**Area de almacenamientos temporal**

* **Buffer**

Un buffer (o búfer) es un espacio de memoria, en el que se almacenan datos para evitar que el programa o recurso que los requiere, ya sea hardware o software, se quede sin datos durante una transferencia.

Normalmente los datos se almacenan en un buffer mientras son transferidos desde un dispositivo de entrada (como un ratón) o justo antes de enviarlos a un dispositivo de salida (como unos altavoces).

Algunos tipos de buffer son:

* + Del teclado: El buffer de teclado es una memoria intermedia en la que se van almacenando los caracteres que un usuario teclea, los cuales son tratados por el computador apenas se libere un recurso.
  + De streaming: Consiste en una tecnología utilizada para permitir la visualización y la audición de un archivo mientras se está descargando, a través de la construcción de un buffer por parte del cliente, una vez que este se ha conectado al servidor, el buffer del cliente se va llenando de la información descargada y se va reproduciendo en el ordenador. Esto se contrapone al mecanismo de descarga de archivos, que requiere que el usuario descargue por completo los archivos para poder acceder a su contenido.
  + Del grabador CD/DVD: Las grabadoras de CD o DVD, tienen un buffer para que no se pare la grabación.
  + De video: YouTube y otros servicios de video y televisión web, cuentan con un búfer, que suele ser mejorado por un búfer inteligente (Smart Buffer), para evitar que se interrumpa la reproducción, y que viene con los navegadores de internet de ordenadores, tabletas y televisiones inteligentes.
* **Spool**

*Simultaneous Peripheral Operations On-Line.*

[Spool] Es un área de almacenamiento temporal en la RAM que contiene datos de entrada o de salida.

[Spooling] Es el proceso de mandarle data al Spool. La data puede contener archivos o procesos.

El tipo más común de Spooling es el de impresión, donde lo que se va a imprimir es enviado a un Spool antes de ser transmitido a la impresora. Por ejemplo, cuando mandas a imprimir un documento desde una aplicación, la data del documento es enviada a un Spool mientras la impresora se calienta. Desde que la impresora esté lista para imprimir el documento, la data es enviada desde el Spool a la impresora y el documento se imprime. Si son varios los documentos que han sido enviados a la impresora, el Spool de impresión tendrá una cola de impresión.