, 2
- 언어의 기계어 변환
  - compilation, 2
- 언커링
  - uncurrying, 2
- 얼추거의맞기
  - Probably Approximately Correct, PAC, 2
- 엄밀한 논리 시스템
  - axiomatic thoery, 2
- 없는 주소
  - null, 2
- 없는 주소 접근
  - null dereference, 2
- 여러 모양의
  - polymorphic, 2
- 여러 타입을 가지는
  - polymorphic, 2
- 여러인자를 야금야금 받는 함수
  - curried function, 2
- 여러인자를 줄세워 받는 함수
  - curried function, 2
- 여러인자를 줄세워 전달하기
  - curried application, 2
- 여러함수를 같은 이름으로
  - function overloading, 2
  - method overloading, 2
- 연산자
  - operator, 2
- 예-아니오 문제
  - decision problem, 2
- 예-아니오 판정 알고리즘
  - decision procedure, 2
- 예-아니오 판정 프로그램
  - decision procedure, 2
- 예외상황
  - exception, 2
- 예외상황 정의
  - exception bind, 2
- 예외상황 처리
  - exception handling, 2

- 오류
  - error, 2
- 오류율을 잡아둘 수 있는 확률형 다항
  - bounded probabilistic polynomial, 2
- 오리알 포인터
  - dangling pointer, 2
- 오염된 메모리
  - dangling pointer, 2
- 올바르게 기초한
  - well-founded, 2
- 올바름
  - correctness, 2
  - soundness, 2
- 완전곱
  - Cartesian product, 2
- 완전성
  - completeness, 2
- 완전하지않은
  - incomplete, 2
- 완전한
  - complete, 2
- 완전한 부분순서 집합
  - complete partial-order set, 2
- 완전함
  - completeness, 2
- 완전히 정의된 함수
  - total function, 2
- 외부 언어와 연결하는 방법
  - foreign language interface, 2
- 요약
  - abstraction, 2
- 요약 의미
  - abstract semantics, 2
- 요약된 의미구조
  - abstract semantics, 2
- 요약해석
  - abstract interpretation, 2
- 우물안 정의
  - local definition, 2
- 우선순위

- precedence, 2
- 운에 기대는
  - non-deterministic, 2
- 운에 기대면 다항시간 안에 풀리는
  - non-deterministic polynomial, 2
- 원시적 자기참조 정의
  - recursive primitive definition, 2
- 원시적인 재귀함수
  - primitive recursive function, 2
- 원인 짐작하기
  - abduction, 2
- 위타입
  - supertype, 2
- 유효범위
  - scope, 2
- 의미
  - semantics, 2
- 의미구조
  - semantics, 2
- 이름
  - identifier, 2
- 이름의 실체를 보여주는 목록
  - environment, 2
- 이름의 유효범위가 미리 결정된
  - static scoping, 2
- 이름의 유효범위가 실행 중에 결정되는
  - dynamic scoping, 2
- 이름짓기
  - binding, 2
- 이름짓다
  - bind, 2
- 이름표 목록
  - environment, 2
- 이미 있는
  - built-in, 2
- 이치따지기
  - reasoning, 2
- 인덕
  - induction, 2
- 인자

- parameter, 2
- 인자 타입에 상관없는 함수
  - polymorphic function, 2
- 인자가 하나인
  - unary, 2
- 일관성
  - consistency, 2
- 일단 값을 계산하고 보는
  - strict evaluation, 2
- 일반화된 모듈
  - parameterized module, 2
- 일부만 정의된 함수
  - partial function, 2
- 일없는 함수
  - identity function, 2
- 일회성인지 추적하는 타입
  - linear type, 2
- 임의 패턴
  - wild pattern, 2
- 자기 호출이 마지막인
  - tail recursive, 2
- 자기자신을 부르는
  - recursive, 2
- 자기자신을 부르는 함수
  - recursive function, 2
- 자기호출
  - recursive, 2
- 자기호출함수
  - recursive function, 2
- 자료 구성자
  - data constructor, 2
- 자료 구조
  - data structure, 2
- 자유로운 변수
  - free variable, 2
- 자유로운 이름
  - free identifier, 2
  - free variable, 2
- 자유변수
  - free variable, 2



- 재귀함수
  - recursive function, 2
- 재활용 놓치기
  - memory leak, 2
- 재활용된 메모리
  - dangling pointer, 2
- 저장값을 변동시키는
  - destructive, 2
- 적극적 계산법
  - strict evaluation, 2
- 적극적인 계산
  - eager evaluation, 2
- 적극적인 계산법
  - eager evaluation, 2
- 접속방안
  - interface, 2
- 접속형태
  - interface, 2
- 정의안된 변수
  - free variable, 2
- 정의하기
  - binding, 2
- 정의하다
  - bind, 2
- 정적 유효범위
  - static scope, 2
- 정적 의미구조
  - static semantics, 2
- 정적 프로그램분석
  - static analysis, 2
- 정적분석
  - static analysis, 2
- 제대로 생긴
  - well-formed, 2
- 제때 계산법
  - lazy evaluation, 2
- 제약
  - constraint, 2
- 제약식
  - constraint expression, 2

- 조건식
  - predicate, 2
- 조건식 요약
  - predicate abstraction, 2
- 조건식을 하나의 변수로 요약하기
  - predicate abstraction, 2
- 조립식 의미구조
  - denotational semantics, 2
- 주소전달 호출
  - call by reference, 2
- 줄이기
  - reduction, 2
- 직선 함수
  - linear function, 2
- 짐작해서 이끌기
  - induction, 2
- 짜
  - tuple, 2
- 참고서
  - reference manual, 2
- 출신기억 합집합
  - separated sum, 2
- 출신을 기억하는 합집합
  - separated sum, 2
- 커리형 함수
  - curried function, 2
- 커리형 함수 적용
  - curried application, 2
- 컴파일 단위
  - compilation unit, 2
- 컴퓨터로는 불가능한
  - undecidable, 2
- 컴퓨터로는 할 수 없는
  - undecidable, 2
- 코드 정리정돈하기
  - refactoring, 2
- 타입
  - type, 2
- 타입 결정 규칙

- typing rule, 2
- 타입 구성자
  - type constructor, 2
- 타입 구조
  - type structure, 2
- 타입 변수
  - type variable, 2
- 타입 알아내기
  - type inference, 2
- 타입 유추 규칙
  - typing rule, 2
- 타입 유추하기
  - type inference, 2
- 타입 정의
  - type bind, 2
- 타입 줄임말
  - type abbreviation, 2
- 타입 틀
  - type scheme, 2
- 타입 틀 구체화
  - type instantiation, 2
  - type scheme instantiation, 2
- 타입 틀 만들기
  - type scheme generalization, 2
- 타입 틀 실현
  - type realization, 2
- 타입 틀 적용
  - type instantiation, 2
  - type scheme instantiation, 2
- 타입 틀로 일반화하기
  - type scheme generalization, 2
- 타입변수가 모든 타입으로 바뀌치기될 수 있는
  - universally quantified type, 2
- 타입변수가 어떤 타입으로 바뀌치기될 수 있는
  - existentially quantified type, 2
- 타입식
  - type construct, 2
  - type expression, 2
- 타입유추
  - type inference, 2

- 타입의 타입
  - kind, 2
- 테스터 코드
  - scaffolding code, 2
- 테스트 발판 코드
  - scaffolding code, 2
- 특별하지않게 취급되는 함수
  - first-class function, 2
- 틀
  - scheme, 2
- 패턴
  - pattern, 2
- 패턴에 대보기
  - pattern match, 2
- 패턴에 맞추기
  - match, 2
  - pattern match, 2
- 표준형
  - normal form, 2
- 프로그래밍 언어
  - programming language, 2
- 프로그램 번역
  - compilation, 2
- 프로그램식
  - expression, 2
- 프로그램의 기획
  - static semantics, 2
- 프로그램의 실행
  - dynamic semantics, 2
- 프로그램의 실행 의미구조
  - dynamic semantics, 2
- 프로그램의 타입 의미구조
  - static semantics, 2
- 필요한 때만 값을 계산하는
  - lazy evaluation, 2
- 하위타입
  - subtype, 2
- 하위타입 다형성
  - subtype polymorphism, 2
- 하위타입에 한정되는 다형성

- subtype polymorphism, 2
- 한가지로 정해지지 않은
  - non-deterministic, 2
- 한가지로 정해진
  - deterministic, 2
- 한정해서 일반화시키기
  - bounded quantification, 2
- 할일이 달려있는 문법
  - attribute grammar, 2
- 함께오는 반응
  - side-effect, 2
- 함수
  - function, 2
  - function abstraction, 2
- 함수 변환
  - closure conversion, 2
- 함수 사용
  - function application, 2
- 함수 중심 스타일
  - functional style, 2
- 함수 호출
  - function application, 2
- 함수 흐름 분석
  - control flow analysis, 2
- 함수가 인자를 통해서만 외부와 소통하게 하는 변환
  - closure conversion, 2
- 함수로 만들기
  - function abstraction, 2
- 함수로 속내용 감추기
  - function abstraction, 2
- 함수를 야금야금 적용하기
  - curried application, 2
- 함수를 주고 받는 함수
  - high-order function, 2
- 함수식
  - function expression, 2
- 함수의 인자
  - function argument, 2
- 함수의 자유변수를 없애주는 변환
  - closure conversion, 2

- 함수중심 언어
  - functional language, 2
- 함수형 스타일
  - functional style, 2
- 함수형 언어
  - functional language, 2
- 함수형 프로그래밍
  - functional programming, 2
- 핵심 드러내기
  - abstraction, 2
- 핵심 문법구조
  - abstract syntax, 2
- 행동지침형 언어
  - imperative language, 2
- 허물
  - interface, 2
- 허물뿐인 클래스
  - abstract class, 2
- 허물뿐인 함수
  - abstract method, 2
- 헛 주소
  - null, 2
- 헛 주소 접근
  - null dereference, 2
- 헛 포인터
  - dangling pointer, 2
- 호출
  - application, 2
- 호출할 함수가 실행중에 결정되는
  - dynamic dispatch, 2
- 홀짝 함수
  - parity function, 2
- 환경
  - context, 2
  - environment, 2