

Próximo:[Objetos circulares](#), Anterior:[Tipos de programação](#), Acima:[Tipos de dados Lisp](#) [Conteúdo][[Índice](#)]

## 2.5 Tipos de Edição

Os tipos na seção anterior são usados para propósitos gerais de programação, e a maioria deles é comum à maioria dos dialetos Lisp. O Emacs Lisp fornece vários tipos de dados adicionais para fins relacionados à edição.

- [Tipo de buffer](#) O objeto básico da edição.
- [Tipo de Marcador](#) Uma posição em um buffer.
- [Tipo de janela](#) Os buffers são exibidos em janelas.
- [Tipo de quadro](#) As janelas subdividem os quadros.
- [Tipo de Terminal](#) Um dispositivo terminal exibe quadros.
- [Tipo de configuração de janela](#) Gravando a maneira como um quadro é subdividido.
- [Tipo de configuração de quadro](#) Gravando o status de todos os quadros.
- [Tipo de Processo](#) Um subprocesso do Emacs em execução no sistema operacional subjacente.
- [Tipo de rosca](#) Um thread de execução do Emacs Lisp.
- [Tipo Mutex](#) Um bloqueio exclusivo para sincronização de threads.
- [Tipo de variável de condição](#) Variável de condição para sincronização de thread.
- [Tipo de fluxo](#) Recebe ou envia caracteres.
- [Tipo de mapa de teclas](#) Que função um pressionamento de tecla invoca.
- [Tipo de sobreposição](#) Como uma sobreposição é representada.
- [Tipo de fonte](#) Fontes para exibição de texto.