Słownik – użyte słowa w pracy:

|  |  |
| --- | --- |
| Użyte do tej pory, opis słowa | Jakiego słowa używać |
| 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) |
| NN, sieci neuronowe | SSN  (sztuczna) Siec neuronowa(e) |
| MLP (klasa) | (Klasa) *MLP* (pochylone) |
| MLP (typ sieci neuronowej) | (Sieć) MLP |
| Layer / warstwa | warstwa |
| Metoda wewnątrz klasy  operacja | Metoda (obiektu)  Funkcja składowa klasy |
| Operacje (wewnątrz sekwencji) | Operacja  Zdarzenie  Instrukcja |
| Sekwencja działań/operacji | Sekwencja operacji/instrukcji |
| Kernel | Kernel |
| 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 |
| 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. |
| Struct/Class w c/c++  złożony typ danych | Struktura/klasa  Struktura języka C  Klasa języka C++ |
| “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 |
| Alignowana tablica |  |
| Racing conditions |  |
| Grid (CUDA) |  |
| Block (CUDA) |  |
| Thread (CUDA) |  |
| Coalesced (read/write/access) |  |
| Screenshot |  |
| Nvidia, NVidia | NVIDIA |
| Biblioteka / program (to, co zrobiłem) |  |
| Zmienna / kolumna / wartość (jako kolumna w teście) |  |
| Kolumna literalna / nieliteralna |  |
| „Program obsługuje” |  |
| Nazwa biblioteki - CNL |  |
| Potomkowie (wewnątrz elementu XML) |  |
| Ilość aktualnie uczonych elementów (2-20) |  |
| Warp |  |
| Zmienna literalna |  |
| Zmienna nieliteralna  Zmienna klasyfikacyjna |  |
| 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 |  |
| Zmienna wejściowa | Zmienna wejściowa  Zmienna objaśniająca |
| Zmienna wyjściowa | Zmienna wyjściowa  Zmienna objaśniana |
| *execution configuration*  *(kernel<<<a,b>>> (x,y,z) )* | *konfiguracja uruchomienia* |
|  |  |