

A

ACCOUNT *Glej pod črko R - račun.*

ADMINISTRATOR Upravljalec večuporabniškega računalniškega oziroma informacijskega sistema, tudi računalniških mrež. Skrbi za pravilno delovanje računalniškega sistema.

AOP Avtomatska obdelava podatkov.

APLIKACIJA Uporabniški program, programski paket, s katerim lahko opravljamo določena opravila.

ARHIVIRANJE V računalništvu ustvarjanje varnostne kopije podatkov (npr. datotek, map ...) v smislu varnostnega shranjevanja.

ANALOGNO-DIGITALNI PRETVORNIK Elektronski element, ki zvezni zapis zvoka preoblikuje v diskretnega.

ANTIVIRUS Računalniški program za odkrivanje in odstranjevanje računalniških virusov.

B

BACKUP *Glej pod črko A - arhiviranje.*

BAZA PODATKOV Model realne stvarnosti, oblikovan iz urejene in med seboj povezane množice podatkov v računalniku.

BBS elektronska oglasna deska Elektronska oglasna deska, na kateri lahko uporabniki objavljajo sporočila. Številni BBS-i so na voljo samo za člane.

BESEDNI ZAPIS Način zapisa algoritma.

BESEDNJAK Poseben prostor v uporabniškem programu (kot npr. Word) s pogosto uporabljanim besedilom.

BETA VERZIJA Zgodnja verzija računalniškega programa, ki še ni naprodaj. Navadno namenjena za testiranje in odkrivanje napak pred pričetkom prodajanja programa.

BILDANJE (*žargonsko*) Prevajanje iz ljudem razumljivega programskega jezika v jezik razumljiv računalniku.

BIT Oznaka 'b'. Najmanjša podatkovna enota, ki lahko zavzame le vrednosti 0 ali 1. Zaporedje osmih bitov opredeljuje en byte (en znak).

BLIŽNJICA Grafična upodobitev, ikona, ki predstavlja povezavo na originalni program.

BLOG Zapis, ki je viden na internetu.

BPS Enota za merjenje hitrosti prenosa podatkov (bps = bitov na sekundo).

BRALNI POMNILNIK Pomnilna enota računalnika, na katero se podatki zapišejo že med postopkom izdelave; med uporabo lahko podatke v bralnem pomnilniku le beremo, ne moremo pa jih spremeniti ali zbrisati.

BRSKALNIK (BROWSER) Program, s katerim listamo po sestavkih na drugih računalnikih v svetovnem spletu. . Trije najbolj znani brskalniki so: Mozilla Firefox, Internet Explorer ter Opera.

BYTE Oznaka 'B'. Podatkovna enota sestavljena iz osmih bitov. 8 bit-ov = 1 byte (1 znak). Primer: kombinacija osmih bitov 01000001 predstavlja v ASCII tabeli črko 'A'.

C

CD-R ENOTA Vhodna enota računalnika (pogosto tudi CD-ROM enota). Namenjena je branju podatkov iz CD-R plošč.

CD-R PLOŠČA Bralni pomnilni medij za enkratno shranjevanje in večkratno branje podatkov. Okrogel disk (umetna masa) z zapisanimi podatki le na spodnji strani plošče, običajne velikosti 12cm. CD-R plošče so prenosljive med računalniki oziroma uporabniki. CD-R plošče

lahko beremo v CD-R in CD-RW enotah. Pogosto uporabljeno slovensko ime za to vrsto plošč je zgoščanka.

CENTRALNO PROCESNA ENOTA Glej pod črko **P** - **procesor**.

Č

ČVEKALNICA (chatroom) Aktivnost, kjer dobivajo skupnosti s podobnimi interesi in izmenjujejo svoja mnenja v obliki klepeta.

D

DATOTEČNI STREŽNIK Računalnik, ki oddaljenim uporabnikom (odjemalcem) omogoča dostop do datotek.

DATOTEKA Zbirka podatkov, ki predstavlja neko samostojno celoto. Datoteke ločimo po imenih, tipih in namenu uporabe. Datoteke lahko vsebujejo shranjeno neko besedilo, program, sliko, tabelo ...

DEBUGIRANJE (žargonsko) Odkrivanje napak v programskem jeziku.

DEINŠTALIRATI (žargonsko) Odstranitev programa nameščenega na računalniškem sistemu.

DELO NA DALJAVO (teleworking) Delo v delovnem razmerju ali v drugi obliki, ki poteka izven klasičnega delovnega mesta (doma ali drugje) s pomočjo sistemov elektronskega sporočanja. Povezava z "delovnim mestom" je lahko občasna ali neprekinjena.

DELOVNA POSTAJA Podrejen računalnik v omrežju, ki običajno nima vseh podatkov in programov, potrebnih za obdelavo.

DELOVNI POMNILNIK Pomnilna enota računalnika, na katero se podatki zapišejo že med postopkom izdelave; med uporabo lahko podatke v bralnem pomnilniku le beremo, ne moremo pa jih spremeniti ali zbrisati.

DEMO Okrajšava za demonstracijski program. Demo ali demonstracijski program je namenjen predstavitvi nekega programa, vendar z zelo omejenimi zmožnostmi.

DIJAPROJEKCIJA (slide show) Zaporedje elektronskih prosojnic.

DIGITALNE PRAVICE (digital rights) (1) Oblika digitalne lastnine.

(2) Sistem pravic, ki nastaja v zvezi z delovanjem oseb v elektronskih omrežjih.

DINAMIČNA SPLETNA STRAN Spletna stran, ki se prilagaja zahtevam uporabnika.

DIREKTORIJ Področje ali mapa. *Glej mapa.*

DISK Neizmenljiva pomnilna enota in je del strojne opreme računalnika, na kateri kodiramo podatke z različnim magnetenjem površine. Pomnilni medij, kjer so shranjeni podatki in programi.

DISKETA Bralno-pisalni pomnilni medij, na katerega shranjujemo podatke ali z njega beremo podatke. Lahko jo prenašamo med računalniki, oziroma uporabniki

DISKETNA ENOTA Enota, del strojne opreme računalnika, s katero beremo podatke iz disket in nanje pišemo.

DOS Starejši enouporabniški operacijski sistem, brez okenskega grafičnega vmesnika.

DVD ENOTA Vhodna enota računalnika za branje podatkov. Z njo lahko beremo tako DVD plošče, kot tudi CD-R plošče.

DVD PLOŠČA Bralni pomnilni medij za večkratno branje podatkov. Za razliko od CD-R plošč, omogoča večjo gostoto zapisanih podatkov.

DVOKLIK Operacija z miško. Izvedemo jo tako, da s kazalčkom miške kažemo na nek izbrani (npr. ikona) objekt in nato dvakrat na hitro pritisnemo (kliknemo) na levo tipko miške. Dvoklik najpogosteje pomeni zagon nekega programa ali odprtje neke mape.

DOSTOPNA PRAVICA Pravica do dostopa in spreminjanja map.

DOWNLOAD *Glej prenos navzdol.*

E

EDITOR *Glej urejevalnik.*

ELEKTRONSKA POŠTA (electronic mail, e-mail) Izmenjava sporočil med računalniki, ki jih omogoča program za e-pošto na obeh končnih računalnikih oz. na nekem vmesnem (strežnik, gostitelj, glavni računalnik). Običajno so sporočila brez določene elektronske oblike (formata) in so omejeno dolga.

ELEKTRONSKI PROSTOR (cyberspace) Splošni pojem za povezana računalniška omrežja, računalnike in za množico njihovih stalnih in naključnih uporabnikov.

ELEKTRONSKI RAČUNALNIK Računalnik, pri katerem je kodiranje podatkov izvedeno z elektronskim vezjem.

E-MAIL *Glej elektronska pošta.*

F

FACEBOOK Virtualni trg, kjer se zbirajo uporabniki s skupnimi interesi.

FAQ Frequently Asked Questions - pogosto zastavljena vprašanja.

FERKVENČNA MODULACIJA Ustvarjanje elektronske glasbe neposredno s sinusnimi generatorji.

FILE *Glej pod črko D - datoteka.*

FORMATIRANJE Postopek, s katerim na pomnilnem mediju (disketi ali trdem disku) pripravimo urejen prostor za shranjevanje podatkov

FREEWARE *Glej pod črko O - odprtokodni sistem.*

FTP Protokol, ki se uporablja, zato da je mogoč prenos datotek med številnimi različnimi sistemi

FUNKCIJSKA TIPKA Tipka na tipkovnici, ki sproži posebno operacijo ali akcijo. Na tipkovnici so označene z oznakami F1 do F12.

G

GESLO Skrito zaporedje znakov, s katerim uporabnik dokaže svojo identiteto.

GIBKI DISK Glej pod črko **D - disketa**.

GIGA Predpona, oznaka 'G'. Označuje vrednost 1.000.000.000 (milijarda). Lahko označuje tudi večkratnike 10 na 9, v računalništvu pa tudi 2 na 30.

GLAVA Posebni del na vrhu vsake strani (npr. v Word-u), v katerem se lahko nahaja tekst, ki se ponavlja na vseh nadaljnjih straneh.

GLOBALNO OMREŽJE Omrežje, ki povezuje različna krajevna omrežja in posamezne, bolj oddaljene računalnike.

GONILNIK Program, s katerim povežemo element strojne opreme računalnika z operacijskim sistemom.

GRAFIČNA LOČLJIVOST Število pikslov na zaslonu računalnika, ki jim v računalniku lahko določimo barvo; podajamo jo številom pikslov v vodoravni in navpični vrstici zaslona (npr. 800 x 600).

GRAFIČNO ORODJE Pripomoček, s katerim v grafičnem programu na zaslonu računalnika rišemo, pišemo, brišemo, barvamo itd.; večina orodij je simbolično prikazana s hitrimi tipkami v orodjarni.

GRAFIKA Zajema vse, kar ima opraviti s slikami oziroma prikazovanjem na računalniškem zaslonu.

H

HARDWARE Glej pod črko **S - strojna oprema**.

HIPERPOVEZAVA Povezava znotraj teksta, ki omogoča preskok na neko drugo besedilo ali spletno stran.

HIPERTEKST Tekst, ki je opredeljen kot povezava (navadno obarvan modro in podčrtan) za preskok na neko drugo, sorodno besedilo.

HITROST PRENOSA PODATKOV Količina, ki meri kako hitro se prenašajo podatki. Navadno hitrost prenosa podatkov merimo z bit/sek.

HROŠČ Izraz za programske napake v programih, ki povzročajo nepredvidljivo oziroma napačno delovanje programa ali računalnika.

HTML Jezik, v katerem so deli besedila označeni s posebnimi značkami; uporabljamo ga za oblikovanje strani v svetovnem spletu.

HTTP Protokol, ki omogoča doseganje hipertekstnih spletnih strani s pomočjo spletnega naslova.

I

IKONA Manjša grafična upodobitev (sličica) nekega objekta (programa, dokumenta, mape ...), navadno opremljena tudi z nekaj teksta.

IMENIK *Glej pod črko M - mapa.*

INFORMACIJSKA PISMENOST Znanje, spretnost in navade, ki jih potrebujemo, da lahko hitro in uspešno poiščemo, shranimo, obdelamo in uporabimo aktualne podatke ter jih oblikujemo v učinkovito informacijo.

INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA Skupna uporaba računalnikov, telekomunikacij in druge opreme za obdelavo podatkov z namenom, da oskrbimo posameznika s podatki, ki jih potrebuje.

INFORMACIJSKI SISTEM Podatki, priročniki in metode, s katerimi lahko obdelamo zbrane podatke tako, da posredujemo posamezniku tiste podatke, ki jih potrebuje.

INFORMACIJSKI STREŽNIK (Server) Računalnik v omrežju, na katerem so zbrani podatki, ki jih ponudnik daje na voljo uporabnikom (bodisi registriranim bodisi anonimnim). Podatki na strežniku so lahko dostopni prek različnih storitev (npr. FTP, WWW, elektronska pošta).

INFORMATIKA Znanstvena veda, ki preučuje procesiranje informacij (obdelava, distribucija informacij ...). Pojem informatika ni enak pojmu računalništvo. Za računalništvo je računalnik predmet proučevanja, za informatiko pa je računalnik le sredstvo za doseg zastavljenega cilja.

INJECTION (žargonsko) Zlonamerna programska koda vstavljena v spletno stran.

INŠTALIRATI (žargonsko) Namestiti programsko opremo na računalnik.

INTERNET omrežje krajevnih omrežij in posameznih, bolj oddaljenih računalnikov.

IP Internetni protokol, ki definira enote informacij za izmenjavo med sistemi, kar zagotavlja storitve osnovne paketne dostave.

IP NASLOV (IP address) Naslov Internetnega protokola, dodeljen gostitelju. IP naslov ima del, ki se nanaša na gostitelja, in del, ki se nanaša na omrežje.

ISDN Digitalno omrežje z integriranimi storitvami. Nabor standardov za hitre prenose, ki z uporabo zunajpasovne signalizacije omogočajo hkraten prenos govora, podatkov in videa po manjšem številu kanalov, kot bi bilo sicer potrebno.

ISKALNIK Program, ki v katalogu spletnih strani poišče tiste, ki ustrezajo danim zahtevam.

IZHODNA ENOTA V računalništvu naprava ali enota (del strojne opreme računalnika), ki pretvarja podatke v obliki električnih signalov v obliko, ki je nam razumljiva (zaslon, tiskalnik, risalnik, zvočnik ...).

J

JAVA Modern, splošno namenski, objektno orientiran programski jezik.

JAVNI PROGRAM Brezplačni programi, ki jih lahko legalno kopiramo in uporabljamo.

JEZIK Množica znakov, dogovorov in pravil za izražanje informacij.

JPEG Bitni postopek zapisa grafičnih izdelkov, s katerim skrajšamo zapis računalniške grafike v pomnilniku računalnika.

K

KIBERNETIČNI PROSTOR (cyberspace) Izraz je prvič uporabil William Gibson v romanu »Neuromancer«, ki govori o neposredni povezavi med možgani in računalnikom. Izraz se nanaša na kolektivni svet računalniško podprtih komunikacij.

KILO Predpona, oznaka 'k'. Označuje vrednost 1000, lahko pa tudi njene večkratnike 10 na 3, v računalništvu tudi 2 na 10.

KIŠTA Glej pod črko **R** - **računalnik** (žargonsko)

KLEPET (chat) Izraz, ki opisuje izmenjavo mnenj v realnem času. Npr. konference IRC, »WebChat« so primeri klepetov.

KLIK Operacija z miško. Izvedemo jo tako, da s kazalčkom miške kažemo na izbrani objekt in nato pritisnemo na levo ali desno tipko miške (levi klik, desni klik).

KOMUNIKACIJSKA POVEZAVA Sistem strojne in programske opreme, ki povezuje dva končna uporabnika

KONTROLNA PLOŠČA Podmapa, ki se nahaja v mapi 'My Computer'. Skriva orodja za različne nastavitve Windows NT.

KRAJEVNO OMREŽJE Računalniško omrežje, ki povezuje različne računalniške enote na omejenem prostoru.

KURZOR Kazalček. Navpična utripajoča črtica, ki nam na ekranu kaže trenutno pozicijo pri vnosu znakov preko tipkovnice. Miška ima svoj kurzor.

KURZORSKE TIPKE Glej pod črko **S** - smerne tipke.

L

LAN Lokalna računalniška mreža. Povezuje računalnike in drugo strojno opremo v omejenem prostoru npr. oddelku ali podjetju.

LCD ZASLON Zaslون, ki deluje na osnovi tekočih kristalov.

LICENCA Dovoljenje za uporabo računalniškega programa.

LOČLJIVOST ZASLONA Prikaz na računalniškem zaslonu je sestavljen iz pik velikih nekaj desetih milimetra. Na večjem zaslonu lahko razporedimo večje število pik, zato manjši zasloni ne morejo dosegati enake ločljivosti kot veliki.

M

MAPA Področje, direktorij. Logično zaključen prostor na pomnilnem mediju, ki združuje skupaj več datotek, programov ali podmap s skupnimi lastnostmi.

MEDIJ Snov ali sredstvo, ki služi kot nosilec pri prenosu kodiranih podatkov.

MEGA Predpona, oznaka 'M'. Označuje število 1.000.000 - milijon. Lahko pa tudi označuje večkratnike 10 na 6, v računalništvu tudi 2 na 20.

MENI Navadno seznam akcij ali operacij, ki so trenutno dostopne. Običajno lahko možnosti v meniju izbiramo z miško, s smernimi tipkami ali s prvo črko izbire.

MIKROPROCESOR Centralna enota računalnika, zgrajena iz elektronskega vezja na enem čipu.

MIŠKA Naprava, del strojne opreme, ki jo premikamo z roko in s tem vodimo kazalček po ekranu.

MODEM Naprava, ki pretvarja digitalne podatke (razumljive računalniku) v analogne signale (razumljive omrežju)in obratno. Modem uporabljamo za prenos podatkov med računalniki.

MREŽA Skupina med seboj povezanih računalnikov.

MREŽNA KARTICA Elektronska ploščica, povezana s procesorjem, za fizične povezave v računalniško mrežo.

MULTIMEDIJA ali VEČPREDSTAVNOST Računalniški sistemi z integriranim avdiom, videom in podatki.

N

NAMIZJE Okno, ki se pojavi, po uspešni prijavi na Windows NT.

NASLOV (adress) Unikatna koda, dodeljena lokaciji datoteke na pomnilniškem mediju, sistemski oz. omrežni napravi ali kateremu koli drugemu viru podatkov v omrežju.

NAVIDEZNA RESNIČNOST Sistem, ki posnema realno življenje. S posebno računalniško dodatno opremo lahko zelo prepričljivo, a navidezno (virtualno), doživljamo npr. let letala.

NETBOOK Majhen, manj zmogljiv in cenovno ugodnejši prenosni računalnik.

NOGA Posebni del na dnu vsake strani (npr. namenjen npr. odstranjevanju v Word-u), v katerem se lahko nahaja nek tekst ponavljajoč se na vsaki nadaljnji strani.

NOTES *Glej pod črko N - notesnik.*

NOTESNIK Manjši prenosni tip računalnika, teže cca. 2-3 kg. Popolnoma enak običajnemu osebemu računalniku, le da ne potrebuje zunanje vira napajanja.

O

OBDELAVA PODATKOV Zajema vnos, hranjenje, spreminjanje, posredovanje, varovanje in zaščito podatkov z namenom posredovati uporabniku prave podatke ob pravem času.

ODJEMALEC Računalnik v omrežju, ki je pri prenosu podatkov s strežnika v podrejenem položaju.

ODLOŽIŠČE Prostor v pomnilniku v vlogi začasnega odlagališča za neko besedilo, grafiko, datoteko, mapo ipd. Uporabljamo ga za njihovo kopiranje oziroma prenos med programi.

ODPR TOKODNI SISTEM Sistem, ki je na spletu prosto dostopen v izvorni in binarni obliki.

ODZIPANJE (UNZIP) (žargonsko) Odzivanje pomeni raztezanje datoteke, ki je bila stisnjena z uporabo enega od programov za stiskanje.

OKNO Pravokotno področje zaslona, ki je namenjeno prikazovanju poljubne informacije.

OMREŽNA KARTICA Element strojne opreme računalnika, ki omogoča vključitev računalnika v omrežje.

OMREŽJE (network) Sistem med seboj odvisnih elementov, povezanih z zakupljenimi ali komutiranimi povezavami, ki omogoča lokalne ali oddaljene komunikacije (govor, video, podatki itd.) in podpira izmenjavo informacij med uporabniki s skupnimi interesi.

OPERACIJSKI SISTEM Temeljni in osnovni program računalnika, oziroma skupek programov, ki upravljajo in nadzorujejo delovanje računalnika, skrbijo za komunikacijo računalnik - uporabnik, računalnik - strojna oprema in obratno ter tako omogočajo čim večji izkoristek strojne (HW) in programske (SW) opreme.

OPRAVILNA VRSTICA Vrstica na dnu ekrana, namizja, v kateri je seznam aktivnih programov. V njenem skrajnem levem kotu se nahaja gumb 'Start'.

ORODNA VRSTICA Vrstica v oknu uporabniškega programa s skupkom ikon in ukaznih gumbov s simboli, ki predstavljajo bližnjice do ukazov. Uporabniku prihranijo precej časa, saj nekega ukaza ni potrebno iskati v menijih in podmenijih.

PARSANJE (žargonsko) Pregledovanje izvirne kode v programskem jeziku.

PC Krajšava za osebni računalnik (Personal Computer).

PDF Format v katerem se zapisujejo elektronske knjige.

PIKSEL Slikovna pika, ki žari na zaslonu računalnika v določeni barvi; je najmanjši delček računalniške grafike, ki mu v pomnilniku računalnika določamo barvo.

PLUG AND PLAY Tehnologija, ki naj bi poenostavila dodajanje novih naprav, oziroma strojne opreme pri računalniku.

PODATEK Fizična predstavitev informacije (šifra, koda ...). Podatek je sestavljen iz znakov. Informacijo predstavlja tako, da se le-ta lahko shrani in kasneje zopet uporabi. Podatek je najmanjši del predstavitve informacije.

PODATKOVNA BAZA *Glej pod črko B - baza podatkov.*

PODMAPA Podpodročje, poddirektorij je samostojna mapa (področje), ki je podrejeno neki višji mapi (področju). Lastnosti iste kot za mapo.

PODROČJE *Glej pod črko M - mapa.*

POHEKATI (žargonsko) Po navadi nelegalno zavzeti tuj računalniški sistem.

POLJE Celica v tabeli relacijske baze podatkov; podatek, vpisan v polju, določa lastnost enote.

POMNILNIK Medij, ki hrani podatke. Poznamo več vrst in tipov pomnilnikov glede na tehnologijo izvedbe, obstojnost pomnjenja, zbrisljivost podatkov itd.

POMNILNA ENOTA Del strojne opreme računalnika, v kateri se hranijo podatki.

PONOVNI ZAGON Aktivni računalnik lahko zaradi različnih razlogov obstane, slika na zaslonu je kot zmrznjena. Pravimo, da se je računalnik obesil, oziroma zmrznil. Za ponovno delovanje ga je potrebno izključiti in vključiti, čemur pravimo "ponovni zagon" računalnika.

POVEZAVA (link) *Glej pod črko H - hiperpovezava.*

POVEZAVA (connection) Zakupljena ali komutirana povezava od točke do točke.

PRENOS NAVZDOL (download) Prenos programov ali podatkov iz računalnika v priključeno napravo, najpogosteje iz strežnika v osebni računalnik.

PRENOS NAVZGOR (Upload) Prenos podatkov iz osebnega računalnika na strežnik.

PRENOSNI RAČUNALNIK *Glej pod črko N - notesnik.*

PRETVORNIK Program, ki sestavek, napisan z običajnim urejevalnikom, pretvori v spletno stran.

PREVAJANJE Pretvarjanje datoteke iz enega formata v drugega, tako, da jo lahko odpremo v drugem programu.

PREVAJALNIK Del sistemske programske opreme, ki program, napisan v višjem programskem jeziku, v celoti prevede in zapiše v jeziku, ki ga razume centralna procesna enota računalnika.

PRIKAZOVALNIK Izhodna enota računalnika, na kateri kodiramo podatke z različnim obarvanjem točk na zaslonu.

PROCESOR Celotnost usmerjenih delovnih operacij, oziroma program v izvajanju.

PROGRAM V računalništvu urejeno zaporedje stavkov, ukazov. Program se izvaja na računalniku, lahko ga izvajamo poljubnokrat z različnimi vhodnimi podatki.

PROGRAMSKI JEZIK Jezik, notacija za programiranje, v katerem natančno opišemo nek postopek.

PROGRAMIRANJE Proces sestavljanja programa.

PROGRAMSKA OPREMA Programje (programi, aplikacije), ki teče na računalnikih.

PROSTODOSTOPNI PROGRAM Program, ki ga lahko brezplačno prenesemo iz interneta.

PROTOKOL Pravila o nekem postopku, navadno o prenašanju (oddajanju in sprejemanju) podatkov med računalniki.

Q

QUERTY Tip razporeditve znakov na tipkovnici (angleški nabor znakov).

QWERTZ Tip razporeditve znakov na tipkovnici (slovenski nabor znakov).

R

RAČUN Kombinacija uporabniškega imena in gesla, ki ju potrebujemo za prijavo v računalniški sistem.

RAČUNALNIK Naprava, ki lahko obdeluje in shranjuje podatke.

RAČUNALNIŠKA GRAFIKA So točke, črte, liki, ploskve in drugi likovni elementi, ustvarjeni z računalnikom; prikažemo jo na zaslonu računalnika, natisnemo na papir, narišemo z risalnikom itd.

RAČUNALNIŠKA PREDSTAVITEV Računalniška izdelava in projiciranje različno kodiranih podatkov na zaslon ali platno, s katero vizualno podkrepimo jezikovno posredovanje informacije; sestavljajo jo strani, ki jih eno za drugo projiciramo na zaslon ali platno.

RAČUNALNIŠKI PROGRAM Zaporedje navodil procesorju.

RAČUNALNIŠKO OMREŽJE Omrežje, ki je prilagojeno za prenos podatkov med različnimi računalniškimi enotami.

RAČUNALNIŠTVO Veda o računalniški znanosti, preučuje računalnike in njihovo uporabo.

RAM Pomnilnik z naključnim dostopom ali delovni pomnilnik. Računalnik ga uporablja med svojim delom za začasno shranjevanje podatkov. Ob izpadu električne energije, se izgubijo tudi podatki v RAM-u.

RESETIRANJE (žargonsko) Akcija, ki sproži ponoven zagon računalnika. Podatki, ki so bili v pomnilniku so izgubljeni. Glej tudi ponovni zagon.

ROM Bralni pomnilnik ali trajni pomnilnik. Računalnik lahko iz ROM-a le bere podatke, pisati vanj pa jih ne more. Navadno so v ROM pomnilniku shranjeni osnovni programi, ki so nujni za delovanje računalnika. Podatki v ROM-u se ohranijo tudi ob izpadu električne energije.

RUMPL (*žargonsko*) Prostor, v katerem se nahajajo strežniki.

S

SCREEN Računalniški zaslon.

SCREEN-SHOT Trenutna slika na zaslonu shranjena v sliko.

SCORM Standart, ki nam narekuje, kako oblikovati vire in dejavnosti.

SCSI Izgovarjamo kot 'skazi'. Princip povezave, ki omogoča hiter prenos informacij med računalniki in npr. izhodnimi enotami.

SEKTOR V računalništvu je sektor najmanjši del na mediju za shranjevanje podatkov (glej tudi gruča).

SHRANI IN POŠLJI Storitve v elektronskih omrežjih, pri kateri se sporočilo začasno shrani in ob določenem času odpošlje končnemu prejemniku. Za tak način sporočanja se odločajo, če želijo pošiljatelji zagotoviti svojo anonimnost, pa tudi ekonomično/natančnejše delo ipd.

SIGNAL Dogodkovno usmerjena sprememba stanja (npr. ton, frekvenčni zamik, binarna vrednost, alarm, sporočilo itd.).

SISTEM Skupek elementov povezanih v celoto.

SISTEM ZA OBDELAVO PODATKOV Podatki, navodila za obdelavo podatkov in pripomočki, s katerimi obdelujemo podatke.

SKRIVNI STAVEK *Glej geslo.*

SISTEMSKA DISKETA *Glej žargonska disketa.*

SISTEMSKA PROGRAMSKA OPREMA Programska oprema za reševanje nekaterih standardnih računalniških problemov ter za nadziranje in upravljanje delovanja računalnika

SLED Krožni izsek npr. na trdem disku. Bralno-pisalna glava zapisuje podatke na sledi in sektorje in iz njih bere.

SMERNE TIPKE Množica štirih tipk na tipkovnici, v obliki puščic. Namenjene so premikanju smernega kazalca levo, desno, gor, dol.

SOFTWARE *Glej programska oprema.*

STANDARD MIDI Pravila za zapis glasbe, kjer s števkami kodiramo le tone, njihovo barvo pa določimo neposredno pri izvajanju.

STATUSNA VRSTICA Vrstica na dnu programskega okna. Odseva stanje programa in reakcije na naše akcije v njemu (npr. na kateri strani smo, št. znakov, oznaka aktivnosti določene funkcije ...).

STISKANJE/RAZTEZANJE Metoda za kodiranje/dekodiranje signalov, ki omogoča prenos (ali shranjevanje) večje količine informacij, kot jih sicer prenese medij.

STORITEV OMREŽJA INTERNET Opravilo v omrežju internet (npr. elektronska pošta, IRC ...), ki ga izvedemo z določeno programsko opremo.

STREŽNIK Glavni računalnik, oziroma eden osrednjih v mreži. Podaja podatke odjemalcem (klijentom), to so ostali računalniki v mreži. Navadno je strežnik zelo zmogljiv računalnik. Strežnike delimo glede na njihovo glavno opravilo na: datotečne strežnike, strežnike za elektronsko pošto, spletne strežnike ...

STRAN (page) Hipermedijski dokument na spletu.

STROJNA OPREMA Aparaturna oprema, predstavlja fizični del računalniškega sistema.

SWITCH Naprava, ki omogoča omrežni priklop več računalnikov na eno vtičnico.

ŠIFRIRNI KLJUČ Niz znakov brez vidnega pomena, ki jih na podlagi tajnega gesla (stavka) izdelata šifrirni program. Pri šifriranju/branju sporočila se ključ uporablja skupaj z geslom.

ŠIFRIRANJE *Glej pod črko K - kriptografija.*

T

TELNET Omrežni program, ki omogoča prijavo v drug računalnik in delo z njim. S prijavo v drug sistem lahko uporabniki pridejo do internetnih storitev, ki jim z lastnim računalnikom niso na voljo.

TELEKOMUNIKACIJSKO OMREŽJE Omrežje, po katerem lahko komuniciramo med oddaljenimi kraji.

TERMINAL Računalniška oprema brez svoje procesne enote, navadno sestavljena le iz monitorja in tipkovnice ter povezana z nekim osrednjim računalnikom.

TIPKOVNICA Del strojne opreme, uporabljamo jo kot vhodno napravo v računalnik.

TISKALNIK Izhodna naprava v računalniškem sistemu, s katero izpišemo vsebino pripravljeno na računalniku na papir.

TOLMAČENJE Postopek pretvorbe, pri katerem ukaze v programskem jeziku sproti pretvarjamo v strojni jezik.

TRDI DISK *Glej pod črko D - disk.*

TWITTER Računalniško okolje, v katerem si uporabniki izmenjujejo vsakdanje dogajanje.

U

UKAZ V računalništvu navodilo računalniku, katero akcijo naj računalnik izvede. Lahko tudi zahteva, kaj naj računalnik stori.

UNIX Večuporabniški, večopravilni operacijski sistem. Danes je Unix zelo razširjen operacijski sistem, obstaja pa več različic (Sun Unix, HP Unix...).

UPLOAD Glej pod črko **P** - **prenos navzgor**.

UPORABNIŠKI PROGRAM Različni računalniški programi za opravljanje različnih opravil, npr. oblikovanje besedil, obdelavo in shranjevanje besedil, tabel, grafov, elektronskih prosojnic, slik, filmov ipd.

UPORABNIŠKI VMESNIK Način, kako uporabnik vidi operacijski sistem (okna, meniji, ukazi, pomoč ...).

UPORABNIŠKO IME Niz znakov, lasten uporabniku, s katerim se predstavi računalniku.

UREJEVALNIK Program, namenjen za pisanje in popravljanje besedil. Zmogljivejši urejevalniki zmorejo tudi oblikovanje besedil, kombinacijo besedil s slikami ipd..

UREJEVALNIK ZA HTML Urejevalnik za pripravo spletnih strani.

URL Enolični naslov sestavka v svetovnem spletu.

URL Oblika naslova mesta, ki razkriva ime strežnika, v katerem so shranjene datoteke mesta, pot do datoteke in ime datoteke.

USENET Ena od zgodnejši oblik elektronske pošte, namenjene skupinam. Trenutno šteje okoli 10.000 različnih novičnih skupin.

USMERJEVLNIK (ang. **Router**) Naprava, ki omogoča medsebojno povezovanje različnih omr

V

VEČUPORABNIŠKI SISTEM Sistem, ki dovoljuje, da na enem računalniku dela več uporabnikov tako, kot bi imel vsak svoj računalnik.

VERZIJA Različica programske opreme, navadno določena s številčno oznako. Novejše različice programov imajo višjo oznako. (npr. oznaka 4.0 pri Windows NT).

VHODNA ENOTA Naprava ali enota, ki prenaša podatke ali signale do procesorja (tipkovnica, miška, CD-ROM, čitalec, mikrofonski ...).

VIRTUALNA RESNIČNOST Glej navidezna resničnost.

VIRUS Računalniški program običajno napisan z namenom povzročanja škode.

W

WAN Globalno računalniško omrežje.

WAV Pripona k imenu nekaterih datotek z zvočnim zapisom.

Windows NT Večuporabniški in večopravilni operacijski sistem z grafičnim uporabniškim vmesnikom (sistem oken). Vsebuje tudi dobro podporo za delo v mreži. Njegov naslednik je Windows 2000, tudi produkt programske hiše Microsoft.

WINZIP Program za stiskanje podatkov, ki omogoča, da uporabniki operacijskih sistemov Windows stisnejo svoje podatke za hitrejši prenos po Internetu.

WWW (World Wide Web) Internetov globalni sistem za hipertekstovno povezovanje multimedijskih dokumentov, s katerim je mogoče ustvariti lahko dostopne povezave med informacijami, ki so skupne več dokumentom, popolnoma neodvisno od fizične lokacije.

Z

ZAGONSKA DISKETA Vsebuje najnujnejše datoteke operacijskega sistema (npr. DOS-a), ki jih računalnik potrebuje za svoj zagon (*glej tudi disketa*).

ZASLON Prikazovalnik, izhodna naprava računalniškega sistema, ki omogoča prikaz podatkov v vidni obliki.

ZIP Ko kdo stisne datoteko s programom PKZIP (zapiše vsebino datoteke na bolj zgoščen način), nastane datoteka, imenovana ZIP. Njeno ime se običajno konča s pripono ».zip«.

ZGOŠČENKA (CD) Pomnilna enota računalnika, na katero s preoblikovanjem površine lahko kodiramo do 640 MB podatkov.

ZRAZIRATI (žargonsko) Brisanje datotek iz računalnika.

ZUNANJA ENOTA Naprava, del strojne opreme, ki je povezana z računalnikovo centralno enoto, ni pa njen del (npr. tiskalnik, modem, miška, zaslon, tipkovnica, svetlobno pero, zvočniki, videokamera ...).

ZVOČNA KARTICA Elektronska ploščica, povezana s procesorjem, ki omogoča zvočne efekte.