1. **Пет-проект** — тажрыйба топтоо максатында же хобби катары түзүлгөн жана жайылтылган жеке (азыраак топтук) долбоор. Сейрек, бирок ал өзүнүн жаратуучуларына акча алып келет (айрым учурларда, ал тургай, толук кандуу долбоорго же компанияга айланат).
2. **IP** – бул Интернеттеги компьютердин уникалдуу дареги. Бул дарек ар бир компьютерге провайдер тарабынан ыйгарылат, ал аппараттка интернетке кирүүгө мүмкүнчүлүгүн берет.
3. **Кроссплатформенный** — аппараттык аянтчалардын жана иштетүү системаларына көз каранды эмес.
4. **Мейл** — электрондук кат/билдирүү.
5. **IT адиси** - маалыматтык технологиялар боюнча адис. Көп учурда бардык программисттер жана жөн гана өнүккөн компьютер жана интернет колдонуучулар IT адистери деп атап коюшат.
6. **Антивирус** - бул компьютердик вирустарды аныктоо жана аларды жок кылуу үчүн атайын программа.
7. **Побитовые операции**— бул өзгөрмөнүн ичиндеги жеке биттердин манипуляциясы. Бул ошондой эле биттик жылыштарды жана биттик операторлорду колдонууну камтыйт.
8. **Upgrade** - жабдыктарды жаңыртуу.
9. **Подкаст** — аудио же видео сабактар, белгилүү бир темадагы окуялар, көбүнчө тарбиялык мүнөздөгү. Подкаст интервьюлары же TED подкасттары бүгүнкү күндө абдан популярдуу.
10. **Жаңыртуу** - программалык камсыздоону жаңылоо/модернизациялоо.
11. **Провайдер** — Интернетке же мобилдик кызматтарга кирүүнү камсыз кылган уюм.
12. **Артефакт** – бул керексиз визуалдык эффект, мисалы, түстөрдүн бурмаланышы, объектилердин формалары, сүрөттүн бөлүктөрүнүн ыраатсыз кыймылы ж.б.
13. **Нуб-** башталгыч же ийгиликке жетпеген.
14. **Аккаунт же Каттоо эсеби** - каалаган системада катталгандан кийин түзүлгөн колдонуучу каттоо эсеби. Эреже катары, каттоо эсебиңизди киргизүү үчүн логиниңизди жана паролуңузду киргизишиңиз керек.
15. **Оффтоп** — кандайдыр бир темадан тышкары билдирүү.
16. **Алгоритм** - белгилүү бир маселени чечүү боюнча иш-аракеттердин ырааттуулугу.
17. ****Ава** – адамдын интернетте, социалдык тармактарда, мессенджерлерде, оюндарда ж.б графикалык чагылдырылышы.**
18. **Аноним** - өзү ким экенин жашырган адам. Эреже катары, ал өзү жөнүндө ойдон чыгарылган же жасалма маалыматтарды колдонот.
19. **Пиратка — жасалма программалык камсыздоо же операциялык система.**
20. **Профан**— белгилүү бир темада тажрыйбасы же билими жок адам.
21. **Архиватор** – архивдерди түзүү үчүн программа (мисалы, 7-Zip, WinRAR ж.б.)
22. **Рунет**— Орус тилдүү интернет, орус тилдүү сайттардын топтому.
23. **Аттач** - бир нерсеге тиркелген файл.
24. **Сабж**— белгилүү бир ресурста колдонуучулардын ортосунда талкуулоо үчүн тема (көбүнчө, форумда). Сүйлөшүүнү баштоо үчүн тема.
25. **Аутсорсинг** - компания тарабынан бир ишти штаттан тышкаркы адистерге (фрилансерлерге же башка компаниялардын кызматкерлерине) өткөрүп берүү.
26. **Сервис пак** — бир орнотуу пакети катары жеткирилген компьютердик программанын же ОСтун жаңыртууларынын, оңдоолорунун, жакшыртууларынын жыйындысы.
27. **Баг** - бул программанын/коддун катасы, анын натыйжасында программанын аткарылышынын натыйжалары туура эмес болуп чыгат.
28. **Скин** — жасалгасы ар кандай болушу мүмкүн болгон нерсенин сырткы көрүнүшү, капкагы, кабыгы.
29. **Багрепорт** - ката тууралуу отчет анын сүрөттөлүшү, себеби, артыкчылыктары жана башка касиеттери бар билдирүү.
30. **Скины в играх** — ал белгилүү бир мүнөздүн же объекттин башка бардык көрүнүштөрдөн айырмаланып турат.
31. **Байт** – 8 битке барабар, санариптик маалыматты сактоо жана иштетүү бирдиги.
32. **Скилл** — көндүмдөр, бир нерсени жакшы жасай билүү.
33. **Бан** – колдонуучунун кандайдыр бир укуктарынан ажыратуу же чектөө.
34. **Скрипт**— белгилүү бир тапшырманы аткаруу үчүн чакан программа.
35. **Стек технологий** — иштеп чыгуучу же компания менен иштеген технологиялардын тизмесин көрсөтүү үчүн колдонулат.
36. **База данных** - ар кандай маалыматтын чоң көлөмүн сактоо үчүн арналган программалык же аппараттык-программалык комплекс.
37. **Тимлид**— жетектөөчү иштеп чыгуучу, программисттер тобунун жетекчиси.
38. **Фриланс** — өзү үчүн үзгүлтүксүз иштөө же өзгөргөн кардарлар менен иштөө. Адатта, фрилансинг үйдө, коворкингде же Интернетке кирүү мүмкүнчүлүгү бар башка жерде жасалышы мүмкүн.
39. **Блок схема** – бул алгоритмдерди сүрөттөө үчүн графикалык белги. Программалык камсыздоонун компоненттеринин логикасын иштеп чыгууда жана талдоодо программисттер тарабынан колдонулат.
40. **Бот** - бул адамдын иш-аракеттерин туураган программа, кээде жасалма интеллекттин негизи менен.
41. **Фронтенд**— буюмдун "көрүнүшүн" (интерфейсин) иштеп чыгуу (мисалы, веб-сайт же программа).
42. **Чит-код** — компьютер оюндарында пайдалуу нерсени кошуу үчүн колдонулган, бирок документтештирилбеген тамгалардын, сандардын же баскычтардын ырааттуулугу.
43. **Буфер данных** - бул бир жерден экинчи жерге көчүп баратканда маалыматтарды убактылуу сактоо үчүн эс тутумдун бир бөлүгү.
44. **Backend** - продукттун сервердик бөлүгүн иштеп чыгуу.
45. **Эксплойт** — программалык камсыздоодо табылган кемчилик аркылуу (хакердик) кодду аткарууга жөндөмдүү зыяндуу программа.
46. **Компилятор** — компиляцияны аткарган программа же аппараттык каражат.
47. **Бета версия** - даяр продукциядагы мүчүлүштүктөрдү жакшыртуу жана оңдоо үчүн колдонуучулардан пикир алуу максатында чыгарылган продуктунун сыноо версиясы.
48. **Тролль** — колдонуучулардын же сүйлөшүүнүн катышуучуларынын ортосунда чыр-чатакты түзүү үчүн атайылап чагымчыл макалаларды жана/же билдирүүлөрдү жарыялаган анонимдүү интернет провокатору.
49. **Бета тестер** - продукттун бета версиясын колдонгон жана разработчиктерге продукт боюнча өз пикирин билдирген адам.
50. **Троян** — Зыяндуу компьютердик программа, максаттуу компьютердин тутумун жугузуп, анда зыяндуу аракеттерге алып келет. Трояндар файлдарды жок кылышы же катуу дискиңиздеги маалыматты жок кылышы мүмкүн.
51. **Бит** - маалыматтын көлөмүн өлчөөнүн эң кичине бирдиги. Мааниси катары 0 же 1 гана болушу мүмкүн.
52. **Битые ссылки** - жок барактарга алып баруучу шилтемелер.
53. **Утилита —** белгилүү бир тапшырманы аткаруу үчүн иштелип чыккан жардамчы программа.
54. **Варез** - автордук укук ээсинин укуктарын бузуу менен, Интернетте эркин таралган ар кандай интеллектуалдык менчик же программалык камсыздоо.
55. **Вирус** - башка программаларга зыян келтирүүчү программа.
56. **Компиляция** — программаны жогорку деңгээлдеги тилден машина тилиндеги программага жакын формага которуу.
57. **Подпрограмма** — башка программанын бир бөлүгү болгон жана программалоо тилинин талаптарын канааттандырган программа.
58. **Гайд** - нускама, колдонмо.
59. **Нотация** — маалымат коду, код топтомунун элементтери тамгалардан турат.
60. **Дедлайн** - долбоорду, тапшырманы, ишти бүтүрүү же жеткирүү мөөнөтү.
61. **Динамический массив** – бул программанын аткарылышы учурунда өлчөмүн өзгөртүүгө мүмкүн болгон массив.
62. **Кодирование данных** — белгиленген эрежелер боюнча чектүү көптүктү элементтеринен маалыматтарды куруу процесси.
63. **Код данных** — коддоо учурундагы бул коддун элементтеринен маалыматтар түзүлө турган код топтому жана эрежелер менен түзүлгөн система.
64. **Дисконнект** - байланышты үзүү.
65. **Дистрибутив** - программалык камсыздоону жайылтуунун бир түрү.
66. **Интерпретация** — белгилүү бир тилде берилген кээ бир синтаксистик толук тексттин маанисин ишке ашыруу.
67. **Семафор** — өз ара четке кагуу үчүн колдонулган өзгөрмө.
68. **Домен** – бул интернеттеги веб-сайттын уникалдуу дареги/аты.
69. **Драйвер** - аппараттын программалык камсыздоосу менен аппараттын жабдыктары менен өз ара байланышы үчүн колдонулган программа.
70. **Дамп** — кокус жетүү эс тутумунун толук же жарым-жартылай мазмуну болгон маалыматтар перифериялык түзүлүшкө чыгарылат.
71. **Идентификатор** — белгилүү бир контекстте символдун ролун аткарган түзмө-түз чынжыр.
72. **Дыра** - бул хакерлер өз максаттары үчүн колдоно ала турган программалык коддогу жылчык.
73. **DDoS-атака** - чабуулга кабылган интернет-ресурстун серверлерин жарым-жартылай же толугу менен өчүрө турган хакердик чабуул.
74. **Конвектор языка** — кайсы бир тилден башка тилге бирдей деңгээлдеги котормочу.
75. **Ассемблирование** — ассемблер тилинен программаларды түзүү.
76. **Задрот** - бул виртуалдык чындыкка өтө көп убакыт бөлгөн адам.
77. **Зафакпить** - берилген тапшырманы аткаралбоо.
78. **Флажок** — белгилүү бир окуянын же абалдын болушун жаза турган өзгөрмө.
79. **Литерная цепочка** — тамгалардын ырааттуулугунан турган маалыматтардын бир бөлүгү.
80. **Ибешник** - маалыматтык коопсуздук бөлүмүнүн кызматкери.
81. **Имба** – компьютердик оюндун тең салмактуу эмес каарманы, объектиси же башка элементи.
82. **Пространство памяти** — эстутум аймагы, анын айрым суб-аймактарынын жыйындысы даректөө функциясынын маанилеринин диапазону болуп саналат.
83. **Прикладная программа** — маалыматты иштетүү тутумунун колдонуунун белгилүү бир чөйрөсүндөгү маселени же класстын көйгөйлөрүн чечүү үчүн иштелип чыккан программа.
84. **Интерпритатор** - бул кодду мурда аткарылуучу файлга компиляция кылбастан, түздөн-түз аткаруучу программа.
85. **Переключатель** — программадагы мүмкүн болгон өткөөлдөрдүн тобунан бир өтүүнү желек менен тандоо.
86. **Инфоцыган** - бул сапаты күмөндүү маалыматтык товарларды (мисалы, курстар, вебинарлар, китептер ж.б.) акчага саткан адам.
87. **Аварийный дамп** — анормалдуу программанын токтотулушунан келип чыккан таштанды.
88. **Капча** - колдонуучунун чыныгы адамбы же жөн эле ботпу текшерүү үчүн сүрөт.
89. **Геймер** - видео оюндарды ойногон адам.
90. **Транслятор** — программаны которууну жүзөгө ашырган программа же аппараттык каражат.
91. **Буфер** — маалыматтарды өткөрүп жатканда эс жумушчу аянты.
92. **Геймплей** – оюндун жүрүшү, оюндун сюжети.
93. **Глюк** - бул түшүнүксүз мүчүлүштүктөр, кечеңдетүү, программадагы же оюндагы процесстердин жай иштеши.
94. **Дисплей-экранда тексттик жана графикалык маалыматты көрсөтүүчү түзүлүш; монитор.**
95. **Интерпретация** — белгилүү бир тилде берилген кээ бир синтаксистик толук тексттин маанисин ишке ашыруу.
96. **Инициализация** — кийинки иштетүү же маалыматтарды жайгаштыруу үчүн эстутум аймактарын баштапкы абалга келтирүү.
97. **Гуглить** - Google издөө системасында маалыматты издөө.
98. **Дебажить** - кодду оңдоо, коддогу каталарды издөө жана оңдоо.
99. **Инициирование —** маалыматтарды иштеп чыгуу процессин баштоо үчүн шарттарды түзүү.