**Słownik – użyte słowa w pracy:**

[Ogólne](#_Ogólne)

[CUDA](#_CUDA)

[Sprzęt kart graficznych i komputera](#_Sprzęt_kart_graficznych)

[SSN / MLP](#_SSN_/_MLP)

[Testy](#_Testy)

|  |  |
| --- | --- |
| **Użyte do tej pory, opis słowa** | **Jakiego słowa używać** |
|  |  |
| Ogólne |  |
| Metoda wewnątrz klasy  operacja | Metoda (obiektu)  Funkcja składowa klasy |
| Operacje (wewnątrz sekwencji) | Operacja  Zdarzenie  Instrukcja |
| Sekwencja działań/operacji | Sekwencja operacji/instrukcji |
| Struct/Class w c/c++  złożony typ danych | Struktura/klasa  Struktura języka C  Klasa języka C++ |
| Screenshot | Zrzut ekranu |
| Biblioteka / program (to, co zrobiłem) | Biblioteka (CNL)  Program (CNL) |
| „Program obsługuje” | Program/biblioteka obsługuje...  Program/biblioteka pozwala na...  W Programie/bibliotece jest możliwe...  Program/biblioteka umożliwia... |
| Nazwa biblioteki - CNL | CNL |
| Potomkowie (wewnątrz elementu XML) | Potomkowie  Elementy potomne |
|  |  |
|  |  |
| CUDA |  |
| Kernel | Kernel |
| Alignowana tablica  (padded) | Wyrównana tablica (do XXX bajtów) |
| Racing conditions | Zależności (odnosnik) |
| Grid (CUDA) | Grid CUDA(odnosnik) |
| Block (CUDA) | Blok (wątków/CUDA) (odnosnik) |
| Thread (CUDA) | Wątek (CUDA) |
| Coalesced (read/write/access) | Połączone (odnościk) odczyty/zapisy/dostepy |
| Warp | Warp (CUDA) (odnośnik) |
| execution configuration  (kernel<<<a,b>>> (x,y,z) ) | konfiguracja uruchomienia |
|  |  |
|  |  |
| Sprzęt kart graficznych i komputera |  |
| GPU (pamięć na GPU) | Pamięc graficzna  Pamięć GPU  Pamięć dedykowana karty graficznej |
| GPU (multiprocesory na GPU) | streaming multiprocessor  multiprocessor |
| GPU (procesor graficzny) | graphics processing unit  GPU  ~~Karta graficzna (bo GPU to sam procesor)~~  Procesor GPU |
| Karta graficzna | Karta graficzna (3D) |
| CPU (procesor) | Procesor  CPU  Procesor CPU |
| RAM (pamięć) | RAM  Pamięć RAM  Pamięć operacyjna |
| Alokacja/Dealokacja (pamięci)  Alokowanie/dealokowanie | Alokacja / dealokacja (pamięci) (w pamięci operacyjnej/RAM/graficznej) |
| Uruchamianie czegoś na GPU | Uruchamianie czegoś na/(po stronie) GPU  Wykonywanie czegoś na/(po stronie) GPU  Realizowanie ... |
| „Uczenie/trenowanie sieci na CPU” | Uczenie/trenowanie sieci na CPU/hoście  Realizowanie uczenia/trenowania sieci na CPU/hoście. |
| “po stronie GPU”  -- Z tego względu, po stronie GPU używane są tylko zmienne całkowite | (w zależności od przypadku)  - „w pamięci graficznej”  - na GPU  - Po stronie GPU |
| „po stronie CPU” | (w zależności od przypadku)  - „w pamięci RAM”  - na CPU / hoście  - Po stronie CPU/hosta |
| Nvidia, NVidia | NVIDIA |
|  |  |
|  |  |
| SSN / MLP |  |
| NN, sieci neuronowe | SSN  (sztuczna) Siec neuronowa(e) |
| MLP (klasa) | (Klasa) *MLP* (pochylone) |
| MLP (typ sieci neuronowej) | (Sieć) MLP |
| Layer / warstwa | warstwa |
| Uruchamianie sieci neuronowej | Uruchomienie (sieci neuronowej)/MLP dla zestawu danych/testów |
| Trenowanie/ Uczenie sieci neuronowej | Trenowanie/ Uczenie sieci neuronowej  Algorytm wstecznej propagacji (jeśli chodzi o MLP)  Trenowanie/ Uczenie MLP |
| Ilość aktualnie uczonych elementów (2-20) | Ilość testów używanych równolegle przy/w treningu |
|  |  |
|  |  |
| Testy |  |
| Zmienna / kolumna / wartość (jako kolumna w teście) | Zmienna w teście  Wartość w teście |
| Zmienna / kolumna / wartość (jako kolumna w zestawie testów) | Zmienna (wejściowa/wyjściowa) zestawu testów  Pole (wejściowe/wyjściowe) zestawu testów |
| Kolumna literalna | Zmienna/pole symboliczne  Zmienna/pole klasyfikacyjne |
| Kolumna nieliteralna | Zmienna/pole liczbowe/ciągłe |
| Wartość elementu nieliteralnego | identyfikator, etykieta |
| Zestaw testów | Zestaw testów  Zbiór testów  Zbiór uczący / zbiór testowy (w szczególnych przypadkach) |
| Test | Rekord (testowy)  (pojedynczy) Test |
| Zadanie optymalizacji | Zadanie regresji! |
| Zadanie klasyfikacji | Zadanie klasyfikacji |
| Zmienna wejściowa | Zmienna wejściowa  Zmienna objaśniająca |
| Zmienna wyjściowa | Zmienna wyjściowa  Zmienna objaśniana |
|  |  |
|  |  |
|  |  |