

(1) 소자 (2)요소

(1)저항이나 콘덴서와 같은 회로를 구성하는 기능적인 단위로서, 보통 더 이상 세분할 수 없는 것. 논리 소자 등으로 불린다.

(2)데이터나 항목의 최소 구성 단위

(1)다비전 (2)나눗셈

(1)COBOL에서 어떤 종류의 규칙에 따라 구성된 몇 개의 마디와 단락. COBOL의 원시 프로그램은 표제부, 환경부, 데이터부, 수속부의 4개의 부로 구성된다.

(2)피젯수를 젯수로 나누고 그 결과 몫과 나머지를 얻는 산술 연산.

(1)쓰레기 (2) 폐 영역

(1)처리가 끝나고 불필요하고 쓸모 없이 기억 장치에 남아 있는 정보.

(2)처리 중 불필요하게 된 기억 중의 데이터가 차지하고 있는 영역.

(1)정보 처리용 언어

(1)information processing language

(2)initial program loader

(1)정지 시간 (2)고장시간

(1) 장치가 고장났거나 동작을 잘못 일으켰을 때, 그 때 부터 수리.조정하여 재가동이 가능할 때까지의 시간.

(2)시스템이 동작 불가능한 상태에 있는 시간

(1)초기 설정 (2)초기화

(1) 프로그램 실행시에 시작할 때 필요한 초기 상태를 미리 정해 놓는 것. 예를 들면 프로그램상에서 사용하는 변수를 최초에 제로로 하는 것 등이다.

(2)프로그램 시작시에 레지스터의 내용이나 상수의 값을 미리 정해진 값으로 설정하거나 플래그등의 인디케이터(indicator)를 정해진 조건에 세트하는것. 프로그램을 항상 동일 조건으로 처리하는 데 필요하다.

1+1 번지 부호

하나의 완전한 명령어가 하나의 연산자와 두개의 번지를 포함하는 명령어 체계 = two address instruction.

1+1 번지 시스템

2번지 방식중 1번지 방식과 동일형식의 명령에 이어 다음에 실행하는 명령의 번지를 부가한 명령 방식. 호출

시간이 긴 기억 장치를 사용하는 컴퓨터에서, 될 수 있는대로 기억장치의 호출 시간을 짧게 하고 계산 속도를 빠르게 하기 위하여 이 방식을 사용한다.

1+1 번지 명령

피연산자로서 2개의 번지부를 갖는 명령어로서 두번째 번지는 다음에 실행할 명령의 번지를 가리킨다.

->one-plus-one address instruction.

1+1번지

연산자 1개와 기억장소에 있는 피연산자의 위치를 말해주는 번지 및 다음의 명령어가 있는 위치를 말해주는 번지의 2개의 번지를 갖는다는 성질을 가지고 있는 명령어 체계.

1-단계 기억장치

동일한 과정에 의해 기억된 정보에 접근할수 있는 기억장치.

1-단계 서브루틴

한 프로그램이나 서브루틴이 실행되는 동안에는 그 프로그램이나 서브루틴을 사용할 수 없는 것 즉, 썬(closed) 서브루틴을 말한다.

1-단계 코드

절대 번지와 절대 연산코드를 사용하는 코드로서, 호출된 피 연산자를 찾을수 있거나 기억되어 있는 정확한 위치를 나타내 준다.

=absolute code.

1-번지 코드

명령 코드의 일종으로서 1번지를 1개 포함하는 것. 대개 번지는 피연산자의 번지 또는 결과의 행션을 지정하며, 점프 명령의 경우에는 다음 명령의 번지를 지정한다. 점프 명령으로 지정된 경우를 제외하고는 다음의 명령은 그 명령 다음 기억장소에 나온다. -> one address instruction.

1-번지 명령

한개의 연산자와 단 1개만의 명령으로 구성된, 즉 번지부 하나만을 사용하는 명령형식. 번지부는 기억장치상의 하나의 위치를 가리킨다.

1-퍼시스턴트

전송로가 사용중인 경우에는 대기하고 있다가 전송로가 비게 되면 곧장 신호를 보내는 방법으로서 CSMA/CD 방식의 사용중 상태 검출시의 동작에 관한 방법. 만일 자료의 충돌이 일어나면 백오프 알고리즘(backoff algorithm)에 의하여 얼마동안 기다렸다가 위의 과정을

되풀이 하게 된다.

10진수 계수기

계수기의 일종. 10개째의 입력으로 처음의 상태로 되돌아간다. 적어도 4비트의 기억 소자로 구성되며, 대부분의 경우 2진화 10진 코드가 사용 된다.

10진 교정

컴퓨터는 2진 가산기로 연산한다. 따라서 4비트로 10진 1자리를 나타내는 BCD 코드의 2진화 10진수를 더했을 때, 그 결과가 10이상이면 16진수로 표현된다. 이를 10진수 표현으로 교정하는 일을 10진 교정이라한다.

10진 숫자

일반적으로 사용되는 수를 나타내기 위한 1- 9의 숫자.

10진수

10진법에 의해 표시되는 수.

10진법

10을 기수로 하여 숫자를 배열하는 수의 표현법.

16진 숫자

16진법에 의해 수를 나타내는 숫자.

16진 숫자

= hexadecimal digit

1단 천공

IBM 카드에서와 같이 1자리당 천공 위치가 12단이 있는 것.

1대 부분 선택 비율

하나의 부분 선택 출력에 대한 1의 출력의 비율.

1대 1 관계

하나의 객체가 다른 하나의 객체와 연관을 맺고 있는 것.

1대 1 번역

프로그램에 사용되는 각각의 명령어를 하나의 기계어 명령어로 번역하는 과정.

1대 0 출력 신호비

어떤 특정의 순간에서 0 출력 신호에 대한 1출력 신호의 크기 또는 진폭의 비.

1대 1 어셈블러

일반적으로 어셈블리어 프로그램의 각 명령어에 대해 오직 한개의 기계어 명령어를 만들어 내는 간단한 번역 프로그램.

1대 1

함수 관계에서 지역의 한 원소가 정의 구역의 한 원소에만 대응되며, 지역의 모든 원소에 대해 정의 구역에 대응하는 원소가 있는것. 즉, 두 집합 모든 원소들이 하나씩 유일하게 대응되는 관계.

1대 1

어셈블리 루틴에서 1개의 원시 언어 명령어가 1개의 기계 언어 명령어로 변환되는 것.

1대 다 관계

->many-to-many relationship.

1대1 번역

각 프로그래밍 언어의 명령어가 1개의 기계 명령어에 대응되어 번역되는 것.

1비트 마이크로 프로세서

1비트의 CMOS 마이크로컴퓨터로서(MC 14500B) 모토롤러사에서 발표되었다. 이것은 프로그램이 가능한 논리 제어의 중심부를 LSI화한 것으로, 프로그램 계수기 및 512*8비트 PROM 8개의 입출력 보드로 구성되어 있다.

1오버 1번지 체계

2개의 번지를 사용하는 계계어 체계로서, 이 번지중 하나는 자료 참조에 사용된다.

1의 보수

2진수에서 기수 1에 대한 보수. 즉 2진수 각 비트를 1은 0으로, 0은 1로 바꾸어 얻어진다.

1차 키, 프라이머리키

파일을 구성할 때 각 레코드의 자리표시에 이용되는 키.

1차원 패리티 검사 코드

가장 간단한 형태의 패리티 검사 코드는 하나의 패리티 비트를 이용하여 코드단위의 모든 비트들을 검사하는 것으로서, 이것을 1차원 패리티 비트 검사코드라고 한다. 여기에서 암호기는 각 코드 단위에서 1로 세트된 비트의 갯수가 짝수 또는 홀수가 되도록 조정한다. 따라서 짝수 패리티인 경우에는 각 정보의 비트를 exclusive-OR 연산을 한 것이고, 홀수 패리티의 경우는 inverted exclusive-OR 연산을 한 것이다. 그리하여 전송과정에서 홀수 개의 비트오류가 발생하면 해독기는 즉시 오류발생을 검출하고 적절한 조치를 취한다.

1차원 패리티 검사

하나의 페리티 비트 단위 자료의 정보 비트를 검사하는 가장 단순한 페리티 검사법 -> LRC ; parity check.

1차원 분산 분석

통계 조사의 자료를 한 가지 분류기준에 따라 여러 조(set)로 나누어 배치 하여 그 분산비로써 조별 평균의 차이를 검정하는 방법. 1차원 배치 분산 분석이라고도 한다.

-> variance analysis.

1차원 배열

구성 요소들이 한 줄로 나열된 1차원 배열은 하나의 첨자로 나타내어진다.

2배 워드, 더블 워드

2개의 계산기 워드로 구성되며, 1단위로서 변지 지정할 수 있는 인접한 이련의 비트 또는 문자.

2번지 명령

변지부를 2개 함유하는 명령. 2개의 변지를 연산 대상(operand)의 출처와 결과의 행선 지정에 사용하는 것과, 하나의 변지를 연산 대상의 출처 혹은 결과의 행선에 사용하여 다른 변지를 다음 명령의 출처를 지정하는 것에 사용하는 것과의 2종류로 대별된다.

2분할법

지정된 키의 값을 지닌 항목의 위치를 결정하는 경우에, 항목의 표를 탐색하는 방법의 하나. 표 중의 항목은 키에 관해 분류되어 있는 것을 전제로 한다.

탐색코자 하는 키와 표의 한가운데의 키가 비교되며, 그 대소에 의해 탐색의 범위가 축소된다. 이조작을 반복해서 차차 표에 남은 부분을 반으로 줄여나가 지정된 항목이 검출된다. 표의 크기가 N일 때 평균 탐색 횟수는 근사적으로 $\log_2 N$ 이다. 2분 탐색이라고도 한다.

2주파수 기록

신호의 위상에 의해 1, 0 정보를 기억하는 파라미터론에 사용되는 기록방식으로, 2개의 주파수 f와 2f의 전류로 자심기억 조자를 직접 구동하는 것.

2중 인라인 패키지.

IC의 한 형식으로 단자의 리드선이 가로 방향 또는 아래 방향의 두 줄로 되어 있는 패키지.

2중 연산

OR 연산과 AND 연산처럼 두개의불(boolean)연산의 한쪽이 다른 한쪽에서 변수 또는 값을 함께 부정하여 얻어내

는 경우, 서로를 2중 연산이라고 한다.

= complementary operation

2중 패스방식

어셈블러 또는 컴파일러가 원시 프로그램을 처리할 때,
원시프로그램을 최초로부터 2번 주사하는 방식.

2중 시스템.

신뢰도 향상을 위한 방법의 하나로 주요 시스템 구성 요
소를 두 세트씩 가진 컴퓨터 시스템. 실행 결과는 쌍방
의 CPU 사이에서 체크된다. 한쪽에 고장이 생겼을 경우
에도 다른 한쪽에서는 처리가 계속되기 때문에 시스템
전체는 무고장에 가깝다. 군사 관계의 중요한 시스템이
나 은행의 온라인 시스템 등에 사용되고 있다.

= duplex system

2중 천공

천공 카드에서 하나의 자리(column)에 두 종류의 구멍을
천공하는 것. 숫자 필드에서 천공의 오류를 나타내는 경
우도 있고, 또 마이너스의 수를 나타내기 위해 특히 2중
천공을 이용하는 경우도 있다.

2중 인라인 패키지

= dual in-line package의 약어.

2진 동기 통신

약칭 BSC. 데이터 통신에서 특정한 부호를 여러 개 연속
해서 보내어 동기를 취한 후 데이터를 블록에 보내는 방
식. 보조 동기 방식에 대응되는 것으로, 고속으로 데이
터를 보낼 수 있다.

2진 코드

= binary notation

2진 트리의 패스 길이

근노드로부터 각노드에 이르는 거리의 합계로서, 트리를
사용하는 컴퓨터 알고리즘에서는 알고리즘 수행 시간과
밀접한 관계가 있으므로 매우 중요하다. 노드의 갯수가
 n 인 트리의 패스 길이는 다음과 같이 나타낼 수 있다.

2진 회로

2진 부호를 취급하는 디지털 회로.

2진 계수기

입력 펄스를 누적하고 그 수를 2진법으로 표현하는 회로.
1자릿수의 2진 계수 회로는 1개의 풀립플롭으로 실현된
다.

2진 소자

2진수 1, 0에 대응하는 2개의 안정상태를 가지고 1비트의 정보를 나타내고 기억할 수 있는 소자.

2진 소수점

10진수의 소수 이하를 나타내는 것과 같이, 2진수의 소수 이하의 값을 표시하는 경우에 사용하는 소수점.

2진 숫자

2진법에서 사용하는 숫자. 0과 1의 두 종류가 있다. 플립플롭의 두 상태, 게이트의 개폐 등에 대응한다.

2진 덤프

주기억 장치의 내용을 자기 테이프나 종이 테이프 등 외부 기억 장치에 2진 형식으로 덤프하는 것.

2진 요소

문자, 숫자, 기호 등의 데이터를 정보를 나타내는 최소 단위인 비트의 조합으로 매체상에 표현하는데, 이 비트를 표현할 수 있는 상태.

2진 로더

덤프 프로그램, 연결 편집 프로그램, 어셈블러 등에 해산출된 2진수 형식으로 된 것을 주 기억장치에 적재하는 프로그램.

2진 영상

0이나 1의 두 값으로 구성된 영상

2진 표기법

2를 기수로 하는 수의 표기법. 2진수는 10진수를 2의 멱승의 합으로 나타낼때 그 계수를 멱승의 크기 순서에 대응해서 늘어놓은 수이다. 예를 들면 10진수의 5, 2는 2진수로는 각각 101.10으로 나타낸다.

2진 로더

언어 처리 프로그램에 의해 출력된 목적 프로그램을 주 기억 장치에 저장하기 위한 프로그램

2진 산술 연산

2진수로 가감승제 계산을 하는 것.

2진 탐색

부여된 조건을 만족시킬수 있는 항목을 찾아 내는 탐색 방법의 하나. 한 무리의 항목을 어떤 기준에 따라 둘로 나누고, 목표물이 들어 있는 쪽을 선택해서 다시 같은 절차를 되풀이하여 목표물을 찾아 내는 방법이다.

= binary chop

2진 트리

공집합 또는 1개의 루트와 왼쪽 .오른쪽 서브트리(subtree)라고 불리는 2개의 분리된 트리로 구성된 노드(node)

의 유한 집합. 모든 노드가 2개 이하의 가지(branch)를 가지는 특성이 있다.

2진 연산

2개의 수치를 연산하여 새로운 값을 얻는 것과 같은 연산.

= monadic operation

2진-10진 변환

2진수를 10진수로 변환하는 것. 2진수 '10101'을 10진수로 변환하는 경우에는 다음 그림과 같이 한다.

2진.5진코드

어떤 수를 표현할때 2개의 상대적숫자로 나타내는 방법. 한쪽의 수는 0 또는5,다른 쪽의 수는 0으로부터 4까지의 값을 취하는 방식.예를들면 3은 0+3이므로 3,7은 5+2이므로 12로 나타낸다.

2진.5진법

=biquinary code

2진수

binary notation

2진화

어떤 임계값을 설정하고,이보다 크고 작음에 따라 2개의 값으로 변환하는 것.

2진화 10진수

10진수의 한 자리를 4비트의 2진수로 나타낸 것. 4비트를 사용하면 0-15의 16가지 수의 표현이 가능하지만, BC D의 경우에는 0-9의 10가지를 사용한다.

3번지 명령

명령 형식의 하나로, 한 명령으로 3개의 번지를 지정하는 것. 예를 들면 덧셈 명령에서 가수, 피가수, 합이라는 3개의 저장 번지를 지정하는 명령.

3상태 출력

IC 등의 출력이 1, 0외에 고 임피던스 상태가 있는 출력 단자. 고 임피던스 상태는 0도 1도 아니, 출력이 완전히 절연되어 있는 상태이다.

3상태

2값의 0과 1외에 '오프(off)'상태를 지니는 논리. 스트로브 신호가 입력되어 있지 않을때는 오프 상태. 즉, 고 임피던스 상태가 되기 때문에 다른 회로에 영향을 미치지 않는다. CPU와 주변 회로와의 데이터 주고받거나 버스 라인 등에 사용될 대가 많다.

3상태 집적 회로.

3개의 상태를 지니는 IC CPU와 메모리 혹은 입출력 회로 간에 공통의 버스를 사용해서 데이터 전송을 할 경우에 이용된다. 3개의 상태란, 데이터 버스상에 '0'의 신호가 전송 되는 상태, 데이터 버스상에 '1'의 신호가 전송되는 상태, 임피던스가 매우 높아져서 회로를 절단한 상태가 되어 데이터의 전송이 되지 않는 상태를 말한다.

4번지 명령.

번지부가 4개의 번지로 구성되는 명령. 일반적으로 2개는 오퍼랜드(operand)번지, 나머지 2개는 연산 결과를 저장하는 번지와 다음 실행할 명령의 저장 번지이다.

4선식 회선

송신과 수신을 동시에 할 수 있는 통신 회선. 1개의 통신로에는 2줄의 와이어를 필요로 하는데, 4줄의 와이어를 사용하여 송신용 회선과 수신용 회선을 양쪽에 늘 각각 1개씩 할당해 사용할 수 있는 방식이다.

5단위 부호

5단위의 요소에 의해 구성되는 부호. 주로 알파벳을 표현하기 위한 인쇄 전신용에 사용된다.

5진법

5를 기수로 하는 수의 표기법.

biquinary notation

6단위 부호

6단위의 요소에 의해 구성되는 부호. 주된 것으로는 알파벳 및 한글을 표현하기 위한 한글 인쇄전신 부호가 있다.

7단위 부호

ISO가 정한 정보 처리 교환용 부호. 1문자 7비트 단위가 국제 표준으로 제정되어 있다.

8진 소숫점

8진법으로 표시된수에서 정수 부분과 소수 부분을 나누는 점으로, 10진법에서의 소수점에 해당한다.

8진-2진 인코더

입력선을 2진수로 부호화 하기 위하여 3개의 출력선으로 구성되는 디지털 함수. 일반적으로 인코더는 디코더의 역 연산을 수행하는 디지털 함수로 2k개의 입력선과

K개의 출력선으로 구성된다.

8진법

8을 기수로 하여 수를 나타내는 표현법으로, 숫자의 각 위치(자리)가 8의 거듭 제곱으로 나타낸다.

octal notation [8진법] = octal

8진수 시스템

컴퓨터가 메모리를 디스플레이하는 데 8진수 숫자. 즉 값을 나타내는데 0,1,2,3,4,5,6,7의 8개의 숫자를 사용하여 표시하는 시스템. 8진수 시스템은 8개의 숫자를 사용하므로 수치 한 단위에서 표시할 수 있는 가장 큰 십진수의 값은 7이다. 10진수의 값 8은 8진수의 값으로는 10이 되는데, 위의 표는 10진수의 값 1부터 16까지의 이에 대응되는 8진수의 값을 나타낸 것이다.

A 버스

프로세서 내부에서 ALU에 연결되는 내부 버스.

B버스

프로세서 내부에서 ALU에 연결되는 A 버스와는 별개의 내부 버스

B트리

트리 구조의 일종. 최종 데이터까지의 포인터 수가 같으며, 데이터의 삽입.삭제가 간편한 특징이 있고 데이터 색인부 구조에 적합하다.

CPU 루프

단말기나 화일 기억 장치 입출력을 제어하는 루틴들과는 대조적으로 처리기의 내부상태를 제어하기 위한 메인 루틴이나 제어 프로그램.

D 플립플롭

1비트의 기억 작용을 하는 플립플롭. D는 delay 을 의미한다. D 입력 단자의 논리값이 그대로 플립플롭의 출력으로서 유지된다.

= edge trigger flip-flop

D버스

CPU 내부에서 ALU로부터 레지스터로 데이터를 전송하는 버스

=direct current

EOT(end-of-transmission)

문자에 의하여 시작되며 국(station)이 EOT를 접수하면 다른 국과 통신하기 위하여 다시 링크를 확립하여야 한다.

F 형식

논리 레코드가 모두 같은 길이로 되어 있는 데이터 형식.

H모스

MOS 소자는 소자간 분리가 필요없음을 이용하여, As의 소스 드레인과 층간 절연막인 링 유리 프로를 사용, Al 배선 패턴을 미세화하여 고밀도 집적화한 것.

IBM카드

= card

LFU 페이지 교체

각 페이지들이 얼마나 많이 사용되었는지에 따라 호출된 횟수가 가장 적은 페이지가 교체되는 방법으로서 때로는 교체의 결과가 좋지 않은 경우도 있다.

N 비트 바이트

N개의 2진수로 되어 있는 바이트

N 수준 논리

게이트의 특별한 배열이나 설계로서, 특정 구성 요소나 틀에 N개 이하의 게이트를 직렬로 연결하는 논리.

N 주소 명령어 형식

명령어 내에 n개의 번지를 나타낼수 있는 형식으로 프로그램 내장형 컴퓨터의 경우 N가 3,2로서 3번지 2번지 방식명령이 일반적이며, 누산기를 1개를 가지고 있는 컴퓨터에서는 N이 1,그리고 스택을 사용하는 시스템에서는 N이 0인 명령어 형식을 채택 한다. nail head bonding
납으로 만든 극히 가는선을 녹여 끊어서 끝을 둥글게 만들고 열 또는 초음파 진동을 가하면서 압착하는것.

N 주소 명령어

N개의 번지수를 갖는 명령어.

N 채널 모스

N-channel Metal Oxide Semiconductor의 약어 PMOS 에 개발된 고밀도 집적회로서 PMOS보다는 밀도는 낮으나 고속이다.

N 코어/비트식 기억 장치

1비트를 기억하기 위해 N개의 코어를 사용하는 기억장치

N-관

회로 이론에서 연결된 대응점을 갖는 2개의 N-1관을 가리킴.

N-차원 관

N-cube

OR 게이트

2개의 입력 중 어떤 하나 또는 양쪽에 펄스가 있을 경우에만 펄스를 통과시키는 게이트.

OR 연산 (=) inclusive OR operation.

P와 Q를 명제라 할 때에 P OR Q의 연산 결과가 오른쪽 진리표와 같은 논리 연산자.

OR 연산자

P와 Q를 명제라 할 때에 P OR Q의 연산 결과가 오른쪽 진리표와 같은 논리 연산자.

OR 혼합기

여러개의 서로 다른 입력 단자중 최소한 하나 이상이 입력이 1이면 출력도 1이 되는 회로.

P-주소

프로그램이 분기되는 위치 또는 데이터가 전달되는 위치.

P-채널 모스

1. parallel Communication Interface(병렬 통신 인터페이스)의 약어.
2. Process Control Interface(처리 제어 인터페이스)의 약어.

PC : 피-시

1. Program Communication Block(프로그램통신 블록)의 약어. IMS(DBMS의 일종)에서 논리적 데이터 베이스와 물리적 데이터 베이스를 사상(mapping)하기 위한 기술 블록.
2. Process Control Block(처리 제어 블록)의 약어.
3. Printed Circuit Board(인쇄 회로 기판)의 약어.

PC 상대 주소법

Punched Card System 의 약어.

종이 카드는 18세기 초부터 프랑스의 직물업계에서 쓰기 시작하였는데, 그 후 1890년에 미국의 홀러리스(H. Hollerith)가 종이 카드에 자료를 천공하여 이 카드로 집계할 수 있는 장치를 만들어 미국 국세 조사에 사용하였다. 이후 이 장치는 더욱 연구되어 천공 카드 판독기, 회계기, 분류기 등이 개발됨으로써 전체적으로 천공 카드 시스템으로 불리우게 되었다.

PIO 접속기

Parallel Input Output interface의 약어. PIO접속기는 키보드, TV 단말기 등의 외부 병렬 장치에서 병렬 데이

타를 입출력하게 한다. 여기서의 병렬이란 모든 데이터 비트가 동시에 출력 상태에 있음을 의미한다.

PIU 프로그래밍

Programmable Interface Unit programming의 약어. PIU는 세 가지 기본적인 연산 형태 중의 하나로 프로그램될 수 있다. 보통 한 바이트 폭의 인터페이스는 두 바이트 폭으로 확장할 수 있는데, 전자의 구현에서 1메가바이트의 데이터 전송률과 후자의 구현에서 2메가바이트의 데이터 전송률은 30미터 거리에 대해 설계된다. 또한 부적인 프로그래밍 능력으로는 인터럽트를 발생시키는 신호를 형성, 제어할 수 있다. 어떤 PIU형은 TTL과 양립하는 모든 입출력 신호를 가진 68핀 패키지로 패키지가 된 것도 있다.

POS 단말기

판매 관리를 위해 점포 등에 설치된 POIS시스템의 단말기.

POS 시스템

경영에 관한 정보 관리 시스템으로서, 판매장에 컴퓨터와 연결된 POS단말기를 설치하여 판매의 사무 처리를 비롯하여 시장 조사, 재고 조사 등의 유통 경제를 종합적으로 관리할 수 있도록 한 컴퓨터 시스템.

POS 등록기

정가표를 모아 가산 기구가 붙은 판매등록기에 넣어 매상표를 작성함과 동시에 이를 천공하는 기기.

RS 플립플롭

reset-set flip-flop의 약어

RST 플립플롭

RS플립플롭에 클럭 펄스(clock pulse)입력단자(T)가 부가된 플립플롭. 주종 플립 (master-slave flip-flop)구성으로 사용하는 일이 많다. RS-232 C 아르에스-232 시 CCITT(국제 전신 전화 자문 위원회)의 권고에 따라 미국의 EIA(Electronic Industries Association)가 결정한 데이터 통신 시스템에 있어서의 데이터 단말장치(data terminal equipment)와 MODEM 또는 데이터 회선 종단 장치(data communication equipment)간의 상호 접속에 관한 규격. 전기적 특성, 기계적 특성, 인터페이스 회로의 기능, 프로토콜(protocol)등을 규정하고 있다. RS-232 C는 불평형 회로의 전송 선로로서 20k비트/s 이하의 전송 속도, 종단 장치와 단말 장치간의 거리는 15m 이하를 다룬다. 구체적으로는 컴퓨터나 데이터 처리장치를 그래픽이나 CRT디스플레이, MODEM, 텔레타이프 등의

단말 기기에 접속하는 일반적인 표준 규격이다. 예를 들면 입출력 데이터 속도, 동기나 통신 방식, 데이터의 포맷(format), 마크나 스페이스의 레벨 등에 관련되는 것들이다.

T 플립플롭

트리거 입력 단자에 트리거가 인가될 때마다 상태가 반전하는 플립플롭. 2진계수기로서 이용된다.

X-Y 플로터

자기 테이프 장치 또는 컴퓨터로부터의 정보를 그림 그리는 명령으로 변화시킨 다음, 용지 또는 프린트용 펜을 제어하여 도형을 그리는 장치.

Y 위치

일반적으로 천공 카드의 맨 윗줄에 있는 천공 위치를 의미한다.

n-항 관계

N 개의 피연산자에 대한 연산.

p-코드

PC(programmingcounter) 상대 주소에 의한 주소 지정 방식으로, PC 상대 주소는 PC의 현재 내용에 명령어에 있는 주소부의 값을 더하여 구한다.

pn 접합

p형과 n형 반도체 재료간의 접합.

p형 반도체

가동 정공 정밀도가 전도성 전자 밀도보다 많은 외인성 반도체. 이 반도체는 플러스의 전하. 즉 반도체 내의 정공이 가까이에 있는 전자와 자리바꿈을 하여 전기 전도를 하므로 퍼지티브형 반도체라고도 불린다. 또한 이 경우의 인듐과 같은 불순물은 전자를 1개 받아들여서 마이너스 이온이 되므로 액셉터 이온이라고 한다.

가격 대 성능비

컴퓨터 시스템의 능력을 평가하는 하나의 척도로, 그 시스템에서 처리할 수 있는 일의 양을 소요하는 비용으로 나눈 값.

가능

기기나 IC가 선택되어 사용이 가능해지는 것.

가동시간 ; 작동 시간

컴퓨터가 사용 가능한 시간 중, 하드웨어가 작동하여 정

당한 결과를 산출하는 데 걸리는 시간. 개발시간,생산 시간, 재시동 시간 등을 모두 포함한다.

가동 헤드 디스크

하나의 헤드로 모든 트랙(track)을 액세스할 수 있는 디스크 장치.

가명명문

고수준 언어에 사용되는 문법상의 개념으로, 실체가 없는 명령문. 주로 프로그램의 맨 끝에 레이블을 부가하는 경우 등에 사용된다.

가변 단어 길이

주기억 장치 내의 명령이나 데이터의 길이가 명령에 의해 변화하는 형식.

가변 시퀀스 로봇

미리 설정된 순서와 조건 및 위치에 따라서 동작의 각 단계를 진행해 나가는 로봇. 동작 순서나 조건을 쉽게 변경할 수 있도록 되어 있다.

가변 논리

게이트 소자의 여러 가지 전자적 상호 연결을 조절하는 프로그램에 의해 변경할 수 있는 내부 논리 설계.

가비지 수집, 쓰레기 수집.

(1) 연결 시스템에서 사용되지 않은 채 남아 있는 모든 노드들을 쓸 수 있는 공간으로 반환하기 위해 모으는 과정.

(2) 동적인 기억 할당에서 불필요하게 된 기억 영역을 모아 다시 이용 가능한 것으로 재생하는 작업. 먼지 모으기. 셸 재생이라고도 한다.

가산기

두개의 수의 합을 연산하는 회로.

= half adder, full adder

가산

두개의 수치를 더하여 그 합을 구하는 산술 연산. 가산할 때 사용되는 두개의 수치 중 더하는 쪽을 가수, 더해지는 쪽을 피가수라고 한다. 컴퓨터에서는 일반적으로 가수가 어큐뮬레이터 내의 피가수에 더해서 합이 구해지며, 이 합은 어큐뮬레이터에 입력되고 피가수는 합에 치환된다. 피가수(어큐뮬레이터) + 가수(레지스터)=합(어큐뮬레이터)

가상 기억장치

기억 장치의 물리적 용량이 충분한지의 여부에 상관없이 프로그램의 사용자가 필요로 하는 기억 용량이 주어지는

것이라고 가상하여 사용할 수 있게 한 기억 장치.

가상번지

컴퓨터가 물리적으로 갖고 있지 않은 가상의 번지. 프로그램의 경우에는 실재하는 것으로서 사용이 가능하다.

= virtual memory

가상소수점

정수부에 계속하여 소수부를 표시하거나 기억할 때의 소수점 예상 위치. 특별한 지정이 없을 경우에는 컴퓨터에서 숫자를 표시했을 때 가장 오른쪽에 소수점이 있다고 가정한다. 이소수점은 기억 장치속에서 어떤 공간을 차지하지는 않고 단지 계산을 위해 필요할 뿐이다.

가상 기억 장치

일반적으로는 소용량의 고속 기억 장치와 대용량의 저속 기억 장치를 조합하여 속도는 전자에 가깝고 기억용량은 후자로 간주하는 기억 방식. 보통 디스크와 같은 보조 기억 장치로 간주되는 기억 공간을 실제 기억 공간보다 크게 하는 방식을 말한다.

가상 기억 장치 접근 방식

약칭 VSAM. 사용자 프로그램 장치의 물리적 속성으로부터 독립하여 데이터 세트에 대한 각종 액세스 방식의 통합을 도모한 직접 기억 장치용 접근 방식.

가속 시간

CPU에서 주변 장치에 대해 데이터를 판독하고 기록 명령이 나온 후부터 실제로 판독. 기록이 이루어지기 직전까지의 시간

가수

다른 수에 합쳐지는 수나 양. 이때 다른 수는 피가산수(augend)가 된다. 예를들면, 2에 3을 더할 때 3이 가수이고, 2가 피가수이다.

= addition

가수부

대수의 소수부분. 부동 소수점 표시에서의 고정 소수점부. = fixed opint part

가역 계수기

여러 형태의 제어 신호값에 따라 그 수가 1이나 주어진 정수만큼만 증가 또는 감소하는 계수기.

가용성

=availability

가우스

자속밀도의 단위.

가인수

FORTRAN 등에서 사용되는 용어. 서브루틴이나 함수 등의 절차에서 인수의 모양, 개수, 순서만을 형식적으로 나타내는 인수. 절차가 호출되었을 때 비로소 실수로부터 값을 받아 처리가 이루어진다.

가입자 회선

가입자의 단말장치와 중앙국 교환기의 회선에서 장치를 접속하는 통신로,

가입 구역

전화 교환망에서의 어떤 일정한 구역으로서 그 구역 내의 전화를 호출할 때는 일률적인 기본 요금만 지불하면 되고 시외 요금을 지불할 필요가 없다.

가입자 스테이션

중앙 컴퓨터와 단말을 연결하는 전송 접속국

가장 자리 맞춤

각 행의 왼쪽이나 오른쪽 끝의 문자가 같은 열에 오도록 데이터 또는 프린트 형태를 조정하는 것.

가정

순서도와 관련하여 프로그램의 작성, 자료의 설계 또는 처리 작업 등에 관계되는 어떤 내용이나 조건에 대한 예상.

가청, 오디오

사람이 들을 수 있는 주파수.

간격 문자

공백, 간격을 나타내는 문자. 부호, 매체에 따라서는 반드시 빈 자리로 표시된다. 예를 들면 내부 기억 장치에서는 특별한 비트 패턴으로 정의되고 있다.

간격, 갭

- (1) 자기 테이프, 자기 디스크 등의 데이터 간의 간격.
- (2) 자기 디스크, 자기 드럼 등의 자기 헤드와 기억 매체와의 사이의 공극.

간접, 인디렉트.

명령에서의 번지 지정의 한 방법. 명령 중의 오퍼랜드 (operand)가 나타내는 기억 영역의 값을 번지로 한다.

간접 번지 지정

= indirect address

간접 번지

명령의 번지 지정부에서의 데이터의 기억 번지를 직접 지정하지 않고, 그 데이터의 저장번지를 지시하는 포인터의 번지를 지정하는 방식. 특정 레지스터의 내용에

의해 기억 번지를 지정하는 방식도 있다. 직접 번지와 비교된다.

갈륨 비소

격자 상수 56.5nm, 녹는점 1237도시인 등축정계 선아연 광형의 결정. 주로 가로 자르기 보터법, 일부 초크랄스 키법으로 단결정을 만든다.

감독 호출

특수한 처리를 하기 위해 OS내에 있는 프로그램을 호출하는 것.

감독자, 슈퍼바이저

오퍼레이팅 시스템의 기본적인 부분으로서 시분할, 입출력, 멀티프로그래밍 등 기능을 제어하기 위해서 컴퓨터의 주기억 장치에 상주하고 있는 프로그램 또 좁은 뜻으로는 오퍼레이팅 시스템을 이르기도 한다.
=monitor routine

감산 카운터.

카운터 펄스를 입력할 때마다 내용이 하나씩 줄어가는 카운터. 여기에 대응해서 일반적인 카운터는 내용이 하나씩 증가하므로 가산 카운터라고 부른다.

감산기, 뺄셈기

- (1) 2개의 수의 차를 연산하는 회로.
- (2) 3개의 입력 단자와 2개의 출력 단자를 가진 아래 표와같은 관계에 있는 회로.

감소분, 디크리먼트

1을 감소시키는 조작. 일반적으로 레지스터의 내용에서 1을 감소하는 것을 나타내는 경우가 많다. 변수나 양의 감소분을 나타내기도 한다.
= increment

감쇠

어떤 전송로를 흐르는 에너지의 감쇠정도를 나타내는양. 즉, 전송로를 흐르는 동안에 신호, 빛, 음성등의 강도가 감소하는 것(attenuation) 또는 시간이 지남에 따라 진동의 진폭이 감소하는 것 (damping).

감쇠

=attenuation

감쇠왜곡

통신로나 증폭기의 주파수 진폭 특성이 일정하지 않기 때문에 일어나는 파형 왜곡. 높은 이득을 올려 일부러 파형을 왜곡시켜 해상도를 높이는 일도 있다.

감시 장치. 워치 도그

시스템이 기계 고장으로 휴지 상태가 되거나 또는 프로그램의 착오로 무제한의 루프에 들어가는 것을 감시하는 장치. 위와 같은 오류 동작을 방지하기 위하여 프로그램으로 설정된 타이머로 어떤 조건을 만족하면 경보를 발생하게 되는데 이것을 워치 도그 타이머라고 한다.

감시 문자

특정 상태를 표현하는 부호 문자. 예를 들면 자기 테이프 물리적 종단이나 기억 장치 중의 가변길이 레코드의 끝을 나타내는 표지 등.

감지, 센스

감각 또는 감지하는 것. 갖고 싶은 정보를 읽어내는 것.
=sense switch

감지기

물리량을 측정할 때 측정량을 다른 물리량으로 직접 변환하는 최초의 변환기.

감지기는 측정하는 물리량의 크기에 직접 응답하는 장치로, 변환 후 측정 기기에 신호를 공급한다. 감지기에는 능동 감지기와 수동 감지기가 있는데 전자는 측정하고자 하는 신호 이외에 전력원을 필요로 하는 것이며, 후에는 그것이 필요하지 않은 것이다.

감지 스위치

어떤 일이 일어나는 것을 감지하기 위해 설정된 스위치. 기기의 테스트 또는 디버그(debug)를 위해 사용되며, 오퍼레이터가 수동으로 내부 상태의 변경, 제어의 분기를 한다.

값

순서를 매긴 한 조의 수나 논리값, 또는 레이블, ALGOL 용어.

개략 순서도

컴퓨터 처리의 대상이 되는 업무 전체의 처리 과정의 흐름을 도표화한것. 여기에는 컴퓨터 처리의 대상이 되는 데이터의 발생 부서나 그 흐름, 각 데이터의 상호 관계, 계산기계의 입출력의 흐름 등, 컴퓨터 처리 대상이 되는 데이터난 업무의 전과정이 그림으로 표시된다.

개략 순서도

프로그램이나 시스템의 주된 기능이나 구성만을 개략적으로 나타내는 순서도. 종종 프로그램 명세서에 부착된다. -> block diagram.

개발 시스템

마이크로프로세서의 응용 제품 개발을 지원하기 위한 시스템.

개방 콜렉션

TTL 출력 회로의 한 형식으로 출력 트랜지스터의 콜렉터가 개방되어 있는 것. 이 TTL을 사용하면 사용자가 콜렉터에 공통의 저항을 접속하여 배선하는 것만으로도 OR 회로를 만들 수 있는데, 이것을 와이어드 OR라고 한다.

개방 콜렉터 출력

->TTL.

개시 신호

= start signal

개시 신호

조보식 전송에서 문자의 시작을 나타내고 하나의 신호 요소의 공칭 길이만큼 전송되는 신호.

= start element

개인 자동식 구내 교환기

Private Automated Branch Exchange의 약어 기 본적으로 일반 전화망에 연결된 자동 교환기를 의미하며, 구내에 설치되어 있는 내부 및 외부 통화 교환에 이용되는 교환기이다.

개정 페이지

페이지를 바꿈으로써 다음에 실행해야 할 과정을 지정하는 것.

개행

프린터에서 인쇄시 한 줄을 띄우거나 CRT상의 기준 표시 마크가 한라인 아래로 이동해 가는 방법. 또는 그렇게 제어하거나 그 기능을 가진 코드 및 문자.

개행 문자

-> line feed

객체 지향 방법

메시지를 가지고 다른 객체와 통신하는 객체의 항목으로서 프로그래밍 하는 방법.

객체 지향형 데이터 베이스

객체 개념을 데이터 베이스에 도입한 것.

객체 지향 언어

객체와 이를 위한 연산문들이 집합으로 이루어진 객체 지향 프로그램에 사용되는 언어.

객체 지향 시스템

운영 체제의 보안이나 파일의 보호를 위한 접근 제어의 한 방법으로 시스템 내의 보호 대상 자원, 예를 들면 프로그램, 파일, 또는 각종 장치들을 하나의 객체로 두고 이 각 객체마다 특정한 접근 방법을 부여함으로써 보안이나 보호를 유지하는 시스템.

객체 스킴

객체들을 나타내는 노드와 객체들 사이의 일반화 집합화 및 연계화를 나타내는 간선으로 구성되는 방향 그래프.

객체 중심 표현

wff를 단위로 형성할 때 그 영역이 실체나 객체에 의해서 주어진 사실들을 색인하는 것.

객체 지향 프로그래밍

객체(자료와 자료에 대한 처리로 구성)라는 작은 단위로 모든 처리를 기술하는 프로그래밍법. 모든 처리는 객체에 대한 요구의 형태로 표현되며, 요구를 받은 객체는 자기 자신 내에 기술되어 있는 처리를 실행한다. 이 방법으로 프로그램을 작성할 경우, 프로그램이 단순화 되고 생산성과 신뢰성이 높은 시스템을 구축할 수 있다.

객체 지향형

객체의 개념을 도입하여 어떠한 일을 하는 것. 예를 들어 객체 지향형 데이터 베이스, 객체 지향형 언어 등에 사용된다.

객체

1. 프로그래밍시스템에서 실질적 물체, 개념 또는 문제 해결 전략에 대한 선언적 지식과 절차적 지식을 표현하는데 사용되는 실체 2. 연산의 대상 3. 컴퓨터 시스템에서 접근 제어를 통하여 보호를 할 필요가 있는 정보 객체를 말하며, 이러한 객체는 실제적인 객체(디스크, 테이프, 기억장치 등)와 추상적인 객체(자료 구조, 프로세스 등)로 구분 할 수 있다.

객체 이름 지정

이는 분산 데이터 베이스에서 사용하는 것으로서, 이름 지정에는 SQL의 SELECT문에서 지정하는 객체의 이름과 전체 시스템에서 식별되는 이름이 있다.

객체 속성값

객체, 속성, 그리고 값으로 기술해 주는 방법으로 사실 표현 기법중 하나.

갭 길이

한 극면 (pole face)에서 다른 극면까지 헤드가 움직은

간격의차수

갭 손실

재생헤드의 유한 간격 길이에 의한 출력 손실로서, 파장이 감소할 수록 증가한다. 파장

갱신

파일에 대해서 레코드의 수정, 추가, 삭제 등을 하여 그 파일이 최근의 상화를 반영하도록 하는것.

검공기

천공 카드나 종이 테이프 등에 천공한 데이터의 오류 유무를 수동 방식에 의해 검사하는 장치. 카드 검공기와 종이 테이프 검공기가 있다.

검사 숫자

데이터 전송 등에서 데이터의 오류를 검출하기 위하여 데이터 하나하나에 부가한 한 개의 숫자. 데이터의 오류 유무를 검사할 때는 이 숫자와 데이터의 내용을 조사한다.

검사 푸틴

컴퓨터가 정확하게 동작하고 있는지의 여부를 검사하거나, 프로그램의 코딩 실수나 펀치 실수 등에 기인하는 오류를 검출하는 루틴.

검사 복사 기능

수정을 나타내는 기호나 심볼을 검사 복사하는 프린터의 기능.

검사 표시등

패리티 에러나 오버플로우가 일어났음을 나타내는 제어판의 지시등.

검사 비트, 체크 비트

데이터의 오류를 검출하기 위해 부가하는 비트. 패리티 비트 등.

검사 목록

PCS나 컴퓨터에 의하여 데이터를 처리할 때 어떤 내용의 데이터가 몇 건 사용되었는가를 기록해서 보관하기 위해 작성되는 것. 일반적으로 입력된 데이터의 한 건 한 건을 일람표로 인쇄하여, 데이터 건수와 수량계 및 금액계를 표시한다. 검사 목록은 데이터 처리의 정확성을 위하여 토탈 체크용 제어 합계(control total)로 사용되기도 하고, 분실 데이터나 중복 데이터의 발견이나 수정 작업에 사용되기도 한다.

검사 합계

범위 및 집합, 다른 계산 방법에 대한 일치성이나 일관성에 관계되는 체크 토탈의 한 가지.

검색

목표물이나 혹은 일련의 항목 가운데에서 필요로 하는 성질을 지닌 것을 찾아내는 것. 시간적으로 연속해서 검색하는 경우와, 시간적 간격을 두고 간헐적으로 검색하는 경우가 있다. 앞의 경우를 연속적 검색, 뒤의 경우를 이산적검색 이라고 한다.

검색

필요로 하는 목표물을 찾아 내는 것. 목표물의 내용에 따라 정보 검색.

검증

프로그램 또는 하드웨어에 오류가 있는지의 여부를 검사하는 것.

검증

프로그램 또는 하드웨어 상에서 에러의 유무를 검사하는 것.

-->verification

검증

보조 기억 장치에 전송된 데이터가 주기억장치에 있는 것과 내용이 같은지의 여부를 검사하거나 주기억장치에 전송한 데이터가 보조 기억장치에 있는 것과 데이터가 보조기억 장치에 있는것과 내용이 같은지의 여부 검사. 또는 입력한 데이터가 정확한지의 여부를 조사하는것.

검증 시간

진단 루틴을 사용하여 부품들의 상태가 정상인지 판별하기 위해 시스템을 점검하는 데 걸리는 시간. 이 시간은 잘못을 고치는 데 걸리는 고장 시간 및 미리 계획된 유지 보수 시간에 포함되기도 한다.

게이밍

경영이나 전쟁을 시뮬레이션을 사용하여 합당한 결정기준을 합리적으로 찾기 위해 구상된 것.

게이트 신호

개폐 동작점을 제어하여 개폐 동작점의 입출력 간에 정보를 통과시키기 위한 신호. 게이트 펄스라고도 한다.

게이트

(1)1개의 이상의 입력 단자와 1개의 출력 단자를 가지며, 그 출력이 입력 상태에 따라서만 정해지는 조합 논리 회로.

(2)반도체 소자의 제어 전극.

(3)신호를 통과시키거나 차단하는 동작을하는 회로.

객체 분위 논리 모형

개념적이고 관념적인 위치에서 묘사하는 자료 모형으로 엔터티 관계 데이터 모형과 의미 데이터 모형 등이 이에 속함.

결합, 버그

LSI 의 자동 설계 방식의 가장 일반적인 한 방법. 기본 논리 회로의 블록을 줄모양으로 늘어놓고 줄 사이의 직사각형 영역에서 각 블록 사이의 배선을하도록 한 방식.

경로

2진트리의 패스 길이는 편의상 외부 패스 길이와 내부 패스 길이로 구분한다. 주어진 2진 트리에 대한 패스 길이를 내부 패스 길이라 하고, 각 단노드에 2개의 가상적인 새로운 노드를 추가하여 이들을 외부 노드라 하며, 이들 외부 노드와 근노드 사이의 길이의 합계를 외부 패스 길이라고 한다.

경보

컴퓨터 시스템에 이상 상태가 발생한 것을 알리는 것.

경영 정보 시스템.

기업을 효율적으로 운용하기 위해 정보를 수집, 가공, 저장하기 위한 시스템. 컴퓨터를 사용한 데이터 통신에 의해 시스템을 구성한다.

경합, 콘텐츠

한 통신로에서 2개 이상의 단말 장치가 동시에 전송하고자 하는 경우에 일어나는 경합 상태. 특히 시분할때 일어나며, CPU와 복수의 입출력 장치 사이의 입출력 채널이 개재된 통신에서도 같은상태가 문제된다.

계량 경제학

경제학의 새로운 분야로서, 경제와 통계 데이터의 관계에서 주로 경제 예측을 다루는 학문 체계. 많은 양의 데이터 베이스를 컴퓨터로 처리하며, 계량경제의 모델 실험이나 분석만이 아니고 실용 규모의 예측 업무까지도 포함한다.

계산 차수

알고리즘에 대한 계산 차수는 각 명령문의 수행 빈도를 합한 것으로 정한다. 만약 알고리즘의 계산 차수가 서로 다른 차수의 여러 항의 합으로 표시되면, 그 중 차수가 가장 높은 항의 차수를 그 알고리즘의 계산 차수로 한다.

계수화, 디지털화

아날로그량을 부호나 디지털 표현으로 변환하는 것.

계수기, 카운터

레지스터의 일종. 입력 신호를 받는 것으로써 내용이 하나씩 증가 또는 감소하도록 구성된 회로나 장치.

계측 시스템

사물을 양적으로 측정하거나 제어하는 시스템.

계층

대규모 시스템에서 볼 수 있는 몇 단계의 다층 관리 구조, 의사 결정구조.

계층 구조

= hierarchy

계층 모형.

컴퓨터, 프로그래밍 언어, 데이터 베이스를 비롯한 일반적인 시스템의 모형으로서, 각 시스템의 구성 요소가 계층으로 되어 있는 것. 시스템의 각 요소에 포함 관계가 확립되어 있는 시스템의 모형이다.

계획 보수

예방 보수를 위해서 어떤 일정 시간을 정해서 정기적으로 기계의 보수 정비 작업을 실시하는 것. ->PM.

고급 데이터 링크 제어 순서

=high level data link control procedure 의 약어.

고급 데이터

링크 제어 순서.

컴퓨터가 단말 등과 데이터의 송수신을 할 때의 제어 순서의 한 종류로서 ISO가 권고한 것.

고급 언어 기계

고급언어로 된 프로그램의 각 행을 고유한 명령으로써 순차적으로 실행하는 기계. 일반적으로 고급 언어로 된 프로그램은 기계코드로 변환되지만 고급언어 기계에서는 그와 같은 조치는 필요치 않다.

고급 언어, 고수준 언어

기계어의 프로그래밍의 노력을 경감하기 위해 보다 추상화된 표현법.

고속 기억 장치

호출 시간이 짧은 기억 장치.

고속 푸리에 변환.

데이터 수열에 대한 푸리에 변환을 고속으로 실행하는 계산 방법. 삼각함 수의 주기성을 이용하여 데이터 순서를 바꿈으로써 시간이 걸리는 곱셈 횟수를 대폭 줄인다. 전용 하드웨어도 개발되어 있다.

고속 액세스 기억 장치

쓰넣기(write) 위한 액세스나 읽어내는(read) 시간이 거의 무시해도 좋을 정도로 고속인 기억 장치.

PAM 중에서도 S-RAM은 대단히 고속의 메모리 소자이다.

고속 재시동, 쿼 스타트

시스템을 재시도시킬때, 재시동 이전의 링크 팩 영역 이전의 링크 팩 영역(LPA)을 그대로 초기화시키지 않고 재 이용함으로써 고속으로 시스템을 시동하는 방식.

고장 기억 장치

read only storage의 약어 rotate 회전 사상의 열을 회전시키거나 순환시키는 것. 컴퓨터에는 일반적으로 로테이트 명령이 있다. 이 로테이트 명령을 실행하면 레지스터 내의 2진수로 표시된 데이터가 왼쪽 또는 오른쪽 둘레로 순환한다. 순화 시프트(circular shift)라고도 한다.

고장 진단

(1)루틴으로부터 프로그램의 오류를 발견, 그 장소를 찾아내어 제거하는 것.

(2) 컴퓨터의 고장 부위를 탐색하는 것.

고장 허용 한계

어떤 오류 동작이나 고장에 대해서 이를 자동적으로 수정하고 보정하는 기능.

고장 대치.

고장이 발생한 시스템을 성능 저하의 상태로 계속 운영하는 것.

= fallback procedure

고장

요구된 기능을 수행하는 기능 단위의 능력이 없어 지거나 규정된 능력의 정지또는 고장.

고장 소프트

기거나 시스템 전체의 기능이나 안전이 그 구성 용소의 고장이나 오류동작에 의해서 크게 손상되지 않는 것.

= fail safe

고장 안전

고장 때에 반드시 안전 상태가 되도록 하는 것.

고장

기계나 장치가 규정된 기능을 다하지 못하게 된 상태.

고전자 이동도 트랜지스터

high electron mobility transistor의 약어.

고정 소수점 표시

자릿수 표기법에 의한 숫자의 계열중 소수점의 위치를 일정하게 하는 수의 표현법.

고정 헤드 디스크

각 트랙에 고정된 헤드를 지닌 디스크 장치. 값이 비싼 단점이 있지만 고속이다.

고정 기억 장치.

기록이 되지 않은 기억 장치. 판독전용을 사용되는 것. 일반적으로 상수, 상용루틴 등을 입력하여 사용한다. 필요에 따라서 수동적으로 기입할 수 있는 것도 있다.

고정 파일 기억 장치.

보조 기억 장치 중 기계적 동작을 수반하지 않는 CCD 기억 장치, 버블기억 장치등.

고정 길이 레코드

파일이나 블록 내의 각 레코드가 일정한 길이로 고정된 것. 이에 대해서 레코드(variable length record)라고 한다.

고정 테이블

점프나 변경위치를 제어하는 방법으로서, 특히 과학적 계산에서 함수값의 계산과 같이 다수의 선택 방법이 있을 때 사용된다.

고정 필드

레코드 내의 필드 위치, 그리고 길이가 같은 파일 내에서 모두 같은 구성으로 되어 있는 필드.

고정 기수 표기법

각 자리의 기수가 모두 동일한 수의 표현법.

고정 언어 길이

기계어의 명령 길이가 명령에 의해 변화됨이 없이 일정하도록 한 컴퓨터 방식.

고정 소수점

= fixed point representation

고정 소수점 연산

고정 소수점 표시 방식의 수를 계산하는 것.

고정 기억 장치

약칭 ROS

= fixed storage

고정 블록 길이

데이터로서 다루는 하나의 단위가 일정 수의 언어나 문자의 수로 정해져 있는 것.

= variable block(variable length block)

고정 시퀀스 로봇

미리 결정된 일정한 순서와 위치에 따라 동작하는 로봇.

동작 순서를 변경 할 수는 없다.

고조파

주기 파형에 포함되는 주파수 성분 중 기본파 이외의 것.

고조파 왜곡

회로의 비선형 특성에 의하여 사인파 입력에 대해서 출력의 고조파 성분이 나타나 파형이 왜곡되는 것. 출력에 포함되는 기본파와 고조파의 에너지 비를 고조파 왜곡률이라고 한다.

공백 문자

출력 매체상에 여백을 만들 때 사용되는 문자.

공백, 간격, 스페이스

단어 사이를 한 자분 비우기 위해 사용하는 특수 기능 문자. 동시에 인자 위치를 전진 방향으로 한 자분 이동시키는 서식 제어 문자도 된다.

=blank character, space character

공백 문자

매체의 미사용 기억 영역을 메꾸는 특수 기능 문자. 데이터 내용에 영향을 주지 않고 더하거나 삭제가 가능하나, 사용 방법에 따라 장치의 제어나 데이터의 배치에 영향을 준다. 스페이스 갭 문자와는 다르다.

=space character, gap

공용 세그먼트

동시에 여러 단말 사용자(end user)가 호출할 수 있는 공유 데이터를 포함한 세그먼트.

공용 키 시스템

암호 사용 시스템에서 키의 분배를 위한 시스템.

전통적인 암호 시스템에서는 암호화와 해독작용이 밀접한 관련이 있으므로, 어떤 메시지를 암호화 하는 키만 있으면 그 해독도 가능하다. 그러나 공용 키 시스템에서는 그 양자가 서로 독립적인 기능이기 때문에, 암호화 키가 해독에는 쓸모가 없다. 즉, 암호화 키 E와 해독 키 D가 있다면 E에서 D를 유추해 내는 작업에 막대한 시간이 소요되도록 함으로써 D는 공개하지 않는 채 E는 공용화해서 사용할 수 있다. 그러므로 키의 분배 문제가 간편히 해결될 수 있다. 이 시스템을 사용하고자 하는 사람은 각자가 암호화 키와 해독 키를 만들되, 암호화 키는 공개하고 해독 키만 잘 보안하면 된다. 이렇게 해서 누구나 지정된 사람에게 암호문을 송신하는 일이 가능하고(암호화 키는 공용이므로), 특정인만이 그것을 해독할 수 있다(해독 키에 대해서는 비밀이 지켜지므로). 이 경우 일반적으로 E는 '공용키', D는 '개인 키'라고 부른다.

공용키 : public key system.

암호 사용 시스템에서 키의 분배를 위한 시스템.

전통적인 암호 시스템에서는 암호화와 해독작용이 밀접한 관련이 있으므로, 어떤 메시지를 암호화 하는 키만 있으면 그 해독도 가능하다. 그러나 공용 키 시스템에서는 그 양자가 서로 독립적인 기능이기 때문에, 암호화 키가 해독에는 쓸모가 없다. 즉, 암호화 키 E와 해독 키 D가 있다면 E에서 D를 유추해 내는 작업에 막대한 시간이 소요되도록 함으로써 D는 공개하지 않는 채 E는 공용화해서 사용할 수 있다. 그러므로 키의 분배 문제가 간편히 해결될 수 있다. 이 시스템을 사용하고자 하는 사람은 각자가 암호화 키와 해독 키를 만들되, 암호화 키는 공개하고 해독 키만 잘 보안하면 된다. 이렇게 해서 누구나 지정된 사람에게 암호문을 송신하는 일이 가능하고(암호화 키는 공용이므로), 특정인만이 그것을 해독할 수 있다(해독 키에 대해서는 비밀이 지켜지므로). 이 경우 일반적으로 E는 '공용키', D는 '개인 키'라고 부른다.

공유 소프트웨어

저작권이 없으므로 자유롭게 교환하거나 복사해서 사용할 수 있는 소프트웨어.

공장 자동화 시스템

수주-설계-제조-검사-출하의 전 공정을 일관하는 사고를 기초로하여, 컴퓨터와 산업용 로봇에 의해 자동화 각종 에너지 절약을 하기 위한 시스템.

공중 통신 회선

전화, 전신을 보내기 위한 통신 회선. 이들 회선을 통틀어서 컴퓨터에 의한 통신도 이루어진다.

공통 기억 영역

여러개의 프로그램이나 한 프로그램에서 복수인 세그먼트 루틴이 공유하는 메모리 영역

공통 블록

FORTRAN 에서 2개 이상의 프로그램 단위가 공유하는 동일 기억 장소의 호칭. COMMON문으로 기술한다. 명칭부 공동 블록과 명칭없는 블록이 있다.

공통 기계 언어

일련의 데이터 처리 기계에 공통적으로 사용할 수 있으며, 기계의 직접 인식이 가능한 언어.

공통 제거 비율

정상과 반전의 두 가지 입력을 지나는 차동 앰프나 연산 증폭기의 성능을 나타내는 한 지수.

공통 버스 시스템

중앙 처리 장치와 그 이외의 장치사이의 정보 교환로를 장치의 종류, 액세스방식, 시간을 불문하고 공통으로 사용할 수 있는 방식. 번지 버스, 데이터 버스, 제어버스 등이 있다.

공통 데이터 버스 번지 지정법

실행 중의 프로그램에 정의되어 있는 데이터나 명령어들은 지정된 기억 장치와 처리 사이에서 옮겨지게 되는데, 기억 장소와 주변 기기는 공통 데이터 버스에 연결되어 있으므로 기억 장소의 번지를 지정하는 것과 동일한 방법으로 주변 기기의 고유 번호를 지정하는 방법.

과도, 트랜시엔트

어떤 정상 상태에서 다른 정상 상태로 천이하는 경우 불안정한 변화를 하고 있는 상태. 그 때의 시스템의 변화 모양을 과도 응답 또는 과도 현상이라고 한다.

과반수

논리 연산 기호의 하나로서 여러개의 사상 중 반 이상의 사상이 참일 때 결과는 참이 되고, 반 미만이 참일 때 결과는 거짓이 되는 논리적 성질.

과업 태스크

컴퓨터가 하는 한 단위 작업의 동작을 나타내는 용어의 하나로, 서브루틴 단위의 실행 동작.

과잉 3부호

10진수를 2진수로 표현하기 위한 한방식. 어떤 10진수를 나타내는 데 실제로는 그 10진수에 3을 더한 것으로 표현한다.

관계 표현식

FORTRAN에서 두 개의 산술식을 관계 연산자*에 이해 연결한 것. 연산 결과는 논리값이 된다. 즉 관계식이 성립하는가 하지 않는가에 따라서 각각 참(TRUE)값 또는 거짓(FALSE)값을 갖는다.

relation, relation condition

관계 데이터 베이스

데이터 베이스*의 정보 표현 방법으로서, 관계 모델을 사용하는 데이터 베이스.

관계 연산자

- (1)관계 연산자 (2)비교 작용 요소 (3) 비교 연산자
- (1) FORTRAN에서 두 개의 산술식의 값의 동치 관계 또는 대소 관계를 평가하기 위한 연산자.
- (2) ALGOL에서 두 개의 산술식의 값의 동치 관계 또는 대소 관계를 평가하기 위한 연산자. >, =, <, >=, <= 의 6종류가 있다.
- (3) 아래 표에서 보는 바와 같이 예약어, 비교 문자, 예약어의 열, 또는 예약어의 열과 비교 문자와의 짜임으로 비교 조건을 기록할 때 사용한다.

관계 모델

데이터의 구조를 관계를 이용하여 모델화한 것. n항목의 데이터의 모임은 n난으로 구성되는 표와 같이 n항 관계로서 표현된다.

관리 프로그램

오퍼레이팅 시스템을 구성하는 주된 소프트웨어로서 하드웨어의 효율을 극대화할 수 있도록 각 프로그램의 실행에 제어와 감시를 한다. 감시 프로그램 으로서도 번역되지만 슈퍼바이저(supervisor) 모니터 프로그램등 으로도 불린다. 다중 프로그램의 경우 기억 할당(allocation) 각 프로그램의 실행전환, 인터럽트(interrupt)등의 처리 기능을 지닌다.

관측

어떤 현상을 조사하기 위해 취하는 동작. 자연현상에 대해서는 측정을 의미하는 경우도 있다.

광 메모리

레이저광 등을 사용한 광학적수단으로 정보를 판독/기록하는 기억 장치. 광 메모리에는 정보를 매체에 기록하는 방법에 따라 신호의 유무를 적접 기록하는 이 홀로그래를 재생함으로써 필요한 정보를 판독하는 방법이 있다. 장차 광 메모리는 대용량 화일로 사용될 것으로 예상된다.

광 안정성

광학 문자 판독기에서 화면이 광 에너지에 노출 되었을 때 화면의 색깔 변화에 대한 저항 정도.

광섬유

빛의 진행으로 가는선에 제한하여유리층으로 된 섬유로 감싼 것으로 빛은 유리와의 경계면에서 전반사(또는 굴절)하며 축 방향으로 진행한다. 높은 굴절률의 심을 낮은 굴절률 부분이 감싸고 있는데, 그 직경은 0.1-0.2mm로서 피복을 하더라도 1mm이상의 가는 것이다. 광섬유의 장점은, 동축케이블에 비해 전송 손실이 아주 적으며, 전자계의 유도를 받지 않고 부피가 작으며, 석영을 사용하므로 자원이 풍부하고,광대역(1km의 광섬유에서 10GHz)이라는 점이다.따라서 근래에 들어 광섬유는 데이터 통신용 전용 회선으로 각광받고 있으며, 광모뎀도 등장하게 되었다.

광역

넓은 주파수 범위를 사용 또는 필요로 하는 것. 넓은 주파수 대역의 신호를 증폭하는 회로를 광역 증폭기, 광역의 신호를 사용하는 전송방법을 광역 전송이라고 한다.

광전자학

광학(optics)과 전자 공학(electronics)의 합성어. 빛과 전자에 의한 기능 소자를 중심으로 한 공학.

광전 감지 표지

정보의 기록 가능한 위치를 나타내는 방법 중의 하나로서, 테이프의 자성 피막을 벗기고 투명하게하여 광전식으로 표지를 검출하는 방법. 자기 테이프 상의 시작점이나 끝점으로부터 약 5m의 위치에 있다. 일반적으로 알루미늄 박(foil)을 많이 사용한다.

광전 배증관 라이트 펜

라이트 펜에 있는 광섬유 광전관과 광전 배증관으로써 여러 광학 표시 장치에 나타난 정보를 고속으로 검출할

수 있는 기구. 펜에 의한 정보 검출은 프로그램의 선택을 위해 컴퓨터에 입력될 수 있다.

광전식 테이프 판독기

천공테이프를 광전식으로 읽은 후 구멍의 유무를 전기적 펄스로 변화시켜 컴퓨터에 전달시키는 입력 장치.

판독할 때 테이프의 위에서 광선을 비추어 아래에 장치한 광전 변환 소자(포토티랜지스터 등)로 통과 광선을 받아서 전류로 변환하는데, 테이프의 정지 신호를 받고서 실제로 정지할 때까지 테이프가 한 자분을 초과하여 이동해서는 안 된다는 제약이 있다. =PTR.

광전 스위치

광전도 효과를 이용한 스위치로서, 광전소자에 주어지는 빛의 양에 의해 전류를 온/오프 하는 것.

광전지 행렬

문자의 수평 요소와 수직요소를 동시에 표시하기 위하여 입력을 광전지의 고정된 2차원 배열에 주사하는 것으로서, 광학 문자 인식에 사용하는 용어. 문자를 주사하는데 필요한 시간은 광전지의 응답 시간에 관계된다.

광전식 테이프 판독기

Photoelectric Tape Reader의 약어. 천공 테이프를 광전적으로 읽어 구멍의 유무를 전기적인 펄스로 변환하여 컴퓨터에 입력시키는 장치. 테이프를 보내는 부분과 읽어들이는 부분으로 되어 있다.

광전기 광선 검사

카드 판독기를 통해 지나가는 카드로부터 읽혀진 데이터를 검사하는 것.

광학식 바 코드 판독 장치

폭이 다른 바(bar)의 조합으로 숫자나 문자를 나타낸 바 코드를 광학적으로 판독하는 장치.

광학 문자 판독기-A 코드

Optical Character Reader-A code 의 약어. 사람과 기계가 모두 읽을수 있는 특수형태의 활자로서 미국의 소매점 협의회(National Retail Merchants Association)에 의해 백화점과 잡화점에서 판매되는 상품의 가격 등을 표시하기 위한 표준코드로 채택되었다.

광학 문자 판독 원시 입력 자료

광학 문자 판독기에 의한 원시 자료(source data) 입력으로서 사람이 판독할수 있는 문서를 광학적으로 주사하여 직접 컴퓨터로 읽어 들이는 장치. 광학 문자 판독 장치가 키보드(keyboard)기억 장치와 함께 붙어 있어 잘못 읽혀지거나 광학 문자 판독 장치에 의해 판독

불능으로 거부된 글자는 키로 입력시킬수 있는 혼합
메체 시스템도 있다.

광학 문자 판독기

문서에 인쇄된 문자를 광학적으로 읽는 장치.읽혀지는
문자의 기록 메체에는 카드형, 저널 테이프 형 등이 있
고, 그 주사 방식에는 회전 원판식, 비점(飛點)주사식,
병렬 광진 소자식 및 비테이곤관에 의한 방식도 있다.
읽는 속도는 매초 200 내지 2000자 정도이다.
=>OCR.

광학적 분리

제에 회로에서는 제어 시스템의 제어 부분을 입출력 부
분으로 부터 전기적으로 분리시킬 필요가 있다. 보통은
계전기들이나 분리 변압기들, 그리고 라인 구동기와
수신기들을 사용하여 분리시키거나 반도체 제어 시스템
들은 종종 광결합 분리기(OCI: optically coupled
isolator)라 불리우는 또 다른 장치를 사용하여 효과적
으로 분리시키기는 한다. OCI는 송신기를(LED)에서
수신기(광 트랜지스터)로 빛 에너지를 전송함으로써 2
개의 시스템을 연결시켜준다.

광학 판독봉

주문서, 고지서, 영수증, 전표, 등의 크기가 균일하지
않은 문서를 자동적으로 판독할수 있는 봉 모양의 기구.
이 봉을 사용하면 1초당 약 100자를 읽을 수 있으며
읽혀진 자료를 디스플레이 하여 필요시에 교정할수
있다.

광학 자형

컴퓨터의 입력으로 사용할 수 있는 메체의 한 가지로서
컴퓨터의 입력 장치로 읽어들이 전기 신호로 변환할 수
있는여러가지 자형이 있다.

광학 표자 페이지 판독기

8.5 * 11인치 크기 종이 위의 특징 위치에 보통 연필로
쓴 기호들을 읽을 수 있는 광학장치. 최고 한 시간에
2000장(1.8초에 1장)씩 읽을 수 있다.

광학 기억 장치

감광필름이나 반도체로 부터 정보를 읽거나 쓰기 위하
여 광파가 사용되는 기억 시스템.

광학 판독기

1.입력 메체에 인쇄된 각 문자의 특수한 모양이 판독
장치에 의하여 인식되는 원리를 사용한 시스템. 광학
판독기는 입력 메체로부터 각 문자를 읽어 그것을 전기
적 임펄스로 변환시킨 후, 처리를 위하여 컴퓨터에 전

송한다.

2. 인쇄되거나 타이프된 자료를 천공 테이프나 천공 카드 또는 다른 중간 형태로 변환시키지 않고 직접 읽는 것. 광학 판독기는 아러파벳의 모든 문자들과 표준 기호들, 숫자 0에서 9, 그리고 프로그램된 기능들에 사용되는 특별한 부호들을 인식하여, 근래에는 손으로 쓴 글자까지도 인식할 수 있게 되었다.

광학 문자 판독기 입력장치

->optical reader.

광학 문서 판독 장치

사람이 서류를 읽듯이 종이에 기록된 내용을 기계가 읽은 후 이를 컴퓨터로 직접 전송시켜 처리하는 입력 장치.

광학 마크 판독기

Optical Mark Reader의 약어. 광학 마크 용지에 기록된 자료 (광학 마크)를 광학적으로 읽어 내는 장치로서, 키보드 천공 작업을 생략할 수 있는 이점이 있다. 광학 마크 용지의 규격은 OMR의 기종이나 모델에 따라서 다양하다. 대표적인 것은 3"×3", 9"×12" 등이 있으며 이 용지의 규격에 따라 읽는 속도에도 차이가 있다. 광학 마크의 응용은 대입 예비고사나 인구 동태, 출생 신고, 대학에서의 수강신청이나 성적처리, 회사에서의 급여 계산, 주문서 작성, 제고 관리, 판매 분석 등 우리의 일상 생활 주변에서 매우 광범위하게 사용된다.

광학적 주사

형상에 의해서 인식기가 판독할 수 있는 형태로 도안된 활자.

광학식 주사 기구

1. 광학적으로 주사를 실행하는 기구. 보통 아날로그 신호 또는 디지털 신호를 발생시킨다.
2. 인쇄 또는 손으로 쓴 데이터를 광학적으로 주사하고 그들의 디지털 표현을 만들어 내는 기구.

교번 2진 코드

=gray code

교습기, 티칭 머신

교육용 기계의 일종. 기계로부터의 질문에 대한 학생의 응답에 따라, 또 과거에 성적도 고려해서 다음 단계의 질문을 선택하는 것과 같이 만들어졌으며, 매우 자상한 개별지도가 가능하도록 고안되어 있다.

교습. 티칭

인간이 플레이백 로봇에게 동작 순서를 가르치는 것. 이때 티칭 박스를 사용하며, 티칭이 이루어진 플레이백 로봇은 이후 가르친 동작을 정확하게 되풀이한다.

교착 상태, 데드 로크

멀티태스크의 처리 등에서, 서로 관련된 사상이 겹치거나 간섭하여 양쪽이 대기 상태로 되어 영구히 해제되지 않게 되는 것.

= deadly embrace

교환

정보를 전달하기 위해서 입력측과 출력측 사이를 임의로 접속하는 기능.

= line switching (call switching), storage

구 프로그램 상태어

프로그램 상태어는 명령어 실행의 순서를 제어하며, 프로세스의 상태에 관한 여러가지 정보를 가지고 있는 것으로 인터럽트가 발생하면 인터럽트 처리후 사용자 프로그램에서 인터럽트가 발생된 명령의 다음 명령으로 되돌아갈수 있게 하기 위하여 현재의 PSW의 내용을 임시 보관하는 곳.

구문

프로그램언어의 문 구조를 지배하고 있는 규칙. 특히 원시 프로그램의 문을 바르게 구성하기 위한 규칙.

프로그램언어는 일반적으로 구문과 의미의 두면으로 규정되지만, 바른 프로그램이 기호열로서 어떤 형태를 하고 있는지를 규정하는 것이 구문이다.

본래는 언어학의 의미론과 상대되는 말로 쓰이는 용어였으며, 컴퓨터 분야에서 이에 준한 의미로 사용된다.

특히 프로그램언어와 컴파일러의 영역에서 흔히 쓰인다.

= semantics

구문 분석

원시 프로그램을자구 해석하여 얻은 기본 요소를 조사, 구문법에 따라 프로그램의 구조를 구하는 것. 이에 의해 오브젝트 코드로 번역하기 위해 필요한 정보를 얻는다.

구문 해석

음절의 순이나 스테이트먼트의 구성을 조사하는 것으로서, 스테이트먼트의 분류 루틴(distributer)에 의해 스테이트먼트의 음절로부터 스테이트먼트의 종류를 판별하여 각 스테이트먼트의 처리 프로그램으로 제어를 넘긴다.

예) 산술식의 변수나 상수는 표에 등록하여 표의 번호로 바꾸고, 또 식을 트리 구조나 폴리시 표기법(Polish notation)으로 변환하는 것. ->syntax analysis.

구분 문자.

연속되는 몇 개의 정보를 구분하기 위하여 삽입하는 부호 또는 문자.

구성 부품

컴퓨터나 기기를 구성하는 저항기, 증폭기, 전원, 케이스 등과 같은 부분, 집합체 또는 구성 요소.

구외(構外)

연결된 처리기에서 실제로 떨어져 있는 단말장치.

구절.

COBOL의 글이나 기술항의 구성요소. 선두에 특정기능을 표시하는 동사 등 예약 언어를, 그 뒤에 문자열이나 연산자를, 그리고 그 사이에 분리 부호를 끼우면서 연결시킨 형태를 하고 있는 것이다.

구조화 설계

프로그램 설계 기법의 하나. 어떤 모듈(프로그램의 기능으로 본 기본단위)의 변경이 다른 모듈에 영향을 주지 않도록 하기 위해 각 모듈의 독립성을 높이는 방법.

구조화 프로그래밍

약칭 SP. 읽기 쉽고 이해하기 쉬운 프로그램을 작성하기 위한 수법으로, 기본적으로는 프로그램을 3개의 기본 구조만으로 조직하는 것. 구체적으로는 GOTO문을 배제하고 프로그램의 논리가 위로부터 아래로 흐르듯이 알기쉽게 프로그래밍한다. 이에 의해 프로그래머 자신의 혼란을 막고 분업화도 하기 쉬우며, 프로그램의 작성, 수정, 보존이 용이해진다.

구현 언어

프로그램 작성에서 그 프로그램을 기술한 언어. 예를 들면 프로그램 A를 언어 B로 기록했을 때, A의 구현 언어는 B이다.

구현

= system design

구형 기계 번역 범례

원시 언어의 문장이 문법적 구조모델을 통해 대응되는 목적언어의 문장으로 변환되게 하기 위한 모델.

국소적

1)ALGOL의 개념에서 어떤 블록에 사용되고 있는 명칭이

그 블록에서 선언되어 있는 것. 그 명칭은 이 블록 밖에서는 참조되지 않는다. 2) 대형 컴퓨터와 터미널, 제어기들이 통신 연결과 모뎀이 아닌 와이어로 연결되도록 한 것으로서 채널 부착형이라고도 한다. 3) 어떤 시스템에서 키보드로부터의 입력이 화면상에는 표시되지 않, 통신 회선을 통하여 컴퓨터로는 전달되지 않는 상태. 4) 대문자로 쓸 때는 Load On CALI의 약어.

국소 네트워크

제한된 지역 내의 통신을 다루는 통신망으로서 대개 단일 건물이나 인접한 건물들에 설치 된다. 80킬로미터 가량 떨어지니 건물들에도 간혹 설치되기는 하나 이때는 일반적으로 다른 개념으로 쓰인다. 국소 네트워크는 모든 정보의 90%정도가 800미터이내에 모여 있는 것으로 보면 된다. 국소 네트워크의 장점은

- 1) 자료 전송속도가 전화망을 이용한 것보다 빠르다.
- 2) 오류 발생이 적다.
- 3) 제어하기가 쉽다(일반적으로 어느 한 회사에 의해 소유되므로).
- 4) 공용 전화망 시스템이 수용 능력이 작아 영상 전송이나 고속 통신에서 요구되는 높은 데이터 전송률을 처리하지 못하는 데서 발생하는 제약들을 해결할 수 있다는 점이다.

국제 전신 전화자문위원회

약칭 CCITT. 데이터 전송 표준화의 일부 특히 통신망에서 인터페이스 신호 레벨 및 품질 등을 다루는 위원회로서 국제간의 전신 전화에 관한 사항의 표준화를 담당한다. 주로 세계 각국의 정부 대표에 의해 구성되고, 여기서 결정된 추천 규격은 자발적으로 채용되는 것이 아니고 강제력 있는 권고로 다루어진다.

국제 대수 언어.

전기 관계의 국제 규격의 조정과 통일을 목적으로 하는 국제 기구.

국제 대수 언어.

= international algebraic language

국제 전기 표준 회의

= International Electrotechnical Commission

국제 전기 표준 회의

전기 관계의 국제 규격의 조정과 통일을 목적으로 하는 국제 기구.

귀선, 플라이백

CRT 디스크 스프레이에서 스폭이 행의 최초의 위치로 되 돌아오는 데 필요한 시간.

규준 스키마

데이터 베이스의 부분들 사이의 관계와 데이터 고유의 정보 특성을 나타내는 데이터 베이스 모델. 이러한 기술 방법은 데이터를 표현하고 사용하는 소프트웨어 및 하드웨어 기법과 각 응용 프로그램에 독립적이다.

균일 난수

0부터 9까지의 숫자가 균등한 출현빈도로 늘어난 수표.

그래픽 데이터처리.

펄스의 순서 집합에 의해 전자 자료시스템을 통하여 전달, 재생산될 수 있는 글자나 그림 문자.

그레이 코드.

연속되는 수를 2진 표현 했을때 인접한 수의 표현이 서로 하나의 자리에서만 다르도록 만든 2진 코드.

그룹 코드. 군 부호

패리티 검사부호를 확장한 것으로, 일반적으로는 k자리의 정보 비트에 대하여 일정한 수학적 규칙에 기초하여 정해지는 m자리의 부호어로 한 것.

그림 요소

표시면 상에서 색 혹은 휘도를 지정할 수 있는, 디지털 화상구성에서의 최소 단위.

극초단파

UHF. 300~3000MHz사이의 주파수. 이주파수대에 있는 전자파나 신호를 극초단파, 데시미터파라고 한다.

근원 ; 기점

기억 영역에 데이터나 명령을 스토어하 때 기점이 되는 절대 번지. 의사 명령으로서의 기점 지정은 지정된 번지를 프로그램의 시작 번지로서 세트한다. = ORG.

글로벌 변수

프로그램 전역에 정의되어 있는 변수. 즉, 프로그램 전역에서 동일한 특성을 가지며 동일한 사항을 의미하는 변수. 대역 변수라고도 한다.

급료 수표 실행

Private Branch eXchange 의 약어.

급침

한 분포의 뾰족한 정도에서 그 높이가 최고인 점.

기가 헤르츠.

주파수를 나타내는 단위.

기가 바이트

데이터의 용량을 표시하는 단위.

기계 명령.

컴퓨터의 중앙처리 장치가 인식할 수 있는 명령으로서, 그 컴퓨터를 위하여 설계된것. 컴퓨터 명령이라고도 한다.

기계 인식 학습

자료의 통계적 분포와 과거의 계산결과에 따라 스스로 프로그램을 변경할 수 있거나, 가지고 있는 정보를 갱신할 수 있는 능력을 가진 컴퓨터에 대한 개념.

기계 독립

특정한 기계에 관계 없이 표현되는 절차나 프로그램. 기계의 특성보다도 문제의 논리적 성질을 논할 때 사용된다.

기계어

컴퓨터가 직접 해독,실행할 수 있는 유일한 언어. 기계 고유의 언어로서기종에 따라 다르므로 컴퓨터 의존 언어라고도 한다. 0,1의 조합으로 표현한다. 기계 코드라고도 한다.

기계 번역

기계에 의해 자연 언어간, 즉, 영어를 한국어 등으로 번역하는 것. 이 기계를 번역기라고 한다.

기계 학습

과거 성능을 바탕으로 하여 그 자신의 성능을 개선 시킬 수 있는 능력을 가진 장치.

기능키

타이프라이터나 단말기의 키 중에서 인쇄 이외의 제어 목적으로 이용되는 키.

기능 소자

기기나 유닛 중에서 특정 동작을 실현하는 데 필요한 기능을 지닌 소자.

기능 코드.

명령의 일부분으로, 실행해야 할 조작을 지정하는 코드.

기능적 단어

COBOL에서 예약어 목록에는 들지 않으나 언어의 이해를 쉽게 해주는 단어.

기능 억제, 디스에이블

하드웨어 또는 소프트웨어의 기능을 억제하는 것. 인터럽트 기능을 일시적으로 금지하는 일 등이다.

기록 중 판독

주변 기억 장치에 데이터를 기록하면서 동시에 데이터를 판독하는 것.

기록지, 차트

기능이나 절차의 기술, 정보의 흐름등을 보조적으로 표현하는 도표. 시스템이나 프로그램을 개발할 때에 편리하다.

기록 밀도

기억 매체의 단위(길이, 면적, 체적)당 기억 용량, 보통 단위당 비트수로 나타낸다.

기본 주파수

주기 파형에 포함된 주파수 성분 중원래의 파형과 같은 주기를 갖는 것. 가장낮은 주파수 성분을 기본파라고 하고, 그 주파수를 기본 주파수라고 한다.

기본 외부 함수

FORTRAN의 외부 함수 가운데 특별히 시스템에 준비되어 있는 기본적인것. 이것을 인용하기 위해서는 함수에 적당한 실인수를 붙여서 산술식 중에 쓰면 된다. 실인수로써 임의의 산술식을 사용할 수 있다.

=standard function, built-in function

기본 항목

데이터 항목에서, 최소의 데이터로서 그 이상 분할할 수 없는 데이터를 나타내는 항목.

=group item

기본 명령문

ALGOL의 용어로서 대입문, 점프문, 절차문, 가명명문의 절차.

기본 가설 (=)null hypothesis.

기록의 형태, 성질, 근원(origin)을 결정하는 작업.

기본 파일

- (1) 반영구적이고 기본이 되는 정보를 수집한 파일. 다른 파일로부터 참조되는 주파일의 기능을 지닌다.
- (2) 그리 변화하지 않지만 데이터 처리의 중심 데이터가 저장되어 있는 파일.
- (3) 갱신(update), 수정이 완전하고 바르게 실시되어 있는 파일.

= transaction file

기본 기호, 기본 심벌

하나의 프로그램 언어로 허용되는 문자모임. ALGOL의 기본 기호는 문자, 숫자, 논리값 또는 구분 기호로 정의된다.

기본 언어

명령이 기계코드에 1대 1로 대응되는 것과 같은 낮은 수준의 언어. 목적에 따라 효율을 보다 좋게 하기위해 언어를 확장하는 일이 있는데, 이때 기본이 되는 언어를 말한다. 예를 들면 리스트 처리기능을 지닌 EULER는 ALGOL을 기본 언어로 한다.

기본 소프트웨어.

OS나 컴파일러등 컴퓨터 시스템을 제어함은 물론, 기본적인 역할을 완수하는 소프트웨어. 애플리케이션 소프트웨어와 비교된다.

기생 효과

집적 회로의 제작 결과, 설계의 의도와는 관계없이 회로의 일부에 생기는 바람직하지 않은 수동 또는 능동 소자의 기능 및 영향.

기수 표기법

= radix notation

기수

숫자를 나열하여 수를 표시할 때, 각 숫자는 각각 어떤 하나의 양의 정수의 양, 또는 음의 각 거듭제곱의 갯수를 표시하고 있다. 이와같은 어떤 하나의 양의 정수를 기수라고 한다.

기수 표기법

어떤 수가 몇 진수 표시의 수인지 그 기수를 명확하게 하기 위하여 사용되는 숫자.

기수법, 넘버 시스템

수치나 양을 표현하기 위한 시스템에서 방법이나 연산, 구조 등을 포함한 총괄적인 것.

기술어, 디스크립터

(1)레코드나 프로그램의 머리 부분에 붙여서 그 에디터의 성질 등을 나타내는 말

(2)어떠한 사항을 표현한 것, 또한 그것들의 집합.

기억 장치

컴퓨터 시스템의 구성 요소의 하나로, 프로그램이나 데이터를 저장, 유지하고 또한 꺼내는 일을 할 수 있는 기능 단위. 컴퓨터 처리에 필요한 정보를 저장해 두는 것을 말한다. 보통 읽기/기록 기능을 갖추고 있다.

= memory storage

기억 영역

프로그램, 데이터 등을 저장하기 위해 할당된 영역.

기억

계산을 위한 데이터나 처리를 위한 정보, 상태를 원하는 시간만큼 간직하는 것.

기억 사이클

메모리가지정한 번지에 데이터를 기록하거나, 지정한 번지에서 데이터를 판독하는 일련의 동작. 이에 소요되는 시간을 기억 사이클 시간(memory cycle time)이라고 한다.

기억 장치.

데이터나 정보를 희망하는 기간 동안 보존하고 필요에 따라 꺼내 사용할 수 있게 되어 있는 장치. 중앙처리 장치내의 제어부에 의해 직접번지 지정되는 내부 제어부에 의해 직접번지 지정되는 내부 기억 장치 및 대량의 데이터를 기억하는 수단으로서 사용되는 자기 테이프 장치, 자기 드럼 장치, 자기 디스크 장치 등 외부 기억 장치가 있다.

기억 배치도

메모리 내의 어떠한 장소 혹은 어떤 영역에 어떤 정보나 프로그램이 기억되어 있는가를 나타내는 그림.

기점 지시문

프로그램 순서에서 기점을 어셈블러에 지시하는 지시문으로, 목적 코드를 사용하지 않는다.

기준 언어

한 언어의 정의용 문자 집합과 서식. 정의용 언어로서 서로의 이해를 쉽게 하는 입장에서 정해졌으며, 하드웨어에 위한 제한, 기술의 편리함, 또는 수학상의 표기법 등에 의한 제한을 받지 않는다. 하드웨어의 VY현을 정할 때나 발표 언어를 고쳐 쓸 때의 기준이 됨, ALGOL에 도입되고 있다.

publication language

기준 레지스터

=base address register

기준화 인자, 스케일 인자

함수나 어떤 양에 상수를 곱하거나 나누어서 보다 바람직한 크기나 제한 범위에 놓여 있도록 변환하거나 표준화 하는 일을 스케일링이라고 하고, 이 상수를 기준화 인자라고 한다.

기준 번지

번지수식에 의해서 명령번지부를 변경할 때 수식항이 더해지는 원래의 번지. 하나의 푸턴 또는 데이터 블록에 대해서 기준이 되는 번지이다.

기준 번지 레지스터.

프로그램을 실행할 때에 절대 번지를 산출하기 위한 기준이 되는 번지를 기억하고 있는 레지스터. 일반적으로 주기억 장치상에서의 프로그램의 선두에 절대 번지가 기억되어 있다.

=base register

기체 컴퓨터

데이터를 저장하고 전송하는 데 기체 및 액체의 흐름과 압력에 관한 특성을 이용하는 컴퓨터.

기판

IC를 구성하거나 장착하는 데 필요한 내부 또는 외부 지지 재료. IC용 기판.

기판. 보드

트랜지스터, 저항, 콘덴서, IC등 전자 부품을 갖추어 회로를 조립하는 절연판. 재료는 글라스에 폭시, 종이, 페놀 등이다. 프린트 기판은 그 한 종류이며, 회로 배선은 와이어 래핑(wire wrapping)이나 납땀을 한다.

= universal board, bread board

기호 명령어 디버거

기계어 프로그램의 디버그를 용이하게 하기 위한 프로그램. CP/M로 장비되어 있는 디버거는 절대 번지로 번지 지정을 하고 있는 반면, SID에서는 심벌명에 의해 명령의 모든 번지 지정이 가능하다.

기호 명령어

기계 명령을 프로그램을 알기 쉽게 기호화하여 나타낸 것.

기호 명령어 디버거

=symbolic instruction debugger

기호 번지

어떤 특정 번지에 보통 문자열로 되는 명칭을 붙이고, 그 명칭으로부터 번지를 참조하는 기법 및 그 명칭.

특히 어셈블러 언어에서 프로그램을 쓸 때 쉽게 쓰게 하기 위해서 또 프로그램의 재배치를 위해 사용된다.

= assembler language

기호표

원시 프로그램에 나타나는 명칭과 그 명칭에 관한 정보를 보존하는 표. 주로 원시 프로그램의 정당성 검사, 코드의 생성을 위해 사용된다.

기호 처리 언어

기호열 또는 문자열의 처리를 위한 언어. 기호처리 에서는 데이터를 기호 또는 문자의 열로서 조작하고, 수치 처리와 비교된다. 기호 처리의 대표적인 예로서 수식의 처리 및 언어의 번역 등이 있다. = LISP, artificial intelligence

기호 논리학

일상 언어에 수반되는 애매함이나 부정확성을 배제하고, 정리, 증명이나 질문, 응답등의 논증, 논리적인 구조를 수학적 개념이나 기호로 연구하는 수학 또는 논리학의 한 분야.

기호명, 영자명

영자를 머리 문자로 하는 6문자 이내의 영자 또는 숫자의 열. 변수, 배열이나 배열 요소, 문함수, 내장(built-in) 함수, 외부 함수, 서브루틴, 공통 블록 등을 식별하기 위한 명칭으로 쓰인다.

기획 관리자

단순히 컴퓨터실에 대한 행정적인 책임만 지는 것이 아니라, 컴퓨터를 사용하여 기업체의 기능에 필요한 모든 정보를 보관 관리하고, 유기적인 종합적 정보 시스템을 작성하여 최고 경영자가 의사 결정하는 데 참고 자료가 되도록 제공하는 사람. 구체적인 담당 업무는, 컴퓨터실 직원의 인사에 대한 책임, 기계실 총괄, 작업 일지 관리, 작업 계획 관리, 기계 가동 관리, I/O데이터 조정, 타부서와의 협조, 대외 접촉, 시스템 개선의 의미와 효과를 최고 책임자에게 보고하는 업무 등이다.

긴 단어

특정 컴퓨터에서 다룰 수 있는 단어로서 일정한 수의 문자로 구성되며, 전 단어(full-word), 2개의 전단어, 2개 길이 단어 등으로 구성된다.

길이

한 단어나 레코드 또는 데이터 단위를 형성하는 비트나 문자의 수.

깍스 믹스법

컴퓨터의 선은 평가방법의 하나. 각 명령의 사용빈도를 구하여 그 빈도와 명령의 실행 시간의 곱을 구함으로써 컴퓨터 명령의 평균 실행시간을 구한다. 이수치가 작을

수록 좋은 컴퓨터라고 평가한다.

끝 표시

정보의 끝을 나타내는 암호나 신호.

나노 초

시간의 단위로서 10억분의 1초를 말하며 기호는 ns이다. 빛의 속도로는 1ns당 0.3m 거리를 진행하고 전기는 이보다 약간 느리다. 오늘날의 슈퍼 컴퓨터는 하나의 연산을 1ns이하로 수행하고 있으므로 1초당 10억번 이상의 연산을 할 수 있다. 클록이나 메모리의 접근시간은 나노초, CPU 나 명령의 실행속도는 마이크로초 등으로 보편화 되어있다.

나소드

순서적으로 배열되지 않은 화일에 대해 사용하는 용어.

난수

주사위를 반복하여 던져서 나오는 숫자와 같이 명백한 규칙성이 없는 수열. 그것을 표로 만든 것을 난수표라고 한다. 확률 현상의 시뮬레이션(simulation)에 사용된다.

난수 발생기

의사(擬似) 난수를 발생시키기 위해 설계된 장치 또는 구성품.

낮시-슈나이더만 차트

HIPO와 같이 그림형태의 표현을 중시하는 기법중의 하나로 HIPO가 기능 표현을 중시한다면 이 차트는 논리의 표현이 주안점이다. 이 차트는 특히 조건이 복잡되어 있는 곳의 거리를 명확하게 식별하는데 적합하며 이것을 이용하면 구조화 코딩을 매우 쉽게 할수 있다.

내림차순 정렬

어떤 데이터 또는 데이터의 집합을 키값의 크기 순서로 분류하는 것. 레코드의 정렬 순번은 키값이 큰 것부터 작은 것으로 정렬하는 것을 목적으로 하여 정한다.

내부 회로 모방

=in circuit emulation

내부 회로 모방

약칭 ICE. 실시간(real time)으로 I/O 디버깅을 하기 위해 하드웨어 기능과 소프트웨어 기능을 갖는 장치.

내부 데이터 버스

CPU내에서 데이터 전송로로 사용되는 버스.

내부 타이머

컴퓨터에 내장된 시계. 프로그램의 실행 시간을 계측하여 일정 시간 간격으로 한 개의 프로그램을 실행시키거나, 정해진 시간 내에 프로그램의 처리가 끝났는지의 여부를 체크하기 위하여 이용된다. 타이머의 시작이나 시간의 계측은 프로그램의 지시로 이루어진다.

내부 루프

중첩된 루프에서, 내부 루프를 완전히 포함하는 바깥쪽의 루프.

내부 표지

식별하고자 하는 데이터와 함께 기록된 표지.

내부 기억 장치

중앙 처리 장치가 직접 지정하여 데이터를 기록하거나 판독할 수 있는 기억 장치.

=external storage

내용 번지 기억 장치.

약칭 CAM. 저장된 자료를 번지가 아니라 기억된 내용에 의해 찾을 수 있는 기억 장치.

=associative storage

내장 컴퓨터

우주선 자동치 등과 같이 다른 기계에 내장되어 있는 컴퓨터.

내장 함수

(1) 통신 회선을 통해서 중앙의 컴퓨터가 관리하는 파일을 이용하여 메시지를 교환하는 파일을 이용하여 메시지를 교환하는 시스템. 시스템의 가입자는 자기의 퍼스널 컴퓨터에 의해 파일에 대해 자유롭게 메시지를 읽고 쓸 수 있다.

(2) 컴퓨터 시스템에서 CPU, 주기억 장치, 입출력 장치 간에 데이터를 주고 받기 위한 공통로. 버스, 데이터의 수납선을 지정하기 위한 번지 버스, 각 장치에 제어 신호를 전하는 제어 버스의 3종류가 있다.

널 검출기, 널 디텍터

제로 검출기. 전압이나 전류가 0인 것을 검출하여 표시하는 기기나 미터.

넘버 크런칭.

큰 수치를 계산할 수 있는 능력을 가진 강력한 기계.

넘버 크런처

큰 수치를 계산할 수 있는 능력을 가진 강력한 기계.

네임드

FORTTRAN 의 변수나 배열요소가 프로그램중에서 식별은 되지만 그값이 반드시 사용되지 않는 경우에 그 변수나 배열요소는 네임드라고 한다. 대입문의 좌변의 변수나 READ 문의 입력및 그 속의 변수를 말한다.

네트워크 구현

컴퓨터 네트워크의 물리적인 구성과 그 프로토콜이 구성요소나 이용방법과는 논리적으로 독립되고 또한체계적으로 정리된 설계 방식. 이 구성에서 프로토콜은 기능에 따라 분리하여 계층화되고 전체의 구조도 단순화한다. 대표적인 것으로는 1974년 IBM이 발표한 SNA(system network architecture)가 있다.

네트워크 제어 계층

네트워크가 계층으로 구분된것으러서 1975년 이전에는 계층 1년과 계층 2년만이 규정되어 있는데, 이들은 같은 물리적 회선에 의해 연결된 기계의 사이의 통신에 적절한것이다.그러나 분산 처리와 컴퓨터 네트워크에서는 더 많은 계층을 요구하기때문에 실제적으로는 더욱 복잡해져서 계층 3은 때로는 논리적회로나 논리적 링크라고 불리는 가상회로(virtualcircuit) 와 관련된다.이러한 가상 회로는 물리적인 실체로는 존재하지 않지만 계층 3은 하나의 실존하는 회로로 믿게 해줄 논리적 채널을 만들어 준다.

네트워크 접근 제어

네트워크의 감독 및 조정을 위한 여러 가지 제어들로서, 구체적으로는 시스템 동작의 감시, 데이터의 정확성 보장, 사용자 확인 기록, 시스템의 액세스를 위한 방법들을 포함한다.

네트워크 분석기

- 1)네트워크의 연구를 위한 시뮬레이터
- 2)전기적 현상들의 움직임에 관한 문제들을 해결하기 위해 전기회로 소자들을 사용하여 전기적 현상들을 나타내는 아날로그 컴퓨터.

네트워크 형태

데이터 통신 네트워크의 운영을 담당하는 체계적 기능을 말한다.

네트워크 인지

중앙처리 장치가 네트워크의 사태를 알고 있는 상태.

네트워크 형태

다수의 중형 또는 소형의 컴퓨터들로 네트워크를 구성하는 형태로 성형(star), 환형(ring), 버스 공유형(shared bus)등의 구성 방법이 있다.

각 방식을 구현하기 위해서는 특별한 하드웨어와 소프트웨어가 필요 하다.

네트워크 구성 요소

대형시스템에서 주처리기, 원격 컴퓨터 시스템, 원격 단말 장치, 그리고 모든구성 요소들을 서로 연결해주는 전송로나 채널.

네트워크 구성 요소

대형 시스템에서 주 처리기, 원격 컴퓨터시스템, 원격 단말 장치, 그리고 모든 구성 요소들을 서로 연결해 주는 전송로나 채널

네트워크 제어 계층

네트워크가 계층으로 구분된 것으로서, 1975년 이전에는 계층 1과 계층 2만이 규정되었는데, 이들은 같은 물리적 회선에 연결된 기계들 사이의 통신에 적절한 것이다.

네트워크 형태

다수의 중형 또는 소형의 컴퓨터들로 네트워크를구성하는 형태로서, 성형(star), 환형(ring), 버스 공유형(shared bus)의 세 가지 구성 방법이 있다. 각 방식을 구현하기 위해서는 특별한 하드웨어와 소프트웨어가 필요하다.

노드의 레벨

가설 검정(test of hypothesis)에서 그 판단의 확률적 정밀도를 나타내는 수. 유의수준은 제 1종의 과오를 범하는 확률이다.

노드, 마디

도표나 그래프에서의 교차점. 노드는 어떤 상태나 사건, 시간의 수렴. 경로나 흐름의 교차를 나타내기 위하여 사용한다.

논리 명령

논리 연산을 하는 명령으로서 기본적으로 AND, OR,NOT등이 있으며, 이밖에 논리 조작이나 자리 이동에 관한 것도 있다.

-> BOX해설

논리 다이어그램

1) 상세한 내용은 생략하고 큰 범위의 논리적 요

소들과 그들 사이의 관계를 나타내는 도표. 또는 컴퓨터에서 논리 요소들과 그들 사이의 관계를 나타내는 도표. 2)어떤 문제를 해결하는 데 필요한 논리 과정의 순서를 그림으로 나타낸 것.

논리적 설계

1) 시스템이나 기계 또는 네트워크의 논리 2)하드웨어를 고려하지 않고, 컴퓨터 내에서 자료 흐름의 관점에서 컴퓨터를 설계하는 것.

논리 신호등

연산 수행 도중 오류가 발생했음을 나타내는 제어 콘솔 신호등

논리적 삭제

1) 시스템이나 기계 또는 네트워크의 논리 2)하드웨어를 고려하지 않고, 컴퓨터 내에서 자료 흐름의 관점에서 컴퓨터를 설계하는 것.

논리적 결정

1)여러가지 경우 중에서 하나를 선택하는 것.이것은 기본적으로 동등성이나 상대적인 크기를 묻는 어떤 원천적인 질문에 긍정 또는 부정으로 대답할 수 있는 것을 말한다. 2) 프로그램에서 중간 자료의 값에 따라 프로그램의 진행 방향을 결정하는 일.

논리적 데이터 독립

데이터 베이스 관리자가 어떤 원칙하에 구성한 논리적 데이터 구조는 일반적으로 변경이 될 수 있으나, 응용 프로그래머가 보는 논리적 데이터 구조는 그 영향을 받지 않는 것.이는 DBMS의 데이터 관리 소프트웨어에서 처리된다.

논리 접속사

AND,OR,OR ELSE, IF THEN, NEITHER NOR, EXCEPT와같은 논리 연산자나 단어. 논리 접속사는 어떤 주어진 문장을 연결하여 새로운 문장을 만들기도 하고, 주어진 문장의 진위와 논리 연산자의 의미에 의해서 새로운 문장의 진위를 계산할 수 있는 성질을 갖는다.

논리적 명령어군

보통 AND, OR, exclusive OR, 비교,레지스터와 기억 장치에서 이루어지는 자료의 자리 이동, 보수 명령들을 포함하는 논리 명령어들의 집합.

논리 채널 제어 블록

논리 채널을 운영 체제 가운데에서 관리함으로써 1대 1 대응으로 제어 정보를 갖는 블록. 주로 입출력 요구

대기 행렬과 이 논리 채널에 접속되어 있는 실채널 및 입출력 버스에 관한 정보가 세트되어 있다.

논리 채널

컴퓨터 하드웨어에는 처리 장치와 별도로 입출력 제어를 다루기 위한 입출력 채널이라고 하는 제어 기구가 있는데, 이때 신뢰성 향상 또는 입출력 용량의 향상을 목적으로 하나의 입출력 제어 장치에 대해서 2개 이상의 채널을 접속시켜 이 장치의 입출력 요구 대기 행렬을 일괄하여 관리하는 채널.

논리곱회로

2개 이상의 입력 단자와 1개의 출력 단자를 가지며 모든 입력 단자에 '1'이 나타나는 회로. 다시 말하면, 입력 단자에 하나라도 '0'이 있으면 출력은 '0'이 되는 회로이다.

논리적 AND

컴퓨터 하드웨어에는 처리 장치와 별도로 입출력 제어를 다루기 위한 입출력 채널이라고 하는 제어 기구가 있는데, 이때 신뢰성 향상 또는 입출력 용량의 향상을 목적으로 하나의 입출력 제어 장치에 대해서 2개 이상의 채널을 접속시켜 이 장치의 입출력 요구 대기 행렬을 일괄하여 관리하는 채널.

논리 연산

1)논리곱, 논리합, 부정 등의 논리 연산자를 사용하여 실행되는 연산 2) 연산 회로에서 실행되는 4칙 연산 이외의 문자에 대한 여러가지 처리로서, 이 경우 데이터는 수치로 취급하지 않고 비트 또는 바이트 단위로 취급한다.

논리 연산자

하나 혹은 그 이상의 오퍼랜드에 적용되는 논리 기능을 갖는 단어나 기호. 부정이라 부르는 단항 연산에서는 오퍼랜드의 앞에 오지만, 이항 연산에서는 오퍼랜드 중간에 온다.

논리적 OR 명령어

특정 레지스터들 사이에서 비트 단위로논리합 연산을 하도록 하는 것.각 해당 비트에서 적어도 1개가 논리적 1이면 그 논리합 연산의 결과도 논리적 1이 된다.

논리적 분석

주어진 입력 자료로부터 원하는 결과 또는 지적 정보를 얻는 데 필요한 과정들을 나타내거나 결정하는 일.

논리 어드레스

가상 기억 장치의 컴퓨터에서 논리상의 주기억을 참조하는 어드레스. 하드웨어의 어드레스 변환 기구에 의해 코어 기억(물리적 주기억)에 대응한다. 논리 어드레스는 프로그램 상의 어드레스이며, 그 프로그램의 물리적 기억 장치 상의 로드 장소와는 무관하게 정해져 있다.

논리곱

두 논리 변수 X, Y가 오른쪽의 진리표에 의해 합성되는 논리 관계로서, X&Y 등으로 표시한다.

논리적 레코드

범위, 방향, 길이 등이 기억 장치의 성질이나 한계에 영향을 받지 않고, 그것이 갖고 있는 자료나 정보의 특성에 따라 결정되는 레코드. 이러한 레코드는 그것이 수록되어 있는 물리적 레코드와 크기가 다른 경우가 많다.

논리적 관계

어셈블리 프로그래밍에서 2개의 식이 EQ, GE, GT, LE, LT, NE 등의 관계 연산자로 구분되는 논리항.

논리 IF문

FORTRAN 문장에서 제어문의 한 종류로서, 이 문장에 포함된논리식의 값이 참이면 이 문에 포함된 문장을 실행하고, 거짓이면 실행하지 않고 다음 문장으로 넘어간다.

논리적 자리 이동

워드 중의 디짓이 좌 또는 우로 순환적으로 이동되어, 워드의 한쪽 끝에서 밀려난 디짓이 다른 끝으로 삽입되는 형태의 자리 이동 조작.

논리합

두 논리 변수 X,Y가 합성되는 논리 관계로서, X + Y 등으로 표시한다.

논리 스위치

입력 카드를 여러 출력 중의 하나에 지정해 주는 데 사용되는 전자 장치.

논리 기호

1) 해당 변수에 대해 수행되는 특정 연산을 표시해주는연산자 기호. 2) 논리 요소를 그림으로 나타내기 위해 사용되는 기호.

논리적 추적

점프 명령문이나 분기 명령문에서만 수행되는 추적.

논리 단위

데이터에 관한 것으로서, 한 덩어리로써트랜잭션이나 정보의 단위를 나타내는 문자, 숫자 혹은 필드의 모임.

논리 소자

= AND circuit

논리적 데이터 베이스

Logical Data Base의 약어.

데이터 베이스 구축에서 논리적으로 데이터 모형을 설계한 것.

= subschema

논리 소자

컴퓨터 시스템의 회로 중 논리 연산을 하는 회로의 가장 작은 구성 요소로서, 그 작용은 논리합, 논리곱, 부정 등의 기호 논리 연산자로서 표현된다.

논리 변수

FORTTRAN 의 논리식에서 최종적인 결과가 참 또는 거짓의 값만을 갖는 변수

논리 분석

원하는 컴퓨터출력을 만들어내거나 주어진 입력 데이터나 모델로부터 원하는 정보나 설계를 하기 위한 단계들을 그림으로써 분석하는 것. 컴퓨터에 의한 작업 처리 절차, 프로그램 또는 프로그램의 수행 등을 구상할 때 논리 분석을 한다.

논리 분석기

1.) 마이크로프로세서의 주소 버스나 데이터 버스상의 신호, 동작을 표시하는 것. 2) 복잡한 테스트 기능을 가진 0과 1의 표시가 가능한 오실 로프를 장비한 테스트 및 진단 시스템.

논리 카드

하나의 기판 위에 배치된 전기 요소와 연결 회선의 집합으로서, 각 카드의 하나의 기본 기계 기능과 관련되어 있다. 만약 기본 기능에 이상이 발생했을 경우에는 해당 카드만을 회수하거나 교체할 수도 있다.

논리 차트

문제를 풀기위한 중요한 논리 단계를 보여 주는 프로그램 또는 그 일부분에 대한 순서도.

논리식

= logical expression

논리 회로

논리 연산을 실행하는 단위 소자인 논리 소자들로 구성된 회로.

논리 회로군

디지털 논리군의 특성은 각 군의 기본적인 게이트의 회로를 분석해서 비교하는데, 이 때의 주요한 변수로는 다음과 같은 것을 들 수 있다. 1) 팬아웃(fan-out): 정상 동작을 벗어나지 않고 표준 게이트의 출력이 작동될 수 있는 표준 게이트의 출력이 작동될 수 있는 표준 부하의 수로써 정의하며, 표준 부하는 다른 유사한 표준게이트의 입력에 소요되는 부하로 정의한다. 2) 게이트에서 소비되는 전력 소비. 3) 전파 지연 (propagation delay) : 신호가 입력되어 출력할 때까지 평균 변동 지연 4) 잡음 여유(noise margin): 회로 출력에 원하지 않는 변화가 일어나는 최소 잡음 전압.

논리 클립

직접 회로를 클립으로 끼워서 그 논리의 상태를 한눈에 파악 할 수 있게 한 것.

논리 IOCS

logical Input Output Control System (논리적 입출력 제어시스템)의 약어. 데이터 화일의 작성, 검색, 유지를 위한 매크로 명령 루틴.

논리 마이크로 오퍼레이션

레지스터들 내에 저장된 일련의 비트 스트링(string) 사이에 이루어지는 2진 연산. 2개의 레지스터 A, B의 내용을 exclusive-OR 하는 마이크로 오퍼레이션은 $P: A \leftarrow A + B$ 와 같이 표현한다. 이때 레지스터가 4비트 이고, 레지스터 A에는 1010, 레지스터 B에는 1100이었을 경우는 비트단위로 계산된다.

논리 결정

시스템 내부 구조의 직접 적인 결과로서, 계산 시스템이나 환경 내에서 만들어지는 특수한 결정. 긍정 또는 부정의 형태를 가지며, 기본적으로 동등성, 부등성 또는 상대적 크기에 의해 결정된다.

논리합 ; 오-아르

1. 2개의 입력항 모두가 거짓(false)일 때만 거짓이고, 그 외의 경우에는 결과가 모두 참(true)으로 되는 논리 관계. OR논리 연산자는 +로 나타내는데, $A+B$ 를 $A(cup)B$ 로 쓰는 경우도 있다. OR소자는 일반적으로 2개 이상의 입력 단자와 1개의 출력 단자를 가지며, 입력 중에 하나라도 그 값이 1이면 출력이 1이 되는 논리 소자이다.
2. Operations Research의 약어. OR circuit [논리합 회로] 출력 신호의 위상 또는 극성이 입력 신호의 위상 또는 극성의 OR함수로 결정되는 회로. 이를 접점 회로로 나타내면 그림 (a)와 같은데 여기서 스위치가 열린 상태

(on)를 1, 닫힌 상태(off)를 0이라면 (b)와 같은 진리표를 얻을 수 있다. 논리합 연산 기능을 갖는 회로를 OR 게이트라고도 한다.

논리 해독기

자료를 하나의 수 체제에서 다른 수 체제로 변환시키는 논리 장치. 이해 독기는 장치 주소와 같은 유일한 주소나 비트 패턴 등을 인식하는 데에도 이용된다.

논리 화일

하나 이상의 논리 레코드의 결합으로서 화일이라는 개념으로 처리되는 단위. 일반적으로 기억매체 상의 물리적 화일과는 독립적인 화일이다.

논리식

논리값(참 또는 거짓)을 갖는 변수나 관계식을 논리 연산자로 결합해서 이루어지는 식으로 이것으로부터 하나의 논리값이 계산된다. 많은 고급 언어에서 어떤 조건을 판정하는 경우에 사용된다.

논리 설계

1) 기호 논리학과 같은 형식적인 기술 방법을 사용하는 기능 설계. 2) 방식 설계와 제작 설계의 중간 단계에서 컴퓨터를 설계하는 것으로서, 넓은 의미로는 방식 설계를 포함하는 경우도 있다. 여기서 방식 설계란 컴퓨터의 대략적인 구조를 설계하는 것이며, 제작 설계란 상세한 회로 설계를 의미한다.

논리 기구

논리 연산을 실행하는 기구.

논리 비교

1) 2개의 열이 일치하는가의 여부를 알기 위해서 그들을 조사하는 것. 2) 데이터 속의 일부분을 선택해서 비교하는 것.

논리적 순서도

작업의 순서를 상세하게 나타내고 특정 기계의 논리, 내장된 연산 기능 및 특성을 기술한 순서도. 간단한 기호로써 논리적 순서도를 작성하며 입력, 출력, 연산, 논리 연산등을 나타내는 기호가 있다. 코딩은 보통 이 순서도가 완성된 다음에 하게 된다.

논리학

1) 사고와 행동에서 타당한 규범과 기준을 취급하는 과학. 추론의 형식적 우리에 대한 과학 2) 컴퓨터에서 의진리표, 명제의 상호 관계, 개폐 회로 요소의 상호 접속 등에 관한 기초적 원칙과 응용 3) 형식상 논리의 수학적 처리로서, 수량이나 관계를 기호로 나타내는 것.

논리적 번호

자동 적재 또는 시스템 생성시 주변 장치에 할당된 번호. 이 번호는 물리적 장치 번호에 반하여편리한 대로 변경할 수 있다.

논리 도표

논리 설계나 하드웨어 구성을 나타내는 도표

논리 형태

디지털 논리 소자의종류중 가장 흔한 것은 트랜지스터-트랜지스터 논리(TTL),에미터-결합 논리(ECL), MOS, CMOS 논리 등이다. 이들은 각자 그들 나름대로의 특성과 응용분야로써 마이크로프로세서에 이용되는데, 이 중 TTL이 가장 널리 쓰인다.

논리 소자

기본 논리 연산을 하는 소자로서, 일반적으로 논리 소자의기능은 논리합(OR), 논리곱(AND), 논리 부정(NOT) 등의 논리 연산기호로써 표현한다.

논리식

논리 상수, 논리 변수, 논리 배열 변수, 논리 함수 참조등의 연산항들이 논리 연산자와 관계 연산자 및 괄호로 연결되어 이루어지는 식. 논리식에는 산술식도 포함되는데, 이 산술식은 관계 연산자로 구분되어 있다. 논리식은 논리 IF문에 많이 사용되고, 논리 지정문이나 함수의 인수로도 사용된다. 논리식은 참, 거짓 둘 중 어느 하나의 값만을 갖는다.

논리 순서도

1)시스템이나 하드웨어 장치 전체의 설계에서 논리 소자와 그것들의 관계를 나타내주는 순서도. 2)프로그램이나 루틴에서 문제를 해결하기위해 표준적인 기호에 의한 여러가지 논리 스텝을 이용하여 코딩 전에 만들어지는 순서도.

논리 함수

논리 변수를 논리 연산자에 의해 표현하여 어떤 회로나 사물의 관계를 나타내 주는 함수.

논리 게이트

논리 연산을 실행 할 수 있는 회로 또는 요소.

논리 명령

1) 연산부가 논리 연산을 지정하는 명령 2) AND, OR,NOT 등의 기호 논리로 정의한 조작의 실행 명령

논리 연산

1)명제 연산이나 각 비트별로 수행한느 부울 대수 연산식으로 표현 가능한 비수치적 연산.2)비교, 이동,

점프와 같은 비수치적 연산.

논리 탐사기

논리 수준을 논리 분석기나 논리 스코프에서 필요한 장비를 쓰지 않고 바로 읽어낼 수 있도록 고안된 논리 시험 기구. 수치 신호 회선의 한 점이 논리 1, 논리 0 혹은 두 수준 사이를 왔다갔다 하는 지를 나타내기 위해서 논리 탐사기는 하나 이상의 램프를 사용한다. 어느 장치에서는 3개의 램프를 사용하여 붉은색은 1, 흰색은 0, 그리고 파란색은 왔다 갔다 하는 것을 나타내게 하기도 한다. 파란색과 흰색 램프가 상대적으로 발그면 의무 주기를 나타내고 모든 램프가 꺼져 있을 때는 논리 신호가 없음을 뜻한다. 어느 장치는 하나의 램프를 가지고 있어 1일 때 켜지고 0일 때 꺼지며, 토글링인 경우 깜박거리고, 일정하게 절반 정도 밝을 때는 아무 신호도 없음을 나타낸다.

논리 상태

특정 시점에서의 논리 소자나 집적 회로 노드에서의 2진수치(1 또는 0). 논리 신호라고도 한다.

논리 입력값

논리 입력 장치로부터 주어지는 입력값

논리 입력 장치

하나 혹은 복수 개의 물리적인 입력값을 하나의 장치로써 가상화한 입력 장치. GKS에서는 위치 입력 장치, 선택값 입력 장치, 필입력 장치, 문자열 입력 장치의 여섯 종류가 있다.

논리 시스템 분석기

마이크로프로세서를 이용하여 구성된 시스템의 동작을 관찰할 수 있는 시험기기. 마이크로프로세서를 이용한 여러가지 제품의 설계, 제작, 보수를 위한 확인과 해결을 위한 중요한 기구이다.

논리 시험 분석기

여러 채널의 순차적 데이터를 동시에 획득하며, 트리거 이전의 데이터들을 순서대로 표시할 수 있는 기능을 가진 계측기로서, 오실로스코프가 실시간 신호 분석을 하는 것과 마찬가지로, 복잡한 디지털 장치를 분석하는데 사용된다.

논리 이론

논리 연산을 다루는 과학으로서 컴퓨터 연산의 기본이다. 간단한 논리의 연산은 전자 회로의 온/오프나 참/거짓을 나타내는 과정을 테스트하는 전자회로를 이

용한다.

논리적 정보

어떤 사건의 내용이 참 또는 거짓인가를 나타내는 정보.

논리 정보는 이 두 가지 상태만을 표현하면 되므로 기억 공간의 한 비트로 충분하다. 그러나 비트를 한 단위로 처리할 수 없는 경우는 한 단어로 저장하며, 단어의 값이 0이면 거짓, 0이 아니면 참으로 해석하기로 한다. 논리 정보를 처리하는 기본 회로로는 AND, OR, NOT 등이 사용된다.

논리 연산 기구

컴퓨터의 일부분으로서 논리 연산 및 이것에 관련되는 연산을 하는 기구.

논리 트레이너

논리 회로를 실제로 조립하여 논리 회로의 설계 연습을 하기 위한 실습 장치.

논리합

일반적으로 둘 또는 그 이상의 입력 정보가 있을 때 그 중의 하나 또는 그 이상의 정보가 1이면 출력정보에 1이 나타나고, 입력 정보가 모두 0이면 출력 정보도 0이 나타나는 논리적인 연산.

누름식 작동

전송 중에 누름수위치를 사용하여 한번에 한 방향으로 정보를 전송하는 전신 타지기 작동법.

누산기, 어큐물레이터

연산부를 구성하는 주요 레지스터의 하나. 산술 연산이나 논리 연산을 하는 데이터를 기억하기도 하고 연산의 결과를 축적하기도 하는 장소이다. 누산기에는 연산하는 한쪽의 수치가 축적되어 있어 메모리등에서 별도의 수치가 들어오게 되면 양자의 합을 구하여 그것을 저장해 두는 기능을 가지고 있다.

누적 돛수 분포 곡선

누적 돛수 분포표의 결과를 그래프로 나타낸 것. 따라서 이 곡선은 이하 누적 돛수 분포 곡선과 이상 누적 돛수 분포 곡선이 있을 수 있다. 이 곡선을 작도하는 방법은 돛수 분포 곡선의 경우와 마찬가지로 Y축에는 돛수 대신에 누적 돛수가 위치하게 되며, X축에서의 변량은 급 중앙값이 아니라 급 하한값을 연결해야 한다. 누적 돛수 분포 곡선의 특수한 예로는 로렌츠(Lorenzt)곡선이 있다.

누화, 대화 누설

어느 회선의 신호가 다른 회선으로 새는 현상. 두회선

사이의 정전 결합, 전자 결합에 의한 직접누화와 제3의 회선 등을 경유하는 간접 누화가 있다.

느슨한 결합 다중 처리

자신의 운영 체제와 기억장치를 갖고 있으며 독립적으로 운영되는 2개 이상의 컴퓨터 시스템들을 서로 통신선으로 연결하여, 필요할 때에는 서로 통신을 사거나 서로 다른 시스템의 화일을 참조할 수도 있으며, 어떤 경우에는 각 시스템의 부하를 조절하기 위하여 부하가 적은 프로세서에게 작업을 보낼 수 있도록 하는 것.

능동 소자

자기 내부에 에너지 발생원 또는 신호 증폭 기능을 가지고 있는 소자.

= passive element

능동 필터

트랜지스터, 집적 회로, 전자관 등 능동 소자와 그 밖의 수동 소자를 조합하여, 어떤 주파수 특성을 가진 필터(저역, 고역, 대역 통과, 대역 소거의 각종 필터)를 구성하는 회로. 현재는 소형 경량화로 값싼 IC연산 증폭기를 사용하여 필터를 실현하고 있다.

니블

4비트를 말한다. 4비트를 하나의 단위로 하는 마이크로닉시 관

숫자나 문자에 의한 음극의 앞면에 그물모양의 양극을 다수결 소자.

홀수 개의 입력이 있고, 이 입력 중 1의 수가 0의 수보다 많을 때 출력이 나오는 논리 소자.

다운 로드

상위 시스템에서 하위 시스템에 데이터를 보내는 것.

다이오드 트랜지스터 논리

다이오드와 트랜지스터를 조합한 논리 회로. 몇 개의 다이오드를 입력단의 게이트 소자로 하고, 이들의 출력을 이미터 접지의 인버터회로에 입력하는 논리 회로이다.

다이스

= chip

다이오드

di-electrode에서 유래된 말. 원래는 2개의 전극을 가진 소자를 말한다. 보통 전류가 한쪽 방향으로만 흐르는 특성을 이용하여 게르마늄, 실리콘, 갈륨 비소등을 재료로 하여 만든 반도체 정류 소자를 말한다.

다이나믹 마이크로프로그래밍

마이크로프로그램을 재기록(rewrite)이 가능한 제어 기억 장치에 기록하고, 개량 혹은 변경 등 필요에 따라 마이크로프로그램의 일부를 재기록 하는 방식.

다이오드 함수 발생기

바이어스를 건 다이오드와 저항으로 구성되는 회로로서 다이오드의 양끝 전압이 바이어스 전압 이상으로 되면 전류가 흐르는 현상을 이용한 함수 발생기.

다이나모

DYNAmic MOdels 의 약어. 미국 MIT대학의 포레스터가 연구하여 1961년에 발표한 산업 역학에 의한 산업 경제 활동을 모의 실험하기 위해 개발된 시뮬레이션 언어.

다중 프로세서

주 기억 장치를 공유하고 또한 동시에 작동 가능한 여러 개의 처리 장치를 갖는 컴퓨터나 데이터 처리 시스템.

다중 태스크 운영

2개 이상의 작업단계들을 병행하여 처리하는 것.

다중점 시스템

회선의 양끝에 접속되는 단말 장치이외에 그 사이에 다른 단말 장치등이 접속되어 있는 방식.

다중 펀칭

펀치 카드 모든 숫자 자리에 2개 이상의 구멍을 뚫는 것.

다중창, 멀티 윈도

디스플레이 화면을 분할 이용하기 위한 방식의 하나. 화면상에 표시영역으로 설정한 네모의 '창'과 같은 것을 윈도라고 하는데, 마찬가지로 복수의 윈도를 디스플레이 화면상에 표시하는 것이 멀티 윈도이다. 화면상을 각 윈도로 분할 하는 방법과 각 윈도를 중첩시키는 방법이 있다. 각 윈도에서 독자적 처리를 실행시키는 일이 가능하다.

다중 가상 기억 장치

= multiple virtual storage의 약어.

다중 릴 파일

파일 용량에 테이프 1개분을 초과하기 때문에 2개 이상의 테이프에 저장되어 있는 자기테이프상의 파일.

다중 가상 기억 장치

약칭 MVS. IBM의 대형 컴퓨터를 위한 오퍼레이팅 시스

템.

다중 전송 시스템

한 전송로로 다수의 신호를 보내는 통신 방식. 다중화에 의해 전송로가 경제적으로 운용된다. 다중 통신을 하는 방법에는 주파수 분할 다중 통신 방식과 시분할 다중 통신 방식이 있다. 전자는 주파수를 분할하여 각 주파수대에 회선을 할당하는 방식이며, 후자는 시간을 분할하여 분할된 시간에 대응하는 회선 신호를 보내는 방식이다.

단 단계법

수치 적분에서 오일러의 방법이나 차의 테일러 방법과 같이 (X_n, Y_n) 의 값을 이용하여 Y_{n+1} 을 구할수 있는 경우를 통틀어 말함.

단 단계 연산

가설 검정에서 평균의 한쪽 끝값, 즉 표본 분포의 한쪽에 관점을 가지고 시행하는 검정.

단말기 보호 필드

출력된 자료들을 조작원이 수정할 수 없는 단말기의 필드.

단말 작동 종료

단말 기기와 통신 회선과의 사이에 데이터 송수신이 종료되는 것. 이때 단말 기기는 개방 상태로 된다.

단말 작동 개시

단말 기기와 통신 회선과의 사이에 데이터 송수신의 개시가능하게 되는 것. 이때 단말 기기는 준비 상태로 된다.

단말 장치

데이터 통신 시스템에서, 통신 회선을 사이에 두고 데이터를 송수신하기 위해 사용하는 장치.

단밀도 플로피 디스크

한면에 234K 바이트의 데이터가 기록되는 플로피 디스크 양면에 234K바이트씩 모두 468K 바이트가 기록되는 양면 단밀도 플로피 디스크도 있다.

단방향 버스

신호선의 다발상의 신호가 하나의 방향으로만 전송이 가능하도록 만들어진 것.

= bidirectional bus

단방향 시스템

이미 정해진 한 방향으로 데이터의 전송이 되는 데이터 통신 방식. 예를 들면 A와 B의 두 장치 사이에서 통신이 이루어지는 경우, A로부터 B로 전송할 수는

있어도 B로 부터 A로 전송할 수는 없는 방식을 가리킨다
단방향 전송

미리 정해진 한 방향으로만 전송되는 데이터 전송.

단방향, 단신.

데이터 전송에서 데이터의 전송 방향이 한 방향만인 경우. 이 때 송신은 송신만 수신은 수신밖에 되지 않는다.

단사 연산

자동 컴퓨터를 수동적으로 작동시키는 방법으로서, 하나의 명령어나 명령어의 일부가 수동적 제어 연산에 대한 응답으로 수행되는것. 일반적으로 오류 검색을 위하여 사용된다.

단사 멀티바이브레이터

입력 펄스를 가하면 입력 펄스의 상승 또는 하강이 정해지는 일정폭의 펄스를 출력하는 회로. 출력의 펄스 폭은 회로중의 콘덴서와 저항의 값에 의해서 정해진다.

-> monostable multivibrator.

단신 채널

정보의 흐름이 한 방향만인 회로.

단안정 회로

하나의 안정 상태와 하나의 불안정 상태를 지니는 펄스 회로. 트리거(trigger)입력을 가함으로써 불안정 상태가 되고, 회로 상수로 결정되는 일정 시간 후 안정 상태로 되 돌아간다.

= monostable trigger circuit

단어, 워드

컴퓨터 기억 장치에서 데이터의 기본 단위. 그 단위는 미리 정해진 수의 그문자 또는 비트로 구성되어 있는 그 전체로 명령 혹은 데이터의 요소로서 처리된다. 대부분의 컴퓨터에서는 단어 길이를 고정시키고 있으나 단어 길이를 가변할 수 있는 것도 있다.

단어 길이

한 단어의 길이. 단어의 구성법에 의해 단어 길이가 달라진다.

단위 ,유닛

본래는 '어떤 집합'이라는 뜻. 또 어떤 기능을 가지고 하나로 정리된 장치를 말할 때도 있다.

단일 번지 코드.

명령 코드의 일종으로, 번지를 하나 포함한 것. 보통 이 번지는 연산 수의 출처, 또는 결과의 행선을 지정한다. 또 점프 명령의 경우에는 다음 명령에 따라

지정된 곳을 제외하고 다음 명령은 그 명령의 다음 기 장소로부터 꺼낸다.

단일 선행 번지 지정

1. 암시 번지 지정의 한 방법으로서, 명령의 연산부가 직전에 실행된 명령의 피연산자 장소와 연속된 곳에 있는 피연산자를 암시적으로 번지 지정하는 것
2. 현재 실행되는 번지 뒤에 다음에 실행할 명령의 번지를 지정하는 것. 보통 2개의 번지부를 갖는 명령 형식에서 하나의 번지는 연산에 사용되는 피연산자의 번지를 지정하고, 또 하나의 번지는 다음에 실행할 명령의 번지를 나타낸다. =addressing ; repetitive. -> one plus one address code.

단일칩

수 mm²이내의 실리콘 박편 1매의 표면 또는 내부에 트랜지스터, 다이오드, 저항, 컨덴서 등을 집어 넣은 것으로 싱글 칩이라고도 한다.

단일 정밀도

한 컴퓨터에서의 수의 기본적, 또는 일반적으로 사용되는 유효 숫자의 자릿수.

단일 위상 클록 방법

하나의 클록(clock)으로서 회로를 동기화시키는 방법.

단일 기판 컴퓨터

1장의 기판에 설치된 LSI, 기타 부품만으로 그 자체가 컴퓨터로서의 기능을 갖추고 있는 것.

단일 단계 조작.

명령을 한 가지 실행하고 나서 컴퓨터를 정지시키는 조작법. 일반적으로 디버그의 경우에 사용한다.
스위치 조작, 싱글샷조작, 스텝 바이 스텝조작이라고 한다.

단일 번지 컴퓨터

피연산자로서 하나만을 가지는 형태의 명령을 갖는 컴퓨터.

단일 칩 중앙 처리 장치

1개의 대규모 직접회로로 구성된 프로그램 기억 방식의 초소형 중앙 처리 장치 = single chip CPU.

단일 칩 마이크로컴퓨터

= one chip computer.

단일 상태

1의 값을 가지고 있는 자기 기억 소자의 상태.

단일 출력

읽거나 리셋 과정에 의해서 1상태에 있는 자기 코어 또는 메모리 소자로부터 얻을수 있는 반응 전압.

단일 패스 매크로프로세서

일반적인 2-패스 프로세서의 패스 1(매크로 정의 인식)과 패스 2(매크로 호출 인식과 확장)의 기능을 하나의 패스에서 통합하여 처리하는 매크로프로세서.

단일 패스

원시 프로그램을 한번만 불러들여 목적 프로그램을 직접 생성해 내는 것으로 중간 파일들을 만들지 않는다.

->two pass.

단일 버스 결합

다중 프로세서 시스템에서 자원 결합 방식의 하나로써, 단일 버스를 통해 각 프로세서와 주기억 장치를 상호 접속하고, 각 프로세서가 주기억 장치에 액세스하는 것. 마이크로 컴퓨터에서는 이외에 시스템 버스에 입출력 제어 장치 또는 입출력 장치를 접속하는 경우가 많다. 다중 버스 결합(multibus connection)과 대비된다.

단일보드 컴퓨터

하나의 기판으로 구성되는 마이크로 컴퓨터 또는 미니 컴퓨터. 단일 CPU에 메모리를 부가한 것으로,이것에 다시 콘솔 패널을 붙여 상자에 넣어 전원을 조립한 것이 마이크로컴퓨터이다.

단일 패스 어셈블러

원시 프로그램의 처리 과정에서 한번만 읽어들이는 어셈블러.

단일 칩 컴퓨터

컴퓨터의 모든 요소들(ROM, RAM, CPU와 입출력 접속)이 하나의 칩으로 실행되는 컴퓨터.

단일 보드 마이크로컴퓨터

하나의 기판상에 CPU, 메모리, 주변장치 제어용 LSI 등을 장치하고, 전원만 넣으면 마이크로컴퓨터로서의 기능을 수행하도록 만들어진 것. 완성품과 조립 키트가 있고, 콘통 버스를 이용하여 개발용으로 사용되는 경우도 있다. -> single board computer.

단일 출력 신호

판독 펄스가 주어졌을 때 1상태에 있는 자기 기억 소자의 출력.

단일 패스 컴파일레이션

컴파일러에서 프로그램 문장을 구조적 형태로 구분하고

해석하는 구문 해석(parsing) 과정인 패스 1과 프로그램의 각 문장을 매크로 호출 변환하는 패스 2의 2개의 과정을 하나의 패스로 합친 것을 말한다.

단일 패스 컴파일러

컴파일러 설계방법에 하나로서 1개의 패스로 컴파일하는 것. 다중 패스 컴파일러에 비해서 구현하기가 쉽고, 패스간에 정보 전달이 필요 없기 때문에 오류 처리나 중간언어에 대한 고려를 하지 않아도 된다. 그러나 다중 패스 컴파일러에 비해서 최적화 과정이 취약하므로 생성되는 목적코드의 질을 저하시켜서 많은 기억 장소가 필요하게 되고 목적코드에 대한 실행 속도가 떨어지게 된다.

단일 단계

프로그램 명령이 수동 조작(manual operation)에 의해 한 번에 하나만이 실행 되는 컴퓨터 조작법.

단일

오류 수정 2중 오류 검출 방식 데이터의 단일 오류는 스스로 정정하고 2개의 오류는 검출되도록 한 오류 제어 방식. 메모리의 데이터나 데이터 통신의 데이터 오류 검출, 정정에 응용된다.

단절점

컴퓨터 동작에서 정사적 순서가 오퍼레이터 혹은 디버그 중의 모니터 프로그램에 의해 중단되거나 일시 정지하도록 한 프로그램의 위치, 구획점.

단축번호호출

호출을 시작할 때, 사용자가 번지의 총 문자수보다 적은 문자수의 번지를 사용할 수 있는 호출.

단축 검정

가설 검정에서 평균의 한쪽 끝값, 즉 표본 분포의 한쪽에 관점을 가지고 시행하는 검정.

단항 연산

1변수에 연산을 실시하여 새로운 값을 얻는 등의 연산. 예를 들면 불대수에 사용되는 부정 연산.

= unary operation

달링턴 회로

트랜지스터 2단의 직결회로.

대규모 집적 회로

집적 회로에서 그 집적 비율을 크게한것으로서, 약 1.5 평방 센티미터의 실리콘 칩 내에 100~1000개 정도의 게이트 회로를 집적시킨 것. 80년도 이후에 생산되는 컴퓨터는 모두 이 소자를 사용하여 만들어지고 있다.

-> LSI

대기 순차 액세스 방식

약칭 QSAM. 액세스법의 하나. 처리되는 것을 기다리는 입력 데이터와 처리가 끝나 보조 기억 장치나 출력 장치로 출력되는 것을 기다리는 출력 데이터로 대기 순서 즉, 대기 행렬을 정하고 이에 따라 액세스해 가는 방식.

access method, queuing

대기 상태.

주변 장치나 제어 대상으로부터의 신호를 받기 위해서 이들 신호의 발생을 기다리고 있는 상태. 예를 들면 입출입의 완료나 인터럽트를 기다리고 있는 상태.

대기 통신 액세스 방식

즉, 대기 행렬을 정하고 이에 따라 액세스해 가는 방식.

access method, queuing

대기 행렬 기법, 큐잉

큐(대기 행렬)를 제어하는 프로그래밍 기법. 큐 자체는 보조 기억 장치에, 큐의 제어 정보는 주기억 장치내에 놓여져 컴퓨터의 효율을 높인다. 일반적으로 기법으로는 FIFO, LIFO 등이 있다.

대기 리스트

처리가 완료되지 않은 채 실행 대기 상태에 있는 태스크의 리스트.

대기 행렬, 큐

서비스를 받기 위해 기다리고 있는 처리 요구의 행렬, 일반적으로 처리 FIFO*인 데이터의 집합 구조를 말한다.

대기 시간

어드레스의 해석이 완료되었을 때부터 그 어드레스에 의해서 지정된 기억 장치에 데이터의 전송이 시작되기까지의 시간. 대기 시간 중에는 드럼 또는 지연선과 같은 기억 장치로서의 액세스에 수반되는 지연도 포함된다.

대기 순차 액세스 방식

queued sequential access method의 약어

대기 통신 액세스 방식

queud telecommunication access method의 약어

대량 저장 장치.

큰 용량을 갖는 기억 장치. 자기 디스크 자기테이프 자기 드럼 등이 이에 해당한다. 저속도의 2차 기억으로 사용되는 경우가 많다.

대륙 통신 설비

1) 미국의 대륙부분에 있는 미국 내 전기 통신업자의 시설.

2) 정보를 전달하기 위해서 사용되는 1조의 표현이나 약속 및 규칙.

대수 증폭기

진폭차가 큰 입력 신호에 대해서 포화하지 않고 증폭하는 장치. 입력과 출력은 대수 관계를 이루며, 출력 파형의 일그러짐이 적다.

대수의 법칙

1) 집단 전체의 자료를 조사 대상으로 하여 분석할 때, 그 집단이 무한 모집단이거나, 그 규모가 너무 커서 기술적으로 전수조사가 불가능하거나 시간적, 경제적 조건 때문에 표본 조사로 모집단을 추정하는 경우, 집단의 본질적 성질을 정확하게 파악하기 위해 대수의 사례를 관찰하여 그 자료를 조사 대상의 근거로 삼는 것. 2) 한 번의 시행으로 사건 A가 일어날 확률이 p일 때, 이 시행을 독립적으로 n번 되풀이하었을 경우에 사건 A가 일어나는 횟수를 $n(0)$ 라고 하면 임의의 작은 양수 ϵ 에 대해서는 $p(r) \{n(0)/n - p\} = \epsilon \rightarrow 0$ [단, $n \rightarrow$ 무한대]의 극한적인 관계가 성립하는 것.

대수 언어

변수, 상수, 매개변수, 연산자, 피연산자와 수학적 혹은 논리적인 관계를 표시하기 위해 기호나 영문자 및 그리스 문자를 사용하여 나타내는 언어.

대역, 밴드

자기 디스크나 자기 드럼 등에 있어서 항상 동시 호출되는 트랙의 모임.

대용량 기억장치

내부 기억 장치로는 메모리가 메가 바이트인 것. 외부 기억 장치로는 자기 드럼장치, 대용량 디스크 장치 등이 있다.

대용량 자심 기억 장치

고속의 화일을 필요로 할 때 사용되는 자심 기억장치
=LCM

대조 테이블

테이블의 요소들을 비교해서 찾는 것이 아니라 주소를 직접 계산해서 찾는 것.

대조기

천공 카드 등을 대조하는 장치.

대조

일련의 데이터의 특정 항목에서의 대소 관계를 순서적으로

로 판별하여 처리하고 해당하는 항목의 부수적인 데이터도 함께 나누는 것. 표준적 처리에는 다음 4종류가 있다. 1. 순서 검사(sequence checking) : 데이터의 특정란이 크기 순서로 배열되어 있는지의 여부를 검사하는 것. 2. 정합(matching) : 두 그룹의 데이터의 특정란이 서로 같은지의 여부를 조사하는 것.

3. 선택(selection) : 지정된 조건에 따라서 데이터를 나열한 몇 그룹의 데이터를 한 그룹으로 만드는 것. 이상 4종류의 처리 조작은 보통 중복하여 실행되는 경우가 많다.

대체 트랙

플로피 디스크나 자기 디스크 장치에서 데이터를 기록하는 트랙에 기록 불능 상태가 생겼을 때 사용되는 대체용 트랙. 기록 불능 상태가 생긴 트랙에는 대체할 레코드의 번지를 적어 넣어 둔다.

대화

온라인 시스템이나 TSS에서 하나의 트랜잭션(transaction), 또는 조회를 단말에 투입하여 중앙의 컴퓨터로부터 처리 결과를 받을 때까지의 한 과정.

대화식 처리.

컴퓨터로부터 여러 가지 종류의 메시지가 출력되고 이에 대답하는 형식으로 컴퓨터와 대화하면서 데이터 처리를 하는 일과, 그와 같이 구성된 시스템.

대화형

사용자가 단말 등을 통해서 질문이나 명령, 통지 등에 의해 컴퓨터와 의사나 정보의 교환을 할 때 사용하는 표현. 예를 들면 대화형 처리, 대화형 컴파일러, 대화형 처리언어 등과 같이 사용한다.

대화형 컴파일러

컴퓨터를 단말 장치에서 대화형식으로 사용하는 방식의 컴파일러

대화형

= conversational

대화 방식

컴퓨터 시스템의 조작 형태의 하나. 사용자와 시스템 사이에서 교대로 이루어지는 입력과 응답이 양자 사이의 대화와 같은 수단으로 진행되는 것을 말한다.

덤프

(1) 주기억 장치 내의 특정 영역의 내용을 수치의 형식으로 인쇄, 또는 자기 테이프에 기록하는 것. 오류의 원인 등을 찾아 낼 때 흔히 행한다.

(2) 기억 영역의 내용을 라인 프린터에 즉시 복사해 내는 것.

덤프 및 재시동

예기치 않은 일로 인해 실행 중 작업(job)에 이상이 생겼을 때, 그 작업을 처음부터 다시 시작하지 않고 도중부터 다시 실행할 수 있도록 적당한 간격으로 프로그램의 상태 등을 보조 기억 장치에 기록해 둔다. 이점을 체포인터(check point), 이 덤프를 체크 포인트 덤프(check point dump) 또는 재실행(rerun)이라고 한다.

데들리 임브레이스

= dead lock

데스크 톱 퍼블리싱

퍼스널 컴퓨터나 워츠스테이션을 이용하여 출판물을 작성하는 것. 문자나 일러스트레이션의 원고 작성으로부터 사진 등의 입력, 지면 레이아웃, 편집, 인쇄까지를 일관해서 스스로 수행할 수 있고, 일반적인 인쇄물과 같은 정도로 완성되는 것이 DTP의 조건이다. 여러장의 문서를 1페이지 안에서 자유롭게 레이아웃할 수 있는 소프트웨어 고품질의 인쇄가 가능한 레이저프린터, 사진 등이 입력되는 이미지 스캐너 등이 필요하다.

데시벨

두 개의 전력의 비를 취하여 그 상용 대수의 10배를 말한다.

데이터 라인

데이터 전송을 위한 통신로. 특히 제어 신호 라인과 구별하여 사용하는 경우의 호칭.

데이터 이름

데이터 처리를 하는 프로그램에 있어서 각 데이터의 항목에는 이름이 붙여지고, 처리는 그 이름을 개재시켜 이루어지는데 이 이름을 그 이름이 붙여진 항목의 데이터 이름이라고 한다.

데이터 폰

일반적인 전화 회선을 통하여 데이터를 전송하는 장치.
데이터 처리

시간신호, 화상, 또는 통계적 데이터, 일반 사무 데이터, 기타 각종데이터에 어떠한 처리를 실시하여 유용한 정보를 추출하는 것.

데이터 모델

데이터 베이스를 관리 작성할 때, 필요한 기법의 기초를 주기 위해 구성된 데이터의 모델. 계층모델, 관계모델 등이 있다.

데이터 처리 장치.

= data processing

데이터 레코드

프로그램에 의해 처리되는 데이터 단위를 포함하고 있는 레코드.

데이터 검색

파일에 기억된 레코드를 지정한 키나 레이블에서 찾아서 필요로 하는 데이터를 꺼내는 것.

데이터 베이스 관리자

데이터 베이스의 제작과 갱신, 보전과 관리, 재해로부터의 복구 수속개발등의 책임을 지고 있는 사람.

= data base management system

데이터 세트

(1)데이터 파일.

(2) 컴퓨터와 통신 회로의 인터페이스용 장치.

데이터 세트 레디

MODEM에서 단말장치로 보내는 신호. MODEM 이 동작 가능 상태에 있고 데이터 단말 장치와 제어 신호의 주고받기를 수행할 준비가 되어 있다는 것 등을 알린다.

데이터 시트

프로그램을 작성하기 위해 이용되는 용지인 프로그램 시트와 같이, 데이터를 작성하기 위해 사용되는 용지. 일반용 데이터 시트와 전용 데이터 시트가 있다.

데이터 문

프로그램의 실행 전에 데이터 항목의 형을 지정하거나 또는 초기값을 설정하기 위한 프로그램의 일부 문.

데이터 스트로브

데이터 신호 중에서 특정한 시간 폭으로 신호를 판독하기 위한 스트로브 신호.

데이터 구조

n항목으로 구성되는 데이터의 모임에서, 각 항목 사이 또는 데이터 자체사이에 성립되는 논리적 관계. 예를 들면 트리 구조 또는 그들 데이터를 컴퓨터로 표현하는 방법. 즉, 배열, 리스트 등을 말한다.

데이터 단말기.

간단하게 단말로 생략하여 쓰는 경우도 있다.

데이터 단말 장치.

통신 회로에 접속되는 단말, 주 컴퓨터 등의 송수신 기구나 장치의 총칭. 데이터에 입출력을 하는 데이터 송수신 장치, 전송 제어 및 데이터의 오류 체크를 하는 통신 제어부로 구성된다.

데이터 단말 준비.

단말에서 변복조 장치로 보내는 신호로, 단말장치가 준비 완료된 것을 알리기 위한 것. ER, 단말 장치 준비라고도 한다.

데이터 전송 속도

컴퓨터와 단말 장치 사이 등의 데이터의 송수신 속도. 단위 시간당의 비트수나 블록수로 나타낸다.

데이터 변환

데이터의 표현 형식을 바꾸는 것. 예를 들면 2진수에서 팩형식 10진수로 변환하는 것 등이다.

데이터 전송

통신 회로를 통해 데이터를 송수신하는 것. 단순히 데이터 송수신을 데이터전송이라고 부를 경우도 있다.

= data communication

데이터 전송 효율

단위 시간에 데이터가 오류없이 전송되는 비율.

데이터의 유효성

약칭 DAV. 일반적으로 인터페이스버스의 핸드 셰이크를 위한 신호선.

데이터 워드

기억 매체의 1단어분의 데이터 모임. 일반적으로 데이터는 1비트로 취급되는 일은 거의 없으며, 1문자나, 1바이트 단위등으로 사용된다.

데이터의 유효성

=data balid

데이터 베이스 관리자

data base management system

데이터 관리 시스템

다종 다량의 데이터 파일의 관리,요구에 따른 파일의 재편성 및 액세스법에 따른 데이터의 읽기 기록을 실시하기 위한 시스템.

데이터의 라이브러리

하나의 적용 업무에 관계된 화일의 모임.

데이터 관리

데이터의 사용자에게 대해서, 사용자가 필요로하는 논리적 데이터 구조를 제공하기 위하여 물리적 매체상의 데이터를 관리하고 데이터의 액세스를 실행하는 것. 데이터 관리 시스템의 주된 목적이다.

데이터 접수 불가

데이터가 받아들여지지 않는다는 것을 나타내는신호.

데이터 체인

시스템을 구성하고 있는 장치에 고구마 줄기 모양으로 연결해 나가는 방식. CPU에 가까운 장치 쪽의 인터럽트의 우선권을 높여 주는 경우가 많다.

데이터 연계 제어

회선을사용하여 데이터가 오류 없이 전송될 수 있도록 하기 위한 제어.

데이터 연계, 자료 연계

(1)데이터가 몇 개의 컴퓨터 또는 기억 장치에서 다루어

지도록 부호화 되어 전송되는 전송 통신로.

(2) 데이터의 전송 경로. 물리적인 전송 경로와 개념적인 전송 경로의 양쪽이 갖추어진 상태를 말한다.

데이터 라이브러리

프로그램의 라이브러리와 같이 이용빈도가 높은 데이터 및 중요한 데이터를 컴퓨터 시스템 안에 필요에 따라 끄집어 내는 형태로 저장해 두는 것. 또는 저장되어 있는 데이터 집합의 호칭.

데이터 레벨

데이터 요소 사이의 관계, 특히 같은 레코드 내에 있는 데이터 요소의 포함 관계. COBOL 프로그램의 데이터 지비전에서 기술되는 레벨 번호와 유사하다.

데이터 항목

데이터 처리 과정에서 하나의 종합된 단위로서 취급되는 데이터. 또는 1개의 변수에 저장되는 데이터.

데이터 인터록

메모리의 기억 내용을 보호하기 위하여 한 번에 한 개의 장치에서만 그 메모리 영역을 액세스할 수 있도록 하는 것.

= memory lock out

데이터 선택

다수의 입력 데이터로부터 임의로 하나를 선택할 수 있도록 되어 있는 회로. 멀티플렉서라고도 한다.

데이터 문

원시 프로그램에서 사용되는 변수나 배열 요소, 또는 배열에 초기값을 설정하기 위한 프로그램의 일부 문. 초기값은 오브젝트 프로그램의 실행을 개시하기 전에 대입된다.

데이터 독립.

데이터와 프로그램의 분리를 의미하는 말. 데이터 베이스가 교환되었어도 그 데이터 베이스를 이용하고 있는 사용자가 영향을 받지 않도록 하는 것.

또 복수의 사용자에게 의한 데이터의 시각이 서로 독립적인 것.

데이터 형식.

데이터가 기록되어 있는 매체상에서 어떻게 기억되어 있는지를 기술한것.

데이터 끝 표시

기억 장치에 기록되어 있는 데이터의 끝을 나타내기 위한 특수 기호. 이 기호를 기록하거나 나타내게 하기 위해서 특별 명령이 준비되어 있다.

데이터 흐름 컴퓨터.

명령이 필요로 하는 입력이 모두 갖추어졌을때, 더욱 그러한 때에만 그 명령이 실행되는 것처럼, 처리순서가 데이터 흐름에 의해 규정되는 컴퓨터. 이 컴퓨터에서는 프로그램 카운터나 주기억 장치가 필요치않다.

데이터 필드

데이터를 기록하는 주기억 장치 내의 영역.

데이터 뱅크, 자료 은행

수집, 축적된 데이터의 모임. 대부분의 자료 은행은 데이터 베이스 관리 시스템을 통해 구성되고 조작된다.

= data base

데이터 디비전

COBOL에서 사용하는 하나의 용어.

COBOL은 4개의 독립적인 디비전으로 구성되어 있는데 이중 세 번째로 기술하고 있는 부분.

데이터 베이스

다수의 사용자가 데이터를 공유하고 이용할 목적으로 축적 구성된 데이터의 모임.

=data base management system

데이터 기술

어떤 특정 프로그램 언어 규칙에 따라 기록된 원시 프로그램에서 그 데이터의 요소를 지정하는 것.

데이터 딜리미터

데이터의 논리 단위의 구분을 나타내는 부호. 여러개의 데이터를 연속적으로 전송하는 경우, 필드나 레코드를 구분하는데 사용된다. 데이터 분리기라고도 한다.

데이터 변환

데이터의 표현 형식을 바꾸는 것. 파일변환과 프로그램 변환으로 대별된다.

(1) file conversion : 데이터 파일을 특별한 형식으로 고쳐 쓰는 것.(2)program conversion : 원시프로그램을

어느 컴퓨터용 언어로부터 특별한 컴퓨터용 언어로 변환하는 것.

(3)code conversion : 데이터를 표현하는 코드를 특별한 코드로 변환 하는 것.

데이터 압축

정보량을 줄이지 않고 데이터의 분량만을 감축하는 기술. 데이터 통신,데이터베이스 등에 중요한 과제가 된다.

데이터 통신.

= data transmission

데이터 셀

(1)자기 비트처럼 더 이상 나눌수 없는 가장 작은 데이터의 단위.

(2) 스트립 모양의 테이프를 사용하여 만든 보조 기억 장치.

데이터 버스

데이터를 전송하기 위한 버스. 연산장치, 메모리 입출력 장치등의 데이터를 송수하는 장치가 이 버스에 접속되기 때문에 데이터가 어느 방향으로도 전송될 수 있는 쌍방향성 버스로 되어 있다.

데이터 베이스 서비스

데이터 베이스로서 축적된 파일을 계약한 사용자가 검색이 가능하도록 한 사업.

데이터 베이스 기계

데이터 베이스에 대한 처리의 대부분을 하드웨어로 실행할 수 있도록 만들어진 기계.

데이터 베이스 관리시스템

데이터 베이스를 관리 및 운영하는 시스템. 데이터 베이스를 일괄관리함으로써 여유도(redundancy)와 코스트를 저하시킬수 있다. 이 시스템의 목적은 사용자의 데이터 베이스의 액세스에 대해서 자유도를 보증하고, 데이터 베이스 액세스를 위한 고수준의 언어와 데이터 구조의 모델을 제공한다. 나아가 사용자로부터의 시점과 컴퓨터에서의 데이터 베이스의 변경이 사용자에게 영향을 미치는 것을 최소한으로 억제하도록 되어 있다.

도약 검사

주 기억 장치 검사 법의 하나로서, 테스트용 프로그램을 차례로 다음의 기억 영역으로 옮기면서 기억 장치 내의 모든 번지에 대해서 검사하는것.

도트 행렬

문자, 기호, 농담을 흑백의 2값으로 나타낼 때의 단위.
도트 프린터.

격자 모양으로 배치한 바늘 모양의 프린트 기구를 기계적, 또는 전자적으로 제어하여 도트의 매트릭스 패턴을 형성하여 문자를 찍어 내는 프린터.

도표 작성기, 태블레이터

통계기의 일종. 카드를 판독하여 그내용을 순차적으로 항목별로 인쇄함과 동시에 프로그램된 통계량을 축적한다. 최후로 그 통계량을 인쇄하여 통계표를 완성한다.

도형 표시 장치, 그래픽 디스플레이

문자나 도형을 표시하는 장치. 브라운관을 사용하는 것이 대부분이다. 이런 종류의 것에는 전자 빔을 수평으로 주사하면서 그 강도를 제어하여 도형을 묘사하는 라스터 방식과 전자 빔을 도형대로 움직여 표시하는 프트로크 방식이 있다. 또 화면에 표시 내용을 기억하는 기능이 있는 경우와, 기억 기능이 없이 반복하여 표시하지 않으면 안 되는 경우가 있다. 전자는 기억 방식 후자는 리프레시 방식이라고 한다.

도형 작성

어떤 종류의 정보를 그림으로 작성하는 과정.

독립, 스탠드 얼론.

그 자체가 독립하여 기능하는 상태. 주로 컴퓨터의 기기나 프로그램에 대해 말한다. 예를 들면 컴퓨터의 단말 전용기는 스탠드 얼론은 아니지만 퍼스널 컴퓨터는 그 자체로서도 독립된 처리를 할 수 있으므로 스탠드 얼론이다. 또 OS로부터 독립하여 실행 가능한 프로그램을 독립 프로그램이라고 한다.

들발 사고

논리 회로의 타이밍의 엇갈림 등으로 본래 필요 없는 부분에 발생하는 가는 실모양의 펄스. 오류 동작의 원인이 된다.

동기 직렬식 데이터 접합기

=synchronous serial data adapter의 약어.

동기 데이터 링크 제어

IBM 사가 정한 데이터의 전송 제어 절차. HDLC보다 먼저 발표되었다. 내용은 HDLC와 거의 같다. = HDLC

동기 시스템.

클록 펄스에 동기하여 동작할 수 있도록 구성된 회로나 장치.

동기

공통의 타이밍 신호와 같은 특정 사상의 발생에 의존하는 둘 이상의 처리에 관한 용어.

동기식 계수기

입력 카운트 펄스가 모든 플립플롭에 공통으로 공급되는 회로 구성의 계수기. 카운트 펄스가 들어가면 모든 플립플롭이 동시에 응답할 수 있는 높은 주파수의 플록펄스까지 카운트가 가능하다.

동기화 회로. 싱크로 나이저

서로 다른 속도로 전송 또는 동작하는 장치 사이에 동기 등을 포함한 데이터의 전송을 지연 없이 실행하게 하기 위해 버퍼 역할을 하는 기억 장치.

동기 직렬식 데이터 접합기

약칭 SSDA. 직렬로 데이터를 보내는 동기식 통신을 하기 위한 인터페이스 장치.

동기, 동기 현상

신호를 클록 펄스의 타이밍에 맞추는 것. 또는 동작 타이밍이 다른 신호간, 장치간의 동작 타이밍을 맞추는 것.

동기 신호

약칭 SYN. 데이터 전송에서 송신측으로부터 보내진 전송 제어 문자의 하나. 다른 데이터가 송신측의 동기를 유지하기 위해 보내지는 신호. 동기 신호 방식에서만 쓰인다. = transmission control character, synchronous

동기식 컴퓨터

컴퓨터 내부 회로의 기본적 동작 실행이 클록 펄스에 의해 제어되는 컴퓨터. 이를 위해 각 처리는 클록펄스와 보조를 맞추어 진행한다. 현재의 컴퓨터는 거의 이 방식이다. = asynchronous computer

동시 접근

데이터를 병렬 전송에 의해 동시에 메모리에 저장하거나 꺼내는 것.

동작 모드

기기, 장치 또는 시스템이 어느 정도로 유효하게 사용될 수 있는가를 나타내는 단위. 사용 가능률이라고도 하며 시스템에 스위치가 넣어진 총 시간에서 다운된 시간을 제외한 총 사용 가능한 시간의 비로 표현된다.

동작 가능 시간

컴퓨터를 동작시켜서 생산적인 작업을 수행할 수 있는 시간. =uptime.

동작 전압

- (1) 기기나 장치를 기능시키기 위해 정해진 전압.
- (2) 측정기 등에서는 패널이나 설치면상의 단자와 그라운드의 사이에 허용되어 있는 최대 첨부 전압을 말한다.

동적 기억 장치

기억을 보존하기 위하여 정해진 번지를 정해진 시간 내에 최소한 1회 판독하고, 기억을 원래대로 되돌리는 내용을 가지고 있는 메모리 이동작을 리프레시(refresh)라고 한다.

=static memory

동적 재배치.

주기억 장치에 일단 할당된 프로그램 실행 중에 또다시 새로운 절대 번지를 주어 주기억 장치 내에서 재배치하는 것.

동적 정지, 다이내믹 스톱

프로그램 실행 중의 오류 상태를 검출하기 위해 분기 명령을 사용하여 준비된 수법.

동적 기억 할당

= dynamic allocation

동적 저장, 다이내믹 스토어

(1) 기억의 유지를 신호의 순환에 따라 행하는 기억 장치.

(2) 정보 신호가 순환하면서 유지되는 재생 기억 장치. 정보가 기억장치에서 어떤 사이클 내의 정해진 시간 사이에 얻어진다.

= dynamic memory

동적 오류 수정기

= dynamic debugging tool

동적 램

데이터 등의 판독이나 기록이 자유롭게 되는 메모리의 일종. 기억 내용의 보존 방법이 동적이기 때문에 붙여진 이름이다. 기억 소자 한 개마다 들어있는 콘덴서에 전하가 축적되어 있는가 어떤가를 가지고 기억을 보존하는 구조인데, 콘덴서에 축적된 전하는 그 즉시 바로 사라지고 만다. 그러므로 일반적으로 2ms마다 기억내용을 재생한다. 이 동작을 리프레시라고 한다. 전력소비가 적으며,

또 소자가 단순화되기 때문에 고밀도로 집적시켜 대용량의 RAM을 만들 수 있으며, 현재는 대부분의 RAM이 동적 램으로 되어 있다.

동적 기억 할당.

다중 프로그래밍 환경에서 실행 때 필요에 따라 각 작업에 기억 영역을 할당하는 기법. 이 작업은 일반적으로 OS의 일부인 감시 프로그램이 수행된다.

동적 할당.

프로그램 실행시에 필요해진 자재를 필요로 하는 작업에 할당하는 것.

동적 오류 수정기

주로 미니컴퓨터, 마이크로컴퓨터용으로 만들어진 개발 지원 시스템으로 주기억 장치에 저장되어 있는 명령을 하나씩 또는 지정된 번지까지 실행하며 그 때의 상태에서 프로그램의 디버그를 수행할 수 있도록 만들어진 프로그램.

동적 서브루틴

특정 서브루틴이 호출될 때 그 파라미터의 변화에 의해 동작이 달라지는 서브루틴. 예를 들면 서브루틴을 SUB라고 할 때, A가 1일 때의 동작과 2일 때의 동작은 다르다. 이것은 특정한 동작을 지정하는 파라미터가 필요치 않은 즉, 항상 같은 동작을 수행하는 정적 서브루틴과 비교된다.

동적 덤프

프로그램 실행 중에 이루어지는 덤프. 예를 들면 스냅샷 덤프를 말한다. 프로그램 실행 종료 시점에 이루어지는 정적 덤프(static dump)와 비교된다.

동축 케이블

2개의 동축상의 도체에 의해 구성되는 전송선을 동축 또는 동축선이라고 하고, 하나 또는 여러 개의 동축선을 포함하는 케이블을 동축 케이블이라고 한다.

되감기

자기 테이프를 최초의 위치로 감아돌리는 조작.

두 루프

FORTRAN에서 사용되는 루프로, 변수의 초기값에서 한계 값까지 정해진 단위량만큼 변수값을 증가시키면서 실행

하는 푸틴.

듀얼 포트 메모리

기록하는 데이터의 입구와 판독하는 데이터의 출구가 공용으로 되어 있는 형식의 메모리. 기록 혹은 판독만을 지정하는 제어 신호에 의해서 어느 한쪽을 선택한다. 데이터의 입구와 출구가 따로 되어 있는 형식의 메모리도 있다.

듀플렉스 시스템.

신뢰도를 높이기 위해 두 대의 컴퓨터를 사용하는 시스템. 한쪽은 온라인 처리를 담당하고, 또 한쪽은 한쪽이 고장일 때를 대비한다. 예비용 컴퓨터 쪽에서는 일반적으로 배치(batch)처리를 하며, 만일의 경우에는 온라인 처리로 바꾸기도 한다.

듀플렉스

데이터 통신 방식의 일종. 단말과 센터 사이에 동시에 양방향으로 데이터 전송이 되는 통신 방식.

드라이브

장치 또는 회로를 구동하기 위한 장치나 회로.

드롭 인

자기 기억 장치 등에 있어서 읽기/기록동작 중에 불필요한 비트가 잘못 만들어지는 것.

등급, 랭크

정해진 중요도에 따라 분류하는 것.

등재기

시간의 경과에 따라 일어나는 물리적인 사건을 자동적으로 기록하는장치.

등재

컴퓨터 사용에 관계되는 전체의 기록, 즉 콘솔에서의 조작 기록, 변경한내용의 기록, 제어대에서의 조각, 정지의 상태, 중앙 처리 장치의 사용 시간, 입출력 장치의 사용 기간, 시작 , 종료 시간 등을 기록한 것.

디멀티플렉서

(1)1개의 입력을 다수의 출력으로 나누는 회로.

= multiplexer

(2)1개의 채널로 실행된 다중화 신호를 원래의 1개씩의 신호로 나누는 장치.

디버그 루틴

=debugging aid routine

디스플레이

CRT을 이용한 화상 표시 장치.컴퓨터의 단말이나 맨 머신 인터페이스(man-machine interface)로서 중요한 역할을 한다.최근에는 마이크로프로세서를 장치한 디스플레이도 많이 보급되어 다양한 표시가 가능해졌다. 컬러 표시의 것도 있다.

디스크 파일

디스크에 저장되어 있는 파일

디스플레이스먼트

어떤 기준에서의 상대 위치.

디스크 운영 체제.

disk operating system

디스패치.

최우선 순위의 높은 태스크를 호출

디스켓

자성물질로 입혀진 얇고 유연한 원판. 플로피 디스크 장치에 저장 수단으로 자성 물질로 입혀진 얇고 유연한 원판. 플로피 디스크 장치에 저장수단으로 사용된다.

= floppy disk, flexible disk

디스크 운영 체제.

디스크를 중심으로 한 OS의 총칭. 컴퓨터 시스템의 하드웨어를 가장 효율적으로 간소화함으로써 사용하기 쉽게 하는 기능을 가진 시스템.

디스크 팩

자기 디스크 장치로부터 제거가 가능한, 여러 장의 자기 디스크로 구성된 기억 매체.

디시전 박스

프로그램의 순서도에서 정보 처리 순서의 갈라짐을 표시하는 기호.

디에이 변환기,디지털 아날로그 변환기

= digital to analog converter

디자인 분석기

프로그램 설계에 관한 정보를 받아들이는 자동화된 설계 기구. 모듈 계층도(module hierarchy diagram), 제어 및 데이터 구조의 도형 표시 및 액세스 데이터 블록의 목록과 같은출력을 낸다.

디지털 회로

컴퓨터의 논리 회로 등과 디지털 신호로 입력, 연산, 출력을 실행하는 회로. 주로 반도체를 중심으로 한 IC에 의해 만들어 진다.

디지털 미분 해석기

= digital differential analyzer

디지털, 계수형

신호나 데이터 등 일반 물리량을 이산적인 수로서 표현하는 것을 나타내는 형용사. 예를 들면 디지털 시계, 디지털 표시, DA변환등이다.

디지털타이저

아날로그 량을 부호나 디지털 표현으로 변환하는 장치의 총칭.

디지털 아날로그 변환기

약칭 DA converter. 디지털 신호를 아날로그 신호의 형식으로 변환하는 장치.

디지털 아날로그 변환.

디지털화된 부호나 양을 아날로그량으로 변환하는 것. 컴퓨터 등에서 디지털 처리를 한 결과를 원래의 아날로그 신호로 되돌리 경우나 제어에 사용하는 경우에 하는 조작을 말한다.

디지털 아날로그 변환기.

=DA converter

디지털 신호.

전압이 어느 레벨 이상에 있는가등, 비연속적으로 변화하는 물리량으로 데이터를 나타내는 전기신호.

디지털 해석기

주로 디지털 회로의 상태, 논리 동작, 타이밍 등을 조살

할 수 있으며, 기기의 보존이나 회로 해석을 목적으로 하는 장치.

디지털 서보.

모터의 회전 속도나 회전각을 제어하는 서보 제어의 한 방식. 모터의 회전 각도에 비례하는 펄스를 디지털 회로로 구성되는 서보 제어 회로에 피드백하여 모터의 회전을 제어하는 방식.

디지털 패널미터

약칭 DPM. 측정량을 AD 변환하여 디지털로 표시하며, 경우에 따라서는 데이터의 디지털 출력도 가능하고, 계측과 산업 기기 패널에 장치하는 범용형의 미터. 용도, 분해능, 공급 전원의 종류, 형상 등에 의해 종류가 많다.

디지털 멀티미터

멀티미터 양의 측정값을 디지털로 표시하는 것으로서 일반적으로 정확도가 높은 측정기. 멀티미터란 1대로 회로의 저항, 전압, 전류 등 2종 이상의 양을 측정할 수 있도록 되어 있는 측정기를 말한다. 디지털 처리를 할 수 있는 것도 있다.

디지털 회로망

데이터의 송수신을 디지털 데이터로 할 수 있는 통신 회로망. 광섬유 케이블 등을 이용하여 보다 값싸고 고속도, 고품질, 대용량의 통신을 할 수 있다.

디지털 컴퓨터

데이터를 디지털한 모양으로 표현, 처리하는 컴퓨터 전자 기술을 사용하지 않는 디지털 계산기로 계산할 수 있다. 현재 널리 쓰이는 컴퓨터는 디지털 컴퓨터이다. 그러므로 디지털 컴퓨터와 컴퓨터는 거의 같은 의미로 사용된다.

디폴트값

어떤 항목의 값을 사용자가 지정하지 않을 때에, 시스템이 설정하는 가장 표준적인 값.

라그랑주 보간법

$(n + 1)$ 개의 점 $(x_1, y_1), (x_2, y_2), \dots, (x_{n+1}, y_{n+1})$ 에 대한 n 차의 라그랑주 보간 공식은 다음과 같다.

라그랑주의 제곱수

n개의 변수(x_1, x_2, \dots, x_n)와 그 함수 $f(x_1, x_2, \dots, x_n)$ 에서 변수가 서로 독립이 아닌 m개의 조건 $g(i)(x_1, x_2, \dots, x_n) = 0$ [단, $i=1, 2, \dots, m$]으로 주어졌을 때 $f(x_1, x_2, \dots, x_n)$ 의 극값을 구하기 위해 도입되는 m개의 미지의 상수, 이것은 주어진 제한조건하에서 참고 공간의 총경비가 최소가 되게 하는 로트의 크기를 결정하는 문제등에 이용된다.

라스파이어 식

물가 지수를 계산하기 위한 계산식의 일종으로, 기준 시점의 가중치를 비교 시점의 가중치로 삼는 방식.

라운드

수의 어떤 자리 이하를 잘라 버릴때, 그 영향을 작게 하기 위해 최하위 자리에 행하는 보정.

라운드 로빈

대기 행렬* 선두의 처리 요구에 일정 시간의 서비스를 베푸는데, 정해진 시간 동안에 완료되지 않으면 서비스를 중단하고 그 처리를 대기 행렬 맨 뒤로 돌리는 방식.

라운드 로빈 스케줄링

TSS(time sharing system)에서 각 단말 사용자에게 균등하게 실행권을 주는 방식. 일정 시간마다 각 단말에 실행권을 부여해 나가는 조기로, 이 시간 간격이 타임 슬라이스이다.

라운드 오차

유한 자리로 표현하기 위해 사사오입(라운드)하여 수를 근사값으로 할때 생기는 오차.

라이프 사이클

하나의 기술적인 패턴이 만들어진 후, 다른 또 하나의 새로운 기술적인 패턴이 만들어질 때까지의 기간.

라이브러리 설비

공통의 작업 처리를 위해 컴퓨터 생산 업체가 제공하는 기본적인 범용 소프트웨어로서, 사용자 자신들이 자주 사용하는 프로그램이나 루틴들을 추가할 수도 있다. 라이브러리에 있는 프로그램들은 매크로 명령을 써서 쉽게 목적 프로그램으로 번역할 수 있다.

라이브러리언

운영 체계를 구성하는 소프트웨어의 하나로서 프로그램의 라이브러리를 유지, 관리하는 프로그램, 또는 자기 화일이나 메뉴얼 등을 관리하는 사람.

라이브러리 트랙

제목, 키 단어, 문서 번호 등과 같은 참고 자료들을

수록하는 테이프, 드럼, 디스크 혹은 다른 대용량의 기억 장치 트랙.

라이브리 테이프

라이브리 테이프는 테이프, 레벨, 공백 레코드 및 제어 마크를 가지고 있지만, 프로그램 자체는 특정 형식에 따라 자기 테이프에 저장된다.

이 테이프는 표준 양식(라이브리언에 의해 표준적인 형식으로 수행되는 프로그램)과 디버깅 양식(검사받아야 할 프로그램과 검사 데이터도 포함)의 두가지 형태가 있는데, 제어마크는 이 두가지 양식의 혼합에 사용된다.

라이브리언 프로그램

제어기능 중 운영 체제의 한 부분으로 사용되는 라이브러리 프로그램의 보수 관리를 제공하는 프로그램.

라이브리언은 한 보조기억 장치에 기억되거나 혹은 여러 장치에 분산 될 수도 있지만, 양자 모두 필요에 따라 라이브러리에 정보를 추가, 삭제, 수정을 가해서 라이브러리 내용을 항상 최신의 것으로 유지한다.

사용자가 작성한 응용 프로그램도 서브루틴, 제어 프로그램, 컴파일러, 정렬/합병, 유틸리티 프로그램과 함께 라이브러리 내에 수록할 수 있다.

라이브리

1) 컴퓨터에 즉시 사용할 수 있도록 자기 테이프 내에 정리 기록한 정보의 집단.

2) 자기 테이프의 화일.

3) 표준화되고 또 실제로 실험해 본 프로그램루틴 및 서브루틴의 집단(프로그램 라이브러리).

4) 연구 혹은 참조를 위한 문서의 집합 .

라이브리 속의 루틴은 보통 상대 번지 또는 기호 번지로 표시되어 있으며, 컴퓨터 운영에 영향을 주는 이와같은 것들의 정리 보관을 위해 전문 라이브러리언을 두는 경우가 많다.

라이브리 소프트웨어

컴퓨터 시스템의 라이브러리를 형성하는 모든 프로그램과 루틴의 총칭.

라이트 펜 주의

라이트 펜이 CRT 화면에 나타나는 빛을 감지했을 때 라이트 펜에 의하여 생성된 인터럽트.

라이브리 루틴

1) 표준화되고 증명된 루틴 혹은 서브루틴들의 순서 집합 또는 모임으로서, 상대 코드나 기호 형태로 기억되어

있고, 이를 사용하여 하나의 프로그램 혹은 그 일부분을 해결 할 수 있다.(라이브러리는 서브루틴에서 사용되는 연산 형태에 따라서 10진 소수, 배전도 실수, 복소수 등 여러부분으로 나누어질 수있다.)

2) 큰 루틴 속에 포함시킬 수 있는 검사 루틴으로, 프로그래머에게는 하나의 보조 수단을 제공하며, 라이브러리 내에서 유지, 관리됨 3)특수한 프로그램 혹은 서브루틴의 라이브러리를 만들고 유지하는 데 필요한 루틴. 루틴을 라이브러리에 추가 삭제할 수 있게 하며, 이러한 루틴으로 라이브러리를 사용자의 요구에 따라 변경시킬 수 있다.

라이브러리 프로그래밍

하나의 특정 작업을 위해 쓰여진 프로그램 대신에 라이브러리에 입력시키거나 라이브러리로부터 검색하기 위해 독자적으로 일단의 프로그램을 작성하는 것.이것은 라이브러리 프로그램 이름들의 색인이나으로 호출할 수 있다.

라이브 키보드

사용자가 프로그램이 실행되고 있는 사이에 프로그램의 변수를 검사하거나 바꾸기 위해, 또는 키보드를 통한 계산을 수행하기 위해 시스템과 대화를 할 수 있도록 만든 키보드.

라이브러리 프로그램

제작회사가 제공하는 프로그램으로서 프로그램 라이브러리에 들어 있는 이용 가능한 프로그램. 과학 응용 분야에서 자주 사용되는 제곱근, 지수 함수, 대수 함수 등이나 행렬 계산, 통계 분석을 위한 라이브러리 루틴들이 있으며, 사무적인 데이터 처리 응용 분야에는 정렬이나 합병등의 라이브러리 루틴이 있다.

라이브러리 관리

1)프로그램이나 데이터를 라이브러리로서 수용한 자기 테이프 또는 자기 디스크팩 등의 물품을 보관, 대출하는 업무.

2)라이브러리는 복수 개의 화일 본체와 그들 화일의 소재 장소를나타내는 목록부로 구성되는데, 이때 라이브러리 내의 화일을 보수하기 위해 화일의 양식에 대응하는 특정 프로그램에 의해 목록부 및 화일 본체를 갱신하는 데 사용되는 프로그램.

라이트 펜

디스플레이 장치에 부착된 일종의 수동 입력장치로서 감광소자를 내장하고 있는 펜. 디스플레이 장치의 형광표

시면에 이 펜으로 지시를 하면 그 내용이 컴퓨터에 인식되므로, CRT에 표시된 도형을 화면 상에서 변경 또는 수정할 수 있다.

라이브러리 화일 편집기

어셈블러나 컴파일러의 출력을 2진 라이브러리 화일에 추가시킬 수 있는 프로그램으로서 이것은 프로그램의 중복을 없애 주어 중앙의 수정 가능한 라이브러리 프로그램을 만들 수 있다.

라이브러리 함수 기능

라이브러리 프로그램 중에 있는 함수 서브루틴 또는 함수 매크로 명령.

라이브러리 케이스

플로피디스크 등을 안전하게 보관하기 위한 플라스틱 보관함.

라인 레귤레이션

정해진 입력 전압 변동에 대한 출력 전압 변동의 백분율 라인 높이

1인치당 라인 수로 표현되는 값.

라인 히트

회선 중에서 가짜 신호를 실어 전기적인 방해를 발생 시키는 것.

라인 프린터

컴퓨터나 단말 장치에서의 처리결과를 한 번에 1행씩 연속적으로 인쇄해 주는 장치. 한꺼번에 1행을 인쇄하므로 그 속도가 매우 빠르며(한 줄에 120~142자 단위로 분당 300~3000 줄을 인쇄), 일반적인 원리는 드럼이나 체인(또는 벨트)에 여러 벌의 활자를 양각해 두고 해머로 이 활자들을 두드려서 인쇄한다.

라플라스의 정리

= central limit theorem.

라플라스 시몽

프랑스의 수학자, 통계학자. 뉴턴의 역학을 기초로하여 태양계의 구조를 수학적으로 규명하였다. 통계학 분야에 '확률의 해석학적 이론'으로서 모함수의 확률문제의 응용, 베르누이(Bernoulli)의 대수 법칙에 대한 증명, 최소제곱법 원리의 적용 등으로 공헌하였다. 그가 계획하여 실시한 프랑스 인구조사의 표본 추출 조사는 오늘날에도 하나의 모형이 되고 있다.

래스터 스캔

브라운관 위에 한 장의 화상(華像)을 나타내는 데 있어

어서 그림(a)와 같이, 전자빔을 a b c d
t a와 같이 수평 방향의 주사(走査)를 순차적
으로 밀어 놓으면서 한 장의 화면을 구성하는 주사방식.

래스

(1) reliability, availability, scrvicability의
약어. 컴퓨터 시스템이 어느 정도 안정되게 가동하
는가를 나타내는 척도로서, 그 기준이 되는 신뢰성
(reliability), 가용성(availability), 그리고 보수
성(serviceability)을 가리킨다. 대형 범용 컴퓨터
는 고도의 RAS 기능을 갖추고 있다.

(2) row address strobe의 약어

래시스

reliability, availability, serviceability,
intergrity security의 약어. RAS에 보전성(integrity)
및 보안성(security)의 두 가지를 부가한 척도. RAS

래치

1) 신호의 상태를 일시적으로 유지 또는 기억시켜 두는
장치나 회로
2)외부적인 수단에 의해서 그 전의상태로 복귀될 때까지
이미 지정된 위치나 조건을 유지하는 장치나 회로.

래칭 독출(read-out)

장치에서와 같이 이전의 동작 회로가 그 회로의 상태를
바꾸게 될 때까지 지정된 상태를 유지하게 하는 설비.

랙크 업

표시 화면을 1행씩 위로 밀어올리면서 표시해 가는 것.

랜덤 잡음

시간적으로 일정하지 않게 변동하는 잡음.
확률 과정으로 간주된다. 진폭이 정규 분포에 따르는
것을 가우스 잡음, 파워 스펙트럼이 일정한 것을 백색
잡음이라고 한다.

랜딩

패키지 내부의 도선을 핀으로 접속하는 것.

램

random access memory의 약어

레베르법

-> multiplicative congruential method.

레벨 보상기

전신 회선의 수신 장치에 사용되는 자동 이득 제어

장치.

레벨 시프트

파형에 직류를 중첩하여 전체의 레벨을 변위시키는 것.

레벨 상태 레지스터

어떤 시스템에서는 레벨 레지스터가 각각의 우선 순위에 의해 나타나는데, 이를 레벨 상태 블록(LSB)이라고도 한다. LSB는단지 작업 단위에 대한 수행시간의 요소를 포함하며 수행중인 프로그램을 위해서 활용된다.

레벨 상태 블록

->level status resister

레벨 번호

- 1) 레벨을 나타내는 수로서, COBOL 에서는 01~49번까지의 번호로 논리 레코드의 계층 구조를 나타내고, 66, 77, 88은 데이터 기술 항목의 특별한 것을 서술한다.
- 2) PL/I에서, 부호없는 10진 정수의 상수로 구조체 중의 명칭의 계층을 지정하는 것.

레벨 변환기

로우 레벨 패밀리의 IC출력과 하이레벨 패밀리의 IC입력을 연결하기 위해 사용되는 기기. 마이크로 프로세서는 MOS로 만들어져 있으므로 MOS-TTL, TTL-MOS의 레벨 변환에 사용된다.

레벨 다이어그램

전화회선의 각 지점에 대한 신호 레벨을 나타내는 다이어그램.

레벨 변동

전송로의 전송 손실이 일정하지 않고 변화하는 것.

레벨

- 1) COBOL에서 한 데이터 항목의 다른 데이터 항목에 대한 상대적인 위치를 나타내며 하나의 자료 항목이 다 음의 항목을 포함하는가 아니면 서로 독립적인가를 나타낸다.
만약, 포함할 경우에는 정해진 규칙에 따라 포함 관계를 의미하는 번호를 붙여야 한다.
- 2)정보 코딩 시스템에서 각 문자의 비트 수.
- 3)어떤 정해진 변조 방식에 의해 전송될 수 있는 이산 신호의 수.

레벨 표지

COBOL 시스템에서 레벨을 나타내기 위해 데이터 부(data division) 서두에 쓰는 기호나 레벨번호. FD는 하나의 레벨 표지이다.

레스

Least-cost Estimating and Scheduling System의 약어.

PERT/CPM등의 네

트워크 기법의 일종. 프로젝트를 완성시키기 위해 필요한 작업을 일정한 순서로 나열하고 네트워크를 작성해서 모든 일을 완료시키는 데 필요한 시간, 작업 경로, 각 작업의 여유 시간등을 컴퓨터에 의해 처리하기 위한 프로그램

-> PERT/CPM

레이스 천공

레이스와 같이 한 자리에 많은 구멍이 뚫린 것. 사고에 의해서 만들어지는 경우도 있고, 검사용으로 사용되는 경우도 있다.

레이저 프린터

물가 지수를 계산하기 위한 계산식의 일종으로, 기준 시점의 가중치를 비교 시점의 가중치로 삼는 방식.

레이저 빔 프린터

비충격적식 프린터의 일종. 빛에 민감한 물질위를 레이저 광선이 통과하여 영상을 만들고 이를 다시 종이 위에 옮기는 방식의 인쇄장치로서, 그 속도가 빠르고 인쇄질이 우수하지만, 가격이 매우 비싸다. 인쇄속도는분당 2000~20,000 행 정도이다.

레이저

Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation 의 약어.

공간적으로나 시간적으로 파장과 위상이 고른, 즉 응집된 빛의 전자 에너지를 발생시키고 이를 증폭하는 장치. 레이저의 종류는 헬륨 네온 레이저와 같은 기체 레이저, 루비 레이저와 같은 고체 레이저, pn 접합 레이저와 같은 반도체 레이저 등이 있다.

레이저 컴퓨터 출력 마이크로 필름

laser Computer Output Microfilm 의약어.

마이크로필름에 레이저로 직접 어떤 내용을 기록시킬 수 있도록 레이저와 마이크로필름을 결합한 장치.

레이블:표지

1) 데이터 항목, 기억 영역, 레코드 혹은 화일을 식별하기 위한 심볼로 사용되는 문자열. 2) 원시프로그램의 적당한 명령에 붙여서 코딩스텝의 엔트리 점으로 사용하기도 하고, 혹은 그 스텝의 엔트리점으로 사용하기도 하고, 혹은 그 스텝을 포함하는 루틴이나 서브루틴에의 엔트리의 참조점으로 사용되는 이름. 3) 프로그램에서 각 명령 문장이 용이하게 번지를 조합 색인할 수 있도록

특정 번지에 붙이는 표시 문자.

레지스터 번지 지정

번지 지정 방식의 한 가지. 이 방식에서는 처리 대상 데이터의 번지가 저장되어 있는 레지스터의 번호를 지정한다. 즉, 지정되는 번호를 레지스터 데이터의 번지 데이터의 단계를 뺀다.

addressing mode

레지스터

1비트 또는 복수의 비트를 보유하는 기억 장치나 회로. 특정한 목적에 사용되며, 수시로 그 내용을 이용할 수 있도록 되어 있다. CPU 내부에는 여러 개의 레지스터가 있으면, 각종 명령을 실행할 때의 명령의 내용 또는 데이터를 일시적으로 유지하는 일 등에 사용된다. 플립플롭에 의해서 구성된다.

레코드 레이아웃

레코드의 구조를 나타내는 명세서로서, 레코드 중의 요소의 배치, 크기, 순서 등.

레코드

- (1) 관련 있는 정보를 가진 항목의 모임으로부터 되고, 하나의 처리 단위로 취급되는 것. 프로그램의 처리 단위가 되는 논리 레코드, 하드웨어에서의 취급 단위가 되는 물리 레코드로 나누어진다.
- (2) 계산기와 입출력 장치, 외부 기억 장치 사이의 데이터 전송 및 기록의 최소 단위. 고정 길이 레코드의 집합을 파일이라고 한다.
또 여러 개의 레코드를 종합하여 보내는 전송 방법을 블록 전송이라고 한다.

레코드의 길이

레코드의 길이를 말하며, 1 레코드를 구성하는 바이트 수. 문자수 또는 단어수 등으로 나타낸다.

렉시콘

모든 용어에 대해 정의나 설명을 해 놓은 사전으로서, 반드시 알파벳 순서로 되어 있지 않아도 상관 없다.

렉심 ; 의미항목

의미를 나타내는 단어, 접두사, 접미사 혹은 어근.

램

X-선의 실효 흡수선량 또는 방사선 방호를 목적으로 한

등가선량을 나타내는 단위 remainder 나머지 나눗셈에서의 나머지

로그

MIT의 세이머 파퓰에 의해 처음 고안된 프로그래밍 교육용 언어. 원래는 어린이에 대한 컴퓨터 교육용으로 고안되었다. 약어는 아니며 word 도는 thought 의 뜻을 가진 희랍어가 그 어원이다.

로그 용지

1)데이터 로거에 의해서 자동 타이프라이터로 데이터를 기록하는 용지 2) 컴퓨터의 콘솔 타이프라이터를 통해서 조작원과 대화를 하기 위한 시스템 메시지의 기록 용지.

로그아웃

사용자가 시스템으로부터 벗어나는 과정으로서, 수행한 작업 내용에 대한 통계를 제시해 준다.

로그인

사용자가 시스템에 등록하는 절차로서, 사용자 확인, 등록 관리, 사용자와 시스템간의 네트워크 정보의 교환 등의 처리 절차.

로그 앤드 고

프로그램의 로드에서 실행 단계까지 정지하지 않고 연속해서 실행하는 방법으로서, 운영 체제의 기본적인 기능으로 되어있다. 특히 컴파일 또는 어셈블의 로드 앤드 고를 컴파일 앤드 고또는 어셈블 앤드 고라고 다.

로깅

컴퓨터의 동작 상태에 따른 변화를 시간적인 변도에 따라 기록하는것.

로더 프로그램

컴퓨터내부로 정보를 들여오거나 또는 외부 기억 장치로부터 정보들을 주기억 장치에 \diamond 재하는 프로그램. 이것을 또한 정보가 기억 장치의 어느 부분에 있는가를 추적하기도 한다.

로더 형태

완전하 로딩 처리를 하기 위한 마이크로 컴퓨터 로더는 여러 종류가 있으나, 주로 ROM에 들어 있다. 어셈블된 프로그램도 ROM에 로드도리 때가 있으며, 부트스트랩 형태의 로더는 RAM에 저장될 수도 있다. 재배포 로더는 프로그램의 주소들을 자동으로 조정한 후 명령어들을 적재한다.

로드 포인터 표지

자기 테이프의 시작 부분에 읽기나 써넣기가 시작되는

것을 나타내는 마크.대개 알루미늄박의 반사 표지를 테이프 뒤쪽의 제 1트랙쪽에 1/2폭으로 붙여서 만든다.

로드키

초기의 컴퓨터에서 데이타나 프로그램을 기억 장치에 읽어들이기위해 장치를 동작시키는 수동 스위치.

로드 시간

컴퓨터의 외부로부터 컴퓨터의 내부 기억 장치로 여러 가지 정보를 넣거나 추가하는 데 걸리는 시간.

로드맵

프린트 기관 뒷면의 서비스 맵으로서, 부분의 삽입위치를 가리킨다.

로드 스케줄러

시스템에 들어올 새로운 작업을 선택하는 처리로서, 새로운 작업을 받아들이고 해당 처리를 시작하게 한다. 로드 스케줄러가 새로운 입력의 존재를 알아내는 두 가지 기본 기법으로는 인터럽트와 폴링(poling)이 있다. 새로운 입력이 인터럽트를 발생시킬수 있는 경우, 이를 인터럽트 위주의 시스템이라 부른다. 그러나 대부분의 시스템은 새로운 입력을 스캔 또는 폴(poll)하는 데, 이는 비용이 싸고 과도한 입력을 보다 잘 통제할 수 있다. 만일 시스템이 감당할 수 있는 양보다 입력이 더 많은 경우에는, 동시에 척습 가능한 최대 수가 입력되도록 해야 한다. 로드 스케줄러는 일괄 시스템에서는 작업 스케줄러, 시분할 시스템에서는 명령어 인터프리터 또는 셸(shell)이라 하며,전화 교환 시스템에서는 전화 회선 스케너라고 한다.

로드 모듈

목적 모듈에 번지 등을 지정하여 실행할 수 있는 형태의 프로그램. 따로 작성된 목적 프로그램을 실행할 때 임의로 조합함으로써 로드 모듈로 작성할 수 있으며 규모가 큰 프로그램을 두 사람 이상의 프로그래머가 작성하거나 이미 작성된 프로그램을 조립하는 데 필요하다.

로딩

1)제조 기준 공정표와 제조 계획에 의해서, 단위당 표준 시간에 생산량을 곱해서 기계와 인원에 어느 정도의 시간이 필요한지 표준 부하량을 구하는 것. 2)일 또는 부하를 주는 것. 3) 보조 기억 장치나 입력장치로부터 실행시키는 데 필요한 프로그램이나 데이타를 기억 장치 내로 옮기는 것. 4) 통신 회선에서 반송파의 전폭 변형을 최소로 하기 위해 전송 회선에 적재 코일을

접속해 인덕턴스를 주는 것.

로렌쯔 곡선

소득 분포의 불균등을 나타내기 위해서 미국인 통계학자 로렌쯔가 고안해 낸 누적 dots 분포 곡선의 특수한 예로서, X축에 소득자 수의 누적 백분율, Y축에 소득 금액의 누적 백분율을 취하여 얻어진 OPQ의 곡선. 여기서 완전 평등선 OQ와 로렌쯔곡선 OPQ와의 사이에 있는 빛금 부분이 불평등도를 나타낸다.

로봇 언어

로봇에 대한 동작 지시나 작업 지시를 부여하기 위한 언어. 로봇 언어의 원류로서 AL이라는 언어가 있다.

로우 패스 필터

고주파 성분을 차단하고 저주파 성분만을 통하게 하는 회로.

로컬 형식 제어

지국에서, 고정된 형식과 데이터의 디스켓기억장치에 의해 오프라인으로 데이터 입력 작업을 할 수 있도록 한 시스템.

로컬 클럭 신호

직렬 데이터를 어떤 정해진 보오 속도로 전송할때, 수신 장치의 논리가 직렬 데이터중의 변화와 동기하여 그 자신이 만들어 내는 클럭 신호.

로컬 모드

단말 장치가 자신의 어떤 내부 기능을 수행하기 때문에 외부로부터의 호출이나 자료를 받아 들일 수 없는 상태.

로컬 시스템 대기 구역

1) TSO 에서 전경 영역(foregroundarea)의 일부로서 단말 작업과 함께 스왑 아웃(swap out)되는 제어 블록으로 사용되는 기억 영역 2) OS/VS2 에서 작업에 관계된 시스템 제어 블록을 가지고 각각 그 가상 기억 영역에 붙어 있는 하나 이상의 세그먼트.

로컬 확인 및 계산

1) 호스트 컴퓨터의 부담을 줄이기 위해, 단말기에서 입력된 자료를 바로 호스트 컴퓨터로 보내지 않고 직접 확인을 하거나 간단한 계산을 하는 기능. 이런 기능을 가지려면 단말 장치가 어느 정도의 CPU기능과 보조 기억 장치를 갖고 있어야 한다. 2) 호스트 컴퓨터에 도착하기 전에 입력된 데이터의 에러유무를 확인하는 데이터 확인 기능. 여러 가지 편집 체크와 산술 연산으로써 잘못된 입력을 구별하고 총계를 검하여, 응용 프로그램이 잘못 처리되지 않도록 한다. 한형식으로 된 각

항목을 체크하는 제어레코드는 단말 제어기에 있는 버퍼 메모리나 디스켓 또는 디스크 등에 기억되기도 한다.

로케이터

보조 기억 장치 또는 외부 기억 장치 내에 보관되어 있는 프로그램이나 데이터를 그 부분의 필요에 따라 빼낼 수 있는 프로그램.

록

버스 또는 메모리와 같은 공통장치를 다중 액세스에 대해서 고정시키는 기구.

록킹

데이터 베이스에서 하나의 트랜잭션이 사용하는 대상 목적물에 다른 트랜잭션이 액세스하지 못하도록 하는 것. 따라서 어느 트랜잭션이 록(lock)을 걸면 다른 트랜잭션은 액세스에 제한을 받는다. 즉, 록킹은 병행 실행 제어의 한 전략이다.

롤아웃

주기억 장치의 내용을 보조 기억 장치에 전송하는 것.

롤인

주기억 장치로부터 보조 기억 장치에 전송되고 있는 데이터나 프로그램을 주기억 장치에 재전송하는 것.

롬

read only memory의 약어

롬 라이터

판독 전용 기억 칩(ROM)에 데이터를 기록하는 장치. MROM과 PROM의 2종류가 있다.

루트

(1) 경로

pass

(2) 뿌리

tree

루트 세그먼트

오버레이 프로그램을 실행할 때, 즉 기억 장치 내에 상주하고 다른 세그먼트(프로그램을 분할한 작은 묶음)를 관리하는 세그먼트. overlay

루틴

컴퓨터 프로그램에 있어서 어떤 일을 담당하는 하나의 정리된 것. 컴퓨터 프로그램의 일부를 나타내는 경우도 있고 전부를 나타내는 경우도 있다. 프로그램은 크고 작은 다양한 루틴의 조합으로 이루어져 있다.

루프 계수기

단순한 명령문 루프를 포함해서 고속의 루프 분기를

구현하기 위한 특별한 레지스터.

루프

1)망(network) 구조에서 생기는 데이터 표현으로서, 일계층(twin)간의 특수 관계를 포인터로써 나타낸 것. 2) 알련의 명령문들을 일정한 횟수만큼 반복해서 실행시키는 것.

루프 상자

루프 안에 있는 명령문을 수정하기 위한 레지스터.

루프 피드백 신호

루프 보정 신호를 발생하기 위해 입력으로 되돌려 지는 루프 출력 신호의 일부.

루프 갱신

루프 제어 알고리즘이 새로운 제어 출력을 계산하는 데 사용할 수 있도록 특정 루프가 사용할 매개 변수를 제공하는 과정.

루프 전송

분기 조작의 한 가지 방식으로서, 두 지점 사이의 데이터 링이 재생 중계기의 역할을 하는 국에 의해 연결된 폐쇄 회로 네트워크에서 이루어진다. 루프상에 전송되는 데이터는 목적 단말기에 데이터가 닿을 때까지 각 단말기에서 재생되어 재전송되며, 어느 단말기에서도 그 루프 중에 데이터를 넣을 수 있다.

루프 이동 함수

정상적으로 종료된 피드백 루프 시스템에서 출력과 입력 사이의 관계를 나타내는 수학적 함수.

루프 시험

루프 기능이 언제 끝날지를 결정하는 루프 내의 명령문.

루프 종료

루프를 끝내는 데에는 여러 가지 방법이 있는데, 그중 카드에서 자료를 읽어들이는 때는 카드가 끝날 때까지 읽어들이므로써 루프를 끝낼 수 있다. 그러나 일반적으로 카드에서 자료를 읽을 때는, 마지막 카드에 특별한 부호를 부여하여 이것의 확인으로 루프를 끝내기도 하고, 첫번째 카드에 읽어들이 자료의 수를 입력하여 계수기에 기억시킨 수 그 값이 0이 되면 루프를 끝내기도 한다.

루프 기억 장치

기억 매체로서 판독/기록 헤드를 갖춘 자기 테이프의 연속적인 폐쇄 루프를 사용하는 특별한 기억장치로서, 이 기억장치의 테이프는 전후 양방향으로 판독할 수 있으므로 호출 속도와 효율을 향상시키고, 판독/기록

루프를 위한 이러한 준비의 대부분은 테이프 빈(bin)을 구성한다.

루프 스톱

프로그램을 멈추게 하기 위해 넣는 루프. 대개 오퍼레이터에 의한 조작이 요구되는 경우에 이용한다.

루프 초기화

루프의 바로 앞에서 주소나 자료에 적절한 초기값을 지정해 주는 명령문들.

루프 입력 신호

제어 시스템에서 피드백 제어 루프에 가해지는 외부 신호.

루핑 수행

매번 수행때마다 매개 변수의 값이 변하면서 같은 명령문들을 반복 수행하는 것. 이러한 변화는 변수에 새로운 값을 주거나 인덱스레지스터 값을 변화시켜 자료의 주소를 수정함으로써 발생한다.

루핑작업

일련의 과정이 반복되는 컴퓨터 동작.

룩 어헤드

1)기계에 다음의 명령이 완료될 때까지 인터럽트 요구를 차단시킬 수 있는 중앙 처리 장치의 성질. 2)가산 회로와 논리 연산 장치의 특색으로서, 이들 장치들이 발생한 자리 올림수 전체가 덧셈에 사용되도록 사전조치를 취하는 것.

리더

1) 자기 테이프의 처음 시작되는 곳으로부터 데이터가 기록되기 시작하는 곳(즉, 로드 포인터 마커)사이에 있는 사용되지 않거나 공백인 부분. 2)상세 데이터 그룹의 앞 부분에 있는 레코드로서, 그룹 번호, 건수 등 그룹에 관한 정보를 제공하는 레코드.

리더 레코드

다음에 연속되는 레코드 집단에 대한 요약된 정보를 가지고 있는 특정 레코드.

리드 아웃

판독 불가능.

read

리드 스위치

자성체로 된 두 조각 이상의 탄성(彈性)이 있는 리드 조각을 마주보게하고, 자계에 의해 이것들의 리드를 접촉, 분리되도록함으로써 전류를 개폐하는 스위치,

자계를 발생하는 코일을 리드 스위치에 연결하여 일체화한 것을 리드 릴레이(reed relay)라고 한다. 응답 속도는 기계적인 스위치보다 빠르며, 소형, 소용량, 높은 신뢰성을 특징으로 한다.

리미트

Lot-size Inventory Management Interpolation Technique의 약어. 기계 공장에서 일반적인 공식에 의한 경제로트 크기나 EOQ를 구해서 그것을 그대로 적용하면 재고 금액이 증가하거나 창고가 비게 되어 비실용적인 경우가 많으므로, 재고 금액이나 준 비비가 어떻게 변화되어 가는가를 조사하고 준비 시간의 배분을 더욱 절감하여 적절한 로트 사이즈를 구하는 기법.

리셋 펄스

플립플롭이나 레지스터 등의 내용을 '0'으로 하기 위해서 입력하는 펄스. 클리어 펄스라고도 한다.

리셋 신호

reset

리셋-세트 플립 플롭

약칭 RS flip-flop. 세트 단자(S)와 리셋 단자(R)를 갖는 플립플롭. 일반적으로는 낸드(NAND)를 X자 모양으로 연결하여 구성하는 것으로서, 이 플립플롭을 흔히 낸드 래치(NAND latch)라고 부를 때도 있다. 각종 플립플롭의 기본이 된다.

리셋틀

단위 시간 동안에 제어 시스템에 의해 수정된 수.

리스팅

원시 명령문 및 프로그램의 내용을 프린트한 것으로, 언어 번역 프로그램에 의해 준비된다.

리스너

데이타를 받는 쪽

리스프

LISt Processor 의 약어.1960년에 미국 MIT의 매카시 등에 의해 만들어진순환자료의 부호 스트링 조작을 위하여 개발된 언어. LISP는 1)식의 전개, 인수분해, 기호 그대로의 미분, 적분 등의 수식 처리, 2)전자 회로의 설계, 3)인공지능문제(게임 문제,정리 증명, 로봇 문제, 자연어 처리) 4)고급언어의 개발에 적합한 언어인데, 이 언어의 특징으로는 1)프로그램과 자료가 동일한 형태이므로 자료 구조가 프로그램처럼 시행될 수 있으며

프로그램이 자료처럼 연산될 수도 있고, 2) 일반적인 프로그래밍 언어에는 사용되는 순환문보다는 되부름(recursion)언어이며, 3)기본자료 구조가 연결 리스트(linked list)를 사용하며, 이 리스트에 대한 일반적인 연산이 가능하다는 점이다.

리스트

1)같은 성질을 가진 항목의 순서적 집합 2)순서가 붙여진 항목의 집합(특히 한 항목이 다음의 항목을 나타내는 명칭을 갖고 있는 연결 리스트를 가리키는 경우가 많다.) 3) 데이터 베이스 구조의 한 방법으로서 리스트 구조를 가진 데이터의 집합 4) 입력 자료의 모든 항목을 인쇄하는 것. 5) 임의의 위치에서 원소(또는 레코드)가 삽입되거나 제거될 수 있는 가변 크기의 선형 배열.

리스트 구조

복잡한 데이터구조를 표현하기 위해서 고안된 것으로서, 각 항목들이 후손 항목의 번지를 포함하여 결합되어 있는 데이터들의 특수한 집합 구조이며, 복수 개의 체인을 사용하여 쓰고 있다. 이것을 취급하기 위해 IPL-V, LISP,COMIT, SLIP, SNOBOL등의 실험 언어가 있다.

리스트 처리 프로그램

ALGOL 60을 확장한 것으로서, 리스트 처리를 할 수 있는 특수한 프로그램.

리스트 처리용 언어

리스트 구조의 표현을 도입하고 이것에 대해 데이터의 추가, 삭제, 참조의 기능을 갖게 한 프로그래밍 언어

리스트 노드

태그 필드(tag field)의 값이 1인 노드

리스트 처리

기억 장소를 조직할 때 리스트 구조를 사용하는 특수 프로그래밍 기법으로서, 정의된 데이터 군을 서로 연쇄적으로 처리하거나 또는 어떤 데이터를 찾아내는 처리방법. 리스트 처리 기능을 가진 언어로는 LISP와 PL/I등이 있는데, LISP를 사용하여 컴퓨터와 인산이 단말 장치나 콘솔로 실제의 일상회화를 할 수 있는 프로그램인 ELISA 도 MIT에서 만들어졌다.

리졸버

회전 각도의 검출이나 원격 전송, 컴퓨터 등에서의 삼각함수의 발생이나 좌표 변환에 사용되는 전동기. 회전자와 고정자에 각각 공간적으로 90°의 위상차를 가진 2조

의 단상 권선을 가지고 있다.

리터럴 오퍼랜드

일반적으로 운시 언어 명령에 있는 오퍼 랜드로서, 상수가 기억되어 있는 버지가 아니라 상수의 값 그 자체를 지정한다.

리터럴

운시 프로그램 중에 있는 기호 (또는 양) 로서, 다른 이타로 되어있는것. 즉 프로그램 명령문에 내용 그대로의 형태로 쓰인 기호. 리터럴은 어셈블러 또는 컴파일러에 의해서 리터럴 풀(pool)이라는 적당한 기억 장소에 집합되어 다른 기호와 함께 색인된다.

리트 릴레이

reed switch

리틀의 공식

큐잉 시스템의 성능에 대해 간단하면서도 유용한 공식 중의 하나로서, 큐에 대기중인 고객의 수는 큐에서 대기하는 평균 시간에 도착률을 곱한 값과 같고, 시스템에 있는 고객의 수는 고객이 시스템에서 보내는 평균시간에 도착률을 곱한 값과 같다는 것

리포트 프로그램 생성기

약칭 RPG.

report generator

리포트 생성기

파일의 정보를 인쇄하는 프로그램을 작성하는 프로그램. 파일 형식과 리포트 형식 및 그 내용을 지정한다.

리프트, 보고서

컴퓨터에 의해 인쇄 출력된 결과의 총칭.

리프레시 사이클

동적 RAM에 대해서 리프레시* 동작이 이루어지는 시간 간격.

리프레시

- (1) 동적(dynamic) 기억 장치*의 기억을 보존하기 위하여 일정한 번지의 내용을 결정된 시간 안에 입력하고 판독하여 재상하는 것. 동적 램(RAM)이나 모스 시프트 레지스터(MOS shift register)는 리프레시가 필요하다.
- (2) CRT의 화면에 문자를 표시하기 위하여 반복해서 메모리로부터 데이터를 판독하여 문자 발생기에 보내는 동작.

리플 캐리

carry

린의 방법

$f(x)=0$ 의 근을 구하기 위해 다항식 $f(x)$ 를 시행식 x^2+px+q 로 나누어 떨어질 때까지 조립 제법을 반복하여 p 와 q 를 정하고, 이 시행식을 근의 공식에 대입하여 근을 구하는 방법. 조립 제법이라고도 한다.

릴

자기 테이프 또는 종이 테이프를 감는 틀.

링 계수기

계수기의 일종. 2값 소자가 링(고리)모양으로 연결되고, 일반적으로 그 중의 1개의 소자가 다른 소자와 다른 상태로 되어 있다. 입력 신호를 받을 때마다 이 상태가 하나씩 다음으로 이동하도록 구성된 것.

링 구조

쌍방향 리스트를 이용한 테이터 구조. 즉 리스트 중에 있는 셀에는 다음 셀로의 포인터와 직전 셀로의 포인터가 저장되어 있다.

링크 비트

누산기나 다른 레지스터의 오버플로우 여부를 나타내는 1비트짜리 진단 레지스터. 이 비트는 프로그램 제어하에 테스트해 볼 수 있다.

링크 팩 영역 대기 행렬

OS/VS 2에서, 현재 사용되고 있는 연결 팩영역 모듈과 연결 팩 갱신 영역 및 고정 연결 팩 영역의 각 모듈에 대한 내용 등록부의 기입항목으로써 이루어지는 대기 행렬.

링크 절단

메시지의 전달이 끝나면 링크의 절단이 뒤따르는데, 이것은 결과적으로 이미 확립되어 있던 데이터 링크를 지우는 역할을 한다. 링크의 절단은

링크 팩 영역 확장

TSO에서 연결 팩 영역의 확장으로서 TSO가 움직이고 있을 경우에만 사용되는 시스템 루틴이 들어가는 장소. TSO를 시동할 때 조작원이 로드한다.

링크 그룹

같은 멀티플렉스장치를 사용하는 링크들의 모임.

링크 연결

1) 2개의 프로그램 루틴 또는 목적 모듈의 결합 2) 서브루틴에서 되돌아 오기 위한 명령을 함께 사용해서

되돌아오기 위한 명령을 함께 사용해서 다음에 실행
해야 할 명령을 정하는 명령 3)몇 가지의 데이터 항목
끼리 관련을 짓는것.

링크 제어 계층

물리적 링크를 경유한 데이터 블록들의 송신과 관계
되는 계층으로서 1) 전송되는 데이터 블록이 어디에
서 시작하고 끝나는 가, 2) 전송에러는 어떻게 검출
할 수 있는가, 3)전송 에러로부터 어떻게 회복할 수
있는가, 4)여러개의 기계들이 하나의 통신 회선을 공
유할 때 전송되는 데이터들이 겹치거나 혼동을 일으
키지 않도록 어떻게 제어할 것인가, 5)메시지가 여러
기계 중의 하나로 어떻게 찾아갈 것인가 등을 취급한다.

-> ISO reference model

링크 프로토콜

데이터 링크를 거쳐 데이터 통신을 하기 위해 전송코
드, 전송형태, 제어순서및 회복 순서에 관해 정해진 규
칙의 모임.

링크 팩 영역

1) MTV에서 시스템 라이브러리로부터의 재배치 가능
루틴을 넣는 주기억 영역. 이것에 의해서 루틴이 필요할
때 로드 시간이 절약된다.

2)OS/VS 2 에서 IPL 시에 로드되는 재배치 가능 루틴을
넣는 가상 기억영역으로서, 시스템 내의모든 타스크가
동시에 사용된다.

링크 순차 화일

자기 테이프, 라인 프린터, 카드 판독기와 같은 순차적
장치에 사용되는 것과 동일한 액세스 인터페이스를 갖는
화일. 이런 화일을 사용하면 순차적 장치와 디스크 장치
간에 일관성을 얻을 수 있다.

링크 라이브러리

어느 프로그램이든지 액세스할 수 있는 공용의 라이
브러리, 특정 라이브러리를 지정하지 않는, 같은 목적을
갖는 로드모듈은 이 라이브러리에서 꺼내진다.

링크 구성

순차 구성과 본질적으로 다른 점은 물리적 순서와 논리
적 순서가 서로 다르다는 점이다. 순차 구성의 경우 화
일 내 i번째 레코드의 위치를 $l(i)$ 라고 하고 c 를 레코드
의길이 또는 레코드 사이의 간격을 결정짓는 어떤 상라
고할 때, $i+1$ 번째 레코드의 위치는 $l(i)+c$ 가 되지만,
링크 구성에서는 $i+1$ 번째 레코드의 위치는 i 번째 레코
드에 있는 링크 값으로부터 얻어진다.기본키에 대해

오름차순으로 정렬된 링크 구성의 경우, 일단 삽입이나 제거를 행할 위치만 알면 작업을 수행하기가 매우 쉽다. 그러나 주어진 어떤 키 값을 갖고 레코드를 찾으려면 처음부터 차례로 찾아 나가야 하므로 시간 낭비가 많기 때문에, 이 경우에는 별도의 어떤 인덱스 구조를 사용하는 것이 좋다. 여러 개의 인덱스를 사용하면 보조 키뿐만 아니라 기본 키에 대한 검색도 쉽게 할 수 있다.

링크 패스

TOTAL 에서 동일한 마스터 레코드에 속하는 가변 레코드들을 연결하는 내용을 기록하는 것이다.

링크

1) 1개의 주 프로그램과 여러개의 서브루틴을 결합하여 1개의 프로그램을 수어하려면 이들의 주소는 재배치에 의해 결정되므로, 일단 주소가 확정된 후 주 프로그램(또는 서브루틴)에서 다른 서브루틴을 부르는 곳을 일일이 찾아서 확정된 주소를 삽입시켜 주는 과정. 재배치와 링크는 로더의 기능을 가진다. 2) 2개의 서로 다른 스테이션에 있는 단말기가 직접 교신할 수 있도록 해주는 모든 기기. 이에선 교신하는 한쌍의 DTE신호 변환기, 기타 통신설비 등도 포함된다.

링크 제어 절차

통신 회선을 통하여 자료가 질서 있고 정확한 방법으로 전송되게 하는 처리 절차.

링크 가능 프로그램

목적 모듈에서 내부 및 외부 기호들을 정의하는 여분의 정보를 포함하는 프로그램. 로더는 이 정보를 이용하여 내부 기호들에 대한 외부 참조들을 연결하거나 링크시킨다.

링킹 로더

컴파일 혹은 어셈블된 루틴이나 서브루틴들(즉, 복수개의목적 모듈)을 연결시켜서 실행 가능한 코드로 변환하여 주기억 장소에 로드하는 프로그램.

마스크

데이터에 대해 필요한 부분의 추출 혹은 불필요한 부분의 소거를 위해 문자나 비트 패턴, 그리고 마스크를 실시하는 조작.

마스크 롬

= mask ROM

마스터 테이프

기본 데이터를 기록한 자기 테이프. 예를 들면 마스터

파일이나 갱신용 데이터를 내포하고 있는 자기 테이프를 말한다.

마이너 제어 데이터.

기억 매체상의 레코드를 일정한 순서로 늘어놓거나 꺼낼 때 주목하는 정보. 예를 들면 어떤 레코드가 트리 구조 일 때 뿌리 부분의 정보를 메이저 제어 데이터라고 하고, 마디나 잎 부분의 정보를 마이너 제어 데이터라고 한다.

마이크로 프로세서용 로더 연결 편집기

프로그래머의 지령에 따라 기계어코드, 목적 코드 등 입력을 받아서 원하는 영상 화일 (memory image)을 만드는 것으로서 이들의 특성은 가용 번역기의 종류나 컴퓨터 구조에 따라 다르다. 즉, 재배치 가능한 목적 코드를 만들 수 있는 어셈블러에는 재배치 로더가 필요하고 어셈블리어가 목적 모듈간의 참조를 허용할 경우에는 연결 편집기가 필요하며, 서브 루틴을 별도로 어셈블하거나 컴파일을 할 수 있는 경우에는 서브루틴 연결을 반드시 해야 된다. 로더는 일종의 번역기로 간주할 수 있다.

마이크로 프로그램

기계어의 명령을 분해한 보다 기본적인 명령으로 이루어지는 프로그램.

마이크로소프트 디스크 오퍼레이팅 시스템.

약칭 MS-DOS. 미국 마이크로소프트 사가 개발한 16비트 퍼스널 컴퓨터용 OS. 현재 가장 널리 보급된 것으로서, 미니컴퓨터의 UNIX와 비교된다.

마이크로 부호

프로그램의 명령은 최종적으로 기계어가 되고, 그것은 "게이트를 열어라, 판독 신호를 보내라."와 같은 단위로 동작한다. 이들의 조합으로서 실행되는 것이 마이크로 부호이다. 즉, 마이크로 부호는 일정 시간에 실행되는 컴퓨터 내의 레지스터로부터 레지스터로의 제어신호를 몇 개로 조합하여 코드화한 것이다.

마이크로 필름

서적이나 문헌 등을 복사, 보존하기 위한 35mm 필름. 불연소성 재질로 되어 있다. 내용을 확대하여 읽기 위한 기계를 마이크로 리더라고 한다.

마이크로 소프트 디스크 오퍼레이팅 시스템.

= Micro Soft disk operating system의 약어.

마이크로프로세싱 장치

= microprocessing unit의 약어.

마커.

어떤 데이터 집합의 시작이나 끝을 표시하는 데 사용하는 부호.

막

박막기억의 박막.

막 집적 회로.

세라믹 등의 절연 기판에 능동 소자, 수동 소자, 이들을 조합한 전자 회로 등을 막모양으로 구성한 IC. 대개 몇 미터의 막 두께를 경계로 후막 집적 회로, 박막 집적 회로로 분류되는데, 실제로는 박막이란 금속이나 반도체를 증착한 것이고, 후막이란, 금속, 산화물, 유리분말, 수지, 용제를 페이스트상으로 하여 소결한 것을 말할 때가 많다.

막대코드, 바 코드

영숫자, 특수 기호를 굵기가 다른 선의 조합을 코드화한 것. 이는 광전식으로 판독시킨다. 코드는 굵은 선과 가는 선의 조합으로 나타내는데, 그사이에도 뜻을 부여한 것이 있다.

만능기판

배선용 프린트 패턴이 같은 모양으로 되어 있으며, 일반적으로 사용되는 기성 제품 모양의 프린트 기판.

망 구조

데이터 베이스 내에서 어느 레코드 끼리도 서로 연관되도록 되어 있는 구조.

매개 변수 모드(화면)

화면을 제어하는 데 사용하는 모드로서, 다른 모드에 매개 변수 정보를 제공한다. 매개 변수는 다른 매개 변수 단어를 만났을 때에만 값이 변한다. 이 모드에 포함되는 특정 형태로는 플로팅(plotting)이 끝나고 디스플레이가 정지되도록 컴퓨터에게 신호를 보내는 자동 정지 비트와, 각 매개 변수가 독립적으로 설정되도록 하는 개별 매개 변수 금지 비트가 있다.

매개 변수문

컴파일할 때 지정된 변수에 특정한 값을 할당하는 선언문. 예) 매개 변수 I=2는 원시 프로그램에 있는 모든 변수 I를 정수 2로 대체시킨다. 매개 변수문은 같은 프로그램을 다른 내용으로 여러번 컴파일할 때 빈번히 사용되는 매개 변수에 매번 다른 값을 할당할 수도 있다.

매개 변수적 프로그래밍

선형 프로그래밍의 해를 구하기 위해 설정한 행렬의 한 행이나 열의 요소를 일정한 비율의 값으로 변환해 주었을 때, 최적해에 미치는 효과를 조사해 가면서 해를 구하는 방법. 일반적으로 이 방법은 목적 함수의 행이나 오른쪽 항에 적용된다.

매개 변수 지급

프로그램에 필요한 매개 변수를 제공하는 것.

매개 변수

1. 서브루틴, 루틴, 프로그램, 적응 제어 시스템, 수학적 연산 등에 사용되는 정보의 양 또는 그 항목으로서, 그 과정이 반복될 때마다 다른 값을 취할 수 있다.

=control data.

2. 프로시저의 내용을 정의하거나 또는 그것을 사용할 때에 필요한 값을 주고받기 위해 사용되는 문법 단위.

매개 변수 단어

루틴을 위한 매개 변수가 들어 있는 기억 장치의 1워드.

매개 변수 검사

특정한 입력에 대하여 원하는 출력이 나오는지 확인하기 위해 프로그램의 일부분 또는 서브루틴을 개별적으로 시험하는 것.

매개 변수 블록

운영체제를 호출한 결과로 생기는, 사용자가 만든 정보표. 이 정보표는 운영 체제가 요청한 서비스를 올바르게 수행하도록 한다.

매개 변수 카드

프로그램에 필요한 매개 변수의 값이 천공되어 있는 천공 카드. =control card.

매니플레이터

컴퓨터 등을 이용하여 제어되는 인공 손. 부품을 집거나 이동하거나 조립하는 등 로봇의 손 기능을 지닌다. 방사성 물질과 같은 위험물을 다루는 경우 사람의 손 대신에 사용하는 일이 많다.

매직 리스트

리스트의 일종. 리스트의 셀에는 다음 셀 번지를 저장하는 그 부분에 번지가 아닌 어떤 값이 저장된다. 이 값은 직전의 셀 번지와 그 값을 연산하면 직전의 셀 번지가 구해지는 것과 같은 값이다.

매체 종단 문자.

정보 교환용 부호의 하나로, 기억 매체의 물리적인 종단

이나 기록부의 종단등을 나타낸다.

매체 종단 문자.

end of medium character

매칭, 대조

데이터가 지정된 두 조의 필드를 서로 비교하여 양자가 같은지 어떤지를 조사하는 것.

매크로 어셈블러

매크로 명령을 가지는 어셈블러 언어로 씌어진 원시 프로그램을 기계어 명령에 의한 프로그램으로 번역하는 프로그램. 이 경우 하나의 매크로 명령으로부터는 몇 개의 기계어 명령이 만들어져 나온다.

매크로 코드

원시 프로그램 중에 씌어진 명령으로 하나의 명령이 여러 개의 기계어 명령으로 번역된다. 매크로 명령 (macroinstruction)이라고한다.

매크로

프로그램중에 같은 처리의 반복이 몇 번 있을 때, 이를 그 때마다 쓰는 대신 동일 원시 언어로 매크로 정의 하고 그 반복이 나타나는 곳에 정의한 1개의 매크로 이름을 써서 같은처리의 반복이 되는 것을 지시하는 것.

= macro assembler

매크로 명령

보통의 명령을 몇 개 조합하여 어떤 기능을 지니도록 만들어진 고수준언어의 명령.

매크로프로그래밍

어떤 기호열에서 다른 기호열을 생성하는 기능을 매크로라고 하고, 이 기능을 프로그램 중에 사용하는 것을 매크로프로그래밍이라고 한다. 프로그램 중에는 기호열의 치환 규칙을 나타낸 매크로 정의와 그 대상이 되는 기호의 출현이 포함된다.

매핑, 사상

- (1) 한 집합에서 다른 집합으로의 변환.
- (2) 메모리 내에서 각종 루틴의 배분을 정하는 것.

머시닝 센터

자동 공작기 시스템의 중심 부분이며, 가공 물체나 내용에 맞추어서 자동적으로 공구를 교환하는 장치.

머징

분류된 여러 개의 파일로부터 하나의 분류된 파일을 만들어 내는 것.

멀티태스크

한 작업속에 포함되는 여러개의 태스크를 동시 병행적으로 처리하는 것. 예를 들면 몇개의 입출력이나 연산을 동시 병행 처리하는 것이다.

멀티 버스

인텔 사가 채용하고 있는 표준 시스템 버스의 명칭.

멀티바이브레이터

펄스의 발생이나 기억 회로로서 사용되는 기본적인 펄스 회로. 펄스 발생회로인 불안정 멀티바이브레이터와 펄스 입력이 있으면 이에 대해서 일정한 펄스 폭의 펄스를 출력하는 단안정 멀티바이브레이터, 펄스가 입력되면 회로의 출력이 변화하는 쌍안정 멀티바이브레이터의 3종류가 있다.

멀티플렉서

많은 신호를 하나의 채널로 실행하기 위해 다중화하는 장치.

멀티 플렉스

하나의 통신로로 2개 이상의 신호를 전송하는 것. 또는 하나의 자원을 두 사람 이상의 사용자가 이용하는 것.

메가비트

정보량 또는 기억량의 단위 .1메가비트는 100만 비트.

메뉴 선택

사용자가 프로그램 중에서 서로 다른 기능이나 동작을 선택할 수도 있도록 단말 장치나 디스플레이 장치에 그들의 보조 기능을 표시해 두는 것.

메뉴

사용자가 작업 내용을 일람할 수 있게 한 형태의 것. 보통 단말이나 디스플레이상에 표시되어 사용자가 번호 등을 지시함으로써 작업이 선택된다.

메모리 판독

약칭 MR. 메모리로부터 데이터나 정보를 판독하는 것. MR은 판독의 타이밍 신호를 나타내는 데 간략 기호로 쓰인다.

메모리 용량

기억 장치에 기억되는 데이터의 양. 보통 단어수 ,문자 수, 혹은 비트수로 나타낸다. 1M비트와 같다.

메모리 기록

memory write의 약어.

메모리 기록 록

코어 기억 장소의 각 512단어 페이지마다 마련되어 있는 p-비트 쓰기 보호 필드.일부의 컴퓨터에 선택적으로 제공된다.

메모리 모듈

읽기 기록 기억 장치는 많은 논리가 요구되기 때문에 일반적으로 1개 이상의 칩으로 구성되어 있는데, 이 읽기 기록 기억 장치의 조를 말한다.

메모리 기록

약칭 MW. 메모리에 데이터나 정보를 기억시키는 것. 또 기억할 때의 타이밍 신호를 나타내는 간략 기호로도 사용되고 있다.

메모리 보호.

여러개의 프로그램을 메모리에 저장하고 CPU나 주변 기기를 공유하여 실행시킬 때, 실행 중인 프로그램에 의해서 다른 프로그램이나 그것이 보존하고 있는 데이터가 파괴되지 않도록 하드웨어로 보호하는 것. 메모리에 기억되어 있는 정보를 고쳐 쓰지 않도록 하는 것이다.

= memory protection

메모리 밀도

자기 메모리 장치의 단위 길이 또는 단위 면적당 기억 가능한 정보량을 비트수나 언어수로 나타낸 것. 자기 메모리에는 자기 테이프, 자기 디스크, 자기 카드, 자기 드럼, 자기 코어 등이 있지만, 일반적으로는 자기 테이프에 대해 쓰이는 경우가 많다.

메시지. 통보

상대방에게 자신의 의사, 정보를 전달하기 위한 문자나 기호의 열. 데이터 전송에서의 메시지는 상대방에게 정보를 전하기 위한 문자열인 정보 메시지와 데이터 전송의 경우의 제어에 사용되는 제어 메시지가 있다.

메시지 스위칭

네트워크 안에서 메시지를 단위로 하여 축적 교환을 하는 것.패킷(packet)교환은 이 메시지를 패킷에 분할하여 실행하는 것을 가리킨다.

메인 프레임

장치나 시스템의 중심이 되는 구성부. 중앙 처리 장치와 동의어로 사용될 때도 있다.

메일 박스

전자 우편 시스템에서 데이터를 보존하는 기억 영역. 우편과 같이, 발신자가 전송 데이터에 행선을 지시하여 송신하면 호스트 컴퓨터는 그 행선에 해당하는 기억 영역에 데이터를 저장한다. 수신자는 그 기억영역에서 자기 앞의 데이터를 읽을 수 있는데, 이 기억 영역을 메일 박스라고 한다.

메타 언어

프로그램을 작성하기 위한 언어. 프로그램 언어보다 한 단 위에 위치하며, 이것에 의해 프로그램 언어가 씌어진다.

명령 계수기

프로그램의 실행에서다음에 행할 명령의 번지를 표시하는 레지스터.

명령 인출 단계

머신 사이클의 기본 사이클의 하나로 메모리에서 CPU 내의 명령 레지스터에서 하나의 명령을 끌어들이 해독하기까지의 과정. 그 다음에 머신 사이클은 명령수행 사이클로 옮겨 간다.

명령어 수정

명령어의 일부분을 변경하여 같은 장소에 기억시켜 두고, 다음에는 다른 조작을 수행할 수 있도록 하는 것. 이것은 명령어를 데이터로 간주하고 거기에 적당한 연산을 하여 명령어의 일부분을 변경하고 그 결과를 같은 장소에 기억시키면 된다.

명령 수행 사이클

머신 사이클의 기본 사이클의 하나로 메모리로부터 하나의 명령을 CPU 내로 끌어들이 해독한후, 그 명령의 실행이 종료되기까지의 과정.

명령 해독기.

중앙 처리 장치 내부의 주요 회로의 하나. 명령 레지스터로부터 입력되는 신호의 조합에 의해 어떤 명령인가를 해독하는 회로.

명령 주기

하나의 명령을 처리하는 데 필요한 기간. 이것은 CPU 동작의 기본인 꺼냄과 실행의 반복으로 이루어진다. 1회의 명령의 꺼냄. 실행에 걸리는 기간을 머신 사이클이라 하며, 더욱 기본적인 타이밍으로 구성되어 있는데 이것을 기본 타이밍, 또는 상태라고 한다.

명령 레지스터

CPU 내에 있는 제어 레지스터의 하나로 메모리에서 판독한 명령 코드를 접수하여 그것을 실행하기 위해 기억시켜 두는 레지스터. CPU는 이 레지스터의 내용을 해독하

여 이 명령을 실행하는 데 필요한 모든 제어를 한다.
명령어 집합.

컴퓨터에서의 기계어의 명령 전체
명령어 집합 프로세서

컴퓨터 아키텍처의 계층 구조를 논할때 자주 쓰이는 용어이며, 기계 명령집합의 모양을 지닌 컴퓨터. 보통은 하드웨어로 직접 실현되고 있지만, 이들의 기능을 마이크로프로그래밍 제어에 따라 하면 계층으로서의 ISP 레벨이 가변이 되며, 따라서 각 레벨의 기능 수준의 설정도 자유도가 증가하고, 설계자 및 사용자가 보아서 시스템의 유연성, 적응성을 도모하는 방법이다. ISP의 기계 명령을 마이크로프로그램으로 해석해서 실행하는 조작을 에뮬레이션 이라고 한다.

명령 시간.

주기억 장치에서 명령을 꺼내어 명령 레지스터에 저장하는 시간과 이를 실행하는 데 필요한 시간 합계.

=instruction cycle

명령어 영역

프로그램의 명령이 기억되어 있는 기억 영역.

명령 번지 레지스터

현재 실행 중인 명령 다음에 실행되는 명령이 저장되어 있는 번지를 가지고 있는 레지스터. 프로그램의 실행 순서를 제어하고, 분기 명령일 때 이외는 하나의 명령을 실행할 때마다 그 내용이 카운트업된다.

명령 번지

명령을 나타내는 언어가 저장되어 있는 기억 장소의 번지.

명령

각종 연산 분기 입출력 조작 등 컴퓨터의 기본적인 동작을 부호화하여 표시한 것. 기계어의 프로그램은 명령의 계열로부터 되며, 컴퓨터 내부 명령은 순서대로 해독 실행하게 되어 있다. 기계어 이외의 고수준 언어에서도 프로그램의 구성 단위인 기본적인 조작을 명령이라고 부를 때가 있다.

명령어

기억 장치에 저장되어 있는 명령. 명령어는 명령부와 번

지부로 구성된다.

명령문 레이블

FORTRAN 등에서 다른 명령문을 읽을 때 참조하기 위해
명령문 앞에 부가된 레이블

명령 레지스터

=instruction register

명령 펄스

명령의 실행에서 관계 각 부위의 동작을 촉진하기 위해
서 제어 장치로 부터 보내는 펄스.

명령선

각종 장치의 제어 신호를 전송하기 위한 신호선.

명령 언어

오퍼레이팅 시스템으로 수행되는 기능을 나타내는 문맥
(context)을 갖춘 일련의 동작 과정.

명령 해독기, 명령 디코더

사용자 콘솔로부터의 명령들을 처리 하는 장치. 이 장치
의 프로그램은 명령이 의도한 프로그램으로 보내지기 전
에 파라미터 등을 변환하는 데 사용된다.

명령 제어 시스템

컴퓨터 시스템이 장치 등에 명령 정보를 보내어 제어하
는 시스템.

명령문

FORTRAN, ALGOL 등 많은 고급 언어 프로그램의 구성
단위. 하나의 문은 일반적으로 한 묶음의 데이터의
정의나 연산의 명령 등을 나타내고 분기 이외의 연산을
나타내는 글은 프로그램의 최초부터 순차적으로
실행된다.

명령어 형식

정해진 규칙에 의하여 항목을 배열하는것.

명령 레지스터

연산 장치에서 실행하려고 하는 명령을 넣기 위한 레
지스터, 프로그램 레지스터, 제어 레지스터라고도 한다.

명령

입출력 제어 장치에 내리는 제어 명령, 혹은 컴퓨터 오퍼
레이터가 직접 개입하는 명령.

명령어 구조

->instruction format.

명세

부품, 장치, 프로그램, 시스템 등의 주문, 설계에 필요
한 부품명, 수량, 성능, 특성, 조건 등 자세한 요구사

항을 기술하는 것. 명세를 서류화 한 것이 명세서이다.

명세문

FORTTRAN에서 선언을 실행하는 명령. 비실행문의 일종으로, 번역시 또는 실행시에 필요한 정보를 기술하고 있다.

명칭란

레이블란이라고도 하며 프로그램 명령어 1줄 또는 1그룹에 붙여 지는 명칭으로 바이트 어셈블러에서는 8자 이내의 영문자를 사용한다. NAND NOT 와 AND의 복합어 논리변수 A, B중 적어도 하나가 거짓이면(false)이면 참(true)값을, 모두가 참이면 거짓값을 갖는 논리연산자

모기판, 마더보드

각종 프린트 기판을 공통으로 배선하기 위하여 공통 버스(시스템 버스나 전원, 접지 등)와 수신측 커넥터를 부착한 기판.

모듈

(1) 장치, 기구 또는 기기의 일부분을 구성하는 내부 접속된 구성 부분의 집합체. 모듈은 접속부를 뗄 수 있고 유닛처럼 착탈이 가능하고 예비품과 교환된다. 모듈은 카드 혹은 서브 어셈블리 형식이 많고 유닛과 같이 성능이나 특성을 시험하기 쉬운 구조로 되어 있는 것이 많다.

(2) 분할된 프로그램의 기능 단위. 어떤 모듈과 다른 모듈과는 독립된 형태로 존재하지만 이것은 폐쇄된 프로그램이라는 뜻이며, 다른 모듈과 전혀 관계가 없다는 뜻은 아니다.

모의 비행 시험기

활주로나 주위의 상황을 그대로 적용하여 비행 상태를 재현하고 비행을 시뮬레이트하는 장치. 흔히 훈련에 쓰인다.

모호성

일이 일단 규정되지 않는것. 프로그램이나 생성 규칙이 갖추어지지 않은 경우 일의 발생이 불확실한 경우, 대상의 규모가 큰 경우,진다. 심판. 종합적 판단 등 인간의 주관에 개입하는 경우에 나타난다.

모호성 오류

아날로그 데이터를 디지털 데이터로 바꾸기 위해 값을 읽어들이거나, 동기가 부정확하여 숫자의 위치에 변화를 일으킬 때 흔히 일시적으로 발생하는 오류. 부호, 신호 등을 사용하여 이러한 오류의 발생을 피할 수 있다.

목록

시스템이 가지고 있는 파일 일람표.

파일의 이름, 위치, 날짜 등이 저장되어 파일 관리의 중심이 된다.

목록, 카탈로그

파일 및 라이브러리의 장소에 관련된 등록부로, 이들의 소재를 표시하는 것.

목적 모듈

원시 모듈을 컴파일 하여 기계어로 된 연결 편집기에 입력하는 프로그램. 목적 프로그램은 기억 장소의 번지 등이 정의되어 있고 바로 실행할수 있으나, 원시 모듈은 번지의 지정이 없기 때문에 바로 실행할수 없다. 목적 프로그램을 여러개로 분할해 두면 실행할 때 복수의 프로그램을 자유로이 결합할 수 있으므로 편리하다.

목적 프로그램

원시언어로 쓰여진 프로그램을 컴파일러로 번역한 목적 언어 형태의 프로그램. 목적 프로그램은 보통 컴퓨터가 직접 처리 가능한 기계 코드로 쓰여져 있고, 그대로 실행 가능한 형식으로 되어 있다. 그러나 어떤 종류의 고급 언어에서는 직접 이해가 가능한 형을 취하기 까지 번역이 더 필요한 경우도 있다.

목적 언어

= object language , object program

목적 단계

목적 프로그램이 실행되는 경우를 의미하며, 실행 단계, 목표단계라고도 한다.

목적 프로그램 라이브러리

여러 종류의 목적 프로그램이나 목적 모듈을 필요에 따라 사용할 수 있도록 조직적으로 분류하여 보관해 놓는 것으로서 , 프로그램들은 사용자의 요구에 따라 추가 삭제, 변경 대체할 수 있다.

목적 프로그램 준비

사용하기 쉬운 워시언어나 이것에 준하는 어떤 시스템 언어로 작성된 프로그램을 기계어 코드 형태로 바꾸어 주는 일.

목적 기계

번역된 목적코드를 받아들여서 실행하는 컴퓨터 =

objectcomputer.

목적 언어 프로그래밍

처음부터 기계어로 프로그램을 직접 작성하는 것.

목적 언어 프로그램

-> objectlanguage

목적 언어

번역 루틴에 의해 원시 언어로부터 번역된 언어 또는 부호화 된 명령의 집합. 절대 번지로 되어 있는 경우와 상대 번지로 되어 있는 경우가 있다.

목적 함수

선형 계획 모델에서 최대값과 최소값을 구하는 독립변수의 함수.

목적 파일

목적 코드만을 보관하고 있는 파일로서 원시 프로그램이 컴파일되면 목적 파일이 생성된다.

목적 컴퓨터

프로그램을 컴파일 하는 데 사용하는 컴퓨터에 반하여 목적 코드를 수행할 수 있도록 고안된 컴퓨터.

목적 루틴

객체들을 나타내는 노드와 객체들 사이의 일반화 집합화 및 연계화를 나타내는 간선으로 구성되는 방향 그래프.

목적 시간

목적 프로그램이 실행되는 시간. 이에 반해 원시 언어가 목적 프로그램을 만들기 위해 기계 언어로 번역 되는 시간을 컴파일 시간이라고 한다.

목적코드

컴파일러 또는 어셈블리어로부터 출력된 코드로, 그 자신이 실행 가능한 기계 코드로 되어 이썬나 ,또는 실행 가능한 기계 코드를 만들어내는 데 적합한 형으로 되어 있는 코드.

목적 프로그램

= object program

문

나눗셈에서 얻어지는 답. 동시에 나머지도 얻는다.

문테 카를로법

난수를 사용하여 수치 계산 문제의 근사해를 구하는 방법. 예를 들면, 적분을 계산하기 위해 난수열을 사용하

는 것.

무괄호 표기법

논리, 대수, 산술 등의 연산에서 오퍼레이터 및 오퍼랜드를 나타내는 기호를 연산 순서대로 나열함으로써 연산식을 표기하는 데 괄호를 사용하지 않는 표기법.

무번지 명령어 형식

명령 형식에서 번지 부분이 없는 것 이 형식에서는 명령이 자동적으로 정해진 위치(location)를 참조한다. 제로 어드레스 명령 형식이라고도 한다.

무작동, 노 오퍼레이션

약칭 NOP. 중앙 처리장치가 어떤 동작도 하지 않는 상태.

무접점 스위치

트랜지스터 등의 반도체를 이용한 스위치. 바이어스 전압으로 동작시킨다.

무조건문

ALGOL 등의 문으로서, 조건을 지정하는 부분을 지니지 않고 동일 동작을 지정하는 것.

= conditional statement

무조건 점프 명령

분기 명령의 하나로서, 프로그램의 실행 중에 생기는 플래그의 상태와는 관계 없이 무조건 지정한 번지에 점프하는 명령.

무조건 분기

= branch instruction

무조건 점프

컴퓨터의 명령 코드의 하나. 항상 지정된 번지(address)로 제어를 옮기는 동작을 한다. 단순히 점프명령이라고도 한다.

무한 루프

프로그램의 어떤 처리를 반복 실행하여 그 부분으로부터 언제까지나 탈출하지 않는 것.

문맥 내 색인 키워드

정보 검색 시스템의 색인 서비스법의 하나. 문헌 표제중 옛 문헌 색인어가 되는 언어를 추출하고, 이를 문맥 안에 있는 상태로 색인할 수 있도록 한 것.

문맥 전환.

레지스터에 보존할 때, 스택에 저장하는 대신 같은 레지스터를 여러 조사용하여 인터럽트시 전환하는 방식.

문맥

단어 앞 뒤에서 그 의미에 영향을 주는 단어나 데이터들.

문맥 외 색인 키워드

정보 검색 시스템의 색인 서비스법의 하나. 문헌제중에서 문헌 색인어가 되는 언어를 추출하고, 이를 문맥 밖으로 내어 색인할 수 있도록 한것.

문맥 편집

시분할 시스템에서 행 번호를 사용하지 않고 파일이나 행 데이터 세트를 편집하는 기법.

문서 표기화

현재 명령어의 단어 길이에 초기값을 더하고 다음 명령어의 실행 합계를 더하여 다음 명령어의 시작 번지를 계산하는 회로.

문서화. 도큐멘테이션

프로그램의 목적, 설명, 사용법, 수법 등을 기록하여 남겨 두는 것. 예를 들면 프로그램 설계 명세서, 순서도, 조작 입문서 등을 작성하는 것이다.

문서, 도큐먼트

일의 상세한 내용이 적혀 있는 문서. 시스템 분석이나 설계 이후의 일체의 문서를 말한다.

문서 항목, 도큐텀.

데이터 요소에 붙여진 이름으로 그 요소의 내용을 나타내기 위해 사용되는 데이터 이름.

문서 표기화

현재 명령어의 단어 길이에 초기값을 더하고 다음 명령어의 실행 합계를 더하여 다음 명령어의 시작 번지를 계산하는 회로.

문서 작성 프로그램, 도큐멘터.

데이터 처리 방식을 이용하여 프로그램의 순서도 텍스트 자료, 각종 표나 그림과 같은 정보를 작성 유지하기 위하여 설계된 프로그램.

문서 검색.

도서, 잡지, 특허정보, 기술 보고서, 연구 보고 등의 문헌이나 문서를 검색하는 것.

=information retrieval

문자열

알파벳이나 기호를 임의의 수만큼 늘어 놓은 것. 문자 표현에는 EBCDIC 나 ASCII등의 코드계가 쓰인다.

문자

데이터 처리나 컴퓨터 제어를 위한 기호 집합의 한 가지. 예를 들면 숫자, 알파벳 한자, 기호 등으로 표시된다.

문자 발생기

(1) CRT 디스플레이 등에서 주어진 문자 코드에 대해서 이에 상응하는 문자를 표시할 수 있는 신호를 발생하는 회로. (2) 디스플레이 장치에서의 문자 패턴 발생 장치. 예를 들면 CRT디스플레이 장치에 있어서 점이나 선의 조합으로서 나타내는 문자 패턴을 ROM에 기억시켜 놓고 표시하고자 하는 문자 코드에 따라 그 문자 패턴을 발생시키는 것이 일반적이다. 문자 발생 장치라고도 한다.

문자열

(1) 어떤 특정 키의 순서에 따라 늘어놓은 항목의 집합.
(2) 문자, 숫자 또는 특수 기호의 일련의 병렬.

문자 코드

문자를 나타내기 위해 사용되는 기호의 세트.

문자 집합

어떤 언어에 사용되는 문자의 집합, 또는 어떤 장치를 이용 가능한 문자의 집합. 이 집합에 포함되는 문자는 기본 기호라고도 한다.

문자 사상

어떤 기종에서 사용되는 문자 코드를 다른 기종에서 사용할 수 있는 문자코드로 변환시킬 때 사용하는 문자 대테 방법의 리스트.

문자 표시

주로 문자로 표시하는 장치. 일반적으로는 표시하고자하는 문자 정보를 보내면 문자 발생기(character generator)로부터 필요로 하는 문자 패턴이 발생하여 표시된다. CRT, 프라즈마, 액정 등이 표시소자로 사용되고 있다.

문자 이동

텔레프린터에서 문자 이동 기호에 의하여 대문자를 소

문자로 바꾸어 주는 기능.

문자 병렬

서로 분리된 회선이나 채널 또는 기억 소자에서 기계어의 모든 문자들을 동시에 취급하는 것.

문자 코드

보도(Baudot)코드에서 컴퓨터가 소문자를 사용하도록 하는기능. 이 코드는 5개의 채널에서 지능 펄스가 들어올 때 만들어진 테이프의 오류를 지우는 데 사용하며, 수신측 기계에서 아무것도 인쇄하지 않도록 한다.

문자

한 단어의 표현을 위한 기호집합 중의 한 원소.

문자 지향 기계

메모리의 액세스나 산술 논리 연산 장치에서 처리되는 데이터 단위가 1문자인 컴퓨터.

문자 인식

직접 쓴 문자나 인쇄 문자를 자동인식하는 것. 그 처리과정은, 문자를 도형으로 판독하고, 문자 하나하나로부터 각각 고유한 특징을 추출하여 그 특징에 따라 식별하는 세 단계로 나눌 수 있다. 특징량으로는 크기, 회전, 다소의 변형등에 영향되지 않는 것을 사용하는 일이 중요하다.

문장

= statement

물리적 데이터 베이스 ->PDB

데이터의 물리적 구조가 응용 프로그램의 변경이나 응용 프로그래머가 보는 논리적 데이터 구조의 변경에도 불구하고 변동없이 사용되는 것. 이는 DBMS의 데이터 관리 소프트웨어에 자동적으로 처리된다.

물리적 차일드 선두

->hierarchical direct pointer.

물리적 시뮬레이션

일반적으로 물리적 시스템의 일부분만을 분석 관찰하기 위한 모델의 실험.

물리적 시스템

1. 데이터 또는 정보의 발생원이 하나의 시스템을 구성하고 있는 것. 2. 정보에 의해서 활동이 관리되는 시스템.

물리적 데이터 독립

데이터의 물리적 구조가 응용 프로그램의 변경이나 응용 프로그래머가 보는 논리적 데이터 구조의 변경에도 불구

하고 변동없이 사용되는 것. 이는 DBMS의 데이터 관리 소프트웨어에 자동적으로 처리된다.

물리적 데이터 베이스

Peripheral Device Controller의 약어.

물리적 계층

비트 전송을 위한 물리적 링크를 설정, 유지, 절단하기 위해 물리적, 전기적, 기능적 그리고 절차적인 특성과 관계되는 계층. 만일 이용자의 데이터 전송 장비(DTE)가 전형적인 전화선과 같은 아날로그 회선을 이용한다면 이것은 모뎀과 연결되고, 이때 모뎀과의 인터페이스는 일반적으로 CCITT V.24 와 EIA의 RS232-C가 표준으로서 이용된다. 이와는 달리 디지털 회선이 이용된다면 새로운 물리적 인터페이스인 CCITT X.21을 이용하고, 이 경우 기존의 V.24 인터페이스가 계속 이용되려면 CCITT X.21-bis를 이용하여 해결할 수 있다. ->ISO reference-model.

물리적 IOCS

채널 프로그램의 실행을 스케줄하고 감시하는 루틴으로서, 외부 기억 장치와 주기억 장치 사이에서 레코드의 실제적 전송을 제어하고 입출력 장치의 오류 회복을 실행한다.

물리적 레코드

기억 매체에 저장되어 있는 레코드. 하나의 물리적 레코드는 하나 이상의 논리적 레코드를 포함하며, 입출력 장치나 보조 기억 장치 등이 액세스할 수 있는 최소 단위이다. 예) 자기 테이프에서는 IRG에서 다음의 IRG까지의 1블록, 플로피 디스크에서는 1섹터 등, 일반적으로 물리적 레코드는 복수의 논리적 레코드로 구성되는 경우가 많은데, 이것을 블록킹이라고 한다.

미국 국립 표준국

= American National Standards Institute 의 약어.

미국 컴퓨터 학회

Association for Computing Machinery 의 약어.

미국 전자 공업 협회

= Electronic Industries Association 의 약어.

미국 응용과학회

Operation Research Society of America 의 약어.

미국 국립 표준국

약칭 ANSI. 미국 공업 분야의 표준규격을 제정하는 기관 ANSI규격이란 이 기관이 정해 놓은 규격이다. 전신인

ASA로부터 USASI로 명칭을 바꾸었으며, 1969년에 현재의 명칭으로 다시 바꾸었다.

미니플로피 디스크

보통 플로피라고 불리는 것보다 한층 작은 것으로 표준 플로피가 8인치인데 비해 이것은 5.25인치이다. 마이크로컴퓨터 등에 흔히 이용된다.

미들웨어

컴퓨터 설치자의 요구에 맞게 제작된, 컴퓨터 메이커가 제공하는 소프트웨어.

미분 해석기

미분방정식을 풀기 위하여 적분기를 사용하는 아날로그 컴퓨터.

= digital differential analyzer

미정 표지

프로그래머에 의해 문장의 피연산자 안에서 언급은 되었지만 이전에 정의되지 않은 표지.

밀도

자기 디스크 등의 기억 매체에서 단위길이, 혹은 단위 장소당 저장할 수 있는 비트수나 문자수.

= bit density

바우커스 나누어 형식

바우커스 나누어가 ALGOL 60이라는 구문 구조를 제창했을 때의 문 기술 형식.

바우커스 나누어 형식

Baucus naur form 의 약어.

바이어스

어떤 회로나 장치의 동작 또는 그 특성을 조정할 목적으로 회로 소자에 가해지는 전압이나 전류.

바이트 제어 프로토콜

8비트를 한 언어로 동작하는 컴퓨터.

바이트 다중 플렉싱

카드 장치, 인쇄 장치와 같은 비교적 저속의 입출력 장치에 데이터 전송을 할때 사용하는 방식. 입출력 바이트 다중 채널의 한 방식이다.

바이트 머신

카드 장치, 인쇄 장치와 같은 비교적 저속의 입출력 장치에 데이터 전송을 할때 사용하는 방식. 입출력 바이트 다중 채널의 한 방식이다.

바이트

약칭 BCP. 정보. 필드에 따른 헤더로써 메시지를 보내고, 다양한 계산을 유지하기 위해 송수신자를 요구하며, 제어 문자를 해독하는 방법.

바코드 판독장치

상품 따위에 인쇄된 바 코드를 광학센서를 이용하여 판독하는 장치.

바코드 스캐너.

=bar code reader

반 2중 시스템

데이터의 전송이 양방향으로 가능하다 하더라도 동시에 양방향 통신이 되지 않는 통신 방식.

반 2중

데이터 통신 회선에서 어느 방향이든 전송할 수 있게 되어 있으나 동시에 양방향으로는 전송할 수 없는 통신 방식.

반 2중 회로.

양방향으로 데이터 전송이 가능하지만 동시에 할 경우 단일 방향으로만 전송할 수 있는 방식의 회로.

반 2중 통신로

반2중 통신을 하는 통신로.

반 감산기

감산기의 하나로 피감수와 감수 두개의 입력 단자를 지니고 차와 차 두개의 출력단자를 지니는 것.

=half adder

반 단어.

고정된 길이의 단어를 단위로 하는 컴퓨터에서 1/2의 단어 길이를 지닌 비트의 나열. 반단어 단위로 데이터를 처리하는 등 특별한 의미를 지니게 하는 경우가 많다.

반가산기

2개의 입력 단자와 2개의 출력 단자를 가지며 표와 같은 관계에 있는 회로.

반복문

프로그램의 일부를 일정 횟수만큼 반복하여 실행할 것을 지시하기 위해서 고수준 언어에서 사용하는 명령문.

FORTRAN에서는 DO문에 해당한다.

반복

(1)반복 루틴 중의 한 사이클.

(2)한 그룹의 컴퓨터 명령을 반복실행하는 것. 프로그램 스텝 또는 루프의 반복은 각각의 루프 안에서 일정한 조건하에 이루어진다.

반복 연산

루프 명령을 사용하여 반복해서 계산을 하는 것. 컴퓨터에 의한 수치 계산의 대부분은 반복 연산이라고 할 수 있다.

반복 루틴

어떤 조건이 만족될 때까지 일련의 조작을 반복하여 결과를 얻는 프로그램루틴.

반송 조회

자료 전송의 정확을 기하기 위해, 받은 자료를 다시 송신한 곳으로 되돌려 보내 원래 기억된 자료와 비교하는 점검 방법.

반송 조회 방식

데이터 전송에 있어서 에러 제어 방식의 하나로, 수신한 전보를 송신측에 반송하면 송신측에서는 이 정보와먼저 보낸 정보를 비교하는 것에 의해 에러를 검출 정정하는 방식.

반송파, 캐리어

공간에 전해지는 전파 혹은 통신선내의 교류 신호와 같이 멀리 전달되는 성질을 지닌 사인파. 반송파를 변조하는 방법에 의해서 정보를 원격지까지 전송할 수 있다.

반자리 올림

연산 결과 도중의 비트에서 발생하는 자리올림 신호.8비트 연산때, 4비트째에서 발생하는 자리올림을 반자리올림 플래그로써 플래그 레지스터 중에 보전해 두었다가 10진 연산 때 이용한다.

반향 검사, 에코 체크

(1)데이터 전송의 정확도를 검사하는 방법의 하나. 수신한 데이터를 송신 단말에 되돌려 보내서 원래의 데이터와 비교하는 것.

(2)에코 백과 같은 뜻.

반환.

어떤 프로그램 또는 데이터가 컴퓨터에 입력되어, 컴퓨터가 그에 대해 적절한 정보 처리를 하고처리 결과를 출

력하면 다시 데이터의 입력 대기가 되는 것.

반환 시간

배치(batch)처리 방식등에서 작업을 의뢰하고 나서 그 처리 결과를 수령할 때까지 걸리는 시간. 컴퓨터 내부에서의 처리 시간 외에 사무 처리 시간 등도 포함된다. 온라인 처리 방식에서 말하는 응답 시간에 해당한다.

반환 시스템

컴퓨터가 프린트한 데이터를 그대로 다시 컴퓨터에 입력해서 사용할 수 있는 시스템. 문자 입력 장치 등의 출현으로 가능해졌다.

발견적 프로그램

발견적 수법에 의해 문제를 푸는 프로그램.

발견적 방법.

컴퓨터로 문제를 풀 때 그 해를 구하기 위한 명확한 절차가 없거나, 혹은 있기는 하지만 막대한 시간과 비용이 걸리는 경우에 어떤 종류의 기준을 도입해서 풀리지 않는 해를 하나하나 탐색하는 방법.

발견적

=heuristic method

발광 다이오드

레이저 기술 및 고체 물리의 성과로서 만들어진 것으로, 갈륨비소(GaAs)로 되어 있는 다이오드. 불순물을 갖는 갈륨 비소형식의 소자는 그것에 전류가 흐르면 빛을 방출한다.

발광 다이오드

Light-Emitting Diode의 약어.

낮은 조명도에서는 잘 보이고 높은 조명도의 상태에서는 잘 보이지 않은 표시 장치 기술.

발주점 방식

주문점, 발주 로트수, 재고 등의 표준값을 정해 놓고, 재고량이 발주점에 달하면 자동적으로 재고를 보충하는 방법. 사용량이 일정한 품목에 적합하다.

발진기 타이밍 발생기

마이크로프로세서의 제어 기능들을 위한 기본적인 타이밍 신호를 생성하기 위한 회로나 장치.

발진기

일정한 주파수로의 신호를 발생하는기기.

발표언어

ALGOL이 기준언어이며 명확한 변형으로 발표에 적합한 것. 인쇄나 필기 또는 양쪽에 적합하도록 고안되어 있다.

방전 파괴식 프린터

기록지의 표면에 바늘 모양 기록 전극과 귀로 전극을 설치하고 절연파괴에 의해 기록하는 프린터. 비교적 값이 싸고 고속이었던 초기에 보급되었으나 점차 도트 행렬 프린터에 대체되는 경향이다.

방해 검출 방식.

데이터 전송에서 오류를 검출하기 위한 한 방식. 데이터 전송 때의 통신로에서 발생하는 유해한 신호, 통신로의 일시 끊김 등 오류의 원인이 되는 것을 발견하여 오류를 검출해 내는 방식.

방향 검사 방식

데이터를 기기에 입력한 후 이 데이터를 출력측에 다시 한 번 송출해서 데이터가 정확하게 입력되었는지의 여부를 확인하는 방식. 송출되는 데이터를 에코백이라고 한다.

배리스터

인가 전압에 의해 저항값이 크게 변화하여 전압 전류의 특성이 비직선의 관계에 있는 소자. 다이오드 배리스터 (diode varistor)나 세라믹 배리스터(ceramic varistor) 등이 있다.

배밀도.

자기 기록 매체상에 일반적인 것의 배가 되는 밀도로 기록하는 기술 또는 그 밀도

=packing density

배밀도 기록 방식. 수정 주파수 변조 방식.

= modified frequency modulation의 약어.

배비지

자동 계수형 컴퓨터의 모형인 해석기관 (analytic engine)을 창안한 영국의수학자.

배선판도

=plugboard chart.

배선판도

어떤 작업에서 플러그를 배선판의 어떤 위치에 삽입하여야 하는가를 나타낸 그림.

배선판

장치의 동작을 제어하기 위해서 플러그나 핀을 꽂을 수 있는 구멍이 있는 판. 기계의 기능에 융통성을 주기 위해서, 기계 배선의 일부분을 많은 전기 접점을 갖춘 판에 연결하여 그 판 위의 접점간을 짧은 접속 코드를 사용하여 배선한다. 접속 코드는 간단히 접속 교체할 수 있으며, 기계 기능의 활용에 융통성이 있어서 편리하다.
->pin board.

배선반

플러그 등의 단자 사이를 연결하는 유연한 접속 케이블.

배선판 컴퓨터

천공판 입출력을 가진 컴퓨터로서, 제거가능한 플러그 판에 있는 패치 코드를 연결함으로써 프로그램 명령이 전달 된다.

배열

데이터의 항목들을 의미 있는 모형으로 늘어놓은 것. 각 항목은 키 또는 첨자로 식별하고 참조된다.

배열 컴퓨터, 어레이 컴퓨터

연산 장치를 병렬로 배열한 구조의 컴퓨터. 병렬동작으로 데이터를 고속으로 처리할 수 있다. 이런 종류의 컴퓨터는 매트릭스나 벡터 계산에 적합하다.

= super computer

배정도.

(1) 컴퓨터의 연산 명령은 취급되는 자릿수가 정해져 있고 그 자릿수의 2배 자릿수를 취급하는 것.

(2)정상적으로 수행되는 것보다 2배의 자릿수를 가지는 숫자.

배정도 연산.

컴퓨터로 사칙 연산을 할때, 1변수에 보통 주어지는 말의 영역에 비해배의 길이를 가진 말을 사용하여 수를 표현하고 산술 연산을 하는 것.그렇게 함으로써 정도가 높은 결과를 얻게 된다. 단, 컴파일러에 의해 1변수에 주어지는 길이는 같지 않다.

배정도 지수부

배정도 연산에서 큰 수를 취급할 때, 유효 숫자의 자릿수가 커지는 불편을 해결하기 위하여 사용되는 부동소수점 표현의 경우.

배치 전략

1. 기억 장치의 관리 전략으로, 새로 반입된 프로그램을 주기억 장치의 어디에 위치시킬 것인가를 결정하는 것. 이 전략에는 최초 적합(first-fit), 최적 적합(bst-fit) 및 최악 접합(worst-ft) 기억 장치배치 전략 등이 있다.
2. 가상 기억 장치의 관리 기법으로 주기억 장치에 적재해야 할 페이지나 세그먼트를 주기억 장치의 어느 위치에 적재시킬 것인가를 정하는 것.

배치,설계

1) 구성도, 순서도, 다이어그램, 카드의 칸이나 필드의 형식, 처리의 윤곽, 책의 증보나 문서화 등에 관한 총체적인 계획이나 설계. 2)시스템 배치의최종단계에서 제어 패널과 사람 또는 기계를 설치할 곳에 각종 장비를 어떻게 배치할것인가를 결정하는 것.이 경우에는 각 제어기 또는 기타 장치의 중요성, 사용 빈도 등을 고려하여 장치간의 연결 또는 자료의 흐름, 정보의 흐름 등을 고려하여야 한다.

배타적 논리합

P 및 Q 를 논리 변수로 할 때, 오른쪽 표에 의해서 정해지는 논리함수 P(+)Q를 'P와 Q의 배타적 논리합'이라고 한다.이것은 2개의 비트열이 같은지를 조사하는 데 사용된다.

(=) exclusive OR.

백 엔드 프로세서

비수치적 처리, 특히 데이터 베이스를 다루는 컴퓨터 시스템에서 데이터 베이스를 주로 처리하고 주계산기와 결합하는 프로세서.전위처리기(front-end processor)와 비교된다.

백그라운드 프로세싱

온라인 처리나 시분할 시스템에서 높은 우선 순위를지닌 처리가 요구되지 않는 시간에 우선 순위가 낮은 프로그램을 처리하는것.

= multiprocessing, operating system

백그라운드

다중 프로그래밍 혹은 다중 처리 등의 경우, 최고 우선 순위 처리중 빈 시간을 이용하여 하는 낮은 우선 순위의 처리를 백그라운드 처리라고 하고 이때의 프로그램을 백그라운드 프로그램이라고 한다.

백그라운드 프로그램

=background processing

버블 메모리

=magnetic bubble memory

버스

버스에 대한 명령(command)신호, 제어 신호를 발생하는 장치.

버스트 모드

다수의 시점 중 임의의 것으로부터 다수의 종점 중 임의의 것에 정보를 전송하기 위한 공통로. 버스 방식을 채용하는 기억 장치나 입출력 장치가 CPU에 연결되는 버스에 접속되게 되므로 회로가 단순해진다. 데이터 버스, 번지 버스, 제어버스, 등이 있다.

버스 제어 장치

버스 라인의 전기적 임피던스 정리를 행하고, 전기 신호의 반사가 일어나지 않게 하는 것. 고속도의 시스템에만 필요하다.

버스 종단.

컴퓨터에서 취급하는 정보단위. 보통 8비트를 가리킨다. 1바이트로 다를 수 있는 문자의 종류는 256가지이다.

버전 판

어떤 시스템을 디버그 또는 어떤 목적을 가지고 변경해서 완성한 시스템. 예를 들면 버전에 번호를 붙여 디버그마다 그번호를 늘린다. 따라서 버전 1을 갱신한 시스템을 버전 2나 버전1.5로 한다. 이와같은 버전의 갱신을 버전업(version up)이라고 한다. 또 공통의 시스템을 만들고 이동시키는 컴퓨터 명세로 개량한 경우, 명세 변경을 나타내는말을 붙이는경우가 있다. 예를 들면 시스템 A의 가명 버전이 나 소문자 버전과 같이 이용한다.

버킷

버킷 브리케이드 소자. 버킷 릴레이 소자라고도 한다. 반도체 기판상의 얇은 적연막상에 인접하여 전하 전송용 전극을 배열하고, 기판과 반대되는 반도체를 전극 아래에 설치하고 전극에 전송용 전압 펄스를 더하여, 전하를 버킷 릴레이식으로 점차 이웃에전송하는 소자.

버킷 브리케이드 디바이스

데이터를 일시적으로 저장하며, 다양한 입출력기와 관련하여 여러 가지 기능을 수행하는 보조 자료 저장장치.

버퍼 증폭기

2개의 장치 사이에서 동작 속도가 다를 때 양자 사이에 설치하여 데이터의 전송속도를 저정하거나, 양자를 독립적으로 동작시키시 위한 메모리.고속으로 데이터를 전송

할 때 사용되는 경우가 많다. 플로피 디스크도 이와 같은 목적으로 사용 될 때가 있다.

버퍼

완충 증폭기라고도 한다. 2개의 회로나 증폭기 사이에 위치하여 서로 결리하고 회로의 정리나 전기적 간섭을 방지하는 목적의 증폭기. 예를 들면 임피던스 정리를 위한 이미터폴로어 증폭 회로등이다.

버퍼 레지스터

한 장치에서 다른 장치로 데이터를 전송할 때 데이터의 흐름속도 차이나 현상의 발생 시점 차이를 조정하기 위해 사용되는 기억 장치.

=buffer memory

버퍼 메모리

입출력 장치와 연산장치, 보조 기억 장치와 주기억 장치와 같이 상호간에 속도가 뚜렷이 차이나는 장치간에서 정보의 교환을 능률적으로 하기 위하여 필요한 정보를 일시적으로 기억시키는 레지스터.

버퍼 레지스터

메모리로부터 읽어낸 데이터를 입력시키기 위한 일시적 기억 회로.

버퍼 기억 장치

프로그램상에서의 잘못된 부분.

변 인

중앙 처리 장치와 주변 장치 간의 데이터 전송 방식의 한. 중앙 처리장치는 주변 장치로부터 전송 끝 신호를 받을때까지 데이터의 수신을 계속한다.

번역기, 인터프리터.

(1)자동 프로그래밍의 일자ㅇ. 원시 프로그램 중의 문(statement)을 번역하면 즉시 그 문을 실행하고, 이어서 다음의 원시문의 번역으로 옮겨 가는형식으로 처리가 진행된다. 통역 프로그램이라고도 한다.

= compiler, BASIC.

(2)천공 카드의 내용을 천공 카드상에 인쇄하는 천공 번역기.

번역

일반적을 어떤 언어로 씌어진 프로그램을 그 프로그램의 작용을 바꾸지 않고 다른 언어프로그램으로 변환하는 것. 특히 고급 언어로 씌어진 프로그램을 기계어 프로그램으로 번역하는 일을 컴파일이라고 한다. 또 원시 프로그램이 어셈블러 언어로 씌어진 경우를 어셈블이라고 한다.

= compiler assembler

번역 지시 명령

COBOL에서 컴파일러에 동작을 지시하는 명령. 예를 들면 원시 프로그램의 일부를 COBOL등록집에서 복사한 다음 컴파일하도록 지시하는 명령 등이 있다.

번지 버스

CPU 가 메모리에 대하여 번지 신호를 전송하는 데 사용하는 신호선

번지 비트

번지를 지정하기 위한 비트.

번지 형식

컴퓨터 명령에 있어서의 번지의 배열 형식. 컴퓨터의 명령은 일반적으로 동작등을 지정하는 부분과 번지를 지정하는 부분으로 나뉜다. 어드레스부에서 번지를 지정할 때는 번지를 1개만 지정하거나 2개 이상의 번지를 지정한다. 이 번지들의 배열 형식을 번지 형식이라고 한다.

= address part

번지 해독기, 번지 디코더

지정된 번지를 선택하는 장치, 회로

= decoder

번지, 어드레스

데이터를 전송할 때, 출처 또는 행선을 명확하게 하기 위해 붙이는 표시. 예를 들면 메모리 어드레스란 기억 장치 중의 저장위치를 나타내는 인식 번호이다.

번지 공간

기계어로 변환된 프로그램이 취하는 번지의 범위.

컴파일러 언어 등의 프로그램(소스 프로그램)의 기호나 숫자는 프로그램이 기계어로 변환될 때 실제의 번지로 할당된다. 이 번지가 취하는 범위가 번지 공간이다.

퍼스널 컴퓨터 등에 있어서는 어떤 CPU와 ROM, RAM의 구성으로서 취할 수 있는 번지의 범위를 가리키는 경우도 있다.

번지 코드

번지의 형식을 지정하는 부호.

번지 레지스터

번지가 기억되어 있는 레지스터. 즉, 제어 장치의 일부로서 명령의 기억 장소를 기억 장치에 알리기 위해 사용된다.

번지부

명령어 중에서 오퍼랜드의 장소를 지정하는 부분.

번지 변경

데이터의 번지나 명령의 번지를 컴퓨터가 실행하기 직전에 변경할 수 있도록 한 것. 명령의 번지를 변경하는 것을 번지 변경, 번지 변경을 하기 위한 계산을 번지 계산이라고 한다. 변경된 뒤의 번지를 유효 번지 (effective address) 라고 한다.

= index register

번지 표시, 어드레스 마크

자기 플로피 디스크 등의 트랙위에 기록되어 블록의 시작에 쓰이는 1바이트의 신호. 인덱스 어드레스 마크, ID 어드레스 마크, 데이터 어드레스 마크, 클리어 어드레스 마크등 4종류가 있다.

번지 지정 방식

데이터나 명령이 들어오고 있을 때 기억 장치의 장소를 지정하는 방식. 컴퓨터의 기종에 따라서 여러 가지로 설정되며, 또 용도에 따라서 쓰임이 달라진다.

주된 번지 지정 방식에는 다음과 같은 것이 있으며, 그것들의 내용에 관해서는 각 항목을 참조하도록 한다.

- (1) 직접 번지 지정 = direct addressing
- (2) 간접 번지 지정 = indirect addressing
- (3) 즉시 번지 지정 = immediate addressing
- (4) 인덱스 번지 지정 = index addressing
- (5) 레지스터 번지 지정 = register addressing

(6) 자기 상대 번지 지정 = self relative addressing
이것들의 지정 방식은 CPU에 준비되어 있으며, 프로그램이 그 때마다 맞는 방식을 선택한다. 그러나 8비트의 CPU에서는 반드시 이 여섯가지 방식만이 적용되는 것은 아니고 기종에 따라 여러 가지가 있을수 있다.

번지 카운터.

레지스터의 일종. 번지를 셈하는 레지스터의 의미로서, 이 레지스터의 기억내용은 항상 CPU가 다음에 실행할 명령의 번지로 되어 있다. CPU는 이 레지스터에 기록되어 있는 번지에 따라서 명령을 실행해 가도록 되어 있다.

번지 지정

연산의 대상이 되는 값을 끌어내거나 저장시키기 위하여 기억 장치의 번지에 번호를 지정하는 것. 번지를 지정하는 방법에는 절대 번지 지정, 간접 번지 지정, 상대 번지 지정 등의 여러 가지 방법이 있다. 또한 데이터 통신에서는 CPU로 부터 데이터를 송신하고자 할 때 일정한 시간 간격마다 단말 장치에 수신이 가능한지를 알아보는 것을 번지 지정이라고 한다.

= relative address, absolute address

범 비동기식 송수신기

약칭 UART. 병렬 . 직렬 변환 및 직렬 병렬 변환의 기능을 갖는 비동기데이터 전송용의 인터페이스 장치나 LSI.

범 비동기식 송수신기

universal asynchronous receiver transmitter 의 약어. 범용 컴퓨터.

과학용 , 사무용 등 특수한 목적이 아니고, 광범위한 문제를 처리하도록 설계된 컴퓨터. 일반 컴퓨터는 이런 형태의 것이 많다.

범용동기식/비동기식 송수신기

universal synchronous / asynchronous receiver transmitter

범용기식/비동기식 송수신기

동기 방식, 비동기 방식으로 신호를 송신하거나 수신되는 범용 인터페이스용 LSI. CPU와 USART 간은 병렬 전송을 하고 USART와 입출력 터미널 간은 직렬 전송을 한다.

범용동기식 송수신기

USRT. 직렬 동기 방식으로 신호를 송신하거나 수신되는 범용 LSI나 장치.

범용 프로그램.

입력 데이터나 파라미터를 변화시킴으로써 넓은 용도로 사용할 수 있도록 설계된 프로그램.

범용 레지스터

CPU중에 있고 2진연산, 논리 연산, 카운터, 인덱스, 작업용 에리어로 사용되는 다목적 레지스터.

범용 시뮬레이션 시스템.

IBM사의 고든이 개발한 것으로서, 별도의 프로그램 없이 컴퓨터로 간단히 시스템을 시뮬레이션할 수 있도록 한 일종의 시뮬레이션.

범위, 영역, 치역

- (1) 일반적으로 어떤 정해진 넓이를 가진 일련의 집합
- (2) 양(量)이나 함수 등의 취해질 수 있는 값의 집합

범위 검사

최대값과 최소값이 사용되는 한계 체크(limit check)

범위 이탈

선형 계획 문제에서 지정된 범위내에 있지 않은 값이나 용량 초과를 나타내는 데 사용되는 용어.

법률 검색

피츠버그 대학에서 법률 정보를 검색하기 위해 개발된 것으로서, 인용문, 참조문, 특정 문헌, 재판 판결에 쓰이는 정교한 인덱스 시스템으로 구성되어 있다.

법률가나 펜실베이니아주 법에 관련된 사람들에 의해 주로 이용된다.

베이직

시분할 컴퓨터 시스템에 적합한 대화형 처리 절차 수준의 컴퓨터 언어. 1965년 다트머스 대학의 케머니와 쿠르츠교수가 개발, 퍼스널 컴퓨터용 언어로 보급되었다.

베이직

=beginner's all-purpose symbolic instruction code의 약어

벡터

- (1) 힘 등 방향 성분을 갖는 양.
- (2) 벡터링, 벡터 인터럽트라고도 한다. 컴퓨터에 인터럽트가 발생했을 때 미리 결정된 번지로 자동분기하는 것.
- (3) 벡터 표시라고도 한다. 디스플레이 장치에 도형이나 문자를 표시할 때 도트가 아닌 선분을 조합하여 표시하는 방법.

벡터 처리기, 벡터 프로세서

벡터 데이터를 고속으로 처리하기 위해 만들어진 프로세서. 배열을 행이나 열로 나누어 벡터로써 한 번에 종합하여 다룰 수 있다. 분산형 배열 프로세서라고도 한다.

벤 다이어그램

집합이나 논리를 다루는 경우에 사용되는 도형.

벤더

컴퓨터 관계 하드웨어나 소프트웨어, 컴퓨터 서비스등을 판매하는 기업.

벤치마크 프로그램

기계나 프로그램을 측정하기 위해서 실행되는 프로그램. 측정 항목별로 몇 종류가 있고 기계나 프로그램의 성능 비교에도 이용된다.

벤치마크

서로 다른 컴퓨터의 하드웨어나 소프트웨어의 성능을 비

교, 평가하는 방법. 준비된 프로그램이나 파일을 사용하여 정밀도와 동작 속도를 비교, 테스트한다.

벤치마크 문제

컴퓨터 시스템이나 소프트웨어의 성능을 평가하기 위해 사용되는 특별한 문제.

벤치마크 테스트

하드웨어, 소프트웨어의 성능을 비교, 평가하는 테스트 방법. 벤치마크용으로 이루어진 프로그램이나 파일을 테스트의 대상이 되는 컴퓨터로 처리하고, 그 처리시간을 측정하여 평가한다.

변조 속도

데이터 전송 속도의 한 척도. 반송파의 변조 상태가 변화하는 두시점 간의 최소간격의 역수. 단위는 보드 (baud)

변조

정보 신호에 의해 반송파에 변화를 주고 정보를 전송로에 알맞은 형태로 하는 것. 아날로그 변조 방식과 디지털 변조 방식이 있다.

변환 프로그램

개발이 끝난 프로그램이나 데이터를 다른 정의된 내용을 다른 컴퓨터에 이식할 때, 이식되는 컴퓨터에서 그것이 이용 가능하도록 변환하는 프로그램.

변환

신호나 양을 일정한 대응 관계에 따라 다른 신호나 양으로 바꾸는 것.

변환 루틴.

처음에 정의된 내용을 다르게 정의된 내용으로 변경하는 기능을 가진 루틴.

변환기, 트랜스듀서

전기, 기계, 음향, 빛 등의 에너지 형식에서 다른 에너지 형식으로 변환하는 장치의 총칭. 출력 형식은 전압의 경우가 많다. 발전기, 열전대, 발광 다이오드, 마이크론 등이 있다.

변환기, 컨버터.

일반적으로 물리량이나 정보를 그 자체와는 다른 형태나 양으로 변환하는 장치와는 다른 형태나 양으로 변환하는 장치나 회로의 총칭. 좁은 뜻으로는 교류를 직류로 변환하는 장치.

병렬 우선 순위 인터럽트

병렬 우선 순위 인터럽트 방법은 각 장치의 인터럽트 요청에 따라 각 비트가 개별적으로 세트될 수 있는 레지스터를 이용한다. 우선 순위는 이 레지스터의 비트 위치에 의해 결정되고, 각 인터럽트 요청의 상태를 조절할 수 있는 마스크 레지스터를 갖고 있다. 이 레지스터는 높은 순위의 인터럽트가 서비스 받고 있을 때 낮은 순위의 인터럽트를 비활성화되도록 프로그램할 수 있으며, 또한 낮은 순위의 인터럽트가 서비스 받을 동안 높은 순위의 장치가 CPU에게 인터럽트를 요청할 수 있도록 한다.

병렬 디지털 컴퓨터

숫자를 동시에 처리하는 디지털 컴퓨터. <->serial computer.

병렬 기억 장치

1. 단어 또는 문자들이 어디에 있는 동시에 인출할 수 있는 기억 장치.
2. 문자, 단어 또는 숫자가 동시에 처리될 수 있는 기억 장치.

병렬 흐름

여러 가지의 연산들을 동시에 수행할 수 있게 설계된 작동 시스템.

병렬 모드

->parallel processing.

병렬 전감산기

디지털 전감산기에 병렬 표현이 포함된 병렬 전감산기는 여러 개의 3-입력 감산기로 구성된다. 3-입력 감산기는 입력 단어에, 다음 자리수에 대응하는 3-입력 감산기의 빌림수(borrow)입력과 연결된 빌림수 출력에 포함된 숫자를 가지고 있다.

병렬 입출력

전형적인 입출력 장치로 다양한 마이크로컴퓨터와 양립할 수 있는 버스이며, 양방향성이고 TTL과 양립하는 24 입출력 회선을 가지고 있다. 대부분의 장치는 정적, 시간적 또는 이산적인 모드로 작동할 수 있게 프로그램할 수 있다. =PIO.

병렬 조작:병렬 연산

1. 여러 장치를 이용하여 둘 이상의 조작을 동시에 수행하는 것.
2. 동시에 둘 이상의 회선 또는 채널을 이용하여 컴퓨터나 컴퓨터의 일부에 정보가 흐르게 하는 것.

3. 병렬 연산을 하는 컴퓨터에서 가산은 완전한 데이터 워드 단위로 수행되며, 올림수(carry)를 포함한 하나의 연산으로 이루어진다. 워드에 포함된 수의 자리수에 관계없이 2개의 데이터 워드는 동시에 가산될 수 있다는 장점을 가지고 있든, 이 원리는 다음과 같다.

병렬 데이터 매체

카드, 자기 테이프, 종이 데이터, 디스크와 같은 컴퓨터의 입출력 매체로서 데이터를 기록하고 입력하기 위해 사용된다. 대개 데이터 반송자는 쉽게 운반할 수 있다.

병렬 입출력 제어기

외부 논리 회로를 사용하지 않고 여러 종류의 주변 장치에 직접 인터페이스를 제공하며 프로그램할 수 있는 회로.

병렬 입출력 인터페이스

중앙 처리 장치와 주변 기기를 연결시켜 주며, 이들 사이의 데이터 입출력을 8비트 병렬로 실행하는 입출력 제어 장치. 병렬 입출력방식은 컴퓨터와 가까운 거리에 있는 주변 기기에 사용되며, 직렬 입출력보다 고속으로 데이터를 전송할 수 있다. 그러나 입출력 장치의 처리 속도가 중앙 처리 장치보다 매우 느리기 때문에 입출력 인터페이스는 이들 속도를 맞추어 주는 기능을 가지고 있다.

병렬 처리

1. 입출력 채널 또는 처리기와 같은 장치에서 둘 이상의 프로세스를 동시에 수행하는 것.
2. 컴퓨터의 계산 속도를 높이기 위해 둘 이상의 프로그램을 동시에 기억 장치에 저장하여 동시에 수행시키는 작업.예) ALU에서 어떤 명령이 수행되고 있는 동안에 다음 명령이 기억 장치로부터 채취(fetch)되는 것. 병렬 처리의 목적은 연산 속도를 높임으로써 단위 시간당 수행 작업의 양, 즉, 처리 능력을 높이는 데 있다.

병렬 프로그래밍

병행 연산이 수행되어 2개 이상의 결과를 동시에 추출하는 프로그램 방법. <->serial operation.

병렬 판독

데이터 카드를 열(row) 단위로 읽는 것.

병렬 실행

새로운 시스템과 그것과 교체될 이전의 시스템을 어느 기간 동안 함께 동작시켜 새로운 절차를 검사하는 방법으로서, 새로운 시스템의 결과와 이전의 시스템의 결과의 정확성을 비교할 수 있다.

병렬 검색 기억 장치

텔레타이프나 전화선을 이용할 때는 데이터를 전송하는 라인이 하나밖에 없으므로, 마이크로컴퓨터가 만들어내는 병렬의 데이터를 직렬로 변환해서 입력해야 한다. 이와 같이 병렬 데이터에서 직렬 데이터로 변환하는 것을 병렬/직렬 변환이라고 한다. <->serial/parallel conversion.

병렬

1. 단어의 각 자리를 여러개(자리수와 같은 갯수)의 회로에서 동시에 처리하는 것.
2. 여러 대의 장치가 동시에 정보를 처리하는 것.
3. 통신에서 문자나 워드를 요소로 분할하지 않고 한 번에 모두 전송하는 방법. 컴퓨터간의 병렬식 대화는 작은 회로에서 잘 이루어지며 전송 속도도 빠르다. 그러나 전기 간섭의 가능성 때문에 병렬식 대화의 회선 길이는 짧다(보통 10피트 이하). <->serial.

병렬 접근

기억 장치로부터 정보를 읽고 기록하는 방식으로, 어떤 주어진 기억 장치에서 어떤 단어의 모든 요소(비트, 바이트 등)가 동시에 전송될 수 있는 방식. =simultaneous access. <->serial access.

병렬 가산기

오퍼랜드의 모든 위치의 숫자에 대하여 동시에 덧셈을 하는 디지털 가산기.

병렬 가산

컴퓨터의 덧셈 방식에서 레지스터에 들어 있는 수치를 병렬적으로 동시에 연산을 하여 결과를 만드는 방식. 일반적으로 값이 비싸지만 연산 속도는 빠르다.

병렬 연산

하나의 수치를 나타내는 각 자리수에 동시의 연산을 수행하여, 부분적인 합과 부분적인 숫자를 형성하거나 자리 이동을 하는 방법.

병렬 입출력 인터럽트 논리

고급 시스템에서 병렬 입출력은 매우 빠른 응답 시간으로 중첩된 우선 순위 인터럽트를 처리하기 위하여 인터럽트를 제어하는 논리 회로가 있기 때문에, 별도의 부가적인 인터럽트 제어 회로가 필요하지 않으며 서비스 시간이 최소화된다. 병렬 입출력은 빠른 속도의 입출력 포트를 처리하며, 입출력 전송이 끝날 때마다 중앙 처리 장치에 인터럽트한다.

병렬 아스키 키보드

개인용 컴퓨터 시스템에서 표준아스키(ASCII) 키보드와

비디오 디스플레이 모듈을 사용할 수 있도록 제공되는 병렬 키보드.

병렬 인터페이스

주어진 바이트나 워드의 모드 비트들을 동시에 전송할 수 있는 접속으로, 각 비트는 각각의 데이터 회선을 사용한다. ->input/output interface.

병렬/직렬 연산

병렬 연산과 직렬 연산의 결합형.

예) 비트는 병렬로 처리하고 문자는 직렬로 처리하는 방식.

병렬 컴퓨터

1. 단어의 각 자리에 대하여 병렬로 처리하는 컴퓨터.
2. 여러개의 연산을 병렬로 처리하는 컴퓨터.

=simultaneous computer.

병렬 입출력 주변 장치 인터럽트

병렬 입출력의 주요한 특징 중의 하나는 입출력 핀의 어떠한 비트 패턴에도 인터럽트를 발생하는 능력이다. 따라서 처리기가 특별한 주변 장치의 상태 조건에 대한 입출력 회선을 계속하여 검사할 필요가 없다. 이 특징은 처리기의 기능을 강화시켜 주변 장치를 쉽게 취급할 수 있도록 해 주며, 소프트웨어의 오버헤드를 감소시킨다.

병렬 피드

=sideway feed.

병렬 데이터

단위 데이터를 동시에 전송 또는 처리하는 경우에 사용되는 데이터. 즉, 데이터를 구성하는 비트를 병렬로 나열해 놓은 데이터를 말한다. 따라서 8비트 데이터 전송은 8개의 선이 필요하다. 일반적으로 데이터 버스가 8개의 선으로 구성되어 있는 것은 8비트의 병렬 데이터를 동시에 전송할 수 있게 한 것이다.

병렬 데이터 제어기

프로그램이 가능한 접속 기능을 제공하거나 다수의 컴퓨터 장치에 접속하기 위한 장치로서, 외부 장치에 융통성이 있다. 어떤 장치에는 2개의 독립적인 양방향성 입출력 채널이 있으며, 각 채널은 다양한 병렬 데이터 전송 양식으로 작동한다.

병렬 전송

문자 신호 또는 블록 등을 2개 이상으로 분할하여 여러개의 전송선으로 동시에 전송하는 것. 만일 한 글자가

8개의 비트로 이루어져 있다면 병렬 전송에서는 최소한 8개의 전송선이 필요하며, 패리티 비트의 전송이나 제어 비트의 전송을 위해 추가로 전송선이 필요한 경우도 있다. 병렬 전송 방법은 매체로 컴퓨터와 주변 기기사이의 데이터 전송을 위해 사용되지만, 거리가 멀면 전송 선로의 비용이 매우 커지므로 거의 이용되지 않는다. 병렬 전송의 장점은 전송 속도가 빠르고 터미널의 구성이 직렬 전송의 경우에 비해 단순하다는 점이다. <->serial transmission.

병렬 입력 포트

컴퓨터에서 데이터 신호를 얻기 위한 장치를 입력 포트라 하는데, 이러한 신호가 병렬로 수행되는 포트를 병렬 입력 포트라고 한다. 이 포트에서는 다수의 신호가 동시에 통과할 수 있다. <->serial input port.

병렬 전송

1. 데이터 전송의 한 방법으로서, 정보의 요소인 1단위 데이터의 문자가 동시에 여러 경로를 통해 전송되는 것.
2. 문자나 단어를 구성하는 모든 비트가 동시에 전송되는 것. ->inter-register transfer.

병행성

컴퓨터 시스템의 여러 부분의 동시 작동, 프로그램의 동시 처리, 또는 여러 컴퓨터 시스템의 동시 작동을 의미하는 용어. 하드웨어는 이미 병행 작동이 가능한 것이 나와 있지만, 대량의 병행 프로그램은 아직 개발중이며, 현재의 다중 프로세서들은 대개 병행성을 이용하지 않고 있다. 이 분야의 진보는 컴파일러나 운영 체제가 자동적으로 병행성을 찾아내고 구현하도록 설계될 때에나 가능할 것이다.

병행

같은 시간 간격 내에 두 가지 이상의 동작이 일어나는 것.= parallel

병행 조작

어떤 동작을 하고 있는 중에 다른 조작을 병행시키는 것. 컴퓨터의 각 장치는 각기 동작 속도가 다르므로 어느 동작이 끝나기를 기다렸다가 다음 동작을 하게 하는 것은 매우 비능률적이다.

병행 처리

일반 컴퓨터로는 한 번에 하나의 명령밖에 실행할 수 없는데, 어떤 특정 컴퓨터가 복수의 레지스터를 지닌 아키텍처에 의해 동시에 두 가지 이상의 명령을 실행할 수 있는 것. 다중 처리를 포함할 때도 있다.

보고서 기능, 리포트 작성기

COBLE에 포함되는 인쇄 출력 결과(보고서)의 형식을 지정하기 위한 기능.

보드

데이터 전송 속도를 나타내는 단위. 비트/초와 같은 뜻
300보드란 1초 동안에 300비트의 전송 속도.

보수

기수를 기초로 해서 주어진 수에서 다음 둘 중 어느 한 가지의 규칙을 적용하여 얻어지는 수. 보수는 계산기에서 음의 수를 표현하는 데 흔히 쓰인다.

보수 연산

연산결과가 서로 다른 것의 부정이 되어 있는 2개의 불연산의 한쪽을 다른 한쪽에 대한 보수 연산이라고 한다.

보안기

옥외 선로에서 유도 혼합 접촉 등에 의해 발생하는 고전압, 대기 전류를 방지하기 위해 피뢰기, 퓨즈 등을 넣은 장치.

보안용 접지

모뎀과 통신 제어 장치 및 데이터 단말 장치와의 접속기로서, CCITT에서는 회선 번호 101(P 어스)로 정하고 있다.

보완, 백업

어떤 시스템에 이상이 생겼을 경우, 별도의 시스템에서 대신해 주는 것.또 프로그램이나 데이터의 복사도 원본이 파손되는 경우를 대비한다는 의미로 백업이라고 한다.

보조 출력 장치

= auxiliary output device의 약어.

보조 입력 장치.

약칭 AID. 컴퓨터의 중앙 처리장치와 직접 접속되어 있지 않은 입력 장치.

보조 키

파일 중의 레코드 검색에서 찾아 내는 레코드의 위치나 번지를 지정하는 키.

보조 입력 장치

auxiliary input device의 약어.

보조 메모리.

주 기억 장치의 용량 부족을 커버하기 위해 이용되는 기억 장치. 대용량이고 값이 싸지만 저속 기억 장치가 이

용되는 일이 많다. 예를 들면 자기 테이프나 자기 디스크, 자기 드럼등이 이용된다.

보조 기억 장치

컴퓨터 본체에 조립되어 있지 않은 기억 장치. 대표적인 것으로 자기디스크 자기 테이프 등의 자기 기억장치가 있다. 전에는 '외부 기억 장치'라는 용어가 사용되었으나, 퍼스널컴퓨터에서는 많은 경우 외부 기억 장치가 본체와 세트가 되어 있기 때문에 용어의 혼란을 피하는 의미로 현재의 용어가 사용되고 있다.

=external storage

보조 출력 장치.

약칭 AOD. 컴퓨터의 중앙 처리 장치와 직접 접속되어 있지 않은 출력장치.

보존, 세이브

(1)파일안 데이터 베이스 등은 컴퓨터 처리 동안에 어떤 이유로 읽혀지지 않거나 파과되거나 할 두려움이 있다. 이러한 경우를 대비하여 별도의 기억 조건이나 매체로 또는 백업용 등으로 카피를 작성해 두는 것.

(2) 주기억 장치상의 특정 기억 위치, 영역, 레지스터 등의 내용을 다른 목적으로 사용하기 위해 일시적으로 주기억 장치의 다른 기억 장소 또는 보조 기억에 저장해 두는것.

보존 영역, 세이브 영역

서브루틴의 호출 및 인터럽트에서 프로그램 계수기나 레지스터등을 보존해 두기 위한 주기억 장치 상의 영역. 이것은 다중 프로그래밍에서 실행 프로그램이 전환될때 앞에서 실행된 프로그램의 정보를 보존하기 위해서도 필요한 일이다.

보철

접근할 수 없는 곳을 접근 가능하게 하고 그 내용을 실행시키는 다양한 기능으로 컴퓨터의 사용을 정의하는 것.

보호 문자

에러를 방지하거나 생략된 0을 대치하기 위해 프로그램어나 기계에 의해서 선택되는 문자. 일반적으로 &나 *를 많이 사용한다.

보호 기억 영역

특별한 권한을 가진 사용자나 OS이외의 프로그램에 의해

서 액세스될 수 없도록 하드웨어적으로 보호되어 있는 메모리 영역.

보호 필드

사용자가 키보드를 통하여 자료를 수적하거나 지울 수없는 디스플레이의 필드.

보호 기억 장소

예측 불가능한 변경, 부적당한 변경, 또는 허가되어 있지 않은 액세스에 대하여 내용이 보호되어 있는 기억 장소로서, 특별한 목적을 위해서 확보된 기억 영역. 데이터를 보호 기억 장소에 기억시킬 경우에는 검사 루틴에 의해서 심사 수속을 거친다.

보호 위치

특수한 목적으로 사용하기 위한 예비 기억 장소로서, 데이터는 저장의 적합성 여부가 판명되기 전에는 저장될 수 없다.

보호 영역

어떤 주체가 시스템의 여러가지 객체들에 대해 가지고있는 액세스권의 집합을 정의하는 것으로서, 최소 특권의 원리(principle of least privilege)를 이루기 위해서는 보호 영역이 될수록 작아야 하며, 이렇게 함으로써 액세스 제어 행렬은 매우 크고 드문드문한 것이 된다. 보호 영역을 적게 하는 방법으로는, 자격을 기초로 한 주소 지정방식(capability based addressing)일 일반적으로 사용되고 있다.

보호

컴퓨터 시스템의 전체 또는 일부분에 대해 액세스 또는 사용을 제한하는 것.-->lockout.

보호 키

다중 프로그래밍의 경우 주기억 장치를 여러 블록으로 나누어 프로그램을 실행하는데, 이때 프로그램 상호간의 작용으로 기억 장치를 파괴하는 일이 없도록 각 블록마다 설치되는 키. 이 키는 일종의 표시기(indicator)로서, 실행되는 프로그램을 관리하는 부분에 기억되어 있다.

복구, 회복

어떤 장치의 동작 중 또는 프로그램의 실행 중에 발생 발생한 장애에 대해서 적당한 처리를 하여 복구시키는 것.

복귀, 리셋

(1) 2값 소자를 '0'의 상태로 하는 것.

(2) 장치, 레지스터, 2값 소자 등을 초기 상태로 하는 것.

복귀 번지

서브루틴*으로부터 원래의 프로그램으로 되돌아갈 때의 번지로서, 서브루틴에 돌아가는 명령이 저장되어 있는 번지. 이 번지는 서브루틴을 호출할 때 기억된다.

복귀

본래의 프로그램으로 되돌아가는 것. 또 오류 따위 때문에 중단되어 있던 처리 상태로 되돌아가 재실행하는 것.

복사 카피

(1)전기의 뜻. 데이터의 기억장소로부터 그 데이터를 원형대로 읽고, 동일 또는 다른 형식으로 다른 기억 장소에 기록하는 것.

복제, 복사

원래의 데이터와 동일한 데이터를 만드는 것.

=copy

복제

파일 또는 레코드의 완전한 복사. 예를 들면 자기 테이프, 펀치 카드등의 정보 전체를 다른 매체에 복사시킨 것을 말한다.

복제 기록

원래의 레코드와 완전한 복제로 된 레코드. 원래의 레코드가 손상을 입을 때를 위해 보존한다.

=duplicate record

복조.

변조된 반송파에서 정보 신호를 꺼내는 것. PCM통신에서는 부호를 가변 진폭의 펄스로 변환하는 것을 복호라고 하고 그것을 연속 신호로 하는 것을 복조하고 한다.

복조기

수신단에서 송신된 정보 신호를 반송파로부터 꺼내는 장치. 변조 방식에 따라 구체적인 회로 구성은 각기 다르다.

복합 케이블

서로 다른 형상 치수, 또는 형식의 도선이 동일 외장 속

에 들어 있는 것과같은 케이블.

복합문

ALGOL 에서 begin 과 end에 둘러싸인 것 중에 선언이 없고, 문만이 포함되어 있는 것. 이중의 문은 그 자체가 또한 완전한 복합문이어도 괜찮다.

본문 편집기, 텍스트 에디터

코딩된 원시 프로그램의 편집과 수정을 디스플레이를 사용하여 대화형식으로 하는 경우에 사용 되는 편집기. 이것의 사용으로 원시 프로그램의 오류를 발견한 경우에, 잘못된 것을 지정하여 수정 명령을 입력하는 것만으로 원시 프로그램의 편집뿐만 아니라 일반 영문의 편집, 수정, 인쇄등이 가능한 것도 있다.

블록 끝.

약칭 EOY. 1개의 파일 중간에서 블록이 종료될 때, 그 블록의 최후 블록 뒤에 붙는것.레이블 식별자 VOL, 레이블 번호, 블록수 등이 주어진다.

부가 비트

오류의 검출이나 정정을 위해서 본래의 정보를 나타내는 비트에 부가되는 비트.

부동 헤드

=floating head

부동 소수점.

소수점의 위치를 정하지 않은 가수부와 지수부로 나누는 표시법.

부동 게이트

EAROM, EPROM 등의 비휘발성 MOS 메모리에 이용되는 기술로서, 전하 축적용 게이트. 주변과 전기적으로 절연되어 있다.

부동 소수점 패키지.

컴퓨터에서 부동 소수점연산을 실행하기 위해 준비된 프로그램. 마이크로 컴퓨터와 미니컴퓨터의 일부는 부동 소수점 연산을 실행하는 하드웨어가 갖추어져 있지 않으므로 이 연산이 필요하게 되는 경우에는 부동 소수점 패키지를 이용함으로써 쉽게 프로그램을 작성할 수가 있다. 프로그램을 작성할 수가 있다. 다만 연산 시간은 길어진다.

부동 소수점 표시.

수 표시법의 일종. 가수부와 지수부의 두 조의 숫자를 사용하여 수를 표시하는 방법.

부동 헤드

자기 디스크 장치나 자기 드럼 장치에서 디스크나 드럼의 회전에 의해 발생하는 기류, 또는 외부로부터의 가압 기체에 의해 외전면에 부동시켜 사용하는 자기 헤드.

부동 소수점연산

부동 소수점으로 표현된 데이터를 대상으로 하는 가감승제, 비교 등의 연산.

부분합 게이트

처리를 위하여 기계어의 일부를 선택하는 기능을 가진 프로그래밍 장치.

부분 램

사용할 수 없는 부분이 있는 램. 새로운 64K 칩에서 거의 반 정도의 비트는 사용할 수 없다.

부분 판독 펄스

=partial read pulse.

부분 프로그램

자체로서는 완전하지 못한 프로그램이지만 자료를 받아 처리할 수 있는 어떠한 프로세스에 대한 양식. 부분 프로그램은 어떠한 특정 프로그램의 여러곳에서 사용될 수도 있고, 다른 프로그램에 포함되어 사용되게 할 수도 있다.

부분곱

피승수의 승수의 숫자 중 어느 하나와 곱해서 얻어지는 결과. 즉, 곱셈 연산에서는 승수의 자리수 만큼 부분곱이 있다. 이러한 부분곱은 자리 이동(shift)되어 부분합과 더해져서 최종적인 곱을 얻게 된다.

부분 집중 방식

입출력 장치와 입출력 채널 사이에서의 데이터 전송 제어의 일종으로, 문자 단위의 다중화를 원칙으로 한 다중화 방식의 작동 도중에 부분적으로 여러 개의 문자로 된 데이터를 연속으로 전송하는 것.

부분 작동 펄스

->partial write pulse.

부분 상관 계수

->multiple correlations coefficient.

부분 자리 올림

병렬 가산 방식에서 자리 올림 처리 방법의 하나로, 자리 올림을 즉시 상위 자리로 전달하지 않고 일부(또는 전부)를 일시 기억해 두는 기법.

부분합

=exclusive OR.

부분 단어

상호 전류 자기 코어 기억 장치에서 자료를 기록할 때 코어를 선택하거나 스위치할 수 있는 하나 이상의 펄스.

부분 기록 펄스

다중 프로그래밍에서 다수의 프로그램을 기억시켜 동시에 병렬 처리하기 위해 주기억 장치를 몇 개의 소구역으로 나눈 것. 이곳에 기억되는 프로그램의 크기에 따라 분할의 크기가 결정되지만, 운영 체제의 종류에 따라서 고정 분할과 가변 분할로 나뉘어진다. 각 분할에는 실행 순위가 정해져 있어 우선순위가 높은 분할에 있는 작업부터 순서적으로 실행되며, 분할의 수는 프로그램 코드에 의해서 결정된다.

부분 선택 출력 펄스

자리 올림수를 고려하지 않고 단지 두 수를 합한 결과. 이것은 배타적인 OR 연산에 의한 결과와 같다.

부작용

프로그램에서 식에 함수가 들어 있을 때 그 함수가 장소(location)에 따라 불리는 파라미터를 가진 경우, 식중의 변수값이 그 식이 계산되고 있는 사이에 변화하는 것.

부정 논리곱 연산

peration both operation = NOT-both operation

부정 논리합 회로

2개 이상의 입력 단자와 1개의 출력단자를 가지며, 모든 입력 단자에 '0'이 입력되었을 때만 출력 단자에 '1'을 출력하는 회로.

부정 논리곱 게이트

NAND 연산을 수행하는 게이트로서 입력중에서 1개이상의 입력이 거짓이면 결과는 참이 되고 모든 입력이 참이면 결과는 거짓이 된다.

부정 논리곱 소자

몇개의 입력 신호중 하나라도 0이면 출력신호가 1이 되는 소자. NAND 연산을 하는소자

부정 불확정

FORTRAN에서 상수 이외의 데이터는 데이터가 정의되어

있지 않으면 데이터 이름을 부여하여도 그 값이 정해지지 않는다. 이를 데이터 부정이라고 한다.

= defined

부정 형식 레코드

파일 속의 레코드 길이가 일정하지 않아 레코드의 길이를 나타내는 필드를 가지고 있지 않는 것. 따라서 시스템은 하나의 물리 레코드를 하나의 논리 레코드로 간주한다. 고정 길이 레코드와 가변 길이 레코드의 블록화. 비블록화는 시스템이 해 주지만, 부정 형식 레코드를 블록화하는 경우에는 사용자의 처리 프로그램에서 프로그래머가 일련의 루틴을 작성해야 하므로 프로그램이 복잡해 진다.

부트스트랩

(1) 네모꼴파의 입력에 대해서 톱니파를 출력하는 1단의 전자관 증폭기. 트랜지스터 연산 증폭기에서도 실현된다.
(2) 주기억 장치(main memory) 안에 최초로 프로그램을 실행하는 방법 중의 하나. 최초로 입력 장치에서 소수의 명령을 판독 실행시키는 간단한 조작부터 시작하여 판독된 명령이 다시 다음 명령을 판독하는 일을 되풀이하여 최종적으로 프로그램 전체가 메모리 안에 저장된다.

부품

트랜지스터, 콘덴서, 스위치 등의 기능체를 하드웨어로 본 경우의 구성품.

부품 전개

1. 하나의 제품을 만들 때, 그 제품에 필요한 부품을 찾아내는 것.
2. 만들고자 하는 제품을 컴퓨터에 입력하면 미리 준비되어 입력된 전 부품이 필요한 조합 구성으로 전개됨으로써 소요량을 계산하는 것.

부하 분할

한 시스템에 최대의 부하가 걸리는 시간 동안에 직렬로 구된 컴퓨터들에게 그 부하를 나누어 분할시키는 것.

부하 레귤레이션

정해진 부하 전류변동에 대한 출력 전압 변동의 퍼센트.

부호 위치.

수의 +, -를 나타내기 위한 부호를 설정하는 위치나 자릿수. 보통 수의 한쪽 끝에 맞춘다.

부호화, 암호화

2진수등 일정한 규칙을 지니는 부호로 변환하는 것. 부호화하는 장치 또는 회로를 부호기라고 한다. 논리회로를 사용할 때가 많다.

부호, 사인

컴퓨터 분야에는 플러스, 마이너스의 부호를 가리킬 때가 많다.

부호기, 인코더

여러 개의 입력 단자와 여러 개의 출력 단자를 지니는 회로. 어떤 한개의 입력단자에 신호가 더해졌을 때 그 입력단자에 대응한 부호가 출력 단자에 출현된다.

= coder, encoder, decoder

부호 자리 숫자

부호 자리에 있는 숫자로서, 그 수의 +, -를 나타내는 것.

부호로 없음.

'+' '-'부호의 구별을 하지 않는 수 시스템의 경우, 컴퓨터에서는 보통 부호의 자리(sign opstion)로서 최상의 비트를 사용하여 구별하고 있다.

부호 비트

부호 위치에 있는 비트. 수의 플러스, 마이너스를 나타낸다. 이 비트가 '1'인 때 마이너스부호로 하는 경우가 많다. = sign digit

분극

데이터 통신에서 가입자 회선을 수용하기 위해서 만들어진 중앙국의 하부 조직으로서, 다른 중앙국과의 사이에 회선의 상호 접속을 해준다.

분기점

프로그램 중 어떤 변수의 값에 의해 다음에 실행할 명령이 달라지는 점. 순서도에서는 하나의 기호로부터 2개 이상의 선이 나오는 것으로 표현된다.

분기

프로그램의 처리 루트를 변경하기 위해 일련의 프로그램 순차로부터 이탈하는 것.

분기 조건

분기의 출구에 기입하는 기호나 신호.

분기 명령

컴퓨터에서 순차적으로 실행되고 있던 프로그램의 흐름을 변경하는 명령. 분기 명령에는 조건 없이 분기하는 무조건 분기 명령과 실행 중에 발생하는 조건에 의해서

분기하는 조건부 분기 명령이 있다.

분담

작업을 다른곳 또는 다른 컴퓨터에 옮기는 것.

분담 정리

분담이 비용에 비해 효과적이기 위해서는 분담되어지는
작업의 양은 분담하는데 소요되는 작업의 양보다 커야
한다는 정리.

분당 카드 판독 속도

= cards per minute

분당 연산

Operation Per Minute 의 약어. 1분간에 컴퓨터가 할
수 있는 연산 횟수를 나타내는 단어.

분당 카드 판독 속도.

카드 판독기의 판독 속도 단위.

분류, 정렬

어떤 일정한 순서로 배열하는 것.일반적인 데이터 처리
에서 처리하는 데이터가 어떤 일정한 순서(작은 순서)로
배열되어 있으면 효율 있게 처리되는 경우가 많다.
레코드 등 여러 개의 필드로 된 데이터의 경우 특정
필드가 순서대로 배열되게 한다. 이 필드를 키라고 한다.
예를들면 전화부에서는 인명을 키로 하여 가나다순으로
배열하고 있다.

분류기, 정렬기

천공 카드, 광학 문자 판독기(OCR)용지, MICR 용지 등을
특정 컬럼(column)의 값에 따라 분류하는 장치.

분산 데이터 처리

= distributed data processing

분산 처리

컴퓨터 시스템의 하드웨어, 소프트웨어,오퍼레이션등을
분산하여 처리하는 방식. 고장의 위험성, 시스템의 부
하, 운영 코스트등을 분산하고, 시스템을 보다 유효하고
안전하게 활용하려는 데 목적이 있다. 예를 들면 본사와
각 지사에 컴퓨터를 설치하려 개별적인 처리는 각 지사
에서 수행하고 집중관리를 필요로 하는 처리에 한 해서
만 본사에서 수행하는 방식이 있다.

= distributed processing

분산 처리

= decentralized processing

분산 데이터 처리

집중 데이터 처리와는 반대로 데이터가 발생한 장소에서 데이터의 처리 및 관리를 하는 형태.

= integrated data processing

분할

주어진 부품을 가공하기 위해서 수치 제어 공작기계의 작업을 계획하고 이것을 실현하기 위한 프로그램. 이 프로그램은 인간이 알기 쉬운 프로그램 언어로 쓰여진 것과 테이프 형식에 따라 쓰여진 것이 있다.

분할

컴퓨터 시스템을 시간적으로 분할하여 복수의 사용자나 시스템이 이를 사용하는 것. 이를 응용한 것이 분할 파일이다.

분할 데이터 베이스

->partitioned file.

분할기

2개의 시간 신호 x 와 y 의 나눗셈 x/y 를 실행하는 장치.

분할

종합 데이터 베이스가 서로 떨어져 있는 몇 개의 데이터 베이스로 분할된 것. 분할 데이터 베이스는 자신이 소속된 노드의 구성 분자가 되어 그 노드 내의 처리기에 의해 액세스 되고, 다만 붕괴의 경우에 대비하여 단 하나의 복제 데이터 베이스만을 별도의 위치에 보관한다. 이 방법은 사용 빈도가 가장 많은 곳에 데이터를 위치시켜 응답 시간과 데이터 통신 부담을 줄이기 위한 목적으로 사용된다. 그러나 한 노드에서 요구하는 모든 액세스가 그 노드에 속해 있는 데이터만으로 충족되지 않을 수도 있다. ->replicated data base.

분할된 데이터세트

다수의 순차 서브파일로 구성된 화일로서, 이화일을 구성하는 각각의 순차 서브화일을 멤버(member)라 한다. 각 멤버의 시작 주소는 화일의 디렉토리에 저장된다. 이러한 구성 방식은 프로그램 라이브러리나 매크로 라이브러리를 저장할 때 사용된다.

분할된 파일

하나의 큰 블록을 더 편리하게 처리하기 위하여 보다 작은 단위로 나누는 것. 예) 행렬(matrix)의 분할.

불 대수

영국의 수학자 G 불이 창시한 대수. 논리 회로를 구성하는 데 유용하며, 논리대수라고도 한다.

불 연산

불 대수의 규칙에 따르는 연산. 보통 2개의 오퍼랜드(operand)를 대상으로 한 연산자만을 이용한다.

불 함수

함수 및 각 독립 변수가 취하는 값이 2개밖에 없는 수위칭 함수. 조합논리 회로 기술에 사용한다.

불법 조작

컴퓨터가 실행 불가능한 명령.

불법 문자.

해당 시스템에서 사용하고 있는 문자 세트의 어느것도 표시하지 않는 것과 비트의 모임. 또는 프로그램 언어에서 문법상 허용되지 않는 문자.

불완전 도약 검사

도약검사의 변형으로 테스트용 연산이 기억 장치의 일부 분에서만 이루어지는 것.

= leapfrog test

뷰포트

디스플레이 화면상의 화상 표시 영역으로 장치좌표축에 평행인 사변형에 의해 경계가 정해져 있는 것. 윈도 뷰포트 변화에 의해 윈도의 경계 내에서만 도형 정보를 표시한다.

브레드 판

회로 시험 제작에 사용되는 기판.

블랙 박스

일반적으로 내용을 문제시하지 않고 그 작업이나 외부의 명세만을 문제삼을 때에 사용하는 표시법. 컴퓨터 분야에서는 어떤 회로나 장치의 내부 구조를 문제삼지 않고, 그 작업이나 주변과의 접속에까지 착안하여 전체를 구성하여 갈 때 회로나 장치의 내부 구조의 의미로 쓰인다.

블랭킹

필여한 문자나 도형을 CRT상에 표시할 때 불필요한 부분에 전자 빔을 내지 않도록 제어하는 것. 주사선의 끝으로부터 다음 주사선의 시작점으로 되돌아갈 때의 조작을 귀선 소거라고 하는데, 블랭킹 자체로도 사용되고 있다.

블로킹

몇 개의 레코드를 모아 블록(덩어리)으로 하는 것. 보통 입출력 처리의 효율을 높이기 위해 한다. 한 블록 내의

레코드의 수를 블로킹 계수 또는 블로킹 인수라고 한다.

블로킹 계수, 블로킹 인수

=blocking

블록 데이터 서브프로그램

=specification subprogram

블록 해체

블록화의 반대로 블록에서 레코드를 재구성하는 것.

블록간 간격

자기 테이프, 자기 디스크 매체 중에서 정보가 블록으로서 기록되어 있는 경우, 블록과 블록사이의 정보가 기록되지 않는 공백부분. 블록이 레코드인 경우를 말한다.

블록 도표

회로, 순서도(flowchart), 처리(process) 등의 시스템을 그림으로 나타낸 것. 일반적으로 시스템을 구성하는 요소나 기능을 네모꼴로 나타내고, 요소간의 접속, 관계, 순서 등을 선이나 화살표로 나타낸다. 특히 순서도의 경우에는 판단, 연산, 출력 등에 대해 특수한 모양으로 표현한다.

블록 멀티플렉서 채널

다수의 입력 장치와 출력 장치를 접속하고, 이들을 동시에 작동시킬 수 있는 채널. 전송 단위가 데이터 블록인 것이다.

블록 전송

데이터의 한 단위로 다루어지는 일련의 문자 혹은 단어의 집합체를 전송하는 것. 블록은 전송되었을 때 그 길이가 고정되어 있는 경우와 가변적인 경우가 있다. 메모리와 주변 장치 사이의 전송은 대개 블록 전송이다.

블록간 간격

=interblock gap

블록 오류율

데이터 전송에서 전송된 모든 블록수에 대해 정확하게 전송되지 않은 블록수의 비율.

블록 겹

블록들을 분리하기 위해 블록간에 공백으로 남겨 둔 테이프나 다른 저장 장치에 있는 블록들 사이의 공간. 테이프가 정지했다가 다시 이 공백을 지나면서부터 표준 속도를 내게 된다.

블록 끝

end of block 의 약어

블록 표시

데이터 텔리미터(data delimiter)의 일종으로, 블록의 끝을 나타내는 부호.특히 부정 길이 또는 가변 길이 블록을 이용할 때 사용한다.

블록 길이

1블록의 길이. 보통 1블록 안에 들어 있는 문자수 또는 단어수. 소프트웨어 또는 하드웨어상의 제한으로 상한, 하한이 있는 경우도 있다.

블록 검사 문자

block check character의 약어.

블록 검사 문자

약칭 BCC.세로 중복 검사(longitudinal redundancy check,LRC)나 순환 중복 검사 (cyclic redundancy check,CRC)에서 각 메시지 블록 끝에 달려 송출되는 문자.전송이 이루어졌는지의 여부를 확인하기 위해 수신측에서 산출한 BCC와 비교된다.

블록 매핑

가상 기억 장치를 효율적으로 구현하기 위해 사상 정보의 양을 줄이는 방법으로서, 정보를 블록 단위로 묶어 여러 가상 기억 장치의 어느 곳에 위치하는 지를 시스템이 관리하는것. 블록이 커짐에 따라 사상 정보를 저장하는 데 필요한 실기억 장치의 양은 상대적으로 줄어든다.

블록

데이터의 단위로 다루어지는 복수의 레코드나 단어. 예를 들면 많은 수의 정리된 데이터를 송출하는 블록전송,또는 테이프에서 1블록을 256바이트로 끊는 일 등.

블록 할당

보조 기억 장치를 보다 효율적으로 관리하고,실행 시간 중의 추가 비용을 줄이기 위해 기억 장소를 할당 하는것 연속 할당과 불연속 할당기법이라고 할 수 있는 이 기법에서는 하나하나의 섹터를 할당하는 대신에 연속된 섹터로 구성된 블록을 할당한다.

블록 액세스

파일을 저장 매체에 매핑(mapping)할 때,레코드들을 모아 저장해 놓은 물리적 블록에 액세스하는 것.이 경우의 블록은 데이터의 물리적 현상을 표시한다.

비 순차적 접근 기억 장치, 랜덤 액세스 스토

= random access memory

비-라이트

B-레지스터의 상태및 패리티 검사 에러를 나타내는 제어판의 지시등.

비관 시간

출력하고자 하는 발진 주파수가 입력 신호의 주파수 또는 기준 발진기의 주파수와 완전히 동조하거나 일치하도록 2개의 발진기의 위상차를 검출하고, 이것에 의해 피드백 회로를 제어하는 루프. =PLL.

비교식

ALGOL에서 두 개의 단순 산술식을 비교 작용 요소*에 의해 연결한것. 결과는 논리값이 된다. 즉, 비교식이 성립하는가 성립하지 않는가에 의해 각각 참값 또는 거짓값을 갖는다.

relational expression, relation condition

비교 조건

COBLE에서 하나의 산술식 또는 데이터 항목의 값과 또는 데이터 항목의 값이 소정의 비교 관계를 충족시키고 있는지의 여부에 따라서 진리값이 결정되는 명제.

relation, relational expression

비교기

2개의 전기량을 비교하여 선택하는 회로. 예를 들면 시험기, 측정기, 자기진단 기기에서 측정값과 과 비교하여 제한값 내에 들어 있는지의 여부를 판정 하는 장치. 또는 아날로그 컴퓨터로 2개의 전기량을 비교하는 장치를 말한다.

비교 검사

베각기 다른 조작의 결과로 나온 2개 이상의 수치를 맞추어 보아 장치회로의 오류나 사고를 검사하는 것.

비교

2개의 데이터 항목간의 관계를 조사하는 것. 그 관계는 같다, 이상 이하 의 어느 하나가 된다.

비국소적

ALGOL의 개념에서 어떤 프로그램에 관해서 명칭이 비국소적이라 함은 사용되고 있는 양의 명칭이 그 프로그램으로 선언되어 있지 않은 상태를 말하며, 그 명칭은 이 블록안에서나 밖에서도 같은 대상을 나타낸다.

= local

비동기 통신 인터페이스 어댑터

비동기 통신을 행하기 위한 회로나 장치.

비동기 통신

정보를 일정 속도로 보낼 것을 요구하지 않는 데이터 전송 방법.

비동기 통신

ASYNchronous Communication의 약어.

비동기식 컴퓨터

전에 실행된 일이나 동작의 종료를 알리는 신호, 또는 다음의 일이나 동작에 요하는 기구가 사용 가능해 졌다는 것을 알리는 신호에 의해서 개개의 일이나 기본적인 동작의 실행이 개시되는 컴퓨터.

비동기

통신에서 사용되고 있는 전송 제어순서인 경우로, 데이터에 처음에는 START비트, 마지막에 STOP비트를 붙여서 데이터를 전송하는 방식. 통신뿐 아니라 비동기방식의 총칭으로도 쓰인다.

비동기식

어떤 일련의 동작이 이루어짐에 있어서 그 이전의 동작이 모두 완료되지 않으면 다음 동작으로 넘어가지 않는 방식. 예를 들면 통신이나 단말 기기가 CPU와 독립된 타이밍에 동작하는 일 등이다.

= synchronous

비디오 램

CRT 화면의 화상 데이터를 기억시켜 두는 메모리. 비디오 RAM으로부터 판독된 화상 데이터는 영상신호로 변환되며 CRT에 사출된다.

비디오 테이프 리코더

약칭 VTR. 텔레비전의 영상 신호와 음성 신호를 자기테이프에 기록 재생하는 장치.

비디오 텍스

주(host)컴퓨터로부터 정지 화면을 전송하여 사용자의 단말에 표시하는 쌍방향 문자 도형 통신 시스템의 총칭. 전 화회선 등 공중 통신망을 이용하고 단말은 어댑터(adapter)를 부착한 텔레비전 또는 퍼스널 컴퓨터를 사용한다.

비례 여백

프린터에서 문자의 크기가 다양한 경우에 출력 결과를 보기 좋게 수정하기 위해서 여백을 미세한 비율로 삽입하는 기능. 이 기능은 좌우열을 완벽하게 맞추어 인쇄할 경우에 효과적이다.

비례대

1. 제어기가 그의 전 범위에 대해서 작동하도록 조정된 조건값에 대한 범위. 보통, 기기의 전가동 범위에 대한 백분율로 표현된다. 2. 비례 동작에서 출력이 유효 변화폭의 0~100% 변화하는 데 요하는 입력의 변화폭(%). 비례대는 무차원화한 비례 이득의 역수(%)에 해당된다.

비례 이득

비례 동작에서 입력 변화분에 대한 출력 변화분의 비율.

비례 제어

미리 정의된 제어에서 벗어나는 것을 조절하는 것으로, 이때의 조절 방법은 결정된 행동을 집중화시켜 선형법에 따라 제어한다.

비밀도 플로피 디스크

한쪽 면에 단밀도의 배의 데디터를 기록할 수 있는 플로피 디스크. 양면에 기록할 수 있는 배밀도 플로피 디스크도 있는데, 이것이 표준화되어 있다.

비복귀점

프로그램에서 데이터를 더 이상 사용할 수 없게됨으로써 복귀시킬 수 없는 최초의 명령(혹은 그 명령의 위치).

비사용중

데이터 통신에서 변복조 장치가 자동적으로 교환 시스템에 응답할수 있는 상태에 있는 것.

비상주 루틴

오퍼레이팅 시스템을 구성하는 프로그램 중에서 필요가 있을 때에만 보조기억으로부터 주기억으로 이동되는 루틴.

= resident routine

비선형 최적화

부등식이나 등식의 집합들로 표현된 것과 같이, 미리 결정된 비선형 제약 조건들을 만족하는 변수들의 최적값 결정을 위한 수학적 기술 또는 과정.

비소멸성 판독

기억 소자에 기억된 정보를 판독신호를 가하여 판독할 때, 그 정보가 그대로 남는 것.

비수치 문자

알파벳 문자나 심벌 등과 같이 수치가 아닌 문자.

비순차적 접근 기억 장치, 랜덤 액세스 메모

약칭 RAM, 본래는 코어 메모리처럼 번지가 적힌 임의의 기억 장소로부터 이전에 호출한 기억 장소의 관계 없이 동시에 호출(access)이 되는 기억 장치를 말한다.

최근에는 읽기/기록(read/write)이 자유롭게되는 MOS IC 메모리의 의미로 사용되는 경우가 많다. RAM에는 동적 램(dynamic RAM)과 정적 램(static RAM)이 있다. 전자는 번지 지정이 되지만, 실제의 데이터는 공간적으로

고정된다. 시간적으로는 동적 형태로 기억되고, 내용은 정기적으로 재생(refresh)할 필요가 있는데, 재생 클럭 주파수를 낮출 수는 없다. 한편, 정적 램은 번지가 공간적으로 고정되고 재생할 필요도 없으며, 직류 정도(static)의 클럭으로도 메모리가 구동된다. 동적 램보다 주변 회로가 간단하게 되어 있다.

비순차적 접근, 랜덤 액세스

기억 장치의 임의의 번지로부터 이전에 호출한 번지와는 관계 없이 같은 시간에 데이터를 호출하거나 저장하는 것. 또 데이터의 기록이나 판독 시간이 기억 장소에 의존하지 않고 일정한 메모리와의 데이터 교환을 말한다. RAM

비안정 멀티바이브레이터

두개의 회로 상태가 모두 불안정하여 스스로 발전하는 펄스 회로

= free running multivibrator

비안정 멀티바이브레이터

= astable multivibrator

비영 복귀 변화 기록

non-return-to-zero change recording의 약어.

비작동 시간

기계가 쓰이지 않거나 작업이 없을때의 시간.

비정상종료, A밴드

abnormal end의 약어

비정지 연산 보호

프로그램에서 발생된 간접 번지 순환 또는 명령어 순환으로 인하여 기계가 무한히 순환되는것을 방지하기 위한 방법.

비정상 종료

약칭 ABEND. 실행 중에 프로그램이 회복 기능으로 대처할 수 없는 에러 때문에 비정상적인 상태에서 실행의 완료 전에 작업을 종료하는 것 = abort

비정질 반도체

원자 배열이 무질서한 상태인 고체. 예를 들면유리와 같은 비정질의 반도체를 말한다.

비트 병렬

데이터를 전송하는 경우,비트를 바이트(byte) 단의 또는 워드(word)단위로 종합하여 복수 비트를 동시에 전송하는 방식. 바이트 또는 워드의 각 비트마다 1개의 신호선

을 할당한다. 전송 속도는 고속이며, 거리가 멀면 신호선이 다량 필요하게 되므로 배선 비용이 많이 든다.

=parallel transmission, bit serial

비트 위치

데이터에 있어서의 비트의 자리 위치.

비트당 1자심 기억장치

각 기억 셀이 2진 문자당 1개의 자심을 사용하는 기억장치.

비트 슬라이스 마이크로프로세서

고정 단어 길이의 마이크로프로세서에 대해서 단어 길이를 자유로이 설정 할 수 있게 만들어진 마이크로프로세서. 몇 개의 LSI를 접속하므로 구성이 유연하고 고속 시스템을 만들 수 있으나, 높은 집적도를 얻기가 어렵다. 또 전력 소모가 크고, 신뢰성에 문제가 일어나기 쉬운 결점이 있다. 비트 슬라이스 마이크로 프로세서는 마이크로 프로그래밍에 의해 제어될 수 있게 만들어진 것이 많다.

비트 번지 지정

메모리의 모든 비트에 번지를 붙이고, 1비트 단위로 액세스될 수 있게 하는 것. 에뮬레이션이나 마이크로 프로그래밍 등에서 1비트의 연산이나 임의 번지로부터 임의의 길이의 비트 필드의 처리가 필요할 때 사용된다.

비트 율, 비트 전송률

1초 사이에 전송되는 비트수. 전송속도를 나타낸다.

비트 슬라이스

4비트 또는 2비트의 프로세서 몇 개를 병렬하여 비트수가 보다 많은 프로세서를 구성하는 방식. 보통 바이폴로(bipolar) 기술이 사용되므로 고속 동작에 적합하다.

비트 직렬

데이터를 전송하는 경우, 1비트씩 차례로 전송하는 것. 전송하는 신호선은 1개밖에 사용하지 않는다. 수신측과 송신측 양쪽에서 1비트씩 송수신되는 데이터를 바이트 또는 워드로 변환하는 이동 레지스터(shift register)가 필요하게 되므로 장거리 전송에는 채널렐 식에 비해 배선 비용이 덜 든다.

=serial transmission, bit parallel

비트 병렬

서로 분리된 장비에서 문자의 모든 2진 비트를(2진 자리수들)을 동시에 취급하는 것.

비트

주파수가 조금 틀리는 2개의 사인곡선이 합성되어, 양자차이의 주파수를 지니는 신호 성분이 나타나는 현상. 컴

퓨터에서는 명령 실행시간의 최소단위를 말하는 때가 있다.

비트 패턴

데이터의 표현이나 부호화에서의 비트구성.

비트 밀도

자기 테이프 따위에서 단위 길이당 기억 가능한 정보량을 비트수로 표시한 것. 일반적으로 단위 길이는 인치가 사용된다.

=bit per inch(BPI)

비트

(1)정보나 기억 등을 수량으로 나타내는 기본 단위.

(2)binary digit의 약어.

비프로그래밍 언어, 간이 언어

컴퓨터에 관한 전문 지식을 지니지 않은 사람이라도 어떤 종류의 프로그램을 작성, 직접 컴퓨터를 사용할 수 있도록 만들어진 소프트웨어.

= programless language, end user language

비휘발성 메모리

전원이 끊어져도 정보가 소실되지 않고 보존되도록 설계된 메모리. 예를 들면 MOS형의 ROM등.

비휘발성 RAM

전원을 끊어도 기억시킨 데이터 내용이 상실되지 않으며, 전원을 넣으면 다시 판독되는 RAM.

비휘발성

전원을 끊어도 기억 내용이 지워지지 않고 보존되는 성질. 비휘발성 기억 장치로는 자심 기억장치, 자기 디스크, 자기 테이프, ROM등이 있다.

빌딩 블록 방식

본래 FORTRAN용어로 절대값의 형태 변환 등 기본적 연산을 위한 함수.

빌림수

두 수의 어떤 자릿수끼리 감산을 했을 때, 그 결과가 0보다 작아졌을 경우에 위의 자릿수에서 1을 빼는 조작, 또는 이를 위한 신호.

빗투영

투영면의 수직 방향과 수평 방향이 같지 않은 투영 기법으로서 평행 투영의 한 방법 캐비닛 투영과 케벌리어 투영의 두 가지 방법이 있다.

사무실 쾌적성

사무실의 쾌적성을 추구하는 개념을 말한다. 조도 온도 공기의 청정도 등이 사무언들에게 적당한지의 개념.

사무자동화

Office Automation 의 약어.

사무자동화 인터페이스

서로 다른 시스캠이 네트워크를 통해서 정보를 교환하는 사무 자동화에 있어서, 서로 다른 시스템 사이의 상호 접속을 실현하기 위한 중간적 처리.

사무용 소형 컴퓨터

간단한 사무 처리를 하는 사무 처리전용 컴퓨터.

사무실 회선 종단 장치

Office Channel Unit의 약어.

사무 관리용 단말 시스템

양쪽의 통신 회선에 의하여 단말기와 컴퓨터가 접속된 시스템으로서, 컴퓨터에 텔렉스를 타이프 입력하여 수정 변경, 끝마침의 문장을 컴퓨터로부터 타이프 출력하는 작업이 프로그램에 의해 제어되는 시스템.

사무 자동화

생산성 증대를 목적으로 일반 사무원이 편하고 쉽게 사용할 수 있도록 컴퓨터, 통신 기술과 시스캠 과학 및 행동 과학을 융화시켜 통합된 정보 시스템을 구축하여, 기능별로 분화된 시스템을 구축하여 경영의 합리화를 추구하고자 하는것. 이용어가 채택될 당시에는 주로 비수치적인 처리를 기본 바탕으로 하는 업무(즉, 문서를 작성하고, 교정 편집하여 보관하며, 필요할 때에는 찾아보고 다른 곳으로 전달하는 업무)들을 컴퓨터를 이용하여 자동처리하는데 주 목적이 있었다.사무 자동화기기에는 컴퓨터 (특히 사무용 컴퓨터와 개인용 컴퓨터), 단말기 , 팩시밀리, 워드 프로세서 마이크로 필름 등이 있다.

사무실 회선 종단 장치

디지털 자료 회선망에서 가입자의 비동기 자료를 표준화하여 자료 속도를 변환시켜 전송하면 국측에서 자료 말에 접속된 사무실 내의 회선 장치와 대응하여 가입자선을 종단하고 회선망의 다중화 장치에 접속하는 장치를 말한다.

사무용 컴퓨터

사무 처리를 주된 업무로 하는 소형 컴퓨터로서, 기본적인 특징은 다음과 같다. 1)하드웨어, 소프트웨어가 사무처리에 적합하도록 연구되고 있다.2)일반 사무원이 직접 조작할 수 있다. 3) 통신 회선을 사용하여 다른 컴퓨터와 접속하면 온라인 처리가 가능하다. 4) 프로그래밍이 용이하도록 간이 언어가 사용된다. 5) 일반

사무실에 손쉽게 설치된다. 6) 가격이 저렴하다. 일반적으로 사무용 컴퓨터를 구분할 때는 그 가격대의 고급기 중급기 보급기의 세 가지로 나눈다. 최근에는 퍼스널 컴퓨터의 상위 기종 및 범용 컴퓨터의 하위 기종과 거의 구별할 수 없게 되었다. 사무용 컴퓨터의 이용에서 최근 주목되는 것은 영세 기업과 대기업에도 사용되며 이용 업종의 범위가 확대되고 있다는 사실이다.

사무용 복사기

사무용 복사기는 중앙식 복사기와 분산식 또는 컨비니언스 복사기로 크게 나눌수 있다. 중앙식 복사기는 항상 오퍼레이터를 필요로 하여 조직체의 일반 직원들의 복사기 사용이 통제되는데 주로 고속 복사기들(1분에 6매 이상)이 이 경우에 해당된다. 분산식 또는 컨비니언스 복사기란 오퍼레이터를 항상 필요로 하지 않는 복사기를 말하며, 1분에 40매 미만을 복사하는 탁상 복사기들이 이에 속한다.

사무 정보 시스템

기업 운영의 측면에서 필요한 각종 정보들의 처리를 위한 시스템으로서, 기업의 의사 결정이나 조직 수준과 비교하여 볼때 사무관리자와 가장 밀접한 기업의 운영 수준, 즉 사무실에서의 문서 작성 및 처리에 필요한 정보 시스템. 이 시스템은 문서처리 기능, 단순 계산 기능, 음성 처리 기능, 시간 관리 기능, 목록 처리 기능, 통신 기능 등을 보유해야 하고, 그 구성은 기업의 특성에 따라 입력 처리 부분,통신 처리 부분, 파일 처리 부분, 출력 처리 부분 및 각 처리 부분간의 상호 연결 부분으로 나누어 특성있게 구비되어야 한다.

사무 관리

전통적으로는 사무실의 사무적 활동을 대상으로 한 기능 작업 관리와 같은 과학적 관리법을 뜻하나, 넓은 의미에서는 경영관리 전반을 가리킨다. 전자는 오히려 산업공학(IE)에 상응하는 사무기술로 취급하여 연구 개발과 관리를 하는 경향이 있다.

사무실 워크스테이션

사무실 컴퓨터화 및 자동화를 통하여 그 사무 효율을 진전시키기 위해 퍼스널 컴퓨터와 워드 프로세서 기능을 합친 시스켄을 말함.

사무량 측정법

사무 분석 중에서 조직 분석의 계열에 속하는 것으로서, 사무의 낭비와 무리를 제거하고 합리화를 도모할 때에 사용되는 방법. 구체적으로는 각 기업이 매일

사용하는 장표류의 취급 처리 건수나 각 장표에 기재되어 있는 자리수, 자수의 총량과 처리 시간등을 대상으로 한다.

사상, 사건

(1)주사위를 던졌을 때 '1이 나온다', '홀수가나온다'등 시행에 의해 일어날 수 있는 결과. 확률론에서는 각 사상에 생길 확률이 할당된다.

(2)파일 중의 레코드, 그리고 레코드 중의 파일에 변경을 주는 것과 같은것.

사실 자동 교환기

급료 지불 수표를 처리하고 인쇄하는 것.

사실 구내 교환기

1. Printed Circuit(인쇄 회로)의 약어.
2. Program Counter(프로그램 카운터)의약어.
3. Personal Computer(개인용 컴퓨터)의 약어.

사용자 레이블

파일 식별을 위해 프로그래머가 기록하는 레이블.

사용자 인터페이스

사용자와 컴퓨터 사이를 연결하는 것. 실제의 기기를 지칭하는 것이 아니고, 사용자가 컴퓨터를 이용할 때의 사용 용이도 등을 포함한 뜻으로 사용한다.

사용자 중심, 사용자 지향

사용자가 사용하기 쉽게 컴퓨터 시스템을 설계하는 것.

사용 가능

약칭 AV. 유효 또는 사용 가능한 상태에 있는 것. 예를 들면 데이터나 번지버스에 송출되고 있는 신호가 유효 상태인 것을 나타낸다.

사용자

넓은 뜻으로는 컴퓨터를 실제로 사용하는 사람. 컴퓨터를 구입하는 사람이나 컴퓨터의 오퍼에이터는 물론, 은행의 온라인 시스템을 이용하는 일반인들에 이르기까지 컴퓨터에 대한 지식이 없는 사용자도 포함된다.

사용 가능도

일반적으로 시간 사용 가능도를 의미하며, 시스템의 동작 가능 시간과 고장 시간의 합에 대한 동작 가능 시간의 비율로 정의한다.

사이클 계산.

사이클 회수를 세는 것.
사이클 인덱스 카운터.

프로그램의 루프 횟수나 명령의 실행 횟수를 세는 카운터. 필요에 딸 그 횟수를 조사할 수 있다.

사이클 리셋

사이클 계산을 0, 혹은 초기 값으로 세트하는 것.

사이클 스티어링

메모리의 판독 기록에 필요한 메모리 사이클은 연산 처리 장치에 의해 실행되는 1클록 사이클보다 짧는데, 이 차이로 메모리의 공백 시간을 이용해서 메모리의 리프레시, 또는 보조 기억 장치와의 데이터 전송 등을 하는 것.

사이클 시간.

연산 1사이클을 실행하는 데 소요되는 시간. 흔히 데이터를 메모리에서 꺼내는 데 필요한 시간을 나타내는 메모리 사이클 시간을 가리킨다.

이것은 컴퓨터의 처리 속도가 메모리 사이클 시간으로 좌우되는 경우가 많기 때문이다.

사이리스트

pnpn구조를지닌 반도체 스위칭소자. 특히 전력 제어용 소자로서 널리 사용된다.

사진 기억 장치

사진을 이용하여 감광 유제(emulsion) 상에 백과 흑의 점으로 2진 숫자 0과 1을 표시하고, 이 점에 광선을 비추어 출력 신호를 광전관으로 읽을 수 있게 한 임의 액세스 기억 장치. 작은 평면상에 자기 테이프보다 많은 기록을 저장시키는 장점이 있지만, 자동적으로 정보를 제거시킬 수 없는 것이 결점이다. 따라서 정보 제거가 문제되지 않는 시스템에서 일반적으로 사용된다.

사진형 장치

사진 필름이나 종이에컴퓨터 출력으로 인쇄된 사항을 재생하는 과정으로, 기본적으로 불규칙한 문자를 완전하게 정상화하기 위해서는 사진형 장치를 사용한 후 OCR를 사용한다. 컴퓨터가 제어하는 사진형 장치는 표현이 선명하며 처리가 빠르고, 보통 인쇄기가 인쇄할 수 없는 특수한 문자 출력을 위하여 사용된다.

사진 전송

문자, 사진, 그림 등을 전송하여 원래의 것과 가까운 상

태로 재현하는 전신 방식.

사진 광학 기억 장치

정보 저장을위하여 광학 매체를 사용하는 기억 장치.
예)사진을 필름에 기록하는 데 레이저를 사용하는 것.

사진 저장

1. 직접 CRT에 표시되는 데이터의 사진 복사.
2. 참조를 빨리 할 목적으로 사진 디스크상에 데이터를 2진 고밀도 형태로 저장한 것.
3. 직접 처리기에 출력하는 팩시밀리 장치.

삭제

잘못된 부호나 불필요한 부호를 삭제하는 것. 잘못된 문자를 천공하거나 전송했을 때에 그 문자를 삭제, 소거하는데 하용하는 특수 기능 문자를 DEL부호,조작키를 DEL키라고 한다.

산술 명령 산술연산자

사칙 연산이나 지수 등의 기본적 산술 연산을 실행하기 위한 명령. 예를 들면 FORTRAN은 산술 연산을 실행하기 쉽게 하기 위하여 마련된 고급 언어이다.

산술 장치

약칭 AU. 디지털 컴퓨터의 구성 부분의 하나. 사칙연산, 논리 연산등을 실행하는 장치를 말한다.
= arithmetic logic unit(ALU)

산술 연산 레지스터

연산한 결과나 데이터를 저장할 목적으로 사용되는 레지스터. 산술 연산장치내에 있다.

산술 논리 장치

약칭 ALU. 가감승제와 같은 산술 연산, AND, OR,시프트와 같은 논리 연산을 다루는 중앙 처리장치의 하드웨어의 일부분. 중앙 처리장치의 중심적 역할을 하는 부분의 하나이다.

산술 연산 명령어

가감승제의 사칙 연산을 하는 명령.

산술식

수치를 계산하기 위한 식. 고수준언어에 사용된다.

산술 장치

arithmetic unit의 약어.

산술 연산

가감승제의 사칙 연산, 또는 이들을 사용하여 하는 연산.

산업 공학

= industrial engineering

산업 공학, 인터스티리얼 엔지니어링

사람, 자재 및 설비를 종합한 시스템의 설계, 개선, 확립에 관한 활동. 그 시스템에서 얻어지는 결과를 규정, 예측, 평가하기 위하여 수학, 물리학, 그리고 사회 과학의 전문 지식과 경험 및 공학적인 분석과 설계의 원리.방법을 활용해 가는 것.

산업용 로봇

공장의 제조 라인 등에서 사용하는 자동 공작 기계. 자동차 차체의 점용접을 하는 로봇과 도장로봇 등이 있다. 이것들을 사용함으로써 생산 라인이 대폭적으로 생력화 된다.

산화철 반점

자기 테이프 위에 정보가 표현되는 매체로서 이 산화철 반점들은 정보를 2진 형태로 표현하고 자기테이프 주행장 의하여 해독되며, 처리를 위해 컴퓨터의 메모리에 저장된다.

삽입 표현

= prefix notation

상대 코딩

상대 번지를 사용하여 프로그램을 작성하는 것.

상대 번지

별도로 지정되는 번지를 기준으로 하여 상대적으로 번지. 명령어의 번지부에 사용하며, 기준번지로서는 루틴 또는 서브루틴의 첫째 단어가 기억되는 번지, 또는 그 명령 자신이 기억되는 번지가 사용된다.

absolute address

상대 오차

절대 오차를 참값으로 나눈 것. 측정 단위와 관계가 없는 숫자. 오차의 전체에 대한 비율을 나타내며, 측정 정밀도의 지표가 된다. 상대 오차를 100배 한 것을 퍼센트(%) 오차라고 한다.

상미분 방정식

미분 방정식에서 미지 함수가 한 변수의 함수인 방정식 미지 함수의 도함수로서 미분 방정식 중에 포함되어 있는 최고차인 것이 n계이면, 그 미분 방정식을 n계의 상미분 방정식 $F(x, y', y'', \dots, y^{(n-1)}) = 0$ 가 되어

y(n)에 대해서 다음과 같이 풀이된 모양을 정규형이라고 한다.

$$y(n)=f(x,y,y',y'',\dots,y(n-1))$$

y(n) : y의 n차 도함수

상수

프로그램상의 문자열이 항상 일정한 값을 나타내는 경우의 문자열, 또는 그 문자열을 나타내는 값.

상수 영역.

메모리 안에 상수를 기억하기 위해 할당한 장소.

상승 시간

펄스 앞쪽 끝이 최종값의 10%부터 90%까지 상승하는 데 걸리는 시간. 상승시간은 회로의 시상수(time constant)에 비례한다. fall time

상위

하나의 정보나 언어를 구성하는 부분을 둘로 나누었을 때 중요도가 더한 상위 부분.

=low order, order

상주

시스템이나 기억 장치 중에 항상 있는 것.

상주 영역

주기억장치에서 오퍼레이팅 시스템*의 일부가 항상 저장되어 있는 영역.

overhead, non-resident routine

상주 루틴

모니터 루틴(monitor routine)이나 감시 프로그램과 같이 기억 장치 내에 상주하고 있는 루틴, 이에 대해서 외부 기억 장치로부터 내부의 기억장치에 로드되는 루틴을 비상주 루틴이라고 한다.

상태 신호

상태를 나타내는 신호. busy(다른 처리로 가려지고 있음)나 ready (준비 완료)등의 상태를 나타낸다.

상태 전이도

순서 회로의 동작을 나타내기 위한 그림. 입력이 있었을 때, 어떤 출력을 내서 어떤 상태로 전이하는지를 나타낸 그림으로 순서 회로, 오토마톤(automaton) 이론에 응용된다.

상태 레지스터

디바이스나 연산 결과의 상태를 나타내는데 사용하는 레지스터. = flag, program status word

상태어

주변 장치에 대한 경고나 상태를 기억하여 외부에 알리기 위한 상태어. 경고란, 프린터 용지나 종이 테이프가 떨어졌거나 적어졌을 때 출력되는 정보를 말한다.

상태 라인

각종 장치의 상태(status)를 나타내는 신호선.

상태

CPU나 주변기기 등의 현재의 상태.

= program status word

상향 하향 계수기

계수기의 내용이 +1씩 카운트 업하는 기능과, -1씩 카운트 다운하는 기능을 함께 갖춘 계수기. 제어 입력에 의해서 업 다운의 전환이 이루어진다.

= reversible counter

상향상호 교환성

어떤 컴퓨터용의 소프트웨어, 또는 주변 장치가 보다 대규모인 상의 기종의 컴퓨터에 대해서도 사용할 수 있는 것.

= compatibility

상향, 보텀 업

트리 구조를 아래로부터 위로 구성해 가는 방법. 프로그래밍에서는 작은 부분을 먼저 코딩한 다음 그들을 조합시켜 최종적 프로그램을 구성하는 수법 톱 다운의 반대이다.

새틀라이트 컴퓨터.

위성 컴퓨터 네트워크에서 중심에 놓여진 주컴퓨터와 연결된 컴퓨터.

색인 홀. 인덱스 홀.

섹터의 개시 위치를 표시하기 위해 플로피 디스크에 천공한 구멍.

색인표, 테이블 조사

메모리 속에 저장된 표의 어떤 항목의 장소를 찾아 구하는 것.

= table search

색인 순차편성 파일

파일에 들어 있는 각 레코드에 포함되는 키에 대한 식인을 지니고, 레코드가 그 색인에 따라 순서대로 편성되어 있는 파일.

색인 파일

색인의 기능을 지니도록 만들어진 파일.

색인 레지스터 수정.

번지 변경의 대표적인 방식. 이 방식에서는 명령의 번지부의 번지에 색인 레지스터의 값을 더해서 유효번지를 만든다.

= address modification

색인 번지

실제의 번지를 인덱스 레지스터의 내용에 따라서 지정하는 방식. 간접번지 지정의 일종이다.

색인. 인덱스

책이나 서류, 파일 등에서 관계되는 중요한 어구나 제목을 순서에 따라 정리한 표로서, 그 내용이나 설명되어 있는 것을 부기해 놓은 것. 컴퓨터에서는 기억 장치의 데이터나 보조 기억 장치의 파일 등을 참조하기 위한 표를 말한다.

색인된 리스트

색인 배열을 만들기 위한 포트랑 입출력 명령어

색인 순차 접근 방식

약칭 ISAM. 색인 순차 편성 파일을 호출하는 방법. 이 방법으로 각 데이터 레코드의 소재를 나타내는 색인을 참조해서 희망하는 데이터 레코드를 호출한다.

샘플링 스코프

측정 파형을 일정한 시간마다 표본조사하고, 이것을 합하여 본래의 하나의 파형으로서 브라운관에 표시하는 오실로스코프(oscilloscopy).

샘플 홀드

입력 신호를 표본화하고 그 값을 필요한 시간만큼 보존하는 것. 데이터 수집 시스템에서 입력 신호를 AD변환 완료까지 일정값으로 보존하기 위해 쓰인다.

생 테이너

정리, 처리가 되지 않은 데이터.

생산 시행 테이프

Production Run Tape의 약어. 여러 컴퓨터에서 검증되고 계획된 생산 과정을 담은 테이프.

생성 번지.

프로그램 중에서 명령에 의해 만들어진 번지 .생성된 번

지는 뒤의 프로그램 중에서 사용된다.

생성기. 발생기.

파라미터를 입력하는 것만으로 특정한 목적에 맞는 프로그램을 출력하는 것.

생성

생성 프로그램을 사용하여 프로그램을 만들어 내는 것.

일반적으로 씌어진 프로그램의 기초가 되는 부분을 선출하여 그것들을 결합시켜 하나의 특정한 프로그램을 만든다.

생체 공학, 바이오닉스

생체의 탁월한 기능이나 특성을 받아들인 기술 체계. 사이버네틱스가 주로 공학적 수법의 생물학에의 적용을 목적으로 하는 데 비해 바이오닉스는 그 반대이다.

새도 마스크

CRT이 형광면 바로 앞에 배치된 다공판. 새도 마스크의 국명을 통과한 전자 빔만이 형광면에 닿아 색이 벗겨지는 일 등이 없는 화면을 만들 수 있다.

서멧

IC의 도체나 저항에 사용하는 금속가루와 절연물의 혼합물.

서미스터

= thermally sensitive resistor 의 합성어. 온도의 변화에 대해 저항값이 크게 변하는 저항기. 온도상승에 대해 저항값이 내려가는 것을 음온도 특성 서미스터라고 하며, 일반적인 서미스터를 말한다. 반대로 온도와 함께 저항값이 올라가는 것을 양온도 특성서미스터라고 한다.

서보 기구

물체의 위치, 각도 등을 제어량으로 하고 시간적으로 변동하는 목표값에 추종하도록 구성된 제어계. 피드백 제어 방식을 쓰는 경우가 많다.

서브루틴 서브프로그램

FORTTRAN용어로서, CALL 문으로 호출되는 서브루틴.
= function subprogram

서브 시스템

시스템의 일부분으로 자신이 독립한 시스템으로서 기능을 지니고 있는 것 = module

서브세트

(1)일반적으로 부분 집합을 말한다. 예를 들어 OS의 서브세트는 OS로부터 적당한 기능을 꺼내 정리한 것이다.

(2)subscriber set의 약어로 변복조 장치(MODEM)를 말한다.

서브루틴 라이브러리

많은 사용자가 사용할 수 있도록 준비된 서브루틴의 집합
서브루틴 라이브러리에 등록된 서브루틴은 라이브러리
서브루틴이라고 불린다.

서브프로그램

큰 프로그램 가운데 독립하여 번역 할 수 있는 부분.
FUNCTION문이 선두에 있는 FORTRAN문에 의해 정의되는
외부 함수를 함수 서브프로그램, SUBROUTINE문이 선두에
있는 FORTRAN문에 의해 정의되는 외부 서브루틴을
서브루틴 서브프로그램, BLOCK DATA문이 선두에 있는
서브프로그램을 초기값 설정 서브프로그램이라고 한다.

서브 루틴

다수의 프로그램 중에서 공통으로 사용되거나 또는
하나의 프로그램중에서 여러개가 사용되는 등의 형식을
갖는 프로그램의 일부분. 개방(open)서브루틴과
폐쇄(closed) 서브루틴이 있는데, 후자를 가리킬 때가
많다. 개방서브루틴은 매크로라고도 하고, 프로그램
중에서 서브루틴의 이름을 표시하는 것으로써 언어 번역
프로그램이 그 이름의 위치에 서브루틴을 카피하는
형식의 서브루틴이다.

서비스 비트

오류 검출 등을 위해 부가되는 체크비트 이외의 비트.
예를 들면 조보(start-stop) 동기 때 부가되는 스타트
비트 등. =start-stop system

서비스 불가능

장치를 사용할 수 없을 때 사용되는 용어.

서비스 불가능 시간

이유 여하를 막론하고 컴퓨터가 프로그램 실행을 위해
사용될 수 없는 시간. 이것은 기계의 고장에 의한 경
우나 정기 보수의 경우 등에 발생한다.

서비스 프로그램

컴퓨터를 운용해 가는 데 기본적으로 필요한 프로그램.
일반적으로 OS를 구성하는 처리 프로그램에 속한다.
구체적으로는 모니터 프로그램, 어셈블러, 컴파일러,
하드웨어의 검사 프로그램 등을 가리킨다. 유틸리티
프로그램이라고도 한다. 메이커로부터 제공되는 경우가
많다. = utility program

서식 설계 용지

프린터의 인쇄 형식을 결정하는 데 사용하는 레이아웃
용지.

서열수

분류와 서열을 목적으로 사용되는 수로서, 동일한 간격성이 성립되지 않으며 가감승제의 대상이 될 수 없다.

선 기본 요소

그래픽에서 선분 또는 그 집합으로 표현 가능한 기본 요소

선 종류

그래픽에서 선의 종류를 지정하는 비기하학적인 속성

선로 계전기

회선상의 전기신호에 의해서 작동하는 계전기

선언 매크로 명령.

컴파일러 또는 어셈블러에 대해서 어떤 조건이나 동작을 부여할 뿐, 오브젝트 프로그램의 명령을 생성하지 않는 매크로 명령.

선언.

원시 프로그램중 번역 루틴에 의해서 목적 프로그램으로 번역하는 일을 실행하지 않고 번역의 방법 등을 지정하는 것.

선입 잔류

= first in still there

선입 잔류

약칭 FIST. 대기 행렬에서의 처리순서 결정법의 하나로, 최초에 넣은 입력을 남겨 두는 방식.

선입 선출

(1) 먼저 저장된 데이터가 먼저 꺼내지는 것과 같은 기억 방식.

(2) 대기 행렬에서의 처리 순서 결정수법의 하나. 가장 먼저 준비 혹은 입력한 것을 가장 먼저 처리 혹은 출력하는 방식.

선입 선출 리스트

정보의 항목 리스트를 기억시키는 한 방법으로, 새로운 항목을 리스트에 첨가하는 경우에 본래의 항목은 리스트 내에서 그 상대적 위치를 바꾸지 않고 새로운 항목을 최후의 항목 다음에 저장하는 것. 이에 따라 최초에 저장된 항목을 최초로 꺼낼 수 있다.

선입 선출

first-in first-out의 약어.

선정

통신 제어에서 특정 국을 지정하고 그 국이 수신을 실행하도록 권유하는 과정. 어드레싱(addressing)이라고도 한다.

선착 선 서비스

스케줄링, FCFS 스케줄링

탐색시간 최적화를 위한 디스크 스케줄링 방책으로서, 먼저 도착한 요구가 먼저 서비스 받는 것.

선착 선 서비스 스케줄링, FCFS 스케

= first-come-first-served scheduling의 약어.

선취

다음에 실행할 명령을 현재의 명령을 처리하고 있는 사이에 추출하는 것. 이에 따라 처리 속도의 향상을 소모한다.

선취.

다음에 실행할 명령을 현재의 명령을 처리하고 있는 사이에 추출하는 것. 이에 따라 처리속도의 향상을 도모한다.

선택적 블록 스킵

특정 블록의 첫머리에 슬래시(/)를 부가하여 이 블록을 선택적으로 점프할 수 있도록 하는 것. 이 선택은 스위치를 이용하게 된다.

선택 회선

컴퓨터의 다음 작동에 필요한 자심(core)위치를 선정 해주는 일치 펄스들이 유통되는 자심 기억 장치 회로.

선택적 단어

COBOL 프로그램에서 이해를돕기 위해 쓰이는 단어.

선택 설비

처리기 프로그램을 포함해서 프로그램의 실행과 천공, 그리고 타이밍을 제어하고 프로그램 실행중에 프로그래머에게 결과의 형상이나 확장 또는 인쇄 등을 위하여 유용한 것들.

선택적 우선순위 인터럽트

컴퓨터에는 여러 수준의 선택적 우선 순위 인터럽트들이 사용 가능하다. 우선 순위 인터럽트는 더 낮은 우선 순위 인터럽트에 대하여 우선권을 가지며, 더 낮은 수준의 우선 순위 프로그램을 인터럽트할 수 있다. 우선

순위 인터럽트의 각 수준은 프로그램에 의해 개별적으로 허용되거나 허용되지 않을 수 있으며, 각 수준은 각기 독특한 인터럽트 루틴을 갖는다. 하나의 선택권으로써 각 컴퓨터는 프로그램된 명령어에 의해 정보를 누산기로 보낼 수도 있고, 또한 누산기로부터 전달되는 정보를 받을 수 있는, 프로그램이 가능한 입출력 채널을 가질 수도 있다. 인터럽트 루틴은 어느 장치와 통신할 것인가를 지정해 주며, 입출력 회선들의 시분할 프로그램에 의해 직접 제어될 수 있게 한다.

선택적 휴지 명령

컴퓨터 프로그램의 실행을 수동 조작으로 일시적으로 중지시킬 수 있도록 하는 명령.

=optional stop instruction.

선택

리스트나 표 중에서 어떤 판단에 따라 적당한 사항을 골라 내는 것. 또는 몇가지 동작 중에서 필요 또는 타당한 것을 고르는 것.

= selector, selector channel

선택, 선택팅

데이터 통신에서 주(host)컴퓨터측에 송신 데이터가 있는 경우, 복수의 단말에 대해서 일정한 순서로 문의를 하고 수신을 재촉하는 방식.

=folling

선택적 인터럽트

->optional priority interrupts.

선택적 정지 명령어

->optional halt.

선택적 정지

처리 기준에 따라서 중지 명령 전이나 후에 컴퓨터의 동작을 중지시키는 명령.

선택 어셈블러

어셈블러를 하는 컴퓨터 기계어의 프로그램을 출력하는 것과 같은 어셈블러

= cross assembler

선택적 순차 액세스

액세스 법의 하나. 사용자가 데이터를 관리할 때의 번호 순서 등에 의해 데이터를 넣고 꺼내는 방식.

선택기, 셀렉터

어떤 결정된 조건이 성립되었는지의 여부를 테스트하고, 이에 따라 지시되어 있는 동작을 선택하여 실행하는 장치.

선택

하드웨어나 소프트웨어를 위한 부가장치 또는 기능으로서, 사용자가 임의로 선택할 수 있는 기능.

선택적 정지

보조 기능의 일종으로서, 오퍼레이터가 이 기능을 실행시키는 스위치를 넣으면 프로그램 정지와 동일한 기능을 수행하는 것. 스위치를 넣지 않으면 이 지령은 무시된다. 스위치를 넣어 두면 1블록의 작업 종료 후 기계의 이송이나 주축의 회전등을 정지시킬수가 있다.

선택 채널

여러 대의 입출력 장치를 하나의 전송로에 접속하고, 이들을 선택적으로 동작시켜 데이터의 전송을 하는 입출력 채널. 데이터 전송은 블록 단위로 이루어진다.

선택기 채널이라고도 한다.

선폭

그래픽에서 사용하는 선의 폭

선행 구간 퍼센트점

선행구간에서의 퍼센트점.

선행 구간 피크 피크 반치점

파형의 선행구간 내의 피크피크 반치점.

선행 구간

1)펄스 베이스에서 펄스 상단에 이르는 주요한 변동 구간.

2)천공 카드에 관한 것으로서 천공카드 기계의 카드 트랙에 최초로 들어가는 가장자리.

선행 제로

숫자 필드 내의 첫 유효 숫자의 왼쪽 (상위)의 제로.

선행 제어

리코드들의 제어 그룹 앞에 위치하여 이러한 그룹에 대한 제목 또는 간략한 정의를 포함하고 있는 제어 필드.

선행 구간 반치점

파형의 선행 구간 내에 있는 반치점

선행 제어

전자 교환기나 컴퓨터의 중앙 제어장치에서 각 명령을 실행하는 경우, 그에 앞서 메모리에서 그 명령을 읽어내는 일과 읽어낸 명령을 해독할 필요가 있다. 그러므로

어떤 명령의 실행을 읽어내거나 해독함으로써 실행 효율을 높일 수 있는데, 이와 같은 처리를 선행 제어라고 한다. 또 명령의 실행을 여러 단계로 나눈다음 각 단계에서 선행 제어를 하는 방식을 파이프라인(pipeline) 제어라고 한다.

선형 장치

입력과 출력의 관계가 선형인 장치의 일반 호칭

선형 검색

항목들이 분류나 다른 방법들에 의하여 순서적으로 배열

되어 있지 않은 경우 테이블에서 주어진 핵심어를 찾는 방법으로서, 테이블 내의 모든 엔트리를 주어진 핵심어와 비교하는 것. 이 방법을 사용하면 하나의 엔트리를 찾는 데는 평균적으로 테이블의 절반을 검색해야 한다. 따라서 하나의 엔트리를 찾는 데 걸리는 평균시간 T 는 다음과 같다. $T = \frac{1}{2} \times N$ (N은 총 엔트리의 수) 선형 검색법은 간단하다는 장점이 있는 반면, 짧은 테이블에는 좋으나 긴 테이블의 경우에는 매우 느리다는 단점이 있으며, 내용들이 순서적으로 배열되어 있지 않은 사전에서 한 단어를 찾는 것과 비슷한 방법이다.

선형 레귤레이터

50%의 소비에서 전압이 일정하게 유지되도록 설계된 전원

선형 검색

메모리 칩이나 입출력 장치를 하나의 어드레스 라인으로 선택하는 방법이며, 코스트가 낮기는 하지만 어드레스가 중복되거나 불연속으로 되는 경우가 있다.

선형 선택

메모리 칩이나 입출력 장치를 하나의 어드레스 라인으로 선택하는 방법이며, 코스트가 낮기는 하지만 어드레스가 중복되거나 불연속으로 되는 경우가 있다.

선형 계획

OR 분야나 각종 생산활동에서 자금, 원료, 기계, 인원등을 수학적인 연립 일차 방정식으로 표시하고, 자위를 이용함으로써 얻는 이윤 또는 비용을 일차 함수로 표시하여 자원 제한을 충족시키면서 이윤을 최대로, 또는 비용을 최소로 하는 방법을 찾는 것.

선형 최적화

특정 선형 제약 조건들로 한정된 변수들에 의한 선형 함수의 최대값이나 최소값을 구하는 처리 절차.

선형 검색법

-> overflow handling

선형 리스트

다음과 같은 연산이 가능한 순서 리스트. 1)리스트의 길이 구하기(n), 2) 좌에서 우(혹은 우에서 좌)로 리스트 읽기,

3)i번째의 원소를 검색

4)i번째 위치에 새로운 값을 저장.

5)i번째 위치에 새로운 원소를 삽입하고 i,i+1, ~,

n의 인덱스를 i+1,i+2,~ ,n+1 로 만들기 6)i번째 위치

의 우소를 삭제하고, i, i+1, ~,n의 인덱스를 i-1, i,

~, n-1로 만들기.

선형 재방 주소법

-> overflow handling.

설계 문자

프린터의 인쇄 양식을 정하는 제어용 문자로서, 인쇄되는 값이 없고 후퇴 또는 줄 바꿈 제어 등을 하는 것.

설계 자동화

= design automation

설계 자동화

제품 명세결정 후 명세의 기술에서 제작까지의 시스템을 전자동화하는 것.

설치.

컴퓨터나 주변기기를 배치하여 시스템으로서 사용이 가능한 상태로 하는 것. 도입이라고도 한다.

설치 시간.

컴퓨터 시스템을 설치하기 위해 필요로 하는 시간.

성능 기간

어떤 함수 $f(x)$ 가 상수 a 에 대하여 $f(x)=f(x+a)$ 의 식을 만족하는 경우 $f(x)$ 는 주기가 a 인 주기 함수라 한다.

성능 평가

현존 시스템의 성능에 대한 정보를 수집하고 분석하는 것. 이 기법은 처리량(throughput), 응답 시간, 예측가능(predictability) 등에 관한 시스템의 성능을 결정하는데 매우 유용하다. 성능 감시는 시스템의 병목(bottle neck)현상을 신속히 찾아낼 수 있고,성능을 향상시키기 위한 방법을 결정하는 데 많은 도움이 된다.

성능 감시

미국의 공공 기관에서 시행하는 컴퓨터 도입 검사 방법으로, 기계를 설치하고부터 30일간의 테스트 기간. 즉, 테스트나 준비 기간 또는 장비의 오동작으로 인한 시간을 제외시킨 작동 시간을 가리킨다.

성능 저하

운영의 경험과 수정할 필요가 있는 동작을 알아보기 위하여 자동 데이터 처리 시스템을 이용해서 성취도를 분석하는 것.

성능

1. 컴퓨터의 성능이 적정하지 않은 모든 상태. 둘 이상의 프로그램이 하나의 자료를 동시에 필요로 하는 경우.
2. 하드웨어 부속의 고장.

세그먼트

프로그램이 커서 한꺼번에 주기억 장치 내에 저장하지 못하는 경우나 프로그래밍을 간단히 하는 경우, 또는 주기억 장치를 유효하게 사용하는 경우에 세분화한 프로그램의 각 부분.

세그먼트 분할된 프로그램

분할된 프로그램. 프로그램은 프로그램을 간단히 하기 위해 전체를 논리적인 부분으로 된 세그먼트로 분할 하는 경우와, 프로그램이 길어서 한꺼번에 주기억 장치 내에 저장할 수 없어서 세그먼트로 분할하는 경우가 있다. 세그멘테이션은 프로그래머가 한다.

=segment

세그먼트 마크

테이프 파일상의 레코드를 분할하는데 사용하는 문자. 세라믹 듀얼 인 라인지.

세라믹(자기)패키지로 이루어진 DIP형 직접 회로.

세로 전송 검사

자료 전송시 일정시간 간격으로 실시하는 짝수-홀수 패리티 검사.

세로 중복

레코드의 트랙별 또는 행별 비트의 합이 짝수(혹은 홀수)가 아닌 상태. 이 용어는 보통 자기 테이프의 레코드에 대해 언급할 때 쓰이며, 시스템은 항상 짝수 또는 홀수의 세로 패리티를 갖게 된다.

세로 검사

한 블록내의 모든 문자 신호에서 같은 자리의 비트에

대해 미리 내정된 규칙대로 되어 있는가를 검사하는 오류 제어 시스템.

세로 패리티 검사

자기 테이프 또는 천공 테이프의 트랙비트를 조사하는 패리티 검사로서, 각 블록의 끝에는 각 트랙에 이미 설정되어 있는 패리티 비트가 세로 검사 문자의 형태로 동시에 기록되며, 이 문자는 해당 블록이 읽혀 질 때 재 설정되고 검사된다.

세로 검색

트리 구조로 표현 할 수 있는 데이터 검색의 한.어떤 마디에서 일치하지 않을 경우 그 마디로부터 나와 있는 반대 방향으로 검색을 진행하는 방법.

세로 회로

접지를 통하거나 다른 도체를 통해서 되돌아오는하나 또는 여러 개의 병렬 전화선으로 형성된 회로.

세로 중복 검사 문자

수직 방향의 1열을이루는 비트들이 1문자를 표시하는 자기 테이프상에서 수평 방향으로 각 트랙의 짝수-홀수 조사를 실행하기 위해서 사용되는 문자. 이 문자는 보통 각 블록의 끝에 위치하며, 어떤 종류의 자기 기록 시스템에서는 최초의기록 상태를 복원하기 위해서 사용된다.

세로 중복 검사

전송 오류를 파악하기 위해 패리티를 검사하는 시스템. 하나의 블록으로 형성되는 자료들은 그 블록의 후미에 블록 검사나 세로 중복 검사 문자를 가지고 있는데, 이 문자는 블록 내의 모든 비트위치에 대해 패리티 검사를 함으로써 생성된다. 세로 중복 검사는 종이 테이프나 자기 테이프의 한 채널에 위치한 비트들에 대해 패리티 검사를 하는 것과 같다.

세마포르

병렬 처리에서 교착 상태(deadlock)를 방지하기 위해서 동기를 취하는 한 방법.

세선화

문자나 윤곽상 등의 선 도형을 컴퓨터에 의해 처리할 경우, 선의 굵기는 아무 의미도 없고 오히려 인식등에 악 영향을 미칠 때가 많다. 이때 선분을 일정 이하의 굵기로 처리하는 것을 말한다.

세션

회화형의 TSS(time sharing system)에서 사용자의 단말의

시스템에 접속해 있는 시간
세컨드 소스

다른 회사의 오리지널 전자 부품을 동일 규격 또는 호환성이 있도록 제조하는 것, 또는 그 제품. 안정된 제품 입수를 위해서는 세컨드 소스가 있는 것이 바람직 하다.

세트 펄스

플립플롭 등의 전자 회로를 일정한 상태로 설정하기 위한 펄스. 데이터를 회로에 입력하는 타이밍 펄스를 뜻하는 경우도 있다.

섹터

비순차적 접근(random access) 매체에서의 1트랙상의 기록 부분의 단위 영역. 하나의 트랙은 일반적으로 복수 섹터로 성립되고, 1섹터는 전송 등에서 처리의 최소 단위가 된다.

소거 가능 PROM

약칭 EPROM. 이용자가 지정한 메모리의 셀에 외부로부터 높은 전압을 가하여 정보를 기록하고 자외선이나 X선을 조사하면 그 내용이 소거되는 정보의 재작성이 가능한 읽기 전용 메모리. 판독은 저전압에서 한다.

= EAROM

소거 헤드

자기 매체에 기록하는 경우, 이전 정보의 소거를 목적으로 기록 헤드에 앞서 배치되어 있는 헤드.

소거

기억 매체에 기록되어 있는 정보를 지우는 것. 다른 정보를 바꾸어 기록하는 것도 소거라고 한다.

소거 가능 기억 장치(매체)

- (1) 자기 테이프, 자기 디스크와 같이 기억하고 있는 기록을 소거하고 새로운 정보를 기록하는 기억 장치
- (2) ROM 으로서 이용되고, 자외선 조사등 특수 조작으로 기억 내용의 소거가 가능하고 다시 기록이 가능한 기억 장치

소규모 집적 회로

=small scale integration의 약어.

소규모 집적 회로.

약칭 SSI. 10개 정도 이하의 게이트, 또는 이에 상당하는 소자수를 지닌 IC.

소멸성 판독

저장되어 있는 데이터를 판독할 때에 원래의 저장 장소의 데이터가 분실되거나 어떤 내용으로 되어 있는지를 알 수 없게 되는 것. 비소멸성 판독과 비교된다.

소수점

기수에 위해 표현하는 수(10진수, 2진수 등)에서 정수부와 소수부를 분리하는 기호. 특히, 10진수의 소수점을 10진 소수점(decimal point), 2진수의 소수점을 2진 소수점(binary point)이라고 한다.

소숫점

수를 표기할 때 정수 부분과 소수 부분을 구별하는 문자.

소스

- (1) FET의 전극의 하나.
- (2) 원천이나 출처의 뜻.
=source program

소자 오차율

대상으로 하는 전체 소자에 대해 잘못된 소자 개수의 비율.

소프트웨어 모니터.

컴퓨터 시스템 안의 OS의 가동 상태, 자원의 이용 상태를 소프트웨어에 의해 모니터링하는 방법. 하드웨어 모니터로서 하는 것보다 시스템의 동작 상황을 보다 유연하게 파악할 수 있다.

소프트웨어 자원

컴퓨터 자원(resource) 중 소프트웨어적인 부분. 구체적으로는 프로그램, 데이터 등.
=resource

소프트웨어 패키지

어떤 응용 분야를 위한 프로그램의 집합.
=utility program, application software

소프트 섹터 디스크

플로피 디스크의 섹터를 소프트웨어에 의해서 나누는 방식. 섹터 수가 고정된 하드 섹터에 대해 1트랙을 임의의 섹터 수로 나눌 수 있다.

소프트웨어 하우스

마이크로컴퓨터의 제어 프로그램이나 각종 처리 프로그램을 개발하는 프로그램 작성 전문 회사. 종업원 100명 이하의 소규모인 곳이 많다.

소프트 카피

문자나 화상을 표시 장치에 표시하는 것. 이에 대해 기록지에 인쇄 또는 타이프하거나 필름 등에 기록하는 일을 하드 카피라고 한다. 소프트카피는 전기적으로 기록, 소거가 쉽게 이루어지는 반면 기록이 일시적이지만, 하드카피는 반영구적 이다.

소프트 웨어

계산이나 데이터 처리 및 컴퓨터를 동작시키기 위한 프로그램, 절차, 리스트, 파일 등 하드웨어에 비교되는 컴퓨터의 지적인 부분.

소프트 웨어 개발 지원 툴

소프트웨어의 개발을 돕기 위한 도구가 되는 소프트웨어. 예를 들면 크로스 컴파일러, 크로스 어셈블러, 스크린 편집기, 시뮬레이터, 에뮬레이터, 명세서를 작성 하는 것등이 있다. 소프트웨어의 생명 주기의 각 포인터에서의 작업을 지원한다.

소프트웨어 공학

프로그램의 설계. 개발. 운용. 보전등 소프트웨어의 전반적 문제를 생산성. 인간성 등과 결부시켜 공학적으로 다루는 학문.

소프트웨어 라이브러리

개발한 각종 프로그램을 축적해 두고 아무 사용자나 사용할 수 있도록 한 프로그램의 집합.

소프트웨어 인터럽트

한 프로그램의 실행을 그 프로그램내에 간직되어 있는 명령에 의해 중단하고 재개발 할 수 있도록 해놓고, 다른 프로그램의 실행으로 옮기는 것. 감독 호출(supervisor call)등을 하기 위해 사용된다.

소프트웨어 서보

서보 제어 회로에 연산용 펌웨어(ROM)를 사용하여 서보 제어를 하는 서보 기구.

속

반순서 집합 $\langle L, \langle \Rightarrow \rangle$ 에서 집합 L의 임의의 운소 a, b 에 대해서 $\{a, b\}$ 의 최소상한과 최대 하한이 각각 하나씩 존재한다면 $\langle L, \langle \Rightarrow \rangle$ 를 속이라고 한다.

속성

어떤 사상이 가지고 있는 성질이나 사상에 주어진 성질. 또는 이들을 표현하는 레코드의 항목. 또 컴퓨터 내부에서 다루는 데이터를 그대로 유지시키는 성질을 말한다.

손실

1) 신호 전송에 있어서 감쇠, 반사 등의 이유로 송출

에너지의 일부분만 수신측에 도달하는 것. 2) 유전체, 자성체에 교류를 작용시켰을 때 열로써 손실되는 에너지를 유전체손 또는 철손이라고 한다. 3) 대기 행렬 이론에서 도착자가 열에 들지 않고 곧 떠나 버리는 것. 4) 패턴 인식에서 A인 것을 B로 인식했을 경우의 불이익 또는 거기에 대한 보상.

손실 요인

컴퓨터 조작 시간의 손실 요인으로는 컴퓨터 및 부속 장치의 조정과 수리, 구 마스터 테이프를 다시 만들기 위한 조작, 테이프의 재시동, 테이프의 교환, 어떤 보고서 테이프의 내용을 분할하는 것, 오퍼레이터의 미숙, 프로그램 제어에의 이용, 입력 데이터를 인쇄하기 위한 컴퓨터의 정지, 프로그램의 디버깅, 프로그램과 기계의 에러를 찾는 것 등을 들 수 있다.

송신 요구

역칭 RTS. 단말로부터 MODEM에 보내는 송신 요구 신호. MODEM의 송신 기능을 제어하며, 이 기호가 ON일 때 MODEM은 캐리어를 송출한다.

송신 요구

request to send의 약어

수동 조작

자동 조작과 비교하여 사용되는 경우가 많다. 컴퓨터에 서는 주로 프로그램의 디버그(debug)를 위해 이루어진다.

수동국

데이터 통신 시스템에서 데이터 뱅크의 비밀 유지를 위해 그 데이터를 액세스 할 수 있는 권리의 유무를 판별하기 위한 표지. 프로그램을 등록하여 관리할 때도 이 암호를 사용하여 안전 관리를 한다.

수동 소자

분기 접속에서 폴링 또는 셀렉팅을 기다리고 있는 종속국.

수리 시간

시스템을 고장 상태에서 정상 상태로 회복시키는 데 걸리는 시간.

failure, MTBF, MTTR

수리 지연 시간

보수 부품이나 보전 요원이 없어서 수리가 늦어지느

시간

repair time

수리 보수

시스템이 고장난 뒤에 수리하여 보전하는 것. 이에 반해 고장나기 전 점검을 함으로써 교환 등을 하는 예방 보수가 있다.

수배 길이 작업

하나의 수치를 2단어 이상 사용하여 기억하는 것. 수치의 자릿수가 많아서 1단어만으로는 기억시킬 수 없을 때 사용한다.

수식

계층적인 체계 속에 있는 데이터에, 그 데이터가 어느 계층에 속하는가를 명확하게 하기 위해 이름 붙이는 것, 이에 데이터 이름의 혼동을 피할 수 있다.

수식명

지정된 분류 체계에서 어느 종류에 속하는지를 표시하는 것을 명시적으로 수반하는 데이터 이름.

수신지.

데이터 전송에서의 송신 대상 또는 수신 장소.

수신 데이터

received data enable의 약어

수신 데이터

약칭 RD. 상대방의 단말로부터 MODEM*에 보내지고, MODEM에 의해 복조된 신호를 단말측에 보내는 회로.

수신 데이터 가능

약칭 RDE, 수신 데이터가 수신 가능한 상태.

수정

프로그램 중의 명령이나 번지를 변경하기 위해서 이들을 산술적 또는 논리적으로 연산하는 것.

수정자, 변경자

번지를 변경하기 위해 사용되는 데이터. 필요에 따라 서로 다른 연산을 실행하도록 되풀이하여 이용된다. 예를 들면 오퍼랜드(operand)의 번지부를 수식함으로써 배열 중의 데이터의 각 항목에 대해 능률적으로 연산을 할 수 있다.

수정 발진기

단결정의 수정을 가공한 압전 발진기. 고유한 기계 발진

이나 압전 효과를 이용해서 안정된 발진이나 선택성이 좋은 공진회로에 사용되는 전자 부품이다.

용도는 기준 주파수나 기준 클럭의 발생, 필터 등이다.

수직 동기 신호

텔레비전 내의 수직동기 신호. 디스플레이되는 상의 수직 위치를 결정한다.

수직 기록 방법

노사 관계의 안정, 종업원의 적절한 활용을 목적으로 고용, 훈련, 후생, 노무의 최적 조직화를 도모하려는 시스템으로서, 기업 조직에서 다른 시스템과 통합화 유기화를 도모하여 종합 시스템의 일부분을 형성하는 것.

수직 검사

매체에 기록된 2진 코드의 검사 방식으로 매체의 운동방향에 대하여 수직 방향의 비트에 관한 패리티 체크 등을 행하는 것.

= horizontal check

수직 패리티 검사

매체의 진행 방향에 대하여 수직 방향으로 기록되는 1문자를 나타내는 2진 부호에 패리티 검사를 하는 방식. 일반적으로 간단히 패리티 검사라고 한다.

수직 주입

타이프라이터나 라인프린터 등의 프린트 위치를 행 방향으로 이동하는 것.

= line feed

수치 제어 언어 처리기

기하학적인 형태를 수학적 표현으로 바꾸려는 프로그래머를 위해 수치제어 기호를 이용하여 변화 시스템으로 사용되는 프로그램.

수치 제어 기계

1/10000 인치정도의 미세한 오차 한계를 얻을수 있는 무인기계장치.

수치 데이터

수치 문자만을 포함하는 난.

수치 부호.

숫자만을 사용하여 데이터를 부호화한 것.

수치 분석.

컴퓨터의 고속성, 대량 처리 능력에 적합한 계산법, 오차 해석법, 계산의 안정성 등을 연구하는 분야.

수치 제어 로봇.

종이 테이프에 기억시킨 수치에 의해 선반의 동작 순서

나 위치를 명령하고, 자동적으로 가공하는 자동 동작기계.

수평패리티 검사

매체의 진행 방향에 대해서 수평으로 기록되는 동렬의 2진 부호에 패리티 검사를 하는 방식.

=vertical parity check

수평/수직패리티검사

오류 검출 방법의 하나. 각 전송 문자의 패리티 검사와 각 데이터 블록의 패리티 검사의 두가지를 다 사용해서 검사하는 것. 이에 의해 각 문자의 패리티 검사에서는 놓칠 수 있는 짝수 개의 비트 오류도 검출할 수 있다.

수평피드

타이프라이터나 라인 프린터 등에서 인쇄 위치를 자리 방향으로 움직이는 것.

수평 동기신호

horizontal synchronization signal 의 약어.

수평 검사

매체에 기록된 2진 코드의 검사 방식으로, 매체의 운동 방향에 대해 평행방향의 비트에 대해서 패리티검사 등을 하는 것.

=longitudinal check

수평 동기 신호

약칭 HSYNC.TV의 주사선의 수평 위치를 결정하는신호. 이에 대해 세로 방향의 위치를 결정하는 신호를 수직 동기 신호(vertical synchronization signal)라고 한다.

수학적 논리

계산에 유용한 기호들을 사용해서 비수치적 관계에 대해 정확한 추론을 하는 논리학.

수행 위치

어떤 루틴이나 수조작에 의해 많은 프로그램이 수록된 테이프 상에서 원하는 프로그램의 위치를 찾아내는 루틴.

순방향 판독

기억한 방향으로 판독하는 것. 후진 판독(backward read)의 반대이다.

순서 ; 순서규약

정해진 규칙에 따라 항목을 배열하거나, 배열된 항목을 배열하는 것.

순서도용 자, 템플릿

순서도를 작성할 때 이용하는 자. 순서도의 기호를 나타내는 구멍이 뚫려 있다.

순서 트리 ->tree.

정해진 규칙에 의하여 항목을 배열하는것.

순서

정해진 규칙에 의하여 항목을 배열하는것.

순서도 기호

순서도를 작성할 때 사용하는 기호. 현재 대부분의 순서도에 사용되는 기호는 ISO의 규격안을 따르고 있다. 템플릿이 시판되고 있다.

순서 회로

임의 시점에서의 출력값이 그 시점에서의 입력값과 회로의 내부 상태에 따라 정해지는 논리 회로.

내부상태는 직전의 입력값과 직전 내부상태에 의해 정해진다. 계수기, 시프트 레코드 등도 순서 회로의 일종이다. =combinationl circuit

순서 바이어스

데이타의 집합이 정상적인분포와 어느 정도 벗어나 있는지의 정도.

순서, 시퀀스

항목 집합을 키에 따라 늘어놓는 순서. 예를 들면 수의 크기의순서, 알파벳 순서 등으로 분류한다.

순서 검사

항목의 집합이 정의된 순서대로 늘어놓아졌는지의 여부를 검출하는 검사.

순서 제어 계수기

미리 지정한 순서에 따라 명령을 실행시키기 위한 계수기. 특히 다음번에 실행될 명령의 번지가 저장되는 레코드를 프로그램 계수기라고 한다.

순서 오류

순서 검사에 의해 검출된 오류. 항목의 집합이 정의된 순서대로 늘어 놓아지지 않음으로써 생기는 오류.

순서기, 시퀀서.

순서가 정의된 항목의 집합이 실제로 바르게 순서대로 되었는지의 여부를 검사 하는 프로그램.순서 검사루틴(sequence checking routine)이라고도 한다.

순서도 플로차트

일의 정의, 해석,해법 등의 순서를 조작, 처리, 장치, 매체, 데이터, 일의 순서 등을 나타내는 순서도 기호를 사용하여 알기쉽게 도식적으로 표현한 것.

순열식 제목 색인

1. 집합으로부터 선택된 어떤 주어진 갯수 중 상이한 요소들을 순서적으로 나열한 것.
2. 코어 속의 비트 구성을 변화시키는 것.

순열:치환

정보 기록기술의 하나로서, 자기장의 구성을 정보 기록 트랙에 수직으로 기록하는 것. 정보 기록 용량을 증가시키기 위하여 수직 자기장을 형성한다.

순위, 선행

산술 연산자나 논리 연산자 등의 평가에 관한 우선 순위. 또 순위 문법이라고 하면, 프로그램 언어의 국문 해석법을 엄밀화, 또는 자동화하기 위해 고안된 형식 문법의 하나이다.

순의,선행

산술 연산자나 논리 연산자 등의 평가에 관한 우선 순위. 또 순의 문법이라고 하면, 프로그램 언어의 국문 해석법을 엄밀화, 또는 자동화 하기위해 고안된 형식 문법의 하나이다.

순차적 파일

파일 중에 기억되어 있는 정보가 일정한 순번에 의해서만 액세스가 가능한 파일. 예를 들면 자기 테이프, 카드등을 이용한 파일.

순차적 접근

기억 장치를 참조하는 한 방법으로, 기억되어 있는 순서대로 호출하는 것. 즉, 전 회에 호출한 기억장소의 직후를 순차적으로 호출하는 방식. 자기 테이프 기억 장치가 전형적인 예이다. 순차 호출이라고도 한다.

순차적 접근 방식

=sequential access method의 약어.

순차적 처리

지정된 키에 따라 파일 내의 레코드를 처리하는 것. 물리적 순차 처리를 직렬처리라고 한다.

순차 기억

자기 테이프와 같이 일련의 정보를 순차적으로만 액세스할 수 있는 메모리. 따라서 정보를 읽기 하는데 시간이 걸리는 결점이있다. 그러나 반대로 대용량의 것에서는 일련의 정보를 블록으로서 전송하는데 적합

하다.

순차 제어

컴퓨터 동작의 한 방식으로, 미리 지정된 순번대로 명령이 실행되도록 제어하는 것.

순차적 접근 방식

레코드나 블록이 기록되어 있는 순서로 최초부터 호출되는 방식의 액세스 법.

순환 이동

(1)기억 레지스터의 선두의 출력이 순환해서 뒤부터 재입력되는 이동.

(2)문자열이나 비트열을 좌우로 시프트했을 때 그 열에서 밀려난 문자나 비트가 마치 폐쇄 루프가 된 듯한 다른 한쪽 끝에서 재입력 되는형식의 이동. 회전이라고 한다.

순환 중복 검사

cyclic redundancy check

순환 중복 검사.

전송 데이터 1블록에 생성 다항식이라고 불리는 다항식으로 연산한 결과를 검사 비트로 부가하고, 그 데이터를 수신측에 같은 생성 다항식을 사용해서 오류를 검사하는 방식.

순환 레지스터.

자릿수의 이동이 순환하는 레지스터. 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동해서 레지스터의 끝에서 밀려난 자리는 다른 한쪽의 끝으로부터 레지스터에 삽입된다.

순환 기억 장치

일정한 시간 지연을 하는 회로와 증폭 정형을 하는 회로를 조합시켜서 폐회로를 만들고 여기에 데이터를 순환시켜 기억시키는 장치.

= delay line memory

순환 부호

데이터의 오류를 검출하거나 정정하기 위해 부가되는 무리 부호의 일종. 이 부호에 속하는 것에는 파이어 부호, BCH 부호등이 있다.

순환 분배

순환 구조 또는 반복 구조는 실행 종료 조건이 발생할 때까지 순환체(loop body)라고 부르는 일련의 문장들을 반복 실행하는 구조인데, 어떤 경우에는 순환체 내의 문장들이 병행 수행될 수 있도록 구성되기도 한다. 이때 컴퓨터 시스템에 병행성을 제시하기 위해,

프로그램에 내재된 병행 수행 부분을 자동적으로 검출할 수 있는 컴파일러를 이용하여 순환 부분을 바꾸는 기법이 순환 분배이다.

숨은 선, 히든 라인.

3차원 그래픽에서 사용자의 눈에 보이지 않는 투영시켜 나타내는 선.

숫자 코딩.

숫자만을 사용하여 데이터 및 명령을 코드화하는 것.

숫자, 디지털

(1)데이터의 자리.

(2)여러 가지 수 체계에서 정수를 나타내는 숫자.

셀

표현 정보의 최소 단위. 또는 이 최소 단위를 저장하는 장소를 말한다.

셀 재생

=garbage collection

슈미트 트리거

입력이 어떤 정해진 on의 레벨을 초과했을 때 출력을 발생하고 그 입력이 정해진 off 레벨 이하로 떨어질 때까지 그 출력이 계속하는 히스테리시즘을 지닌 회로.

슈퍼 컴퓨터

유체 해석, 기상 예측, 플라즈마 해석, 최적화 문제등을 고속화 및 대용량으로 수행하기 위해 개발된 50MIPS 이상의 능력을 지닌 컴퓨터.

슈퍼 미니컴퓨터

미니컴퓨터를 발전시킴 것으로서, 종래의 미니컴퓨터보다 처리 속도가 빠르고 주기억 장치의 용량도 큰 것이 특징이다. = minicomputer

스마트 센서

센서에 센서의 출력 신호를 처리하는 회로를 부가하고 일체화하여 판단이나 인식 기능을 지니게 한 센서시스템.

스와핑

주기억과 보조 기억 간에 프로그램 또는 데이터를 교환하는 것.

스왑 아웃

= roll-out

스왑 인

= roll-in

스위칭 시간

스위치 동작의 개시부터 완료까지의 소요시간.

스위치 점, 스위치 포인트

프로그램 중에서 분기를 제어하는 파라미터. 분기점 앞에서 이 파라미터의 값을 결정하는 것으로서, 분기의 행선을 정한다.

스위칭 레귤레이터, 절환 안정기.

안정화 전원의 한 가지. 트랜지스터의 스위칭 소자를 사용하여 직류의 입력 전압을 고속으로 스위칭하여 얻어지는 펄스열을 정류하고 평활케 하여 직류의 출력 전압을 얻는 전원

스칼라

단 하나의 수로 결정되는 양. 매트릭스나 벡터에 비교된다. 무게, 거리 등 일상적으로 쓰이는 수량은 거의가 스칼라양이다.

스캐너

대상으로 하는 물리량이나 데이터를 자동적으로 샘플링하여 즉, 주사하여 얻은 데이터를 필요로 하는 형태의 신호로 제공하기 위한 기구나 장치.

스캐닝

(1)파일로부터 목적하는 레코드를 꺼낼 때, 각 레코드의 키워드가 지정한 것과 일치하고 있는지의 여부를 하나씩 조사해 나가는 것.

(2)문자나 화상 등 데이터를 픽셀(pixel)단위로 판독하는 것.

스캔

(1)어떤 목적을 위해서 기억된 정보를 순서에 따라 모두 조사하는 것. 예를 들면 컴파일러에서는 원시 프로그램을 목적 프로그램으로 번역하기 위해 원시 프로그램을 몇 번씩 전부 조사해야만 한다.

(2)본래는 화상을 구성하기 위한 주사선처럼 화상 정보를 갖는 시간 계열을 전자 빔으로 공간상의 점열에 대응시켜 표시하는 것.

스케줄러

OS에서 독립적으로 실행 가능한 작업부분에 컴퓨터 시간을 할당하는 루틴. 보통은 작업마다 우선도를 정해서 우선 순위가 높은 순서대로 처리된다.

스케줄링

다중 프로그래밍에서 태스크 또는 작업의 실행 순서를 정하는 것. 실행 순서는 작업 또는 태스크의 우선도와 처리 효율로써 결정한다. 이 실행 순서를 결정하는 방법을 스케줄링 알고리즘, 오퍼레이팅 시스템에 포함되는 스케줄링을 위한 프로그램을 스케줄로라고 한다.

스케줄링 알고리즘

TSS 에서 OS가 다수의 사용자에게 시간을 할당하는 방법. 작업은 1타임 슬라이스의 서비스를 받고 새로운 작업은 대기 행렬의 뒤에 두어서 먼저 들어온 것을 우선 처리하는 라운드 로빈 방식과, 작업의 진행 상황에 따라 어떤 일정 법칙으로 동적으로 변경해 가는 동적 우선 순위방식 등이 있다.

스케일링

값의 범위를 미리 정해진 한계 내에서 표시하기 위해 상수를 곱해서 값을 변하게 하는 것.

= normalization standardization, scale factor

스켈톤, 골조

프로그램, 데이터, 시스템 등의 주요 부분 및 그 부분을 도표로 나타낸것.

스큐

자기 테이프 등으로부터 기록되어 있는 데이터를 판독할 때 데이터가 본래의 정확한 위치로부터 시간적으로 어긋나는 것. 이 어긋남이 크면 판독된 데이터가 잘못 판별되는 경우가 있다. 스큐는 자기 헤드의 공작, 조립 불량 테이프의 뒤틀림 따위가 원인이 되어 일어난다.

스크린

CRT의 화면.때는 정보 검색에서 조건에 맞는다고 생각되는 것을 데이터 집합으로부터 초기 선택하는 것. 스크리닝(screening)이라고도 한다.

스크린 편집기

어셈블러, FORTRAN 등 프로그램언어를 사용해서 프로그램을 작성한 뒤에 그 오류를 수정하는 경우에, CRT 화면에 프로그램을 표시하고 키보드를 조작하여 화면상에서 프로그램 수정, 편집 작업이 가능한 능력을 지니는 프로그램. 처음부터 메이커로부터 제공받는 경우가 많다.

스크롤링

CRT 디스플레이의 표시 내용을 화면상에서 1행분 정도

위 아래로 움직이는 것.

스크래치

데이터 세트를 소거하는 것. 컴퓨터 작업 중에 사용되는 중간적인 팡리올 스크래치 파일(scratch file)이라고 한다.

스크래치 테이프

프로그램의 처리 중에 작업용으로서 일시적으로 기억시키기 위해 사용되는 자기테이프라고도 한다.

스크롤

디스플레이상에 표시된 데이터를 화면의 상하 또는 좌우로 이동시키는 것. 위로 스크롤하는 것을 스크롤업, 아래로 하는 것을 스크롤 다운이라고 한다.

=rack up , wrap around

스키마

한 파일의 데이터 구조 및 그 표현법을 기술한 것. 또 이들의 기술이 저장되어 있는 파일의 호칭.

스킵, 도약

카드 펀치 기구의 일부러서, 천공이 필요 없는 자리를 비어 둔 채로 보내기 위한 기구. 또는 프로그램에서 다음 명령에 점프하기위한 명령.

스타트 오브 헤딩

start of heading의 약어.

스타트 오브 헤딩

약칭 SOH. 전송하는 정보 수신처의 최초의 문자로서 사용되는 전송 제어 문자.

스타트 오브 헤딩

약칭 SOB. 블록의 시초를 나타내는 전송 제어 문자.

스태커

카드 등을 다루는 장치로, 처리된 후의 카드 등을 받아 넣는 부분. 호퍼(hopper)와 비교된다.

스택 포인터

약칭 SP. 최후에 기억한 데이터가 스택의 어디에 기억되어 있는지를 나타내는 레지스터. 스택에 기록할 때와 판독할 때에는 항상 그 번지를 스택 포인터가 지시한다.

스택 조작

PUSH,POP 를 사용하여 스택의 기록, 판독을 하는 조작.

스택

데이터의 기억 형식의 하나. 일반 메모리처럼 기억

장소에 랜덤으로 기억하는 것이 아니고, 기억하는 데이터를 선반 모양으로 쌓아올려 가역하게 한 선반 구조의 메모리. 판독할 때에는 기억을 할 때 사용한 입구로부터 꺼낸다. 즉, 기억의 입구와 출구가 공통으로 되어 있다. 데이터의 기억과 판독에 관해서는 다음과 같은 두 가지 방식이 있다.

스택 번지 지정

대부분의 미니컴퓨터나 마이크로컴퓨터에서 사용되는 암시(implied) 메모리 번지 지정의 변형.

스텝

명령(instruction)과 동의어로, 하나의 명령이 한 스텝에 상당한다. 프로그램의 크기를 표현할 때 "이 프로그램은 5000스텝이다."라는 따위로 쓰일 때가 많다.

스트링 중심 기호 언어.

1964년경 벨 연구소에서 개발된 기호 처리용 언어. 문자의 검사, 치환, 연결 등을 간단히 기술할 수 있다. 문자열이나 문자열 조합의 검출, 조회에 관해 강력한 기능을 지닌다. 언어 번역, 언어 해석, 정리의 자동 증명등의 분야에 사용된다.

스트링 처리용 언어

스트링 처리용으로 개발된 특수 문제용 언어. SNOBOL, COMIT등.

스트레인 게이지

왜곡 등의 힘을 가하면 저항 또는 전압이 변화하는 현상이나 센서를 이용하여 힘의 크기를 재는 측정기. 일반적으로는 왜곡계를 말한다.

스트로브

데이터를 기억 장치나 회로에 입력할 때 타이밍을 취하는 것. 따라서 스트로브 펄스 라고도 한다.

스페이스피케이션 서브프로그램

프로그램의 선두에 BLOCK DATA문이 놓여져 있는 서브 프로그램. 예를 들면 명칭이 붙은 공통 블록의 요소에 초기값을 부여하는 데 쓰인다.

=block data subprogram

스펙트럼 분석기

입력 신호의 주파수 스펙트럼을 표시하는 장치로서 전달 특성의 측정, 신호해석 등에 쓰인다. FET에 의한 디지털 방식의 것이 보급되어 있다.

스폴링

주변 장치와 컴퓨터의 처리 장치 사이에 데이터를 전송할 때 처리의 지연을 단축하기 위해 보조 기억장치

를 완충 기억 장치로 사용하는 것.

스프링클러 홀

종이 테이프 또는 두루마리를 풀어 보내기 위해 뚫린 작은 구멍. 종이 테이프의 경우에는 풀어 보내기 위해서 뿐만 아니라 타이밍 신호용으로도 사용되고 있다.

시간 간격 타이머

프로그램 실행 시간의 감시를 하기 위한 타이머. 보통 모니터 프로그램에 의해 작동된다.

시계열

주사위를 몇번 던져서 그 결과를 기록하는 경우와 같이, 각 시각마다 얻는 값이 랜덤하게 변동하는 시간함수를 말한다. 광범위한 분야에서 찾아볼 수 있다.

시뮬레이터

시뮬레이션을 하는 장치, 시스템, 프로그램 또는 데이터 처리 시스템을 말한다. 예를 들면 비행 시뮬레이터 (flight simulator) 마이크로프로세서를 시뮬레이트하기 위한 대형 컴퓨터의 프로그램 등.

시뮬레이션, 모의 실험.

일반적으로 현상이나 과정의 동작을 구체적으로 이해할 수 있도록 물리적 수단 또는 수학적 모델로 표현하는 것.

시뮬레이션 언어.

컴퓨터를 사용해서 어떤 일을 모의적으로 실험하기 위해 사용하는 프로그램언어.

시배분,타임 슬라이싱

2개 이상의 처리가 동일 처리 장치상에 세분화된 시간으로 할당되는 조작 형태.

시분할 입출력 시스템

주변 장치가 시분할 방식으로 상호 연관됨이 없이 CPU와 데이터를 주고받을 수 있는 시스템

시분할

시간을 세분하여 여러 가지 일을 조금씩 순서대로 실행하는 것. 여러가지 일이 동시에 이루어지는 것처럼 보인다. 통신로를 시분할 하여 사용하는 방식을 시분할 다중 방식이라고 한다. 대형 컴퓨터에서도 시분할 수법이 흔히 사용되고 있다.

= time division

= time sharing system(TSS)

시분할 다중 방식

다수 단말이 동시에 하나의 채널을 공유하는 방식. 각

단말은 주기적으로 어떤 짧은 채널 전유시간을 부여받아 그 시간에만 데이터 전송이 가능해진다. 그러나 이 전유시간은 짧고 주기적으로 할당되므로 다수 단말이 동시 병행 처리를 하고 있는 듯이 보인다.

시분할 다중 방식

= time division multiplexing

시분할

= time sharing

시분할 시스템

(1) 어떤 장치를 여러 개의 다른 목적을 가진 작업을 위해 동시 병렬하여 사용하는 시스템. 각각 다른 작업에는 짧게 나누어진 일정 시간이 할당되어 어떤 작업이 그 일정 시간을 사용하면 다음 작업에 일정 시간이 할당된다. 이와 같이 주기적으로 각 작업마다 짧은 시간을 할당함으로써 마치 그 장치가 여러가지 작업을 동시에 처리하는 것처럼 보인다.

(2) 고속이며 높은 처리 능력을 지니는 컴퓨터 시스템의 다수의 사용자에게 의한 공동 이용을 가능케 하는 방법을 구체화한 시스템

시분할 다중 액세스

시분할 다중 방식으로 주변 장치와 중앙처리 장치와의 사이에서 동시 병행적으로 데이터를 주고받는 동작.

시설 보안

경미한 천재 지변이나 외부 침입자로부터 컴퓨터 시스템을 보안하는 것.

시소러스

정보 검색에서 가능한 키워드 자체 및 키워드간의 관계를 규정한 표. 동의어, 관련어, 상.하위어 등의 관계도 이 표에 저장된다.

시스템 구조

시스템을 구성하는 요소간 혹은 요소의 속성간 상호 관계. = system definition, mathematical model

시스템 파일

컴퓨터 시스템 중에 있는 파일로, 사용자가 작성한 파일 이외의 파일. 예를 들면 OS, 언어 처리 프로그램 등이 저장되어 있는 파일

시스템 명세

시스템의 상세한 정의. = system definition
시스템 응용구조

=system application architecture의 약어.
시스템 소프트웨어
컴퓨터 시스템을 구성하는 소프트웨어. 오퍼레이팅
시스템과 동의어.

시스템 순서도
= system chart

시스템 신뢰성
시스템이 만족한 상태에 있는 확률로 표현된다.
= reliability

시스템
요소의 집합으로 그 요소간 혹은 요소의 속성간 상호
관계가 존재하는 것. 시스템에 대한 통일된 전망있는
이해를 부여하고자 하는 시도가 일반 시스템론으로
이루어지고 있으나, 인공적인 시스템을 계획. 설계.
제조. 운용하기 위한 시스템어프로치에서 사용되는
기법은 제어공학,OR,정보 과학등 여러 분야에 관련
되어 있다.

시스템 분석
시스템 분석의 정의는 반드시 일정하다고는 할 수
없으나, 분석의 목적이나 방법을 계통적으로 검토하고
가능하면 대체안의 정량적 비교를 통해 결정자가
바람직한 진로 선택을 할 수 있도록 지원하는 행위.

시스템 분석가
시스템 분석을 행하는 전문가. 고도의 지식과 창조력,
정확한 판단력 및 표현력이 요구된다.
= system analysis

시스템 응용 구조
약칭 SAA. 소프트웨어 개발 체계의 일종. 일반적으로
컴퓨터는 각 제품계열마다 설계 사상(architacutre)이
다르며, 사용하는 OS도 다르다. 네트워크 기술의
진보에 의해 다른 기종간에도 데이터나 메시지의 주고
받기가 가능해졌으나 소프트웨어는 기종마다 하나하나
바꾸어 만들 필요가 있다. 그러나 SAA는 어느 기종으로
만든 응용 소프트웨어도 자유롭게 이용할 수 있도록
하는 소프트웨어 개발 체계이다.

시스템 프로그램
사용자의 프로그램 작성이나 실행을 돕기 위해 미리
시스템 내에 준비되어 있는 프로그램. 컴파일러, 컨트롤

프로그램, 유틸리티 프로그램 등이 이 범위에 들고,
그 양부는 컴퓨터 시스템 전체의 사용 효율을 크게
좌우한다.

시스템 성능

데이터 통신 시스템의 성능. 보통비트 전송 속도, 전송
오버헤드 시간, 잔류 오류, 이용률 등이 평가척도로
고려되고 있다.

시스템 인테그레이터

컴퓨터의 여러 가지 시스템에 대해서 사용자의 업무에
정통하고, 기종이 다른 제품이나 시스템을 통합하여
사용자에게 최적의 시스템을 구축하여 제공하는 기업
또는 이를 실행하는 전문가. 새로운 형태의 서비스
산업으로, 컴퓨터, 전기 통신, 통신기기 등에 관한
하드 및 소프트적 지식, 이용 기술에 관한 노하우와
사용자의 업무에 관한 지식이나 대규모 시스템 구축
능력 등을 필요로 한다.

시스템 감사

정보 처리 시스템을 종합적으로 검사하여 조언 및 권고
를 하는 것. = computer security

시스템 차트

작업 실행 순서를 계통적으로 정돈 표현한 그림.
예를 들면 프로그램의 흐름을 대강 그린 그림.

시스템 생성

system generation 의 약어.

시스템 제어기

데이터 버스에 보내는 제어 신호를 분리 데이터 버스와
제어 버스로 배분하여 CPU와 데이터 버스 사이의 신호를
중개하는 장치나 LSI.

시스템 데이터 버스

= data bus

시스템 정의

설계한 시스템을 상세하게 정하는 시스템 분석자가
작성한 자료.

시스템 생성

어떤 컴퓨터가 지니는 하드웨어에 알맞게 OS의 임의
부분을 선택하여 이용 환경에 맞춘 OS를 작성하는 것.

시스템 다운

컴퓨터 시스템이 이상한 모양으로 처리의 실행을 정지
하는 것. 단순히 다운이라고도 한다. 그 요인으로는
전원 계통의 고장에 의한 정전이나 지진, 화재 등에
의한 파괴 등 외부요인과, 프로그램의 불량이나

컴퓨터의 과부하등 내부요인이 있다.

시스템 설계

바람직한 기능을 지니는 시스템을 구현화하는 것.

시스템 엔지니어

컴퓨터 시스템의 개발, 설계로 사용자의 요구를 실현하기 위해 하드웨어, 소프트웨어의 구성 설계를 하는 사람. 시스템 완성 후는 그 운전 보존에 대해서도 사용자를 지원한다.

시작 시간

자기 테이프나 자기 디스트가 작동하기 시작하여 정상적으로 읽기/기록할 수 있는 속도에 이르기까지의 시간.

시작 비트, 스타트 비트

데이터 전송에서 데이터 송신 개시를 나타내기 위해 수신측에 보내지는 비트. = stop bit

시프트 고정 문자

일종의 제어 문자로서, 이 문자가 나타나면 그 다음에 나타나는 시프트 문자까지의 모든 문자는 원래의 문자 집합과는 다른 문자들을 나타내게 된다.

시피아이

=character per inch

시험 루틴

컴퓨터또는 프로그램이 정확하게 동작하는지의 여부를 확인하기 위해 만들어진 루틴.

=test program

시험 수행, 테스트 런

(1)테스트용 데이터를 부여하고 프로그램을 실행시켜 그 결과로부터 프로그램이 정상적으로 동작하고 있는지의 여부를 검사하는 것.

(2)장치를 시험적으로 동작시키고 이상 유무를 확인하는 것.

시험 실행

표본 데이터를 사용하여 새로운 시스템을 실행하는 것.

시험용 프로그램

약칭 TP. 코딩이 완료된 프로그램을 시험적으로 실행하기 위해 사용되는 프로그램.테스트되는 프로그램은 데이터 집합의 경우도 있고 실제의 목적을 지니는 프로그램인 경우도 있다. 한편으로는, 컴퓨터의 하드웨어 장치가

정확하게 작동되고 있는지를 조사하기 위해 만들어진 프로그램이기도 하다.

식

고수준 언어에서 상수, 변수 그리고 연산자를 조합해서 만들어지는 표현. 실제로 계산되는 하나의 값을 지닌다.

식별자.

(1)데이터가 저장되어 있는 장소. 또는 저장될 장소를 한마디로 지칭하는 이름. 필요하다면 몇 개의 수식어, 첨자, 인덱스를 구문적으로 바르게 붙인 데이터 이름이며, 데이터 항목을 한 번에 참조할 수 있는 것을 말한다.

(2)컴파일러 언어 및 에셈블리 언어 중에서 데이터나 프로그램 중의 위치를 표시하기 위한 이름. 영문자 또는 숫자 계열에서 만들어 진다.

신뢰성, 신뢰도

시스템, 기기 또는 부품 등의 기능의 시간적 안전성을 나타내는 척도 또는 성질. 시스템, 기기 또는 부품등이 규정 조건 하에서 의도하는 기간 중에 규정의 기능을 수행하는 확률에 의해서 신뢰도를 정의한다.

신속 호출 루프

드럼, 테이프 또는 디스크 기억 장치에서 다른 부분보다 훨씬 더 빨리 호출할 수 있는 기억 부분.

신속 회복, 고속 복구

파일 또는 데이터 베이스가 파괴되거나 정합성을 잃었을 때, 갱신전 이미지를 사용하여 데이터 베이스등을 복원하는 방법.

신호 재생

왜곡된 신호를 규격대로의 형태로 되돌리는 조작. 파형을 본래대로 되돌리는 파형재생과, 시간 위치의 왜곡을 원래의 상태로 되돌리는 동기 재생 또는 위상 재생으로 나누어진다.

신호 표준화

왜곡된 신호, 혹은 규격을 만족하지 않는 신호를 규격에 적합한 형태로 변환, 또는 이들을 이용하여 규격을 만족하는 새로운 신호를 만들어 내는 것.

신호

전달 내용이나 제어를 시간에 대한 물리현상을 나타낸 것.

신호 처리기, 시그널 프로세서

FFT 등을 실행하는 신호 처리 전용 LSI

신호 정형

왜곡된 신호 파형을 원래의 바른 파형으로 되돌리는 것.

신호 대 잡음비, S/N비

약칭 S/N ratio. 잡음이 혼입된 신호의 신호 성분과 잡음 성분의 파워의 비율.

단위는 데시벨. S/N비가 작을수록 목적 신호를 추출하기가 어렵다.

실 매개 변수, 실 파라미터

(1) 서브프로그램을 호출할 때 서브프로그램으로 전송할 데이터 또는 프로그램 요소를 규정하는데 사용되는 실수 또는 식(expression)

(2) ALGOL *PASCAL* 등의 프로그램 중의 서브루틴의 호출에서 서브루틴에 인도되는 데이터를 지정하는 수 또는 식. 서브루틴의 가파라미터에 대입되거나 또는 가 파라미터로 치환된다.

= actual argument

실기억 장치

가상 기억 시스템에서 주기억 장치.

실리콘 게이트

MOS FET의 게이트에 다결정 실리콘을 사용하는 경우를 말하며, 게이트에는 이외에 알루미늄이 사용된다.

실리콘 게이트의 특징은 게이트의 임계값 전압이 낮아서 표준 TTL과 직결이 가능하고, 집적 회로의 제조나 동작 속도면에서 알루미늄 전극보다 우수하다.

실리콘 운영 체제

컴퓨터의 운영 체제를 IC화하여 하드웨어를 실현하는 것.

실리콘 온 사파이어

약칭 SOS. 사파이어 기판상에서의 실리콘의 에피택셜(epitaxial) 성장. 반도체 디바이스의 원재료.

실리콘 온 사파이어

sillicon on sapphire의 약어.

실린더.

동일 회전축을 지나는 여러 장의 자기 디스크에서 회전축으로부터 같은 거리에 있고, 액세스 암을 움직임이 없이 읽기 기록이 가능한 동심원상의 모든 트랙의 집합.

실린더 범람

자기 디스크에서 레코드의 추가 등에 의해 같은 실린더에 더 이상 수용할 수 없는 것.

실물 도표

표현하려는 통계 내용에 적합한 그림을 그려 통계의 대
소를 비교하는 통계 도표로서, 노이라스(O. Neurath)에
의해 고안되었다. 그림 도표, 회화 도표라고도 한다.

실번지

= absolute address

실소수점

인쇄된 것이나 기억 장치 속에서 실제의 위치를 할당지
어 주는 소수점.

= assumed decimal point

실수형

data

실수

양 혹은 음의 값을 갖는 모든 전수, 0, 유리수, 무리수
들로 구성되는 수들의 집합

실시간

신호나 테이터의 처리가 제어나 고속성 등을 목적으로
하여 데이터의 발생과 동시에 그 처리가 행해지는지,
또는 외부 사상의 발생에 대응하여 요구되는 시간내에
처리되는 것에 관한 표현. 이와 같은 처리를 실행하는
것을 실시간 처리라고 한다.

실시간 디스크 오퍼레이팅 시스템

약칭 RODS. 실시간 처리가 가능하도록 만들어진 DOS.

실시간 동작

동작 중의 현상과 같은 속도로 처리가 진행되도록
컴퓨터를 동작시키는 것.

= true time operating

실시간 동작

= real time operation

실시간 시스템

정보 처리를 할 때 기록지나 테이프와 같은 것을 사용
하지 않고 처리 장치를 직접 전자적으로 또는 회로적
으로 접속하여 정보를 즉시 처리하는 방식.

실시간 동작

컴퓨터가 외부의 사상(事象)과 관련 지으면서, 또한
정해진 시간 요건을 만족하면서 데이터 처리를 하는

경우.

실시간 디스크 오퍼레이팅 시스템

real time disk operating system의 약어

실시간 처리

시스템에 입력된 데이터의 처리가 그 데이터 발생과 거의 동시에 행해지는 처리 형태. 예를 들면 상용 실시간 처리로 좌석 예약 시스템이 있다.

실인수

FORTTRAN 프로그램에서 서브루틴의 호출 중에 기록되는 식 또는 변수. 이에 의해서 서브루틴에 데이터나 변수의 저장 장소가 수수된다.

= dummy argument

실제 부호

절대 번지를 가진 기계어 명령을 사용하여 직접 기계가 이해할 수 있는 형태로 프로그램을 작성해 가는 것. 어셈블러나 컴파일러의 도움을 필요로 하지 않는다.

= actual coding

실제 키

외부 기억 장치의 레코드 기억 영역을 표시하는 지시 항목이고, 메모리의 번지로도 사용되는 데이터 항목.

실제 부호

= actual code

실행 가능 프로그램

하나의 FORTRAN의 주프로그램과 이것이 호출하는 몇개의 서브프로그램을 합한것.

실행

= run

실행 시간

(1)CPU의 모모리로부터 판독되어 해독한 명령을 실행하는 데 걸리는 시간.

(2)어떤 프로그램 또는 루틴의 실행으로부터 종료할 때까지 걸린시간.

실행 종료

EOR. 프로그램이 처리를 끝내는 것.

실행 단계

명령 레지스터에서 꺼낸 명형을 해독하고, 그것을 실행하여 끝날 때까지의단계. 하나의 명령이 실행되는 과정의 일부를 말한다.

=fetch cycle, instruction cycle

실행

특별한 명령이나 기능을 성취하기 위하여 컴퓨터 장치나 회로에 의해서 수행되는 과정.

실행 단계

목적 프로그램을 실행하는 단계.

=object phase.

실행

컴퓨터로 어떤 프로그램 또는 루틴을 동작하게 하는 것.

실험실 자동화

실험 기기와 컴퓨터를 결합하여 데이터 결과, 처리, 표시 등의 자동화를 꾀하는 것.

= LA

실효값

root mead square value의 약어

실효 번지

어떤 명령의 실행시 그 명령의 실행 대상이 되는 번지. 인덱스 수식 부명령의 경우에는 (번지부) + (인덱스 레지스터의 내용) 이 되고 , 상대번지의 경우에는(번지부)+(그 명령이 저장되어 있는 번지)가 된다.

실효 명령

프로그램 실행 중, 기본 명령이나 번지에 대해서 동작 변경을 위한 연산(산술 또는 논리)을 하고, 그 결과 실행되는 명령.

싱글 인라인 패키지

집적 회로 패키지의 핀 배열이 한쪽 즉, 일렬로만 되어 있는 것.

싱글 인라인 패키지

single in-line package

싱크 탱크

기업의 경영 전략, 상품의 시장 조사, 기타조사 업무 등이나 제품의 개발 연구 등을 전문적으로 하는 것을 주된 업무로 하는 회사 내 조직 또는 부문.

싱크 전류

디지털 IC에서 출력이 저 레벨인 경우 IC의 출력 단자를 통해서 부하측으로 끌어들여진 전류.

싸이클

일련의 동작, 명령, 프로그램을 같은순서로 되풀이 실행되는 것.

쌍 레지스터

마이크로프로세서 등에서 볼 수 있는 바와 같이, 독립된 2개의 레지스터를 쌍으로 하여 하나의 레지스터로서 취급할 수 있도록 한 레지스터. 예) 2개의 8비트 길이의 레지스터를 한 쌍으로 하여 16비트 길이의 레지스터를 만들고, 이것을 사용하여 64K바이트의 메모리 영역을 지정할 수 있다.

쌍 에코

메인 펄스의 전후 위치에 쌍을 이루어 나타나는 펄스.
쌍극 더블 스로 스위치.

전류 개폐를 행하는 부품.

쌍극, 바이폴러

트랜지스터나 pn접합 다이오드와 같이 전자와 홀(hole)의 두 종류의 캐리어가 전류에 기여하고 회로 동작에 관여하는 것. 이런 뜻에서 보통의 트랜지스터는 바이폴러 트랜지스터이다. 한편, 한 종류의 캐리어밖에 쓰지 않는 FET 등을 유니폴러(unipolar)라고 한다.

=MOS IC

쌍안정 회로

=bistable circuit

쌍안정 회로

2개의 안정 상태를 지닌 펄스 회로. 트리거 입력 인가에 의해 2개의 안정 상태 사이를 전이한다. 플립플롭이라고도 한다.

쌍안정 멀티바이브레이터

2개의 회로 상태가 모두 안정되었을때, 입력 신호에 따라 어느 한쪽의 회로상태를 취하여 안정되는 펄스회로. 플립플롭의 기본 회로.

쌍안정 회로. 토글

두개의 안정 상태 중, 항상 어느 한 쪽의 상태에 있는 회로나 장치. 회로의 경우를 특히 플립플롭이라고한다. 또 토글의 상태를 바꿔치기하는 것이 토글 스위치이다.

씨 프로그래밍 언어

벨 연구소의 리치에 의해 설계된 시스템 기술 언어.

씨아르

= carriage return, card reader, command register

아날로그 메모리

아날로그 컴퓨터 또는 연산 회로에서 아날로그량의 데이터를 일정 시간 기억하고 필요에 따라 읽어내는 소자. 메모리는 물리량의 변화(전압, 전류, 회전량 등)로서 콘덴서, 전위차계(potentiometer), 콤팩트 디스크 등이 이용된다.

아날로그 가산기

2개 이상의 아날로그 신호의 합을 구하기 위한 연산 요소. 연산 증폭기와 입력 저항 및 피드백 저항으로 구성된다.

아날로그 표시

전압이나 전류, 전압량 등을 연속적으로 변화하는 물리량으로 표현하는 것.

아날로그 디지털 변환

약칭 AD. 전압이나 회전 등 이른바 아날로그적 신호나 물리량을 디지털적인 양으로 변환하는 것. 예를 들면 음성을 PCM 부호로 변환하거나, 측정값을 디지털화하여 표시하는 것으로, 컴퓨터 처리 때에 하는 조작이다.

아날로그 디지털 변환기

analog to digital converter의 약어

아날로그 디지털 변환기

약칭 AD converter. 아날로그 신호를 이에 상당하는 디지털 표현으로 변환하는 전기적인 장치. 즉, 각종 센서나 계측기, 실험 기기 등으로 꺼내지는 데이터는 전압이나 전류등이며, 아날로그 신호 또는 아날로그 정보라고 한다. 이들의 데이터를 계산기로 처리할 수 있는 디지털 신호로 변환하는 회로가 아날로그 디지털 변환기이다.

아날로그 네트워크

회로를 사용하여 변수간의 수학적 관계를 표현하여 푸는 것으로서, 이러한 장치로는 네트워크 해석기가 있으며, 전력 공급망과 같은 시뮬레이터에 사용한다.

아날로그 디지털 변환

analog to digital 의 약어

아날로그

시간적으로나 공간적으로 연속하여 변화하는 물리량을 표현하는 것. 형용사적으로 사용되는 경우가 많다. 예를 들면 아날로그량, 아날로그 표시, AD 변환 등.
=>digital

아날로그 컴퓨터

함수나 신호를 전압으로 치환시켜 디지털화하지 않고 아날로그량 그대로 처리하는 컴퓨터. 주로 미분 해석기

라고 부를 때도 있다. 연산의 중심은 연산 증폭기이며, 저항이나 콘덴서를 조합함으로써 가산기, 적분기, 미분기 등을 구성할 수 있다. 또, 이러한 선형 연산 요소 외에 곱셈기나 비교기(comparator)등의 비선형 연산 요소를 가지고 그것들을 서로 접속시킴으로써 연산 할 수도 있다. 연산 속도에 따라 고속형과 저속형으로 나뉘며, 전자는 연산 결과가 오실로스코프상에 반복하여 표시되고, 후자는 펜 레코더에 표시, 기록된다.

아르-에스 -에스-디렉토리

이 디렉토리는 데이터 베이스의 세그먼트에 따라 물리적으로 분산되는데, 각 세그먼트는 세그먼트를 기술한 미리 정의된 테이블과 자료를 포함한다. 특별한 RSI 연산자는 디렉토리 레코드를 호출, 삽입, 삭제, 그리고 갱신할 수 있다.

아르피지

remote program generator의 약어

아르-에스

레코드라고 불리우는 정보의 끝에 사용하는 정보 분리 문자로서 레코드간의 논리적인 경계를 실별하는 데 사용한다.

아스키 코드

정보 교환용 미국 표준 코드(American Standard Code In formation Interchange)의 약어. 컴퓨터 시스템 상호간의 정보 교환을 용이하게 하기 위해 국제 표준화기구(ISO)에 미국안으로 제출된 코드. 영숫자, 구두점이나 제어용 특수 문자를 8비트(7비트와 1비트의 패리티)등에 사용된다.

아웃 플랜트 시스템

중앙에 위치한 하나 이상의 단말기들로 구성된 데이터 전송 시스템.

아웃 스와핑

한 프로세스가 주기억 장치에서 보조 기억장치로 스와핑 되는 것.

아이소 코드

ISO 가 표준화한 정보 처리나 데이터 전송시의 정보 교환용 7비트 코드.

아키텍처

구축 또는 구조. 컴퓨터를 설계할때 소프트웨어 개발에 필요한 하드웨어방식에 관한 일을 컴퓨터 아키텍처라고

한다. 예를 들면 명령의 기능, 데이터의 표현 형식, 하드웨어와 소프트웨어의 기능 분담 등의 논리 구조를 말한다.

아톰

LISP 언어에서 취급하는 2진 트리 리스트의 구성 요소가 되는 기본 단위. 문자열 또는 이름을 나타내는 기호 아톰과 수를 나타내는 수치 아톰이 있다.

안내 여백

종이 테이프의 중앙의 가이드 예지에서 제1트랙의 중앙까지의 길이.

안정화 전원

=stabilized power supply

안정화 전원

부하의 변동에 대해서 전압, 전류, 주파수 등 출력 특성을 일정한 규격으로 보존하도록 설계된 전원 장치.

=stabilized power source

안정성

외부 환경 요인 변화에 대해서 시스템의 상태를 보존하는 성질. 어떤 상태에서부터 어긋나게 된 경우, 원래의 상태로 되돌아가면 안정, 다른 상태로 옮겨지면 불안정이라고 한다. 미분방정식, 수치 계산 등에서는 초기 조건 계수 등의 사소한 변화로 답이 크게 변하지 않는 성질을 안정성이라고 한다.

알고리즘

유한 개의 표현을 써서 문제의 해답을 얻는 데 필요한 과정을 정확하게 기술한 일련의 절차. 즉, 문제를 해결하기 위해 정해진 일련의 절차를 말한다. 예를 들면 어떤 함수를 구하기 위한 수학적 절차의 완전한 기술들을 말한다.

알골

약칭 ALGOL. 수학 또는 과학적 용도에 적합하도록 문법을 설계한 프로그래밍 언어. 이 언어는 컴파일러가 있는 컴퓨터에 직접 수치 과정을 제시할 뿐 아니라 다른 사람에게 수치 과정을 전달할 수 있다.

암호

컴퓨터 시스템의 정보를 보호하는 기법으로, 사용자가 몇 개의 문자를 조합해서 기억 장치에 기억시켜 두고, 컴퓨터를 이용할 때 이 암호를 입력시켜 대조 확인하여 시스템 사용권을 허가받도록 하는 것. 대부분의 시스템에서는 암호를 키보드로 입력시켜도 그것이 CRT 화면에 나타나지 않도록 하고 있다.

암호 보호 기법

1. 프로그램의 잘못을 수정하고 프로그램 루틴을 변경하기 위해 삽입한 부분적 프로그램.
2. 일시적인 전기적 연결.

암호화

데이터 내용의 기밀을 지키기 위하여 특별한 규칙 등에 따라 데이터를 나타내는 것. 암호화시킨 데이터를 보통 데이터로 되돌리는 것을 '키'라고 하는데, 이 키에도 규칙이 있다. 미국의 데이터 암호화규격등이 대표적인 예이다. 또 암호화의 키는 공개시키지만, 그 키만으로는 암호문을 원래대로 되돌릴수 없으며, '공개 키 암호계'도 있다.

압전기

전압을 역학적 입력으로 바꾸거나 역학적 입력을 전압으로 바꾸어 주는 결정체들의 성질.

압전 변환기

압력-전기 변환을 하는 것으로, pn접합 소자를 이용한 압저항 소자와 전극 분극 현상을 이용한 압전 소자가 있다.

압착, 스퀴즈 아웃

OCR(광학 문자 인식)에서 잉크가 문자의 가장자리에 몰려 농도 분포가 고르지 않은 것.

애드 온 메모리

기억 용량을 확장할 목적으로 이미 설치된 컴퓨터의 고유한 메모리에 부가시키는 메모리.

애크날리지

acknowledge의 약어.

애크날리지

약칭 ACK. 수신측에서 송신측으로 보내는 긍정적인 확인 응답의 전송 제어 문자 바른 접속이 완료 되었거나 데이터가 정확하게 수신되었다는 것을 송신측에 전한다. 인터럽트 애크날리지와 비교된다.

액정 디스플레이

액정의 분자 배열을 전계 등으로 초기 상태와 다른 배열로 변화시켜, 배열 변화에 의해서 생기는 액정의 광학적 성질을 이용하여 입사광을 산란시키거나 간섭시켜 변조하는 소자(액정 소자)에 의해 내용을 표시하는 것. 대형 표시나 컬러 표시도 가능하며, 디지털 시계나 휴대용 컴퓨터에 많이 사용된다.

액정 디스플레이

Liquid Crystal Display의 약어.

끝이 봉해진 두 장의 유리 사이에 액체 수정을 담은 얇은 셀로 이루어져 있으며, 유리판 안쪽의 투명한 전극 판에 전압이 걸리면 그 사이에 있는 액정의 분자 운동 방향이 달라져서 이것을 통과하는 빛의 양의 변화에 따라 숫자나 문자 등을 표시한다.

약자식 코드

- 1) 5단위 부호로서 영자 시프트에 의해 표시되는 영문자.
- 2) 명사 등의 코드화 종류의 하나로서 기본형이 되는 기호법계열에 속하는 통상거래 단위나 도량형 단위에 쓰이는 약호.

양면 배밀도

약칭 DDDS. 양면 배밀도의 플로피 디스크.

양방향 버스

컴퓨터 내부에서 데이터의 송수신을 할 때 송신용 버스와 수신용 버스를 따로 준비하는 대신, 한 조의 버스를 제어 신호로 변환시켜 송신과 수신을 겸용하는 것.

양방향 소자

신호 전송이 양방향으로 되는 소자.

양방향

회선상에서 양쪽 방향으로 데이터 전송이 가능한 성질을 지니는 것. 회선 말단에는 송수신 장치가 이어진다.

양변 배밀도

= double density dual side

양자

양자화의 최소 구분. 컴퓨터에서는 다중 프로그램에서 실행되는 각 프로그램에 주어지는 최소의 시간 단위를 말한다. 태스크의 우선도로 할당량이 변한다.

양자화 오차

양자화*(量子化)에 수반하여 발생하는 오차. 양자화의 구간 폭을 작게하면 오차는 줄어들지만 필요한 비트수가 증대한다.

양호도

quality factor의 약어

양호도

약칭 Q. 공진 회로 또는 코일, 콘덴서 등의 리액턴스(공진시)과 저항분의 비로서, 손실의 크기를 나타내는 양 또는 공진의 크기, 예민도의 지표. quantization

양자화 실수를 사사오입하여 정수화하는 것처럼.

연속량에 그것에 가까운 이산적인 값으로 치환하는 것.

오차를 수반하지만 디지털 처리를 하기 위해서는 불가피

어댑터

접속되지 않는 기기 사이를 묶는것. 예를 들면 AC/DC

어댑터등

어셈블

어셈블러 언어로 작성된 프로그램을 어셈블러에 의해 기계어 프로그램으로 번역하는 조작.

어셈블리 프로그램

= assembler

어셈블리 언어

어셈블러 처리되는 원시 프로그램을 기술하는 언어. 기계 명령, 의사명령, 매크로 명령이 있다. 문법의 논리 및 그구조는 거의 기계어와 같다. 명령 코드나 번지 등을 기호화하여 외기 쉽고 사용하기 쉽게 한 기억용 코드를 사용하여 프로그래밍하기 때문에 기계어보다 명령의 동작, 내용이 이해하기 쉽고, 프로그램의 작성, 수정 등이 간단하다. 그러나 컴퓨터의 기종에 따라 차이가 있고 보편성이 없다. 기계어지향 언어이다.

= programming language

어셈블 리스트

어셈블러에 의해 작출된 리스트, 원시 프로그램의 상세, 목적 프로그램의 상세 및 이들의 대응표 등으로 이루어진다. 대응표는 디버깅에 유효하다.

어셈블러

어셈블러 언어로 작성된 프로그램을 기계어 프로그램으로 번역하는 프로그램. 언어 프로세서의 일종으로 어셈블러 언어의 명령과 기계어의 명령이 1대1로 대응하고 있는 베이식 어셈블러와, 그것이 1대 복수로 되는 매크로 어셈블러가 있다. 기호 변환 루틴, 어셈블리 루틴, 어셈블리 프로그램이라고도 한다.

= macro, macro assembler

어셈블리 루틴

상징 언어로 표시된 명령기호를 컴퓨터가 수행할 수 있는 명령어로 변환시키고, 기억 장치 내에 그 명령어가 저장될 위치를 정해 주며,상징형 번지들로부터 실제 번지를 계산해 내는 기능을 통해 상징 언어로 구성된 입력 자료를 변환시키는 컴퓨터 프로그램

= assembler

어커런스 인덱스

역리스트 구조를 응용한 문서 검색 시스템에서, 한 단어가 나타내는 문서 번호, 단락 코드, 문장 번호, 문장내 번호등을 한 단어로 구성한 색인.

어커런스

계층 모형의 각 계층에 있는 세그먼트에는 각각 크기와 성질이 같은 레코드가 수없이 많이 있을수 있다. 이때 루트 세그먼트 내에 있는 한 레코드와 연관이 되는 각 계층의 레코드들을 어커런스 또는 레코드 어커런스라 한다. 즉 실제 자료를 의미한다.

어커스

COBOL에서 똑같은 성격과 크기 형식을 가진 일련의 자료 항목을 기억 시키기 위하여 기억 장소를 배열했을때 이 기억 장소의 정의를 위해 사용하는 말.

억제, 서프레션.

어떤 특정 조건에 의해 특정 문자의 인쇄를 금지하는 것 예를 들면 표시상 무의미한 문자의 억제 등으로 '0001' 이라는 수치를 '[] [] [] 1' ([]은 스페이스)과 같은 형태로 표시하는 것.

언더슈트

펄스를 회로에 입력했을 때 출력 파형의 하강이 기본선 보다 내려가는 현상.

언더플로

산술 연산의 결과, 취급이 가능한 수의 범위보다 작게 되는 상태. 오버플로와 비교된다.

언번들링

컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어의 요금을 별도로 부과 하는 것. 1960년대 말에 IBM사가 그때까지 하드웨어에 포괄해서 부과하던 소프트웨어 관련 요금을 따로 책정한 일로 부터 시작되었다.이에 따라 지금은 '소프트웨어는 유료'라는 생각이 일반화되었다.

언어 변환기

어떤 형태의 자료(예) 마이크로필름, 도표 등)를다른 형태(천공 카드, 종이 테이프 등)로 변환시키는 자료 처리 장치.

언어 결합

프로그래밍 언어에서 GKS 기능을 이용하기 위한 언어 인터페이스.

언어 번역

하나의 언어를 다른 언어로 번역하는 것.

언어 해석기

한 언어의 명령문을 같은 내용의 다른 언어의 명령문으로 바꾸어 주는 처리기, 어셈블러 또는 루틴을 의미하는 일반적인 용어.

언어 독립

그래픽에서 특정 언어에 의존하지 않는 것.

언어 인터페이스

특정 응용 기능을 이용하기 위한 언어 프로시저나 데이터 구조의 규정.

언어

1) 정보를 표현하기 위해 어떤 약속이나 규칙 등에 따라 만들어진 기호계열의 집합. 2) 컴퓨터에서 명령이나 지령을 전달하기 위해 일련의 수치나 디지트 패턴으로 구성되는 것으로서, 컴퓨터의 중앙처리 장치에 의해 실행된다.

언어 규칙

부적합하거나 허용되지 않는 문장을 사용하여 컴퓨터를 작동시키는 것을 방지하고, 또한 흔히 사용되는 일련의 코드를 줄여서 표기하기 위해 언어상에 정해진 규칙

언어 처리기

사용자들이 작성한 원시 프로그램을 컴퓨터 하드웨어가 이해할 수 있는 목적 프로그램으로 번역하는 시스템 프로그램.

-> BOX 해설

언어 스테이트먼트

프로그래머, 조작용 또는 그 이외의 컴퓨터 사용자(user)에 의해서 코딩되는 스테이트먼트로서, 언어 번역 프로그램, 서비스 프로그램과 같은 처리 프로그램 또는 제어 프로그램에 정보를 전달하는 것. 언어 스테이트먼트는 명령의 실행을 요구하거나 처리 프로그램에 인도 및 인수하는 데이터를 포함하기도 한다.

언어 번역기

어셈블러, 코볼, 포트란 등의 언어를 사용한 프로그램을 기계어로 번역하는 어셈블러, 컴파일러, 인터프리터 등에 대한 총칭.

언팩

언팩된 데이터를 원래의 모양대로 되돌려보내는 것. 예를 들면 BCD 코드 두자리가 1바이트로 팩될 때, 1바이트를 사용하여 BCD코드의 한 자리를 저장하는 형태로 되돌려보내는 것을 말한다.

= pack

업 로드

하위 시스템(terminal)으로부터 상위 시스템(host)으로 데이터를 보내는 것.

= down load

에르스텝

비디오 테이프의 성능을 나타내는 자력 단위로 에르스텝이 높을수록 테이프로부터의 신호 수준도 높다.철을 함유하는 테이프는 300에르스텝 범위에서, 크롬 테이프는 약 500에르스텝 범위에서 작동한다.

에뮬레이터

에뮬레이션을 하는 시스템. 장치 또는 프로그램. 예를 들면 ROM 등으로 명령을 해석하는 루틴의 기능을 하드웨어에 짜넣어 처리속도를 높이는 장치를 말한다.

=emulation

에뮬레이션.

어떤 컴퓨터 시스템에서 다른 컴퓨터 시스템의 동작을 시뮬레이트하는 것. 즉, 다른 컴퓨터의 프로그램을 동작시키는 . 하드웨어의 에뮬레이션 기구와 소프트웨어의 에뮬레이션 프로그램과의 조합에 의해서 이루어진다. 소프트웨어에 의한 시뮬레이션보다 훨씬 효율이 좋다.

에스테리스크

눈표 '*'를 말하며, 프로그램에서는 곱셈기호 'x'로 사용하고 있다.

에이다.

미국 국방성이 중심이 되어 개발한 새 고급 언어. 광범한 언어의 요구명세에 기초 하여 만들어졌다. 처리 순서 보다는 처리 대상에 중점을 두며, 데이터기술, 프로그램 구조 다중 태스크등에 특징이 있다. 에이다는 영국의 배비지밀에서 최초의 프로그래머가 된 시인 바이런의 딸 'Augusta Ada Byron'의 이름에서 따온 것이다.

에이- 라이트

A-레지스터의 상태및 패리티 검사 에러를 나타내는 제어판의 지시등.

에지 천공 카드

카드의 모서리를 천공기로써 데이터 천공하고, 종이 테이프 판독 장치로 판독 할 수 있게 한것.

에지 트리거 플립플롭

클록 펄스의 시작 또는 종료에서 입력에 대응하여 출력

이 변화하는 플립플롭.

에코 백

컴퓨터에 입력한 신호를 단말에 다시 한 번 보냈다 받았다 해보는 것. CRT에 표시하는 것도 그 중위 하나로, 입력된 신호가 바르게 컴퓨터에 보내지는지 어떤지를 체크할 수 있는데, 이를 에코 체크라고 한다.

= echo check

에프 엠, 주파수 변조.

frequency modulation

엑세스 암

자기 디스크 기억 장치의 구성 요소의 하나로 1개 이상의 판독. 기록헤드를가지며 그것들을 소정의 트랙 위에 이동시켜서 판독. 기록하기 위한 지지기구. 액세스 암의 위치를 결정하는 데 요하는 시간이 자기 디스크의 호출 시간의 중요한 요소가 된다.

엔

사인 플러그에서 Negative의 약어.

엔-시

1.Numerical Control의 약어.

2.Non-connection 의 약자.

엔-에이-A

Negative Acknowledge의 약어

엔드 라인

FORTRAN에서 프로그램 단위의 기술의 끝.

엔벌로프, 포락선

어떤 곡선과 무한 횡수 접하는 곡선, 또는 어떤 곡선 무리의 모든 곡선에 접하는 곡선.

엔트로피

열역학 용어. 통신 분야에서는 대상의 불확실성의 정도를 나타내는 양.

엘

1) 데이터 항목, 기억 영역, 레코드 혹은 화일을 식별하기 위한 심볼로 사용되는 문자열. 2) 원시프로그램의 적당한 명령에 붙여서 코딩스텝의 엔트리 점으로 사용하기도 하고, 혹은 그 스텝의 엔트리점으로 사용하기도 하고, 혹은 그 스텝을 포함하는 루틴이나 서브루틴에의 엔트리의 참조점으로 사용되는 이름. 3) 프로그램에서 각 명령 문장이 용이하게 번지를 조합 색인할 수 있도록

특정 번지에 붙이는 표시 문자.

엘-에프

1) Line Feed character (개행 문자)의 약어.

인쇄 또는 표시 위치를 다음 행의 처음 위치에 이동시키는 서식 제어 문자의 하나. 2) Low Frequency (저주파)의 약어.

3 MHz 이하의 주파수

엘-디-에이

Load Accumulator direct의 약어.

누산기에 직접 로드하는 명령.

엘-밴드

390 Mhz에서 1550 Mhz의 주파수

엘-반송자

벨 시스템에서 동축 케이블 전송 시스템으로 불리우는 것.

엘-에프-유 페이지 교체

-> Least Frequently Used pagereplacement.

엘-에프-유

Least Frequently Used 의 약어.

가상 기억 장치 하에서의 페이지 대치 알고리즘으로서 LRU 에서는 사용 된 시간이 가장 오래 된 것을 교체 대상으로 선정하나, LFU에서는 사용 빈도가 제일 작은 페이지를 선정한다.

엘-이

Less or Equal의 약어.

코볼이나 포트란의 IF조건문에서 수의 대소관계 비교 조건에 이용되는 관계 연산자.

엠노스

metal nitride oxide semiconductor의 약어.

여유도 검사

데이터에 오류 검출용 부호나 비트를 부가(redundant) 하여 데이터가 정확하게 송수되었는지 검사하는 방식.

여유도

데이터 이외에 오류의 검출이나 정정을 하기 위해 여분의 정보를 부가한 경우, 전체의 데이터에 대해 여분의 정보가 점하는 비율. 전체의 데이터 길이를 n, 이 데이터로부터 오류를 검출해 내기 위해 부가한 데이터를 제외한 길이를 k라고 할 때 여유도 r는 $r=1-k/n$ 로 표시 \된다.

여유 부호

필요한 정보 이외에 여분의 부호를 부가여 종합한 부호.

주로 데이터의 오류 검출이나 정정을 할 목적으로 사용된다. 종이 테이프에 사용되는 패리티 비트(parity bit)를 부가한 8단위 코드 등이 있다.

역 란드 기법

수식표현을 번역할 때 이용하는 기법으로서, 연산자를 연산 대상의 뒤에 놓는 방법. 예를 들면 A+B를 AB+로 쓴다. 후치 기법이라고도 한다.

역동시연산, 역일치 연산

= exclusive OR

역동시 회로, 역일치 회로

2개 이상의 신호가 시간적으로 엇갈려 들어올 때에만 출력을 내는 회로.

= exclusive OR

역삼각 함수

삼각 함수의 값에 대해서 그 값을 취하는 각도를 구하는 함수. 삼각 함수에 arc를 붙여 $\arctan x$ 등으로 표시한다.

역수

= inverse number

역어셈블러

기계어로 작성된 프로그램을 어셈블러 언어로 변환하는 프로그램. 일반적으로 기존의 기계어로 된 프로그램을 기호 코드 리스트로 바꾸어 해독하는데 사용한다.

역파일

색인용 파일. 항목 중의 어떤 난의 값과 그 값을 가진 항목의 번지와 대응표. 예를 들면 시간표 파일은 요일과 시간란으로 이루어지고 그 값이 과목명이 된다. 이파일의 역 파일은 과목명의 난이 있고, 그 값이 요일과 시간이다.

연결 편집기

명령을 실행하기 위하여 서로 독립되어 컴파일된 여러 개의 목적 프로그램을 결합하여 하나의 실행 가능한 로드 모듈로 만들어 주는 프로그램. 즉, 기억장치의 번지를 부여하거나 기호 등을 참조하도록 함으로써 그 출력으로 로드 모듈을 작성해 기억장치에 적재할 수 있는 상태로 만들어 주는 프로그램.

연결 서브루틴

한 곳에 저장해 두고 다양한 연결과 호출 순서 및 명령어를 이용함으로써 여러 곳에서 한 루틴에 연결할 수 있는 서브루틴, 즉, 서브루틴이 메인 루틴과 분리되어

저장되어있을 때, 프로그램 제어로부터의점프 명령어는 이 서브루틴의 시작을 호출하고, 마지막의 다른 이동 명령어에 의해 이를 되돌려준다.

연결

2개 이상의 프로그램 루틴 또는 목적 모듈을 하나로 합쳐서 실행 가능한 프로그램으로 만드는 것. 컴퓨터가 운영 체제를 채용하고 있을 때, 운시 모듈이 번역되어 작성되는 목적 모듈은 번지 등이 결정되어 있지 않으며, 다른 목적 모듈과 연결될 수 있는 상태에 있다.

연결 리스트

선형 리스트의 노드 배열이 주소와 일치하지 않으며 기억공간에 독립적으로 이루어진 리스트, 즉, 각 노드를 위한 저장 공간에 그 위치에 상관없이 저장시키고, 각 노드의 관련성을 유지하도록 함으로써 중간 노드의 삽입, 제어를 손쉽게 할 수 있는 리스트로서 각 노드는 링크(또는 포인터)부분을 가지며, 그 노드와 관련 있는 다음 노드의 주소를 그 값으로 가진다.

연결자, 커넥터

여러 개의 기기나 회로를 전기적으로 접속하기 위한 기구. 각형이나 둥근 모양의 커넥터, 프린트기판용과 고주파 동축동 등 형상의 용도에 따른 많은 종류가 있다.

연결 시간

TSS에 있어서 회선을 접속하고 있는 시간

연결 편집기 프로그램

누산기나 다른 레지스터의 오버플로우 여부를 나타내는 1비트짜리 진단 레지스터. 이 비트는 프로그램 제어하에 테스트해 볼 수 있다.

연결 제어

단말기와 프로세서 간의 자료 전송 및 에러 발생 등을 제어하여 메시지 전달에 확실성을 부여하기 위한 절차.

연산 레지스터

명령어의 연산 코드가 기억되는 레지스터.

연산 주소 명령어

연산부가 없고 대신 주소분에 연산의 내용이 묵시된 컴퓨터 명령어.

연산자 : 연산 코드

컴퓨터 명령어는 연산자부와 하나 이상의 주소부로 구성되어 있는데 여기서 연산자부는 명령어의 형식, 자료의 종류, 연산내용 등을 나타낸다.

연산자

+,=,*,./,NOT,AND,OR 등과 같이 수학적논리적인 연산을 나타내는 기호들.

연산 ; 작동

1.정의된 연산에 있어서 최소한하나의 연산자와 하나의 피연산자로 이루어지는 것 2.하나의 컴퓨터 명령에 의해 정의된 동작. 3. 하나의 논리 소자에 의해 정의된 동작.

연산 주기

명령어의 실제적이 수행이 일어나는 일정한 기간.곱하기, 나누기 등의 연산은 그 연산을 완료하는 데 다수의 연산 주기가 필요하다. 실행주기라고도 한다.

연산 해독기

실행시킬기계 명령어의 연산 코드를 해석하고,그 명령어 수행을 위하여 필요한 회로들을 세트시키는 스위칭 회로.

연산 명령

레지스터 또는 메모리에서 꺼낸 바이트와 누산기의 내용간의 연산을 실행하는 명령으로, ADD(가산), SUB(감산), AND(논리곱), XOR(배타적 논리합), OR(논리합), CMP(비교) 등이 있다.

연산 번호

1. 어떠한 루틴을 포함하는 계속되는 연산에서 한 연산 혹은 그와 동등한 서브루틴의 위치를 가리키는 번호.
2. 부호 코드로 작성된 프로그램에서 각 단계를 나타내는 번호.

연산표

오퍼랜드 값의 모든 타당한 조합과 그 조합의 각가가에 대한 결과를 나타내는 것으로서, 연산을 정의하는 표.

연산 시간

덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈, 등의 명령의 실행 단계에 소비되는 시간의 평균값.

연산 제어 모드

아날로그 컴퓨터에서 계산에 필요한 연산기의 동작 상태. 리셋 연산, 접지등을 들수 있다.

연산 기호부

operation part.

연산 시간

어떤 명령(4칙연산 등)에 대하여 명령 실행 단계에서 특정 연산을 실행하는 데 걸리는 시간.

연산 코드부

-> OP code.

연상 기호, 니모닉

기억하기 어려운 기계어의 명령이나 데이터의 통합 등에 붙이는 생략 기호에 바탕하는 호칭.

연상 기억 장치

기억 장소가 그 내용에 의해 식별되는 기억 장치.

연속자리올림

하위 자리로부터 상위 자리에 순차적으로 자리올림을 행하는 방식. 어떤 자리에서 자리올림이 끝나지 않아도 다음 자리의 자리올림을 해서는 안 된다.

연속 체크 방식

같은 데이터를 두 번 연속하여 송신하고, 수신측에서 그 2개의 데이터를 비교하여 오류를 검출하는 데이터 통신의 오류 제어 방식.

연쇄 리스트

리스트의 각 항목이 이에 이어지는 항목을 나타낼 수 있도록 식별자등의 정보를 지니고 있는 리스트. 항목의 순서는 반드시 물리적으로 이어져 있을 필요는 없다.

연쇄 코드, 체인 코드

n비트 길이를 갖는 언어를 몇 개 늘어놓고 그 한 계열로부터 1사이클을 구성하는 부호. 이 중 임의의 언어는 인접한 전후의 언어로부터 왼편 또는 오른편 1비트를 이동하여 선두 비트를 탈락시키고, 그 사이클 중 같은 언어가 다시 나타나지 않도록 끝에 비트를 삽입해서 얻을 수 있다.

연쇄화

한 가지 처리를 몇 개의 모듈로 나누고, 미리 정해진 순서에 따라 그 모듈을 실행하는 것

연쇄 지수법

계절지수를 표현하는 방법 중 가장 많이 이용되는 방법으로서, 비례적 성질을 이용하고 추세 변동을 제거함으로써 비계절적인 요소와 추세적 요소를 제거하여 지수를 산출하는 방법. 이 방법은 미국의 피어슨(W.M. Pearson)이 고안해 내어 피어슨법이라고도 하는데 그계산 방법은 다음과 같다. 1)월별 연쇄 비율을 구한다. 여기서연쇄 비율이라 함은 전달에 대한 백분비를 말한다.

2) 월별 연쇄 비율의 대표값을 구한다. 대표값을 구하는 방법은 주로 증위수가 사용되지만 극단적으로 크거나 작은 수치를 뺀 후 산술 평균법을 사용하기도 한다.

- 3) 가정 연쇄 지수를 구한다.
- 4) 수정연쇄 지수를 구한다.
- 5) 1년에 대한 평균지수를 구함으로써 이것을 계절 지수로 삼는다.

열 프린터

순간적으로 발열하는 헤드를 사용하여 열에 의해 발생하는 감열지에 프린트하는 방식의 프린터.

열, 컬럼

행렬(matrix)의 세로 방향의 한열. 1열만으로 이루어지는 행렬을 특히 열 벡터(vector)라고 한다.

=row

열번지 스트로브

약칭 CAS. 열(컬럼) 번지를 위한 스트로브 신호. 예를 들면 동적(dynamic) RAM으로 번지지정을 위해 RAM으로 번지 지정을 위해 RAS와 함께 사용된다.

열번지 스트로브

=column address strobe의 약어.

열외 이탈

어떤 루틴의 주 경로와는 별도로 기억되게 코딩되는 부분.

열전도 모듈

IBM 의 대형 컴퓨터 3081K에 사용되는 LSI 냉각용 방열기구.

영 복귀

return to zero의 약어

영 복귀 기록, 기준 복귀 기록 약칭 RZR.

디지털 자기 기록 방식의 하나. 1비트를 길고할 때마다 기준 상태로 되돌아오는 방식. 이 때문에 1,0을 나타내는 각 비트 사이에 데이터를 나타내진 않는 기준 상태가 있다. 9과 기준 상태가 함께 무자화 상태인 방식(영 보귀 기록)과 0에 1과 반대의 극성을 지니게 하는 방식(극성 용 복귀 기록)이 있다. 회로가 간단한 반면에 기록 밀도를 높일 수 없다.

NRZ

영 복귀 기록, 기준 복귀 기록

return to zero recording의 약어

영 복귀

약칭 RZ. 디지털 자기 기록 방식의 일종. 아래 그림에 표시한 것처럼 '1'에 대하여는 일정 방향으로 자화시키고, '0'일 때 부자화의 상태를 이요하는 단극성의 것과, '0'에 대하여 역방향으로 자화시키는 쌍극성의 것이 있다. 어느 것이나 각 비트의 경계나 데이터가 없는 곳에서는 무자와횡 상태를 이용한다. 이에 대해서는 무자화의 상태를 사용하지 않는 방식을 NRZ(non return to zero)라고 한다. 후자는 전자에 비해 기록 밀도는 높일 수 있지만 회로는 복잡하다.

영구 에러

전원이 차단되어도 기억된 정보가 수멸되지 않는 기억 장치. ->permanent storage.

영구 기억 장치

1. 보통의 상태로는 기록이 되지 않으며, 판독 전용으로 사용하는 기억 장치.
2. 전원이 끊어져도 기억되어 있는 정보가 없어지지 않는 기억 기능 또는 장치. 예) 자기 테이프, 자기 디스크 팩 등. =nonvolatile storage.

영구 데이터 화일

에러를 일으킨 작동을 다시수행하여도 수정할 수 없는 에러.

영구 응답

->data files.

영구 기억 장치

어떤 제목이나 문서의 주요 단어 및 기타 필요한 부수적 단어들을 알파벳 순으로 나열하여, 각 단어는 다른 단어들과 함께 순환적으로 돌아가되 한번씩만 나타나도록 되어 있는 목록.

영구 변지

연산 장치의 출력 중 레지스터 블록으로 되돌아오는 것.

영문자 부호

문자의 조합을 사용하여 데이터를 부호화한 것.

영문자열

알파벳에 속하는 문자로 되는 문자열

영상출력기본요소

그래픽에서 표시 화상을 구성하는 기본 요소. GKS에서는 폴리 라인, 셀 배열, 폴리 마커, 문자열, 영역, 일반화된 작도 기본요소 등의 여섯 종류가 있다.

영상 메모리.

영상을 기억시켜 두는 메모리. 영상처리 시스템에서는 디지털 영상을 파일로 보전시켜 둘 필요가 있으며, 대용량 보조 기억 장치가 필요하다. 또 처리용과 표시용에는 고속 메모리가 필요하며, 이것은 일반적으로 IC메모리가 사용된다.

영상.

2차원적 또는 3차원적 패턴으로서, 시각 정보로서 전달이 가능한 상.

영상 요소 ->pixel.

외부의 프로그램 서비스 회사의 조언과 조직을 이용하여 프로그램을 작성하는 것. 이런 형태의 프로그램 개발은 급료의 기준을 근무 시간에 두지 않고 업무 성취도에 두는 경우가 많으며, 보통 소프트웨어 개발 회사가 위와 같은 일을 상담 지원한다.

영상 처리

영상에 어떤처리를 실시하여 보기 쉽게 변환시키거나, 일그러짐이나 흐림의 수정, 영상의 변환이나 정보압축, 대상물의 추출이나 실별 등의 처리의 일반적 호칭. 초음파나 X선에 의한 상, 텔레비전 영상, 원격 센싱 영상 등이 대상이 된다.

영숫자 부호

= alphanumeric

예약어

COBLE, PASCAL 등 고급 언어*에서 문법상의 특정한 의미를 지니고 변수나 레이블 등의 식별자*로서 사용할 수 없는 언어.

예측

미래 상태를 예상하는 것으로서 예측하는 기기를 예측기라고 하고, 예측값과 실제값의 차가 가능한 한 작아지도록 설계한 것을 최적 예측기라고 한다.

예측

미래 상태를 예상하는 것으로서, 예측하는 기기를 예측기라고 하고, 예측값과 실제값의 차가 가능한 한 작아지도록 설계한 것을 최적 예측기라고 한다.

오

1. Overflow(오버플로)의 약어 2. Output(출력)의 약어.

오-아르-지

ORiGin의 약자. 프로그램의 기억 번지를 지정하는 어셈블리 언어의 의사 코드로, 기점을 나타내는 명령이다. 대부분의 CP/M 시스템에서는 프로그램의 시작 번지로

&100(&는 16진수 표시를 의미)을 사용한다.

오-에스-에이-엠

verflow Sequential Access Method의 약어 ->IMS.

오-피 코드

OPeration code의 약어. 보통 기계어에서 연산을 가리키는 부분의 코드. 한 명령어는 연산자 코드부와 피연산자부로 이루어져 있다.

오류 정정 부호

데이터 전송 등에서 데이터의 오류를 정정하기 위해서 부가하는 여유도 부호순회부호등을 말한다.

= cyclic code, group code

오류 메시지

동작 오류가 일어난 장소와 동작 오류의 성질을 나타내는 메시지.

오류 리스트

발견된 오류를 표로 만들기 쉬운 형태로 나타낸것.

오류 검출 루틴

처리 중인 데이터의 정오를 검사하거나 하드웨어나 소프트웨어에서 잘못된곳을 찾아 내기 위한 루틴.

오류 인터럽트

처리 중에 발생한 오류의 검출에 기인해서 생기는 인터럽트. 연산 예외등 소프트웨어에 의한 것과 기기의 고장 등 하드웨어에 의한 것이 있다.

오류 수정.

사용자 프로그램이나 시스템 프로그램 등의 소프트웨어 및 하드웨어에 존재하는 오류를 검출하여 그것을 수정하는 것.

오류

(1)이론적인 참값으로부터 계산된 값의 빗나간 정도를 나타내는 일반적인 용어.

(2)특별한 원인으로 발생하는 잘못.

(3)오차 또는 정확도에서 손실의 크기.

(4)수치 계산에서는 오차, 프로그래밍 코딩에서는 오류, 컴퓨터에서는 동작 오류라고 한다.

오류 수정, 디버그

컴퓨터의 프로그램에서 잘못된 부분을 찾아 내거나 이를 바로 잡는것. 또는 컴퓨터 자체에서 동작의 오류를 감지하고 중지시키는 것.

오류제어방식

데이터 전송을 할 때 통신회로 등에서 발생한 데이터의 오류를 검출하거나 정정하는 방식의 총칭. 데이터에 여유도를 지니게 하는 방법이 많다. 구체적으로는 송신하는 데이터에 오류검출이나 정정을 위해 부호를 부가하여 송신하고 수신측에서 조사한다. 수직 패리티 체크, 수평 패리티 체크, 무리계수 체크등이 있다.

오류 수정 보조 루틴.

프로그램의 오류를 빨리 발견하기 위하여 사용하는 루틴. 기본적인 것으로 트레이서와 스냅샷의 두종류가 있다. 트레이서는 지정된 범위 내의 실행된 명령을 출력하고 스냅샷은 지정된 변수값을 출력한다. 메모리의 덤프 도스 슴의 하나이다.

오류 루틴.

오류가 발생했을 때의 후처리 루틴.

오름차순 정렬

어떤 데이터 또는 데이터의 집합을 키가 작은 것부터 큰 것으로 분류하는것.레코드의 열의 순번은 키가 작은 것부터 큰 것으로 늘어서는 것을 목적으로 행한다. 숫자의 경우는 1, 2, 3의 순, 한글의 경우는 가나다순, 영문자는 알파벳순으로 된다.

= sort, descending soft

오리엔티드 트리 ->tree.

기억 영역에 데이터나 명령을 스토어하 때 기점이 되는 절대 번지. 의사 명령으로서의 기점 지정은 지정된 번지를 프로그램의 시작 번지로서 세트한다. = ORG.

오버플로우 영역

색인 순차 화일 구성시 기본 데이터 영역에 빈 공간이 없어 새로운 레코드의 삽입이 불가능할 때, 초과되는 레코드를 기록할 수 있도록 예비적으로 확보해 두는 공간 영역.

오버플로우 클러스터

->collision.

오버플로우 (어셈블러)어

어셈블러에서 고정 소숫점 수를 0으로 나누거나 산술적합이 누산기 레지스터의 용량을 초과할 때 발생하는 오버플로우.

오버플로우

산술 연산시 생성된 값이 그것을 받아들일 레지스터나 기억 장소의 용량을 초과하는 것으로서, 지정된 길이의 필드보다 더 긴 필드의 내용을 옮기려 할 때 발생한다.

오버레이 프로그램

오버레이 작동을 위한 프로그램.

오버플로우 검사

데이터를 받아들이는 기억 영역 또는 화일의 용량을 초과하는지 검사하는 것. 즉, 산술연산의 결과 그 자리수나 양이 너무 큰지의 여부, 레지스터나 메모리의 로케이션에 수용할 수 있는가 여부를 점검하는 것.

오버슈트.

펄스의 상승(rise)시점에 발생하는 진동 파형을 나타내는 용어. 회로에 펄스를 입력했을때 출력 파형이 정상값을 뛰어넘는 현상.

오버런 에러, 과실행 오류

먼저 레지스터에 기록된 문자가 그 레지스터에 새로운 문자가 로드될 때까지도 마이크로프로세서에 의해 읽혀지지 않는 경우에 발생하는 에러.

오버플로우 검사 표시기

어떤 산술 연산 과정에서 시스템이 다루기에 너무 큰 수를 생성하는 것과 같이, 어떤 산술 명령의 실행에 있어서 정확하지 않거나 계획되지 않은 연산에 의하여 작동되는 장치.

오버플로우 오류

산술연산의 결과로 발생한 부동 소숫점 수의 오버플로우 상태.

오버플로우 오류

포트란에서 부동 소숫점 수가 컴퓨터의 용량을 초과할 때 발생하는 오버플로우.

오버플로우 버킷

오버플로우 레코드들을 받아들이기 위하여 사용되는 버킷.

오버헤드

목적하는 일에 직접 이용되지 않는 시간 또는 기억 영역. 주로 오퍼레이팅 시스템의 작동 시간 또는 점유하는 기억 영역의 크기를 뜻하는 때가 많다.

오버플로우 표시기

1. 오버플로우가 발생했을때 그 상태를 나타내는 쌍안경 트리거. 이것은 하드웨어적으로 또는 소프트웨어 적으로 세트된다. 2. 프로그램 설계상, 산술적 계산 착오로 오

버플로우 상태가 발생하면 온(on)으로 표시되는 컴퓨터의 내부적 지시기의 한 요소.

오버레이

주기억 장치 다중 사용의 한 방법. 프로그램이 커서 전부를 주기억 장치에 저장할 수 없을 때 이를 몇 개의 세그먼트(segment)로 분할하여 보조 기억장치에 기억시켜 두고, 프로그램 진행에 따라 필요한 세그먼트를 주기억 장치상에 있는 프로그램 중 불필요하게 된 장소에 호출하여 실행하는 방법.

오비이

Office procedure By Example 의 약어. IBM의 왓슨(Watson, T. J.)연구소에서 개발한 것으로 단어 처리, 자료 프로세싱, 그래픽, 전자 우편, 문서 형식의 한 보고등의 기능을 갖도록 설계되었고, 2차원적 비절차형 언어로서 QBE에 의한 DBMS의 확장.

오실레이팅 정렬

합병정렬의 일종으로, 입력을 위한 테이프를 제외한 N개의 테이프로서 N-1 정렬을 실시하는 것. 일반적인 합병정렬과 다른 점은, N-1개의 연속 테이프가 역방향으로 읽혀져서 다음 N번째 테이프에 합병된 후 최후에 테이프마크를 기입하고, 제어는 다시 나머지 레코드의 내부 정렬로 돌아가는 점이다. 이와 같은 방법으로 N-1개의 연속 테이프를 합병하여 입력 화일이 없어질 때까지 반복한다. 이 기법은 테이프 스위치, 역방향 판독 및 다수의 테이프 장치가 요구되기 때문에 제한된 컴퓨터에서만 사용된다.

오실로스코프

CRT를 이용하여 파형을 관측하는 기기로서, 전류나 전압의 변화를 브라운관 드앵 의해서 시각적으로 표시는 장치. (예) 컴퓨터부터의 출력 데이터를 브라운관의 형광면에 전자 빛을 사용하여 문자나 도형 등 눈에 보이는 모양으로 표시하는 형식.

오씨아르

1. Optical Character Reader(광학 문자 판독기)의 약어. 장표상에 특정 자형으로 인쇄된(또는 손으로 쓴) 문자에 빛을 비추어 반사된 빛의 양적 차이를 이용하여 문자를 판독하는 장치. OCR 장표 판독 기계의 종류로는 1)카드 크기와 비슷한 전표에 고속 인쇄기나 타이프라이터로 1-2줄 인쇄한 것을 R/S(reader/sensor)로 읽어들이는 문서 판독기(document reader), 2)문서 판독기용 전표보다 많은 행수로 된 자료를 한꺼번에

판독할수 있는 페이지 판독기(page reader) 3.롤 페이지의 저널 테이프에 인쇄된 숫자나 기호를 읽어들이며 금전 회계기 등에서 집계용으로 사용하는 저널 판독기(journal reader)등이 있다. 2. Optical Character

오자율

전송된 데이터 중 잘못된 데이터가 전송된 비율.

오캄

영국의 Inmos 사의 병렬 처리용 마이크로프로세서인 트랜스퓨터(Transputer) 칩을 위한 프로그래밍 언어.

오키데이터

프린터등 주변 기기 제조 업체로 일본의 오키 전기 회사의 자회사.

오퍼랜드

연산에 필요한 항목으로서 컴퓨터 명령의 구성 부분이며, 데이터나 다음 명령이 저장되어 있는 번지등을 나타낸다. 즉, 오퍼랜드는 명령의 번지 부분이라고 할 수 있다.

오퍼레이팅 가이드

최적 조건이나 안전상태를 계산하여 오퍼레이터에 대해 수행지시를 내리는 것.

오퍼랜드 필드

1.어셈블러 언어에는 레이블, 니모닉 오퍼랜드가 있으며, 오퍼랜드는 보통 목적 프로그램 코드의 1바이트 이상을 요구하는 명령의 두번째 바이트 또는 두번째와 세번째의 바이트를 만들기 위해 어셈블러가 사용하는 정보를 제공한다. ->mnemoic field.

2.음수인 경우에는 2의 보수로 표현되는 즉치 오퍼랜드 값을 포함하는 즉치 어드레스 명열어의 일부분.

오프 검사 부호

데이터를 구성하는 2진 코드 중에서의 오류를 검출하기 위해 추가되는 부호.

오프라인 상태

어떤 설비,장치 또는 처리 장치의 직접적인 제어를 받지 않는 기억 장치.

오프라인 시스템

컴퓨터에 부속되어 있는 입력장치,출력장치 등이 중앙 연산 처리 장치에 제어(control)로부터 벗어나 독립적으로 기능을 발휘하는 상태.<-> on-line system -> teleprocessing off-line unit [오프라인 장치] 중앙 처리 장치의 직접적인 제어를 받지 않는 입출력 장

치나 보조 장치.

오프 장비

보완을 위한 예비 장비로, 보통 다른 장소에 있는 중복된 컴퓨터 장비들의 집합. 주된 장비의 고장이 완수되어야 할 작업의 시급성에 결정적인 영향을 미치는 환경에서의 작업 수행을 위해 유용하다.

오프 천공

정보를 천공카드에 옮길때 천공의 위치가 잘못된 것.

오프셋

어떤 파형의 기준 레벨이 제로 레벨과 달라졌을 때 그 파형은 오프셋이 되었다고 하며, 그 크기는 제로 레벨에 대한 기준레벨의 진폭으로 나타낸다.

오프셋 전류

입력 신호 부제인 0 출력을 확인하기 위하여 증폭 장치 입력에 주입되는 보정 직류.

오프셋 스테커

카드 스테커의 일종으로, 기계의 제어에 따라 특정 카드묶음으로부터 골라내어 그들 카드를 구별할 수 있도록 하는 기기.

오프더셀프

1. 현재의 제고로 꾸러나갈수 있는 것으로 새로이 구하거나 당장 만들 필요가 없는 제품. 2. 별다른 수정 없이 사용자가 쓸수 있는 컴퓨터 소프트웨어나 장비에 관한 것으로 소프트웨어나 장비를 개발하는데 드는 시간과 비용을 절약할수 있다.

오프라인

1.온라인의 상대적인 개념으로서, 터미널과 중앙의 컴퓨터 사이에 통신 회선이 설치되어 있지 않고 사람의 손에 의해 정보가 운반되어 컴퓨터에 입력되는것 2.중앙처리 장치의 직접 제어하에 있지 않는 상태. <->off line ->off-line processing

오프라인 동작

작업을 다른곳 또는 다른 컴퓨터에 옮기는 것.

오프라인 알고리즘

입력자료가 한 번에 모두 주어지는 문제에 대한 알고리즘.

오프

스위치나 이것과 같은 장치를 개방또는 고임피던스로 하는 것 <->on

오프라인 원격 일괄 처리

원시 자료는 천공된 카드나 자기 테이프 형태등으로

만들어진 입력 자료를 컴퓨터가 복사하여 전송하는 자료 처리 형태. 온라인 시스템 에서는 자료가 어떤 형태의 통신 장비를 통하여 바로 입력되나 대부분 큰 처리기에 연결된 영구 배선 통신 장비에는 몇 가지 제약이 있어 전위 처리기라고 불리는 통신 사전 처리기로 대처하는 경향이 있다.

오프라인 장치

컴퓨터 시스템과 함께 사용되지만, 중앙처리 장치와는 직접 결합되지 않는 장치 = auxiliary equipment

오프라인 기억장치

중앙처리 장치의 직접 제어하에 있지 않은 기억 장치.

오프라인 방식

기기들이 중앙 처리 장치와 연결되어 있지 않은 상태의 컴퓨터 동작 방식.

오프라인 작동

2개의 장치를 시간적으로 독립시켜 동작하기 위하여, 하나의 장치 출력을 일단 적당한 기억 매체에 옮기고, 다음에 이 기억 매체의 내용을 다른 장치의 입력으로 동작시키는 것.

오프라인 프린팅

주 컴퓨터에서 생성된 자료를 고속의 다른 보조 기억 장치에 수록해 두었다가 프린트 하는 방법. 주 컴퓨터의 중앙처리 장치의 효율을 높이고 대량의 프린트 작업으로 전체 컴퓨터가 입 출력바운드(I/O bound)되지 않게 하기 위한 방법으로 활용되며, 대량의 보고서 작성이나 많은 부수를 반복해서 만드는 경우에 주로 이용된다.

오프라인 출력

컴퓨터 시스템으로 부터 오프라인 장치에 의해서 얻어지는 출력. 컴퓨터 시스템에 직접 연결되지 않은 장치에 의해서 생성되는 간접 출력도 이 부류에 속한다.

오프라인 처리

중앙 처리 장치의 제어하에 있지 않은 장치를 사용하여 자료 처리의 일부 또는 전부를 처리하는 형태.

오픈 루프

수정 동작이 자동적으로 수행되지않고 표시된 정보의 결과에 의하여 외부로부터의 개입에 의해 수행되는 제어 시스템.

오픈 루틴

서브루틴 중 직접 메인 루틴에삽입될 수 있는 루틴으로서, 메인 루틴의 완전한 일부분으로 사용될 수 있도록

삽입되어 있는 루틴. <->closed routine.

오픈

기억 장치에 기억되어 있는 화일을 이용하여 데이터 처리를 하기 위해서는 각각의 화일의 완충 기억 장소인 버퍼영역을 열어 놓아야만 데이터의 입출력이 가능하다. 이와 같이, 화일을 역기 위해 고급 언어에서 사용하는 명령을 오픈이라고 한다.

오픈 워크스테이션

입력은 가능하지만 출력이 되지 않는 상태의 워크스테이션.

오픈 루프 시스템

1. CAR(computerassisted retrieval)시스템의 일종으로, 자료가 컴퓨터에 온라인화 되어 있고 자료에 대한 색인 표가 데이터 베이스화 되어 있어, 찾고자 하는 자료가 담긴 필름을 필름 보관상자에서 찾아 입력부분에 삽입시켜 해당 부분을 CRT 등을 통해서 읽을 수 있는 시스템.
2. 제어 시스템에서 두 가지 주요 방식 중의 하나로서 특별한 집합 부분의 프로그램 없이 포함된 후에 메인 루틴의 완전한 일부로 포함된 후에 메인 루틴의 완전한 일부로 사용된다는 점이다.
3. 프로세스나 절차를 컴퓨터가 직접 제어하는 대신, 조작원에게 화면이나 인쇄를 통해 정보를 제공하여 행동 결정을 돕는 시스템.

오픈 프로그래머

전문적으로 프로그램을 작성하는 것이 아니라 다른 일에 종사하면서 그 일의 필요에 따라 프로그램을 작성하는 사람.

오픈 숍

컴퓨터의 프로그램은 기계 조작을 전담하는 EDP 요원들이 조작하는 경우와 컴퓨터 사용을 희망하는 부서의 담당 요원이 조작하는 경우가 있다. 전자를 클로즈드 숍(closed shop)이라고 하고, 후자를 오픈 숍(open shop)이라고 한다 즉, 적당한 자격이 있는 사람이면 누구라도 컴퓨터를 사용할 수 있는 데이터 처리 센터를 오픈 숍이라고 한다. 기술 계산 프로그래밍은 계산 처리가 필요한 담당자가 스스로 프로그래밍하는 경우가 많으므로 이 경우에는 오픈 숍 방식이 능률적이다.

오픈 시스템

외부의 환경의 영향을 받게 되면 그에 반응하여 외부에 무엇인가 작용을 하게 되는 시스템. 환경이 시스템에 주

는 영향을 인풋이라고 하며, 반대로 시스템이 환경에 주는 영향을 아웃풋이라고 한다.

오픈 서브루틴

서브루틴의 일종으로서필요할 때마다 주 프로그램에 삽입하는 프로그램. 긴 프로그램의 경우에는 기억 장치를 많이 차지하므로 유리하지 않으며, 사용 횟수가 많은 경우에도 적합하지 않다.

=>language processor <-> closed subroutine.

옥텟 다중

디지털 회선망에서는 국 사이의 고속자료 회선을 효율적으로 사용하고 또 시분할 자료 교환기에 접속하기 위하여 가입자 자료를 국에서 다중화 작업을 하는 것으로, 이때 가입자선의 각 채널의 신호를 8Kbit/sec로 표준화한 후 다시 각 펄스를 8비트의 PCM 부호로 변환하여 이 옥텟 단위의 PCM채널의 다중화를 수행한다. 따라서 가입자 단말기로부터 국까지 전송된 자료는 일단 64Kbps의 속도로 옥텟 다중화되어 0차군을 이루고 1.544mbps 속도의 1차군으로 옥텟 다중화의 단계를 거친다.

온/오프 제어 동작

조작량 또는조작량을 지배하는 신호가 입력의 크기에 따라 2개의 정해진 값의 어느 한쪽 값을 취하는 동작. 온/오프는 넣고 끊는 것을 의미하지만 반드시 넣고 끊는 동작이 아닌 경우도 온/오프 동작이라고 부른다.

온/오프 제어

자동 제어 방식의 하나로서, 제어할 양을 목표치로서 유지하기 위해 조작량의 온/오프, 즉 넣고 끊는 동작을 반복하는 방법. 자동 제어의최적 제어 이론에서 이 온/오프 제어는 새로운 면에서 검토되고 있으며, 뱅뱅(bangbang) 제어라고도 한다.

온라인 진단 프로그램

입출력 장치 및 보조기억장치, 때로는 주기억장치 일부의 작동이 정상인가를 조사하기 위한 프로그램. 고장이 발생하지 않았을 경우, 즉 예방 보수의 경우 및 고장이 발생했을 때 그 고장 위치를 발견하는 경우 등에도 모두 적용할수 있다.

온라인 통신

원격지에 있는 단말 장치를 통신 회선으로 중앙의 컴퓨터에 연결해서 데이터를 집중 처리하여, 필요에 따라 입력 데이터를 전송한 단말 장치에 결과를 전송하거나 다른 적당한 시스템의 형태에는 1)데이터 수집

형(data collection) 2)조회형(inquiry) 3)메시지 교환
형(message switching) 4) 데이터 분배형(data
distribytion)등이 있다.

온라인 일괄 처리 시스템

데이터의 발생 지점과 컴퓨터를 회선으로 직결하여,
데이터 발생과 동시에 그 내용을 컴퓨터가 읽어 외부 기
역 장치의 자기 테이프나 자기 디스크 등에 데이터를
일괄 저장하였다가, 정리하여 처리하는 방식
-> remote batch processing.

온라인 검사 시스템

On-Line Test System의 약어.

온라인 질의어

On-Line Query 의 약어.

온라인 은행 시스템

예금의 예입이나 인출 등의 은행 업무가 창구에 설치된
단말 장치의 자판을 통하여 중앙에 설치된 컴퓨터에서
바로 처리되고, 그 결과가 즉시 나타나서 필요한 항
목이 인쇄되는 시스템.

온라인 장치

컴퓨터의 직접적인 제어하에 있는 입출력 장치나 보조 장
비.

온라인 테스트 시스템

사용자기 프로그램 실행중에 그것과 병행하여 입출력
장치의 테스트를 실행할 수 있는 시스템. 이 테스트는
입출력 착오를 진단하거나, 처리 결과나 기술 변경을
확인하거나, 또는 주기적으로 장치를 검사하기 위해서
사용된다. ->on-line test executive program (=)
OLTS.

온라인 테스트 수행 프로그램.

온라인 테스트 시스템(OLTS)의 활동을 스케줄하고 제어
하는 기능을 가지며, 조작용과의 통신을 원조하는 프로
그램. 이 프로그램은 입출력 장치, 제어 장치 및 채널
을 프로그램 실행 중에 동시에 테스트할 수 있는 프로그
램 그룹의 일부이다.

온라인

1.단말 기기가 데이터 통신 회선을 통하여 컴퓨터에
접속되어 있는 상태. 2.입출력 장치등의 주변 장치가
중앙 연산 처리 장치와 전기적 눈리적으로 접속되어 그
제어하에 있는 상태. 3.정보의 전송 과정에서 인간의
개입이 필요없는 상태로서 중앙 처리 장치의 직접 제
어하에 있는 상태

<->off-line.

온라인 창구 시스템

은행의 창구업무를 컴퓨터로 처리하는 시스템으로, 접수원(teller) 대신에 간말 기기를 사용하는것. 이는

1) 계정 기록과 보조 정보를 기억시키기 위한 컴퓨터에 직접 연결된 대용량의 RAM.

2)거래에 관한 정보를 입력시키거나 통장, 장부,전표, 일지에 컴퓨터 제어에 의해 응답을 기재하기 위한 창구의 콘솔.

3)콘솔을 컴퓨터에 연결하기 위한 데이터 통신 장비 및 전화선

4)제어 및 계산을 위한 컴퓨터 시스템 등의 네 가지 주요 요소로 이루어진다.

온라인 시스템

1.각종 기기가 중앙 연산처리 장치의 제어하에 직접 연결되어 동작하는 처리 방식. 즉, 입력 데이터가 그 발생원에서 직접 컴퓨터에 들어가고, 출력 데이터도 그것을 사용하는 곳에 직접 전송되는 데이터 전용 시스템을 말한다. 이 시스템에는 데이터의 전송, 데이터의 처리, 그 피드백 등이 일관된 체계하에 조직되어 있다. 2.데이터가 최초로 수집된 때부터 컴퓨터에 의해 최종 처리될 때까지 사람의 개입이 필요없는 시스템.

->teleprocessing.

온라인 기억 장치

중앙 처리 장치의 제어하에 있는 기억 장치 또는 기록 매체.

온라인 상태

어떤 설비, 장치, 또는 처리가 온라인으로 이루어져 있는 것.

온라인 실시간 처리 시스템

데이터의 발생 현장에 설치된 단말기와 전용 단말기와 원격지의 중앙 컴퓨터가 전용 회선을 통해 직접 연결되어 있는 온라인 시스템과, 데이터를 수신하여 그 처리 결과를 신속히 반송해 줌으로서 즉시 응답을 받아볼 수 있는 실시간 시스템. 이 시스템에서의 중앙 컴퓨터는 대용량 기억 장치를 가지고 신속히 데이터를 처리할 수 있어야 하며, 응답을 위해 고도의 신뢰성을 갖춘 프로그램 기술이 구비되어야 한다. 이 시스템의 장점은 1) 광범위한 지역으로부터 공동의 최신 정보를 가지고 있는 중앙 화일을 직접 사용할 수 있으며,

2) 불규칙하게 발생하는 많은 요구에 대해 빠른 시간 내에 응답할 수 있으며,

- 3)최고 경영자에게는 최신 정보를 바탕으로 의사 결정 자료로 제공할 수 있고,
- 4) 정보수집으로 부터 인간의 제약을 해방시켜 주며,
- 5)많은 이용가 고급의 정보를 염가로 사용할 수 있다는 점이다.

온라인 실시간 연산

->on-demand system.

온라인 실시간

->on-line rea-timesystem.

온라인 프로세스 최적화

프로세스 제어의 중요한 역할은 최적의 이득을 얻기 위한 작동 조건을 확보하는 것이다. 온라인 아날로그 컴퓨터는 동작이 최적 수준에서 유지될 수 있도록, 제어되지 않은 변량을 보상하기 위하여 하나 또는 그 이상의 프로세스 상태를 조정하는데 사용될 수 있다.

온라인 처리 시스템

중앙에 설치한 컴퓨터에 파일들이 집중되어 있고 그 파일들은 멀리 떨어져 있는 단말기에 의하여 액세스되는 온라인 시스템. 이 시스템은 집중 데이터 처리 방식으로, 사용자로서는 빠른 데이터 교신이 가능하나 통신비용이 많이 들며, 중앙의 컴퓨터 시스템이나 통신 시설이 훼손될 경우 화일에 대한 영향이 크다.

온라인 데이터 수집 시스템

->batch processing.

온라인 처리

데이터가 발생한 장소로부터 직접 컴퓨터에 데이터를 입력하여 처리하는 처리 방식. 대개 데이터를 입력하는 장소는 컴퓨터의 장소로부터 멀리 떨어져 있어, 원격지의 단말기로부터 통신선을 통하여 중앙의 컴퓨터에 데이터가 보내진다.

온라인 프린팅

주 컴퓨터에 직접 연결시켜 인쇄하는 방법. 오프라인 프린팅보다 시간이 적게 절리나 컴퓨터에 많은 부하(load)를 주므로 대량의 프린트 작업보다는 소량의 신속한 프린트 작업에 주로 이용되며, 그밖에 프Creative Voice File

온라인 플로터

디지털 컴퓨터와 온라인 또는 오프라인으로 작동할 수 있는 로컬 또는 원격 디지털 플로터. 중형 컴퓨터를 사용하여 온라인으로 운용할 때는, 변환기를 사용하여 컴퓨터의 출력 신호를 플로터를 작동시키기에 적절한

형태로 변화시킨다. 이 경우 컴퓨터의 기본 회로는 아무런 수정 없이 사용할 수 있다. 이러한 플로터는 중형 또는 대형 컴퓨터의 오프라인 운용에도 사용 가능하다.

온라인 자료 정리

정보가 컴퓨터 시스템에 수집되는 즉시 또는 정보원에서 발생하는 즉시 정보를 처리하는 것.

온라인 방식

컴퓨터 작동의 한 방법으로서, 모든 장치가 컴퓨터에 직접 연결되어 있는 것.

온라인 기억 장치

컴퓨터 중앙 처리 장치와 직접 연결되어, 중앙 처리 장치의 제어하에 움직이는 기억 장치.

온라인 인터랙티브 시스템

->on-line system.

온라인 입력

입력 장치가 중앙 처리 장치의 제어하에 데이터를 곧바로 중앙 처리 장치에 전송할 수 있는 것.

온라인 디버깅

온라인으로 동작중인 컴퓨터를 사용하여 프로그램을 디버깅하는 것.

온라인 장비

주 처리장치와 직접 연결되어 있고 대등한 컴퓨터 속도를 가진 주요 처리 장비.

온훅

데이터 통신에서 번복조 장치가 자동적으로 교환 시스템에 응답할수 없는 상태

<-> offhook.

올림수 표시. 캐리 플래그

연산 결과 자리올림이 발생했을 때 세트되는 플래그.

올림수 예견

덧셈을 고속화하기 위해서 덧셈 입력을 몇 개의 그룹으로 나누고 각부에서 발생하는 P신호와 G신호를 사용하여 자리올림을 예견하는 연산 방법.

= carry look ahead method

올림수 예견법

= carry look ahead

음 접촉

특히 정공 또는 전자를 주입하거나 수집함이 없이 정공과 전자의 양 캐리어를 완전히 출입시키는 접촉.

옵니네트

미국의 CORVUS SYSTEM사의 퍼스널 컴퓨터용 소규모 LAN으로, 계층화한 네트워크의 하위 계층으로 CP/M, 또는 MS-DOS상에서 동작하기 때문에 기존의 퍼스컴이 사용되며 또 트위스트선의 연결이나 제거가 쉽기 때문에 이동 증설이 자유롭다. 또한 각 기기에 실제 장비되어 있는 트랜스포터를 끼워 최대 64대 까지 접속할수 있으며, 버스형의 네트워크를 채용할 경우 각 장치가 가지는 장치번호가 다르기 때문에 소켓이라 불리는 개념을 도입하여, 하나의 호스트 컴퓨터 속에 각각의 버퍼를 지정하고, 각각의 메시지를 보내는 것이 가능하다. 접속방식은 CSMA/ACK 방식을 택하고 있으며, 자료의 충돌의 경우 CSMA 기구로 네트워크의 빈 곳을 조사하여 오류없이 정확히 도달하는지의 여부를 ACK 신호를 반송하여 판독한다.

옵토아이솔레이터

시스템을 전기적으로 절연하기 위해 데이터를 광범으로 변조하는 것.

와이어 랩

회선에서의 배선 공법의 한 가지로, IC소켓 등의 핀에 가는 전선 끝을 벗겨 감아 배선하는 것.

와이어 기억 장치.

자성 박막 기억 장치의 하나로 인칭동에 퍼멀로이 도금을 한 것을 자리선으로 하고 이것과 직교하는 절연 동선을 단어선으로 하여 포상으로 짝 자심기억 장치.

완전 올림수

덧셈 후 발생하는 올림수를 윗자리로 전달하지 않을 때 부분 올림수라 하고, 윗자리로 전달시킬 때 완전 올림수라고 한다.

완전 선형 회귀

종이 테이프 등에 작은 구멍을 뚫는 것. 엄밀하게는 테이프의 길이 방향에 직각으로 한 문자에 해당하는 구멍을 몇 개 동시에 뚫는 것.

완전트리

트리에서 잎 이외의 어느 마디로 부터로 같은 수의 잎이 나와 있는 것.

외부 기억 장치.

= external storage

외부 기억 장치.

중앙 처리 장치(CPU)가 입출력 채널을 통해 데이터를 읽기/기록할 수 있는 기억 장치. 자기 디스크 장치, 자기 드럼 장치, 자기테이프 장치 등 대용량 기억 장치가 있다.

=internal storage, main storage

외부 참조

한 모듈이 다른 모듈 내에 정의되어 있는 변수나 항목을 참조하는 것.

외부 인터럽트

컴퓨터의 외부적 요인으로 발생하는 인터럽트를 낳는 요인. 그 요인으로는 전원이상, 키보드로부터의 인터럽트 등이 있다.

외측 제어 한계

위쪽, 아래쪽에 각각 2벌씩 있는 제어 한계 중 외측의 것. 외측 제어 한계의 사용법은 보통의 제어 한계 사용법과 같다.

왼쪽 자리 맞춤

1) 페이지의 왼쪽 여백이 일정하게 되도록 페이지상의 문자의 인쇄 위치를 조절하는 것. 2) 레지스터의 내용을 자리 이동(shift)하여 최고위의자리가 레지스터의 지정된 위치에 오도록 하는 것.

왼쪽 이동

워드 중의 디짓이 왼쪽으로 이동되는 조작. 산술적 자리 이동(arithmetic shift)에서는 승산의 효과를 갖는다.

요구 인출

프로그램 단위를 보조 기억 장치에 저장시켜 두었다가 사용할 때만 내부 기억장치로 불러들이는 기억 장치의 다중 사용 설계.

요구 반복 시스템, 재전송 정정 방식

데이터 통신에서 송신한 데이터에 오류가 있을 경우, 수신측으로부터 재송을 요구하여 데이터를 다시 송신하여 오류를 개선하는 방식

요구시 반입

가상 기억장치에서 어떤 페이지를 필요할 때 디스크에서 가져오는 방식. -> anticipatory fetch.

요구 작성

중앙 처리 장치로부터 필요할 때 데이터의 블록을 출력하기 위한 한 조작. 데이터의 블록을 입력하여 처리하는

경우에는 요구 판독이라고 한다.

요구 처리

온라인이나 오프라인에 관계 없이 데이터를 수신한 후 실질적으로 즉석에서 처리하는 것.

용량 초과

지정된 양의 범위를 벗어나는 것. (=) out of range.

우선 순위 한계

1) 컴퓨터로 다중 처리를 할 때에 각각의 task에 주어지는 우선 순위로서 task나 그의 보조 task자 신에 할당 할 수 있는 최고의 지명 순위를 나타내는 것.

2) 디스패칭 또는 경쟁적인 여러 task나 보조 task에

우선 순위를 지정하기 위한 우선 순위 항목의 상한으로서, 활동, 비활동, 최고 우선 순위, 최저 우선 순위, 일괄 처리를 말한다.

운영 모드

현재 사용하고 있는 컴퓨터운용 모드.

운영 체제 마스터

운영 체제를 구성하는 제반 요소로서, 시스템 제네레이션에 의해서 운영 체제에 가공 편집된다.

운영 지연

컴퓨터를 효율적으로 운영하지 못해서 발생하는 시간적 지연. 고장이나 프로그램 오류로 발생하는 경우는 포함되지 않는다.

운영 순서도

기계조작원이 기계를 사용하여 업무를 처리할 때, 무엇을 입력하고 어떤 장치로 어떤 순서로 처리하며, 그 결과 무엇을 출력하는가를 체계적으로 혼자서도 수행할 수 있도록 하기 위해 작성한 작업 지도용 도표. 업무 기준표라고도 한다.

운영 문자

코드의 요소로 사용될때 제어 동작을 시작, 수정 또는 정지시킬 수 있는 특별한 문자.

운영 체제 감독기

운영 체제는 감독제어 프로그램, 시스템 프로그램 및 시스템 서브루틴들로 구성되어 있다. 여기서는 어셈블리어와 매크로 프로세서, FORTRAN 및 다른 언어의 컴파일러, 그리고 검색 보조 프로그램등이 포함되어, 또한

일반적인 다목적용 라이브러리 프로그램들도 제공된다.

운영 표지

조작원에 의해 테이프 화일들이 운영상 표지로서 식별되는 것. 즉, 조작원의 시스템 운영을 위해 테이프에 기록된 표지.

운영 체제

Operating System의 약어.

운영 관리 시스템

Operator Control System의 약어. 생산회사에서 컴퓨터를 사용하여 공장에서 의 운영을 총괄적으로 제어하기 위한 공장 관리 시스템.

운영 계획

주어진 설비를 가장 효과적으로 운영하기 위해 세우는 계획.

운영 체제 기능

일반적으로 운영 체제는 실행 관리부, 작업 스케줄부, 입출력 관리부 등의 다섯 가지 기능으로 구성된다.

운영 체제 기능

다목적 컴퓨터 시스템의 입출력 관리, 인터럽트 처리, 메모리 할당, 작업 시간 계획, 메시지 교환 및 통신 기능등의 모든 작동을 제어하는 시스템 소프트웨어.

운영 체제 모니터

운영 체제를 구성하는 루틴들을 주로 제어하는 모니터.

운영 체제

1. 컴퓨터의 하드웨어와 사용자 사이에서, 사용자가 작성한 프로그램을 번역하고 화일을 편성하며 컴퓨터 전체를 감시함으로써 효율성을 최대한으로 높여 주는 프로그램 집단.
2. 공용 프로그램을 사용자가 쓰기 쉽도록 도와주며 모든 하드웨어나 주변 장치들의 기계적 전자적 특성을 고려하여 상호간에 데이터를 원활하게 주고받을 수 있도록 기본적인 운용을 담당하는 것.
3. 컴퓨터에 관련된 모든 자원 (소프트웨어나 하드웨어)을 제어하는 소프트웨어 또는 패키지. 이러한 운영 체제는, 컴퓨터 사용자 입장에서는 프로그램을 사용자가 편리하고 빠르게 처리하게 하며, 시스템을 충분히 활용하여 제한된 자원을 원활하게 사용할수 있도록 도와준다.
= OS. -> BOX 해설.

운영 메뉴얼

컴퓨터의 조작을 비록하여 각종 업무처리를 이해하기 쉽게 하기 위해, 그 업무의 내용 순서등을 상세하게 설명

란 조작 설명서.

운영 실수

컴퓨터의 조작중에 일으키는 사람의 실수.

운용 과학

시스템 운영에 관한 문제에 과학적 기법(주로 수학)과 컴퓨터를 적용하여 운영 관리자에게 그 문제에 대한 최적의 해답을 제공하는 것. 원래 이 방법은 제2차 세계 대전 중 군사 작전을 위한 계산적 기초로 미국의 학자들이 제시한 것이었으나, 전후 이 방법은 기업 조직에서 각종 의사 결정 계획에 이용되고, 최적 정책 발견을 위한 방법으로 연구 발전되었다.

운용 제어

설비 감독 및 작업 흐름의 운용에 대한 제어로서, 컴퓨터 오퍼레이터와 교신되는 명령어들, 감독용 레코드들, 시스템 운용의 기록(logs), 그리고 라이브러리 프로그램들에 대한 제어를 포함한다.

운용 분석

운용에 관한 문제를 해결하는 데 과학적 추이 방법을 이용하는 것. 경영측은 최적의 결정과 예측을 위해 이러한 정량적인 분석을 이용한다.

올리베티

이탈리아의 전자회사.

워드 프로세서

영문이나 한글 문서를 변경, 추가, 편집, 교정하여 인쇄 출력하기 위한 문장 편집 시스템. CRT상에 편집한 화면을 그대로 프린터에 찍어내거나 플로피 디스크에 저장하는 기능을 지닌다.

원 라이팅

어떤 거래의 일련의 처리에 대하여 방생하는 각종 전표를 데이터의 기입 항목이나 전표의 모양등을 통일하여 미리 작성해 두는 것으로서, 한번 기입하면 모든 전표에 똑같은 내용이 복사 기입되도록 작성하는 것. 이것에 의해서 전표를 새로 발행하거나 옮겨쓰는 데에서 비롯되는 잘못을 방지할 수 있다.

원격 집중기

약칭 RC. 온라인*에서 컴퓨터와 여러 개의 단말을 통신 회선으로 접속하기 위한 장치. 특히 저속의 단말을 다수 접속할 때 사용된다.

원격 일괄 처리 단말

원격 일괄을 목적으로 하여 데이터의 입출력, 축적,

전송, 압축, 신장 및 콘솔의 기능을 갖는 단말.

원격 콘솔

- (1) 중앙의 컴퓨터와의 거리가 떨어져 있는 장소에 접속 되어 있는 컴퓨터를 조작 하기 위한 장치.
- (2) 원격 지점에 있는 중앙 처리 장치와 연결된 데이터의 송수신을 하기 위한 계산기의 제어하에 있는 단말 장치. 원격 조종 테이블이라고도 한다.

원격 데이터 스테이션

원격자에서 중앙의 컴퓨터와 데이터의 송수신이 가능하, 콘솔, 입출력 장치, 통신 장치 등을 포함하는 총괄적인 단말. 중앙의 제어를 받지 않고 단독으로 데이터를 수집하는 경우도 있다. 원격 데이터 단말이라고도 한다.

원격 데이터 단말

원격 데이터 스테이션* 의 단말. 원격 일괄 처리 단말과 동의어로 쓰이기도 한다.

원격 일괄 시스템

remote batch

원격 측정기

원격지에서 수집, 측정된 데이터를 전파 등을 이용하여 송신하는 장치. 수집.측정을 하는 일을 텔레미터링이라고 한다.

원격 일괄 처리

원거리로부터 프로그램 및 데이터를 중앙으로 전송하고, 중앙의 컴퓨터에서 일괄처리 하는 처리 형태.

원격 집중기

remote concentrator의 약어

원격 스폴링 및 통신 시스템

통신 네트워크를 통하여 원격작업 스테이션과 컴퓨터 사이에 데이터 화일을 전송하는 작업을 지원해 주는 시스템으로서 컴퓨터 시스템과 원격 작업스테이션 사이의 일상적인 전송뿐만 아니라 동일한 실제 기계 상에 존재하는 가상기계들 사이의 화일 전송에도 편리한 수단을 제공한다.

원격 일괄

원격 단말기(remote terminal*)로 부터 데이터나 프로그램

램을 수신하고 일괄 처리 한 후 다시 단말로 송시하는 것을 나타내는 용어. 이런 일련의 처리를 원격 일괄 처리하고 한다.

호스트 계산시를 원격자로부터 직접 이용하고, 원격 일괄을 실행하는 계산 시스템을 원격 일괄 시스템이라고 한다.

원격 작업 입력

약칭 RJE. 원격 일괄 시스템에서 원격 단말기로부터 작업(job)을 입력하여 일괄처리 후 그 결과를 단말의 출력 장치에 출력하는 것, 또는 그 기능. 작업 제어 기능이라고도 한다.

원격 작업 입력

remote job entry의 약어

원격 처리

원격지의 단말로부터 데이터나 정보가 보내져서 중앙의 컴퓨터로 처리 되는 것.

원격 처리 장치

약칭 RP. 데이터 통신 시스템이나 컴퓨터 네트워크*에 있어서 단말과 주(host) 컴퓨터 사이에 위치하여(설치는 단말 근처) 통신이나 단말의 제어, 통신 전문을 처리하는 장치. 고도의 것은 미니컴퓨터나 통신 제어 처리 장치를 사용하고 있는 것도 있는데, 사용자가 단독으로 데이터 처리를 할 수 있다.

원격 감지

항공기나 위성으로부터 오는 적외선, 가시광선, 자외선 등에 의해 국토 정보, 환경 정보를 계측하는 것. 일반적으로 화상의 형태로 계측된다.

원격 검사

원격지에 있는 컴퓨터에 프로그램을 전송하여 그 프로그램을 검토하는 것.

원격 단말기

= remote data terminal

원드

바 코드 판독 장치일부로 바코드를 광학적으로 판독하는 막대 모양의 부분.

원시 모듈

=source program

원시 원어

=source program

원시언어

특수한 계층이나 특수한 종류의 장치를 위해 고안되어 사용되는 기계장치와 모듈사이의 통신언어나 통신 부호.

원시 프로그램

컴파일러나 어셈블러 등의 언어 번역 프로그램의 입력이 되는 프로그램. 원시 프로그램 언어는 이 언어 번역 프로그램의 원시 언어로 불리며, 어셈블러 언어나 컴파일러 언어 등이다.

=object program

원시 컴파일러

특정 처리기기나 기기에만 사용할수 있는 코드를 출력시키는 번역기.

웜 재출발, 웜 리스타트

프로그램의 실행 중에 오류가 발생했을 때, 프로그램을 재실행해야 하는 경우의 절차의 하나로 오류가 발생하기 이전의 재출발점에 되돌리지 않고 재출발할 수 있도록 되어 있는 것. 이에 대해 오류가 발생하기 이전의 재출발점에서 재출발하는 것을 콜드 재출발(cold restart)이라고 한다.

웜 출발, 웜 스타트

시스템을 재시동시킬 때 정지했을 때의 정보를 점검해서 정지시의 상태를 유지한 채 시동시키는것.

웨이퍼

능동 소자, 수동 소자 혹은 집적 회로를 만드는 데에 사용하는 원판 모양의 실리콘 단결정 기판. 이 기판에 포토리소그래피(photolithography)의 가공법이나 확산 등에 의해 트랜지스터, 다이오드, 저항 콘덴서 등을 집적한다.

위상 왜곡

전달로의 위상 특성이 주파수에 비례하지 않기 때문에 생기는 신호 위상의 찌그러짐. 아날로그 전달시는 중대한 영향을 미치지 않지만, 디지털 신호 파형 전달시에는 데이터의 에러 혹은 화상 잡음의 원인이 된다.

위상 변조 기록

위상 셀을반대 방향으로 자화한 2개의 영역으로 분할하여 이들의 자화의 일련 방향에 의해서 2진 숫자 0, 1을 나타내는 자기 기록. 예) 1을 기록할 때는 음의 자속으로부터 양의 자속으로, 0을 기록할 때는 양의 자속에서 음의 자속으로 기록된다.

위상 변조

입력 신호의 진폭에 대하여 반송파의 위상을 변화시키는 변조 방식.

위상 변조 방식

1. 일반 전화전송 시스템에서 정현 반송파의 순간 위상 편차가 변조 신호 전압에 비례하는 각도 변조 방식.
2. 데이터 전달에서 2진 부호 1, 0에 대한 정현파의 위상을 0이나 1로 바꾸어 전달하는 방식.
3. 자기 테이프, 자기 디스크, 자기 드럼 등의 디지털 자기 기록에서 2진 부호 1, 0의 기록 변조 방식의 하나로, 각 비트 위치에서 자화를 반전하고, 또한 1의 비트 위치에서 반전 방향이 정(+), 0의 비트 위치에서 반전 방향이 부(-)가 되는 것처럼 서로 인접한 비트 위치의 중앙에서도 반전하는 방식.

위상 지터

반송파 발생시에 들어가는 잡음등에 의해서 생기는 데이터 신호 위상 변동으로서, 전송된 반송파 신호의 피크에서 위상 사이의 편차가 과도한 것. 일반적으로 반송파 시스템의 주파수 분할멀티플렉서에서 발생한다.

위상 반전 변조

초기 조건이 라디안인 2개의 위상을 서로 다르게 위상 변조하는 방법.

위상 비트

위상 변조 방식의 데이터 기록에서 2진값 1 또는 0 과 동일한 값이 연속될 때, 그 사이에 데이터와 직접적으로 관계없는 자속 반전을 한번 실시해야 한다. 이 여분의 자속 반전을 위상 비트라 하며, 이에 반하여 직접 데이터를 나타내는 자속 반전을 데이터 비트라 한다.

위상 히트

전송된 반송파의 위상이 갑자기 시프트하는 현상으로, 과도한 위상 히트는 고속, 위상 변조 또는 QAM 모뎀에서 오류를 일으킬 수 있다. 일반적으로 위상 히트는 라디오 반송파 시스템에서 발생한다.

위상 전이 방식

Phase Shift Keying의 약어. 변조 방식의 하나로, 입력 신호의 양에 대하여 반송파의 위상을 변화시키는 위상 변조 방식에서 입력신호가 디지털인 경우를 말하며, 600비트/초, 1200비트/초, 4800비트/초 등의 입력 속도가 CCITT 표준으로 정해져 있다. 예) 4상 위상 변조의 경우, 입력의 11, 10, 00, 01로 되는 2비트마다 45, 135, 225, 315도의 위상 전이가 이루어진다.

위상 컴파바

위상 변환를 진폭의 변화로써 검출하는 것으로, 위상 변조된 반송파의 복조에 사용된다.

위상 전이

1. 입력 신호의 양에 대하여 반송파의 위상을 변화시키는 위상 변조 방식에서 입력 신호의 양에 비례하여 변화된 반송파의 위상량.
2. 전달로에 위상 변형이 있을 때 이것에 의해 받은 반송파위상 차이의 양.
3. 입출력 신호 사이의 시간차나, 제어 장치 또는 시스템이나 회로에서 동기된 신호 사이의 시간차.

위상 변조 방식

자기 테이프 기록 방식의 일종으로, 1 및 0을 나타내는 비트를 기록하는 데 위상이 다른 자속 반전을 이용하는 것. 동일한 2진 부호를 연속하여 기록할 때에는 이를 서로 맞추기 위하여 그 사이에서 한 번 여분의 자속 반전을 하여야 한다.

위치 결정 시간

기억 매체상의 목적하는 데이터를 헤드가 액세스할 수 있는 위치로 옮겨가는 데 필요한 시간.

위치

한 단위의 데이터가 저장 또는 검색될 수 있는 주기억 장치나 보조기억 장치내의 장소.

위치 카운터

기억 장치내의 위치를 지시하는 카운터. 프로그램카운터와 같은 의미로 사용하는 경우도 있다.

위치 결정 시간, 탐색 시간

비순차적 접근 장치에서 액세스 암을 움직여서 헤드의 위치 결정이 완료될 때까지의 시간.

위치값

위치값 시스템에 의한 양의 표현.

위치 입력 장치

위치 입력을 실행하는 논리 입력 장치.

위치 입력

그래픽에서 지정된 위치에 대응하는 좌표값을 주는 입력 종류.

원체스터 디스크

헤드와 디스크를 밀봉한 고정 자기 디스크 장치.

유기 반도체

반도체적인 전기 정향을 나타내는 유기 물질.

유닉스

미국의 벨 연구소에서 만들어낸 16비트, 32비트의 컴퓨터용 오퍼레이팅 시스템(operating system). 계층적인 파일 구조, 비동기 처리 등을 다룰 수 있다. 또 UNIX 자체는 C언어로 씌어져 있다.

유보.

다른 작업을수행하기 위해 컴퓨터의 어떤 동작에서 작업을 잠시 동안 정지 또는지연시키는 것.

유선 텔레비전, 케이블 텔레비전

약칭 CATV. 난시청 지역의 가정에 공동 안테나로부터 케이블에 의해 신호를 분재하는 방식. 최근에는 단순히 텔레비전 방송의 중계뿐 아니라 각종 안내나 정보 제공을 하는 정보 서비스망의 용도로 더욱 발전하고 있다.

유의 상태

신호의 각 요소를 특성짓기 위한 각각의 상태.

유의 수준

가설 검정(test of hypothesis)에서 그 판단의 확률적 정밀도를 나타내는 수. 유의수준은 제 1종의 과오를 범하는 확률이다.

유의 간격

신호의 각 요소의 유의 상태가 계속되는 시간.

유의 순간

유의 상태가 변화하는 순간. 예를 들면 '1'인 신호 상태가 '0'으로 변화하는 순간
= significant condition

유지 관리 루틴.

소프트웨어, 하드웨어 모두의 고장을 미연에 방지하기 위해 사용하는 테스트 프로그램 루틴.

유지 관리

기기의 고장을 수리하거나 정기 점검하는 등의 유지 보수 업무.

유지

(1)가해진 입력 전압을 다음 입력이 가해질 때까지 보존하는 것. 이 회선을 유지 회선이라고 한다. 샘플값 제어 계에서는 일정한 간격을 샘플된 이산 시간 함수를 연속 함수로 변환하는 데 쓰인다.

(2)데이터를 유지하는 것.

유지 상태.

데이터 버스 및 번지 버스를 고임피던스 상태로 하고 이들 버스를 CPU와 절연한 상태. 이 상태로 주변 장치는 데이터 버스와 번지 버스를 사용할 수 있다.

유틸리티 프로그램

오퍼레이팅 시스템에 포함되는 일반용 서비스 프로그램, 주된 것으로는 각종 기억 매체간의 데이터 전송, 파일의 복사, 파일 순서의 재편성 등의 데이터 파일 조작용 프로그램이 있으며, 이 밖에 디버그(debug)용 프로그램이나 연계 에디터(linkage editor)를 포함시키기도 한다.

유틸리티 루틴

= utility program

유효 범의, 스코프

고급 언어의 프로그램에서의 변수나 레이블 등의 선언 또는 정의가 유효한 부분.

= local variable

유효 숫자

수를 표현하고 있는 숫자 중 그 정확도나 정밀도에서 중요한 숫자. 계산 결과 10자리의 수를 얻었다 하더라도, 그 중 계산 정밀도로서 10자리 모두가 의미 있는 숫자라고 할 수는 없고, 이들 몇 개가 유효숫자가 되는 경우가 많다. = significant figure

유희 시간

처리 장치, 주변 장치가 가동 중이면서 실제로는 일을 하지 않고 있는 시간. 아이들 타임이라고 한다.

윤곽 작도

대상물의 형태를 표면에 연속된 선의 윤곽으로써 나타내는 기법. 보는 사람은 선의 연결을 통해 형태나 그 질감을 파악할 수 있다.

은행 판매점 단말.

은행 본점의 컴퓨터와 연결되어 있는 지점들의 단말기. 고객이 카드를 가맹 판매점에 제시하면 시스템을 통해 잔고가 확인되고 고객의 계좌로부터 판매점으로 금액을 전송한다.

음 논리

더 많은 음의 전압이 1을 나타내고, 보다 적은 음의 전압이 0을 나타내는 논리.

음극선관

=cathode ray tube

음극 선관 조절부.

약칭 CRTC. CRT의 제어 회로. 수평.수직 편향 제어나 전자 빔의 집속 제어 등을 하는 회로를 말한다.

전하 결합 장치.

음극선관 디스플레이 장치.

컴퓨터의 출력 단말의 일종. 계산 결과를 문자나 도형으로 표시하는 브라운관을 중심으로 한 장치. 문자나 도형은 어스킷이나 매트릭스로서 표시되고 문자는 하나가 5*7픽셀 정도, 도형으로는 화면 전체가 256*256 픽셀 정도의 것이 많다. 일반적으로 라이트 펜이나 키보드를 지니고, 입력 장치로도 사용된다.

음극선관

도표나 영숫자의 형태로 출력되는 정보를 보는 데 사용하는 스크린을 가진 전자 진공관.

음성 시스템

음성 정보(음소들)의 데이터 베이스를 사용하여 언어와 유사한 소리를 만들어내는 시스템.

음성 인식

인간의 음성을 식별하거나 이야기의 내용을 이해하는 것. 패턴 인식의 일종이다.

음성 응답 장치

컴퓨터 등의 명령에 의해서 응답 내용을 음성 신호로 변환하여 송출하는 장치.

음성 합성

컴퓨터나 전자 회로를 사용하여 인간의 목소리를 전자적으로 합성하는 것. 음성 합성 전용 LSI가 있다.

음성 인식 타이프라이터

사람의 말 소리를 알아듣고 말한 대로 인쇄하는 장치. 음성 인식 기술발달에 따라 가까운 장래에 실현될 것으로 예상된다. 현재는 특정인의 말을 이해하여 인쇄하는 장치가 시험적으로 만들어지고 있는 단계이다.

음소

언어의 가장 작은 요소들 중 하나. 여기서의 언어는 각 나라말과 구별되는 개별적인 발음을 의미한다.

음절

자구해석 결과 얻어진 프로그램의 기본 요소. 변수명, 상수, 특수기호등을 가리킨다.

음향 결합기, 음향 커플러

음성 주파수를 이용하여 컴퓨터와 단말을 전화 회선에 접속시키기 위한 음성 신호. 전기 신호 변환기.

응답 시간

단말기에서 문제를 제기한 후 응답을 받을 때까지 경과한 시간.

응답

데이터 통신에 있어서 호출을 받은 국이 호출한 측에 수신 가능한지의 여부를 반문하는 것.

응용 소프트웨어

컴퓨터 사용자가 자신의 업무를 처리하기 위해 스스로 또는 메이커가 개발한 프로그램.

응용 패키지

어떤 데이터 처리에 관한 일을 하기 위하여 필요로 하는 프로그램을 종합한 것. 특정 업무를 내용으로 하는 것과 특정 업종에 대한 것을 내용으로 하는 것이 있다.

=package software

응용 프로그램

어느 특정한 용도 또는 특정한 문제를 해결하기 위한 프로그램.

=system program

의미 네트워크

컴퓨터 내에 어떤 사항을 나타내는 의미를 네트워크 모양으로 표현한 것.

의미론

(1)기호로 의미를 표현하는 학문. 연구 분야.

(2)본래는 자연 언어에 있어서의 의미론의 뜻. 프로그램 언어의 기술이나 규정 중 프로그램언어의 기술이나 규정 중 프로그램의 형식, 언어 요소의 병렬법 국소적인 구조 등을 구문이라고 하고, 그 이외의 것을 의미라고 한다. 예를 들면 프로그램의 형식이나 해석, 실행 시간의 동작 내용이나 선언과 참조와의 관계를 말한다.

양자의 구별은 엄밀하지 않으며 고정적인 것이 아니다.

의미 오류

프로그래밍에서 구문법 등 단순한 오류가 아니고, 프로그래머의 프로그램 언어에 대한 오해나 프로그램의 논리적, 구조적 결함에 기인하는 오류.

의미론

(1)기호로 의미를 표현하는 학문. 연구 분야.

(2)본래는 자연 언어에 있어서의 의미론의 뜻. 프로그램 언어의 기술이나 규정 중 프로그램의 형식, 언어 요소의 병렬법, 국소적인 구조 등을 구문이라고 하고, 그 이외의 것을 의미라고 한다. 예를 들면 프로그램의 형식이나 해석, 실행 시간의 동작 내용이나 선언과 참조와의 관계를 말한다. 양자의 구별은 엄밀하지 않으며 고정적인 것이 아니다.

의사 오프라인 작동

작동은 본체에 연결된 장비에서 완료되지만, 본체와 병렬 또는 동시에 실행되는 분리된 루틴의 제어하에 데이터타를 처리하는 형태.

의사 페이지징

프로그래머가 메모리 주소를 참조할 때 '페이지'라고 부르는 특정 워드의 블록으로 메모리를 볼 수 있는 방법이나 절차. 사용하는 기계는 프로그램 계수기(PC)가 블록의 마지막 주소에서 다음 블록의 시작 주소로 옮겨갈 수 있으므로 꼭 에니지된 기계가 아니어도 상관없다.

의사 코드

1. 컴퓨터 하드웨어와 상관없이 컴퓨터 코드로 번역되는 임의의 코드. 2. 프로그래머가 기억하기 쉬운 상징어로 쓴 컴퓨터 명령어. 의사 코드는 문제 해결을 위해 영문으로 쓴 논리 단계로서, 많은 시간을 소비하여 기호를 그릴 필요가 없고, 프로그램 논리를 세우기 위해 종이에 기호를 다시 정의할 필요가 없다는 장점이 있다.

의사 화일 주소

화일에서 레코드를 가져오기 위해 응용 프로그램에서 사용하는 가상 주소. 감독 프로그램은 가상 주소를 실제 기계 주소로 바꾸고, 실제 기계 주소는 듀플렉스와 후진(fall back)을 사용하는 다른 화일 장치에서 변경될 수 있다.

의사 명령어

1. 컴파일러나 해석기에서의 상징적으로 표현된 명령어. 2. 컴퓨터 명령어와 비슷한 형식의 문자군으로서 컴퓨터가 바로 실행될 수 없는 명령어. 3. 사용자가 정의한 명령어로, 매크로 명령어와 같이 마이크로프로세서의 기본적인 명령어 집합에는 포함되지 않는다.

의사 명령

명령을 실행해도 아무런 동작을 하지 않는 명령. 후에 프로그램을 변경하거나 수정할 필요가 있을 경우에는 프

로그래밍의 일부에 이 명령을 넣어 두면 편리하다.

의사 언어

어떤 일을 수행할 수 있도록 특별히 인위적으로 만든 언어로서, 선택된 표현에 부합되는 특별한 의미를 나타낼 수 있도록 고안된 규칙의 집합.

어떤 종류의 프로그램, 특히 문제 중심으로 된 프로그램은 가상 언어로 쉽게 쓸 수 있고, 대부분의 가상 언어는 그 언어의 문법 및 논리 등에 기억하기 쉬운, 영어와 유사한 형태의 명령문이 있다.

의사 난수열

= pseudo-random number sequence

의사 응용 프로그램

감독 프로그램을 검증하기 위하여 만들어진 운영 프로그램.

의사 무작위

통계적인 무작위가 하나 이상의 규칙을 만족하는 것.

의사 결정표.

문제 해결을 위한 절차를 기술하는 방법의 하나

의사 클록

타이머 감시 루틴에 의해서 사용되는 주기억 장치 중 의한 기억 장소로서, 시간 간격이나 하루 중의 사용 시간을 계산하는 데 사용된다.

의사 파라미터

FORTRAN에서 문 함수, 외부 절차의 파라미터, 파라미터는 변수, 배열, 서브루틴 또는 외부 함수를 식별한다. 파라미터를 부여하는 방법을 형식적으로 나타내므로 의사 파라미터라고 한다.

=formal parameter, actual argument

의사 난수열

어떤 정의된 산술연산에 의해서 정해지는 수치의 열(수열)로서, 무작위성에 대해 하나 이상의 표준적인 통계적 검정을 만족시키며, 어떤 주어진 목적을 위해 충분히 무작위인 것. 이 수열은 균일분포 또는 가우스 분포 등 각종 통계적 분포로 근사시킬 수 있다.

의사 조작

하드웨어 자체에는 명령을 해독하는 기능을 갖추고 있지 않으나 소프트웨어적으로 여러 개의 명령을 조합해서 하나의 명령 코드로써 하드웨어에 지시하여 실행시키는 조작.

의사 결정 지원 시스템.

약칭 DSS 의사 결정 과정으로서, 컴퓨터의 정보 처리 능력을 이용하는 시스템. 몇 개의 안을 응용하여 여러 가지 요소의 영향을 모델화하며, 그 결과를 정량적으로 예측하여 사람의 판단과의 상호 작용으로 문제를 해결한다.

의사 난수

난수 발생법으로는 고속 컴퓨터에 의한 산술 난수와 우주선이나 방사선 원소를 사용하는 물리 난수가 있는데, 산술 난수는 대단히 긴 주기를 가지고 있는 규칙적인 숫자의 배열이므로 진정한 의미의 난수라고 할 수 없다. 이와 같이, 진정한 의미에서는 난수가 아니지만 사용상 난수로 간주해도 무방한 난수를 의사 난수라고 한다. 그러나 물리 난수는 완전한 난수이다.

의사 결정.

기억 장치나 레지스터 내의 단어간에 어떤 관계가 있는가를 결정하고, 한쪽방향을 택하는 컴퓨터의 연산.

의사 오-피 =pseudo instruction.

하드웨어 자체에는 명령을 해독하는 기능을 갖추고 있지 않으나 소프트웨어적으로 여러 개의 명령을 조합해서 하나의 명령 코드로써 하드웨어에 지시하여 실행시키는 조작.

이동 레지스터

레지스터의 일종으로, 시프트 펄스가 주어질 때마다 내용이 한 자리씩 이동하는 것. 플립플롭을 이용하여 구성되는 경우가 많다.

이동, 시프트

비트열, 숫자열, 문자열과 같은 정보의 단위 내용을 그 늘어놓은 순서를 변경함이 없이 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동하는 것.

이득, 게인

회로의 출력과 입력과의 비. 예를 들면, 증폭기에서의 출력 전력과 입력 전력의 비, 출력 전압과 입력 전압의 비율 등이다. 보통 데시벨로 표시한다.

이론적 논리

= symbolic logic

이름

어떤 집단으로부터 그중 하나를 구별하기 위하여 사용되 되는 식별어로서 일반적인 시스템 용어로서는 화일명 또는 자료세트명, 프로그램명, 기호명, 명령코드명, 장치

등을 뜻한다.

이름에 의한 호출

파라미터 전달 방식의 한 종류. 가인수를 상대되는 실인수로서 씌어진 문자열로 치환하고 실행이 이루어진다. ALGOL에서 처음으로 사용되었다.

= call by value

이미터 결합 논리 회로

2개의 트랜지스터 이미터를 공통으로 접속한 차등 증폭기를 기초로 하는 논리 회로. 원리는 이미터 회로를 전류 구동시키고 2개의 트랜지스터 한쪽이 도통이고 다른 쪽이 컷 오프가 되도록 입력 전압을 가하면 비포화형의 전류 스위치가 되는 것을 이용한 것으로서, 가장 고속인 펄스 회로이다.

이미터

트랜지스터를 구성하는 3영역 중의 하나. 이 영역에서 다수의 캐리어가 베이스에 주입된다 또 이 영역의 전극도 이미터라고 한다.

이산

문자와 같이 구별되는 요소에 의한 데이터의 표현, 또는 분리된 값만을 갖는 물리량에 관한 용어. 이산 데이터는 분명히 구별되는 상태를 갖는 변수의 표현을 말하며, 보통 코드화하여 사용한다.

이식성

어떤 컴퓨터에서 작동하는 프로그램을 다른 컴퓨터에서도 작동시킬 수 있는 가능성의 정도.

이에이름

electrically alterable ROM의 약어.

이이피롬

electrically erasable and program mablr ROM의 약어.

인공 지능

인간이 하는 지적인 일을 컴퓨터 등의 기계에 의해 실현해 보려는 연구 분야의 총칭. 인간의 지적 활동의 일부 또는 전부를 컴퓨터에 의해 실현하며, 실용화를 목표로 하는 응용 연구와 인간의 지능구조를 해명해 내는 것을 목표로 하는 기초적인 연구로 대별된다. 응용 연구로는 엑스파트 외에 시스템, 자동번역, 화상인식, 음성 인식 등이 있다. 기초적 연구에는 인간의 학습과정의 해명 등

을 목표로 하는 인지과학을 중심으로 의학, 심리학, 교육학, 언어학 등을 포함한 학술적인면의 연구가 진행되고 있다. 이 양자는 상호 연관을 가지고 발전하고 있다. 최근 프롤로그 언어로 통한 접근이 많은 발전을 이루고 있다.

인공 언어

프로그램언어 등과 같이 인공적으로 만들어진 언어. 자연 발생적으로 만들어진 자연언어에 비교된다.

인공지능

artificial intelligence의 약어.

인덱스 레지스터

(1)번지 변환 및 계산을 위하여 컴퓨터의 하드웨어 제어부의 지시에 따라 사용 될 어떤 수를 가진 레지스터.

(2) 메모리 내의 명령에는 전혀 변화를 주지 않고 자동적으로 명령하여 번지를 수정할 수 있게 해주는 레지스터.

인덱스 번지 지정

간접 번지 지정 방식의 일종으로 인덱스 레지스터의 내용이 나타내는 번지를 처리하는 방식.

인사 관리 분석

어떤 프로젝트의 계획 관리에서일반적인 PERT는 시간을 매개 변수로 삼는 데 비해,PERT/cost는 비용이나 노동력 등도 고려하여 분석하는 기법이다. 이 기법은 조선, 건설, 연구 개발 계획 등에 주로 사용되었으나 최근에는 방송 프로그램의 편성이나 도시 계획 등에도 적용되고 있다.

인사 관리 분석

Personal Management Analysis의 약어. 미국의 요다 교수가 고안한 것으로, 인사 정책, 임금, 교육 훈련, 취업 관리에서 노사 관계, 복리 후생 문제에 이르는 각 항목을 세분하여 데이터 용지에 기입하고, 이것을 기준으로 하여 인사 노무관리 정책을 총합적 객관적으로 분석 평가하는 것.

인사 시스템

데이터 길이가 8비트,16비트 또는 32비트로서, CRT, 프린터 등이 접속 가능하며, 카세트 또는 플로피 디스크를 장비함으로써 1-4M 바이트 정도의 외부 기억 용량을 갖는 소형 컴퓨터. 그 외형은 보통 일반적인 컴퓨터 시스템의 단말기와 비슷하며, 디스플레이 화면과 키보드를 가지고 있다. 가격이 저렴하고 크기도 작으며 사용법도

쉽기 때문에, 개인의 사무 처리나 교육용, 오락용으로 주로 사용된다. =PC.

인수

- (1) 수학상의 함수 또는 함수의 서브루틴의 인수
- (2) 원하는 함수를 표에서 찾는 데 필요한 참조용 인자.
- (3) 부동 소수점 표시의 가수부.
- (4) 함수의 값을 결정하는 파라미터. 예를 들면 함수 $f(x)$ 의 x 가 인수이다.

인스크라이브

문자 인식 시스템을 판독하도록 서류에 정보와 데이터를 기록해 넣는 것. 자기잉크 등으로 인쇄, 기입 하는 경우가 많다.

인용, 참조

FORTRAN에서 데이터의 값을 사용하는 것. 이 때 데이터는 확정*(defined)이 아니면 의미가 없다.

인용 컴퓨터

->PMA.

인조 인간 공학, 사이 버네틱스

인간과 기계에 있어서 제어와 통신 이라는 표현으로 워너에 의해 제창된 학문영역. 외부 환경의 변화에 따라 조절 가능한 변수의 값을 적당히 정하고 최적 상황을 도출하기 위해 필요한 통신, 정보, 제어 학습 등에 대해 연구한다.

인출 주기, 페치 사이클

제어 장치가 앞의 명령 실행 중 또는 실행 종료 후에 다음에 실행할 명령을 기억장치에서 꺼내기 시작 하면서부터 꺼내기를 마칠 때까지의 동작 단계

= instruction fetch cycle

인출 프로그램

연결 편집기에 의해 주기억 장치의 특정 위치에 프로그램을 적재하고 제어를 입구점(entry point)으로 옮겨 주는 루틴

인치당 비트

기억 밀도를 나타내는 단위의 하나. 자기 테이프 등 자기메모리에서 길이1인 치당 기억 비트수를 말한다.

인치당 문자

약칭 CPI 자기 테이프 등에서 기록밀도를 나타낼 때 사용하는 단위. 테이프 1인치당의 문자수를 나타낸다.

인치당 트랙

플로피 디스크 등의 트랙밀도를 나타내는 단위.

인터럽트 푸틴

인터럽트의 발생에 호응하여 필요한 프로그램의 교체를 계통적으로 제어하는 프로그램. OS를 구성하며, 중요한 프로그램의 하나이다.

인터럽트 처리기

인터럽트 처리를 행하는 프로그램. 인터럽트가 발생하면 인터럽트 직전의 CPU 정보를 기억하고, 인터럽트의 종류를 판정한 다음 인터럽트 원인에 대한 처리를 한다. 그리고 인터럽트 직전의 정보를 복귀시켜 인터럽트를 해제하는 기능이 있다.

인터럽트 신호

인터럽트를 일으키기 위해 발생하는 신호
= interruption

인터리브

메모리에서의 데이터의 읽기/기록 시간을 단축하기 위해 메모리와 모듈(module)간의 중복 액세스를 하는 방식.

인터 레코드 갭

= inter record gap

인터리빙

독립히서 읽기/기록 할 수 있는 여러개의 기억 영역을 설정하고, 이를 이용해서 액세스 시간을 단축하는 기술.

인터로크

현재의 상태 또는 진행 중인 동작이 끝나기까지 다음의 상태나 동작으로 옮기지 않도록 하는 것. 예를 들면 입출력 장치에서 기계의 동일 부분을 동시에 두 종류의 조작으로 사용하는 것을 회피하는 일 등이다.

인터럽트 가능 플립플롭.

인터럽트를 허가하는 플립플롭. 명령에 의해 세트, 리셋이 가능하다. 이 플립플롭의 상태로 처리 장치는 인터럽트를 접수할 것인지의 여부를 결정한다.

인터럽션

실행중인 프로그램에 대하여 처리 중단을요구하고 다른 프로그램 또는 루틴로 제어를 옮기는 것. 프로그램 분기의 일종이지만 분기 명령에 의한 것은 아니고 컴퓨터의 하드웨어의 신호에 의해 분기되는 것이 큰 특징이다. 인

터럽트의 요인으로는 정전, 장치나 기기의 작동 오류, 입출력 기기로부터의 요구, 프로그램의 오류, 타이머로부터의 시간보고, 콘솔로부터의 오퍼레이터의 개입요구 등이 있다.

인터럽트 요구 신호

CPU에 인터럽트를 요구하는 신호.

=interruption

인트럽트 마스크

특별한 조건이나 신호가 컴퓨터에 인터럽트되는 것을 방지하는 것. 마스크되어 있으면 인터럽트가 일어난 시점에서는 무시되며, 마스크가 해제될 때까지 대기한다.

일괄 처리 방식

일괄 처리와 실시간처리가 가능한 컴퓨터. 또는 프로그램을 일괄처리로 이용하는 것.

일괄 처리

데이터 처리의 일종으로, 컴퓨터에 입력하는 데이터를 일의 종류에 따라 일 단위, 주 단위 월단위와 같이 일정 기간 또는 일정량이 될 때까지 축적해 두었다가 이들을 일괄히서 처리하는 방식. 예를 들면 급여 계산 업무, 전기, 가스, 수도 등의 요금 징수 업무이다.

일방향 중계선

데이터 통신 시스템에서 어떤 한 방향으로만 전송할 수 있는 전송선.

일방향

미리 정해진 한 방향으로 전송하는 방식. 즉 정보의 전송방향이 한 방향으로 고정되어 있는 것으로 간단한 데이터의 수집 분해에 이용된다.

일방향 통신

미리 정해진 한 방향으로만 정보가 전송되는 방식.

-> both way communication.

일부 조사

=sampling survey.

일차 반복법

연립 방정식 해법의 일종으로, 연립 방정식 $F(X) = 0$ 을 $X = G(X)$ 의 형으로 고쳐서 해를 구하는 방법.

일치 회로

2개의 수가 일치하는지의 여부를 판정하는 회로. 실제로는 2개의 입력이 일치했을 때에 출력이 1이 되는 회로.

읽기/실행

read and write, 또 read/write 를 줄인 표기, 이들의 신호명으로 쓰이는 경우도 있다.

읽기/기록 채널, 판독/기록 채널

read and write channel의 약어

읽기/기록, 판독/기록

read and write를 줄인 표기. R/W

읽기/기록 헤드

약칭 R/W head. 자기 기록 장치에서 데이터를 읽기/기록 하기 위한 헤드

읽기/기록 헤드

read and write head의 약어

읽기 기록 기억 장치

R/W 메모리 기억 장치로부터 데이터를 판독, 또는 기록 할 수 있는 메모리

읽기/기록 채널, 판독/기록 채널

약칭 R/W channel. 컴퓨터와 입출력 장치를 연결하는 채널.

임계값

일반적으로는 밝기, 소리의 강도, 전압 등 물리량을 어떤 정밀도로 판정할 수 있는 최소값을 말한다. 논리 회로에서는 1과 0의 입력 전압을 규정하는 경계의 전압 레벨을 말한다. 임계값 전압이라고도 하며, 실제로 임계값 또는 폭을 가지고 있다. 논리 회로의 경우에 입력 전압이 임계 레벨을 초과하면 1이 입력되고, 초과하지 않으면 이 입력되었음을 논리 소자가 판정한다.

임계 경로법

약칭CPM. 각종 프로젝트의 계획이나 관리에 사용되는 기술. 프로젝트는 그 정식 인정으로 시작되고 생산 개시로 끝난다. 이 사이에는 중간적 사상이 몇 개 존재하고 그 완료가 다음 작업의 개시에 영향을 끼친다. 이 공정의 흐름을 하나의 네트워크로 묘사할 때 가장 긴 기간을 요하는 사상은 가장 빠른 시기에 개시 하도록 계획하는 것이 효율이 좋고 이 때 프로젝트가 완료되기까지의 최단 기간을 결정하는 경로를 임계 경로라고 한다. 임계 경로 기술은 단순히 계획뿐만 아니라 프로젝트 수행상의 관리에도 사용된다.

임계 경로법

critical path method

임계값 게이트

입력에 어떤 무게를 부여하여 그 함이 어떤 일정값을 초과하면 1을 출력하고, 그렇지 않을 때에는 0을 출력하는 회로.

임시 누산기, 템포러리 어큐물 레이더

산술 논리 연산의 대상이 되는 어큐물레이터의 내용을 연산 처리를 위해 일시적으로 기억시켜 두는 보조용 누산기. 일반적인 레지스터의 내용을 일시적으로 기억하는 것을 템포러리 레지스터라고 한다.

임시 기억 장치, 스크래치 패드 레지스터

기억 용량이 1~2바이트 정도의 접근 시간이 짧은 레지스터. 일반적으로 어큐물레이터의 보조 기억으로서 이용되는 일이 많다.

임시 기억 장소

프로그램을 실행하는 과정에서 중간결과의데이터를 일시적으로 저장해 두기 위한 기억 장소.

임시 기억 장치, 스크래치 패드 메모리

주메모리와 같이 프로그램이나 데이터의 저장용으로서 일반적으로 사용되고 있는 것이 아닌, 명령 레지스터나 인덱스 레지스터 등 특정 용도에 사용되는 고속기억 기능을 지니는 소용량의 메모리

임시 파일, 템포러리 파일

어떤 작업에서 일시적으로 만들어지고, 작업의 종료시에 소거되는 파일.

임의 선택 기능

기본 시스템에는 갖추어져 있지 않은 기구이지만 희망에 따라 사용자가 선택할 수 있는 것 (예) 부동 소숫점 연산 기구, 메모리의 증설, A/D변환기 부가 등.

임펄스

폭과 높이가 무한대, 면적이 1인 이상적 파형. 실제로는 순간적인 충격파를 말한다. 이 파형에 대한 응답을 임펄스 응답이라고 하고, 동적시스템을 해석하는 데 중요하다.

입구

한 프로그램이나 서브루틴으로 제어순서가 옮겨지는 점 또는 시작하는 위치.

입구, 엔트리 포인트.

프로그램 또는 서브루틴의 실행 개시가 가능한 입구의 번지 또는 그 레이블.

=entry, entrance

입력장치

=input unit

입력 명령

입력 장치로부터 CPU, 또는 주기억 장치로 데이터를 넣는 명령. 출력 명령과 비교된다.

입력 장치

컴퓨터 시스템의 구성요소의 하나로 외부로부터 데이터를 얻기 위한 장치. 카드 판독장치 등이 있다.

입력

장치나 회로에 데이터나 정보를 입력하는 것.

=input-output

입출력 채널

중앙 처리 장치의 명령에 기초하여 입출력 장치와 기억 장치 사이에서, 중앙처리 장치의 동작과는 독립해서 데이터의 주고받기를 수행하기 위한 장치. 또는 컴퓨터의 입출력 장치의 데이터 전송 속도는 컴퓨터 본체의 연산 처리 속도 보다 훨씬 느리므로, 입출력 장치의 제어만을 실행하기 위해 마련하는 처리 장치.

입출력문

FORTRAN으로 기억 장치와 카드 판독장치, 라인 프린터, 자기 테이프 판독 장치 등 외부 입출력 장치와의 사이에서 정보의 전송을 실행하기 위한 것. READ문과 WRITE문 보조 입출력문으로 나누어 진다.

입출력 인터럽트

입출력 장치에 어떠한 상태 변화가 일어난 것을 연산 처리 장치에 알리기 위한 인터럽트. 연산처리 장치와 입출력 채널과는 입출력 개시 명령이 처리된 뒤에는 각각 돌

립해서 동작하고 있으므로 이러한 일들이 필요하게 된다.

입출력 인터페이스

컴퓨터와 외부 기기 사이의 데이터를 주고받기 위한 인터페이스. 마이크로 컴퓨터를 실제로 기기 제어등에 사용할 경우 가장 중요한 부분의 하나가 된다.

입출력 장치

입력 장치 및 출력 장치의 총칭. 또 입력과 출력의 두기능을 겸비한 장치를 가리킨다. 라인 프린터, 콘솔 타이프라이터 등이 있다.

입출력 포트

CPU가 외부 기기와 데이터의 입출력을 하기 위해 사용하는 회로 또는 LSI 출력 3상태로 되어 있는 것이 많으며, LSI로는 인텔 사의 8255, 모트롤러사의 6821이 유명하다.

입출력 제어 장치.

컴퓨터와 외부의 입출력 장치와의 데이터를 주고 받을 때 타이밍을 조정하는 장치. 입출력 제어 방식에는 크게 프로그램 제어 방식과 전용 회선 제어 방식이 있다.

입출력 제어 장치

입출력을 제어하는 장치의 총칭.

=input-output device

입출력 제어

입출력 장치나 CPU로부터의 지시신호를 분석.판독하며, CPU와 입출력 장치와의 데이터의 주고받기를 제어하는 것.

입출력 바운드

입출력 장치와 CPU와를 비교하여 주로 입출력 장치 쪽을 많이 사용하는 제어 프로그램.

입출력 제어시스템

약칭 IOCS. 컴퓨터와 외부 기기와는 독립된 존재이므로 데이터 입출력의 타이밍 등을 제어할 필요가 있어서 실행하는 시스템. 이 일을 실현하는 데는 여러 가지 방식이 있는데 대규모 전용 하드웨어에 의하는 것, 소프트웨어에 의하는 것의 두종류로 나뉜다. 특히 후자는 주기억장치 또는 CPU와 입출력 장치간의 데이터 전송에 필요

한 조작 및 입출력 장치의 상태 관리 등을 수행하는 프로그램의 모임이다.

입출력

일반적으로 I/O로 표시하며, 정보 왕래를 행하는 상대방의 장치나 회로로부터 정보를 수취 또는 보내는 것.

입출력 버퍼

전송 속도가 서로 다른 장치 사이에서 데이터의 전송을 하는 경우, 데이터의 전송 속도를 조정하기 위하여 사용되는 기억 영역.

잉크젯 프린터

정전기를 이용하여 잉크를 제어하여 종이 위에 뿜어서 문자를 형성하는 인쇄 장치.

자구 해석, 토큰

입력된 소스 프로그램의 문자열을 분해하여 변수명, 상수, 특수 기호 등 프로그램의 기본 음절(syllable)로 분해하는 것. 또 자구 해석의 결과로 얻은 음절을 토큰이라고 할 때도 있다.

= syntactic analysis, syllable

자구 해석

컴파일 또는 어셈블을 할 때 원시 프로그램의 문자를 입력하여 주사하고, 다음의 처리 루틴에 넘기기 위해 문장열을 분해하여 해석하는 루틴.

자기 트랙

(1) 데이터 매체가 하나의 판독부 또는 기록부를 통과할 때 그 판독부 또는 기록부에 대응하는 데이터 매체상의 경로 또는 경로 집합 중의 하나의 경로.

(2) 자기 기억 장치의 표면층상의 트랙.

자기 디스크

자성 재료로 피막된 평편한 원판으로, 정해진 자기 기록 방식에 의해 데이터를 기록할 수 있는 것. 디스크 팩이라고 불리는 동일 회전축상에 다층화한 대용량의 것으로부터 플로피 디스크로 불리는 소용량의 것까지 있다.

자기 디스크 파일

자성 재료로 피막된 평편한 원판에 기록한 기억 장치의 기록 집합.

자기 정정 시스템

데이터 전송에서 수신 데이터에 오류가 있는 경우에 수

신축에서 자동적으로 오류가 정정되는 방식. 정정을 하기 위한 부호를 데이터에 부가해서 보내는데, 이부호에는 BCH부호 등이 있다.

자기 버블 메모리

자기 기억 장치의 일종. 정보를 자기체 내의 소자구 (bubble) 에 코드화하여 기억한다. 소자는 절연 자성막 상에 버블 발생기, 전송로, 검출기가 프린트 기법으로 만들어져 있고, 발생한 버블은 전송 신호에 의해 순차적으로 보내져 검출기에 의해 판독된다. 이 발생기와 검출기를 연결하여 기억 장치로삼는다. 버블은 적당한 자계 하에서 안정되고 비휘발성 메모리로서 이용된다.

자기 드럼

자성 재료로 피막된 원통 모양의 기억 매체. 이 원통을 자기 헤드와 짜 맞추어 자기 기록을 하는 자기 드럼 기억 장치를 구성한다.

= magnetic head

자기 필름 기억 장치.

magnetic thin film memory

자기 헤드

자기 드럼, 자기 디스크, 자기 테이프 등 자성면에 데이터를 기록하거나 기록된 데이터를 판독, 소거하기 위한 기구.

자기 상대번지 지정

번지 지정 방식의 하나. 이 방식에서는 상대 번지에 의해 처리 대상 데이터가 저장되어 있는 번지를 지정한다.

= addressing mode, relative address

자기 잉크

자성 재료 입자를 함유하는 잉크. 수표 등의 숫자나 제어 문자의 인쇄용으로 사용되는데, 자형과 함께 자기 잉크 문자의 판독을 용이하게 하는 효과가 있다.

자기 잉크 문자 기록기

건반을 수동 조작함으로써 용지에 자성 잉크 문자를 기록하는 장치.

자기 기억 장치.

강자성체가 보전하는 자속의 방향에 따라 정보를 기억하는 방식 또는 장치. 비휘발성 메모리로서 사용되는 자기 코어, 자기 버블 및 보조 기억매체로서 널리 이용되는 자성막 기억 장치가 있다.

= magnetic storage

자기 카세트 테이프

작은 상자에 집어 넣은 자기테이프. 일정한 자기 기억 방식으로 데이터를 기록하는 디지털 카세트와 데이터를 소리의 주파수로 변환시켜 기록하는 오디오 카세트가 있다. 카세트라고도 한다.

자기 테이프

약칭 MT. 자성 재료로 피막된 테이프로 일정한 자기 기록 방식에 의해 데이터를 기록할 수 있는 것. 대용량의 외부 기억 장치로 사용되지만, 접근 시간이 길다는 결점이 있다.

자기 테이프 밀도

자기테이프 길이 1인치당 기록이 가능한 문자수. 1인치당 1600바이트나 6250바이트 등이 많다.

자기 테이프 기억 장치

= magnetic tape

자기 카드 기억 장치

가요성이 있는 얇은 카드 표면에 자기 기록을 함으로써 데이터를 기억하는 자기 기억 장치.

자기 카드

표면이 자기화된 카드. 데이터를 기억해 두기 위한 보조 기억 매체로 사용된다.

자기 상관함수

어떤 무작위(random) 신호가 두 시각에서 취하는 값의 상관을 나타내는 함수. 양시각에서의 실현값의 곱의 평균값으로 계산되며, 정상 과정에서는 양시점의 시간차의 함수가 된다.

자기 박막 기억 장치.

자기 박막을 기억 소자로 사용한 기억 장치. 박막으로서 퍼말로이 등이 사용된다. 이 기억 장치는 코어 메모리 등에 비해 동작이 빠르며, 그 한 종류로 와이어 메모리(wire memory)가 있다.

자동송수신 장치.

키보드, 프린터, 종이 테이프 전공장치, 종이 테이프 판독 장치를 가진 인쇄 전신기.

자동 코딩.

합성 언어로 씌어진 프로그램을 기계가 부호화된 언어로 번역하는 기법.

= automatic programming

자동 교환 센터.

통신 회선의 선택, 교환을 자동적으로 수행해 주는 곳.

자동 데이터 처리

automatic data processing의 약어.

자동 전압 조정기.

컴퓨터의 전압을 항상 일정 범위 내에서 자동적으로 유지시켜 주는 장치.

자동 데이터 처리

약칭 ADP. 사람의 도움이나 중재를 별로 받지 않고 전자 기적 기계 시스템에 의해 자료를 처리하는 것.

자동 오류정정.

데이터의 오류를 발견할 뿐 아니라 틀린곳을 자동적으로 수정하는 것.

자동 장치. 오토메이션

(1)일련의 작업, 생산 등을 자동적인 조작에 의해 제어, 관리하는 일의 총칭. 자동화에 의해 작업의 질이 균일화 되고 작업 효율이 향상되는 이점이 있다. 예를 들면 이것을 사무처리에 응용한 오피스 오토메이션이 있다.

(2)컴퓨터나 디지털 제어 회로와 같이 입력에 의해 내부 상태가 변화하고, 그 내부 상태에서 출력이 결정되는 시스템의 수학적 모델.

자동 프로그램 도구

약칭 APT. 수치 제어 공작 기계의 제어 테이프를 만들어 내는 번역 프로그램 일리노이 주립 공과 대학연구소가 주관하고 APT 위원회가 작성하였다.

자동검사

장치에 내장된 검사 기구에 의해서 그 장치의 기능에 관련된 검사를 자동적으로 행하는 검사 방식.

자동 송수신 장치

automatic send receive)의 약어.

자동 전압 조정기.

automatic voltage regulator의 약어

자동 시스템.

조작이 오퍼레이터의 개입 없이전기적인 제어 장치에 의해 실행되는 시스템. 예를 들면 자동 열차 제어장치를 말한다.

자동 프로그램도구

automatically programmed tool의 약어.

자동 인터럽트.

어떤프로그램을 컴퓨터가 실행 중, 그와는 독립된 명령에 의해 다른 프로그램을 실행하기 위한 기능. 자동프로그램 제어 인터럽트 시스템을 말한다.

자동 교환.

데이터 전송에서, 전송시 수신측의 행선을지정하면 자동

적으로 그 경로 회로의 선택과 결합하는 것.

자동 프로그래밍

프로그래밍 작업 또는 그 일부를 컴퓨터로 하여금 수행하게 하는 것. 이전에는 컴파일러의 처리를 의미했으나 최근에는 입출력 관계를 기술하는 명세에서 프로그램을 자동적으로 합성하는 본래 의미의 자동 프로그래밍이 연구되고 있다.

자료 원소.

어떤 처리 단계에서 하나의 종합된 단위로 취급되는 데이터의 항목 필드나 레코드 등

자료 수집 시스템.

중앙의 컴퓨터에 결합된 원격 지점에 있는 장치. 그 장치 주변에서 발생하는 데이터를 수집하여 중앙의 컴퓨터와 실시간에 데이터 전송이 가능하도록 구성되어 있는 시스템.

자료 수집 시스템

= data acquisition system

자리올림

어떤 자리끼리의 덧셈의 결과가 기수를 초과했을 경우 그 자리보다 하나 더 윗자리에 더해지는 숫자. 2진수 연산에서는 이를 다르는 비트를 캐리 비트라고 한다.

자리

위치 표기법에서 한 자리는 주어진 기수(base)의 거듭제곱, 누적곱 또는 주어진 길이의 숫자 주기에 대응한다. 대개 수치적 표현의 우측 끝에서 n번째 문자로 표현된다.

자심 기억 장치.

= magnetic core storage

자심 기억 장치

자심의 잔류 자속의 향방에 의해 데이터를 기억하는 기억장치. 일반적으로 자심 매트릭스가 사용되고 선택된 가로 세로 선의 교차점에 있는 자심에 데이터를 기록하거나 판독한다.

자연수

1,2,3... 와 같이 무한히 계속 되는 양의 정수

자연어

FORTRAN이나 COLBOL 에서와 같이 프로그램에 의하여 컴퓨터를 사용하는 것이 아니라 일상생활에서 사용하는 언어를 대화식으로 컴퓨터에 이용할수 있는 언어.

자외선

보라색보다 파장이 짧고 눈에 보이지 않는 빛. 변색의 작용이 강하여 햇빛에 타거나 변색의 원인이 된다. 또 ROM 내에 자외선으로 소거할 수 있는 기억 내용들이 있다.

자원 분할

한 컴퓨터를 다수의 단말 장치나 사용자가 공유하는 것.

자원

데이터를 처리하기 위해 필요한 요소. 구체적으로는 하드웨어(컴퓨터나 주변장치) 사람(오퍼레이터)등을 지칭한다.

자유 서식.

프로그램 언어 등을 기술하는 서식으로서 자유도가 높은 것. 프로그램 언어는 대부분 그 구문 규칙에만 따르도록 제한되어 있지만, 자유 서식은 어디를 개정하여도 좋고 줄을 어디서 바꾸어도 좋은 서식이다. 읽기 쉬운 프로그램을 쓰기 위해서는 자유도가 무엇보다도 중요한 요소가 된다.

자유 필드

한 항목의 데이터 혹은 필드가 매체중의 어느 곳에 저장되어도 좋은 필드.

=fixed field

자체 점검 루프

제어 컴퓨터 내의 한 서브루틴이 받은 값과 보낸 값을 비교하여, 만일 두값이 다르면 보정 동작을 수행하여 입출력 회로를 안전하게 유지하는 것.

자체

글자의 모양이나 크기가 통일된 한벌의 활자 또는 문자 모양. 문자 표시 장치에서 문자, 특히 한자의 발생용으로 그 패턴을 기억하는 폰트 메모리가 있다.

자체 코드

어느 루틴을 확장하거나 변경하여 특정 작업을 개발할 수 있도록 표준 루틴의 일부로 만든 코드.

작동표시

컴퓨터 시스템과의 통신을 개시하는 명령어. 원거리 단말 장치에서 사용자는 보통 그의 등록 번호나 적절한

암호를 타자함으로써 시스템을 사용할 수 있게 된다.

작동률

계획된 장비 동작의 총 시간수에 대하여 장비가 실제로 동작한 시간수의 비율. 이 때의 실제 동작시간에는 오퍼레이터나 프로그래머의 오류로 인한 시간도 포함된다.

작업 공간

- (1) 메모리 장치에 할당된 액세스되는 메모리 영역.
- (2) 주기억 장치나 보조 기억 장치내에서 처리 도중의 데이터 등을 일시 축적해 두는 장소. 일반적으로 현재사용중인 영역이라는 의미로 사용하는 경우도 있다.

작업 흐름 제어

컴퓨터에 의해서 처리되는 작업 순서에 관한 제어. 시스템 자원인 하드웨어, 소프트웨어의 양 시스템을 시간적, 공간적으로 유효하게 이용할 수 있게한다.

OS에 의해서 이루어지는 경우와 오퍼레이터에 의해서 이루어지는 경우가 있다.

작업 스케줄러

제어 프로그램의 일부로 작업의 실행 관리를 하는 것. JCL에 의한 작업의 정의를 판독하고 각 작업의 출력 장치를 할당해서 작업 단계를 처리하고 작업 출력 데이터를 기록하는 것.

작업 영역.

주기억 장치내에 일시적으로 확보되는 기억 영역. 프로그램 실행 도중에 중간 결과 등을 일시적으로 기억하기 위해 사용된다. 작업 기억 영역이라고도 한다.

작업 단발, 워크스테이션

CPU 본체에 접속하여 사용하는 키보드가 장비된 주변 장치.

작업 단계

하나의 작업을 구성하는 개개의 처리. 보통 작업 단계가 하나의 프로그램이 되고있다.

작업 제어 프로그램

DOS 및 TOS에서 각각의 작업 또는 작업 단계의 실행을 준비하기 위해서 주기억 장치내에 호출되는 프로그램.

작업 스택

=job stream

작업 제어 언어

= job control language

작업 제어 언어

오퍼레이팅 시스템상에 준비된 작업 실행 제어를 위한 언어. 예를 들면 사용자가 쓰는 컴파일러가 무엇인지, 또는 2차 기억 장치를 어떻게 사용하는지를 지정할 수 있다. 이를 위해서 이 언어를 사용해서 프로그램 중에 기록하지 않으면 안된다. 컴파일러 등과는 달리 국제적인 규격이 없어 컴퓨터에 따라 모두 달라서 사용하기가 어렵다.

작업, 잡

컴퓨터 사용자가 처리하는 1회분의 프로그램. 이는 프로그램의 번역, 연계, 편집 실행이하는 단계로 성립된다. 이 단위에 의해 컴퓨터 사용료가 청구된다.

작업 열

컴퓨터가 효율적으로 가동하도록 몇개의 작업을 한 모임으로 한 것. 같은 뜻으로 작업 스택이라고도 한다.

잔류 오류율

데이터 전송에서 바르게 전송되지 못한 데이터에 대한 검출, 정정되지 않은 데이터의 비율.

잔류 오류

수신된 비트, 글자, 블록 등에서 실제로는 잘못되어 있는 데도 불구하고 검출 또는 정정되지 않고 남아 있는 오류.

잔류 오류율

= residual error rate

잡음

신호에 포함되는 목적 정보 이외의 유해 또는 불필요한 성분.

잡음 여유도, 노이즈 마진

회로 소자나 장치가 잡음에 대하여 어느 정도 내성이 있는지를 나타내는 척도.

장비 사용 시간

장비가 동작한 시간에서 유휴 시간(idle time), 대기 시간, 보수 시간, 재시행 시간을 제외한 시간.

장치 고장

장치가 규정 기능을 다하지 못하게 된 상태.

= fault

장치 호환성.

컴퓨터간의 호환성을 말할 때 프로그램을 변경하지 않고 쌍방의 기계에 걸 수 있는 것. 또 부면 장치 등의 호환성에서는 특별한 인터페이스를 준비하지 않고 다른 기종에 접속되는 것을 말한다.

장치 번지

입출력 장치나 보조 기억 장치에 붙이는 식별번호. 컴퓨터는 이 번지를 이용하여 선택한 장치와 데이터의 송수신을 한다.

장치, 디바이스

(1)어떤 목적에 사용되는 전기적 또는 기계적 장치.
(2)식별이 가능하며 고유의 기능을 잃지 않는 최소 단위. 디바이스의 예로는 반도체 디바이스, 전자파 디바이스, 논리 디바이스, 능동 디바이스, 수동 디바이스 등 여러가지 용어가 있지만, 종해 사용되어 오던 장치, 부품, 소자 등의 대부분을 포괄하는 개념이다.

재고 관리

생산용 자재의 재고품 관리. 목적은 언제든지 곧바로 생산 요구에 응할 수 있으며 또한 재고량을 적게 하기 위한 데 있다. 그러므로 생산 요구에 따른 지정된 품질 수량의 자재를 지정된 시기에 출고, 공급하고 필요한 자재를 항상 보관하며, 또 구매에 대해서도 재고품의 보충 구매 요구를 하는 기능이 필요하게 된다.

재귀적 호출

절차*(procedure)가 직접 또는 간접으로 자기 자신을 호출하는 것. FORTAN에서는 불가능하다.

재귀

일반적으로는 함수나 문법 등의 정의에서 정의되는 함수나 명칭이 정의에 포함되는 것. 특히 어떤 서브루틴 중에서 이 서브루틴을 재귀적 서브루틴이라고 한다.

재귀적 서브루틴

자기 자신을 직접 또는 간접적으로 호출하는 서브루틴. 또 그와 같은 호출을 재귀적 호출(recursive call)이라고 한다.

재귀적

함수나 절차를 그 함수나 절차 자신으로써 정의하는 것.

예를 들면 'F(N)=N!'라는 함수를 정의할 때,

N=0인 경우 F(N)=1

N 1인 경우 F(N)=NxF(N+1)와 같이 자기 자신으로써 정의하는 것. C언어, PASCAL, LOGO, ALGOL 등에서는 재귀적 정의를 허용하고 있지만, FORTRAN이나 COBOL에서는 금지하고 있다.

재기록, 재작성

판독을 한 뒤에 다시 같은 번지에 데이터를 기록함으로써 데이터를 보존하는 것. 메모리 코어의 파과판독을 할 경우에는 다시 그 번지에 기록하여 기억을 보존한다

재배치 가능 프로그램

상대 번지* 형식으로 작성되며, 기억 내의 임의 영역에 로드하여 동작시키는 일이 가능한 프로그램. 대다수의 컴퓨터 시스템에서는 재배치가능 로더(relocatable loader)에 의해 최종적인 기계어 프로그램으로 변환된다.

operating system, linkage

재배치

프로그램을 메모리가 있는 장소로부터 임의의 다른 영역에 다른 영역에 로드하여 재배치하는 것.

이 때 그영역에서 실행할 수 있게 프로그램 내의 명령을 자동적으로 조정하는 일도 하게 된다. 재배치가 가능한 것을 재배치 가능(relocatable)이라고 한다.

재배치 가능 로더

언어 프로세서에서 출력된 재배치 가능한 목적 프로그램을 주기억 장치의 지정된 영역에 저장하기 위한 프로그램.

relocate, loader

재배치 가능 번지

프로그램을 메모리의 어느 장소에 배치하여도 실행할 수 있도록 하기 위한 번지 방법.

재사용 가능

한 번 로드(load)한 프로그램을 되풀이 실행 가능한 것. 제진입 가능(reentrant)도 포함된다.

reentrant

재수 도표

대수 눈금에 의해 표시된 통계 도표로서, 전 대수도표와 반 대수 도표로 구분된다. 전 대수 도표와 반 대수 도표로 구분된다. 전 대수 도표는 X축과 Y축이 모두 대수 눈금으로 표시된 도표이며, 반 대수 도표는 X축은

보통 눈금으로되어 있으나 Y축은 대수눈금으로 되어 있는 도표이다.

재시행

처리 과정 중에서 오류가 검출되었을 때, 어느 점까지 과정을 거슬러 올라가서 그 시점으로부터 다시 처리를 계속하는 것. 체크 포인트 재출발이라도 한다.

재실행, 리턴

프로그램의 처리 결과나 테이터에 오류가 있을 경우, 또는 처리 조작을 잘못했을 경우에 프로그램을 오류 직전으로부터 다시 실행시키는 것.

재저장, 리스토어

레지스터, 카운터, 메모리 번지 등을 이전의 값 또는 이전 상태로 세트하는 것.

재진입

(1) 하나의 서브루틴 또는 모듈(module)을 동일 시점에서 다중 사용하는 것을 가능케 하는 것.
이것은 다중 프로그램에서, 예를 들면 서브루틴을 중단한 상태로 다른 루틴으로부터 이 서브루틴을 호출하여 앞부분이 못쓰게 되는 것을 방지하는 것이 목적으로 되어 있다.

reentrant program

(2) 다중 프로그램*에서 여러 개의 작업(job)이 주기억 내의 한 개의 프로그램 또는 서브루틴*을 동시에 사용할 수 있는 것.

operating system

재진입 루틴, 리엔트런트 루틴

프로그램 실행 중에서 작업 영역 등에 기록이 이루어지는 부분을 포함하지 않거나, 또는 프로그램의 실행 개시시에 다른 영역과 겹쳐지지 않도록 그들 영역이 배치되는 것과 같은 프로그램. 여러 개의 프로그램이 동시에 이 루틴을 사용하는 것이 가능하다.

재진입 프로그램

동일 시점에서 하나의 프로그램 또는 모듈(module)을 다중 사용할 수 있는 일을 가능케 한 구조를 가진 프로그램.

reentrant

재진입 가능 프로그램

컴퓨터 프로그램(루틴, 서브루틴)의 하나로서, 반복하여 넣을 수 있으며 또한 그 컴퓨터 프로그램에 선행하는 실행이 완료되기 전에 새로이 들어갈 수 있지만 외부 프로그램 파라미터는 어떠한 명령도 실행 중에 수식되지

않는다는 조건을 만족시키고 있는 것.

재출발

프로그램에서 먼저 위치로 되돌아가서 실행을 다시 하는 것. 프로그램을 실행했을 때 오류가 발생하거나 하드웨어에 고장이 생겼을 경우에 행한다.

재회전 루프

드럼 컴퓨터에서 다른 부분보다 훨씬 더 빠르게 액세스할 수 있는 기억 장치의 한 부분.

잼

종이 카드 송달 기구에 의해서 종이 카드가 보내질 때, 어떤 원인에 의해 종이카드가 정상적으로 보내지지 않게 되는 것. 또는 라인 프린터등에서 인쇄 중에 종이가 걸리는 것도 이렇게 말한다.

저급 언어

컴퓨터의 기계 코드에 가까운 언어로서 기계 중심 언어라고도 하며, 명령문이 기계 코드와 1:1 대응 관계를 갖는다.

예) 어셈블리어

저급언어

컴퓨터 사용자보다 컴퓨터를 위해 개발된 언어로서, 자연어보다 수준이 낮은 언어. 기계어와 어셈블리 언어가 있다.

저널

(1)회계기나 탁상 전자계산기 등의 인쇄 기구에 사용되는 두루마리.

(2)OCR의 일종으로 저널상의 수치를 자동으로 읽는 기계. 리더라고 한다.

저속 모델

약칭 LSM. 데이터 통신용 모뎀의 한 종류. 중앙 처리 장치와 입출력 장치의 접속으로 인터페이스하기 쉽게 각종 LSI회로로 이루어져 있다.

저침

뒀수 분포의 뽀족한 정도(침도:kurtosis)가 완만하게 뽀족한 것.

적분기

일반적으로 적분을 하는 장치. 보통 적분 조작은 전자 회로로 행하며, 입력을 지정한 계속 시간만 적분하고, 출력은 입력의 적분값에 비례한다. 아날로그 컴퓨터나 계측에 필요한 회로이다.

적외선.

빨강보다 파장이 길고, 눈에 보일지 않는 광선. 열 작용이 강하여 열선이라고도 한다. 산란율이 적으며, 야간이나 안개 속, 또는 원거리 촬영에 이용된다.

= ultraviolet ray

적응 제어계

제어 대상의 동작 특성의 변동을 대상이 동작 중일 때 추정하여, 그변동에 따라 제어 장치의 몇 개 파라미터를 조절하여 대상을 최적 상태로 보전하는 제어 시스템

적재

컴퓨터의 내부 기억 장치에 보조 기억 장치나 외부 기억 장치의 내용을 기억시키는것, 특히 처리에 앞서 프로그램을 기억 장치에 먼저 기억시키는 것을 프로그램 로딩이라 한다. 이 경우, 특수한 프로그램이나 특정의 조작 버튼이 사용된다.

적재 위치오류 오류

적재 장소가 기억 자소의 범위를 넘었을 때, 적재 장소는 지정 되었으나 적재가 이루어지지 않음으로써 발생하는 오류.

적재 절차

시스템 루틴, 목적 프로그램, 라이브러리 루틴은 모두 비슷한 방법으로 적재되는데, 이들을 수행제어루틴이 설정한 기본 주소에 따라 재배치된다. 주 프로그램이 먼저 적재된 후 호출된 라이브러리 루틴 등은 그 다음에 적재되고 필요한 모든 루틴이 주기억 장치에 옮겨지면 로더는 작업 프로세서로 넘겨진다.

적재 카드

프로그램 명령어들과 상수값들을 포함한 천공 카드

적재 밀도

많은 갱신이 예상되는 화일을 만들 때 미리 각 블록내에 예비 공간을 지정해 두었을 경우, 초기의 자료 수록에 사용된 공간과 예비 공간을 포함한 총 공간 간의 비율.

적재 명령

지정된 어드레스의 내용을 누산기에 기억시키는 명령

적재 방식

가변 단어 길이 컴퓨터에서 데이터의 경계를 나타내는 구절부호가 그 데이터와 함께 전송되는 데이터 전송 방식.

적재 수정 블록

프로그램을 기억 장치에 적재할 때에 사용되는 것으로서 어드레스 변환을 위해 필요한 정보를 포함하고 있는 블록

적재 설비

프로그램 적재를 할 수 있도록 고정된 하드웨어 설비.

적재점

자기 테이프를 읽거나 기록하기 시작할 때 판독/기록 헤드를 바르게 위치시키기 위하여 테이프상에 미리 마련해 놓은 표시점으로서, 하드웨어에 의해 검출된다.

적재 루틴

1) 다른 프로그램이나 루틴이나 혹은 자료를 기억 장소에 읽어들이기 위하여 기억 장소 내에 적재된 루틴. 2) 목적 프로그램을 적재하는 하나의 부 프로그램.

적재 오류

프로그램을 적재할 때 로터 값의 변경으로 인하여 발생하는 오류.

적재 케이블

선로의 감쇠량을 줄이기 위해서 일정 간격으로 적재일, 즉 인덕턴스 코일과 같이 유도량을 적재, 삽입하는 전송로.

적재기

공용 프로그램의 일종으로서 그 기능은 1) 언어 번역기에 서한 출력으로 나온 목적 프로그램을 직접 수행 가능한 형태로 바꿔주기 위하여 상대적 주소들을 재배치하고, 명령어의 오퍼랜드 주소를 확정시켜 주며, 2) 재배치된 링크가 모두 끝나서 직접 수행 가능한 형태로 되어 있는 것을 보조기억 장치에서 주기억 장치로 옮겨서 실제로 그 프로그램이 수행될 수 있도록 해준다.

전 2중 시스템

데이터의 송신이 쌍방향으로 언제든지 가능한 데이터 통신 방식. 예를 들면 A와 B 2개의 장치사이에 데이터 통신을 할 경우, A로부터 B에의 전송을 B로부터 A에의 전송과 동시에 할 수 있는 방식을 가리킨다.

= half duplex system, simplex system

전2중

데이터전송에서, 데이터를 송신하면서 동시에 데이터를 수신하는 전송 방식.

= half duplex4

전기장 효과 트랜지스터

소스, 게이트, 드레인의 3전극을 지니고, 제어 전극인 게이트와 소스간에 전압을 걸면 그 전압의 전계에 의해서 소스,드레인,간의 캐리어 이동에 의한 전류로 즉, 채널의 폭을 가변시켜 게이트 전압에 의해 드레인 전류를 제어하는 트랜지스터.

전기적 소거 가능 ROM.

EEROM. 마이크로필름에 기록하는 일을 전자 빔에 의해 직접 행하는 방법.

전기식 계수기

천공 카드나 테이프로부터 입력한 데이터를 기기로 계산해서 일람표, 통계표, 회계장부등을 자동적으로 작성하는 장치.

전기적

소거 가능.기록 ROM

EEPROM . 전기적으로 메모리의 내용을 소거 및 기록할 수 있는 ROM(read-only memory). 종래의 자외선 조사에 의해 메모리 내용을 소거하는 EPROM에 비해 내용을 고쳐 쓰기가 쉽다.

전류형 논리

불포화 논리 회로로서, 방출기 전류를 전환하여 콜렉터 전압을 변환시키는 방식.

전문가 시스템

약칭 ES. 익스퍼트가 지니는 지식을 지식 베이스로 모아 두어, 비전문가라도 그 지식을 이용할 수 있게 한 시스템. 콘선테이션 시스템(consultation system)의 하나.

전송 속도

컴퓨터가 데이터를 주고받을 때 단위 시간당 전송할 수 있는 데이터의 양.보통 1초 사이에 전송할 수 있는 비트 수 또는 문자수를 나타낸다.

전송 블록 종결

데이터 전송에서 송신측으로부터 보내진 전송 제어 문자의 하나. 전송된 데이터 블록의 끝을 나타내는 신호. 데이터 블록은 반드시 데이터의 내용 구별을 의미하는 것이 아니고 전송 편의를 위해 구별하는 것이다.

전송 속도

= data transfer rate

전송 시간

어떤 기억 장소 또는 레지스터에 있는 정보를 다른 기억 장소 또는 레지스터에 보내거나 데이터를 주변 장치로부터 주기억 장치 또는 그 반대로 전송할 때 소요되는 시간.

전송 클리어

약칭 CTS. MODEM으로부터 단말에 대해서 송신 기능을 알리기 위한 신호선. 송신가능 또는 CTS라고도 한다.

전송, 송신

전신, 전화 등의 수단으로 데이터를 어떤 장소로부터 떨어져 있는 장소로 보내는 것.

전송 블록 종결

end of transmission block

전송 제어 문자

통신 회선에서의 데이터의 전송에 관해 회선, 동기, 오류 등의 제어에 사용되는 제어 문자.

전송 명령

메모리나 레지스터의 내용을 별도 장소에 전송하는 명령. 보통 전송처의 기억 내용은 변화하지 않는다.

전송 함수

시스템의 입력과 출력 관계를 나타내는 함수. 입력과 출력 라플라스 변환의 비, 혹은 임펄스 응답의 라플라스 변환으로 정의된다.

전송 클리어

control unit

전송

어떤 기억장소나 레지스터에 있는 데이터를 다른 부분에 전송하거나 주변 장치로부터 주기억 장치 또는 그 반대로 전송하는 것.

전송 제어 확장문자.

데이터를 전송할 때 사용되는 제어문자. 이 문자 다음에 보내는 신호가 사용자에게 필요한 문자가 된다.

전송 카드

전공 카드에 의해 컴퓨터로 프로그램을 입력한 후 실행 개시를 명령하기 위한 제어 카드.

전신

전기 신호를 사용하여 원거리 간의 데이터 송수신을 하는 것. 특히 2진 부호화된 정보는 아날로그 신호를 사용한 전화 통신과는 달리 데이터선상을 각 비트 값에 따라 온(1)또는, 오프(0)상태로 상대측에 보낸다. 수신측에서는 이를 재구성하여 본래의 부호화된 정보로 환원시킨다.

전용 레지스터

특정한 항목만 취급하는 레지스터.

전용 컴퓨터

특정 목적을 위해 만든 컴퓨터. 공업용 제어 컴퓨터, 가전 제품에 조립되는 마이크로컴퓨터 등을 가리킨다. 범용 컴퓨터와 달리 특정 목적 밖에 사용할 수 없지만 값이 싸고 특정 목적을 처리하는 데는 성능이 높은 특징이 있다.

= special purpose computer

전용 회선(접속)

둘 이상의 데이터 스테이션을 배타적으로 사용할 수 있게 하기 위해서 교환장치를 사용하지 않고 이루어지는 접속.

전용 회로 자료 전송 서비스

공중 데이터 네트워크에서 개인이나 작은 단체가 그들 전용으로만 사용할 수 있는 회로를 제공받는 서비스. 이때 단지 두 곳의 단말 장치만 연결될 경우 이를 지극 대지국(point-to-point)방식이라 하고, 두 곳 이상의 단말 장치가 연결될 경우 다수지국(multipoint)방식이라 한다.

전용 시설

어떤 시설.

기기에 대하여 1차 계약을 체결한 사용자가전용으로 사용할 수 있는 시설이나 기기.

전용 통신 회선

데이터전송에서 특정의 사용자 사이에서만 사용되며 다른 사용자는 사용할 수 없는 통신 회선.

전위 처리기

중앙 컴퓨터의 여러 가지 기능을 분산시킨다는 생각에서 주컴퓨터 직전에 설치되어 단말이나 이용자의 주변을 전문적으로 담당하는 프로세서. 전처리 프로세서라고도 한다.

전위차계, 퍼텐쇼미터

하나 또는 복수의 조정용 슬라이드 접점을 지닌 저항기로 조절 가능한 전압 분배기로서의 기능을 다하는 부품.

전위

컴퓨터 시스템에서 주 컴퓨터의 부하를 가볍게 하기 위해 별도의 컴퓨터로 데이터의 변환, 편집, 통신 제어를 하는 것. 일반적으로 앞에서 처라한 것을 가리킨다. 전위처리를 하는 컴퓨터나 프로그램을 전위처리기라고 한다.

전이 카드

프로그램의 카드 덱(card deck)의 끝을 표시하는 데 사용하는 카드. 컴퓨터로 프로그램 카드를 판독하는 도중 이 카드를 판독하면 로딩을 끝내고 프로그램의 실행을 개시한다.

전이

추이라고도 하며, 순서 회로나 오토마톤에 입력이 들어온 일에 의해 이들이 어떤 상태로부터 다른 상태로 옮겨지는 것.

전자적 데이터 처리

약칭 EDP. 컴퓨터에 의한 데이터 처리의 총칭. 시스템 전체를 전자적 데이터 처리 시스템(EDPS)이라한다.

전자총.

전자관에서 전자 빔을 발생시키는 전극계 부분. 전자 빔을 발생시키는 음극(cathode)과 그 발생을 제어하는 제어 격자(control grid) 및 전자빔을 집속시키는 전자 렌즈로 이루어진다.

전자적 데이터 처리기

약칭 EDPM. EDP를 하기 위해 설계되어 데이터 처리를 하는 기계장치의 총칭. EDP머신이라고도 한다.

전자 번역기

한 나라의 단어를 외국어로, 또는 그 반대로 번역, 표시, 발성하는 장치. 대규모 집적 회로를 사용하고 탁상용 계산기 모양이 일반적이며, 간단한 문장을 번역하는 것도 있다.

=machine translation

전자 게시판시스템

시스템을 일정 시간 동작 상태로 하는 것. 이로써 시스템의 초기 고장률을 줄일 수 있다.

전자 우편

가정용 텔레비전에 키보드를 부착시키고 전화망 등을 사용하여 사용자가 상대의 텔레비전 화면에 전하고자 하는 내용을 비추어서 의사를통하는 전자를 이용한 우편 방식.

전자 게시판 시스템

bulletin Board system 의 약어.

전자 미분 분석기

미분방정식을푸는 아날로그 컴퓨터의 별명.

전자 통신, 텔레커뮤니케이션

전기를 이용하여 멀리 떨어져 있는 곳과 정보를 주고받는 것. 전화는 그 대표적인 예이다. 텔렉스, 디지털 통신, VAN, 팩시밀리 등 뉴미디어는 전기 통신의 선진 기술이다.

= telecom

전자 빔 녹화

electron beam recording

전자 통신, 텔레컴

= telecommunication의 약어.

전자적 데이터 처리기

electronic data processing machine 의 약어.

전자 사진

미리 대전 시킨 광전도성 기판을 빛에 노출하여 정전 잠상을 만들고, 토너라고 하는 미세한 분말을 정전 흡착시켜서 전사하는 전자 기록과 절연성 기록지를 직접 대전시켜 현상하는 정전 기록의 총칭. 제로그래픽(xerography)이 대표적인 것이다.

전처리

일련의 데이터 처리의 흐름에서 주처리의 전 단계에 실시되는 처리. 예를 들면 파일의 초기화, 데이터 정리 등.

전치, 프리픽스

프로그램간의 실행 순서나 장치의 할당, 전송에 관한 부가적인 지정.

전치 기호

연산자, 피연산자로 이루어지는 복잡한 식을 괄호를 사용하지 않고 표현하는 한 수법.

전파 지연 시간

입력 신호가 게이트의 입력 단자에 도달한 후, 게이트에 의해서 기능을 수행하고 출력 단자에 나타날 때까지의 시간.

전파

캐리 룩 어헤드(carry look ahead) 회로에 의한 자리 올림 예측을 위해 가산기에 의해 공급되는 2개 신호 중의 하나.

전파 시간

논리 회로에서 소자의 스위칭 시간을 위한 논리의 지연 시간.

전파 지연

1. 펄스가 어떤 장치를 지나는 데 소요되는 시간.
2. 한 단계에서 다른 단계로 전파해 가는 데 소요되는 시간.

전파 오류

계속해서 계산되는 연산에서 처음에 발생한 오류가 나중의 계산 결과에 영향을 미치는 오류.

전하 결함 장치

아날로그 신호를 전기적 클록 펄스에 의해 전하의 형태로 한 방향으로 순차적 전송을 하는 시프트 레지스터와 같은 소자.

전화 통신

정보의 송수에 전화 회선을 사용하는 통신 방식. 주로 센터국과 단말국끼리 전신 전용 전화선, 전신 전용 교환 전화선, 공중 시외 전화 회선, 가입 전신 회선 등을 사용해서 데이터의 주고받기를 한다.

절, 섹션

프로그램작성에서 분할의 최소 단위.

절단 오차

수학적으로 정확하게 주어진 함수값을 유한 횟수의 사칙 연산의 반복으로 근사시켰을 때에 생기는 오차.

절단

자리 표기법의 수의 어떤 자릿수 이하를 없애는 것.

절대값

= magnitude

절대 코드

변경할 수 없는 부호. 예를 들면 절대 번지와 연산자에 의해서 씌어진 프로그램 코드를 말한다.

절대 오차

측정값과 참값의 차를 측정된 척도로 그대로 나타낸 것 오차의 절대 값을 의미하는 경우도 있다.

= relative error

절대 로더

- (1) 프로그램과 데이터를 실행하기 위하여 절대 번지 방식으로 기억 장소에 적재하는 루틴.
- (2) 절대 번지 형식의 기계어 * 프로그램을 입력하여 주 기억 장치 * 의 지정된 영역에 저장(storage)한 프로그램

= loader, relocatable loader

절대 번지 지정

기억 장치 속의 기억 영역에 번지를 절대 번지 방식으로 지정하는 것.

절대 최대 정격

반도체 디바이스를 사용함에 있어 과대한 전압, 전류, 동작 온도, 보존 온도 등으로 인한 파괴를 방지하기 위하여 정해진 최대 정격값.

절대 코딩

기계어와 절대 번지를 사용하여 프로그램을 작성하는 것 그 상태로 컴퓨터가 해독 실행된다.

절대 번지

= absolute address

절대 번지

하드웨어 기억 장치의 실제 기억 장소에 붙인 번지. 이에 대하여 소프트웨어적으로 별도로 지정되는 번지를 기준으로 하여 상대적으로 표현하는 번지를 상대번지라고 한다.

점 접촉형 다이오드

컴퓨터의 논리 회로에서 사용되는 다이오드의 일종. 고

주파 특성은 좋으나 기계적인 충격에 약하다.

점 추정

모집단의 모수를 추정함에 있어서 모수에 대한 추정치가 하나의 값으로 결정되는 경우.

점 표시법

CRT 디스플레이 장치의 화면상에 데이터를 점의 궤적으로 표시하는 방법. 한 점은 2개의 독립된 18비트 단어로 나타낼 수 있는데, 첫번째 단어는 수직 위치, 두번째 단어는 수평 위치를 나타내며, 초기점이 설정되면 그 뒤의 점들은 두 단어 중 하나만 변화시켜 만들어낼 수 있다.

점퍼

실험적 또는 일시적으로 회선을 동작, 완성시키거나, 이미 가설된 배선을 절단하고 우회시키기 위해 사용하는 전선.

점프 명령

컴퓨터가 수행 중인 명령의 순서를 바꾸는 것. 무조건 점프 명령은 다음 명령을 점프 명령이 지정하는 기억장소로 점프하고, 조건부 점프 명령은 계산 중에 발생한 어떤 조건을 만족할 때만 점프를 한다. 그렇지 않은 경우는 보통 순서에 따라 다음 명령을 수행한다.

=branch instruction

접근 방식, 액세스법

보조 기억 장치에 들어 있는 데이터 파일에 대해서 데이터의 출입을 행하는 방식. 데이터가 수록된 순서에 따라서 기계적으로 액세스해 가는 방식 (sequential access 순차적 접근), 데이터를 사용자가 정한 번호 액세스대로 액세스해 가는 방식, 전후 관계없이 뿔뿔이 각 장소에 액세스해 가는 방식(random access, 랜덤 액세스) 등이 있다. 자기 디스크 장치 등은 이들 액세스법 중 모두가 가능하지만, 자기 테이프 장치 등은 순차 액세스 밖에 되지 않는다.

= sequential access, selective sequential access
random access, direct access, queued sequential access
access method access time : 접근 시간 제어 장치가 기억 장치나 주변 기기에 데이터의 전송을 요구하고 부터 실제로 데이터를 받기까지 소요되는 시간.
예를 들면 메모리 호출 시간이란 메모리에 번지가 주어지고 부터 저장되어 있는 내용을 얻어내기까지 소요되는 시간을 말한다.

접근, 액세스

메모리 또는 주변 기기에 대하여 데이터의 전송 요구(request)를 보내어 데이터를 꺼내는 것. 또 컴퓨터가 파일 등을 참조하는 것.

접속기, 스플라이서

종이 테이프의 수정, 편집을 위해 테이프를 자르거나 붙여 잇기 위해 사용하는 도구.

접속, 인터페이스

일반적으로 2개 이상의 상이한 구성요소를 결합하는 부분, 또는 경계에서 그들에게 공용되는 부분. 2개의 장치를 연결하는 하드웨어 구성 요소인 경우나 2개 이상의 프로그램에서 공용되는 기억 장치의 일부 또는 레지스터인 경우 등이 있다. 컴퓨터와 입출력 장치, 프로세스 제어, 통신회로 등 간에 개재하는 인터페이스는 전형적인 예이다. 2개의 장치 사이를 전송되는 전송 속도나 타이밍의 조정, 전기적인 레벨의 변환 등의 기능을 포함한다.

접속 단자, 잭

플러그가 꽂히는 쪽의 기기에 고정되어 사용되는 접속용기 부품. 유사한 것에 소켓이 있다.

접지

회로의 일부 또는 기기 등을 대지와 같은 전위로 유지하기 위하여 땅속에 매설한 도체에 연결하는 것. 안테나 회로의 접지, 차폐 접지 및 피뢰기, 변압기등의 보안 접지 등이 있다.

접촉식 인쇄 장치

문자가 새겨진 회전 원통이나 체인에 놓인 종이를 해머가 가격해서 인쇄하는 장치.

정규화

= normalization

정규 2진수 ->binary

미분 방정식에서 미지 함수가 한 변수의 함수인 방정식 미지 함수의 도함수로서 미분 방정식 중에 포함되어 있는 최고차인 것이 n계이면, 그 미분 방정식을 n계의 상미분 방정식 $F(x, y, y', \dots, y^{(n-1)}) = 0$ 가 되어 $y^{(n)}$ 에 대해서 다음과 같이 풀이된 모양을 정규형이라고 한다.

$y^{(n)} = f(x, y, y', \dots, y^{(n-1)})$

$y^{(n)}$: y의 n차 도함수

정기 보수 시간

routine maintenace

정기 보수

= rotine maintenance

정기 보수

정기적으로 하는 시스템의 보수 작업. 컴퓨터와 같은 시스템에 대하여 그 고장을 방지하기 위해 미리 예정된 일정표에 따라서 정기적으로 행하는 보수 작업.

정렬 루틴

기억 매체상의 레코드를 구성하고 있는 특정 항목(item)에 유의하여 여러 개의 레코드에 대해서 배열을 바꿀 수 있는 프로그램. 예를들면 항목을 큰 순서대로 바꾸어 배열하는 것 등이 있다.

정렬 생성기, 소트제너레이터

파일 중의 레코드 형식, 키가 되는 데이터 항목, 순서(ABC 순서)를 부여하는 일에 의해 정렬 프로그램을 작성하는 프로그램.

정렬

- (1)데이터를 수의 크기나 알파벳 순 등 일정한 순서가 되도록 고쳐 배열하는 것.
- (2)순서도에 사용되는 기호의 하나. 파일의 내용을 일정한 순서로 바꾸어 배열하는 것.

정밀 스위치, 마이크로 스위치.

=precision switch

정밀 스위치, 마이크로스위치

압축과 인장 스프링에 의해 빠른 속도의 움직임을 함께 하는 스냅 기구를 지니고, 이 스프링의 가동 접점이 좁은 간격에 있는 2개의 고정 접점의 한쪽에서 다른 쪽으로 이동, 접촉하여 개폐하는 스위치.

정보 채널

떨어져 있는 지점 사이를 연결하는 데이터 전송계의 하드웨어. 변조기나 복조기도 포함된다.

정보 처리용 언어.

랜드(LAND)사가 개발한 리스트 처리용 언어. 언어 수준은 매우 낮은 편이나 신경 모델 연구에 이용된다.

정보 이론

새넨(Shannon)의 '통신의 수학적 이론'을 가리킨다. 잡

음을 수반하는 통신로를 통해서 신호를 전송할 때의 통신로의 구조와 믿을 만한 정보 전송을 하기 위한 정보의 부호화법, 그리고 전송 속도간의 관계를 명백하게 한 통신의 기초 이론.

정보

데이터가 지니고 있는 의미, 내용등. 대상의 상태에 관한 모호성을 감소시킬 수 있는 것이면 모두 정보가 된다.

정보 비트

정보를 나타내는 비트. 예를 들면 문자나 숫자를 부호화한 데이터는 몇개의 정보 비트와 제어 등의 역할을 하는 그 밖의 비트로 구성된다.

정보 분리

=information separator

정보 흐름 해석

조직이나 시스템에서 발생하는 서류나 데이터가 어디를 어떻게 흐르고, 각 부서에서 그것이 어느 정도 필요하며, 실제로 사용되고 있는지를 확인하는 것.

정보 교환

어떤 컴퓨터 시스템으로부터 다른 컴퓨터 시스템에 프로그램이나 데이터를 전달하는 것.

정보 제공자

약칭 IP. 뉴 미디어에서의 정보 제공자.

정보 통신 시스템

전화나 팩시밀리 망 등의 통신 회로를 모두 디지털하여 통일된 네트워크를 만들고, 이질적 시스템 상호간의 통신이 자유롭게 되도록 하는 것을 지향한 시스템.

정보 제어 문자.

각종 보조 장치를 원격 자동 제어하기 위한 문자. 예를 들면 스위치의 on, off의 제어 등에 사용하는 문자이다. 장치 제어 문자라고도 한다.

정보 처리

주어진 데이터나 정보에 여러 가지 처리를 실시함으로써 목적에 따른 새로운 정보를 얻는 것. 데이터 처리는 정보 처리의 한 분야이다.

정보량

어떤 정보에 의해 대상에 관한 불확실성이 어느 정도

감소하는가를 나타내는 양. 이를 그 정보가 지닌 정보량이라고 한다. 또 서로 관련된 두개의 대상 A,B에 대해 B를 알게 됨으로써 얻게 되는 A에 대한 정보량을 A와 B의 상호 정보량이라고 한다.

정보 검색

대량의 정보를 축적, 분류하여 필요한 정보를 검색하여 끄집어내어 이용하는 컴퓨터 이용의 한 분야. 비교적 짧은 접근 시간(access time)으로 검색하는 능력과 파일을 갱신하는 기능을 지녔다.

정보 분리문자

파일이나 레코드 등에서 그 속의 정보를 분리하여 구별하기 위한 제어 문자. 예를 들면 가변길이 레코드 내의 필드를 분리하기 위한 문자.

정보 검색 시스템

=information retrieval

정수

소수를 포함하지 않은 수의 집합.

정수부

정수와 진분수의 합으로 구성되어 있는 수의 정수의 부분.

정의

FORTRAN에서 쓰이는 개념으로 변수나 배열 요소에 값이 주어져서 그것이 인용될 수 있는 상태까지 된 것.

정적 램

약칭 S_RAM. 데이터 등의 판독이나 기록이 자유롭게 되는 기억 장치의 일종. 기억 내용의 보존 방법이 정적이어서 이름붙여졌다. 간단히 말해서 플립플롭을 이용하여 기억 내용을 보존하는 조직이다. 구조는 간단하지만 집적이 어렵고 1비트당 소비 전력도 커서 현재는 기억 용량이 작은 기억 장치로 사용되고 있다.

=RAM, flip-flop

정적 덤프

프로그램 실행 후에 주기억 장치의 내용을 보조 기억 장치나 출력 장치에 출력하는 것. 보통 프린터에 출력하는 일이 많고, 프로그램의 실행 결과를 검사하는 것을

목적으로 하여 이루어진다. 또, 정적 덤프는 파일의 내용을 출력하는 것을 지칭하는 경우도 있다. 특히 파일 덤프라고 하여 프로그램의 이상 종료때 이상 내용을 조사하기 위해 이루어진다. =dynamic dump

정적 램

=static RAM

정적 기억 장치

플립플롭을 기억 소자로 하고, 재생할 필요 없이 전원이 공급되는 한 기억 내용을 잊지 않는 메모리의 총칭.

MOS RAM을 칭할 때도 있다. 동적 메모리와 비교된다.

정적 레지스터

레지스터의 일종. 정보가 공간적으로 고정되어 비트마다 병렬로 끄집어 낼 수 있게 되어 있다.

정전기식 프린터

주로 도트 행렬에 의한 직렬 프린터(serial printer)로 정전기를 대전시킨 종이에 분말 토너를 흡인시켜 열처리로 정착하는 인쇄 방식

정지 명령.

프로그램의 실행을 정지시키는 명령.

정지

(1)장치나 프로그램의 일련의 동작이 멈추는 것. 프로그램의 정지는 프로그램중에서 정지 명령을 실행했을 때 일어난다.

(2)프로그램의 정지 상태 또는 프로그램의 정지 명령 그 자체를 지칭하거나, 정지용 스위치를 가리킨다.

정지 단절.

전원을 끊고 처음부터 다시 할 수 밖에 없는 즉 다른 회복 수단이 없는 상태.루프가 끝나지 않게 되거나 판독 불가능한 명령을 부여하여 처리가 진행되지 않게 되는 등 프로그램의 미스가 원인인 경우가 많다.

정지 비트, 스톱 비트

데이터 전송에서 데이터의 전송 종료를 나타내기 위해 수신측에 보내는 비트. = start-stop system, start bit

정확도

오차의 크기 정도.

제1단계 정의

변수의 배열 요소값 그 자체가 수치로서 직접 사용되는 경우의 정의.

제2단계 정의

변수값 자신이 번지를 나타내고 있는 경우의 정의.

제너 다이오드

반도체 다이오드에 역전압을 가하면 어떤 전압에서 전류가 급격하게 흐르기 시작, 증가한다. 이 전압 강하 현상은 다이오드를 파괴하는 것은 아니고 전압-전류 특성이 정전압이 되는 것으로 이 특성을 이용한 다이오드를 제너 다이오드라고 한다.

제로 그래픽 프린터.

레디저 등의 주사 광선에 의해 전하막상에 정보를 축적하고 복사의 원리에 의해 인쇄하는 프린터.

제어 이탈

제어도에서 점이 제어 한계의 밖으로 나온 상태.

제어어

=control word

제어 마크

자기 테이프의 가장자리점이나 파일의 경계를 나타내는 특별한 부호. =tape mark

제어어

기억 장치간 또는 기억 장치와 입출력 장치간의 정보 전송을 하기 위한 명령어.이에는 기억 장치의 번지나 전송 단어 길이 등의 파라미터도 포함된다.

제어 장치

컴퓨터의 중요한 구성 요소의 하나. 기억 장치에서 꺼낸 명령을 순차적으로 해독해서 컴퓨터내의 각 부에 필요한 지시를 부여하는 것으로써 자동적으로 처리가 진행되도록 제어하는 장치.

제어 테이프

제어 명령이 천공된 테이프. 예를 들면 수치 제어 공작기, 라인 프린터의 행 제어용 등에 사용된다.

제어 프로그램

=control program

제어 필드.

레코드의 필드 중에 제어 데이터가 포함되어 있는 부분. 이 내용에 의해서 특정 동작이나 프로그램이 실행된다.

= control data

제어 기억

마이크로 프로그램을 저장하는 메모리나 기억 장치. 초기에는 다이오드 매트릭스나 펀치카드가 고려되었으나, 변경이 용이한 ROM이나 RAM이 이용되고 있다.

제어문

(1)프로그램 실행시에 필요한 제어정보를 오퍼레이팅 시스템에 부여하기 위한 명령문. 오퍼레이팅 시스템에 특유한 제어문 기술용 언어로 기술된다.

(2)프로그램 제어의 흐름을 나타내거나 이 흐름을 변경하는 문. 무조건 제어의 점프가 이루어지는 부조건 제어문과, 어떤 조건하에서 점프가 행해지는 조건부 제어문이 있다.

제어 순서.

컴퓨터에서 명령을 실행할 때의 통상적인 순번. 이 순번을 변경하는 경우에는 분기 명령이 사용된다.

제어대, 콘솔.

(1)제어동 키, 스위치, 표시기 등을 갖추고, 조작원이 필요에 따라 컴퓨터의 동작에 개입하거나 감시하기 위해서 설치된 탁자. 정상 상태를 유지 보존하기 위한 각종 기능을 갖춘 것도 있다.

(2)컴퓨터와 직접 회화하기 위한 장치로서, 키에 의한 입력이나 각종 스위치가 설치되어 있어서 컴퓨터로부터의 데이터 및 상태도 표시된다.

제어대 표시 레지스터.

프로그램이나 로포레이터의 지시에 의해서 지정된 레지스터의 내용이나 데이터를 조작대상에 표시하기 위한 레지스터.

제어 리지스터.

현재 실행 중인 명령의 다음 명령의 저장 번지를 기억해두는 레지스터. =instruction counter

제어프로그램

장치나 프로그램을 감시해서 실행제어나 관리를 하는 프로그램의 총칭. OS는 제어 프로그램의 하나이다.

제어판, 조작판

콘솔과 같은 기능을 지닌 패널.

제어 홀.

천공 카드에서다음 데이터를 어떻게 취급할 것인가를 지시하는 홀.

제어 메시지 영상 표시.

컴퓨터나 기타 제어 장치에서 현재 어떤 제어 명령이 실행되고 있는지를 표시하는 장치.

제어.

대상을 희망하는 상태에 도달시키고 유지하기 위해 조작을 가하는 것. 이 동작이 기계 장치로 자동적으로 이루어

어지는 것을 자동 제어, 지시를 프로그램 형식으로 부여하는 것을 프로그램 제어, 시간이나 배율을 최소로 하는 제어 방식을 최적 제어등으로 부른다.

제어 브레이크

COBOL에서 데이터부를 구성하고 있는 파일절과 작업절에 씌어진 데이터 항목의 값을 변화시키는 일에 의한 제어. 서로 다른 품목 처리 등에 쓰인다.

제어 버스

번지 버스, 데이터 버스와 함께 컴퓨터의 3대 버스중의 하나. 메모리의 동기화 입출력의 동기화, CPU 동작의 조정, 클럭, 리셋 신호등을 지니는 버스 선으로 구성된다.

제어 카드.

제어를 위한 명령어 천공된 카드의 총칭. 카드 천공기 용, 소프트웨어의 지시용 등에 사용한다.

제어 문자.

데이터의 기억, 처리 등을 제어하기 위해 쓰이는 경우, 그 정보를 입력 신호로 하고, 장치를 조작하기 위한 신호, 동작, 또는 에너지를 출력으로 변환하는 기능을 지닌 전자 회로의 총칭. 또 중앙 처리 장치 내의 제어 전자 회로를 지칭할 때도 있다.

제어컴퓨터.

장치를 필요한 상태로 보존하기 위한 동작에 사용되는 컴퓨터. 자동감시 기구로서의 역할을 한다. 이것은 컴퓨터 제어나 프로세스 제어용의 전용 기종 외에 최근에는 미니 컴퓨터와 마이크로컴퓨터에도 사용된다.

=process control

제어 콘솔.

=console

제어 데이터.

루틴, 파일, 레코드, 조작, 데이터의 값 등을 실행.식별.선택. 변경하기 위한 제어에 쓰이는 데이터.

제어 카운터.

=control register

제품 비율

전제품 중 합격품이 차지하는 비율.

제한 적분기

출력 신호가 설정된 제한치를 초과하지 않는 범위

에서 입력 신호를 적분하는 형태의 적분기
젯수

나눗셈의 인자의 하나. 나누는 수와 나누어지는 수에서
나누는 수를 말한다.

조건부 점프 명령

프로그램의 실행 순서가 순차적인 통상적 명령에 대해서
조건에 의해서 실행 순서를 변경시킬 수 있는 명령.

조건부 함축 연산.

불 연산의 일종.

조건

논리식의 값에 의해 결정되는 문법 단위.

조건부 분기 명령.

= branch instruction

조건 코드, 컨디션 코드.

연산의 결과나 명령의 실행에 의해 일어나는 상태를 표
시하는 코드.

조건문.

조건부 점프 명령을 실행하기 위해서 기록하는 조건. 예
를 들면 특정 논리식의 값에 의해서 어떤 명령을 실행하
게 하거나, 실행하지 않게 할 수 있는 문이다.

조건부 정지 명령

정해진 조건이나 어떤 상태에 이르렀을 때 프로그램의
실행을 정지시키는 명령.

조보식 전송

조보 동기식에 의해 행해지는 데이터 전송.

= start-stop synchronous system

조보 동기식

데이터의 한 문자마다 처음과 끝을 나타내는 비트를
부가하여 전송하는 방식. 처음을 나타내는 비트를
스타트 비트, 끝을 나타내는 비트를 스톱 비트라고
하고, 각각 한 문자의 최초와 최후에 표시된다.

1문자마다 여분 2비트를 부가하여 전송 효율이 나쁘다.

따라서 비교적 저속인 통신에 이용된다.

= start-stop transmission, synchronous,

asynchronous

조보 시스템

데이터 통신의 직렬 데이터의 동기를 취하기 위한 한 방식. 1문자는 데이터의 최초를 나타내는 스타트 비트, 패리티 비트를 포함하는 8비트의 데이터와 1문자의 끝을 나타내는 스톱 비트의 합계 10비트로 구성된다. 1문자마다 스타트 비트를 감시하는 것으로써 동기를 취한다.

조사

함수값들의 표로부터 그때개 변수에 대응하는 함수값을 찾는 것.

조사 명령어

조직적으로 배열되고 저장된 자료를 참조할 수 있도록 설계된 명령문.

조사 테이블

언제때라도 쉽게 참조할 수 있도록 되어 있는 하나의 형식으로 된 자료의 모임. 일반적으로 연속된 기억 장치 속에 행렬 형태로 저장되어있으므로 편리하게 찾아 볼 수 있다. 이때 행과 열의 교차점은 어떤 특정한 자료나 정보를 나타낸다.

조셉슨 소자

2장의 초전도체 사이에 극히 얇은 절연막을 끼워서 이 접합부를 흐르는 전류를 외부자계로 제어함으로써 초고속, 저손실의 기억 소자를 실현시킬 수 있도록 한 소자. 접근 시간은 10ns대이며, 초대형 컴퓨터에 이용된다.

조이스틱

지점이 있는 막대를 움직임으로써 평면상의 위치를 지정하는 기구와 이에 연동된 2개의 볼륨으로 되고, 2차원의 위치와 2개의 볼륨의 저항값이 대응하도록 된 부품.

조작원 우선

어떤 시스템들에서는 조작우너이 시스템으로 하여금 강제적으로 부적합한 데이터를 받게 할 수 있다. 이때 우선 필드를 갖고 있는 레코드들은 일반적으로 표시가 되어, 후에 개정이나 정정이 필요할 때는 전송 전에 검색할 수있다.

조작원 제어판

조작원 제어판은 중앙 처리 장치의 조작을 위해 필요한 모든 스위치와 표시기가 부착되어 있다.제어판은 실행중인 프로그램에 대한 제어보다는 주로 프로그램의 실행에 앞서 초기 준비와 검색 목적을 위해서 사용되고, 현재 진행중인 루틴에 대한 제어는 온라인 타이프라이터나

감지 스위치들에 의해 이루어진다.

조작원 인터럽트

조작원 또는 사용자에게 의해서 발생하는 인터럽트.

조작원 메시지

운영 체제 또는 문제 프로그램에서 조작원에 대해 특별한 조사를 실행하도록 요구하는 메시지.

조작원 가이드

컴퓨터가 제어 대상의 최적 조건이나 안전 상태를 계산하여 조작원들에게 조작 지시를 내리도록 하는 것.

조작원 요구 제어판

컴퓨터가 특정 기능을 수행하도록 조작원이 요구할 수 있는 표시등과 스위치로 구성된 판.

조작원 간섭부

조작원이 제어 목적으로 장상적인 프로그래밍 작동을 간섭할 수 있는 제어 장치의 부분.

조작 지시

프로그램을 실행하기 위하여 조작원이 해야 할 임무에 대한 기술.

조작 제어대

컴퓨터 장치의 조작이나 제어를 하기 위한 작업대 또는 조작 테이블의 일부분 (=) plug board.

조작원 ; 연산자

1. 컴퓨터의 실제 조사를 담당하는 사람. 조작원은 반복적인 일을 계속해야 하므로 인내력이 강하고 성격이 차분하여야 하며, 컴퓨터에 비정상적인 상태가 발생하여도 냉정하게 처리할 수 있어야 한다. 2. 연산의 실행에 있어서 연산수에 작용하는 동작을 지시하는 것.

조작원 명령

콘솔 또는 제어 단말 장치로부터 제어 프로그램에 대한 스테이트 먼트로서, 필요한 정보의 표시, 정상 동작의 변경, 새로운 조사의 게시. 현행 조사의 종료 등을 제어 프로그램으로 실행시키는 것.

조작원 콘솔

조작원이 필요에 따라서 대상을 제어 또는 관리할 수 있도록 수동 입력 기능과 표시 기능을 갖춘 장치.

조작원 제어

중앙 제어 콘솔은 컴퓨터시스템의 감독 기능을 수행한다. 이 콘솔을 통하여 조작원은 프로세서와 주변 장치를 제어 관측할 수 있으며, 처리 기능들을 감독할 수 있다. 콘솔 타이프라이터를 통하여 프로세서-메모리와의 직접적인 통신도 가능하다.

조작원 오류

단말 장치에서 조작원에 의하여 발생하는 에러들.

조작원 제어 스테이션

조작 명령들을 입력할 수 있는 단말 장치나 콘솔.

조정기

입출력 장치를 제어하기 위한 기본적인 프로그램.

조직화

시스템 내부 구조를 정렬(배치,배열)하는 시스템의 능력에 대해서 사용되는 언어.

조합 논리 회로

=logical element

조합 회로

임의의 시점에서의 출력값이 그 시점에서의 입력값에 의해서만 정해지는 논리회로.

내부에 기억 소자(메모리)를 함유하지 않는다.

=combinational circuit

=sequential circuit

조합 회로

=combinational circuit

combined head : 복합 헤드 읽기/기록(read/write)를 하는 헤드.

조회

데이터 전송에서 송신측으로부터 보내는 전송 제어 문자의 하나. 수신측에 응답을 구하는 신호. 이 ENQ에 대하여 수신측으로부터 보내는 것이 ACK, NAK이다.

조회, 문의

단말에서 중앙의 컴퓨터를 향해서 행해지는 조회 및 문의. 생산관리 시스템에서 부품 부족 등의 사태 발생의 대책이나 조립 공정 관리에 필요한 정보를 출력하기 위한 단말이나 콘솔에서 입력하는 조회. 문의 또는 조사 지시의 뜻.

존슨 계수기

트위스트링 계수기 또는 시프트 계수기라고 한다.

종 좌표

평면 좌표계에서의 수직 또는 y축.

종단 기호

(1)처리 데이터의 종단점을 나타내는 특수 기호.

(2)문법론에 있어서의 다시쓰기 규칙에 의해 다시쓰기가

되지 않는 기호. 문의 구성 요소.

종료 신호

조보식 전송에서 문자 바로 뒤에 전송되며, 신호 소자의 공칭길이 또는 그 2배만큼 전송되는 신호. 스톱 소자라고도 한다.

종속

주(master)가 되는 기능이나 장치에 대해서 그 보조, 대체 등과 같은 종속적인 기능이나 장치. 주(host)컴퓨터 이외의 단말적인 역할을 하는 컴퓨터의 총칭으로서 사용 되는 경우가 많다.

=host computer

종이 테이프 출력 장치

컴퓨터로부터의 출력 데이터가 빈 종이 테이프에 천공되는 출력 장치. 어떤 컴퓨터의 종이 테이프 장치는 입력과 출력 기능을 동시에 갖고 있는 것도 있다.

종이 피드

종이가 프린터에 장진되는 방법.

종이 테이프 루프

=control loop.

종이 테이프 코드

종이 테이프의 세로로 천공되는 구멍들의 순열로써 종이 테이프 위에 데이터를 표현하는 데 사용되는 코드. 코드는 테이프의 트랙의 갯수에 따라 다르다.

종이 테이프 채널

테이프의 한 구멍은 한 비트를 의미하는데, 구멍은 테이프의 가장자리와 평행하게 채널들에서 천공된다. 현재 5,6,7,8개의 채널을 가진 종이테이프를 많이 사용하며, 8채널 테이프는 테이프를 전진시키거나 코드 동기화를 위해 톱니 채널을 가지며, 보통 폭은 1인치이고 코드는 인치당 10개씩 천공한다.

종이 테이프

종이 카드와 거의 같은 목적으로 사용되는 데이터 기록 매체. 값이 싸고, 천공된 내용을 읽을 수 있으며, 에러의 수정이 용이하다는 장점때문에 텔레프로세싱에 많이 이용된다. 즉, 먼거리에서 보내온 메시지를 직접 종이 테이프에 천공함으로써 보다 원활한 텔레프로세싱이 가능하며, 일부 미니컴퓨터에서는 일반 입력 매체로도 사용한다. 종이 테이프의 종류로는 8채널 코드 종이 테이프, ASCII 종이 테이프, 7채널 코드 종이 테이프 등이 있다.

종이 테이프 속도

종이 테이프 천공 장치가 종이 테이프를 읽거나 천공하는 속도를 초당 문자수로 나타낸 것.

종이 회전

=paper throw.

종이 테이프 천공

컴퓨터에의 입력을 위한 기본적인 데이터 준비의 한 방법으로서, 종이 테이프에 천공된 구멍의 패턴은 기억해야 할 정보와 부호를 나타낸다.

종이 작업

종이에 기입한 정보. 즉 기록을 취급하는 작업.

종이 넘김

프린터의 종이가 인쇄되지 않은 채 정상적인 행수보다 더 많이 이동하는 것. 넘김 속도는 보통 한 줄 전진시키는 것보다 빠르다. =pa-per slew.

종이 테이프 검공기

종이 테이프에 천공된 구멍이 원시자료상의 데이터를 정확히 표시하고 있는가를 검사하는 기계.

종이 테이프-자기 테이프 변환 장치

Paper Tape to Magnetic Tape converter의 약어.천공이 끝난 종이 테이프의 내용을 자기 테이프로 옮기는 전용 장치.컴퓨터의 사용 효율 향상을 위해서 오프라인 장치가 있다.

종이 테이프 천공 장치

컴퓨터의 출력을 종이 테이프에 기록하는 경우, 주기억 장치로부터 전송되어 온 데이터가 일단 종이 테이프의 코드로 변환 되어 빈 종이 테이프가 천공기를 통과할 때 천공되어 기록되는 장치. 이때 자료의 정확한 기록을 위해 패리티 검사 방법이 사용되며, 천공 속도는 초당 25-150문자 이상 되는 것도 있다.

종이 테이프 장치

자기 테이프 장치와 비슷하나 자기 테이프의 자화 현상 대신에 종이 테이프에 구멍을 뚫는다. 이 장치는 입출력 장치로서의 가격은 싸지만 입출력 속도가 느리고 에러를 수정하기가 불편하다는 단점이 있다. 종이 테이프는 그 폭이 17.5-25.4mm의 긴 종이로 1열(frame)의 구멍 조합에 의하여 1문자, 1숫자 또는 하나의 기호를 표시한다. 1문자를 표시하는 구멍 단위는 5,6,7,8개인 경우가 있는데 국제 표준화 기구에서는 8단위 코드를 사용하도록 하고 있다.

종이 테이프-자기 테이프 :

Paper Tape to Magnetic Tape의 약어. 이 테이프에 천공되어 있는 정보나 데이터를 자기 테이프로 옮기는 것. 일반적으로 컴퓨터 를 사용하여 입력측에는 종이 테이프를, 출력측에는 자기 테이프를 세트한다.

종이 전진 기구

종이가 인쇄 위치를 통과하여 움직이게 하는 프린터의 한 부분. 이 기구는 컴퓨터에 의해 제어되고, 전진시키는 행수는 프로그램으로 결정할 수 있다.

종이 테이프 천공수

종이 테이프 또는 천공 카드에서 구멍을 천공하는 비율.

종이 테이프 시스템

대용량 기억 장치가 없는 종이 테이프 장비만을 가진 시스템으로, 2진 종이 테이프 릴에 담긴 운영 체제를 가지고 있다. 2진 릴은 형식 2진과 절대 2진의 두 가지 형태가 있는데, 형식 2진 프로그램은 시스템 적재기에 의하여 로드되고, 절대 2진 프로그램은 모니터나 프리셋 (preset) 동작에 의해 로드된다.

종이 테이프 판독 장치

종이 테이프의 형태에 따라서 5,6,7,8개의 채널에 천공된 데이터를 읽는 장치. 이 장치는 종이 테이프가 판독 장치를 지나갈 때 천공된 구멍의 위치와 갯수 등을 감지하고, 이것을 전기적 펄스로 바꾸어 이를 컴퓨터 시스템에 전달하여 데이터로 사용하며, 판독의 정확성 여부를 가리기 위하여 패리티 검사 장비가 사용된다. 종이 테이프 판독 장치는 크게 기계식과 광전식으로 분류할 수 있는데, 기계식은 판독 속도가 느리므로(10-60자/초) 주로 광전식이 사용된다(100-1000자/초).

종이 테이프 대 자기 테이프

P/T to M/T

종이 테이프 천공기

Paper Tape Puncher의 약어. 마이크로컴퓨터의 출력 데이터를 종이 테이프에 천공하는 장치. 천공 속도는 25~150자/초 정도이다.

종이 부족

인쇄할 종이가 모자라게 될 때 프린터에서 발생하는 신호 상태.

종이 테이프 유형

입력 전용(RD), 천공 전용(PN) 또는 입력-천공(RP) 등, 종이 테이프의 기능을 표시하는 것.

종이 전진기

종이가 인쇄 장치 위를 지나가게 하는 프린터의부분.
보통 톱니바퀴나 마찰에 의해 지나가게 되며, 전자는 프
로그래밍의 제어하에 작동될 수도 있다.

종이 테이프 천공 타이프 라이터

일반 영문, 한글 타이프라이터에서 부속 장치를 붙여서
문서나 전표 작성과 동시에 종이 테이프에 필요한 데이
타를 천공하도록 되어 있는 장치.

주 프로그램

어떤 문제를 처리하기 위해 컴퓨터에 부여된 일련의 명
령 무리중에서 제일 중요한 부분. 여기서 서브프로그램
을 호출한다.

주경로

프로그램을 실행할 때의 주된 루트. 처리 도중의 조건에
따라 선택 분기하는 루트와는 구별된다.

주국

데이터 통신에서 데이터를 송신하는 권리를 가지고 그
전달을 확실하게 수행할 책임이 있는 국.

주기적 펄스열

컴퓨터 시스템에서 컴퓨터 본체와 연결되어 있는 장치.
예) 디스크 드라이브, 터미널, 프린터, 디스플레이 등.

주기억 장치

컴퓨터 본체가 그 번지를 직접 지정하여 즉시 액세스할
수 있는 내부 메모리.

= memory storage, auxiliary memory

주기 함수

일정한 주기를 갖는 펄스열.

주레코드

자기 테이프를 사용하는 처리 등, 다음의 처리에 사용되
는 가장 새로운 레코드.

주루틴

= main program , master routine

주문자 상표 부착 방식

Original Equipment Manufacturing의 약어 기본 시스템
을 생산 업자로부터 구입하여 새로이 특정 목적에 맞는
시스템으로 가공하고, 거기에 따르는 서비스를 행 일.

주변 장치

주변장치를 제어하는 장치 =PDC.

주변 변환 프로그램

중앙 처리장치의 제어하에 있으나 중앙 처리 장치의 일
부가 아닌 장치로서, 중앙 연산 처리 장치 이외의 출력

장치, 입력 장치, 콘솔 및 온라인 시스템에서의 데이터 통신 장치*통신제어 장치나 단말 장치) 등을 총괄적으로 일컫는 장치.

->peripheral equipment.

주변 제어 장치

독립된 주변 처리 장치의 모든 일을 처리하는 프로그램. 우선 순위 인터럽트 시스템과 여러 개의 누산기를 이용하여 사실상 컴퓨터 수행 시간의 모든 손실을 제거한다.

주변 기기 접속 접합기

주변 장치에서 작업의 준비 또는 완결 신호에 의한 인터럽트.

주변 인터페이스

중앙 처리 장치가 주변 장치를 동작시키는 데 있어서 간단한 논리로 구성되도록 한 인터페이스 회로 소자.
=PIA.

주변 장치

개별적인 명령 실행과는 관계없는 특별한 상황이나 경고 조건을 취급하는 범용 마이크로프로그램의 개시 번지.

주변 장치 제어기

1. 특정한 처리 장치에 부착된 주변의 장치들.
2. 주 컴퓨터와 함께 사용하나 컴퓨터 자체의 일부가 아닌 장치(또는 기계).
예) 카드-테이프 변환기, 자료 분류기, 카드 판독기, 테이프 판독기, 라인 프린터 등.

주변 장치간 전송

=peripheral devices.

주변 인터럽트

마이크로컴퓨터 주변장치의 구성을 용이하게 하기 위해 각종 주변 기능을 LSI화 한 것.

주변 장치 서브시스템

2개의 주변 장치 또는 보조 장치 사이에서 데이터를 전송하는 것.

주변 장치 슬롯

주변 장치를 컴퓨터에 접속할 때 같은 종류의 주변 장치를 묶어서 1조로 접속하는 것. 이 시스템 중의 제어 장치는 여러대의 주변 장치를 제어하기 때문에 컴퓨터 기능의 일부를 구비하고 있는 것이 보통이다.

주변 처리기

마이크로프로세서 장치 내에 만들어진 슬롯으로, 이곳에 부가 기능을 추가시키기 위한 카드들을 연결하여 쓸

수 있으므로 하드웨어를 변경하지 않아도 된다.

주변 작동

이상의 처리 장치를 사용하는 데이터 처리 시스템에서 주변 처리기는 다른 처리기의 제어하에 동작하는데, 보통 주변 처리기는 데이터를 접수하고 모든 입출력 기능을 제어한다.

주변 제어 전송

중앙 처리 장치로부터의 지시를 받지만 중앙 처리 장치와는 독립적으로 주변 장치를 제어하고, 주기억 장치와의 사이에서 정보 교환 및 전송을 하는 장치.

주변(장치) 버퍼

대부분의 시스템에서 입출력 인터페이스와 주변 장치들은 버스 슬롯에 끼워 사용하는데, 이렇게 함으로써 입출력 인터페이스를 간단하고 강력하게 사용할 수 있다.

주변 장치

중앙 처리 장치가 여러 가지 장치를 동작시켜 간단한 조직으로 구성할 수 있게 한 인터페이스 회로 소자. 워드 단위의 입출력에 대한 병렬 처리를 용이하게 하며, 프로그래밍도 용이하게 할 수 있다.

주변(장치) 버스

중앙 처리 장치와 주변 장치 사이에서 데이터 전송을 제어하는 것으로서, 특히 주변 장치의 기계적 속도와 컴퓨터의 전자적 속도를 조정한다.

주변 LSI 칩

입출력과 다른 장치들이 직접 컴퓨터의 제어하에 있지 않은 장치들의 작동. 일반적으로 자기 테이프와 다른 매체 사이의 정보 전송에 사용한다.

주변 장치

주변 장치 자체의 기억 장치에 있는 입출력 버퍼.

주변 장치 제어

주변 장치 제어를 통해 중앙 처리 장치의 인터럽트를 최소화하여 데이터를 전송하는 것.

주변 장치 제어기

1. Process Decision Program Chart의 약어. 어떤 목적을 달성하기 위해 기본적인 프로세스를 생각해서, 각 단계가 순조롭게 실시되는데 장애가 되는 일을 전부 밝혀내어 그 대책을 생각하는 것.
2. 소프트웨어 개발시 (1)이상 데이터의 입력, (2)중간 결과의 이상, (3)사용중인 하드웨어의 이상, (4)회선 이상, (5)온라인 시스템과 같은 경우의 데이터 발생 횟수의 이상, (6)조작 이상 등의 경우를 상정하여 그 대책을

세워 두는 것.

주사이클

기억 장치에서 정보가 항상 전송되거나 읽기/기록이 다이나믹하게 행해지고 있는 경우의 주기.

주석, 코멘트

프로그램에 포함되는 설명이나 주의사항 부분. 주석은 프로그램 작성자나 훗날 7이 프로그램을 읽는 사람들을 위한 것이며, 언어 번역 프로그램은 이 부분을 무시해서 실제 처리에는 영향을 미치지 않는다. 대부분의 고 수준 언어에서는 프로그램의 각 부분에 주석을 삽입할 수 있는 문법 규칙을 지닌다.

=assembler, commpiler

주석란

=comment

주소 지정 단계

컴퓨터의 명령 중에서 번지 지정은 직접 지정(direct address)과 간접 지정(indirect address)이 있다. 1회의 간접 번지에 의해 지정하는 것을 2단계 번지라 하고, 이하 그 밖의 것을 3단계, 4단계 번지라 하는데, 이와 같이 2회 이상의 간접 번지라 하는데, 이와 같이 2회 이상의 간접 번지에 의해 번지를 지정하는 것을 총칭하여 주소 지정 단계라고 한다.

주제어 루틴

오퍼레이팅 시스템 중에서 배치(batch), 작업(job), 멀티(multi) 프로그래밍이나 파일 제어 등 하드웨어에 관계하는 시스템의 동작을 제어하는 프로그램.

주컴퓨터

특정 목적을 위해 컴퓨터를 지원하기 위한 컴퓨터. 대용량 고성능 컴퓨터가 사용되는 경우가 많다. 예를 들면 마이크로컴퓨터의 개발에 초대형 컴퓨터가 사용된다.

주파수 분할 다중 통신 방식

=frequency division multiplexing의 약어.

주파수 전압 변환기.

약칭 F/V converter. 입력 주파수에 비례한 아날로그 출력 전압을 발생하는 장치나 회로. 실제로는 입력신호는 사인파, 사각형파, 삼각형파 등 대개 어떤 파형으로 입력할 수 있는 IC형의 제품이 있고, 모터의 스피드 제어, 주파수의 모니터, 전압 제어 발전기의 안정화 등에 사용

된다.

주파수

주기 현상이 1초 간에 몇 번 반복되는지를 나타내는 양. 주기의 역수. 단위는 헤르츠, 교류 전류, 전파 음성 등의 분야에서 쓰인다. 주파수의 2배를 각주파수라고 한다.

주파수 대역

어떤 연속적 주파수의 범위. 그 폭을 대역폭이라고 하는데, 방송 등에서 사용할 수 있는 전파의 주파수 대역은 혼신을 방지하기 위해 사용하는 목적마다 제한되어 있다.

주파수 분할 다중 통신 방식

변조로써 복수 회선 통화를 주파수 축상에 순서적으로 배열하고, 이를 전송로를 통해 동시에 전송하여, 수신측에서 필터로 각 통화를 분리하는 통신 방식.

주파수 변조.

전송 신호로 반송파를 변화시키는 변조 방식. 전송로의 레벨 변동 등의 영향을 받기가 어렵다.

주파수 변환

= frequency shift keying

주파수 스펙트럼

상이한 주파수를 지닌 사인파를 겹쳐 모은 형태로 시간 신호를 분해했을 때의 각 주파수 성분 강도의 분포를 그 시간 파형의 주파수 스펙트럼이라고 한다.

주파수 변환 방식

데이터의 1 및 0에 2개의 주파수가 대응하는 2값 FM 변조 방식. 전화회선을 이용한 디지털 데이터 전송에 사용된다.

주프로세서

생산이나 컴퓨터 시스템에서 주(master)와 종(slave)관계로 구성된 주프로세서.

준비 상태

컴퓨터가 실행 가능한 상태로서, 언제든지 시동 가능

준비

프린터에 인쇄 용지를 세트하거나 종이 테이프 리더에

종이 테이프를 세트하는 등, 어떤 장치를 동작시키는 데 필요한 준비를 하는 것.

준비 시간, 설정 시간.

- (1)입력 데이터를 메모리나 플립플롭에 확실히 세트하기 위해서 기록 펄스나 클럭 펄스를 가하는 일정 시간 전에 데이터를 준비하는 시간.
- (2)작업의 실행 전 준비 시간.
- (3)어떤 일을 완료시키는 과정에서 준비 작업을 위해 소요되는 시간. = set up

준비 완료

다음 동작으로 옮기기 위한 준비가 완료된 것, 또는 그것을 나타내는 상태나 제어 신호.

중간 언어

고급 언어와 기계어 사이에 설정된 언어. 고급 언어는 일단중간 언어로 치환된 후 기계어로 번역된다. 고급 언어로부터의 번역의 효율과 하드웨어에 대한 효율의 쌍방을 고려한 결과 생겨난 것이다.

중간 언어

고수준 언어를 기계어로 번역할 때 우선 중간적 언어로 번역하고 그 다음 기계어로 번역하는 일이 있는데, 이 중간적 언어를 말한다.

중계선, 트렁크

통신 이론에서는 2개의 단국을 접속하는 선로를 가리킨다. 그래프 이론에서는 그래프의 줄기를 나타낸다.

중단 명령

Private Automatic eXchange 의약어.

중복 기록

어떤 파일 중에, 다른 레코드와 같은 키를 갖고 있는 불필요한 레코드

중복 기재.

새로운 정보가 기억장소에 들어옴으로써 전에 기록되었던 정보가 소멸하는 것.

중복 위상 코드화

0과 1을다른 폭의 펄스로 나타내는 코드 시스템으로서, 각 펄스는 특정 시간 동안에 한번 또는 여러 번 보낼 수 있다.

중부식 컴파일러

완전한 재번역을 하지 않고 추가문을 번역할 수 있는 컴파일러. TSS의 사용자에게 편리하도록 설치된 번역의 한 수법이다. 번역 과정에 다른 루틴을 부가하면서 번역해 나가는 것이다.

중앙 처리 장치

약칭 CPU. 컴퓨터 구성 요소의 중심부. 명령의 해독과 실행을 제어하는 회로를 지니고, 일반적인 연산 장치와 제어 장치로 이루어진다. 마이크로컴퓨터에서는 마이크로프로세서라고 한다. 연산 장치, 제어 장치, 각종 계수기, 레지스터 등으로 구성되고, 한 개의 LSI칩 안에 집적되어 있다.

중앙 처리 장치.

central processing unit

중앙처리 장치 바운드

입출력 장치와 CPU를 비교하여, 주로 CPU쪽을 많이 사용하는 제어 프로그램

즉시 응답 시스템

사용자의 요구가 있으면 그 즉시 정보 또는 서비스를 제공하는 시스템.

즉시 번지 지정.

메모리의 번지를 참조하는 것이 아니라, 데이터 자체를 피연산자로 하는 방식.

즉시 데이터로 사용되는 수치는, 2진수는 숫자 뒤에 B, 8진수는 O, 16진수는 H를 붙여서 구별한다.

즉시 처리

=demand processing

즉시 접근

기억 장치에서 필요한 데이터를 저장하거나 꺼낼 때,접 그 번지를 지정하여 즉시 실행하는 것.

증명, 아이덴티피케이션

데이터를 식별하기 위한 레이블.

증분기, 인크리멘터

자동적으로 1또는 하나의 단위를 더하는 장치.

증분

본래의 양보다 증가한 양, 또는 더하는 양. 전압 등의 변수의 증가량, 메모리의 번지나 데이터의 증가량 등 감

소분(decrement)과 비교된다.

증폭기

파형을 가지는 신호가 입력되면 증폭한 신호가 출력되는 회로 또는 장치. 신호는 전압, 전류, 전력의 형태를 취하지만, 입력과 출력은 같은 종류라고는 할 수 없다. 즉, 입력에 전압, 출력이 전류인 경우도 있고, 또 트랜지스터의 이미터 폴로어와 같이 전류 증폭도는 1보다 크지만 전압 증폭도는 1이하인 경우도 있다. 앰프라고도 한다.

지능 로봇

센서에 의해 기각이나 촉각을 갖추고 이들의 정보를 기초로 하여 판단을 하고 동작 결정을 할 수 있는 지능을 갖춘 로봇.

지능단말

마이크로 프로세서 등 소형 데이터 처리 장치의 출현, 중앙 컴퓨터와 단말의 효과적 운용, 현장이나 사용자에게 대한 적응이나 적응체제의 필요 등을 배경으로 하여 발전한 단말 장치. 기능을 단순한 것에서 복잡한 것까지 있으며, 일반적으로 조작성, 융통성이 적고 현장에서도 일부 데이터의 처리가 파일화되는 등 고급화된 단말 장치이다.

지속형 디지털 출력

다음의 출력 시점까지 현재의 입력 상태를 유지하는 입력.

지속형 디지털 입력

다음의 변화 시점까지 현재의 입력 상태를 유지하는 입력.

지수

어떤 수의 표현으로 누승수를 말함.

지식 공학 기술자.

전문가들로부터 지식이나 경험, 노하우를 제공받아 전문가 시스템을 구축하는 기술자. 전문가 시스템의 진전과 함께 필요하게 되었고, 컴퓨터에 관한 지식외에 지식 공학, 기호처리, 수리논리학, 현대 논리학, 인지 과학 등의 지식이 필요하다.

지식 표현 언어

지식 베이스 시스템에 입력하는 지식을 표현하기 위한 언어.

지식 베이스

인간의 사고, 이해 따위의 지적 활동의 기초가 되는 지식 자체를 여러가지 수법을 써서 형식화하여 표현 데이터 베이스에 축적한 것.

지식 공학

컴퓨터에 전문 지식을 부여하여 의료 진단, 유기물의 스펙타클 분석, 회로의 자동 합성 등의 일을 하게 하는 시스템의 연구가 이루어지고 있는데, 이와같이 여러 가지 지식이 어떻게 사용되는가 연구하고, 인간이 지니는 지식을 교묘하게 조직화하여 컴퓨터상에 실현하는 지식정보처리의 연구 분야.

지역 변수 기호

어셈블러 프로그래밍에서 매크로 정의의 부 혹은 운시 모듈의 오픈 코드 부분의 내부에서 값을 주고 받기 위해서 사용되는 기호.

지역 네트워크

1)한 지역 안에서 컴퓨터와 단말기가 주변 기기, 소프트웨어 또는 데이터와 같은 자원을 공유할 수 있도록 하는 시스템. 2)값이 비싼 하드 디스크 드라이브, 프린터 등과 같은 주변 장치를 사무실 또는 캠퍼스 체에서 공동으로 사용하도록 한 시스템으로서, 각 국 들간의 겹치는 업무를 피할 수 있는 통신망이다.

지역 일괄 처리

원격 일괄 처리 시스템에 의한 중앙의 대형컴퓨터 시스템에 작업 처리 의뢰를 하지 않고, 지방의 중소형 컴퓨터 시스템을 갖춘 센터에서 일괄 처리하는 작업 처리형태.

지역 회선

전용 회선의 데이터 통신 서비스에서 교환국 구역 내에서 단말기를 중계 회선과 접속하기 위한 교환 구역 내의 직통 통신로의 일부분.

지역 형식 기억 장소

자주 사용되는 형식을 통신 회선을 통해매번 반복해서 보내는 대신, 단말기나 제어기에 기억시켜 놓는 방법.

지역 통신망

Local Area Network 의 약어.

인접한 지역 내에서 다수의 독립적인 컴퓨터 기기나 OA 기기 등을 동축 케이블 또는 광섬유 케이블로 연결하여 기기 상호간에 통신이 가능하도록 하는 일종의 데이터 통신 시스템. LAN의 특징은 1) 광대역 전송매체의 사용

으로 고속 통신이 가능하고, 2) 패킷 지연이 최소화되며, 3) 네트워크 내의 어떤 기기와의 통신할 수 있고, 4) 에러율이 매우 낮으며, 5) 경로 선택이 필요없고, 6) 방송 형태의 이용이 가능하며, 7) 노드의 값이 싸며, 이 노드를 원거리 네트워크의 노드와 접속할 수 있어 적은 비용으로 원거리 노드들과 통신할 수 있다.

지역 변수

변수의 이름이 정의된 서브프로그램 내에만 들어 있는 변수.

지역 컴퓨터 망

Local Computer Network의 약어. 비교적 좁은 지역에 분산된 컴퓨터 기기를 서로 접속하는 체계로서, 보통의 일반 회선망을 이용하지 않고 동축 케이블 또는 광섬유 등을 통하여 여러개의 컴퓨터를 유기적으로 결합하는 네트워크.

지연 왜곡

위상 왜곡. 전달 함수의 위상 특성이 기울기가 신호의 지연 시간이 되기 때문에 붙여진 이름.

지연 소자

신호를 일정 시간 동안 지연시키기 위한 소자 및 회로
초음파 지연 소자, 표면 탄성 소자, CCD, BBD, 시프트 레지스터 등 목적에 따라서 선택된다.

지연 동화

회선에서 일어나는 주파수의 지연값이 일정하지 않을 때 생기는 변형을 수정하는 것.

-> delay equalization.

지연선 기억 장치

= delay line memory

지연선 기억 장치, 지연선 메모리.

시간 지연을 만드는 지연선과 그 지연선에 정보를 넣어 순환시키는 회로에서 나오는 순환 기억 장치.

지연선, 딜레이 라인.

신호의 시간 지연을 만들기 위해 파동의 전파를 이용하는 장치.

지움, 클리어

기억 장치, 레지스터 등의 내용을 0 또는 공백의 초기 테이프로 되돌리는 것. 보류와 대비된다.

= reset

지원 프로그램

컴퓨터 사용자가 그 컴퓨터 시스템을 유효하고도 편리하게 이용할 수 있도록 사용자를 지원하기 위한 프로그램.

지점간 방식

회선 시스템 형식의 한가지. 직통회선 방식이라고도 하는데, 중앙과 단말이 직접 회선으로 연결되고 그 사이에 다른 단말이 접속되어 있지 않은 형태의 4선 방식.

지터

펄스 전송에서 펄스의 위치, 진폭, 간격 등이 불규칙적으로 변동하는 것. 통신로의 잡음에 의한 것과 재생 중계기의 특성에 의한 것이 있다.

직결 증폭기

증폭단과 다음의 증폭단 사이에 트린스나 콘덴서 등을 연결시키지 않고, 전단의 출력을 다음 단의 입력에 직접 접속하는 직류 증폭기.

직렬

부호나 데이터의 각 자리를 순번대로 하나씩 다루는 것. 예를 들면 처리하거나 기록하는 것으로서, 병렬과 비교된다.

직렬 충격 프린터

직렬 프린터의 일종으로, 인쇄를 해머 등을 사용하여 기계적으로 하는 것. 이프린터는 복사를 할 수 있는 특징이다.

직렬 전송

데이터를 시간적인 계열로서 순차적으로 한개의 선을 통하여 전송하는 방식. = parallel transmission

직렬 접근

기억 장치에서 전체 또는 일부분에 대한 정보를 순서적으로 읽기/기록하는 방식.

직렬 데이터

데이터를 구성하는 각 비트를 시간적으로 직렬로 늘어놓은 것. 병렬로 한 것을 병렬데이터라고 한다.

직렬 조작

(1) 여러 작업 및 조작에서 순차적으로 한 작업이 끝난 다음, 다음 작업을 개시하는 것.

= parallel operation

(2) 파일 내의 레코드를 그 레코드의 저장 순서로 처리하는 형태.

직렬 프린터

타이프라이터와 같이 한 자씩 인쇄하는 장치. 라인 프린터와 비교된다. 이런 종류의 프린터는 키보드등을 지니며, 인쇄 장치로서 뿐만 아니라 입출력 장치로도 사용되는 것이 많다.

직렬 가산기

숫자 위치마다 차례로 오퍼랜드에 대응하는 숫자를 더해 가며 덧셈을 하는 디지털 가산기

직류 증폭기.

직류 입력 신호의 증폭기. 계측기에 사용되는 경우가 많으며, 연산 증폭기(operational amplifier)등의 직결 증폭기, 변조형 증폭기, 그리고 이들을 병용한 복합 증폭기가 있다.

직류

직류 입력 신호의 증폭기. 계측기에 사용되는 경우가 많으며, 연산 증폭기(operational amplifier)등의 직결 증폭기, 변조형 증폭기, 그리고 이들을 병용한 복합 증폭기가 있다.

직선 코딩

조건부, 무조건에 구애됨이 없이 GOTO형의 명령문을 사용하지 않고 순차적으로 씌어진 프로그램.

이는 프로그램을 작성할 때에 논리적 오류를 방지할 수 있다. 루프가 필요할 때 그부분을 되풀이하여 쓰고, 루프를 사용하지 않는 코딩을 말한다.

직접 기억 장치 접근, 직접 메모리 액세스

중앙 처리 장치와 같은 연산 제어 장치를 경유하지 않고 직접 외부 기기와 메모리 사이에서 데이터의 주고받기를 실행하는것. 일반적으로 메모리와 외부 기기 사이의 데이터 전송은 중앙 처리 장치를 통해서 하는데, 데이터 전송을 위해 중앙 처리 장치를 사용할 경우에는 프로그램의 처리가 지연되날탐. 그렇기 때문에 중앙처리 장치와는 독립하여 동작하는 DMA 컨트롤로라 불리는 제어 회로를 사용하며, 데이터의 주고받기를 메모리와 직접 하는 경우가 있다.

직접 이용값

그것 자체가 직접 데이터나 번지의 값이 되는 것.

= immediate data, immediate address

직접 접근 기억장치

데이터 판독 시간이 저장되어 있는 장소에 관계없이 액세스 시간이 일정한 기억 장치. 즉, 액세스의 방식이 자기 테이프와 같이 직렬이 아닌 기억장치로, 대표적인 것은 반도체메모리와 자심 기억 장치이다.

= random access memory

직접 이용 데이터

명령의 오퍼랜드부가 그대로 데이터로서 취급되는 것.

직접 편성 파일

각 레코드의 입력과 출력이 레코드가 기록되어 있는 순서에 관계없이 실행 할수 있는 방법으로 편성된 파일. 기록되어 있는 순서에 기초하여 입출력도 된다. 레코드의 입출력은 각 레코드에 붙인 상대 번지에 의해 실행된다. 이 파일은 자기 디스크 장치나 자기 드럼 장치 등, 직접 액세스가 되는 기억장치만으로도 가능하다. 파일 내의 임의의 레코드에 대한 참조를 반복하는 처리에 적당하다.

직접 디지털 제어

디지털 신호에 의해 직접 프로세스의 조작과 제어를 행하는 것.

직접 기억 장치 접근

제어기, 직접 메모리 액세스

제어기 데이터 전송을 DMA방식으로 수행할 때, 중앙 처리 장치와는 독립된 전송회로를 형성시켜 데이터의 주고받기를 메모리와 외부 기관 사이에 직접 수행할 수 있도록 제어하는 회로.

직접 부호화

컴퓨터의 기계 코드에서 사용되고 있는 실제의 명령 코드나 직접 번지를 사용하여 프로그램을 작성하는 것.

직접 코드.

메모리의 로케이션에 붙여진 실제번지와 명령의 기계 부호를 사용한 프로그램 명령. 컴퓨터는 그 상태에서 이해할 수 있다. 절대 코드와 동의어이다.

직접 할당.

주변 장치의 번호나 메모리의 기억 장소가 프로그램이 작성될 때 결정되는 시스템.

직접 번지 지정 방식.

번지 지정 방식의 한 가지. 이 방식에서는 처리 대상의

데이터가 기억되어 있는 번지를 직접 지정한다.
직접 명령어.

지정된 연산을 받는 오퍼랜드를 직접 지정하는 명령.
직접 접근 기억 장치

=direct access storage device

기억 장치 속에 기억될 정보나 기억된 정보 즉, 각종 데이터를 호출하는데 대기 시간 없이 즉시 처리할 수 있는 대용량 기억 장치.

직접 접근

액세스법의 하나. 기억 장치 내에 기억되어 있는 순서와는 관계 없이 어떤 장소에서든 직접 데이터의 출입이 되는 방식. 자기 디스크 장치등은 이 액세스법이 가능하다.

= random access

진단 루틴.

= diagnostic program

진단

고장, 동작 오류, 불량한 곳, 논리적 오류 등을 검출하여 지적하는 것. 컴퓨터에서는 사용자에게 서비스용의 진단 루틴이나 컴퓨터 자체의 하드웨어의 진단 루틴 등이 있다. 또 최근의 계측기에는 자기 진단 기능을 가진 것이 많다.

진단 프로그램

프로그램의 오류나 하드웨어의 고장난 곳을 찾아내기 위한 프로그램. 또 주변 장치, 메모리 등이 정상적으로 동작하는지의 여부를 검사하는 프로그램.

진도 관리

작업을 진행시키기 위해 대상 작업이 어느 공정까지 완료되었는가 하는 활동 상태를 인식, 확인하여 작업의 상태를 측정하는 것.

진리표, 참값표

일반적으로는 명제의 진위를 나타내는 표. 논리 회로에서는 입력변수의 모든 0, 1의 조합에 대한 출력을 표로 한 것.

진폭

사인파 진동의 흔들림의 크기를 표시하는 양. 진동의

중심에서 가장 멀리 떨어진 점까지의 거리를 말한다.

진폭 제한기

1) 어떤 특정 레벨이상의 진폭을 제한하는 기기. 즉, 입력파형의 상부를 잘라내는 조작용 하는 장치. 2) 아날로그 컴퓨터에서 입력 전압이 어느 값이 될 때까지는 보통의 입력관계가 유지되고, 그 값 이상이면 출력은 일정한 값이 되는 연산요소.

진폭 변조

약칭 AM. 전송 신호로 반송파의 진폭을 변화시키는 변조 방식. 반송파의 포락선이 정보 신호를 나타내게 되므로 잡음에 약하다. 한편 통신에 필요한 주파수 대역은 FM 방식에 비해 좁다. 라디오(중파, 단파), 텔레비전의 화상 신호를 변조할 때 이용된다.

질의

파일의 내용 등을 알기 위해 아무런키나 코드를 토대로 질문하거나 조회하는 것. inquiry와 같은 뜻으로도 사용된다. 조회는 사용자가 필요로 하는 데이터 및 사용자가 실행하고자 하는 처리(검색, 갱신 등)를 기술한다.

집단 항목.

몇 개의 기본 항목을 모아서 총칭한것. 또 집단 항목의 모임도 집단항목이라고 한다. 레벨이 가장 저급의 항목이다.

집선 장치.

컴퓨터 통신에서 서로 다른 통신 순서나 통신 속도로 보내온 데이터를 하나의 통신 순서나 통신 속도로 정리하여 보내는 장치. 고속 데이터 회선으로 정리하여 보냄으로써 경비를 절감하기 위하여 사용된다.

집약성

화일에서 일련의 레코드들을 액세스할 때, 만일 어떤 레코드가 그전위 레코드 바로 옆에 위치한다면 최소의 지연 시간으로 그 레코드를 액세스할 수 있는데, 이처럼 레코드들이 서로 이웃하여 있는 정도를 집약성이라고 한다. 레코드들이 가까이 있느냐 멀리 떨어져 있느냐에 따라 '강한 집약성'과 '약한 집약성' 으로 구분하기도 한다.

집적회로.

반도체만으로 전자 회로를 구성하려는 시도와 고도의 반도체처리 기술에 의해 생겨나는 회로로서, 일반적으로

트랜지스터, MOS형 트랜지스터, 다이오드 저항, 경우에 따라서는 커패시터(capacitor) 등의 회로 소자를 서로 분리되지 않도록 집적 상태로 결합하여 하나의 반도체 기판에 묻는 초소형 구조의 회로. 이들 소자는 전기적으로는 서로 독립되어 있으며, 필요한 상호 접촉은 내부에서 이루어진다. 기계적으로는 디지털 IC, 유니폴러의 MOS IC가 있다. 집적도면에서는 SSI MSI LSI vlsi 등의 구별이 있다.

집적 주입 논리

npn트랜지스터의 인버터(inverter)와 이 트랜지스터의 베이스 전류를 공급하는 베이스 접지형 pnp트랜지스터를 일체로 하는 바이폴라(bipolar)형의 집적 회로. 인젝터라고 불리는 이미터(emitter)에서 캐리어를 주입하고, 여기에 근거한 콜렉터 전류가 인버터의 베이스 전류를 제어한다.

집적 데이터 처리

하나의 조직내에서 발생하는 데이터를 한 곳에 모아놓고 관리 처리하는 형태.

= distributed data processing

집적 회로, 아이시

integrated circuit

집적 회로 저장

General Electric 사가 개발한 정보관리용 언어 프로세서로서 고속 대용량의 랜덤 액세스 파일 속의 레코드를 다수의 체인으로 연결하여 기술하며, 정보의 저장 효율과 이용효율을 최대한으로 하기 위하여 COBOL을 확장한 것. 통합 파일 확립을 위해 좋은 방법이다.

집합, 세트

- (1) 인간 사고의 대상으로서, 어떤 정해진 범위에있는 것 전체를 하나로 생각한 것. 정수의 전체나 어느 특정 국가의 국적을 가진 사람 전체 따위는 각각 하나의 집합이다.
- (2) 2값 소자를 '1'의 상태로 하는 것.
- (3) 장치, 레지스터, 2값 소자들을 지정된 상태로 하는 것.
- (4) 집합이나 모임의 뜻. 순서 집합 등.

짜

2개의 도체가 서로 절연되어 하나 이상의 통신 회로를 형성하도록 조합된 것.

짝수 패리티 검사

데이터의 2진 코드에서 1 또는 0의 수가 짝수인 패리티 검사 방식. 이패리티를 검사하는 것을 짝수 패리티 검사라고 한다.

=parity check

짝수-홀수 검사

0,1의 조합으로 된 한 그룹의 정보에 여분의 비트를 부가하고, 그전체에 포함되어 있는 1의 수를 홀수 또는 짝수가 되도록 하여 1의 수가 홀수인지 또는 짝수인지 검사함으로써 오류를 검출하는 것.

차일드

데이터 베이스의 트리 구조나 계층 구조에서 하위 마디의 레코드

= node

참

논리식의 값으로서의 참을 말한다. 주어진 명제나 조건에 합치한 것, 거짓이 아닌 것. 참은 거짓과 함께 쌍으로 사용된다.

참 보수

진법에 의한 수에서 각 자리의 숫자를기수에서 1을 뺀 숫자로부터 뺀 다음 가장 아래자리에 1을 더하여 얻게 되는 수를 원래의 수의 참 보수라고 한다.

참조에 의한 호출

파라미터 전달 방법의 일종으로 호출 프로그램에서 호출한 프로그램으로 파라미터를 전달할 때 실인수의 하나의 값을 가인수에 전달하여 호출 프로그램에서 이 번지를 참조하여 실행하도록 하는 방식

채널 용량

잡음을 수반하는 통신로를 통신문의 적당한 부호화로써 가장 유효하게 이용했을 때에 전송 가능한 부로 1문자당 정보량. 즉, 정보 전송 속도의 최대값.

채널, 통신로

정보를 전송하는통로, 실제로는 보다 넓은뜻으로 쓰이는데, 주파수 대역이나 컴퓨터의 입출력을 제어하는 하드

웨어를 가리킬 때가 많다.

채터링

데이터의 오류를 검출하기 위해 부가하는 비트. 패리티 비트 등.

처리율

시스템이 단위 시간에 처리하는일의 양. 준비나 후처리, 오류 처리등을 모두 포함한다.

처리기 출력 검사

오류들이 보다 쉽게 추적될 수 있도록 하기 위한 출력의 자동 처리.

천공 카드 복제

카드 천공 조작의 한 기능으로 이미 천공된 카드를 읽으면서 그 복제를 만드는 것. 수동과 자동이 있다.

천공 카드

일정 규칙에 의해 천공함으로써 데이터를 기록할 수있는 카드.

= punched card

천공롤

종이 테이프에 천공하기 위한 수동테이프 천공기.
-keyboard perforator.

천공 카드 시스템

Protective Device의 약어. 데이터통신 등의 단말 설비와 회선 사이에 놓여 설비의 손상 및 인체에 위해를 주지않게 하기 위해, 위험 전압, 높은 레벨의 신호 솟출 등을 방지해 주는 장치.

천공기

시스템의 총 생산성에 영향을 미치는2대 요소의 하나로서,컴퓨터 시스템이 그 시스템의 목적을 이룩하는 방식 또는 효율을 의미한다. 단위 시간당 컴퓨터 시스템이 처리하는 작업(job)의 수에 절대 성능 척도를 거론하기도 하지만, 이 경우의 성능이란 절대적이라기 보다는 상대적인 양이므로 성능 척도로서는 대체로 비교를 기준으로 택한다.

천공 테이프

카드 또는 종이테이프 등을 천공하는 천공수.
=punch typewriter;perforator.

천공기

천공 카드에 천공하여 데이터를 기록하는 장치.

천공, 펀치.

종이 카드 또는 종이 테이프에 구멍을 뚫는 것.

첨자

집합의 요소나 사항을 표기상 구별하기 위해 사용하는 숫자나 기호.

청부 프로그래밍

외부의 프로그램 서비스 회사의 조언과 조식을 이용하여 프로그램을 작성하는 것. 이런 형태의 프로그램 개발은 급료의 기준을 근무 시간에 두지 않고 업무 성취도에 두는 경우가 많으며, 보통 소프트웨어 개발 회사가 위와 같은 일을 상담 지원한다.

체인, 연쇄

파일의 논리적 순번과 물리적 기억 장치가 다를 때 각 파일에 적당한 데이터나 번지를 기록함으로써 논리적으로 연결되는 것.

체인 프린터

인쇄 장치의 일종. 활자가 체인에 의해 용지의 적당한 장소에 옮겨져서 인쇄가 이루어진다.

체크 포인트

프로그램을 일시 중단하고 다시 시동할 경우 중단시의 상태를 기록하는 장소. 프로그램 중에 설치하며, 기록은 보조 기억 장치가 수행한다.

초기화 프로그램 로더

컴퓨터 사용시에 처음에 오퍼레이팅 시스템을 주기억상에 적재하는 것. 또는 주기억 장치에 최초로 프로그램이나 오퍼레이팅 시스템을 넣기 위한 프로그램. 조작 테이블의 로드 스위치를 누름에 의해 최초로 판독되는 프로그램을 부트스트랩(bootstrap), 이것에 의해 판독되는 프로그램을 IPL이라고 해서 구별하는 경우가 많다.

초기 조건

미분방정식에서 임의의 상수의 값을 결정하고, 해를 일의적으로 정하기 위한 조건, 또는 어떤 프로그램이나 서브루틴에 들어가기 전에 만족시켜야 할 조건.

엔트리조건이라고도 한다.

초기 영역, 프라이머리 에리어

파일 생성시에 파일의 초기 영역으로 확보되는 영역. 그 파일의 갱신등에 초기 영역을 오버했을 때에 부가되는 후기 영역을 오버프로 에리어라고한다.

초당 킬로 명령

머신의 실행 속도를 나타내는 것으로 1 kips는 1초 사이

에 1000명령을 실행 하는 속도이다.

초당 비트

약칭 BPS.데이터 전송에서 전송 속도를 나타내는 단위의 하나.1초 동안에 몇비트를 보낼 수 있는지를 나타내고, 이것을 비트/초로 표시한다.보통 1200 BPS, 2400 BPS, 4800 BPS,9600 BPS가 많다.

초당 킬로 명령

=kilo instructions per second

초당 메가 부동 소수점 오퍼레이션

의해 시스템을 구성한다.

초당 전송 문자수

약칭 CPS 캐릭터/초. 1초 간에 전송되는 문자수.

초당 킬로 문자.

문자에 대한 데이터 전송 속도 단위.

초당 부동 연산수

컴퓨터의 연산 속도의 척도.

초음파 지연선

=acoustic delay line

초음파

사람의 귀에 들리지 않을 정도로 높은 20kHz이상의 음. 매질중의 탄성파이다.

초음파 지연선

용융 석영,유리,금속 재료등의 초음파 전반 매체를 사용하며, 그전반 시간을 이용 하는 지연선. 이것을 응용한 초음파 지연선 메모리와, 음향 전기 변환 소자와 초음파 지연선을 루프 모양으로 하여 정보를 기억한다.

= sonic delay line

초전도

양자 간섭 장치. 조셉슨효과를 이용한 자속 센서로, 고감도이며 응답 시간이 매우 짧다. 고성능 컴퓨터의 논리 소자나 메모리용으로서 그 응용이 기대되고 있다.

초전도 양자 간섭 장치

=superconducting quantum interference device의 약어

초퍼

일정한 시간 간격을 두고 전류나 광빔을 단속하는 장치. 증폭을 하는 경우에 쓰이는 일이 많다.

총시간

운전 시간 및 비운전 시간을 포함하여 특정 컴퓨터 시스템을 사용할 수 있는 모든 시간.

최상위 비트

= most significant digit의 약어.

최상위 비트

약칭 MSB. 컴퓨터의 1단어를 구성하는 비트 중 가장 비중(weight)이 큰 비트.

최상위 숫자.

약칭 MSD. 자리를 정하는 숫자 표기법에서 유효 숫자 무리의 가장 왼쪽 위치에 있는 숫자. 최하위 숫자와 비교된다.

최소 이동 단위

수치 제어 장치가 수치 제어 기계의 조작부에 주는 제어 지령의 최소 증가치.

최소 최근 사용 기억 장치

엑세스된 시간이 가장 오래도니 페이지나 세그먼트를 대체하는 알고리즘.

최소 유효 숫자

수에서 가장 오른쪽에 위치한 숫자.

=LSD

최소 경비 예상.계획 시스템

페이지나 세그먼트단위로정보가 주기억 장치로 옮겨질 때 본래 있었던 정보와 대치될 페이지나 세그먼트를 결정하는 여러 알고리즘을 가지는 기억 장치. 최소 사용 빈도수 알고리즘은 일정 기간동안 가장 적게 액세스되었던 부분을 대치한다.

=UFU memory

최소 유효 문자

숫자나 단어에서 가장 오른쪽에 위치하는 문자.

최소 제곱법

1) 어떤 양을 같은 정밀도로써 n 번 실측하여 $m_1, m_2, \dots, m(n)$ 의 값을 얻었을때, 여기서 가장 정확한 값 m (m 은 측정값을 산술 평균)을 구하기 위해 이 값과 각 실측값과의 차를 제곱해 합한 $U = (m - m_1)^2 + (m - m_2)^2 + \dots + (m - m(n))^2$ 이 최소가 되는 m 을 구하는 것. 2) 추세선을 구하는 가장 과학적인 방법으로서, 원계열 Y 와 추정치 Y' 에서 $(Y - Y')^2$ 을 최소로 하는 상수 a, b, c 의 값을 산정하는 방법. 일반적으로 최소 제곱법은 다음과 같은 세가지 유형으로 나누어 생각할 수 있다.

최소 설정 단위

수치 제어 테이프 또는 수동 데이터 입력 장치에 의해서

설정 가능한 최소 범위.

최소 사용빈도수 기억장치

페이지나 세그먼트단위로정보가 주기억 장치로 옮겨질 때 본래 있었던 정보와 대치될 페이지나 세그먼트를 결정하는 여러 알고리즘을 가지는 기억 장치. 최소 사용 빈도수 알고리즘은 일정 기간동안 가장 적게 액세스되었던 부분을 대치한다.

=UFU memory

최소 최근 사용 페이지 교체

가장 오랫동안사용되지 않은 페이지를 선택하여 교체하는 것으로, 최근의 상황이 가까운 미래에 대한 좋은 척도라는 직관적인 사실을 운영체제에 옮길 때는 항상 주의하여야 한다.

LRU기법은 각 페이지들이 호출될 때마다 그때의 시간을 테이블에 기억시키므로 막대한 오버헤드를 초래하게 되어 별로 사용되지 않는으며 그 대신 더 작은 오버헤드를 가지는 LRU에 근사한 기법이 주로 사용된다.

최적 제어 이론

일반적인 제어계 가 피드백에 의해서 목표값을 제어량에 가깝게 하기 위해, 어떤 평가 기준에 적합한 입력(목표값)을 가공하여, 출력(제어량)을 목적에 가장 근사한 모양으로 얻으려고 하는 제어 이론, 최적제어 이론은 비용의 최소, 효과의 최대, 손실의 최소 등 일반적으로 최소를 목적으로 하는 문제에 이용된다.

최적해

선형 프로그래밍중에서 제약 조건을 만족시키는 가능한 해 중 목적 함수의 값을 최대 또는 최소로 하는 값.

최적 프로그래밍

최소의 기억 장소사용, 짧은 작동 시간등과 같은 주어진 제약 조건하에서 효율을 극대화할 수 있도록 프로그램 제작을 최적화하는 것.

최적화 코드

최소의 실행시간, 효과적인 기억장소의 사용, 그리고 최소의 코딩 시간과 같은 특별한 면에서 특히 효율적인 컴퓨터 코드 ->minimum access code.

최적 제어

제어 대상의 상태를 자동적으로 필요한 최적 상태로 하고자 하는 제어로서, 제어 상태 또는 제어 결과를 주어진 기준에 따라 평가하고, 그 평가 결과를 가장 좋게 유지하면서도 제어 목적을 달성하는 제어 방식.

최적화

기억 장치에 있는 명령어와 데이터가 호출될 때, 액세스하는 데 최소 시간이 소요되도록 명령어와 데이터들을 배열하는 것.

최적화

1. 프로그램의 크기, 실행 속도 등을 최소로 하기 위해 명령어나 데이터의 구성 등을 최적으로 하는 것. 2. 시스템의 효율이 최대가 되도록 정해진 기준 내에서 최적으로 목적 코드의 능률을 향상시키는 것으로, 기억 장소를 작게 하거나 컴파일 시간을 빨리하는 것을 의미한다.

최종 사용자 언어

= non programming language

최하위 비트

2진수의 데이터에서 가장 낮은 자리(맨 오른쪽)의 비트.

최하위

위치 결정 표현법에서 가장 자리값이 작은 숫자 위치.

추가 레코드

파일 갱신 작업에서 마스터 파일에 추가하는 레코드. 수정을 목적으로하는 수정 데이터와 비교된다.

추상 데이터 구조

데이터의 구조와 그 데이터에 대한 조작을 대응시켜 복잡한 데이터 구조를 추상화한 것. 예를 들면 스택(stack)은 하나의 데이터 구조이며, 스택에 대해서 PUSH, POP 등의 조작 의미를 부여하는 것으로서 스택으로서의 구조가 표현된다.

추적 프로그램

= tracer - trace routine

추적, 트레이스

- (1) 프린트 기관상의 배선이나 패턴.
- (2) 컴퓨터 시스템의 상태를 모니터하는 것으로, 1스텝씩 동작시키면서 감시하는 것.

추적 루틴

프로그램이 정확하게 동작하고 있는지의 여부를 조사하고 프로그램의 오류 장소를 검출하기 위한 루틴. 프로그램의 각 명령을 실행할 때마다, 또는 특정 명령을 실행할 때마다 레지스터 등의 정보를 프린트 출력한다.

= tracer

추적 루틴, 추적 프로그램

실행 중의 프로그램의 진행을 검사하고 논리적 오류를

발견하기 위해서 사용하는 루틴.구체적으로는 대상이 되는 프로그램을 한 스텝 실행할 때마다 프로그램 계수기의 값, 각 레지스터의 값을 표시 또는 프린트한다.

추출 명령

주메모리로부터 판독한 데이터를 지정한 번지에 저장하는 명령.

추출

언어 중의 특정 비트, 바이트 또는 문자를 끄집어내는 것. 또는 데이터중의 특정 항목을 꺼내는 것. 이동작을 실행시키기 위한 것을 마스크라고 한다.

축적 교환

데이터 전송에서 데이터를 일단 네트워크 내부에 축적하고 나서 상대방에 보내는 방식. 데이터는 단말로 부터 단말로 직접 전송되지 않고 한번 교환 장치에 축적되고 난 후에 목적 단말에 보내진다. 패킷 교환과 메시지 교환이 있다. = message switching, packer switching

축적 교환

입력 회선으로부터의 데이터 정보를 일단 축적 기능(buffer memory)을 지닌 교환장치에 축적하였다가 출력 회선을 선택하여 전송하는 교환.

출구

루틴이나 프로그램의 마지막 명령어. 대개 그 프로그램의 다른 부분이나 제어 루틴으로 분기하는 명령어이다.

출력 상태

특정 출력 채널들의 상태. 즉,양(+)과 음(-), 0과 1 등의 상태.

출력 기억 장치 ->output area

조작원이 지시한 출력 장치에 전달되는 운영 체제 또는 처리 프로그램에서 생성되는 진단 메시지 또는 출력 데이터.

출력 스트림

조작원이 지시한 출력 장치에 전달되는 운영 체제 또는 처리 프로그램에서 생성되는 진단 메시지 또는 출력 데이터.

출력공간

출력 레코드 또는 출력 블록들의 큐(queue)를 만들기 위해 사용되는 디스크의 예비 기억 공간에 있는 영역, 일반적으로 프로세서와 저속 출력 장치들 간에 버퍼로

사용된다.

출력 루틴

1. 컴퓨터의 출력 처리를 구성하는 유틸리티 루틴.
2. 다중 프로그래밍에서 각 작업(job)의 출력은, 프린터 등에 직접 출력하지 않고 보조 기억 장치에 일시에 모아 두었다가 요구에 따라 출력시키는데, 이때에 사용하는 출력 전용 루틴 (=) output program.

출력 레지스터 버퍼

(=)output buffer register.

출력 레코드

현재 출력 영역에 남아 있는 레코드.

출력 대기 행렬

1. 온라인 시스템에서 메시지의 송신 수신 요구를 했을 때, 회선에 즉시 송출할 수 없어 그 메시지가 송신될 수 있을 때까지 그 회선의 대기 행렬에 연결하는 행렬.
2. 시스템에 의해 생성되어 전송되기를 기다리는, 회선상에 있거나 대기 행렬에 있는 메시지.

출력 프로그램

컴퓨터의 출력 처리를 구성하는 유틸리티 프로그램.
즉 출력 장비를 시동하고, 적당한 시간 간격으로 그 장비들에 데이터를 보내며, 출력 형식을 지정하는 일 등을 한다.

출력 처리

시스템이나 장치에 의하여 데이터를 전달하는 과정 또는 행동. (=) output.

출력 전압 잡음

일정 부하 전류에서, 입력 리플이 없는 경우의 출력에서 측정되는 잡음 전압의 실효값.

출력 모듈 (=) output device.

일정 부하 전류에서, 입력 리플이 없는 경우의 출력에서 측정되는 잡음 전압의 실효값.

출력 매체

컴퓨터의 출력 데이터를 기록하는 데 사용되는 매체.

출력 수집기

판독 장치의 처리된 카드를 받는 부분.

출력 형식

1. 컴퓨터로부터 출력되는 보고서 등에 쓰여지는 표제, 데이터 항목, 관련 번호, 등의 위치를 나타내는 것, 2. 컴퓨터의 외부나 내부로 출력되는 미리 규정된 데이터 모양.

출력 양식

컴퓨터에서 출력되는 데이터의 형태로서, 그 종류는 라인 프린터에의 출력, 자기 테이프나 자기디스크, 그밖에 자기 드럼에의 기록 등을 들 수 있다. <->input form.

출력 장비

정보의 데이터나 컴퓨터의외부로 내보내기 위하여 사용되는 장비.

출력 장치

컴퓨터 구성 요소의 하나로서, 컴퓨터 밖으로 데이터나 결과를 내보내는 장치, 테이프 천공 장치, 통신 회선을 통한 단말장치 등 (=) output unit.

출력 지연

규정된 DC부하의 1/2과 정해진배선 용량의 1/2을 가지고 50퍼센트 신호 레벨에서 측정되는 회로의 전형적인 지연.

출력 데이터

논리 요소중 출력 채널과 같은 장치로부터 얻어지는 데이터.

출력 클래스

MFT, MVT 및 OS/VS에서 정의되는 36종의 출력 중의 하나로, 작업(job) 스텝 중에서 만들어진 출력 데이터를 배분할 수 있는 것. 하나의 출력 프로그램에 의해 1개 내지 8개의 출력 클래스를 처리할 수 있다.

출력 채널

어떤 장치로 데이터를 전달하기 위하여 사용되는 채널.

출력 능력

어떤 회로의 출력에 의하여 작동될 수 있는 장치 정제의 수.

출력 버스 작동기

컴퓨터로부터 출력되는 신호들을 일반적으로 회선의 큰 부하에 견딜 수 있도록 증폭시켜 출력해 주는 장치.

출력 버퍼 레지스터

내부 기억장소에서 데이터를 받아 자기 테이프와 같은 출력 매체에 전달하는 버퍼의 전송 장치.

출력 버퍼 ->input/output buffer.

내부 기억장소에서 데이터를 받아 자기 테이프와 같은 출력 매체에 전달하는 버퍼의 전송 장치.

출력 블록

주로 밖으로 전송될 데이터를 받고, 처리하고, 전송하기 위하여 내부 기억 장치에 별도로 마련된 영역.

출력 영역

1.외부 기억 장치로 내보내는 데이터를 기억하는 내부 기억 장소의 영역. 2.출력 장치에 기록되거나 시각 주사(visual scanning)에 사용될 정보를 유지하고 제어하기 위하여 기억 장치에 마련된 특별한 영역. 3.내부 기억 매체로부터 외부로 전송될 예정인 1개의 단위로 간주되는 컴퓨터 단어들의 블록.

출력

1.컴퓨터에 의해 작성된 결과. 2.중앙 처리장치에서 출력 장치로 정보를 전송하는 것. 컴퓨터의 출력은 프린트 아웃, 천공 카드, 천공 테이프, 디스플레이 등의 여러 가지 형태가 있다.

출력 기록기

운영 체제의 작업 스케줄이 갖는 하나의 기능으로서, 출력 작업 대기 행렬로부터 특정한 출력 장치로 데이터를 전송시켜 주는 프로그램. 보통, 컴퓨터 내에서 처리된 출력 데이터세트는 일단 출력이 대기 행렬 내에 저장되어 거기서부터 시스템 출력 장치 상에 출력된다.

출력 취급부

제어 루틴에서 원격 단말기들이나 전송 선로로 보내는 메시지를 취급하는 루틴(message handling routine)의 일부.

출력 장치

컴퓨터 결과들을 사용 가능한 형태나 최종적인 형식으로 나타내는 컴퓨터 하드웨어 장치 ->input/output devices.

출력 접속자

순서도에서 흐름선이 그때까지의 논리적인 흐름에서 일시 절단된 점으로부터 다른 점에 접속하기 위해서 나타나는 결합 기호 <->inconnector

출력 한계적

출력 장치의 성능이 낮거나 처리 시간이 늦어 다른 장치의 동작을 기다리게 하는 상황.

출력 작업 대기 행렬

1.컴퓨터 시스템의 출력 데이터 세트에 관한 제어 데이터의 대기 행렬. 시스템 출력이 이루어지는 대상 장치나 그 성질이 표시되어 출력 기록기에 의해서 취급된다.
2.경우에 따라 출력이 최종 형식으로 즉시 인쇄되거나 처리되지 않고 보조 기억장치에 저장되어, 이 출력 정보의 처리에 대한 제어 정보로써 프로그램된 대기 행렬의 부분이 되는 여러 자료.

출력부

1개 이상의 출력 루틴을 담기 위하여 특별히 설계된 부분.

출력표

평평한 표면으로 된 제도기 장치.

(=)plotting board

출력 루틴 제너레이터

출력 루틴을 할당한 양식에 의해 만들어내는 제너레이터.

출력 테이프 정렬

특정한 정렬과 합병의 결과로 생성된 화일을 순서대로 정렬하여 수록한 테이프.

출력트렁크

QuinG Trunk의 약어. 통신 회선의 감시, 보수, 신호의 중단 등의 기능을 가지며, 출력 회선의 출구에 설치되어 있는 장치.

출력 장치

컴퓨터를 구성하는 다섯가지 요소의 하나로서, 컴퓨터 밖으로 정보를 내보내는 장치. 출력 정보물을 인쇄하는 매체로서 타이프라이터, 라인 프린터 등이 있고 작도를 위해서는 플로터, 음성 출력을 위해서는 음성 응답 장치, 문자나 도형을 출력하기 위해서는 브라운관 상에 나타내는 디스플레이 장치, 그리고 종이 테이프 등의 기억 매체에 재기억시키는 종이 테이프 천공기와 카드 천공기등이 있다. (=) output device.

충격 프린터

인쇄 기구가 기계적 타격을 이용하도록 되어 있는 프린터. 예를 도트프린트등 이다.

충돌, 크래시

(1)고장나는 것.

(2)폭주하여 정지하는 것.

칩

IC를 구성하는 트랜지스터, 다이오드, 저항 등을 실리콘 기판에 합성해 놓은 작은판. 외부 단자 없이 보호용 케이스 등에 들어 있지 않은 전자 회로이다. 펠릿(pellet) 이라고도 하고, 다이스(dice)나 다이(die)도 같은 뜻이다. 원 칩 마이크로프로세서 (one chip microprocessor) 는 하나의 칩으로 CPU의 기능을 지니는 IC이다. 그 외에 단자선이 없는 칩 저항도 있다. 칩 셀렉트라 할 때의 칩은 그 신호선으로 제어되는 IC를 의미한다.

칩 넷아 캐시

캐시 기억장치가 마이크로프로세서(microprocessor) 칩 앞에 들어가 있는 것.

칩 셀렉트

많은 LSI칩 중에서 특정한 하나의 칩을 고르기 위해서 사용되는 LSI의 입력 단자나 신호.

칩 제어 논리

마이크로프로세서 칩 내에 내장되어 있는 논리 회로로서 명령어를 해독하고, 기억 장치 및 시스템 제어가 주관하는 입출력 작동의 협조를 받아 명령의 실행을 주관함.

칩상

MMU(memory management unit)나 FPU(floating point processing unit)등의 마이크로프로세스가 반도체 칩 안에 들어가 있는 것.

카드

모양과 치수가 일정한 카드로서, 이에 일정한 규칙에 따라 데이터를 기록할 수 있어 판독이 가능한 것. 천공카드, 에지카드 OCR용 카드, OMR용 카드 등이 있다.

카드 컬럼

- (1) 카드열
- (2) 천공 카드에서 보통 1문자를 기록하기 위해서 할당된 한 무리의천공 위치. 80자리의 천공 위치를 말한다.

카드 머신

펀치 머신, 카드 판독기, 카드 분류기, 회계기 등으로 이루어진 사무처리기

카드 펀치

컴퓨터 등의 명령에 따라 천공 카드에 데이터를 천공해서 기록하는 장치.

카드열

카드의 정보 비트는 가로. 세로의 2차원으로 배치되어 있는데 그 가로열을 말한다.

= card column

카드 판독기

약칭 CR. 천공 카드상의 데이터를 판독하는 장치.

카르노 도

논리식을 표현하는 데 쓰는 도표. 이 도표로 효율이 높게 논리식을 단순화 할수 있다. 네모 칸 그림의 바깥쪽 로와 가로에 논리 변수를 나누어 기록하고,각 칸에는 논리 변수의 논리곱을 나타낸다.

카세트

=magnetic cassette tape

카페테리아 방식

중앙 처리 장치가 설치된 방과는 다른 방에 입출력 장치를 설치하고, 사용자를 그 입출력 장치를 이용하는 오픈 스텝형식의 컴퓨터 이용 형태.

캐리지 리턴

프린터나 카드 텀공 장치 등에서 미리 설정된 왼쪽 가장 자리에 인쇄 위치난 천공 위치를 되돌리는 것.

캐시 기억 장치

CPU와 주기억 장치의 중간에 위치하며, 고속으로 데이터의 출입이 가능한 기억 장치. CPU가 필요로 하는 빈도가 높은데이터를 주기억 장치로부터 캐시 메모리에 미리 이동시켜 놓아 명령의 실행 속도를 높이는 데 사용된다.

캐시

=buffer memory

캠자스 시규격

오디오 카세트 테이프를 정보 교환용 매체로 이용하기 위해 정한 데이터 기억 및 재생규격.

캡스턴

자기 테이프 기록 장치에서 테이프를 구동시키고 그 주 행 속도를 결정하는 회전축.

커머셜 믹스

컴퓨터가 상업 분야에 이용되는 경우를 예상하여 만든 컴퓨터의 명령 실행 속도의 평가 척도. 대상이 되는 명령은 사용 빈도에 의해 가중값을 주고 있다.

커서

일반적으로 다음에 처리할 데이터의 위치를 나타내는 포인터.

커스텀 IC

사용자가 요망하는 회로를 집적 회로화한 IC 또는 LSI. 따라서 사용자의 주문마다 생산되는 회로는 다르다. 소량 다품종 생산이 되는 경우가 많다.

컴파일러-컴파일러

프로그램 언어의 컴파일러의 자동작성 방식의 하나. 개발하고자 하는 컴파일러의 입력 언어가 되는 프로그램 언어의 언어 명세를 입력하고, 그 컴파일러를 출력하는 프로그램이다.

컴파일러 진다.

측정하는 기기에 컴퓨터를 접속해서 검사하는 시스템.

컴파일러 생성 프로그램.

= compiler-compiler

컴파일러 언어.

고수준 언어. 컴파일러에 의해 기계어로 번역되고 나서 실행된다.

컴파일러

고수준 언어로 씌어진 프로그램을 기계어 또는 어셈블리어 등보다 저수준의 언어로 변화하는 프로그램. 컴파일러에 의해 번역되는 언어는 특히 컴파일러 언어라고 불린다. 어셈블러와는 달리 컴파일러는 컴파일러 언어 하나의 글 또는 명령으로부터 일반적으로 많은 기계어의 명령을 만들어낸다. 컴파일러의 역할은 구문 해석과 코드의 발생 등 2개로 분할할 수 있다.

컴퓨터 비전

텔레비전, 카메라 등 시각 센서로 부터 입력된 영상 정보를 컴퓨터로 분석해서 패턴 인식하거나, 3차원적 형태나 크기 및 위치를 구하는 지적인 처리.

컴퓨터 보조 학.

컴퓨터 원조에 의한 기술 전반의 뜻.

컴퓨터 보조 육

컴퓨터 지원에 의한 교육 방식. 교재나 학습용 프로그램을 바탕으로 하여 단말을 통해 개인별로 대화형에 의해 학습 또는 지도가 될수 있도록 한 컴퓨터 응용 교육 시스템.

컴퓨터 그래픽스

=computer graphics의 약어.

컴퓨터 단층 촬영

약칭 CT. 인체를 도막낸 단면 조직의 흡수 계수를 바꾸어 촬영한 X선의 투영 데이터를 컴퓨터로써 계산하여 재구성하고, CRT에 표시해서 그 단면의 조직을 영상화하는 영상 진단용 기술 또는 의료 기기.

컴퓨터 시뮬레이션, 컴퓨터 모의험.

컴퓨터를 이용하여 하는 모의 실험. 실제로는 거의 발생하지 않으며, 혹시 발생하게 되면 큰 위험이 따르고, 또 시간과 비용이 막대하게 소요되는 것 등을 모의 실험한다. 원자로의 멜트다운의 조건이나 모의 전쟁 등에 응용된다.

컴퓨터 시큐리티

컴퓨터에 관한 안정성, 기밀성을 보호하는 것. 하드웨어, 소프트웨어에 있어서는 천재지변, 사고 등과 물리적인 파괴 등에 대한 대책, 컴퓨터내의 정보에 있어서는 개인의 정보 유출이나 정보를 이용하는 범죄 등, 여러 가지 악용. 오용에 대한 대책을 세우는 것 등 광범위하게 안전과 기밀 보호책이 고려되고 있다.

컴퓨터자동 측정 및 제어

= computer automated measurement and control

컴퓨터 학습

기억 내용이나 처리 경험에 따라서 스스로 프로그램의 논리적 흐름이나 변수들의 값을 고쳐 나갈수 있는 컴퓨터.

(예) 공정 제어 에서온도나 다른 계기들의 값에 따라 변수의 값을 고치는 아날로그 컴퓨터나 기후에 적응하는 자동 비행 시스템.

컴퓨터 한계적

중앙처리장치의 계산 시간이 길어 다른 장치의 동작을 지연시키는 상황.

컴퓨터 네트워크.

각각 독립적인 기능을 지니는 컴퓨터나 단말이 결합되어 하드웨어, 소프트웨어 데이터 등이 상호 공용 또는 이용되는 큰 시스템. 기업 내 또는 지역 정보 통신망을 근거리통신망(local area network, LAN)이라고 한다.

컴퓨터리제이션

컴퓨터가 사외에서 불가결의 필수품인 것처럼 컴퓨터가 침투되고 있는 사회 현상.

컴퓨터 단층 촬영

=computer tomography

컴퓨터 이용 범죄.

=computer crime

컴퓨터보조 교육

=computer aided instruction의 약어.

컴퓨터 보조 공학

computer aided(assisted) engineering의 약어.

컴퓨터 그래픽스

컴퓨터를 사용하여 도형이나 화상을 표시하기도 하고 가공하기도 하는 기술.

CAD(컴퓨터 지원설계) 등의 공업 분야를 시작으로 해서 텔레비전 광고, 영화, 컴퓨터 게임 등에도 널리 응용되고 있다.

컴퓨터 범죄.

컴퓨터 시스템을 이용한 범죄. 구체적으로는 은행의 온라인 시스템을 이용한 사기 사건, 기밀 데이터의 도난, 프로그램의 무단 유용 등이 있다.

컴퓨터 자동 측정 및 제어

약칭. CAMAC. 원자력, 원자핵 관계에서 사용되는 계측기나 그 처리장치를 대상으로 개발, 표준화된 국제적 버스 규칙. 전기적 명세뿐 아니라 플러그 인 장치에 의한 기계적 구조까지 규정되어 있다.

컴퓨터 보조 설계

computer aided design 의 약어.

컴퓨터보조 생산 시스템

약칭 CAM. 컴퓨터의 응용 시스템의 한가지. 컴퓨터 이용에 의한 제조 방법을 말한다.

컴퓨터 애니메이션.

컴퓨터를 이용해서 애니메이션을 만드는 수법. 컴퓨터 그래픽스의 기술을 이용하여 화상을 발생시키는 화상 생성 방식과, 비디오 카메라 등으로부터 영상을 입력하여 이동, 회전, 확대, 축소 등의 조작을 가해 새로운 화상을 만들어 내는 영상 변환 방식이 있다.

컴퓨터

(1) 가동 중에 조작원이 개입함이 없이 많은 산술 연산이나 논리 연산을 포함한 방대한 계산이 가능한 데이터 처

리 장치. 보통 연산 장치, 제어장치, 기억장치, 입력장치, 출력 장치의 5요소로 구성된다.

(2) 전자 계산기

컴퓨터 보조 검사.

컴퓨터 지원에 의한 검사로서, 제품의 규격, 성능 등을 측정하는 기기에 컴퓨터를 접속해서 검사하는 시스템.

컴퓨터 분류 한계적

분류 프로그램의 내부 명령 수행시 분류에 요하는 시간이 길어 다른 동작을 기다리게 한느 상황.

컴퓨터 보조 설계

사람과 컴퓨터와의 상호원조에 의한 컴퓨터 이용 시스템의 하나.대화형에 알맞는 입출력 장치, 도형 처리 기능, 데이터 베이스 등을 특징으로 한다.

CAD의 응용에는 회로 해석, 프린트 기판 설계, 3차원 구조 해석 등이 있다.

캡틴 시스템

문자 도형 정보망 시스템이라고 한다. 전화, 텔레비전 및 부속 장치를 사용해서 컴퓨터 센터에 비축된 정보를 이용할 수 있게 한 정보 네트워크 실험 시스템의 명칭. 영국의 프레스텔 등의 시스템이 있다.

코다실

COnference on DAta SYstem Languages 의 약어. 미국 정부 컴퓨터 생산자 및 사용자 협의 단체로 구성된 데이터 시스템 언어에 관한 회의.

코드

2진수 등과 같은 일정한 규칙을 지닌 신호로 변환하는 장치나 회로.

= code, decoder, encoder

코드 부호

(1)정보를 나타내기 위해 일정한 규모라도 지닌 기호. 부호는 같은 정보라도 그질과 목적에 따라 서로 다른 체계의 기호를 사용하는 일이 많고 이를 주고받기 위해서는 받는 측의 체계에 맞게 한 코드변환을 해야만 한다.

(2)정보를 표현하기 위한 문자 표현형식. 실제로는 상품 식별 코드와 같이 정보를 정리해서 다루는 경우에 사용되고, 그레이 코드와 같이 데이터의 표현형식으로 사용되기도 한다.

코드화 10진 표기법

수 표현법의 일종. 10 진수의 각 자리의 10진 숫자를 적당한 코드로 나타내는 것. 예를 들면 2진화 10진법.

코드화 10진수

10진수로 표기된 숫자를 각 자리에 적당한 코드로 나타내는 표기법의 일종. 자리올림 등은 10진수의 규칙에 다르다.

= binary coded decimal code

코드 선

어떤 문제를 풀기 위해 한 코드로써 한 줄에 작성된 단일 명령어.

코드 효율

전체 비트중 정보를 나타내는 비트가 차지하는 비율

코드 변환

어떤 코드 체계의 문자비트 구성을 별도의 코드 체계의 문자 비트구성으로 변환하는 것. 논리적인 의미로는 변화가 없으나 다만 컴퓨터내부에서의 표현만은 변한다. 서로 다른 시스템으로 만들어진 데이터를 별개의 시스템으로 처리할 때 이 작업이 필요할 경우가 있다.

코드 오류

어떤 원인에 의해 옳은 코드가 틀린 형태로 받아들여지는 것.

코디네이터.

EDP 계획에 관계하고 그 계획에 대한 관리 경영상의 모든 책임을 지는 고급 시스템 분석자.

코딩

프로그램 언어로써 명령을 기록하는 것.논리의 흐름을 명확히 한 순서도(flowchart)에 따라서 기록된다.넓은 뜻으로는 각종 정보를 일정한 방식에의해 부호화하는 것.

코딩 용지

프로그램을 작성할 때 사용되는 정해진 서식 용지.

=coding

코루틴

주종 관계의 구조가 아니고 대등한 관계로 서로 호출하는 루틴.

코볼

common business oriented language

코볼.

현재 가장 널리 사용되는 사무 처리용 컴파일러 언어

코어, 자심

자기 코어로 페라이트 등 자성 재료로 된 링 모양의 기억소자. 코어는 이 전류의 방향에 의해서 링의 자화 방향도 2가지가 생겨 2진수가 기억된다. 비휘발성 메모리

코어 덤프

코어 메모리의 내용을 프린터에 인쇄하거나 종이 테이프 등에 천공하는 것. 메모리 덤프와 동의어로 특히 메모리가 코어 메모리에 상대되는 말로 사용된다.

코어 메모리, 자심 기억 장치.

자기 코어로 구성된 기억 장치.

= magnetic core storage, core storage

코프로세서.

컴퓨터 내에서 CPU 와 같은 취급을 받는 프로세서. 수치용 연산을 고속으로 하기 위한 수치 연산용과 입출력을 고속으로 하기 위해 만들어진 입출력 프로세서 등이 있다.

콘설레이션 시스템.

=expert system

콘솔 스위치.

콘솔에 설치되어 있는 제어 스위치.

콘솔 타이프라이터.

콘솔에 설치된 제어용 타이프라이터. 또는 단순히 콘솔을 가리킬 때에 사용되는 경우도 있다.

콘플릭트

(1) 컴퓨터가 시스템으로 작동되기 위해서는 중앙 처리 장치, 프리너 외부기억 장치 등이 케이블로 결합되어 중앙 처리 장치로부터의 명령에 따라 수행되어야 하는데 이처럼 전체가 한 시스템으로 작동할 때 각 장치의 연결된 상태를 뜻한다.(2) 어느 시점에서의 오토마톤의 동작 상태. 일반적으로 내부 상태, 테이프 상태, 헤드의 위치와 같은 오토마톤의 동작 상황을 규정하는 항목의 조합으로 나타낸다.

콜드 재 스타트

=warm restart

콜드 스타트

시스템을 시동시킬 때 정지시켰을 때의 정보를 점검하지 않고 시동시키는 것.

정지했을 때의 상태와는 다른 상태로 시동한다.

=warm start

콤

컴퓨터의 출력을 마이크로필름에 기록하는 방식.

콤

computer output microfilm의 약어.

콤팩트 디스크

음성 데이터를 PCM방식으로 디지털화하여 기억하는 지름 12cm의 원판.

콤팩트 디스트 롬

오디오 용으로 개발된 CD를 컴퓨터용의 보조 기억 장치로 이용하는 것. 사전, 저번호부 등의 CD-ROM이 제품화되어 있다.

쿼드르

4 또는 2제곱을 의미하는 접두어. quadrangle(4각형), quadratic(2차의), quadruplex(4중 송신), quadrphony(4채널 녹음) 등.

쿼트란

IBM이 개발한 FORTRAN형의 회화형 언어. 약간의 제한이 가해진 FORTRAN의 온라인판으로서, 특수문을 사용하여 원격 단말로부터 프로그램의 디버깅(debugging), 테이프의 제어 및 프로그램의 조작 등을 가능하게 하는 기능이 추가되어 있다.

큐잉 리스트

조작 또는 처리를 받기 위해 대기 상태에 있는 작업의 리스트.

크러스터

기억 영역 관리의 한 단위. 예를 들면 플로피 디스크의 경우 1클러스터를 18 또는 26개의 섹터에 대응시켜 관리하고 있는 것이 많다. 또 문서 색인에서는 관련된 문서의 그룹을 플러스터라고도 한다.

크로스 프로그램

어떤 컴퓨터 A의 프로그램을 다른 컴퓨터 B에서 만들 때, 그를 위해 컴퓨터 B에서 사용되는 특수한 프로그램.

크로스 컴파일러

어떤 컴퓨터에서 실행되는 프로그램을 다른 컴퓨터에서 번역할 때의 컴파일러.

크로스 소프트웨어

소프트웨어를 개발하는 컴퓨터와 개발된 프로그램을 실행하는 컴퓨터가 서로 다른 경우에 쓰이는 소프트웨어의 총칭. 특히 소프트웨어를 개발하는 컴퓨터상에서 작동하는 프로그램을 이룰 때가 많다.

= cross compiler, cross assembler

크로스 어셈블러

별도의 기계어 프로그램을 출력하는 어셈블러. 어떤 컴퓨터의 프로그램을 어셈블하기 위해서, 이와는 별도의 일반적으로 대규모의 컴퓨터를 쓸 때 사용된다.

= self assembler

클러스터링

문헌 검색을 효율적으로 하기 위하여 몇 개의 그룹으로 분할하여 예비 검색을 하는 것.

클릿지

부분적인 오류를 패치(patch)등으로 수정하는 것.

클록클

= clock

클록 주파수

클록 펄스의 주파수. 이 주파수가 높을수록 클록 펄스가 공급되어 있는 회로의 동작 속도가 빨라진다.

클록 트랙

자기 드럼 등에서 읽기 기록의 기준이 되는 클록 펄스용 트랙.

클록

시간의 기준을 부여하기 위해 일정한 간격으로 시점을 지시하는 것. 이간격르 클록 주파수라고 한다.

클록 신호

컴퓨터 안에서 전회로의 타이밍을 맞추는 데 사용되는 신호. 클록 발생기에서 되풀이하여 신호가 발생하며, 컴퓨터는이 신호에 맞추어 동작한다.

클록 발생기

플록 펄스를 발생하는 회로. IC화된 것도 있다. 정밀도가 높은 클록을 얻기 위해서는 원 발진자로서 수정 잘진 기를 병용한다.

클록 펄스

동기 컴퓨터나 디지털 회로에서 각부 동작 보조를 맞추

기 위해서 사용되는 주기적인 펄스. 이때 시간 간격은 각 부의 회로 소자의 동작이 추종할 수 있는 범의로 가 급적 단축될 수 있도록 선택된다.

클리핑

디스플레이 때 너무 큰 영향을 한쪽부터 이동하게 하거나 불필요한 랩어라운드를 피하는 프로그램 처리 과정.

클리퍼

설정된 최대 증폭값에 따라 입력 신호의 값에 구애됨이 없이 출력 신호의 최대 순간값을 자동적으로 제한하는 회로.

키 단어, 키워드

구절 중의 중요한 언어. 특히 정보 검색 시스템에서 키워드를 지정하는 것으로서 그 키워드를 포함하는 레코드가 검색된다.

키 순차 파일

기록의 표제가 되는 키가 일련 순서로 기록되어 있는 파일

키 투 디스크

키보드로부터 입력한 데이터를 자기디스크에 저장하는 데이터 입력 장치. 이장치에 의해서 CPU로부터 독립되어 자기 디스크에 데이터를 입력하고, 이를 후에 컴퓨터 시스템의 자기 디스크 장치에 입력할 수 있다. 따라서 컴퓨터 시스템을 높은 효율로 운용할 수 있다.

키 투 미디어

주로 전표 등 손으로 쓴 데이터를 타이프하여 컴퓨터에 직접 입력할 수 있는 매체에 저장하는 것. 매체로는 펀치 카드, 디스크, 테이프 등이 있다.

키 투 테이프

키보드로부터 입력된 데이터가 펀치카드 등을 경유하지 않고 그대로 자기 테이프에 기억되는 시스템.

키.

(1)영자나 숫자, 문자를 손으로 입력하는 버튼.

(2)레코드가 지니는 고유의 값

= key word, key field

(3) 데이터나 기타 정보의 표제어로서 사용되는 글자의 집합.

키보드 자판

필요로 하는 키를 한 곳에 모아 배열하여 키의 선택이

접속처에 집적 혹은 부호화 되어 전달하게 되어 있는 기구부품. 건반이라고도 한다.

타깃 컴퓨터

- (1) 컴퓨터 네트워크 내의 데이터 전송에서 데이터의 전송 행선이 되는 컴퓨터.
- (2) 크로스 어셈블러의 출력인 목적 프로그램을 실행 시키는 컴퓨터.

타당성 검사

데이터가 적당한 내용인지의 여부를 검사하는 방법. 논리적 타당성과 경험적 타당성과의 양면에서 검사한다. 예를 들면 1주일 간은 7일 이내인지의 여부는 논리적 타당성 검사이며, 신입사원의 급여가 30만원 이내인지의 여부는 경험적 타당성 검사이다.

타이프라이터

손가락으로 키를 쳐서 문자를 표시하는 기계. 타이프라이터에는 영문타이프라이터, 한글문자 타이프라이터, 통신문 타이프라이터, 전산기 단말기용 타이프라이터 등이 있다. 최근에는 워드프로세서의 발달로 인하여 그 사용이 점차 감소되는 추세이다.

타이프 바

기계적 프린터의 타자 기구로서 흔히 사용되는 방식. 보통의 타이프라이터의 것과 같은 활자를 평판 모양의 쇠붙이의 끝에 달고 다른 끝을 부채살 모양으로 묶는다.

타이머

시간 간격을 측정하기 위한 장치나 프로그램. 또는 현재 시각을 나타내기 위한 CPU의 내장 시계를 말할 경우도 있다.

타이밍 오류

입출력 동작에서 입출력 기기간 또는 데이터 전송에서의 송수신 기기간의 동기를 취하는 방법의 오류.

타이밍 펄스

논리 회로의 동작 개시, 정지를 제어하기 위한 펄스.
= synchronization

타이밍 다이어그램

장치의 동작이나 회로 동작의 타이밍의 상호 관계를 나타낸 그림.

타이니 펄스

BASIC언어를 마이크로컴퓨터용으로 약간의 기능 제한을 설정하여 2K바이트 이하로 실행 가능케 한것. 일반적으로 무료 공개가 원칙이다.

= BASIC

타임 슬라이스

CPU의 실행 시간을 일정 시간마다 구획하는 것. 또는 구획된 시간의 묶음. 멀티프로그래밍에서 태스크 바뀔때의 타이밍에 사용된다.

탁상 검사

실제로 컴퓨터로 프로그램을 진행하기 전에 그 프로그램리스트나 순서도를 검토하여 프로그래밍에 오류가 있는지를 검사하는 것.

= desk checking

탐색, 위치결정

일반적으로는 탐색한다는 뜻. 예를 들면 가동 헤드형의 자기 드럼이나 플로피장치 등에서 헤드가 현재의 트랙 위치에서 다른 트랙으로 옮기는 것.

탐색 영역.

= cylinder

태그, 꼬리표, 표시 문자

- (1) 데이터의 종류를 식별하기 위해서 그 데이터 앞에 붙인 문자 또는 정수
- (2) 상품에 단 정찰. POS용으로 쓰일 때도 있다.

태블러 언어

프로그램을 의사 결정표로 지시하는 것. 표가 문제 중심 프로그램 언어의 역할을 한다.

태블레이트

- (1)표를 작성하는 것. 보통 공통 키를 지니는 항목의 집합에 대한 합계 등을 인쇄한다.
- (2)펀치 카드 제표기에서 제어 데이터의 변화를 검출하여 카드의 구분에 대한 합계를 인쇄하는 것.

태블릿

평면 도형 입력 장치. 2차원 평면상에서 펜의 위치를 검출하고, 그 X-Y 좌표가 입력된다.위치 검출은 서로 직교

하는 전극선과 정전 펜, 태블릿 평면에 들어 있는 유도 코일과 전자 펜 등을 조합시켜 하는 것이 많다.

태스크 스케줄러

다중 프로그래밍에서 태스크의 실행 순서를 결정하는 프로그램.

텔리 판독기

= journal reader

탭 표지

도표 작성 장치나 인쇄기를 통해 연속적으로 인쇄되며, 이것을떼어 상품이나 봉투에 붙일 수 있도록 된 표지.

턴키시스템

발주한 컴퓨터 시스템이 사용자에게 보내졌을 때 사용자가 키를 넣기만 하면 사용할 수 있는 상태로 되는 시스템. 인도 조건의 하나로, 하드웨어의 반입, 설치로부터 응용 프로그램의 작성, 검사까지 컴퓨터 사용에 필요한 모든 것이 준비되어 있다.

테이프 시작 표시

= beginning of tape marker의 약어.

테이프 판독기

종이 테이프에 펀치된 구멍의 패턴을 판독하여 이를 전기 신호로 변환하는 장치.

= punched tape reader

테이프 끝 표시

약칭 EOT marker. 자기 테이프에 데이터를 기록할 수 있는 한계를 표시하기 위한 마커. 알루미늄막을 사용한 반사 표시가 쓰이는 경우가 많다.

테이프 천공기

컴퓨터로부터의 지시 또는 수동으로 종이 테이프에 정보를 천공 기록하는 장치.

테이프 지시등

자기 테이프의 입출력 사이클 동안에 발생된 에러를 나타내 주는 제어판의 지등.

테이프 정렬

자기 테이프에 기억되어 있는 데이터 파일을 파일 내의 각 레코드에 포함되어 있는 정렬키에 따라 컴퓨터로 오름타순 또는 내림차순으로 다시 늘어놓아 새로운 파일을 만드는 것.

테이프 파일

자기 테이프에 작성한 파일

테이프 마크

테이프상 정보의 특수한 구획. 예를 들어 파일 경계 등의 식별을 위한 정보

테이블 탐색

테이블 내의 데이터를 처음부터 하나하나 모두 체크하면서 색인하는 방법. 데이터가 많아지면 테이블 조사에 시간이 걸린다.

= table look-up

테이프 스플라이서

테이프를 연결하여 연결하여 편집할 때 사용 하는 기구.

테이프 이송

종이 테이프 리더 또는 종이 테이프펀치의 일부를 이루는 기구. 종이 테이프상의 데이터를 읽거나 종이 테이프에 데이터를 기록하기 위해서 종이 테이프를 이송한다.

테이프 부트스트랩 루틴

부트스트랩 루틴이 테이프의 최초의 블록에 있는 것.

테이프 시작표시.

자기 테이프나 종이 테이프의 시작 또는 선단임을 나타내는 마커.

텍스트

전송 또는 출력 장치에 프린트 또는 표시하는 문자 데이터. 제어용 문자를 제외한 것.

텍스트 끝

약칭 ETX. 텍스트의 끝을 표시하는 특별부호. 전송 제어 문자의 하나이다.

텍스트 개시

약칭 STX. 데이터 전송에서 송신측으로 보내지는 전송 제어 문자의 하나. 정보 전문의 본체인 텍스트(송신의 목적이 되는 본문)가 시작하는 것을 나타내는 신호.

= transmission control character, ETX

텔레텍스

워드 프로세서에 통신 기능이 부가된것.

텔레컴퓨팅

전화 회선을 통해서 퍼스널 컴퓨터 끼리 또는 퍼스텔 컴퓨터와 대형 컴퓨터간에 데이터의 주고받기를 하는 것으로, 퍼스널 컴퓨터의 새로운 이용 형태. 흔히 '퍼스널 통신'이라고도 한다.

텔레타이프, 전신 타자기

데이터 통신 시스템에서 데이터를 송수신하기 위한 통신용 단말 장치. 기본 구성은 일반적으로 키 보드와 프린터부로 이루어지지만 종이 테이프 리더가 붙어 있는 것이 많다.

텔레비전 회의 시스템

원격지에 있는 사람끼리 텔레비전 화면을 보면서 회의하는 시스템. 일부 기업에서는 자사 전용 텔레비전회의시스템을 갖추고 있기도 한다.

텔레텍스트, 문자 다중

텔레비전을 사용한 정보 서비스 방식의 일종. 텔레비전 전파의 공간을 이용하여 별도 신호를 겹쳐서 서비스 정보를 보내는 방법. 이에 의해서 일반 텔레비전 프로그램의 상이나 프로그램 화면을 지우는 등의 방법으로 문자 정보를 볼 수 있다.

텔렉스

가입자 상호간에 텔레프린터를 사용하여 통신할 수 있는 전신 서비스.

템포러리 레지스터

데이터나 정보를 임시로 기억해 두는 레지스터.

토글 스위치

= switch

토탈 시스템

일관된 대국적 관점에서 구성하고 주요 조작 및 처리를 망라한 시스템. 특히 CAD 시스템에서는 종합 시스템을 형성함으로써 가장 현저한 효과를 발휘한다.

톤 버스트

마이크로컴퓨터의 데이터 기록 재생에 사용되는 방식의 하나. 음송 반송파의 단속에 의해 신호를 기록한다.

통상 기호

어셈블러 프로그래밍에서 명령의 이름 또는 오퍼랜드부에 사용되어 어셈블시의 값을 나타내는 기호. 이 기호는 어셈블리 언어 명령의 명령 코드를 나타내기 위해서도 사용된다.

통상 기호

어셈블러 프로그래밍에서 명령의 이름 또는 오퍼랜드부에 사용되어 어셈블시의 값을 나타내는 기호. 이 기호는 어셈블리 언어 명령의 명령 코드를 나타내기 위해서도 사용된다.

통신 인터페이스 어터.

통신 회선에 접속하기 위한 제어 회로 또는 장치.

통신 버퍼

컴퓨터 네트워크에서 자료 철 | 센터로 모이는 여러 통신선을 따라 이동되는 송신 자료와 수신 자료의 속도 차이를 해소하기 위하여 사용되는 일종의 기억 장치.

통신 규약, 통신 프로토콜

수신 장치가 송신된 데이터를 정확히 해석하기 위해 직렬 데이터의 흐름에 동기의 숫자나 문자의 사용을 지정하는 규약.

통신 링크, 통신 연계

데이터 송수신을 하기 위해 원격지간을 연결하는 물리적 수단.

통신 장치

데이터 통신에서 센터와 데이터를 주고받기 위한 데이터 전송 장치나 데이터 입출력 장치. 또는 통신 제어 장치를 말한다.

통신 제어 장치.

컴퓨터와 통신회로에 개제하는 제어 장치. 전송제어, 오류제어, 송수신 문자의 버퍼등의 기능을 지닌다.

= communication control processor

통신 채널.

원격지와 데이터 전송을 하기 위한 회선. 센터는 이에 의해 원격지 데이터 단말과 연결된다.

통신 제어 처리 장치.

온라인의 컴퓨터 시스템에서 입출력을 제어하는 통신 제어 장치에 프로그램 가능한 프로세서를 사용하고, 중앙에 있는 호스트 컴퓨터 기능의 일부를 분산 처리하는 형태

를 부가한 장치.전위처리기 원격 집중기 원격처리 장치 등에 쓰인다. 구조는 사용 목적에 따라 조금씩 다르지만 미니컴퓨터나 마이크로 프로세서와 주변장치, 통신 회선과의 인터페이스, 호스트컴퓨터와의 인터페이스의 조합으로 이루어진다.

=communication control unit

통합 데이터 처리.

=integrated data processing

통합 소프트웨어

워드 프로세서, 표 계산 데이터베이스 작성, 그래프 작성 등 서로 다른 기능을 지니는 여러 개의 소프트웨어를 하나로 종합한 소프트웨어.

통합 서비스 디지털망.

전화, 통신, 텔렉스, 데이터, 팩시밀리, 비디오텍 등의 서비스를 디지털 형식으로 종합적으로 다루는 통신망.

1980년 CCITT에 의해 기본 개념이 발표되었다

각국에서 ISDN 실현을 위한 개발이 진행되고 있다.

통합 경영 정보 시스템

=integrated management information system

투과 방식, 투과 모드

데이터 전송에서 임의의 비트 패턴을 전송할 수 있는 방법. 즉, 데이터 중에 들어 있는 전송 제어 문자에 제한되는 일 없이 데이터를 전송할 수 있는 방법.

트라이액

nnpnpn의 5층 이상의 접합부로 되고 게이트 전류에 의해 제어할 수 있는 반도체 스위칭 조자. 가정 및 산업용 교류 전력의 제어에 널리 이용되고 있다.

트랙

자기 드럼, 자기 디스크, 자기 테이프 등의 표면에 일련의 데이터를 간직하고, 한 개의 헤드가 이동하지 않고 읽기/기록이 되는 연속된 선 모양의 기억부분.

트랜스미터 버퍼 앰프티

송신 데이터가 공인 것을 나타내는 직렬 송신 신호의 하나.

트랜잭션

처리해야 할 데이터 레코드의 발생원인이 되는 사상 및 발생한 데이터 레코드 자체의 호칭.

트랜시버

근거리에서의 연락용 무선 통신 장치.

트랜잭터

다수 데이터를 정리하여 컴퓨터에 입력하기 위한 주변 장치.

트랜잭션 파일

파일의 갱신 처리에서 수정 항목 및 수정 데이터가 저장되어 있는 파일.

트랜스미트, 전송

데이터를 송신하는 것. XMT라고도 불린다.

트랩

프로그램의 실행 중 어버 플로나 부정 명령등 이상 상태를 하드웨어가 검출하여 오류 처리 루틴으로 제를 옮기는 것. 인터럽트의 하나이다.

트레일러 레이블

자기 테이프등에 데이터를 기억시키는 경우 데이터 맨 끝에 붙이는 꼬리표. 데이터의 특징등 정보를 기록하고 있다.

트리의 패스 길이

그래픽에서 패턴 배열(pattern array)에 의해 칠해진 직사각형으로 이루어지는 도형.

트리 구조

데이터 프로그램등의 구조를 그래프로 표시했을 때 그 그래프가 트리가 되는 구조.

= list structure

트리

사이클을 포함하지 않는 연결 그래프로, 임의의 마디로부터 다른 마디로의 경로가 하나밖에 없는 것. 마디의 하나를 뿌리라고 하고, 호를 가지, 그리고 하나의 가지로만 연결되어 있지 않은 마디를 잎이라고 호칭할 때 뿌리

에서 난 나무와 같은 모양을 하고 있다.

트린지스터간 논리회로

입력단의 게이트에 이미터 단자를 몇 개 지니는 멀티이미터 트랜지스터를 사용하고, 이 출력을 이미터 접지의 인버터를 포함하는 트린지스터 회로에 입력하는 표준 디지털 논리 회로.

특성 정렬

여러 무리의 항목에서 선택된 기준을 만족하는 특정 성질을 갖는 항목을 선택하고, 이를 어떤 키에 의해 분류함으로써 완성되는 정렬.

특성 탐지기

OCR에서 사용하는 용어로서, 문자를 판별할 수 있는 특성을 찾아내기 위해 정규화된 신호를 갖는 문자 판독기의 한 구성 부분.

특성법

어떤 집합을 구성하고 있는 모든 원소들이 가지고 있는 특성을 기술하여 집합을 표현하는 방법.-->roster method.

특수 문자

알파벳, 숫자, 한글, 한자, 간격 문자 이외의 문자.

특수 제어 문자

제어 문자 중에서 서식 제어문자, 정보 분리 문자, 장치 제어 문자, 전송 제어 문자 이외의 목적으로 준비된 제어 문자.

특수 목적 컴퓨터

=dedicated computer

특정 문제 중심 언어

특정 문제에 응용하기 위해 만들어진 프로그램 언어의 총칭. 시뮬레이션 언어, 통계 분석용 언어, 수치제어용 언어 등이 있으며, 각각의 분야, 응용에 적합한 기술 방법으로 프로그래밍하거나 출력 결괏값이 얻어질 수 있도록 설계되어 있다.

특허 소프트웨어

특정인이 합법적인 소유권과 제품명을 갖고 작성한 프로그램. 일반적으로 이러한 프로그램의 내용은 저작권법에 의해 보호를 받으므로 무단으로 복사 발표할 수 없다.

특허 프로그램

프로그램을 개발했을 때 정당한 소유권을 가진자만이 사용할 수 있는 프로그램. 일반적으로 이 권리는 소유

자에게 있으므로 일반 사용자가 이 프로그램을 사용하려면 소유자의 허락을 받아야 하며, 이 경우 다른 어떤 관계자에게도 프로그램 내용을 발표할 수 없다.

타임셰어

미국의 대규모 시분할 (time sharing)회사인 tymshare사가 운영하는 상용의 VAN. 현재 북아메리카주 및 유럽 각지에 사용자 단말이 설치되고, 축적 교환 방식으로 전송 된다.

파라메트론

매개 변수 진동에 의한 발진현상을 이용한 논리 소자. 즉, 공진 회로의 매개 변수 여진 현상을 이용하여 1/2분주 발진을 일으키고 이 진동의 두 가지 위상에 따라 2진 숫자를 표시하게 함으로써 기억이나 논리 연산의 기능을수행하도록 하는 회로 소자.

파비긴/파엔드

딕스트리(Dijkstra)가 제시한 동시성을 나타내기 위한 제어문으로서, 프로그램 수행 궁 parbegin을 만나면 한 줄거리로 진행해 오던 제어가 n개의 줄거리로 갈라지게 되어 pabegin과 parend사이에 있는 각 문장마다 하나씩 제어가 생기게 된다. 이 각 문장들은 간단한 명령문일 수도 있다, 아니면 프로시저 호출이나 begin과 end로 둘러싸인 여러 문들로 구성된 블록 또는 이런 것들의 조합일 수도 있다. 이 n개의 줄거리로 퍼진 제어는 그 각각이 언젠가는 parend에 도달하게 된다. n개로 퍼진 제어가 모두 끝나게 되면 시스템은 parend이후에 명령문들을 다시 한 줄거리로 모아 순차적으로 수행한다.

파서

주어진 문장으로부터 구문 트리(syntax tree)를 작성하는 구문해석법의 일종. 이 방법에는 톱-다운(top-down) 방법과 보텀-업(bottom-up) 방법이 있는데, 톱-다운 방법은 구문 트리를 뿌리에서부터 구성해 나가는 방법이고, 보텀-업 방법은 반대로 앞쪽으로부터 구성해 나가는 방법이다. 또 FORTRAN4나 ALGOL등의 식에서는 연산자가 최우선 순위를 가지고 있으므로, 이 성질을 이용하여 구문 트리를 구성하는 방법을 오퍼레이터 순위 문법이라고 부른다.

파서 생성기

는 구문해석법의 일종. 이 방법에는 톱-다운(top-down) 방법과 보텀-업(bottom-up) 방법이 있는데, 톱-다운 방법은 구문 트리를 뿌리에서부터 구성해 나가는 방법이

고, 보텀-업 방법은 반대로 앞쪽으로부터 구성해 나가는 방법이다. 또 FORTRAN4나 ALGOL등의 식에서는 연산자가 최우선 순위를 가지고 있으므로, 이 성질을 이용하여 구문 트리를 구성하는 방법을 오퍼레이터 순위 문법이라고 부른다.

파세법

물가지수를 계산하기 위한 식의 일종으로, 비교시점의 가중치를 기준 시점의 가중치로 삼는 방식.

파소칼크

1. 판독 헤드의 밑을 자기 테이프가 통과하는 것.
2. 단지 1회의루프의 실행.
3. 장치 작동에서의 한 주기.

파스칼

PASCAL을 중심으로 마이크로 컴퓨터를 컴파일하는 방법은 다음 2단계로 구성된 수 있다. 즉, 먼저 PASCAL 원시 코드를 중간 코드인 P-코드로 컴파일하고, 다음에 이 P-코드를 주 컴퓨터에서 해석적(interpretive)으로 수행하는 것이다. 인터프리터는 이상적인 스택 기계이며, 소프트웨어로 나타낼 수 있다.

파스칼 구조

'MSX판 비지칼크'라고 할 수 있는 파소칼크는 컴퓨터로 작성하는 일종의 집계표로서, 매출 매입 전표, 성적표, 가계부 등을 편집하거나 계산 처리할 수 있는 소프트웨어이다. 이 밖에도 파소칼크는 워드프로세서 기능을 가지고 있어, 주소록이나 일기, 메모, 계획 등을 자유로이 이용하여 출력시킬 수도 있다.

파스칼 P-코드

PASCAL은 ALGOL과 같이 블록 구조로 된 프로그래밍 언어로서, 프로그램은 표제 부분과 본문으로 구성된다. 표제 부분은 프로그램을 명명하며 사용될변수를 기술한다. 프로그램의 본문은 블록으로 구성되며,블록은 다시 여럿 부분으로 나누어진다. 앞의 네 부분은 레이블, 상수, 데이터형 그리고 변수를 선언하는 부분이며, 다섯째 부분은 프로시저와 함수를 선언하며, 마지막 부분은 문 부분으로 명명한 프로시저 또는 함수에 관한 수행 코드를 포함한다.

파스칼

기계적으로 작동하는 계산기를 처음으로 발명한 프랑스의 수학자(1623-1662). 차분 계산기와 해석 계산기를 고안하였다.

파스

1. 시분할 체제에서 코멘트에 들어있는 오퍼랜드를 해석하고 그정토로부터 코멘드 처리 프로그램에 대한 파라미터 리스트를 작성하는 것. 오퍼랜드 해석이라고도 한다.
2. 컴파일러에서 원시 언어로 쓰여진 문장의 구문 해석을 하는 것. 분해라고도 한다.

파이프라이닝

한 명령어의 실행이 끝나기 전에 다른 명령어의 실행을 시작하는 연산 방법. 한때는 고성능 컴퓨터에서만 사용하였으나 현재는 대부분의 컴퓨터에서의 처리 속도를 빠르게 하기 위하여 사용하고 있다.

파이프 라인

시스템의 효율을 높이기 위해 명령문을 수행하면서 몇가지의 특수한 작업들을 병렬 처리하도록 설계된 하드웨어. 이러한 파이프라인은 각 프로세스들을 저장한 화일 이름들 사이를 수직선으로 분리시키면 셸이 인식한다. 즉, 수직선 왼쪽 화일의 출력이 오른쪽 화일의 입력으로 연결된다.

파이프

UNIX 시스템에서 개발된 것으로 2개의 프로세스를 연결해 주는 고픈 화일을 의미하며, 파이프의 한쪽 끝에 수록된 정도는 파이프의 다른 쪽에서 읽어들이 수 있다. 이 경우 동기화, 스케줄링, 버퍼 처리등은 시스템에 의해서 자동적으로 다루어진다.

파이프라인 처리

파이프라인에는 흐름 작업은 하는 것과같이 연속하여 여러 개의 명령을 넣을 수 있으며, 파이프라인의 출구에는 각각의 조작이 이루어질 때마다 하나의 명령의 실행 결과가 얻어진다. 고속 처리를 하는 경우에 이 방식을 이용하는 경우가 많다. ->pipeline.

파이프라인 제어

선회제어의 일종. 연산 장치를 여러 개의기능으로 분할하고, 어떤 명령의 실행시에 이용하지 않는 부분이 있으면 다음 명령의 실행을 개시하여 차례로 앞의 명령을 중복시켜 실행해 나가는 제어 방식.

파이버

인쇄 측정 단위로 약 1/6인치를 말한다.

파일 분리 문자

하나의 정보 단위로서 파일을 사용할 때, 그 맨 끝을 나타내는 문자.

파일 끝

약칭 EOF. 파일의 끝을 나타내는 특별한 부호. 전송 제어 문자의 하나이다.

파일 레이블

파일의 첫머리 블록이나 레코드에 저장된 그 파일의 내용에 관한 정보(파일명, 파일 구성, 세대번호, 작성 일자, 소유자 등)의 레코드. 헤더레이블, 또는 간단히 헤더라고도 한다.

파일명

파일의 구별을 위해 붙여지는 각 파일의 고유의 명칭. 일반적으로 파일 레이블에 저장된다.

파일 주요명.

둘 이상의 명칭 합성에 의해 파일명을 구성하는 경우의 주가 되는 부분. 주요명 이외의 것을 수식명이라고 한다.

파일

레코드를 조직화하여 모은 것. 조직화 방법에 따라 순 파일 인덱스 서브 파일 등이있고, 저장 매체의 종류에 따라 디스크 파일, 테이프 파일 등의 호칭이 있다.

파일 수식자 이름

= file primary name

파일 관리 시스템.

OS의 일부로, 시스템이 보유하는 파일의 관리, 조작을 실행하는 프로그램의 집합.

파일 공유 시스템

(1)복수 프로그램으로 동시에 1개 파일을 사용하는 시스템.

(2)복수의 CPU로 동시에 1개 파일을 사용하는 장치.

파일럿 시스템

장기간에 걸친 업무의 실제 조작으로부터 얻어지며, 실제 상황에 가깝도록 모의 실험함으로써 테스트하기 위한 실험시스템을 실행하는 화일 레코드와 보충 자료들의 집합.

파일 레이아웃

파일 내에 레코드가 어떤 모양으로 구성되어 있는지를 기술한 것.

파일의 효율

파일 처리를 랜덤 또는 순차적으로 할 것을 정하는 기준.

파일 갱신

보조 기억 장치에 저장된 데이터에 대해 추가, 수정, 삭제 등의 데이터 갱신을 하여 보조 기억 장치의 데이터를 가장 최근의 상태로 유지하는 것.

파일 보호 링

자기 테이프의 릴에 부착하여 테이프로의 기록 허가 또는 기록 금지를 기계적으로 컴퓨터에 판독시키기 위한 부착 및 제거가 가능한 링. 안이한 기록 사고를 방지하는 데 그 목적이 있다. 기록 허가 링은 링을 부착되어 있으면 테이프에 기록이 되지 않는 시스템에 사용한다.

파일 유지, 관리

파일 중의 레코드에 대해서 추가, 갱신, 삭제 등의 처리를 하여 파일이 그 존재 목적에 합해지도록 하는 것.

파일 확인

파일을 식별하는 부호로서, 목적으로 하는 파일인지의 여부와 그 파일에 대한 액세스가 합법적인지의 여부를 검사하는 것. 파일 레이블을 사용하여 행한다.

파일럿 테이프

파일럿 모델에서 사용하는 모든 데이터가 포함된 테이프. 화일을 적재하는 데 사용한다.

파일 보호

파일의 데이터에 대한 부당한 처리 및 부당한 액세스로부터 보호하는 것.

파일럿

원시 프로그램이나 테스트 프로그램, 프로젝트 또는 장치 등을 일컫는 것.

파일럿 컴퓨터 이용 명령

CAI는 Computer Aided Instruction의 약어. 프로그램을 작성할 수 있도록 설계한 프로그래밍 언어.

파일럿 주파수

파일럿 신호의 주파수.

파일럿 모델

프로그램을 테스트하는 데 사용되는, 완전한 모델보다 복잡하지 않은 시스템의 모델.

파일럿 신호

데이터 전송 분야에서, 데이터 변복조 방식의 수신측에서 복조용 기준 반송파나 타이밍을 얻기 위해 송신측에 보내는 신호.

파일럿 작업

사무 처리를 수작업에서 컴퓨터로 전환할 때 컴퓨터에 의한 처리의 정확성을 검토하기 위하여 1-2개월 전에 수작업으로 처리한 데이터를 컴퓨터로 처리한 것과 비교 검토하는 작업.

파코어 방식

PARTial auto COReletion method의 약어. 음성합성 및 분석법의 하나로써, 선형 예측 계수 대신에 그것을 직교화한 편자기 상관 함수를 사용하느 ◆방식. 합성 시간이 빠르고 합성음의 안정성이 높아 가장 많이 사용되는 방식이다.

파트 프로그램

멀티 플렉서나 멀티 플렉서를 구성하는 논리 게이트에 의해서, 단일 데이터 버스로 몇 개의 주변 장치와 컴퓨터간에서 데이터 전송을 가능하게 하는 것.

파티 라인 입출력

구조적 프로그래밍의 개념에 따라 개발된 프로그래밍 언어로서, 1968년에 스위스 쥐리히 대학의 니클라우스 위스(Niklaus Wirth) 교수에 의해 만들어졌으며, 최초의 컴파일러는 1971 hesjc 작동되었다. 이 명칭은 약어가 아니라 프랑스의 수학자인 파스칼(Blaise Pascal)의 이름에서 따 온 것이다. PASCAL은 데이터를 구성할 때 데이터의 길이에 제약받지 않고 다양한 데이터 형식과 구조를 사용할 수 있으며, IF-THEN-ELSE나 WHILE-DO와 같은 제어 구조를 가지고 있으므로 구조적 프로그램의 개념과 원리를 쉽게 적용할 수 있다.

판 ->control panel.

종이가 인쇄 장치 위를 지나가게 하는 프린터의부분. 보통 톱니바퀴나 마찰에 의해 지나가게 되며, 전자는 프로그램의 제어하에 작동될 수도 있다.

판단 명령

분기 명령 및 조건부 점프 명령으로 된 명령의 한 종류
= decision instruction

판단 이론

통계적 결정 이론의 중심을 이루는 논리. 유효하다고 생

각되는 행동을 결정하기 위해 외부적 상태, 결정자의 가능한 행동, 이들의 조합에 의한 결과 효용의 3요소를 사용하여 가장 적합한 행동을 판단하는 논리이다.

판단 명령.

한개의 연산수가 다른 것보다 큰지 작은지, 또는 같은지를 판단하는 명령. 보통은 조건부 분기 명령으로 판단 결과에 기초하여 지정된 번지로 점프한다.

판단 함수

월드에 의해 도입된 함수. 통계 연구자가 실험하고 최종결정할 때에 사용하는 함수.

판독 전용 기억 칩

약칭 ROM. 메모리 셀을 매트릭스 모양으로 배치한 MOS 메모리의 일종. 마스크 ROM, PROM, EPROM, EAROM등이 있으며, 무두가 정보의 비휘발성을 특징으로 한다.

ROM과 RAM은 기능적으로 비교된다.

판독 사이클

기억 장치로부터 번지를 지정하여 그 내용을 판독하는데 소요되는 시간. 기록(write) 사이클과 비교된다.

판독, 읽기

종이 테이프나 천공 카드와 같은 외부 기억 매체로부터 데이터를 받아서 주메모리등 다른 기억 매체에 전송하는 것. 또는 컴퓨터의 내부 기억 매체로부터 데이터를 판독하여 레지스터에 전송하는 것.

판상 조정

전체 시스템을 위한 한개의 전원 대신에 각 회로판마다 작은 정전압기를 두는 방법. 이 방법의 장점은 시스템을 점차적으로 확장할수 있고, 전기적 잡음이 많은 회로를 격리시킬수 있으며, 전원으로부터 잡음이 일어나지 않는 반면 단점으로는 다수의 정전압기가 필요하며 기판에 열이 발생할 우려가 있다.

판정 귀환 방식.

오류 제어 방식의 하나. 보내온 부호정보에 따라 수신측에서 송신과 같은 일정한 방법으로 오류의 유무를 검출한 다음, 송신측에 재송신 요구 부호에 따라 재송신을 알려서 정정 동작을 하는 방식.

팔중수

하나의 단위로 간주되는 8개의 2진수 조합으로 1개의 문자나 2개의 숫자(numerical)를 나타내는 바이트.

팝.

데이터나 번지를 저장하고 있는 스택(stack)의 최상(top)위치로부터 그 내용을 읽어내는것.

패드 문자

캐리지 리턴, 폼이젝트(form eject) 등의 기계적인기능이 수행되고 있는 동안 시간을 제거하기 위하여 사용되는 문자.

패드

Packet Assembly/Disassembly 의 약어. 네트워크로 전송되는 문자들을 수신하여 그들을 패킷으로 조립하거나, 반대로 패킷을 분해함으로써 각 문자들을 필요한 터미날로 보내기 위한 인터페이스 기기.

패드

1. 블록을 찾아서 데이터(보통 zero 또는 blank)로 채우는 과정.
2. 전송 손실을 회로 중에 도입하는 장치로, 손실의 도입이나 임피던스의 정합을 실행하기 위하여 사용된다.
->switching pad.

패드들

컴퓨터 게임에 사용하는 커서(cursor)조정 장치.

패딩

레코드나 블록의 최후에 블랭크나 의미가 없는 기호를 부가하여 고정 길이로 하는 것. 이 기법은 고정 길이 레코드나 고정 블록이 사용되는 경우에 사용되며, 따라서 길이가 짧은 데이터의 처리도 가능하다.

패딩 문자

패딩에 사용되는 의미가 없는 문자(보통 제로또는 블랭크)

패러그래프

논리적으로 연관되어 있는 같은 종류의 소집단 문장들.

패르그래프명

COBOL의 절차부(procedure division)에서 그 절차의 구성 내용인 패러그래프를 구별하는 이름.

패리티 마크 트랙 오류

선행 블록을 전송하는 동안에 데이터 패리티 오류가 발견되거나 타이밍 트랙이나 마크 트랙에서 1개 이상의 비트가 부가되거나 없어지는 것.

패리티 플래그

마이크로프로세서의 D7-D0중의 1의 갯수가 짝수개일 때 세트(1)되고, 홀수 개일때 리셋(0)되는 플래그.

패리티 부호

정보 비트에 1비트 여유 비트를 부가하여 전체 비트중에서 1또는 0의 갯수를 홀수나 짝수로 하여 에러 검출을 할 수 있도록 만든 코드.

패리티선 회로

모든 스테이션들이 단일 회로상에 있는 다중 스테이션 네트워크로서, 한 순간에 한 스테이션만이 정보를 전송할 수 있으므로 스테이션들은 회로를 공유하여야 한다.

패리티 검사

컴퓨터 내에 2진 문자를 기록할 때 이것이 정확히 기록되었는지 여부를 검사하기 위한 방법으로, 어떤 단위의 숫자나 문자를 표현함에 있어 1을 기억하는 비트의 갯수가 반드시 홀수(또는 짝수)가 되도록 컴퓨터 코드를 설계하여, 특정한 문자나 숫자를 나타낸 코드 전체에서 1을 기억하고 있는 비트가 짝수(또는 홀수)이면 에러로 판정하는방법. 1의 비트의 갯수가 홀수개가 되도록 규정한 검사 방법을 홀수 패리티 검사라고 하며, 1의 비트의 갯수가 짝수 개가 되도록 규정한 검사 방법을 짝수 패리티 검사 방법이라고 한다.

패리티 검사 절차

데이터를기억 장치에 송수신한 후 2진 데이터가 정확히 송수신되었는지를 검사하는 것.

패리티 비트

부호화한 데이터(워드)의 에러 검출을 위해 '1'의 비트의 총합(패리티 비트 포함)이 항상 짝수 또는 홀수가 되도록 비트열에 추가하는 검사용 비트. 예) 6비트 010110의 집합에 대해서 짝수 패리티 비트가 되게 하기 위해서는 1의 패리티 비트가, 홀수 패리티 비트가 되게 하기 위해서는 0의 패리티 비트가 각각 필요하다.

패리티

1워드 내의 1을 나타내는 비트의 갯수를 짝수 또는 홀수로 고정시키는 것.

패리티 검사 숫자

패리티 검사에 사용되는 1의 비트 혹은 0의 보수로서, 패리티 비트를 포함한 데이터 내의 1인 비트의 수가 짝수이면 짝수 패리티가 되며, 이때 짝수 패리티 비트의 보수를 데이터에 첨부하면 홀수 패리티가 된다.

패스

자체의 내부에 에너지 발생원 또는 신호 증폭 기능을 갖지 않는 회로 소자. 예) 저항이나 콘덴서 등.

->active element.

패치 코드

각기 다양한 기능이 있는 프로그램을 내장한 비교적 작은 플러그인으로, 주 프로그램을 내장한 비교적 큰 플러그인에 끼우도록 설계되어 있다.

패치 프로그램 배선반

1. 목적 프로그램을 수행할 때지정한 프로그램에 8진 변환을 가능하게 하는 루틴으로서, 주기억 장치에서 변환을 하며, 수행 테이프에 저장된 목적 프로그램에는 영향을 주지 않는다.
2. 프로그램 도표의 순서대로 작성한 특정한 수정 루틴.

패치 루틴

1. 컴퓨터 명령의 논리 계열. 즉, 루틴을 수행할 때 컴퓨터가 취하는 논리적 과정이나 방향 행로를 말한다.
2. 그래프에서, 어떤 마디에서 다른 마디에 이르는 것을 나타내는 가지 또는 마디의 열.

->graph

패치 플러그

주 프로그램을 내장한 큰 배선반에 끼워지도록 설계된 것으로, 프로그램의 부분적이면서도 특정한 변형들에 대처하기 위한 비교적 작은 배선반.

패치 패널

패치 코드의 역할을 하는 금속또는 플라스틱으로 된 특수한 플러그.

패치

기계의 기능에 융통성을 갖게 하기위해 기계 배선의 일부부분을 여러 전기 접점으로 구성된 패널에 연결하여, 그 패널 상에서 짧은 접속선을 사용하여 배선할 수 있도록 한 것. =plug board.

패칭 플러그 프로그램

패치 보드나 플러그 보드 같은것으로, 아날로그 계산기 등에서 패치베이(patchbay)를 통해 연산 소자의 입출력을 패치 코드나 리셉터클로 내부 접속할 수 있는 이동 가능한 접속판. ->controlpanel.

패키지 프로그램

여러 응용 분야에서 사용자들에게 데이터나 구성상의 특수한 문제들에 대한 도움을 주기 위해 만들어진 공용 프로그램.

패키지 밀도

단위 체적 중에 장치되는 부품 또는 소자의 수.

패키지

1. 구성부분을 배치, 접속 보호하기 위한 단자가 있는 용기, 또는 각종 부품을 프린트 배선 기판상에 사용자들이 편리하게 이용할 수 있도록 특정한 업무 기능을 설계한 컴퓨터 프로그램 또는 프로그램 집합체, 크게 응용 소프트웨어와 시스템 소프트웨어로 구분하는데, 일반적으로 전자는 사무 처리에 필요한 기능을 수행하고, 후자는 컴퓨터 성능에 관계되는 여러 기능을 수행한다.

패킷 어셈블리

비패킷형 터미널이 패킷형 데이터를 교환할 수 있도록 해주는 사용자 설비.

패킷 디스어셈블리

비패킷형 터미널로 보내진 패킷이 적절한 형태로 전달될 수 있도록 해주는 사용자 설비.

패킷 교환 서비스

패킷 단위로 데이터를 교환할 수 있는 통신망의 기능.

패킷 교환 자료 전송 서비스

데이터를 패킷 형태로 전송할 수 있고, 필요에 따라서는 데이터를 패킷으로 조립하거나 패킷으로부터 분리해낼 수 있는 서비스.

패킷 교환

패킷 형태로 만들어진 데이터를 패킷 교환기의 목적지 주소에 따라 적당한 통신 경로를 선택하여 보내는 교환 방식으로, 교환기 통신 회선 등의 장애가 발생할 경우에 경로변경 방식에 따라 대체 경로를 선택할 수 있어 네트워크의 신뢰성이 매우 높다. 컴퓨터가 교환기의 역할을 수행하는 점에서 메시지 교환의 경우와 비슷하나, 메시지 교환의 경우처럼 교환기가 메시지를 축적하지는 않는다. 따라서 빠른 응답 시간이 요구되는 응용에도 사용이 가능하다.

패킷 교환망

데이터 전송을 위한 교환망의 한 방법으로, 패킷이라 불리는 데이터 블록을 데이터 교환국 상호간에 전송하는 교환망. 이 교환망의 특징은 (1)패킷의 다중화에 의해 교환국 상호간의 회선 절약이 가능하고, (2)가입자의 데이터 에러 제어는 모든 네트워크에 걸쳐 쉽게 제어할 수 있으며, (3)데이터 신호 속도가 다른 단말기를 상호 접속할 수 있다.

패킷 다중통신

1개의 통신 회선을 사용하여 여러단말기와 동시에 통신이 되는 것. 단말기에 컴퓨터를 사용하는 경우, 단말기 자신이 패킷을 만들어 통신 회선으로 내보내는 것에 의

해서 패킷 다중 통신이 가능하다. ->packet switching.

패킷형 단말기

패킷 교환 서비스망이 규정하는 전송제어절차에 따라 정보 패킷의 형태로 송수신하는 단말기.예) 인텔리전트 단말. 패킷형 단말기는 패킷의 조립 분해 기능, 즉 PAD를 가지고 있으므로 하나의 통신 회선으로 다수의 단말기와 통신이 가능하다. =PT. <->non-packet mode te-rminal

패킷

package 와 bucket 의 합성어로서, 패킷 교환 시스템에서의 전송단위. 1패킷은 1024비트(영문자 128자)이고, 주소 정보와 제어 정보(header), 데이터, 그리고 검사 합으로 구성되어 있다.

패킷 순서 제어

패킷이 송신측의 데이터 스테이션으로부터 데이터망에 수신된 차례대로 수신측의 데이터 스테이션에 전달되는 것을 보증하는 처리.

패킷 교환 ->packet switching.

비패킷형 터미널로 보내진 패킷이 적절한 형태로 전달될 수 있도록 해주는 사용자 설비.

패킹 밀도

자기 테이프등에 있어서 단위 면적당 자성면에 기록 되어 있는 정보의 양. 실제로는 단위 면적으로 나타내는 것이 아니라 트랙 진행 방향의 단위 길이로 나타내는 수가 많다. 정보량을 비트로 나타내면 비트 밀도, 문자수로 나타내면 문자 밀도라고도 한다.

패킹 계수

1. 외부 기억 장치의 기억 용량 중에서 실제로 사용되는 기억 장소의 백분율.
2. 화일에 저장된 데이터 총량에 대한 가용 화일이나 가용 데이터 기억 장소 공간의 비율.

패킹 순서열

누산기의 위쪽 절반에 첫번째 데이터를 넣고 이것을 아래쪽 절반으로 이동시킨 후, 두번째 데이터를 위쪽 절반에 넣고 다시 이동시키는 일을 계속하여 새로운 데이터가 순서열로 팩되는 과정.

패턴

그래픽에서 패턴의 기본 요소가 나타내는 색지표의 배열.

패턴 표

프로그램의 실행을 일시적으로 중지시키기 위한 명령.
=halt instruction.

패턴의 크기

워크스테이션 속성으로서 패턴배열로 구성되는 표.

패턴 인식

어떤 특수한 데이터 패턴의 인식에 의해 발생하는 결합.

패턴 감지 결합

그래픽에서 패턴의 기복 요소가 나타내는 직사각형의 크기를 정하는 기하학적 속성. 직사각형 패턴의 세로와 가로 길이로 나타낸다.

패턴 배열

1. 컴퓨터를 이용하여 모양, 형태, 또는 구성 등을 자동적으로 판별하는 것. 2. 기계 시스템으로 모양 또는 다른 패턴을 인식하는 것으로서, 패턴은 물리적 형태를 가지거나 음성적 패일 수도 있다.

팩

1. 몇 개의 작은 피드(field)들을 하나의 큰 필드로 조합 또는 통합시키는 것.
2. 기억장소를 절약하기 위하여 2개 이상의 정보 단위를 하나의 물리적 단위로 병합하는 것.
3. 데이터나 공백(blank)들을 코드화하는 방법을 바꾸어서 정보를 담는 데 필요한 기억 용량을 줄이는 과정

팩시밀리

사진이나 인쇄물 따위를 주사하면서 가는 필셀로 분해하여 이를 전기 신호로 변환시켜 전송하고, 이를 수신기록함으로써 송신 원화와 같은 수신화를 얻는 것.

팩시밀리전송

모사 전송. 서류 또는 그림을 통신 회선을 통해 그대로 원격지 사용자 앞으로 보내는 기술을 말한다.

팩형 10진수

알파벳 문자와 특수 문자 부호들이 사용되지 않은 필드들이 처리 속도와 용량을 증가시키기 위하여 한 문자당 영역당 2개의 10진 숫자를 표현하는 데이터 표현 체계.

팩형 10진수 형식

일반적인 형식은 다음과 같으며, 한바이트에 2개의 2진화 10진 숫자를 코드로 나타내고, 1100, 1101로 각각 +, - 부호를 표시한다. ->EBCDIC.

팬 아웃

논리 회로의 출력이 부하에 대하여 드라이브할 수 있는

능력을 드라이브되는측의 입력의 수로 나타낸것.

팬 인

논리 회로의 입력수.

=fan out

퍼센트 점

다음과 같이 정해진 x 퍼센트 진폭을 갖는 기준이 되는 선. 여기서, PBA:펄스 베이스 진폭, PTA:펄스 톱(top) 진폭이다.

퍼센트 기준선

상관 계수가인 경우의 직선 회귀. =perfect linear correlation.

퍼스트 피트 배치

메모리 할당에서 배치되는 메모리 블록의 크기는 고려하지 않고 액세스가 고속으로 이루어지도록 배치하는 것.

퍼지 세트.

각 요소에 대해서 속하는지 아닌지 구별이 아니고 어느 정도 속하는가가 부여되어있는 요소의 집합

퍼지 시스템

모호성을 포함하는 시스템. 다목적, 대규모, 측정 불능, 인간의 주관 등 모호성의 원인은 여러 가지이다. 수량적 해석은 퍼지 세트를 이용해서 행하는 것이하나의 방법이다.

퍼트/임

프로그램 정지

퍼트 자유 유동

전체 작업이 요구된 날짜에 끝나도록 하기 위하여 각 작업이 가능한 한 늦게 시작되도록 하여 특정한 작업의 완성일을 추정하는 것.

퍼트/코스트 시스템

전체 작업기간을 추정하기 위해 각 작업이가능한 한 빨리 시작될 것으로 예상되는 낙관적인 날짜 추정.

퍼트/시간

네트워크 시스템에서 소요시간의 견적 방법 중 낙관 시간에 대응하여 악조건이 겹쳤을 때의 견적 시간으로, 100분의 1정도의 확률로 발생하는 가장 긴 소요 시간.

퍼트 시작일

프로젝트 실행중에 계획과 스케줄을 관리하며 프로그램 과 프로젝트를 지시하고, 그 진척 상황을 평가하는 PERT 프로그램.

퍼트 조기 시작일

프로젝트에서 전체적지연에 영향을 미치지 않는 특정한 작업을 중단시키기 위한 정지.

퍼트 네트워크

특정한 작업이 완성되는 날을 추정하는 데 사용하는 날짜로서, 각 작업은 전체 작업이 요구된 날짜에 완성되도록 가능한 한 늦게 시작하도록 배열한다.

퍼트/코스트

대규모 또는 소규모 연구 개발 프로젝트의 계획 일정에 대해 제어 및 감독을 용이하게 하도록 설계한 일반화된 프로그램.

퍼트 최종 시작일

퍼트를 이용하기 위해서는 주어진 목적을 달성하는 데 수행될 모든 작업을 열거하여 전체 프로젝트의 포괄적인 분석이 필요하므로, 이러한 작업의 순서 관계를 나타내기 위하여 네트워크로 나타낸 것. 이를 위해서는 매우 철저하고 상세한 기술이 필요한데, 필요한 보를 밝히고 제품의 완성에 가장 큰 시간 제약을 가지는 영역에 중점을 두고, 완성을 위해 과도한 시간을 요하는 스택 영역에도 중점을 둔다.

퍼포레이트:천공

데이터 전송이나 컴퓨터입력 매체로 사용되는 테이프. 데이터의 코드 종료의 따라 대표적인 것으로는 6단위용과 8단위용이 있다. =punched tape.

편치 다운 리스트

마지막으로 들어간 항목이 목록의 첫번째 항목이되고 다른 항목들은 목록상의 상대적 위치가 하나씩 밀리는 목록

펄

오퍼레이터와 처리기 사이에서 라이트 펜으로 통신을 가능하게 하는 것. 이런 펜 모양의 장치로써 화면에 표시된 정보를 지적하면 CRT에서 빛을 검출하여 이것을 컴퓨터에 전송하고, 표시된 영상 부분에 관련되는 컴퓨터의 동작이 실행된다. 이 방식으로 오퍼레이터는 본문을 없애거나 첨가할 수 있고, 프로그램을 직접 제어하며, 여러가지 동작을 선택할 수 있다.

펄스

매우 짧은 지속 시간을 갖는 전기의 흐름.펄스의 유무를 두 값으로 대응시킴으로써 정보 전달의 수단으로 사용할 수 있다.오래 전부터 통신에 널리 이용되어 왔는데, 근래에는 컴퓨터 등의 정보 처리 면에서의 역할도 커졌다.

펄스 정류자

pulse modulation

펄스 부호 변조

펄스, 즉 연속된 반송파의 변조에 의해서 정보를 전송하는 것, 변조하는 것은 펄스의 폭, 수, 위상, 진폭의 어느 것이라도 가능하다. PCM

펄스 코드

펄스의 집합에 의한 숫자의 표현.

펄스 감소 시간

펄스의 진폭이 90%에서 10%로 줄어드는데 걸리는 시간, pulse falltime.

펄스 회로

펄스의 입력으로 하여 그 파형 정형, 파형 변환, 계수 들을 취급하는 회로의 총칭. 넓은 뜻으로는 삼각파, 계급파 등을 포함한 비선형 회로를 위미한다.

펄스 진폭

펄스의 진폭으로서 순간적인 최대의 값.

펄스 지연

주목하고 있는 펄스 위치가 기준시점보다 뒤에 있는 것.

펄스 이중 기록

자화되는 영역과 자화되지 않는 영역을 양쪽면에 가지고 있는 기억 소자에 비트를 자화하여 지역시키는 방법.

펄스 폭

펄스 지속 시간. 특별히 규정이 없는 한, 상승 반치점에서 하강 반치점까지의 시간이다. pulse width; pulse length.

펄스 반복 주파수

pulse repetition frequency 의 약어.

펄스 점유율

주기 펄스열에서 임의의 펄스의 펄스 폭(펄스 반복주기)의 비. 즉, 펄스 점유율 U 는...이다....

펄스 하강 시간

펄스 하강 시간중의 두 규정된 진폭에 의해서 정해지는 시점의 간격. 특별히 규정이 없을 때에는 90%인 점과 10%인 점에 대해서 말한다.

펄스 발생기

진폭이나 시간이 가변이고 단순한 펄스를 발생하는 장치 또는 측정기. pulser

펄스 길이

1. 펄스의 상승과 하강곡선에서 절반 크기가 되는 곳에 선의표준 펄스 지속 시간. 다른 형태의 펄스에서는 기준 지점을 따로 정해야 한다. 2. 상승측과 하강측 에서 순간값이 펄스 높이와 특별한 관계에 있는 두 점 간의 시간 간격.

펄스 모터

여자 코일에 디지털한 펄스를 부여하는 것으로써 회전량을 일정각도 스텝씩 제어하는 일이 가능한 모터. 스텝핑 모터라고도 한다.

펄스 폭 변조

Pulse width modulation 의 약어.

펄스의 앞섬

주목하고 있는 펄스의 위치가 기준 시점보다 앞에 있는것.

펌 웨어

컴퓨터의 진보에 따라 종래와 같이 하드웨어, 소프트웨어의 분류가 어렵게 되고 어떤 특정 목적을 위해 만들어진 하드웨어에 ROM화 등에 의해 고정화된 마이크로 프로그램. 프로그램이 주기억을 액세스하는 횟수를 줄이고 처리 속도를 향상시킬 수 있다.

페라이트 자심

고주파 코일이나 트랜스의 자심, 라디오 안테나, 기억 장치 등에 쓰이는 전자 부품의 자심. 페라이트는 금속 산화물을 고온으로 구워 결정한 흑갈색의 자성 자료이다.

패리티 에러

패리티 검사에 의해서 검출된 에러. ->parity check.

페어런트

데이터 베이스를 구축하는기법 중의 하나인 트리 구조 또는 계층 구조에서 상위 노드(node) 를 가리키는 용어.

페어런트 프로세스 ->hierarchical

process structure.

페이지 입구점

원래 페이지 또는 앞 페이지에서의 공간적인 제약으로 인하여, 앞 페이지로부터 다음 페이지로 흐름선이 계속 되어 들어오는 지점을 나타내는 순서도 기호.

페이지 출구점

순서도가 그려져 있는 페이지에서의 공간적인 제약으로 인하여 흐름선이 현재 페이지에서 다음 페이지로 계속되어 나가는 지점을 나타내는 순서도 기호.

페이지 폴트

페이지 테이블 상에 각 페이지마다 페이지 폴트 비트라 불리우는 1비트의 제어 비트가 있어서, 이 비트가 1이면 그 페이지가 주기억 장치에 없는 것을 나타내며, 0이면 주기억 장치에 있는 것을 나타낸다. 명령을 실행할 때 마다 연산 제어 장치는 이 테이블을 참조하는데, 만일 비트가 1이면 페이지가 주기억 장치에 없다는 것을 뜻하는 인터럽트를 해석하여 필요한 페이지를 2차 기억 장치로부터 주기억 장치로 가지고 와서 프로그램이 속행된다. 따라서 페이지징 방식에 의하면, 주기억 장치에 최소한 필요한 것은 현재 사용중인페이지 뿐이다. 여기서 중요한 것은, 이 페이지 폴트의 처리는 사용자가 인식할 수 없는 상태로 이루어진다는 점이다.

페이지 각주

1. RPG 언어에서 보고서 인쇄 양식 설정에 이용되는 특정 페이지의 항목.
2. 특정 페이지의 항목들을 요약한 것으로서, 대개 각 페이지의 아래쪽에 나타난다.

페이지 프레임

실기억 장치에서 1페이지분의 크기를 갖는 기억 장소.

페이지 프레임 테이블

시스템/370 가상 기억 시스템에서 각페이지 프레임마다 기입 항목을 하나씩 갖는 테이블. 각 기입 항목은 그 프레임이 어떻게 사용되고 있는가를 나타낸다.

페이지 서두

RPG 언어에서 보고서 인쇄 양식의 지정시에 사용하는 용어로서, 페이지의 앞머리에 위치하여 페이지에 대한 서술(description)이 기록되는 항목.

페이지-인

가상 기억 시스템에서 외부 페이지 기억 장치로부터 실 기억 장치로 페이지를 전송하는 과정.

페이지 이송

OS/VS2에서 1차 페이지징 장치의 공간이 보다 많이사용되도록 하기 위해서 1차 페이지징 장치에서 2차 페이지징 장치로 페이지를 이송하는 것.

페이지 기계

메모리 번지들을 페이지라고 하는 블록으로 분할한 컴퓨터. 프로그램 카운터는페이지 경계를 넘어서 증가될 수 없기 때문에 현 페이지 외부의 위치들을 참조하기 위해서는 특별한 명령들이 필요하며, 이때에는 특별히 새로운 페이지 값이 설정되어야 한다.

페이지 번호

페이지 어드레스 방식을 채용하는 컴퓨터에서는 주기억 장치를 일정 크기로 분할하여 사용하는데, 그 분할된 영역을 페이지라 부른다. 이 페이지는 물리적으로는 연속되어 있지 않아도 프로그램으로는 연속된 일련 번호로 취급할 수 있는데, 이 일련 번호를 페이지 번호라고 한다.

페이지-아웃

가상 기억 시스템에서 실기억 장치로부터 외부 페이지 기억 장치로 페이지를 전송하는 과정.

페이지 프린터

수신 신호에 대응하는 문자 또는 기호를 자동적으로 인쇄하는 인쇄 수신기 중 인쇄 매체로 폭이 넓은 용지를 사용하는 것. 테이프 모양의 인쇄 매체를 사용하는 수신기에 비해서 기구적으로는 복잡하지만, 미리 디자인된 형식으로 프린트하는 것이 가능하므로 은행 업무를 비롯하여 판매, 재고 관리의 전표 수신 등에 널리 이용된다.

페이지 판독기

크기가 다른 문서들을 읽는 장치로서, 필기체로 된 정보의 입력도 가능한 광학 문자 판독기(OCR)의 한 형태. 새로운 화일 전체를 컴퓨터에 입력시키거나 많은 레코드를 갱신 수정할 때 사용한다.

페이지 재이용

OS/VS 및 VM/370에서 무효 표시가 기입된 실기억 영역의 페이지 내용을 어드레스 가능하도록 하는 과정. 페이지 재이용은 페이지 부재 후 또는 페이지의 고정화 로드 요구를 한 후에 일어날 수도 있다.

페이지 양도

워킹 세트(working set) 기억 장치 관리 기법에서 프로그램들은 그들이 원하는 페이지를 명확하게 알려 주는데, 어떤 특정한 페이지들이 더 이상 필요하지 않을 때에는 워킹 세트로부터 그 페이지들을 제거시켜야 한다. 이때 어떤 페이지가 더 이상 필요하지 않음이 확실하면 사용자가 자발적으로 그 페이지를 즉각 양도해 주는 것.

페이지 스와핑

주기억 장치와 보조 기억 장치간에서 페이지의 교환을 하는 것.

페이지 테이블

시스템/370의 가상 기억 시스템에서 어떤 페이지가 실기억 영역에 있는지의 여부 및 가상 어드레스와 실기억 어드레스와의 관계를 나타내는 테이블. =PGT

페이지 전환

1. 보통 동적인 메모리 재배치 방법에 의하여 커다란 단일 수준의 메모리를 제공하는 길수.
2. 동시에 실행되고 있는 다수의 프로그램이 주기억 장치를 공유할 수 있게 하기 위하여, 또는 해당 시간에 대한 순환적 순서 계획을 하기 위하여, 주기억 장치와 보조 기억 장치 사이에 전체 페이지의 정보를 이동시키는 과정.

페이징

1. 시분할 또는 가상 기억 체제에서 주기억 장치와 보조 기억장치 사이에서 정보를 페이지 단위로 전송하는 처리 또는 주기억 장치를 프로그램에 페이지 단위로 할당하는 처리.
2. CRT의 경우 정보가 있는 페이지에서 다음 페이지로 전환하는 것.

페이지율

시스템/370의 가상 기억시스템에서 단위 시간당 페이지-인 및 페이지-아웃의 평균 횟수.

페이징 감시 프로그램

OS/VS 및 VM/370에서 페이지를 위한 실기억 공간(페이지 프레임)의 배당 및 해방을 실행하거나, 페이지-인 페이지-아웃 조작의 개시를 실행하는 감시 프로그램의 일부 분.

페이지:위상

1. 미리 규정한 위치에서 본 반복 파형의 1 사이클을 기준으로 한 상대 위치.
2. 팩시밀리에서 송신 원통 또는 수신원통에 감긴 송신용 원화나 수신 기록지의 이음매 위치.
3. FORTRAN, COBOL 등과 같은 처리 중심 언어를 번역하는 컴파일러에서 작업을 몇 단계로 나누어 분담시킬 때의 각 단계.

페이징 단말 장치

키를 누름으로써 이미 스크린 밖으로 지나간 버퍼에 있는 정보를 사용자가 복구할 수 있게 하는 CRT터미널.

페이지

컴퓨터에서 주기억 장치나 디스크 등 기억 장치를 일정한 규모로 구분하여 이를 한 단위로 취급하는 것. 주기억 장치의 용량을 결정하는 양으로 사용되며 페이지 크기는 표준화되어 디스크 블록의 정수배이다. 일반적으로 512-4096바이트나 워드 또는 CRT상의 8-64행으로 된 원시 프로그램 코딩을 의미하는데, 주기억 장치로 옮겨

실행하는 방식.

페이지 룩 발진기

플로피 디스크의 드라이브 제어에서 데이터 재현성을 위해서 사용되는 페이지 룩 루프 회로.

페이징 기법

실기억 장치가 페이지 프레임에 분배되도록 분할하는 기법.

페이지 룩 루프

출력하고자 하는 발진 주파수가 입력 신호의 주파수 또는 기준 발진기의 주파수와 완전히 동조하거나 일치하도록 2개의 발진기의 위상차를 검출하고, 이것에 의해 피드백 회로를 제어하는 루프. =PLL.

패키지 카드

프린트 배선판 상에 기본 단위의 논리 회로를 장치하여 플러그-인(plug-in)등의 방법으로 교환이 가능하도록 한 것.(=)printed circuit.

페트리 넷트

1960년 대에 서독의 페트리가 고안한 병렬 가동 시스템의 표현법으로서 정보 흐름의 표현을 극도로 간소화한 것. 이는 프로토콜들을 모델화하는 데 주요사용되며, 장소(place),전이(trasition), 토큰(token) 등으로 구성되는데, 장소는 0으로, 전이는 --(또는 1)로 토큰은으로 나타낸다. 토큰은 장소로부터 전이를 거쳐서 다른 장소로 움직이며, 이때 통과한 전이는 'fire'라고 한다. 전이의 각 입력 장소들에 적어도 하나의 입력 토큰이 있으면 그 전이는 활성화(enable)되고, 임의의 활성화된 전이는 각 입력 장소로부터 하나의 토큰을 제거해서 각 출력 장소에 1개의 토큰을 넣음으로써 fire할 수 있다. 만약 2개 이상의 전이들이 활성화되면 그들 중 임의의 하나만 fire할 수 있다. fire할 전이의 선택은 확정적인 것이 아니며, 바로 이 점이 프로토콜을 모델화하는데 유용한 이유가 된다.

팩커

지정한 어드레스의 내용을 읽어들이는 명령.

peepable stack [피퍼블 스택] ->stack.

팬(라이트) 제어

x 퍼센트 기준선의 진폭을 갖은 파형상의 점.

편류, 드리프트

아날로그 계산기의 적분기나 연산증폭기 등에서 특성값이 완만하게 시간적으로 변화하는 것.

편미분 방정식

미분 방정식에서 미지 함수가 2개 이상 변수의 함수이며,
미지 함수의 편도함수를 포함하는 미분 방정식.

편집기, 에디터.

파일의 기록, 추가, 수정, 삭제 등 편집 기능을 지닌 프로그램. 텔레타이프라이터나 터미널에 의해 기억 장치에 들어간 문장들을 삽입 및 삭제하거나 수정할 경우에 사용자는 그 문장을 다시 타이프하지 않고 편집할 수 있다.

= text editor

편집.

프로그램이나 데이터의 정정, 추가, 삭제 등을 하는 것.
이 일을 하기 위한 프로그램을 편집 프로그램 또는 에디터라고 한다.

평균임의 액세스 시간.

어떤 장치가 임의의 선택된 번지로부터 작동하기 시작하여, 역시 임의의 선택된 번지의 특정한 위치 혹은 자료에 도달하는 데 걸리는 평균 시간. 최악의 경우 전체 액세스 시간을 2로 나눈 값과 같다.

평균 액세스 시간.

어떤 기억 장소의 데이터에 대한 액세스 명령이 내린 후 목적하는 데이터의 액세스가 종료되기까지의 시간의 평균값.

평면 케이블

컴퓨터의 장치나 디지털 기기 간의 접속 등에 사용되는 평형 다심 케이블.

평면 그래프

평면 상에서 교점(cross over)없이 그릴 수 있는 그래프. 평면 그래프를 평면 상에 그린 것을 도형(map)이라고 하며, 이때 그래프가 연결되었으면 그 도형도 연결되었다고 한다. 주어진 도형은 평면을 여러 영역으로 나눈다.

평면 기술

선택 확산, 이온 주입, 포토에칭 등의 기술을 이용하여 표면이 평평해지도록 기판 결정의 동일 평면상에 소자를 형성하는 것.

평지 종이 복사기

특수 가공을 하지 않은 보통 종이에 복사가 되는 것이 특징이며, 복사가 선명하고 속도가 빠르며 연속하여 복

사가 가능하다. 또, 복사한 종이에 문자를 써넣기 쉽다
는 점에서 복사기의 주류를 이룬다.

폐색

하나의 물체가 다른 물체에 부분적으로 가려져 안 보
이는 것.

폐쇄 루프

(1)어떤 특정 루틴이 실행 상태에 옮겨진 채 빠져나가지
않는것. 즉, 끝이 없는 루프로서, 어떤 형태의 인터럽트
가 발생하지 않는 한 루프가 계속 실행된다.

(2) 피드백을 지닌 시스템

= feedback, open loop

폐쇄 모듈

동시에 둘 이상의 건반 신호 출력을 하지 못하도록
하는 전자 회로로서, 동시에 2개 이상의 건반이 눌러졌을
때 첫번째 것이 입력되거나 전부가 입력되지 않게 하고
조작원에게 에러 표시를 해준다.

폐쇄

1)한 동작을 실행중에 다른 동작 전부 혹은 일부를 실
행하지 않게 하는 것. 2)어느 시간 중 특정 부분에
대하여 특정의 동작을 하지 않게 하는 것. 3)논리 혹은
산술 연산 장치가 연산을 중지해야 하는 버퍼 사이클의
한 부분 또는 기억 장피와는 통신을 하지 못하게 하는
것. 4)개인용 컴퓨터 시스템의 키보드상에서 대문자를
소문자로, 또는 소문자를 대문자로 모드 변경시킬 때에
사용되는 키.

폐쇄 슱

컴퓨터 시스템 운용법의 하나. 프로그램은 펀치된 카드
나 필요한 시스템을 오퍼레이터에게 제출하고 그 결과를
오퍼레이터로부터 수령하는 방법이다.

따라서 프로그래머는 계산에 입회할 수 없다.

폐쇄 서브루틴

서브루틴의 일종을, 메인 루틴에서 인용되었으므로 이곳
으로 제어를 옮겨서 시작되고 끝나면 메인 루틴에 다시
제어를 되돌리도록 만들어진것. 메인 루틴에 종속되어
사용되지만, 그 자체가 종합된 루틴이고 문법상 독립한
것이다.

= open subroutine

폐쇄 루프 시스템

컴퓨터가 사람의 개입 없이 스스로 외부 프로그램이나
프로세스를 제어하는 체제.

포기

이미 개시하고 있는 동작에 오류가 확인되었을 때, 일반적인 방법으로 프로그램을 정지 시키고, 오퍼레이터나 OS 에 제어를 되돌리기 위한 처리.

포드 방법

Performance Prganization for Evaluation and Decision method의 약어. 하드웨어, 소프트웨어, 메이커의 지원, 코스트 등 중요한 항목을 모두 정량화하여 종합적으로 평가하는 방법. 이 방법은 평가자의 주관적 영향력을 줄일 수 있다. 각 항목에 배정한 가중치를 비밀에 붙여 각 평가자가 평가 결과를 인위적으로 조작하는 것을 방지할 수 있다.

포물선 보간

양끝점과 보간을 위한 정보 수치를 주어서 그것으로 결정되는 포물선에 따라 공구의 동작을 제어하는 것.

포스탐블

카세트 테이프 레코더에서 동기를 취하기 위해서 데이터 블록의 끝에 기록되는 코드.

포스

마이크로컴퓨터 시스템에 흔히 사용되고 있는 시스템 개발용 프로그램언어.

포스 프로그래밍 언어.

천체 관측에서 전파 망원경의 위치등 데이터의 취득으로 개발된 언어. 확장성이 있으며, 스택을 기준으로 한 언어이다.

포어그라운드 프로그램.

실시간(real time) 처리에서 다른 프로그램의 실행을 일시 중단하고 먼저 실행하는 것이 허용된 우선순위가 앞서는 프로그램.

포어그라운드 처리

실시간(real time) 처리에서 우선순위가 앞서는 프로그램을 다른 프로그램을 중단하고 먼저 실행하는 것.

포인터

액세스하고자 하는 자료나 프로그램 등의 정보가 기억되어 있는 번지 위치를 지정하는 것. 즉, 특별한 구성 요소나 구조를 나타내기 위해 사용되는 번지로서 자료의 상호 관련성을 나타내는 자료 구성 요소로서 매우 중요한 개념이다. 포인터를 이용하면 기존의 자료 구조에 첨가하거나 제거하는 작업을 빠르게 수행할 수 있다.

포인터 연산

어떤 값을 저장하거나 찾을 수 있도록 기억장치 내의 위치를 알리는 것으로서, 지적된 항목은 숫자, 문자, 변수, 인터럽트 처리 루틴, 표 또는 어떤 형태의 프로그램이나 데이터 구조일 수 있다.

포지스터

전기 저항 온도 계수가 양의 특성을 지닌 양온도 특성 서미스터.

포켓

분류기나 유사한 다른 장치에서 각 키 위치에 할당된 스택터.

포켓 크기 릴

운반하기에 편리하며 적재하기 간편한 3.5인 치 규격의 릴. 3백만 비트까지 수록이 가능하며, 용량은 6비트 단어를 사용한 4000피트 종이 테이프와 같다.

포토아이솔레이터

광전 변환 소자에서 빛의 통로가 노출되지 않고 외부 광선과 차단되도록, 이들 소자가 몰드나 캔 타입의 패키지로 봉입되어 있는 포토커플러. ->photocoupler.

포토그래비아 인쇄

문자의 조그만 셀들의 오목한 표면에 잉크를 함유하여 인쇄하는 방법으로, 흔히 문자 인식에서 서류를 준비하는 데 사용된다.

포토 판독기

광원 램프와 광전 검출 소자를 배치하여 이곳을 통과하는 천공 구멍의 유무에 의해서 정보를 감지하는 광전식 판독기. 이것은 핀 등에 의한 기계식 판독기에 비하여 읽어들이는 속도가 빠르기 때문에 대부분의 판독기가 이 방식을 사용한다.

포토리지스트

반도체 표면이나 IC의 웨이퍼면을 빛의 조사에 의해 에칭할 때 사용되는 감광성 수지. 즉, 에칭되는 영역을 지정하기 위해, 자외선(UV)에 의해 절연되는, 실리콘 산화물 층에 놓여지는 화학 물질.

포토 트랜지스터

pnp 또는 npn형 트랜지스터의 접합부에 빛을 보내면 빛의 변화에 의해 전류의 변화가 생기는 광전 변환 소자의 하나로서, 종이 테이프의 구멍을 판독하여 그 정보를 펄스로 변환하는 데 이용된다.

포토에칭

사진의 원리를 이용하여 IC 등의 패턴을 얻는 기술.

포토다이오드

pn 접합 다이오드의 p형에 -,n형에 +의 전압을 가해 두고, pn접합부에 빛을 투과하면 빛의 변화에 의해 전류가 변화하는 광전 변화 소자. 광 케이블 전송계의 수신측이나 광학식 판독 장치(OCR)의 수광 소자로 주로 사용된다.

포토크로믹 유리

빛에 의해 투과율이 감소하는 유리.호르그램이 기록된다.

포토커플러

전기적으로 절연되고 발광부와 수광부가 마주 보고 광학적으로 결합되어 있는 광전 변환 소자. 발광 소자에는 발광 다이오드, 수광 소자에는 포토다이오드나 포토트랜지스터 등이 사용된다.이 소자는 접촉하는 회로간을 전기적으로 분리할 수 있으므로 접지나 잡음 대책면에서 회로 설계가 용이하여 인터페이스나 잡음 억제기에 주로 사용된다.

->photoisolator.

포트란

주로 과학 기술 계산 분야에서 널리 사용되고 있는 프로그래밍 언어. 현재 사용 인구가 많은 컴파일러 언어이다.

포트

CPU 와 입출력 장치와의 사이에서 데이터를 주고받을 때 데이터의 일시적 기억 영역.

포트란용 문자.

character for formula translation의 약어. 영자: A B C.....Z, 숫자 : 0 1 29, 특수 문자 : = + * / () 공백 이들 이외의 문자도 시스템이 허용하면 문자형 데이터로 사용된다.

포트란.

formula translation

포함

어떤 집합이 또다른 집합에 포함되는 것.

폭 우선 검색, 가로 검색

트리 구조에 표현된 데이터를검색하는 한 기법으로 어느 마디에서 불일치가 생길경우 우선 그 마디와 같은 레벨의 마디를 검색하고 순차적으로 깊은 레벨로 이행하는 방법.

폴리시 기법

사칙 연산을 기본으로 하는 산술식을 연산 기호의 우선 순위에 따라 바르게 처리하기 위해 사용되는 수법.

폴링

여러 개의 단말이 통신 회선을 공유하여 전송할 때 경합 (contention)등을 피하기 위해 개개의 단말에 조회하여 데이터의 송신을 요구하거나 빈 회선을 발견하여 회선을 선택하는 것.

폼 피드

프린터 기능의 일종. 용지의 지정부분을 인쇄 위치로 보내는 기능.

표

키 또는 그 상대적인 위치를 지정함으로써 개개의 항목이 꺼내지도록 구성된 데이터의 집합.

표 양식

데이터의 속성을 특징지우기 위한 표지를 태그라고 하며, 이는 데이터 자신과 한꺼번에 병렬되는데, 그 서식을 말한다.

표기법. 기호법

데이터, 언어 등을 나타내는 문자의 모임과 사용법의 규칙. 예를 들면 10진법, 2-5진법 등의 수 표기법.

표본 조사, 샘플링

아날로그 신호의 어떤 시각에서의 값을 기록하는 것. 일정 시각마다의 표본조사에 의해 신호는 수치열로 변한다. 수치열로부터 본래의 신호를 복원하기 위해서는 신호의 최고주파수 성분의 2배 속도로 샘플링할 필요가 있다.

표시 장치.

문자, 그래프, 화상, 패턴 등 인간의 시각에 작용하는 형태로 정보를 전달하는 것을 디스플레이라고 하며, 그 장치를 표시 장치라고한다. 표시 장치에는 기능면에서 불 때 CRT 디스플레이나 플라즈마 디스플레이와 같은 발광형과 액정이나 프로젝션 디스플레이와 같은 수광형이 있다.

표시기, 인디케이터

(1)일반적으로 정보를 발광등의 수단을 사용하여 표시하

는 소자. 예를 들면 콘솔(console)이나 주변 장치의 램프 등이다. 표시관처럼 형용사적으로 쓰일 경우도 있다.

(2)특정 상태나 경보의 발생을 나타내는 기호나 표시.

표시관

컴퓨터 시스템의 콘솔 패널이나 계측기에 사용되는 닉시관, 형광 표시관 등의 표시 장치.

표준,스탠더드

어떤 단위로 표시되는 양의 크기를 구체적으로 나타내기 위해 측정의 기준으로 삼는 것.

표준 함수

ALGOL로 선언하지 않고 사용할 수 있는 표준적 기초 함수
= basic external function, built-in function

표준 절차.

ALGOL 에서 사용 빈도가 높은 입출력 명령이나 함수가 선언 없이 시스템에 사용하는 절차. 표준 절차에는 입출력 절차(read,print 등)와 표준 함수가 있다.

표준 인터페이스

컴퓨터 단말의 호환성을 보증하기 위한 국제적 표준에 따른 인터페이스.

표지 레코드

1) 종이 테이프를 컴퓨터로 읽을 때 그 내용을 확인하기 위해, 읽기 시작하는 곳에 헤더 레코드, 읽기가 끝나는 곳에 트레일러 레코드가 있는것.

2) 화일의 내용이나 자기 테이프 릴의 내용을 식별하기 위해 사용되는 레코드

표지 집합

같은 표지 식별자를 갖는 표지들의 집합.

표지 정보 실린더

DOS에서 시스템 상주 화일의 실린더로서, 작업 제어 스테이트먼트 또는 지령에서부터 읽어 넣어진 표지 정보를 기억하고있는 것. (= label cylinder)

표지 식별자

표지에 있는 문자들의 집합으로서, 표지가 붙은 항목의 형태를 식별하는 데 쓰임.

표지 집단

보통 똑같은 형태의 표지로서 운영 체제에 있는 일단의 표지.

표지 검사

자기 테이프나 자기 디스크의 화일에는 그 특유의 인식 레코드, 화일 표지를 붙이는데, 그들의 화일을 컴퓨터로

처리할 때 화일 상에 기록되어 있는 내부 표지(interior label)를 프로그램에 의해서 점검하고, 업무에 테이블이 정확하게 사용되고 있는가의 여부를 조사하는 것.

표지 필드

보통 똑같은 형태의 표지로서 운영 체제에 있는 일단의 표지.

표찰, 텔리

하드웨어 없이 소프트웨어로 만들어진 카운터, 또는 그 카운터를 프로그램 중에 이용하는 것. 또 제어기로 작성한 합계 등을 프린트 한 저널(journal)등의 의미도 있다.

푸리에 변환

시간 함수 f 는 상이한 주파수의 사인파의 중복으로 표현되는데, f 에 포함되는 각 포함되는 각 주파수 크기를 나타내는 함수 F -를 f 의 푸리에 변환이라고 한다. 신호 해석, 화면 처리, 제어 등의 분야에 널리 사용된다.

푸시 다운 리스트

입력되는 각 항목이 리스트의 끝에 입력되는 것으로서, 다른 항목의 목록 상의 상대적 위치는 변하지 않는다.

푸시 업 리스트

입력되는 각 항목이 리스트의 끝에 입력되는 것으로서, 다른 항목의 목록 상의 상대적 위치는 변하지 않는다.

풀(스택으로부터)

스택의 맨 위에 있는 항목이나 자료를 추출해 내는 작업.

풀업 저항

오픈 콜렉터 IC등의 출력이나 IC의 빈 입력 단자에 부가하여 전원에 접속하는 저항.와이어드OR의 실현이나 잡음에 의한 동작을 방지하기 위한 목적으로 사용된다. open collector.

품질 보증

소비자가 요구하는 품질이 완전히 충족되었다는 것을 보증하기 위하여 생산자가 실시하는 품질 관리 활동의 체계.

품질 관리

약칭 QC. 구매자의 요구에 맞는 품질의 제품을 경제적으로 만들어 내기 위한 수단의 체계. 근대적인 품질 관리

는 통계적인 수단을 채용하고 있으므로, 특히 통계적 품질 관리라고 하는 경우가 있다. 이에 대하여 매니지먼트(management)를 중요한 테마로 하는 전사적 품질 관리의 사고 방식도 제안되고 있다.

프레밍 오류

송신측에서 비동기 직렬 방식으로 데이터를 송신하고 있을 때, 수신측에서 하나의 데이터의 스타트 비트와 스톱 비트를 검출할 수 없는 상태가 되어 발생하는 오류.

프레임 동기

시분할 다중 통신 방식에서 펄스가 어떤 회선 채널에서 나와 각 채널을 일순하고 다시 그 회선에서 펄스를 낼 때까지의 간격. 또는 그 선두에 송수신간의 동기를 취하기 위한 펄스를 부착해서 동기를 조정하는 것.

프레임

- (1)정보 전송에서 정보 구성의 한단위.
- (2)파일 등에서 레코드를 구성하는 한 단위로,기록 위치가 폭 방향으로 11열로 배열된 것.
- (3)장치를 부착 혹은 저장하기 위해 설치된 틀.

프로그램 스위칭

제어 프로그램은 한번의 트랜잭션으로 여러 프로그램간의 몇몇 스위치를 작동시킨다.그러므로 처리키는 매우 빠른 속도로 프로그램 스위칭을 실현할수 있도록 설계되어야 한다.

프로그래밍 개선 기법

약칭 IPT. 보다 전문적이고 공학적인 소프트웨어 생산 기법의 확립, 높은정확도, 적용 영역의 확대나 업무 증가량을 소화시키는 시스템의 탄력성을 만족시키기 위한 기법.

프로그램 대처 플러그

주 프로그램이 배치된 비교적 큰 배선판에 끼워지도록 설계된 것으로, 프로그램의 부분적인 특성의 변형들에 대처하기 위한 비교적 작은 보조 배선판.

프로그램 매개 변수

프로그램 실행을 위해 필요한 매개 변수중 프로그램의 실행 전에 미리 값이 정해져 있어야 하는 변수.

프로그램 기억장소

프로그램과 루틴 및 서브루틴들을 저장할 목적으로 내

부 기억 장치에 특별히 설정한 영역. 우연한 실수로 프로그램 저장 장소의 내용을 변경시키는 사고를 방지하기 위해 대부분의 시스템이 보호장치를 사용한다. (working storage).

프로그램 테스트

컴퓨터로 처리할 내용 전체가 정확히 되어 있는지 여부를 테스트 데이터에 의하여 점검하는 것.테스트를 하기 위한 기본적인 절차는 다음과 같다.(1)프로그램을 번역하여 나타난 문법적 에러를 수정한다.(2)프로그램을 테스트하기 위한 테스트 데이터를 작성한다.(3)프로그램을 테스트한다. (4)에러가 발견되면 프로그램을 수정하고, 계속하여 프로그램에 에러가 없음이 확인될때까지 테스트를 계속한다.(5)모든 프로그램이 시스템에서 적절하게 처리되는지를 확인한다(system test).

프로그램 시험기

원래 작성한 원시 프로그램에서 사용한 기호나 정의를 이용하여 나타낸 간단 명료한 명세에 따라 한 프로그램이나 프로그램의 일부를 동적이며 선택적으로 시험할 수 있는 기기.프로그램 시험기는 화일 디스플레이 기는, 기억 장소 디스플레이 기능 등을 포함하여 프로그램 작성상의 오류에 대한 분석 기능을 단순화하는 등 다양한 기능을 제공한다.

프로그램 정지

1.프로그램에 작성된 정지 명령으로서,정해진 조건하에서 또는 처리의 끝에 도달했거나 문제의 풀이를 완료했을 때 자동적으로 기계를 정지시키는 것. 2.NC 공작 기계의 보조 기능의 하나로서,이것이 지정된 블록에서 작업이 완료한 다음에 기계의 이송,주축회전,절삭유제 등이 정지한다. 프로그램을 다시 실행시키기 위해서는 시동 버튼을 눌러야한다.

프로그램 단계

명령어 순서에서 한 명령의 동작. 즉, 프로그램의 한 요소로서 보통 1개의 명령이다.

프로그램 상태어

주기억장치중의 2배 단어로서,명령의 실행 순서를 제어하거나 특정 프로그램에 관련된 컴퓨터 시스템의 상황을 나타내고,이것을 보존하는 레지스터의 일종.이것은 8바이트로 되어있는데 프로그램의 실행에 따라서 그 내용이 수시로 변한다. 또한 여기에는 다음에 실행할 명령이 기억된 주기억 장치의 번지,명령의 길이,보호 키 등이 표시되어 있으므로, CPU는 기억장치로부터 명령을 꺼낼

때 프로그램 상태어 안에 있는 명령 번지를 참조하게 된다 그리고 보호키는 시스템의 기억 보호기능을 이용할 때 참조된다. (=)PSW.

프로그램 명령문

프로그램을 구성하는 요소로, 프로그램문이단말기로부터 들어오면 액티브 프로그램의 한 부분으로 기억 장치에 남아있게 된다.

프로그램 시작

1. 프로그램이 시작되는 부분으로서 ISO규격에서는 %문자를 사용하며, EIA규격에서는 EOR(end of record)를 사용한다. 2. 수치제어 테이프에서 리와인드의 정지 위치를 나타내는것.

프로그램 표준화

프로그램 작성 지침서, 상세 순서도 코딩, 디버깅 방법등을 통일하여 다음과 같은 효과를 얻을 수 있도록 하는것. (1)인사 이동시 프로그램 작성과 보수를 인수인계 할수 있다.(2)업무 처리 내용 변경과 기종 변경에 따른 프로그램 변환 작업을 쉽게 할수 있다.(3)프로그래밍을 쉽게 할수 있기 때문에 오픈 프로그래머를 양성할수 있고,노력과 시간 및 비용이 절감된다.(4)운영 관리면에서 관리 평가가 쉬워지며 새로운 시스템 개발시 유효한 자료가 된다.

프로그램 검사

프로그램을 완벽하게 수행시키기 위하여 사전에 검사용 데이터를 이용하여 프로그램을 직접 실행해 가며 검사하는 것.

프로그램 검사 테이프

프로그램의 명령어와미리 준비된 검사 데이터,또는 진단 분석이나 성능 검사에 사용하는 코드를 포함한 특별한 테이프.

프로그램 시험 기간

시스템의 실제 동작 시간 중 이용자의 컴퓨터 프로그램이 시험되는 시간.->miscellaneous time.

프로그램 오버레이

프로그램이 커서 일시에 주기억 장치에 넣을수 없는 경우, 이를 몇 개의 블록 또는 세그먼트로 분할해 두고 프로그램의 진행에 따라 필요한 세그먼트를 보조 기억장치로부터 호출하여 넣는 방법, 복수 프로그램의 경우는 처리되는 프로그램을 세그먼트로 분할함으로써 주기억 장치를 효율적으로 사용할 수 있다.

프로그램 패키지

공동으로 사용되는 프로그램의 경우, 각 사용자가 별개로 작성하지 않고 여러 사용자가 공동으로 프로그램을 작성함으로써 필요시 파라미터만을 바꾸어 누구나 응용할 수 있도록 한 프로그램.(=)software package ; application package.

프로그램 준비 보조

원시 어어로 작성된 프로그램을 기계 언어로 바꾸어 주는 프로그램.

프로그램 테이프(드럼)

하나 또는 다수의 프로그램이 일반적으로 목적 프로그램의 형식으로 기록되어 있거나,나중에 입력으로 사용하기 위해 전체 루틴이 수록되어 있는 테이프(또는 드럼). 루틴이 가용 내부 기억 용량보다 클 경우에는 세그먼트로 잘라 한 번에 한 세그먼트씩 얹혀 작동되게 할 수도 있다. (=) program file.

프로그램 개발 시스템

컴퓨터 제작 회사에서 제공하는 마이크로 프로그래밍 개발 패키지를 이용하여 프로그램 개발자가 CRT 화면, 키보드, 플로피 디스크 장치, 인쇄 장치가 있는 시스템으로 프로그램을 만들거나 시뮬레이트 또는 오류 수정을 하는 시스템.

프로그램 명세

어떤 프로그램이나 프로그램 세그먼트가 수행할 수 있는 처리기능의 범위와 논리를 명확하고 질서 있게 정의한 것.

프로그램 예민 오기능

프로그램 스텝의 이례적인 조합에 의해 나타나는 기능적인 결함.

프로그램 예민 결함

어떤 특정 순서의 명령군을 실행한 결과로서 나타나는 결함. 즉,프로그램 명령의 어떤 특정한 조합에 대해서만 발생하는 하드웨어의 오동작.

프로그램 예민 에러

비정상적인 프로그램 스텝이 생길때 이를 예측하지 못한 회로 조작 동작에서 생기는 에러.

프로그램 선택

조작원이 한 작업을 다른 작업으로 바꾸어 주는것으로 , 이를 위해서는 단지 프로그램 선택 스위치만 바꿔주면 된다.

프로그램 세그먼트 크기

세그먼트 크기를 고정하느냐 가변으로 하느냐는 문제는

프로그램의 난이도, 응답시간, 호출시간, 사용빈도 등에 따라 결정되는데, 대부분의 시스템에서 양이 많고 자주 사용되지 않는 세그먼트들은 코어에 보관되지 않고 화일에 보관된다.

프로그램 분할

주기억 장치 크기에 적당하지 않은 프로그램을 원시 프로그램에서 연결 명령어를 사용하여 적정 크기로 분할하는 것. 이때는 프로그램 부분이 독립적으로 적재되어 실행될 수 있는데, 각 링크간 자료 전달을 위해서는 공통 영역 확보가 필요하다.

프로그램 세그먼트

인위적으로 일정 크기로 나눈 프로그램의 일부분 (컴퓨터 명령어).

프로그램 개발 시간

실행이 가능한 컴퓨터 프로그램을 작성하는 데 소요되는 전체 시간. 즉, 컴퓨터로 번역, 시험, 오류 검출하는 데 사용되는 전체 시간.

프로그램 개발 도구

프로그램을 개발하는 데 이용되는 도구로서, 키보드나 종이 테이프, 카드 등을 비롯하여 원시 코드를 기계어로 번역하는 컴파일러와 크로스 어셈블러, 원시 코드를 설계대로 쉽게 변경해 주는 편집 프로그램, 제각기 번역된 목적 모듈을 실행하기 위해서 합병시켜 주는 연결적재기, 설계자가 많은 응용 프로그램을 항상 최신 상태로 유지 관리할 수 있는 라이브러리 시스템, 그리고 응용 프로그램의 시험과 오류 수정에 사용되는 시뮬레이터 등이 있다.

프로그램 스케줄러

명령어 순서에서 한 명령의 동작. 즉, 프로그램의 한 요소로서 보통 1개의 명령이다.

프로그램 개발 작업표

복잡한 컴퓨터 프로그램을 조직적으로 개발하는 데 사용하기 위한 서류 양식. 여기에는 프로그래머가 프로그램의 개발과 번역 과정에서 각 단계를 거쳐 감에 따라 발생한 정보를 기록하기 위한 난(column)들이 있다.

프로그램 기능 논리 배열

Programmabel Logic Array의 약어. 논리곱과 논리합의 기능을 배열한 장치로서, 복잡한 논리 함수를 실현하기 위해 만들어진 LSI칩. 입력 변수가 많은 논리회로를 만들 경우 상당히 큰 용량의 ROM이 필요하게 되므로 PLA는 이런 단점을 개선하여 ROM보다 더 많은 데이터 입력을

다를 수 있게 한 것이다. PLA는 MOS나 양극성 회로로 구현된다.

프로그램 문서화

프로그램 문서화의 목적은 훌륭한 프로그램의 작성 및 다른 사용자나 처리 요원이 손쉽게 이용할 수 있게 하는 데 있으므로, 이를 위해 프로그램의 문서화에는 다음과 같은 내용이 포함되어야 한다. 1 프로그램에 대한 전체적인 요약, 2 프로그램 수행에 따른 각종 입출력 자료 및 서식, 3 시스템의 순서도, 4 프로그램의 처리 단계별 설명, 5 프로그램의 각 모듈 단계별 구조, 6 각 모듈에 대한 순서도, 7 원시 프로그램 리스트, 8 테스트 데이터를 이용한 프로그램 리스트와 결과, 9 컴퓨터에서의 작업 진행 절차(run stream), 10 프로그램을 어떻게 이용할 것인가에 대한 이용자 설명서, 많은 프로그램을 가지고 있는 정보 처리 부서에서 문서화가 되어 있지 않다면 프로그램을 변환하고자 할 경우에 매우 심각한 문제를 초래하게 되므로, 각 프로그래머는 문서화의 중요성을 인식하여 프로그램 개발 과정에서 부터 적합한 프로그램 문서화를 기해야 한다.

프로그램 드럼

프로그램 카드의 내용을 담은 회전하는 실린더.

프로그램 오류

프로그래머, 천공수 또는 기계어 컴파일러나 어셈블러에 의해서 프로그램 코드에 생기는 오류.

프로그램 오류 인터럽트

프로그램 인터럽트는, 잘못된 연산 코드나, 기억 보호를 깨뜨리려고 하거나, 계산의 예외적인 결과등과 같은 프로그램 인터럽트가 발생하면 제어는 진행중인 프로그램 세그먼트의 에러 루틴으로 옮겨 진다든가, 비정상적인 프로그램 끝(end of program)표시와 함께 프로그램이 끝나게되는 경우도 있다.

프로그램 평가 검토 기법

최종적인 목적 달성을 위해서 수행하여야 할 모든 개별적인 활동이나 작업을 전체 프로젝트와 관련시켜 광범위하게 분석하는 기법. 개별적인 활동들은 그들간의 우선 순위 관계를 나타내는 네트워크로 배열되며, 그 것이 실용적으로 되려면 철저하고 세밀하게 네트워크를 분석하여 조직에서 사용가능한 모든 능력과 경험의 적용이 필요하다. 또한 이 기법은 프로젝트 관리자에게 분석 보고하는 수단도 되며, 필요한 저보를 개발할 수도 있고 프로젝트의 완성에 가장 큰 시간 제약을 주는 부분을

찾아낼 수도 있으며, 여유 영역(slack area), 즉 완성을 위해서 과도한 시간이 걸리는 부분도 찾아낼 수 있다.

프로그램 사상 기록(기구)

프로그램에서 사상을 검출함으로써 프로그램의 에러 수정을 돕는 하드웨어 기구.

프로그래밍 언어

약칭 APL. 1962년에 IBM의 이버슨에 의해서 발표된 대화형 프로그래밍 언어.

연산의 중심이 벡터나 배열의 취급이며, 소프트웨어 뿐만 아니라 하드웨어의 기능까지도 기술할 수 있다.

프로그램 파일

소프트웨어 라이브러리를 유지 보수하기 위하여 쉽게 갱신할 수 있는 참조 시스템. 일반적으로 1개 이상의 프로그램이 목적 프로그램의 형식으로 저장되어 있는 자기 테이프를 말한다.

프로그램 타이머

시간 및 시각을 프로그램에 의해 만들어 내는 것.

프로그램 순서도

시스템 순서도를 단계적으로 도식화한 순서도로서, 입출력 데이터의 종류와 출력 설계 등을 기술한 프로그램 설계서에 의거하여, 컴퓨터 내에서의 처리 내용 등을 컴퓨터 기능에 맞게 논리적으로 상세하게 나타낸 도표. 이것은 프로그램의 개발과 코딩을 용이하게 하고 문서화를 할 경우에 큰 도움이 된다.

프로그램 생성 매개 변수

프로그램이 정해진 순서에 따라 실행되기 위해서는 여러가지 매개 변수가 필요한데, 이 중 프로그램의 실행 과정에서 설정되는 매개 변수를 의미한다.

프로그램 적재

실행 가능한 상태의 프로그램. 이 프로그램에서는 데이터만 입력되면 실제 프로그램이 수행된다.

프로그램 생성기

컴퓨터에 의해 프로그램을 자동적으로 작성해 내는 대형 프로그램. 프로그램 생성기에는 보통 다음과 같은 두가지 형태가 있다 1 문자 제어 생성기: 라이브러리 테이프로부터 엔트리를 가져오는 점에스는 컴파일러와 유사한 동작을 하지만, 각 엔트리와 관련된 제어 문자를 보고 제어 문자에 포함된 지시에 따라 라이브러리에서 발견한 명령을 수정하는 점에서는 단순한 컴파일러와 다르다. 2 순수 생성기: 다른 프로그램을 만들어

내는 프로그램이지만, 어셈블러와 연관시킬 때 순수 생성기는 일반적으로 어셈블러에 의해서 라이브러리로부터 기억 장치로 호출되어서 다른 프로그램에 하나 이상의 엔트리를 만들어 내는 프로그램의 한 부분이다. 대부분의 어셈블러는 컴파일러이면서 생성기이다, 이런 경우 전체 시스템을 보통 어셈블러 시스템이라고 한다.

프로그램 시스템 검사

완성된 프로그램 전체를 시험하여 검사하는 것.

프로그램 독립 모듈성

프로그래밍을 다시 하지 않고 모든 모듈을 최대한으로 활용하기 위해서 적절하게 처리를 변경하거나 조정할 수 있는 시스템. 이 시스템은 다중처리에서 사용된다.

프로그램 명령어

한 단계씩 동작을 정의하고 그것을 정해진 부호로 표시하는 데 따라서 컴퓨터가 작동하도록 하는 문자의 집합들. 즉, 특정한 기능을 갖는 기계 명령어.

프로그램 인터럽트

입출력 프로그램의 실행 시간에서 외부 장치 플래그가 세트되기를 기다리는 동안의 시간 낭비를 없애기 위해, 외부 장치로부터 요구가 들어왔을 때 정보의 전송을 시작하도록 하는 것.

프로그램 랭귀지 원 =PL/1.

언어의 종류는 다음과 같이 분류할 수 있다. 1 어셈블리 또는 부호 기계 언어: 컴퓨터 명령어와 1 대 1의 대응 관계를 가지고 있으며 프로그래밍을 돕기 위해서 기억하기 쉬운 부호로 이루어진 언어 2 매크로 어셈블리 언어: 어셈블리 또는 부호 기계어와 같으나 코딩에 편의를 제공하기 위해서 매크로 명령어를 허용하는 언어. 3 절차 중심 언어: 알고리즘 언어와 같은 방법으로 표현하는 언어로서, 대수 언어(수치 계산용), 문자열 조작 언어(텍스트 조작용), 시뮬레이션 언어(GPSS, DYNAMO), 다목적 언어(PL/1), 특수한 문제들을 표현하기 위한 문제 중심의 언어 등이 있다.

프로그램 모드(원격 제어 시스템)

원격 제어 시스템에서 프로그램을 수행중인 단말기는 '프로그램 모드에 있다'고 한다. 프로그램 모드에서 사용자는 그 프로그램을 수정, 시험, 실행 및 디스플레이 한다. 또한 단말기가 프로그램 모드에 있을 동안 사용자는 단일 명령문을 즉시 수행할 수는 있으나 기억 장소에 계속 남아 있게 할 수는 없다.

프로그래밍 언어

프로그래밍 언어를 모르는 사람이라도 간단하게 프로그래밍할 수 있는 언어, 간이 언어라고 한다. 예 VISICALC, MULTIPLAN, SUPERCALC, PIPS 등.

프로그램 라이브러리

사용가능한 컴퓨터 프로그램 및 루틴의 집합. 일반적으로 모든 프로그램들은 항상 주기억 장치에 넣어 둘 필요가 없기 때문에 외부의 보조기억 장치에 기억시켰다가 필요할 때 호출해서 사용한다. 이때 운영체제의 프로그램을 기억하고 있는 보조 기억 장치(자기 디스크, 자기 드럼등과 같은 DASD를 사용)를 프로그램 라이브러리(또는 시스템 라이브러리)라고 한다. 그러므로 이 라이브러리에 있는 프로그램들이 실행되기 위해서는 주기억 장치로 호출되어야 한다.

프로그램 줄

일반적으로 하나의 개체(entity)로서 저장되는 표준 코딩 양식에 따라 작성한 하나의 명령.

프로그램 연결

프로그램이 너무 커서 주기억 장치에 저장하기 어려우면, FORTRAN의 경우 프로그래머가 연결 문장에 의하여 링크들로 나누고, 실행시에는 모니터 시스템 속이 있는 루틴들이 연결 조합된 프로그램의 세그먼트를 자동으로 실행한다.

프로그램 일람표

원시 언어 및 목적 언어와 심볼 표 또는 교차 참조(cross reference)를 나타내는 운영 및 유지 보수 도구. 프로그램의 변경에는 논리나 컴파일에 있어서의 결점을 보완하기 위한, 혹은 원시 언어로는 적절히 처리할 수 없는 상황을 다루기 위한 목적 수준 언어(object-level language)의 변경을 포함한다. 프로그램 일람표는 코딩에서 도표와 주석을 대조하여 창조할 수 있어야 한다.

프로그램 적재

처리프로그램이 실행중이더라도 제어 프로그램의 작용으로 처리 프로그램이나 세그먼트를 추가로 주기억 장소로 가져올 수 있다. 적재기는 제어 프로그램에 의해서 할당된 주기억 장소의 주소로 프로그램을 적재하기 위해서 목적 프로그램에서 필요한 모든 주소를 수정한다. 또 적재기는 제각기 번역된 프로그램 세그먼트들을 마치 하나의 프로그램인 것처럼 적재할 수 있고, 시스템 프로그램 라이브러리에서 세그먼트들을 호출해

서 다른 프로그램과 연결할수 있으며, 기호 참조를 사용하여 하나의 프로그램 세그먼트를 다른 것과 연결시킬 수도 있고, 서로 다른 프로그램 세그먼트들이 공동 자료 구역을 참조할 수 있도록 하기도 한다. 이밖에도 적재기는 프로그램 오버레이를 수행할 수 있고, 목적 프로그램의 연결을 가능하게 한다.

프로그램 적재루틴

프로그램의 명령어와 상수값을 컴퓨터 내부로 입력하기 위한 루틴.

프로그램 루프

매번 실행 될 때마다 다른 데이터 값을 가지고 여러회 주어진 조건만큼 반복 실행되는 명령들의 집합으로서, COBOL의 PERFORM 또는 IF THEN, BASIC의 FOR NEXT나 FORTRAN의 DO문과 같이 각각의 프로그래밍 언어마다 명령의 형태가 다르다.

프로그램 변환

프로그램의 의미(즉, 프로그램을 실행했을때의 효과)를 변화시키지 않고 제어 흐름의 구조를 변화시키는 것. 실행 순서의 상호 교환 및 반복 구조의 분해 등 간단한 것에서부터 재귀 호출의 반복에의 변환,취급하는 데이터 구조의 변경을 포함하는 것 등 여러가지 종류가 있다.

프로그래머블

하드웨어에 다양성을 주기 위해 하드웨어 기능의 일부가 프로그램 가능한 것, 또는 그 기능을 갖는 것, 프로그래머블 인터페이스 등으로 사용된다.

프로그램 가능 통신 접속

일반적으로 동기/비동기 송/수신기(USART)칩은 자료통신용으로 설계되어 있는데, 이것은 주변장치로 사용되며, 어떤 직렬 자료 전송기법(IBM의 Bi-sync.포함)에 의해 동작할수 있도록 CPU가 프로그램한다. USART는 자료 문자를 전송하기 위해 CPU로부터 병렬형으로 받아서 직렬 자료 스트링으로 변환하고, 동시에 CPU에 입력하기 위해 직렬 자료 스트링을 받아서 병렬 자료 문자로 변환한다. USART는 전송을 위하여 세로운 문자를 받을 준비가 되어 있거나 CPU에 입력할 문자를 받았을 때 CPU로 신호를 보낸다. 그러므로, CPU는 자료 전송오류와 제어 신호를 포함하여 USART의 모든 상태를 언제라도 파악할 수 있다. 대부분의 USART는 TTL과 같이 입력과 출력을 가지고 있고, 하나의 5볼트 전원공급으로 동작하며, 하나의 TTL 클록을 가지고 있다.

프로그램 단위

FORTTRAN에서 하나의 독립된 주 프로그램 또는 부 프로그램.

프로그램 기능 자료 제어 장치

일반적으로 전단(front end) 시스템이라고 하는데, 프로그램 기능 자료 제어 장치는 FORTRAN으로 작성된 응용 소프트웨어 제어 통신시스템으로 주 처리기의 양식에 따라서 메시지를 미리 만들고, 메시지 대기 및 시스템지원을 위한 디스크 화일을 관리한다. 또 이 장치는 시스템에 따라서 여러 개의 프로토콜과 256개까지의 동기, 비동기, SDL 회선을 취급할 수 있다.

프로그램 동사

처리기가 목적 프로그램에 의해서 실행될 기계 명령어를 만들어 내는 동사.

프로젝트

어느 특정 목적으로 실시되는 프로그램 설계나 연구 개발 계획, 건설 공사 등, 한번에 그치는 성격을 갖는 일이나 사업.

프로그램 기능자료 기록기

보통 마이크로컴퓨터의 응용 분야인 프로그램 가능한 자료 기록기와 모니터의 특징은, 초당 100지정의 획득률과 4개의 다중 송신 어셈블러, 프로그램 가능 경보기, 배터리 보호 프로그래밍 등과 함께 1000지정까지의 용량을 가지고 있다.

프로그램 가능 디-엠-에이 제어기

주기억 장치와 주변 장치사이에 자료를 고속으로 전송할 수 있게 하는 4-채널 직접 기억장치 액세스 제어기, DMA제어기는 주변 장치로의 전송 요청이 있을 때마다 블록 자료 전송에 필요한 연속된 기억 공간 주소값을 스트링 형태로 제어되게 하며, 4개까지의 주변 장치를 제어할 수 있고, 16K바이트 이상의 긴 블록도 취급할 수 있다.

프로그램 가능 기능 키

프로그래머가 프로그램에서 키를 선정하여 기능을 지정하고, 정규 단말 기능을 이용하여 프로그램을 디스플레이하고 편집할 수 있는 키

프로그램 가능 입출력

데이터 버스와 2개 이상의 8-비트 포트를 복수 연결하는 보통 8비트 입출력용 접촉 칩.

프로그램 가능 접속용 LSI 장치

프로그램 가능 접속 장치(PIU)는 범용 프로그램이 가능한 LSI 장치로서, 가미크로프로세서나 하드웨어 회로로

만들어진 제어를 시스템에 붙이는 데 사용하기 위해 고안되었다. PIU의 주요 기능은, 처리기와 주변장치, 처리기와 채널, 채널과 주변장치, 처리기와 처리기 등과 같은 여러 시스템 구성요소 사이의 핸드셰이킹 접촉을 담당할 하드웨어 논리 회로를 없애는 것이다. 이밖에 부가 가능으로는 고전류 버스 구동기와 겸용 회선 수신기 설비를 들 수 있는데, 이들은 LSI내에서 버스케이블이 직접 연결될 수 있게 한다. PIU의 기능적 특성은 시스템에 의해서 프로그램이 가능하다는 것인데, 이것은 돈 외부 논리 회로의 필요량을 극소화할 수 있음을 의미한다.

프로그램 가능 인터럽트 제어기

보통 8개층, 벡터로 표시되는 우선 순위 체제를 가진 제어기로서, 주변 장치로부터 인터럽트 신호를 받아 우선 순위 문제를 해결하고, 인터럽트 처리 루틴을 표시하는 포인터 주소와 함께 처리기에 인터럽트를 요청하는 기기.

프로그램 가능(시간) 간격 타이머

실시간의 적용에 대해서 MPU의 시간을 하나하나 카운트하기 위해 사용되는 별도의 클록과 몇 개의 레지스터를 장비한 칩, 이것은 시간 간격의 끝에 플래그를 세트하거나, 인터럽트를 발생하거나, 또는 단지 경과 시간을 스토어한다.

프로그램 가능 논리 배열

보통 10입력 및 8출력을 포함하는 조합 논리 회로를 만들 수 있는 LSI칩. 그 논리는 AND 매트릭스와 OR 매트릭스의 내부 마스킹에 의해서 정해진다.

프로그램 가능 논리 제어

제어 논리를 프로그램에 의해서 변경시킬 수 있는 제어기.

프로젝션

주어진 일단의 관련있는 표로부터 필요한 어트리뷰트만을 골라 새로운 표를 만드는 조작. 이때 중복되는 터플(tuple)은 제거된다.

프로그램 가능 논리 시스템

그 자체에 컴퓨터 제어기능, 연산기능, 기억 기능, 입출력 기능 등의 기본 요소와 이들이 요구하는 동작을 수행할 수 있는 소프트웨어가 포함되어 있는 시스템, 마이크로컴퓨터, 프로그램 가능 계산기, 대형 및 소형 컴퓨터가 이 부류에 속한다.

프로그램 가능 주변

마이크로프로세서에서의 새로운 주변 장치 회로는 모두 프로그램이 가능한 LSI칩으로 구성할 수 있으므로, 시스템의 설계자에게 최대의 융통성을 부여하여 시스템을 저렴한 가격으로 구성할 수 있도록 해준다.

프로그램 가능 주변 접속기

프로그램에 의해서 많은 종류의 기능을 실현할 수 있는 주변 접속기.

프로그램 실행

작성된 프로그램을 실제로 컴퓨터에서 수행하는것.

프로그램 레지스터

1. 프로그램의 현재 명령을 저장하고, 그 프로그램의 실행 중에 컴퓨터의 동작을 제어하는 제어장치 속의 레지스터. 2. 각종 용도에 몇 번이고 사용할 수 있도록 만들어진 일련의 명령어 그룹.

프로그램 가능 원격 화면 단말 장치

프로그램이 가능한 원격 화면 단말 장치로서, 지능을 가진 원격 단말 장치 형태로 운용되며 마이크로프로세서가 내장되어 있다. 또, 자료 입출력, 자료 처리, 제어와 감시, 대화형 처리, 오프라인 처리 등에도 이용될 수 있다. 어떤 시스템에서는 주변 장치 공유, 버퍼를 가진 주변 장치 전송, 주변 장치에 부착된 키보드 제어, 데이터 편집, 화면 제어 등의 기능을 갖고 있으며, 어떤 단말 장치는 화면을 여러 양식으로 바꾸는 기능을 가지고 있다.

프로그램 보수

1 작성된 프로그램을 프로그램 대상 업무의 변화에 대응하여 수정, 변경 개선하거나, 프로그램의 효율을 향상시키기 위해 취해지는 프로그램 정비 작업. 2 프로그램을 변경시킬 경우에는 1 수정·변경이 있는 부분만을 새로운 프로그램, 즉 서브루틴형식으로 만들어 현행 프로그램에 조합시키는 방법과, 2 현행 프로그램을 없애고 처음부터 새로 프로그램을 작성하는 방법이 있다. 또한 각 기종마다 시스템에는 프로그램 보수를 쉽게 하기 위해 라이브러리 서비스라고 불리는 소프트웨어가 있으므로, 이를 이용하면 프로그램의 추가·삭제 등을 쉽게 할수 있다.

프로그램 실행 시간

시스템의 실제 동작 시간 중에서 사용자의 컴퓨터 프로그램이 실행된 시간.

프로그램 처리기

기계 언어로 변환해 주는 프로그래밍 보조기.

프로그램 언어 형태

언어의 종류는 다음과 같이 분류할 수 있다. 1 어셈블리 또는 부호 기계 언어: 컴퓨터 명령어와 1 대 1의 대응 관계를 가지고 있으며 프로그래밍을 돕기 위해서 기억하기 쉬운 부호로 이루어진 언어 2 매크로 어셈블리 언어: 어셈블리 또는 부호 기계어와 같으나 코딩에 편의를 제공하기 위해서 매크로 명령어를 허용하는 언어. 3 절차 중심 언어: 알고리즘 언어와 같은 방법으로 표현하는 언어로서, 대수 언어(수치 계산용), 문자열 조작 언어(텍스트 조작용), 시뮬레이션 언어(GPSS, DYNAMO), 다목적 언어(PL/1), 특수한 문제들을 표현하기 위한 문제 중심의 언어 등이 있다.

프로그램 기억

- (1) 내부 기억 장치에 기억되어 있고, 변경 가능한 프로그램.
- (2) 프로그램 기억 방식. 기억 장치내에 프로그램을 기억시켜 두고, 이로부터 순적으로 명령을 읽어 내어 제어 장치로 해독하고, 연산 장치 등을 동작시켜 프로그램을 실행시켜 나가는 컴퓨터의 제어방식. 폰 노이만(von Neumann)이 제창한 것으로, 오늘날 컴퓨터의 대부분이 이 방식이다.

프로그램 기억 컴퓨터

미리 내부 기억 장치에 기억된 프로그램에 의해서 제어되는 컴퓨터. 이에 의해서 프로그램의 융통성, 계산속도 등이 비약적으로 향상되었다.

현재의 컴퓨터는 이 방식의 컴퓨터이며, 이 방식을 수학자의 이름을 따서 폰 노이만형 컴퓨터라고도 한다.

= von Neumann type computer

프로그래밍 언어

프로그램을 작성하는 데 사용되는 컴퓨터 언어.

프로토콜

둘 혹은 그 이상의 컴퓨터와 단말기 사이에서, 데이터 링크를 통해 에러 없이 효율적이고 신뢰성 있는 정보를 주고받기 위해 미리 정보의 송수신측 사이에 정해진 통신 규칙. 일반적으로 호출 확립 및 연결, 메시지 블록킹과 형식구조, 에러 메시지에 대한 재전송, 회선 반전(turnaround)절차, 단말기 간의 문자동기, 의미 변경(escape), 인터럽트와 단절(disconnect)등에 관해 규정되어 있다.

프로토콜 변환기

PC와 본체 컴퓨터를 연결하는 상자나 카드로서, 정상적으로는 IBM 3279그룹 단말기와 통신된다. 외부 프로토콜 변환기로서의 PC는 단말기 흉내를 내도록 하는 소프트웨어를 실행시키고, 프로토콜 변환기는 의사 단말기와 3270 그룹의 특별한 요건을 맞추어 준다. 반면에 내부 변환기는 PC가 직렬 전송에서 사용하는 비동기 프로토콜을 해석하거나, PC 화면에 대한 내부적 연산을 3270에서 사용하는 BSC나 SDLC 프로토콜에 맞추어 준다. 변환기는 또한 본체 단말기에 대한 명령을 Apple 통신 프로그램이 이해할 수 있는 형으로 맞추어준다. 다른 연산은, 본체에서 사용하는 EBCDIC 코드와 PC에 의해 사용되는 ASCII 코드로 키(key) 순서를 번역하고, 본체에 의하여 사용되는 페이지 단위 풀 방식과 PC에 의해서 사용되는 문자 단위 비동기 방식간의 버퍼링, 커서의 위치를 잡게하는 본체의 단말기에 대한 명령을 PC 화면이나 단말기 에뮬레이터가 이해할 수 있도록 변환하는 일과, PC 자판기로부터 보통의 본체 단말기상의 키에 의해 만들어지는 신호를 해석하는 일 등을 포함한다.

프로토콜 모방기

디지털 장치가, 디지털이 아닌 다른 성질의 장치와 통신이 가능하도록 다른 성질의 주 컴퓨터 통신 프로토콜을 흉내내는 소프트웨어 패키지.

프로토콜 기능

통신 시스템에서는 비트의 시작과 끝을 수신기가 알 수 있도록 비트를 동기시켜야 하며, 어떤 비트가 어떤 문자에 속하는지 수신기가 인식할 수 있도록 문자를 동기화시켜야 한다. 또, 분리된 메시지를 수신기가 인식할 수 있게 메시지를 동기화시켜야 하며, 이 목적을 위해 통신 체제에서는 프로토콜이 필요하다. 전형적인 프로토콜은 텍스트 시작, 텍스트 끝(STX/ETX), 이와 유사한 표시 및 긍정/부정 응답 규정(ACK/NAK)을 메시지에 포함시켜 전달한다. 부가적인 오류의 검출과 정정은 세로 중복 검사(LRC)에 의해서 이루어진다.

프로토콜 계층

컴퓨터 네트워크에서 호스트 컴퓨터의 단말 장치 상호간 통신 규약에서의 기능적인 계층으로서, 물리적인 회선의 제어, 데이터 링크의 제어, 패킷의 중계 전송이나 화일 전송등의 통신 규약을 기능적인 블록으로 나누어 계층화하는 것에 의해, 네트워크 구성이나 적용 업무에 응하여 각 계층의 프로토콜을 선택하기도 하고,

어떤 계층의 프로토콜을 변경할 때 다른 계층의 프로토콜의 영향을 방지할 수도 있다. 이 계층화 기술에 의해 각 계층의 프로토콜이 독립화 될 수 있다.

프로토콜 전송

데이터를 정확히 받아들였는지 확인하기 위해 에러 체크 방식을 사용하는 데이터 전송으로서, 일반적으로 시스템은 전송될 동안에 데이터는 보여주지 않고 그 대신 전송 상태에 관한 정보만을 보여준다. 프로토콜 전송은 대화의 양측이 서로 일치되는 프로그램을 사용하도록 요구하며, 이런 형태의 전송을 사용하는 본체와 PC상에는 특별한 소프트웨어가 부여되어야 한다.

프로그램 매니지먼트

대규모의 시스템이 여러 분야에 출현함에 따라 경영기구도 종래의 것으로부터 시대의 요청에 적응할 수 있는 조직구조로 다양하면서도 기능적인 시스템의 확립이 필요하게 되었으므로, 이를 위해 통합적으로 매니지먼트 기능을 집중화하는 것(또는 그 기관).

프로그램 기술 블록

Program Specification Block의 약어. 응용 프로그램에 대응하기 위하여 여러 개의 PCB(program communication block)로 구성된 블록.

프로그래밍학

프로그래밍의 기법이나 프로그래밍 언어를 연구하는 학문의 한 분야.

프로그램 검사

1 프로그래머가 자신의 프로그램의 일부로써 설계하고 작성하는 검사 과정. 2 적당한 프로그램을 사용하여 컴퓨터 동작의 정확성을 검사하는 것. 이를 위해서는 검사용 문제를 실행시키는 방법과 수학적 검사방법이 있다. ->automatic check

프로그램 입출력 채널

중앙 처리 장치와 외부 장치간의 정보 전송을 프로그램으로 제어하는 방법은 주변 장치에서 받아들인 자료를 가장 빨리 처리할 수 있는 기능을 제공한다. 프로그램 제어 방식의 입출력 채널은 입력을 직접 누산기로 보내어 자료가 즉시 처리되게 하므로 채널이나 프로그램이 기억 장치를 참조할 필요가 없게 한다. 마찬가지로 출력 자료도 누산기에서 직접 외부 장치로 보내진다.

프로그램 상태어 레지스터

명령어 번지 및 하드웨어를 제어하는 몇 가지 정보 가 기억된 8바이트 길이를 갖는 명령어 번지 레지스터.

-->BOX 해설.

프로그램 검사 시스템

Program Test System의 약어.자동으로 프로그램을 점검하고,생산 가동 구성에 도움을 줄 수 있는 필요한 곳에 진단 정보를 만들어 내는 시스템.

프로그램 명령어

특수 기능의 서브루틴을 시스템 명령어의 하나로 등록한 후, 이 서브루틴을 하나의 명령어로 불러 사용하는 기법. 각 서브루틴이 하나의 명령어로 호출되므로 프로그램에서 소요되는 명령어의 수가 줄어든다.

프로그램입출력

입출력 기기의 준비나 동작이 완료되는 것을 프로그램에 의해서 확인한 다음에 데이터를 입출력하는 방식. 즉, 마이크로컴퓨터가 실행하는 입출력 제어 프로그램에 의해 데이터 전송이 제어되는 방식

프로그램된 입출력 전송

프로그램 제어 방식에 의해 입출력을 전송하는 것으로, 사용자는 명령어에 입출력 장치의 주소를 표시함으로써 자료 전송이 이루어질 입출력 장치를 선택한다. 대부분의 경우 사용자는 입력장치가 입력 자료를 가지고 있는가의 여부, 혹은 출력장치가 출력을 받을 준비가 되어 있는가의 여부를 확인하기 위하여, 장치 제어 및 상태 레지스터로부터 상태 바이트를 프로그램상에서 검사한다.

프로그램 학습

컴퓨터에 의한 학습 지도로서, 행동 대상의 제시, 그 반응의 방법, 피드백의 방법등을 설계함으로써 학생들 각자가 수준에 맞는 단계를 선택하여 학습을 진행해 나가도록 하는 것.

프로그램 논리

프로그램에 의해서 논리를 구성하는 방법으로서, 마이크로프로세서가 사용된다.

프로그램 조작용 시스템

시스템에 대한 제어의 상실이나 사용자 기억 구역을 사용하지 않고 사용자 모드 프로그램이 모니터 모드 서비스 루틴을 곧바로 불러서 사용할 수 있게 하는 기능.

프로그래머

컴퓨터용 프로그램을 작성하는 사람으로서, 논리적인 사고와 전환 능력이 풍부하여야 하며, 지구력과 집중력, 주의력, 분석력, 추리력이 있어야 한다. 프로그래머가

되려면 프로그램 작성 방법, 문서화 기법, 하드웨어 성능과 특징 및 컴퓨터의 조작 방법을 습득해야 하며, 이 밖에 데이터 통신, 운영체제 및 데이터 베이스 설계와 언어에 관한 지식도 겸비하여야 한다.

프로그래머 정의자료

수, 배열, 입출력 화일 등과 같이 프로그래머가 연산을 하기 위하여 직접 정의하는 자료.

프로그래머의 자

프로그램 작성시에 필요한 순서도, 논리및 기타 기호 등을 그릴 수 있는 자.

프로그래밍

프로그래머가 프로그램을 작성하는 행위로서, 그 작성 단계는 1 프로그램 설명서에 대한 경로, 2 프로그램의 설계, 3 프로그램의 코딩, 4 프로그램의 테스트, 5 프로그램의 문서화 등으로 이루어진다.

프로그래밍 부속품

단일 기관을 갖는 마이크로 컴퓨터에서 프로그램의 수정이나 장치의 고장발견과 수리 및 제작을 쉽게 하기 위하여 설치된 여러 종류의 부속품들.

프로그래밍 알고리즘

일반적인 문제를 해결할 때 적용되는 제반 규칙으로서, 프로그램의 목적을 충족시킬 수 있도록 자료의 처리 규정을 정해 준다.

프로그래밍 순서도

프로그램에서의 일련의 처리 순서를 정해진 기호로 나타낸 도표.

프로그램 수식

1 프로그램 중에서 수식을 행하고 동작을 변경하기 위해 명령이나 번지에 산술적 또는 논리적 연산이 수행되는 것. 2 프로그램을 고쳐 쓰든가 또는 그 기능을 바꾸기 위해 패치(patch)를 추가하는 것.

프론트 패널

기기의 정면에 있는 판. 흔히 조작스위치, 표시기이 배치된다.

프롬프팅 프로그래밍

프로그램 경험이 적은 사용자가 쉽게 프로그램할 수 있게 도와주는 컴퓨터의 기능, 즉, 사용자가 단말기를 작동시키면 화면에 표시되는 질문이나 지시에 대해 정확하게 단계별로 일해 나갈 수 있도록 서비스를 제공한다.

프롬프팅

시분할 체제에서 처리를 계속하기 위해서 필요한 오퍼랜드를 입력하도록 단말 사용자에게 요구하여 그 사용자를 도와주는 기능.

프롬프트

1. 운영 체제가 오퍼레이터에게 주는 메세지로서 키보드의 입력이 가능하다는 것을 알리는 것. 2. 그래픽에서, 논리 입력 장치가 입력 가능한 상태에 있음을 사용자에게 알려주기 위한 출력.

프리임블

페이스 엠코드 방식의 타세트 테이프 레코더로 재생 때 주기 때문에 데이터의 블록 앞에 기록되는 코드.

프리프로세서

중심이 되는 처리를 행하기 전에 데이터의 변환, 정리, 조건 대조 등의 전처리를 하는 프로그램 .특히 컴파일러 등에서 사용된다.

프리셋 파라미터

루틴을 실행하기 전에 값을 설정하는 파라미터. 예를 들면 루프의 제한 값을 설정하는 파라미터.

프리엠블

페이스 엔코드방식의 카세트 테이프 레코더로 재생 때 주기 때문에 데이터의 블록 앞에 기록되는 코드.

플라스마 디스플레이

플라스마 방전에 의한 발광을 이용한 디스플레이. 액정 디스플레이와 같이 얇게 할 수 있는 것이 특징이지만 액정보다도 반응 속도가 우수하다. 반면에 고전압이 필요하고 값이 비싸다.

플라잉 스포트

flying spot scanner

플라잉 스포트 스캐너.

광학적 문자 판독 장치용 센서. 정해진 샘플 스페이스를 이동하는 빛의 점에 의해 주사하는장치로서, 투과 또는 반사하는 빛의 강도의변화를 광전 변환 기로 검출해서 전압,전류와 같은 전기량으로 변환한다.

플라스마 디스플레이

플라스마 방전에 의한 발광을 이용한 디스플레이.액정 디스플레이와 같이 얇게 할 수 있는 것이 특징이지만 액정보다도 반응 속도가 우수하다. 반면에 고전압이 필요하고 값이 비싸다.

플라토

미국의 일리노이즈 공과대학에서 개발된 컴퓨터 이용 교육(CAI)시스템. CD 1604를 중심으로 하여, 단말기에는 특수 설계된 키보드가 달린 CRT를 비치하였으며, 스크린을 반분하여 상반부는 슬라이드의 투영용으로, 하반부는 학습자와 컴퓨터의 회화용 문자 디스플레이로 동시에 사용할 수 있게 되어 있다.

플라즈마 디스플레이

플라즈마 방전의 격자점을 몇 개 조합하여 문자 등을 표시하는 디스플레이.

플래그 레지스터

플래그를 기억하는 레지스터.

플래그

- (1)연산한 데이터에 대해서 상태나 결과를 보충하기 위해 부가한 식별용 비트 혹은 문자.
- (2)장치의 상태를 나타내는 신호.

플래튼

프린터에서 인쇄를 위해 인쇄 기구로 때려치도록 만들어진 장치. 일반적으로 원통형이다.

플래서 트랜지스터

실리콘 단결정 기판 위에 SiO₂의 산하막을 입히고 그것에 포토에칭의 기술로 구멍을 뚫은 다음, 그곳으로부터 불순물을 확산함으로써 트랜지스터의 이미터나 콜렉터를 만들어 진공 증착 기술로 전극을 붙인 구조의 트랜지스터. 집적 회로는 이 기술에 의해서 개발되었다.

플래넷

PLAnned NETwork의 약어. PERT, CPM등의 네트워크 시스템의 하나.

플랜트

컴퓨터가 얻은 결과를 기본으로 하여 명령어 또는 서브루틴을 준비 선택하는 데 컴퓨터의 능력을 이용함으로써, 자체 프로그램을 제어하고 수행하는 능력을 컴퓨터에게 제공하는 것. 예) 프로그래밍에서 루틴 수행 도중에 형성된 명령어를 다음 단계에서 수행할 것으로 보고 이를 저장하는 기능.

플러그 선

=plug.

플러스 입력

->HIPO.

플러스 천공

80란 천공 카드에서 최상단 행에 실시하는 천공. =t

welve punch.

플러그 컴패터블

설계상 아무런 변경 없이 장치를 교환해서 사용할 수 있는 것.

플러그

접속용 전기용품의 일종으로 기기간, 기기와 전원, 코드와 코드간 등을 전기적으로 접속하기 위해 코드의 선단에 붙여서 그 전도부를 꽂아 사용하는 부품.

플러그-인 장치

핀, 플러그, 커넥터 등의 단자에 의해서 끼우거나 뺄 수 있으며, 종합된 특정 기능이 있는 구성품.

플레이티드 와이어 기억 장치

선의 표면에 부착시킨 막에 자기 기록함으로써 데이터를 기억하는 자기 기억 장치.

플레인

랜덤 액세스 메모리(ROM) 등에서 메모리 소자가 X-Y로 배열되어 있는 면. ->bit select.

플레이백 로봇

인간이 로봇의 가동 부분에 대해서 동작 순서를 가르치면 이것과 같은 동작을 반복하는 로봇. 예) 도장 로봇의 경우는, 도료를 분사하는 노즐 부분에 대해서 인간이 도장 순서를 가르친 대로 동작을 반복한다.

플레인텍스트

암호화되지 않은 원시 데이터.

플렉시블 공장 시스템

공장의 라인에 산업용 로봇등을 설치해서 이에 소프트웨어의 필요에 부응하여 일시적으로 전용화하고 각종 에너지가 절약된 공정을 짜내는 생각. 장래 이를 발전시킨 무인 공장 생산 시스템을 지향한다.

플로터

도면 작성(drawing), 차트 작성, 도표 작성(diagram) 및 유사한 그림을 그리기 위해 사용되는 시각적 자료 생성 기기.

플로피 디스크 운영 체제

FDOS. DOS의 일종으로, 중심이 되는 캐체가 플로피 디스크인 것. 마이크로 컴퓨터 시스템 등에서 이용된다.

플로피 디스크 제어기

= floppy disk controller 의 약어

플로팅 테이블

=plotting board.

플로팅 게이트 에벌런시

게이트의 구조가 제어와 부동의 두 층으로 되어 있는 비 휘발성 MOS 메모리.

플로로그

PROgramming LOGic의 약어.기호 논리에 위거한 유연성이 있는 프로그래밍 언어.LISP와 비슷한 처리속도를 가지며,제5세대 컴퓨터,인공지능용 언어로 기대된다.

플로피 디스크 제어기

플로피 디스크의 제어회로 또는 장치.

플로피 디스크 드라이버.

플로피 디스크를 사용하기 위한 장치. 플로피 디스크 구동장치,플로피디 스크 드라이브 장치라고도 한다.

플로피 디스크

프로그램 기억용이나 데이터 보관용으로 널리 사용되고 고속 대용량 기억장치.

플로팅 보드

출력 장치로서 동작하고 컴퓨터의 연산 결과를 도형 표시로 얻을 수 있는 플로터. =plotting table.

플롯

도면, 차트, 도표 등을 작도하는 것.

플립플롭

쌍안정 회로라고도 한다. 1비트의 상태를 기억하는 2값 소자로서 레지스터, 카운터 등의 구성 요소가 된다. 입력 신호에 따른 상태 변화에 따라 RS 플립플롭, D 플립플롭, T플립플롭 등의 종류가 있다.

피

Parity의 약자.

피-디-피-시

->data transferrate.

피-롬 니크롬 링크

PROM은 마스크 구조에 있는 기억 소자들간의 링크를 녹여서 프로그래밍할 수 있는데,보통 니크롬으로 된 링크에 대전류를 흘려 보내어 이 목적을 달성한다. 이 방법은

프로그램을 영구적으로 저장하고자 할 때 주로 사용된다.

피-롬 프로그래머

PROM 사용자가 프로그래밍할 수 있도록 비트 패턴을 써넣기 위해 사용하는 모듈. 입력은 16진 키보드, 2진 종이 테이프 또는 직접 MDS를 통해서 이루어진다.

피-롬 검증

2개의 데이터 필드를 비교하여 자료가 정확하게 수록되었는지를 검증하는 PROM 프로그래머의 동작. 보통 비교하는 자료는 종이 테이프, RAM, PROM 또는 다른 기억 장치에 들어 있다.

피-롬 지능 프로그래밍

MOS PROM 프로그래밍 기법으로, 1워드에 공급되는 프로그램 펄스의 수(n)는 그 워드를 프로그램하는 데 필요한 펄스의 수(x)에 승수 A를 곱한 함수로 표시된다.

$$n = x + A(x-1)$$

피-롬 불량 비트 검사

프로그램하려고 하는 PROM에 잘못된 비트가 있는지 검사하고, 또한 이미 프로그램된 PROM에 입력 진리표에 존재하지 않는 비트가 있는지 검사하는 것.

피-롬 공백 점검

P-ROM 프로그래머가 프로그램하려고 하는 PROM에 다른 프로그램이 기록되어 있는지 점검하는 것.

피-롬 연속성 검사

PROM의 각 핀이 소켓에 잘 맞는지 점검하는 동작으로, PROM의 내부 다이오드 클램프(clamp)가 잘못된 것도 검사한다.

피-롬 자외선 소거기

MOS PROM에 프로그램된 자료를 삭제하기 위해 고밀도 자외선을 방출하는 장치.

피-모스

P-channel Metal Oxide Semiconductor의 약어. 고밀도 집적 장치를 위한 비교적 오래된 MOS의 일종으로, NMOS에 비해 마이크로 프로세서 처리 속도는 느리지만 높은 회로 밀도를 가진다.

피-시-아이

1. Punched Card Machine(카드 천공기)의 약어. 분류기, 대조기 및 도표 작성 장치를 보유한 일반적인 카드 천공 장비의 총칭.

2. Pulse Code Modulation(펄스 부호 변조)의 약어. 아날로그 신호를 본래의 형태대로 전송하면 회선의 안

밖에서 발생하는 잡음 때문에 알아듣기도 힘들고 따라서 다중 통신도 힘들게 되므로 이를 위해 PCM방식이 개발되었다.

피-시-티

가장 오래된 LSI기술로서 훌륭한 부품 집적도를 갖지만 NMOS보다 스위칭 속도가 느리다. P-채널 MOS(PMOS)는 홀(정공)을 캐리어로 하지만 NMOS는 전자를 캐리어로 하기 때문에 PMOS에 비해 스위칭 속도가 2-3배 빠르고, 전원의 극성이 플러스이기 때문에 양극성 IC의 접속이 용이하다. ->MOS-IC. =PMOS.

피-시-엠

원시 프로그램 코드를 컴퓨터가 실행가능한 목적 코드로 만들기 위해 p-코드 번역기를 사용하여 번역한 코드. p-코드는 컴퓨터에 별도의 컴파일러가 없어도 p-코드 번역기만 있으면 프로그램을 간단히 실행시킬 수 있다는 장점이 있는 반면, 목적 코드로 번역되는 한 단계가 추가되므로 실행 시간이 느리다는 단점도 있다. PASCAL 언어의 많은 버전(version)들이 이 코드를 사용한다.

피-아이-에이

peripheral Interface Adapter의 약어. ->I/O Chips. PIA bus interface [PIA 버스 접속기] 표준적인 시스템 기억 장치의 주소를 지정할 수 있는 위치에 8비트 또는 16비트의 외부 접속과 4개의 제어선을 제공하기 위하여 PIA를 사용한 것. 각 8비트로 구성된 2단어에서 입출력 비트를 액세스할 수 있고, 각 입출력 비트는 입력이나 출력으로 사용되도록 개별적으로 프로그램할 수 있다.

피-아이-오

1. Programmable Input/Output chip의 약어. 프로그램으로 제어할 수 있는 입출력용 LSI칩으로서, 프로세서와 주변 입출력 장치 사이의 데이터의 송수신을 제어하는 기능을 갖는다. 입출력 회로의 수나 제어 방식을 프로그램에 의해 지정할 수 있으며, 이것에 의해 용도에 따라 여러 기능을 실현시킬 수 있다. 2. Process Input Output의 약어.

피-아이-티

1. Priority Interrupt controller의 약어.우선순위가 있는 인터럽트를 제어하기 위한 기기나 장치.
2. Programmable Interval Timer의 약어.

피-에이

Paper Advance의 약어.

피-에이치-에이

Pulse Height Analyzer의 약어. 펄스 파고의 히스토그램을 만들어 분석하는 것.

피-엘/엠

Programming Language for Microprocessor의 약어. 인텔(Intel)사가 개발한 마이크로프로세서용 컴파일러 언어. PL/I과 같으나, 일부 하드웨어를 의식하여 프로그래밍을 할 수 있는 기능이 추가되어 있고, 목적 프로그램이 너무 커지지 않도록 고급 기능이 생략되어 있는 것이 특징이다.

피-에이-엘

Programmable Array Logic 의 약어.

피-엠

1. Phase Modulation(위상 변조)의 약어.
2. Preventive Maintenance(예방 보수)의 약어.

피-엘/엠 플러스

미국의 내셔널 세미컨덕터사가 개발한 PL/M 버전 프로그램 언어. 마이크로 컴퓨터의 프로그램을 단순화한 것이다.

피-엘/원

Programming Language/One의 약어. FORTRAN의 계산 개념과 COBOL의 화일 처리 개념을 도입하여 과학적 문제 해결과 함께 경영 업무 처리에도 적합하도록 설계된 언어에서 그 특징은 (1)과학 기술 계산이나 사무처리 시스템 프로그래밍 등 여러 분야에 적용할 수 있으며(유용성), (2)어셈블리 언어에 의존하지 않고 컴퓨터의 모든 기능을 활용할 수 있고(다양성), (3)프로그래머가 쉽게 언어를 익혀 활용할 수 있으며(용이성), (4)프로그램 작성시 행식적인 틀에 구애받지 않고 자유로이 기술할 수 있고(편리성), (5)변수의 정의를 생략하고도 변수로 이용할 수 있으며(간결성), (6)구조적 프로그래밍을 하는 데 적합하다.

피가수

가산을 할 때 어떤 수나 양에 더해지는 수나 양.

피기백

계측기간의 접속에 사용되는 케이블로서 양단에 암수형의 커넥터가 붙어 있다.

피드백 제어 루프

변환기, 전진 경로, 귀환 경로, 그리고 루프 입출력 신호 사이의 관계를 일정하게 유지하기 위해 혼합점으로 된 폐쇄 전송 통로.

피드백 루프

정확한 명령문들을 얻기 위해, 출력된 결과를 원하는 값과 비교하는 폐쇄 신호 경로.

피드백 임피던스

아날로그 컴퓨터에서 연산 증폭기의 출력 단자와 서밍 접합(summing junction)간에 연결된 수동 회로망.

피드 백, 귀환

출력 신호의 일부를 입력측에 되돌리는 동작. 실제의 출력과 목표값과의 차를 작게 하는 귀환을 음(negative)귀환, 반대로 출력을 보다 크게 하는 방향의 귀환을 양(positive)귀환이라고 한다.

피버팅

행렬에서 소거법을 수행할 때, 행 연산 규칙을 적용하여 계수 행렬 원소 중 절대값이 제일 큰 원소가 대각선 상에 오도록 해서 이 원소를 피벗 원소로 택하는 방법. 완전 피버팅은 전체의 원소 중에서 피벗 원소를 찾는 데 반하여, 부분 피버팅은 제 1열부터 차례로 소거해 나가되 1개의 열 내에서만 제일 큰 원소를 찾아서 이를 대각선 상에 오도록 행을 교환하여 피벗 원소로 취한다.

피벗 원소

행렬에서 소거시키는 기준이 되는 대각선의 원소.

피벗 행

피벗 원소자 속해 있는 행.

피보나치 검색

2진 검색과 같은 원리이지만 비교 대상의 선정 준이 피보나치 수에 의한 방식

피승수

곱셈에서의 두 인자 중의 하나. 곱하는 수와 곱해지는 수중 곱해지는 수를 말한다.

피아노형 스위치

피아노의 건반과 같이 배열된 스위치로서, 텔레비전의 채널 등에 사용된다.

피어슨 비대칭 계수

영국의 통계학자로서 기술통계학의 완성자. 수리 통계학에 있어서 검정의 이론을 체계화하였고, 품질 관리를

위한 규격의 기준 정비에 공헌하였다.

피어슨

=link relativemethod.

피어슨의 방법

기계적인 종이 테이프 판독기의 검출 기구.

피엘/지

미국의 자일로그사가 개발한 마이크로 프로세서. 마이크로 컴퓨터 개발용 고급 언어.

피젯수

나눗셈에서의 두 인자의 하나. 나누는 수와 나누어지는 수 중에서 나누어 지는 수를 말한다.

피코 프로그램

마이크로 명령을 구성하는 기본적인 명령으로 만들어진 프로그램으로서, 마이크로 프로그램 보다 한 단계 아래의 마이크로 프로그램을 의미한다.

피코 패럿

PicoFarad의 약자. 용량의 단위로서 10⁻¹²패럿(F).

피코 초

시간의 단위로, 1조분의 1초를 나타낸다. =PS.

피크 반피점

피크 피크 반치진폭을 갖는 파형상의 점.

피크 데이터 전송

피크 진폭과 펄스 베이스 진폭의 평균값.

픽

Picture Element의 약어. 그림을 만들기 위해사용되는 요소. ->PIXEL.

피크 피크 반치점

비대칭도를 나타내는 계수로서, 산술 평균과 최빈수와의 차를 표준 편차로 나눈 것.

피크 반치 진폭

피크 반치폭을값은 파형상의 점. 특히 상세하게 나타낼 필요가 있을 때는 플러스 피크 반피폭과 마이너스 피크 반치폭에 대응하여 플러스 피크 반치점과 마이너스 피크 반치점이라 한다.

픽

그래픽에서, 지정된 출력 기본 요소의 픽 입력명 및 그 출력 기본 요소가 속하는 세그먼트 명을 주는 입력 종류.

픽

Priority Intercept Controller(우선 순위 차단 제어

기)의 약어.

픽 입력 장치

그래픽에서 픽 입력을 실행하는 논리 입력 장치.

픽 입력명

그래픽에서 세그먼트 안의 어느 기본 요소가 픽되었는지를 식별하기 위한 기본적인 요소 속성.

픽셀 주사

여러 종류의 주사 과정을 통하여 얻을 수 있는 요소 중 가장 기본적인 것은 픽셀이라는 그림 요소인데, 이러한 시스템에서 컴퓨터는 주사기와 디지털타이저로 입력 데이터를 얻는다. 주사기는 조명 탁자에서 비춘 사진 또는 필름의 투명도를 감지하고, 디지털타이저는 영상의 광도를 여러 점에서 표본화함으로써 컴퓨터가 알 수 있는 데이터로 디지털화한다.

픽스

Productivity Improvement and Control System의 약어.

창고 업무에서 생산성의 측정 및 향상을 목적으로 하는 관리 시스템. 특히 정기적으로 일정하게 발생하는 업무를 선택하여 업무의 양과 시간수를 측정하는 단위를 규정하고, 또한 그 업무의 과거 업무량을 측정 분석함으로써 장래의 업무량과 시간의 목표값을 설정하는 데 그 목적이 있다.

픽업

처리가 특정한 정보를 얻을 수 있는 기억 장소의 위치.

픽처

COBOL 문법에서 사용되는 예약어로서 기억 장소를 정의하는 데 이용되며, 각각의 기억 장소의 성격과 크기를 나타내는 데에도 사용된다. =PIC.

픽처 구절

COBOL의 레코드 조직에서 가장 끝 항목에 붙여 항목의 크기나 성격을 나타내며, 보통 이들 항목은 영문자, 숫자, 영숫자, 영문자 편집, 숫자 편집 등의 5개 그룹으로 분리하여 취급한다. ->BOX 해설.

핀

패키지로부터 끌어낸 외부 접속용 리드.

핀 도표

기하 도표의 일종으로, 하나의 원을 사용하여 그 중심각을 각 구성 요소의 백분율로 배분하여 작성한 도표. 이 도표를 작성하려면 전 dot수를 100으로 하여 각 변수의 비율을 구해야 한다. 즉, 원의 중심각 360에서 1%를

3.6으로 하여 각 변수의 비율에 3.6를 곱하여 중심각을 구한다.

핀 센싱

종이 테이프에 천공되어 있는 정보를 기계적으로 읽어들이는 장치. 이것은 센싱 핀을 상하로 움직여서, 천공 구멍이 있을 때는 핀이 그 구멍을 풀 스트로크 함으로써 핀에 연결된 접점이 닫히고 전기 회로가 통해서 정보를 읽어들인다. 광전식으로 된 것도 있다.

->paper tape reader.

핀 피드

프린터의 핀 장치로서, 양쪽에 있는 연속된 종이 구멍을 톱니바퀴에 물려 계속 입력시키는 것. 건인 입력이나 톱니 입력과 동일하다.

핀보드

제어 조작반 등 패널의 구멍 부분에 핀을 꽂아서 기계 장치의 제어를 하는 것. ->plugboard.

핀치 롤러

자기 테이프 장치의 일부분으로, 테이프 주행 기구에서 테이프를 실행시켜 판독/기록할 경우, 캡스턴에 테이프를 압착하여 읽어들이게 하는 장치. 정지시에는 테이프를 캡스턴에서 떼다. 공기 캡스턴이나 싱글 캡스턴일 때는 핀치롤러가 없어도 된다.

핀치오프 전압

FET의 채널이 닫혀졌을 때의 전압.

필드

(1)한 단위의 정보로서 취급되는 레코드를 다시 분할한 하나의 항목.

(2)레코드를 구성하는 1단위. 재고 레코드에서는 품목 번호, 품명, 재고수 등이필드가 된다.

필드 길이.

정보 처리를 목적으로 1단위로서 다루어지는 정보의 길이. 한 필드 안에 포함된 문자수나 단어수 등으로 나타낸다.

필드 프로그램 가능 논리 시퀀서

약칭 FPLS. PLA의 기본인 AND게이트와 OR 게이트의 배열 구조로 되어 있고,상태용 레지스터를 내장하며 외부 회로 없이 순서 회로가 구성되는 FPLA.

필드 프로그램 가능 논리 배열

약칭 FPLA. 사용자가 현장에서 자유로 기록할 수 있는

PROM배열을 사용한 PLA

필드 프로그램 가능 게이트 배열

= field programmable gate array

필드 길이

필드의 실제적인 크기로서, 테이프에서는 비트의 위치를 나타내고, 천공 카드에서는 열의 수를 나타낸다.

필드 프로그램 가능 논리 배열.

= field programmable logic array

필터

일반적으로 어떤 특정 주파수대에 대해서 필요로 하는 주파수를 분리하기 위한 회로나 장치. 필요한 주파수에 대해서는 비교적 작은 삽입손실밖에 주지 않고, 불필요한 주파수에 대해서는 비교적 큰 삽입 손실을 줄 수 있도록 설계된 일종의 변환기이다.

핑퐁

2대의 자기 테이프 장치를 사용하여 다중 릴 화일을 처리하는 프로그램 기법. 모든 화일이 처리되어 끝날 때까지 자기 테이프 장치들 서로 교대로 릴을 이어 받는다.

하강 퍼센트점

펄스 파형의 하강 구간의 퍼센트점.

하강 피크 반치점

파형의 하강 구간의 피크 반치점.

하강 시간

펄스 하강 구간 중에 규정된 두 진폭에 의해 정해지는 시간 간격.

하드 카피

프린터 등의 수단으로, 고정할 수 있는 형태로 기록하는 것. CRT면에 표시하는 소프트카피와 비교된다.

하드 코어.

프로그램상의 기법으로 가상적으로 실현된 메모리에 대해 실제로 하드웨어로서 컴퓨터가 갖추고 있는 메모리. 메모리가 코어 메모리와 같았던 시대의 용어이다.

하드 디스크

보통 자기 디스크. 유연한 플로페디스크와 비교하여 특

히 이렇게 지칭한다. 하드 디스크에 의한 자기 디스크 기억 장치는 일반적으로 몇장의 디스크를 평행으로 배열, 내장하고 각 디스크마다 자기 헤드와 액세스 암을 장치한다. 자기드럼보다 액세스 시간이 길지만, 같은공간이라면 용량을 크게 할 수 있는 이점이 있다. 디스크는 기억 장치에 장착되어 있으나 디스크 팩이라는 교환이 가능한 형식의 것도 있다.

=magnetic disk

하드 섹터 디스크

플로피 디스크의 섹터수가 고정되어 있는 것. 섹터 나누기는 섹터 구멍을 검출해서 한다. 1트랙의 섹터수는 32, 16, 8, 4, 2, 1 중의 것을 선택한다.

하드웨어

컴퓨터 시스템에서 컴퓨터 본체나 주변 장치 자체를 나타내는 용어. 일반적으로는 쇠붙이 등을 뜻하며, 소프트웨어와 비교된다.

=software

하드웨어 자원

부여된 일을 처리, 실행하는 외에 컴퓨터 하드웨어로서 이용이 가능한 자원.구체적으로는 CPU, 기억 장치, 입출력 장치 등, 또 CPU의 능력, 기억 장치의 용량등을 말한다.

하드웨어 표현

(1)어떤 사물의 컴퓨터 내에서의 표현. 예를 들면 문자 A, 수치12.3 등의 메모리 상에서의 표현법을 말한다.

(2)알고리즘(algorithm)을 기술할 때 이용하는 기호가 컴퓨터 내의 문자 집합에 없는 경우, 적당한 기호열에 치환해서 그 기호를 표현하는데, 이 기호열을 하드웨어 표현이라 한다. 예를 들면 기호 [을 (. 로 표현한다.

하우스 키팅

프로그램 중의 준비적인 부분. 이 부준은 직접적으로 문제를 푸는 일은 하지 않지만 직접 문제를 푸는 프로그램이 필요로 하는 몇 가지 조건. 즉 항목 조건을 설정하거나 자기 테이프에 헤더 레이블을 기입하는 등, 입출력 장치에 대한 준비 조작, 메모리 영역의 초기화등을 한다.

하위

하나의 정보 구성을 부분으로 나누었을 때의 하위 부분.
윗부분을 상위(bihg order)라고 한다.

하위자리

언어나 숫자를 구성하는 맨 오른쪽 자리의 문자. 수치의
최하의 자리.

하이포

= hierarchyplus input process output 의 약어.

하이브리드 컴퓨터.

아날로그 컴퓨터와 디지털 컴퓨터의 각 장점을 살리도록
양자가 갖는 기능을 유기적으로 조합한 컴퓨터. 전자는
미분방정식 등을 고속으로 푸는 데 적합하고, 후자는 논
리 판단이나 제어 기능에 뛰어나서 양자의 장점이 모두
갖추어져 있다. 최근에는 아날로그 컴퓨터에 상당하는
부분을 디지털컴퓨터의 한 외부 장치로 구성하는 경우가
많다.

하이브리드

일반적으로는 아날로그와 디지털이 혼재한 상태를 지칭
한다. 아날로그회로와 디지털 회로를 하나로 한 IC를 하
이브리드 IC하고 한다.

=hybrid computer

하향식, 톱 다운

도출목을 위로부터 아래로 구성해 가는 방법. 프로그래
밍에서는 큰 부분으로부터 순차세분화하면서 코딩하는
것을 톱 다운 프로그래밍이라고 한다.

= bootom up

학습

정보 처리를 하는 시스템이 자기 조직화의 동작에 입각
해서 자기가갖는 처리 기능을 높이거나 개선해 나가는
것.

학습 곡선

경험을 바탕으로 이루어지는 제작 공정의 개량에 의해
서 제조 원가는 누적 생산량이 배증할 때마다 일정 비율
로 저하되는 것을 나타내는 곡선.

한계 검사

컴퓨터로 데이터 가공 또는 연산 처리를 하기전에
입력 데이터의 내용을 체크하는 방법. 한계 검사는 사
전에 주어진 체크 프로그램에 의하며 대상 수치가 상
한 치와 하한치 내에 존재하는 가를 알아봄으로써 대

상수치의 정확성을 확인 한다. 이때 주어진 한계를 초월하는 대상 수치는 착오로 간주되어 연상 처리의 대상에서 제외해야 한다.

한계

최대시간을 요하는 특정기계의 동작을 나타내기 위해서 다른 단어나 용어에 덧붙여서 사용되는 단어.

한계 경로

PERT 네트워크에서 경로 중의 완료 시간이 그 최종 벤트의

예정 시간을 초과하는 것. 한계경로는 네트워크상에서 반드시 임계 경로는 네트워크상에서 반드시 임계 경로(critical path)에서 나와서 다시 임계 경로로 되 돌아가야 한다.

한계 검사

신뢰성 평가 시험의 일종. 어느 정도까지 '오버스트레스'가 허용되는지를 조사한다.

할당

기억 장치에 영역을 할당하는 것. 예를 들면 프로그램을 저장하는 장소, 정수를 저장하는 장소 등을 지정하는 것을 말한다.

= memory allocation

할당

(1)동적 기억 할당

= dynamic allocation.

(2)입출력 장치 등의 자원을 작업이나 태스크에 할당하는 것. 영문으로 할로케이션(allocation)을 사용한다.

함수 전위 차계

접점의 위치와 분압비가 어떤 함수 관계에 있는 전위차계.

함수, 기능

(1)절차의 결과가 1개인 것.

(2)기능

함수 발생기

일반적으로 하나 또는 그 이상의 변수에 의해 값이 결정되는 함수를 전압 등의 파형으로서, 경우에 따라서는 계산을 해서 출력하는 장치나 회로 또는 특정기. 아날로그 컴퓨터나 파형 발생기에 쓰인다.

함수 서브프로그램.

FUNCTION문이 선두에 있는 FORTRAN문에 의해 정의되는 외부 함수. 절차 서브 프로그램의 하나. 이것 자체가 하나의 독립된 프로그램이며, 주프로그램혹은 다른 서브 프로그램으로 인용하여 사용하는 함수이다.

합계 검사.

정보 데이터의 기억 매체의 기록 데이터 전송에서 확실하고 정확하게 이루어지고 있는지의 여부를 확인하기 위해 사용하는 숫자 또는 비트의 합계. 일반적으로 각각의 자릿수를 합하는 것으로 한다.

합병 차수

합병 프로그램에 들어가는 입력 화일의 갯수.

합병 순서화

합병, 분할, 재 합병하는 방법을 반복적으로 사용하여 항목들을 일정한 규칙에 따라 순서대로 배열하는 것.

합성

다른 종류 소재를 유기적으로 결합하여 정리된 물건을 만들어 내는 것. 전기에서는 주어진 특성을 지닌 회로를 구성하는 일을 회로망 합성이라고 한다. = anslysis

핫 스타트

정지한 때의 상태를 그대로 인계해서 컴퓨터 시스템 또는 프로그램을 개시하는 것.

항목, 엔트리

입구, 입력 등록등의 뜻.

- (1)프로그램이나 서브루틴의 최초 명령이나 그 저장 번지.
- (2)단말 기기에 입력되는 정보의 한단위.
- (3)프로그램을 등록하고 그것이 호출되도록 해놓는 것.
- (4)데이터 등의 정적인 기술

항목

(1)정보 처리 목적의 이유로 1단위로서 취급되는 일련의 문자 등

= entry

(2) 집합의 구성요소. 예를 들면 파일은 레코드와 같은 몇 개의 항목으로 구성되며 또 그 항목은 필드와 같은 다른 항목으로 구성된다.

해독기, 디코더

부화화되어 있는 데이터를 원래의 모습으로 되돌리는 회로나 장치. 이 동작을 디코드라고 한다.

해독, 디코드

코드화되어 있는 데이터를 명확한 1조의 규칙을 적용하여 이전의 표시로 되돌리는 것.

해밍 코드.

자동정정 부호의 한 가지. 패리티 검사는 오류의 유무만을 검출할 수 있으나 해밍 코드를 사용하는 검사에서는 오류 검출 외에도 어떤 범위 안에서는 수정도 할 수 있다.

해밍 거리

동일 비트수를 지닌 2개의 코드 사이에서 같은 자리를 비교했을 때의 서로 다른 자릿수. 예를 들면 010101과 1110간의 해밍 거리는 3이다.

해상도, 분해능

어느 정도 세밀한 농도 패턴까지 기록 또는 표시되는지 그 정밀도를 나타내는 척도. 일반적으로 줄/mm이 사용된다. 이것은 1mm 사이에 몇줄이 구별되어 표시되는가를 나타내는 것이다.

해시.

하드웨어에 의해서 데이터의 최소 블록 길이가 정해져 있을 때, 그 조건에 합치하도록 자기 테이프나 메모리 장치 내에 기록되는 뜻이 없는 정보.

해시 번지 지정.

파일에서 주어진 키에 함수를 적용, 레코드의 번지를 계산하는 기법.

해싱.

데이터가 기억 영역에 중복되지 않도록 데이터 저장 장소를 정하는 방법. 주로데이터 베이스에서 사용된다.

해저드.

논리 회로를 구성하는 소자의 지연이 원인이 되어 출력에 발생하는 가는 수염모양의 펄스.

핸드 어셈블

사람의 손에 의해 연상 기호 코드(mnemonic code)로 쓰여진 어셈블러 프로그램을 기계어 코드로 하나씩 변환하

는 것.
핸드 셰이킹.

비동기 데이터 전송 방식의 한 가지. 데이터 전송을 할 때 송신측과 수신측에서 데이터에 송신과 데이터 수신 제어 신호로써 서로의 동작을 확인하면서 데이터를 전송하는 방식이다.

핸드 펀치

키보드의 키를 누르는 정도의 손가락 힘으로 직접 천공 카드 또는 종이 테이프에 천공하는 것. 혹은 그와 같은 장치.

행

(1) 행렬에서 요소가 나란히 배열된, 가로 방향의 한 줄
(2) 종이 테이프의 폭 방향으로 천공한 6~8개의 구멍, 프린트 용지에 인쇄된 가로 한 줄, 카드의 컬럼, 디스플레이의 한 행 등.

행 2진 코드

카드 등의 2차원적 정보 매체의 세로 한 자리의 각 단을 1비트 숫자로 간주하고 부호화한 코드.

행 2진

row binary code

행 단위 인쇄

한 줄 전체를 하나의 단위로 하여 인쇄하는 것.

행 번호 편집

시분할 체제에서 EDIT 지령하에 조작되는 모드인 한 가지. 수정해야 할 행은 행 번호로 지정된다.

행 번지 스트로브

약칭 RAS. 행(row) 번지를 위한 스크로브 신호. 동적 RAM에서의 번지 지정을 위해 CAS와 더불어 사용된다.

행 번호

1) 인쇄 출력 또는 표시의 각 행에 부수되는 번호
2) 시분할 시스템에서 행에 붙여지는 번호.

행 편집

워드 프로세서 사용시 문서를 행 단위로 추가, 삭제, 수정을 할 수 있게 하는 프로그램.

행 항목

자료 처리에 있어서 어떤 응용 목적상 같은 레벨에 있는 일련의 자료들로서, 논리적으로 같은 줄에 인쇄될 수 있는 것.

행; 회선

- 1) 프로그램을 작성할 때의 단위로서, 정해진 문자로 구성되는 줄.
- 2) 데이터 통신 시스템에서 정보의 송수신에 이용되는 회선.

행선식

레이블이 값으로 구해지는 식.

행의 힘

광학 문자 판독기로 일련의 문자를 읽을 때, 문자들이 가상적인 기본선으로부터 일률적으로 기울거나 어긋나게 되는 것.

허용차, 허용 한계

기준값으로서 그것에 대해 허용되는 한계값과의 차.

허프만 코드.

데이터 압축 기법에 사용되는 부호의 하나. 수없이 나타나는 문자순으로 적은 비트수로 표시되는 코드로 변환한다. 이에 의해 데이터 양을 적게 할 수 있다.

헤더.

한 구획의 데이터 앞머리에 있는 표제어를 지칭하는 것으로, 그 뒤에 이어지는 데이터에 관하여 여러 가지 정보가 기록된 부분. 자기 테이프등의 테이프 선두에 기록되어 있는 데이터의 내용이 요약 기록되어 있다.

헤드

자기 테이프, 자기 드럼, 자기 디스크 등 자성에 의한 기억 매체에 정보의 기록, 판독,

또는 소거를 행하는 신호용 코일이 붙은 자석. 자기 헤드라고도 불리는데, 기록헤드, 판독 헤드, 소거헤드, 또는 이들 기능을 겸한 헤드 등이 있다.

헤드 충격

디스크 헤드가 디스크 표면에 손해를 줄 만한 기계적 충격.

헤드 레이블

자기 테이프 파일의 시작 부분에 있는 자료로서, 파일을 식별하기 위한 정보를 포함한다. 파일이 열리면 처리하고 있는 파일이 정확한 것인지 확인하기 위해 이 자료를 검사하며, 테이프를 기록에 사용할 때에는 이 자료를 사

용하여 유효기간의 경과여부를 검사한다.

헤르츠

주파수의 단위. 1사이클/ s 를 나타내며, Hz로 표기한다.

해커

컴퓨터를 광적으로 애호하는 사람들이나 컴퓨터에 중독된 사람들, 퍼스널 컴퓨터게임에 열중하는 아이들을 가리키는 속어.

헨리.

인덕턴스의 단위. 1헨리의 코일에서 전류의 변화율이 1A/s일 때 1V의 전압이 생긴다.

현금자동인출 장치

캐시 카드라고 불리는 자기 카드를 넣고 비밀 번호를 입력하는 것으로써 현금을 은행 구좌로부터 인출받거나 예금하는 일이 가능한 무인 은행창구장치.

현장 대기 장비

장비의 고장시에나 시간에 민감한 기능이 요구되는 경우에 즉시 활용할 수 있도록 구내에 예비적으로 비치된 컴퓨터 시스템 모듈.

형

데이터를 수학적 또는 표현상의 성질에 따라 분류한 것.

형광면.

CRT의 형광 물질을 칠한 표면. 전자 빔이 부딪치면 형광을 낸다.

형광점

영상을 만들어 내기 위하여 사용되는 CRT 화면에서의 작은 형광 입자. 천연색 화면은 빛의 3원색인 빨강,파랑, 초록 형광 입자로 이루어져 있다.

형식 제어 문자.

입출력 매체에서 정보의 배열을 제어하기 위한 문자의 총칭.

형식

프로그램이나 데이터의 배열 방식. 예를 들면 자기 테이프에서 파일 중의 레코드의 배열 방법이다. 데이터의 배열이나 위치, 데이터의 형태에 대한 지정, 서식, 형식 등으로 번역된다.

형식 파라미터

ALFOL에서 절차 선언에 포함되어 있는 파라미터. 식 파라미터로 사용할 수 있는 것은 변수, 배열 이름, 수위치 이름, 절차이름, 명찰, 기호열 이름 등이다.

호닝 집적회로.

= hybrid integrated circuit

호출

=subroutine

호출시 적재

프로그램이 너무 커서 주기억 장치 영역에 모두 들어갈수 없을 때 프로그램을 분할하여 일부는 디스크에 저장해 놓고 필요할 때 호출하여 적재하는 것.

호출 시간

- 1) 제어장치가 기억 장치로부터 다른곳으로, 또는 다른 곳에서 기억 장치로 정보의 전송을 요구해서부터 실제로 전송이 개시될 때까지의 시간.
- 2) 디스크 화일이나 드럼 화일을 액세스할 때 그 회전에 의해 소요되는 시간.

호출 순서

서브루틴이나 절차를 호출하기 위해 필요한 수속. 주로 파라미터나 인수를 서브루틴이나 절차에 인도하기 위한 처리이다. 또 서브루틴이나 절차 호출문의 파라미터의 순서와 뜻을 표시하는 경우도 있다.

호출량, 통화량

통신의 상대바이을 호출함으로써 통신 설비를 독점하는 시간의 합계값. 본래 전화 회선의 혼잡 정도를 교통량과 같은 시각에서 본 용어로, 데이터 통신 회선에 관해서도 사용하게 되었다.

호퍼

카드등을 다루는 장치. 이송 가구에 순서대로 잘 송출되도록 카드 등을 쌓아 두는부분. 스택커(stacker)와 비교된다.

호환성.

2개의 컴퓨터간, 기기간, IC간 등으로 프로그램의 변경 없이 쌍방의 컴퓨터에 걸리는 것이나 서로 다른 기기가 전기적 명세는 변함이 없이 같은 기능과 형상을 지니고 경우에 따라서는 접속되는 것.

호환

일반적으로는 서로 교환이 가능한 상태를이름. 컴퓨터에

서는 하드웨어끼리 전적으로 같은 기능을 지니는 것. 어떤 것과 동등한 기능을 지니는 것. 하드웨어끼리 접속이 가능한 것. 소프트웨어가 공통으로 사용되는 것 따위를 나타내며, 이러한 성질을 호환성이라고 한다. = plug compatible

호환 핀

특정한 전자 신호를 수신할 때 같은 규칙을 사용하는 장치들. 각 핀들은 특정 신호 하나만 수신한다.

혼성 집적 회로.

두 종류 이상의 IC의 조합, 또는 한 종류의 IC와 단독 소자와의 조합으로 구성되는 IC.

홀 집적 회로.

무접촉의 변위 검출 등에 사용되는 IC로써 실리콘 칩안에 홀 소자나 증폭기 등을 조립해 넣어 집적화한것.

홀 효과 소자

홀 효과를 이용하여 자계의 강도를 전압으로 변환하는 반도체 소자.

홀러리스 카드

천공 카드의 일종. 주로 통계 계산기에 이용되었으나 현재는 거의 쓰이지 않는다.

홀러리스 부호

천공 카드용 부호. 1888년 홀러리스가 고안한 데서 이름 붙여졌다.

홀렛 팩커드 인터페이스 버스.

+Hewlett-Packard interface bus

홀로그래피

3차원 상을 기록, 재생하는 기술. 일반적으로 간섭성이 양호한 레이저광을 사용하고 물체로부터의 반사광 또는 투과광과 레이저로부터의 직접광을 간섭시켜서 감광 재료에 이 간섭 무늬를 기록하는데, 이를 홀로그램이라고 한다.

이 홀로그램에 별도의 빛을 비추면 물체가 존재할 때와 같은 파면이 재생되어 입체상으로 볼 수 있다. 용도로는

3차원 디스플레이, 광메모리, 광 정보 처리등이 있다.

홀수 페리티

정보를 나타내는 비트 외에 여분으로 한 비트를 부가해서, 이 가운데에서 0 또는 1로 세트된 비트의 수가 항상 홀수 개로 되도록 하여 오류 검출 기능하도록 하는 것.

홀수 패리티 검사

Original Equipment Manufacturing의 약어 기본 시스템을 생산 업자로부터 구입하여 새로이 특정 목적에 맞는 시스템으로 가공하고,거기에 따르는 서비스를 행 일.

홀수 함수

0의 갯수가 홀수인 입력신호에서 1이 출력되는 함수.

홈 레코드

연쇄 레코드에 의한 파일 구성에서 최초의 레코드.

홈 컴퓨터

가정에서 사용되는 조작 및 사용법이 간단한 컴퓨터. 주부들이 손쉽게 사용할 수있는 프로그램이 준비되어 있다.

화보

예측된 보고서의 계획 또는 양식을 만들기 위한 열,공백,여백, 표제, 원부 등의 전체적인 설계와 일련의명세.

화소 밀도

전자 사진식 프린터 등에서 화상이나문자를 구성하는 단위(화소)의 단위 면적당 갯수.

화일의 개설

이 과정은 메이커의 소프트웨어로써 행해지고, 기본적으로는 화일의 식별 및 헤더 레이블의 검사에 의해 이루어진다. 화일의 개설에 의해 화일이 프로그램에서 정의된 목적으로 사용 가능하다.

화일 번지 지정 포켓

랜덤 화일에서 하나 이상의 데코드를 지정할 수 있는 작은 영역 또는 포켓으로서,적은 수의 레코드를 저장하는 경제적인 방법이다.

확장 2진화 10진 코드

extended binary-coded decimal interchange code의 약어.

확장 기능

이미 가동하고 있는 부분을 변경하지 않고 보다 크게 또는 보다 복잡하게 확장할 수 있도록 설계된 프로그램이나 시스템.

확장

2진화 10진화 코드.

약칭 EBCDIC. 종래의 BCD코드를 확장한 코드. IBM이 개발한 것으로, ASCII코드와 비슷하다.

확장.

약칭 ESC. 정보 교환용 부호의 하나. 다른 부호 앞에 와서 그 부호의 의미를 확장된 의미로 변경시켜주는 일을 하는 특수 기능 문자.

확정

FORTRAN에서 대입문이나 READ문, DATA문을 사용하여 데이터값의 설정이 이루어지는 것. 일단 확정된 데이터값은 다시 변경시켜도 된다.

환경

한 시스템이 부여되었을 때 그 시스템의 외부에 있는 모든 요소의 집합.

=system

환경부

COBOL의 원시 프로그램을 구성하는 4개 부(division)중의 하나. 프로그램중에 특정 컴퓨터에 의존하는 부분을 간추려서 기록한 부분. 즉, 번역용 컴퓨터 및 실행용 컴퓨터를 지정하는 외에 입출력 관리, 특수 하드웨어의 특성이나 제어기법에 관한 정보를 부여한다.

회계기

계산 및 작표능력이 있는 키모드가 부착된 기계

회계기

= accounting machine

회로

(1)왕복 통신로를 지나는, 양방향에 통신이 가능한 전송로. 예를 들면 공중 통신회선 등이다. 채널과 같은 뜻으로 사용되기도 한다. = channel

(2)펄스의 시작과 종료를 이용하여 다른 회로에 이 변화 시각을 목적으로 하는 회로의 구동이나 상태의 전이를 일으키기 위한 회로.

회복 관리 지원 프로그램

recovery management support의 약어.

회복 관리 지원 프로그램

약칭 RMS. 하드웨어의 신뢰성에 관한 정보를 수집하여 CPU, 입출력 장치, 채널의 고장 등에 위해서 올바르게 실행할 수 없었던 동작을 재실행할 수 있게 하는

프로그램.

회선 제어 블록

Line Control Block의 약어. 회선을 제어하기 위해 필요한 정보를 기억하고 있는 제어 블록.

회선 잡음

전송 회선상에서 발생하는 잡음

회선 프로토콜

동기 회선상의 통신을 제어하기 위하여 마련된 규칙으로서 한 단위의 메시지가 하나의 단말 장치에서 다른 단말 장치로 질서 있게 전달될 수 있도록 하는 데 필요한 회로 요청법, 송수화자 간의 응답법, 재전달 요청법 등을 설명해 놓은 것.

회선 잡음 레벨

통신 회선에서 발생, 혼입하는 잡음의 크기. 전송 신호의 종류에 따라 평가법이 다르다. 회선 설계를 위한 규격차가 결정되어 있다.

회선 속도

1초동안 1회선에 전송할 수 있는 비트의 수. 전송속도는 채널의 등급(주파수 대역)에 따라 다른데, 보통 다음과 같은 세 가지가 있다. 1) 저속 채널 : 초당 40~300비트(40~300bps)를 전송한다. 전신 회선이 여기에 속하며 텔레타이프라이터 통신이 이 채널을 사용한다.

2) 중속 회선 채널 : 300~9600 bps 의 전송속도를 갖는데, 이 범위의 속도는 음성 통신에 알맞으므로 주로 전화선으로 많이 사용한다.

한편, 데이터 전송을 위한 속도로는 600 bps, 1000bps, 2400bps, 4800bps, 9600bps 등을 사용한다. 3) 고속 통신 채널 : 9600bps 이상의 전송속도

인 19,200bps, 40,800 bps, 50,000bps, 230,000bps로써 전송한다. 고속 채널은 마이크로웨이브, 광섬유, 위성 통신등을 이요하며, 컴퓨터와 컴퓨터 간에 데이터를 주고받는 컴퓨터 통신에 사용된다.

회선 상태

수신, 송신, 제어등과 같은 통신 회선의 상태

회선 루프 저항

가입 회선에 있어서의 금속 저항

회선 과전압

전류나 전압의 급증으로 장비에 손상을 줄 수 있는 갑작스런 고전압 상태

회선 교환 방식

통신 정보를 지연하지 않고 실시간으로 송수신할 수 있게 통신로를 설정하는 교환 방식

회선 반전

고속 데이터 통신 시스템에서 전송을 끝낸 쪽은 수신부가 되고 원래의 수신부는 송신부가 되도록 전송 방향이 바뀌는 것. 즉, 원래의 송신국은 응답을 기대하는 마지막 문자를 전송한 후에 RTS선을 OFF시킴으로써 결과적으로 링크를 절단시키게 되고, 원래의 수신국은 메시지의 마지막 문자(ETX 등)를 수신하면 자신이 송신국이 됨을 인식하여 자신의 RTS를 ON시키고 역방향으로 전송을 시작한다.

회선 장치

데이터 통신 시스템에서 중앙 처리 장치와 복수의 단말장치 사이에 데이터 통신을 하는 경우, 각 단말 회선과의 접속을 담당하는 회선 대응 장치.

회선 루프

어떤 단말 장치와 다른 단말 장치와의 사이에 통신 회선을 통해서 데이터 통신을 하는 것. 이 처리방법은 단말 장치만으로 직접 데이터 통신을 하는 경우와, 컴퓨터를 개입시켜 단말 장치로 하는 경우가 있다.

회선 부하

통신 회선의 사용상태를 조사하기 위해서 어떤 일정시간 내의 회선의 사용도를 그 회선의 최대 능력에 대한 백분비(%)로 나타낸 것. 피크시의 회선 부하는 대개 60% 정도가 바람직하다.

회선 교환 방식.

요구가 있으면 송신 단말과 수신 단말이 직접적 회선을 접속하여 데이터를 보내는 방식. NTT에 의한 DDX의 두 방식 중의 하나를 사용하고 있다. 종래의 전화망은 이 방식이다.

회선 레벨

전송 회선 중 특정위치에 있어서의 신호 레벨로서, 데시벨 단위로 표현한다.

회선 접속기

컴퓨터가 특정 회선을 통하여 특정 단말 장치나 다른 컴퓨터와 교신할 때 사용하는 장치로서 컴퓨터 제작 회사가 제공하며, 운격지에 있는 단말 장치나 컴퓨터를 주 컴퓨터와 연결시키는 역할을 한다. 주로 ASCII코드에 준하여

110~9600 bps의 속도에서 사용되는 RS-232C 표준을 사용하며, 모뎀이나 음향 결합기에 연결된다.

회선 왜곡

아날로그 신호로 되어 있는 데이터가 모뎀 사이를 통과하는 도중에 진폭 왜곡 등이 일어나는 것. 전달 도중 신호들은 주파수에 따라서 지연되거나 약화되는 양이 다르다.

이러한 상황을 보완하기 위해서 회선 조절 및 모뎀 균등화 기술이 이용된다.

회선 규범

통신 시스템에서 정확한 회선 제어를 위하여 통신 시스템의 작동 변수들을 조정 할때 취해야 할 절차로서, 회선의 경합, 폴링, 우선 순위 등을 고려해야 한다.

회선 조정

통신 회선의 양 끝에 있는 기기들을 준비 상태 또는 작동 상태의 어느 것으로 할 것인가를 결정하는 것.

회선 제어 장치

통신선로가 컴퓨터에 의해 직접 액세스되지 않을 때, 입출력을 제어하기 위한 특수 목적의 소형 컴퓨터

회선 제어 절차

회선 제어 절차는 송수화자 간의 규칙을 정하여 통신의 효율을 높이기 위한 것으로, 보통 소프트웨어로 구현되지만 하드웨어나 통신 기술에 따라 다르다. BSC(binary synchronous control) 와 SDLC(synchronous data link control)가 동기 통신에서 표준으로 사용되며, ASCII 절차가 비동기 통신에서 표준으로 사용된다.

회선 임피던스

전송 회선의 임피던스. 회선의 저항, 인덕턴스, 신호 주파수 등의 함수.

회선 변환반

몇줄의 잭(jack)을 갖추어 가입 회선을 물리적으로 액세스할 수 있도록 된 배선반(최대 능력 90통화로). 1열의 구성은 루핑 잭 2개, 세트 잭 1개, 기타 잭 1개 등 모두 4개의 잭으로 이루어져 있으며, 하나의 가입 회선을 액세스한다.

회선 보호 장치

Physical Data Base의 약어. 데이터 베이스 구축시 논리적 데이터 구조를 디스크 등의 기억 장치에 실제적으로 저장한 부분.

회선 어댑터

데이터 통신에서 통신 회선을 통해 단말 장치를 컴퓨

터에 접속할 때, 데이터 전송 제어 장치에 설치하거나 접속하는 변복조 장치.

회선 제어 블록

TCAM 에서 회선에 대한 조작 제어 정보를 갖는 주기억 장치의 한 구역. 시스템 내의 각 회선에 대응하여 하나씩 유지됨.

회선 조정 모뎀

Line Driver Modem의 약어

회선 제어

데이터 통신 시스템에서 중앙 처리 장치와 복수의 통신회선과의 사이에 행하는 데이터의 상호전송 제어. 대개 회선 제어 장치에 의해 시분할 다중 형식으로 공통 제어된다.

회전율

연산 증폭기(operational amplifier)의 성능을 나타내는 일종의 지표로서, 시간에 대해 출력 전압이 취할 수 있는 최대 기울기 즉, 출력 전압이 단위 시간당 최대 몇 볼트까지 급속한 변화가 가능한지를 나타낸다.

후막.

= film integrated circuit

후입 선출 리스트

정보의 항목 리스트를 기억시키는 한 방법. 새로운 항목을 리스트에 첨가하는 경우 본래의 항목을 리스트의 아래쪽으로 하나씩 움직여서 새로운 항목에 리스트의 최초의 장소(location)를 부여하는 것. 이에 따라 최후에 들어온 항목이 최초에 꺼내지게 된다.

= push down, push up list

후입선출 기억장치

다음에 끌어낼 항목이 기억 장치 내에 있는 항목 중 옛 가장 새로이 기억된 것이 되게 하는 방법으로 즉, 나중에 넣고 먼저 꺼내는 후입선출 방법에 따라 데이터를 취급하는 기억 장치. 스택이라고도한다.

후입 선출

Last In First Out 의 약어.

자료 저장 호일에서 나중에 저장한 자료를 먼저 찾아볼 수 있도록 한 자료 구성 방법.

후입 선출 기억장치

맨 마지막에 저장된 데이터가 최초에 꺼내지도록 하는 기억 방식. 스택(stack)또는 LIFO(last-in firstout)방

식이라고도 하며, 어떤 기억 영역과 이 영역에 최후로 저장된 데이터의 위치를 나타내는 포인터에 의해 실현된다.

후입 선출 기억장치

나중에 기록된 것부터 먼저 읽혀지는 것을 우칙으로 하는 기억장치. 현재, 하드웨어적으로는 실현이 곤란하지만 소프트웨어적으로 실현되고 있으며, 제로주소(zero address)방식의 연산이 가능하다.

후진 판독.

종이 테이프 판독 장치나 자기 테이프 장치 등에서 순방향과는 반대되는 방향으로 매체를 되돌리면서 기록되어 있는 데이터를 판독하는 것.

=forward read

후퇴, 백 스페이스

키보드에 있는 후퇴 키, 커서를 한 자 되돌려 먼저 위치로 보내는 기능을 지닌다.

휴대용 컴퓨터.

손으로 쉽게 옮길 수 있는 컴퓨터. A4 사이트 정도의 크기로, CMOS 등 절전식 조자를 이용하며, 배터리 백업 기능이 있다.

흐름

물리량이 규정되는 흐름 또는 서도에 나타나는 것과 같은 일련의 순서가 정해진 계열.

흐름 제어.

흐름을 제어한다는 뜻이지만, 일반적으로는 컴퓨터나 데이터 통신에서 작업이나 데이터의 흐름을 제어하는 것. 특히 CPU나 주변 장치의 유효 이용을 목적으로 처리하는 작업의 흐름을 제어하는 일을 작업 흐름제어라고 한다.