

Diccionario LuCAS Inglés–Castellano !!GIAIT?

Versión: 0.1.5 (31 dic 2004)

Ernesto A. Meier emeier@giait.org.ar
César Ballardini cballard@santafe.com.ar

Copyright © 1995 Ernesto A. Meier
Copyright © 2000 César Ballardini

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with the Invariant Sections being !!LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being !!LIST, and with the Back-Cover Texts being !!LIST. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

Se garantiza el permiso de uso bajo las condiciones que se mencionan en la GNU Free Documentation Licence <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>.

Origen de este proyecto

LuCAS

Este documento forma parte del material que el grupo LuCAS pone a disposición de traductores para ayudarlos en su tarea de pasar la documentación de Linux y los sistemas GNU en general al castellano.

!!Se recomienda su uso en escuelas, institutos de enseñanza y capacitación, ya que es de libre distribución, lo que entre otras cosas significa que es gratis. !!ref a fdl y a discusión libre-gratis.

LuCAS es blabla bla, vea <http://lucas.hispalinux.es>.

Si usted desea colaborar con el esfuerzo de mantener correcto y actualizado este diccionario, por favor diríjase a: cballard@santafe.com.ar .

Siempre encontrará la última versión de este documento en <http://lucas.hispalinux.es/diccionario>.

GIAIT

El Grupo de Informática Aplicada al Inglés Técnico (G.I.A.I.T.) <http://www.giait.org.ar> es uno de los Grupos de Investigación, Desarrollo, Extensión y Servicios que cumplen funciones en la Facultad Regional Santa Fe de la Universidad Tecnológica Nacional. Como objetivo, dicha institución, se propone brindar a través de sus Grupos de Investigación y Desarrollo (I&D), asesoramiento profesional, asistencia técnica y formación/capacitación de recursos humanos en determinadas ramas de la ingeniería.

El G.I.A.I.T., en particular, postula como objetivo general, contribuir desde lo científico-tecnológico, a la incorporación de modernos instrumentos y tecnologías de avanzada en lo que se refiere a la carga, generación, gestión, transferencia y distribución de conocimientos e información, habitualmente en soporte electrónico, y con fuerte sustento en la informática y, dentro de ella, con instrumentos y tecnología de punta.

El procesamiento y traducción automática ó asistida por computadoras constituyó el área inicial de trabajo del Grupo cuando, en 1992, comenzó a operar institucionalmente. De allí su nombre.

Uno de los proyectos realizados por el G.I.A.I.T. en 1995 fue un glosario/diccionario de aproximadamente 11000 términos. Luego de satisfechos los contratos que financiaron dicho producto, el director del G.I.A.I.T., Ing. Meier, decidió colaborar con la comunidad hispanoparlante poniendo este trabajo bajo una licencia de documentación y contenidos libres !!poner la fdl y refa nodo fdl. El otro autor, César Ballardini, realizó la programación de las rutinas de conversión para la generación de los distintos formatos opacos necesarios para las consultas; estos programas y sus archivos accesorios se entregan bajo la licencia GNU GPL.

0

1.2 MB Diskette

1. Disquete de 1,2 MB
2. Un disquete de 1,2 MB es un medio magnético para guardar y recuperar programas y datos electrónicamente.
3. Un disquete de 1,2 MB es un medio magnético para guardar y recuperar programas y datos electrónicamente. Fue introducido por IBM en sus maquinas AT. Tiene 5.25" de diámetro (igual a su predecesor, el disquete de 360 K, pero puede guardar mas de tres veces su capacidad. Los disquetes de 1,2 MB son conocidos como disquetes de alta capacidad o alta densidad. Un disquete de 1,2 MB que ha sido formateado en una disquetera de 1,2 MB NO PUEDE SER LEIDO NI ESCRITO con una disquetera de 360 MB. Como ambas disqueteras parecen ser idénticas, con frecuencia, esto confunde a los principiantes. Las disqueteras de 1,2 MB, sin embargo, pueden leer y escribir disquetes de 360 K. Por lo general, una computadora XT tendrá una disquetera de 360 KB mientras que una computadora AT tendrá una disquetera de 1,2.MB

1.44 MB Diskette

1. Disquete de 1,44 MB
2. Un disquete de 1.44 MB es un disquete magnético usado para guardar y recuperar datos y programas. El microdiskette de 1.44 MB fue introducido a fines de los '80 como disquete de 3.5" de alta densidad, y puede guardar hasta 1.44 megabytes.
3. Un disquete de 1.44 MB es un disquete magnético usado para guardar y recuperar datos y programas. El microdiskette de 1.44 MB fue introducido a fines de los '80 como disquete de 3.5" de alta densidad, y puede guardar hasta 1.44 megabytes. Un microdiskette formateado en disquetera de alta densidad, 1.44 megabytes no

puede ser leído ni escrito en una disquetera de 720K. Como ambas disqueteras parecer idénticas, esto suele confundir a los principiantes. Sin embargo, los microdisquetes de 1.44 MB pueden leer y escribir disquetes de 720 K. Vea la Tabla "Especificaciones de disquetes" para contar con información adicional sobre el tema.

10Base-T

1. 10Base-T
2. 10Base-T es el estándar de comunicación aprobado en Septiembre de 1990 por la IEEE. 10Base-T, o 802.3i, es el estándar para operar redes Ethernet LAN de 10 megabits bajo cableado de pares no-prottegidos (UTP),(Cable telefónico común).
3. 10Base-T es el estándar de comunicación aprobado en Septiembre de 1990 por la IEEE. 10Base-T, o 802.3i, es el estándar para operar redes Ethernet LAN de 10 megabits bajo cableado de pares no-prottegidos (UTP),(Cable telefónico común). 10Base-T se basa en un tendido "estrella", donde todas las comunicaciones pasan a través de un punto central (Núcleo LAN). Así, se pueden usar herramientas de monitoreo y control en formas que serian imposibles con tendidos BUS 10Base-2 hace referencia al estándar IEEE para Thin Ethernet conocido, además, como CheaperNet o CNet. Usa un cable coaxil RG58 de hasta 200 mts por cada segmento individual de cable. 10Base-5 hace referencia al estándar IEEE para Thick Ethernet conocido, además, como ENet. Usa un cable coaxil RG11 de hasta 500 mts por cada segmento individual de cable.

2.88 MB drive

1. Disquetera de 2,88 MB

2. Introducida por Toshiba en la '89 Spring Comdex, la disquetera de 2.88 MB duplica la capacidad de almacenamiento de los microdisquetes de 3.5" de alta densidad actuales. La capacidad en blanco, sin formateo es de 4.0 MB.
3. Introducida por Toshiba en la '89 Spring Comdex, la disquetera de 2.88 MB duplica la capacidad de almacenamiento de los microdisquetes de 3.5" de alta densidad actuales. La capacidad en blanco, sin formateo es de 4.0 MB. La capacidad adicional se logra duplicando el numero de sectores por pista (de 18 a 36) o guardando el doble de bits en cada pista. Esto se logra grabando los datos de arriba hacia abajo (perpendicularmente) y no de punta a punta de la pista. El nuevo estándar propuesto por Toshiba no aumenta ni el numero de pistas en el disco ni la densidad de la pista. Si bien se pueden seguir usando los dispositivos posicionadores del cabezal, se necesitar un nuevo cabezal, con un controlador modificado e ítems electrónicos. Ver la Tabla "Especificaciones de disco" para contar con un Resumen sobre el tema.

2S2D Diskette

1. Disquete de Doble Densidad
2. Un disquete de 360 K es un disco magnético para guardar y recuperar programas y datos.
3. Un disquete de 360 K es un disco magnético para guardar y recuperar programas y datos. Los disquetes de 360 K fueron introducidos por IBM con la maquina PC original. Posee capacidad de almacenamiento de 360 kilobytes. Tiene un diámetro de 5.25" Un disquete de 360 puede ser leído y escrito tanto en una disquetera de 360 K como en una de 1.2 MB de alta densidad. Como las dos disqueteras y los disquetes se parecen, con frecuencia esto confunde a los principiantes. Por lo general, una

PC tipo XT tendrá una disquetera de 360 K, mientras que una AT alojara a una disquetera de 1.2 MB.

Vea la Tabla "Especificaciones de disco" para contar con un Resumen sobre el tema. .

3.5'diskette

1. Disquete de 3,5 pulgadas.
2. Introducido en 1986 por la SONY Co., el disquete de 3.5" (llamado con frecuencia, microdiskette) se usa para almacenamiento de datos.
3. Introducido en 1986 por la SONY Co., el disquete de 3.5" (llamado con frecuencia, microdiskette) se usa para almacenamiento de datos. Presenta importantes mejoras de diseño respecto del disquete convencional de 5.25". Su tamaño mas pequeño y formato mas robusto hacen que el manejo sea mas fácil y seguro. La superficie magnética del disco solo queda expuesta al poner el disco en la disquetera. Esto reduce la posibilidad de que sea afectada por el polvo y los dedos

		- Capacid. No.					
No.	Sectores	Tamaño	Tamaño	MS-DOS	Almacen.	Cabez	Pistas
/Pista	Sector	Cluster	Versión	+-----+-----+-----+			
	+-----+	+-----+	+-----+	+-----+	720 K		
2	80	9	512	1024	3.2+		
1.44 MB	2	80	18	512	512		
3.3+		2.88 MB	2	80	36		
512	512	3.3+	-----				

360 K diskette

1. Disquete de 360 K
2. Un disquete de 360 K es un disco magnético para guardar y recuperar programas y datos.
3. Un disquete de 360 K es un disco magnético para guardar y recuperar programas y datos. Los disquetes de 360 K fueron introducidos por IBM con la maquina PC original.

Posee capacidad de almacenamiento de 360 kilobytes. Tiene un diámetro de 5.25" Un disquete de 360 puede ser leído y escrito tanto en una disquetera de 360 K como en una de 1.2 MB de alta densidad. Como las dos disqueteras y los disquetes se parecen, con frecuencia esto confunde a los principiantes. Por lo general, una PC tipo XT tendrá una disquetera de 360 K, mientras que una AT alojara a una disquetera de 1.2 MB.

Vea la Tabla "Especificaciones de disco" para contar con un Resumen sobre el tema.

386 SX-Microprocessor

1. Microprocesador 386 SX
2. El microprocesador 80386SX de Intel es un chip 30386, barato, de 16 bits
3. El microprocesador 80386SX de Intel es un chip 30386, barato, de 16 bits Originalmente solo estaba disponible en una velocidad (16 MHz). Los verdaderos chips 80386 de 32 bits, marcados como 80386DX, funcionan a velocidades de hasta 33 MHz. El microprocesador 80386SX es idéntico al 80386DX con dos excepciones: las limitaciones en el ancho del bus de datos (data bus width) y las limitaciones en el bus de direccionamiento (address bus). En un ambiente D.O.S., las diferencias resultantes en el funcionamiento son casi imperceptibles. El microprocesador 80386SX posee una mayor velocidad de procesamiento que el 80286, pero es más barato que el chip 80386 de 32 bits. En los ticks del reloj únicamente, el SX es de 10 a 33 por ciento más rápido que el 286 de 8-12 MHz. Desde el punto de vista de la performance, el SX se coloca entre el 80286 y el 80386, estando diseñado para trabajar en una arquitectura AT de bajo costo, en vez de trabajar en una arquitectura del 80386 estándar. El microprocesador 80386SX es una buena alternativa frente al

80386 cuando el peso, tamaño y consumo de energía son los ítems de mayor importancia en la decisión de compra o instalación.

4GC, Fourth Generation Computer

1. Computadora de cuarta generación
2. Una computadora de Cuarta generación está caracterizada por microcomputadores físicamente pequeños, de menor costo, que emplean microprocesadores y chips de memoria.
3. Una computadora de Cuarta generación está caracterizada por microcomputadores físicamente pequeños, de menor costo, que emplean microprocesadores y chips de memoria. No existe una total coincidencia si este tipo de equipos pertenece a una nueva generación ó de si solo constituyen una etapa muy avanzada de los equipos de la Tercera Generación

4GL

1. Lenguaje de Cuarta Generación.
2. Un Lenguaje de Cuarta Generación (4GL) hace referencia a los lenguajes de programación más recientes, con los que se escriben programas usando comandos de una Aplicación escrita en un lenguaje de segunda o tercera generación.
3. Un Lenguaje de Cuarta Generación (4GL) hace referencia a los lenguajes de programación más recientes, con los que se escriben programas usando comandos de una Aplicación escrita en un lenguaje de segunda o tercera generación. Los programas dBase, los Query, y los editores son buenos ejemplos de programas 4GL. Si bien pocas veces se usan los términos 4GL, 3GL y 2GL, 1GL se refiere al lenguaje de máquina (el lenguaje de menor nivel). 2GL se refiere al lenguaje assembler y 3GL se refiere a todos los lenguajes de programación de tercera generación (BASIC, COBOL, FORTRAN, Pascal, Ada, C, etc.) donde el código

fuente se compila para crear un programa ejecutable o una Aplicación. .

5.25" Drives

1. Disquetera de 5,25 pulg.
2. A fines de la década del '70, cuando recién aparecieron las microcomputadoras, la única forma de guardar programas y datos fuera de la máquina era hacerlo en disquetes de 5,25". Aún no se habían inventado los discos rígidos. Las disqueteras iniciales de 5.25" tenían casi tres pulgadas de alto y se las incorporaba a las computadoras en uno de los dos receptáculos existentes:

Capacidad de	Cantidad	Cantidad	Sectores	Tamaño	Tamaño	Versión	almacenamiento	Cabezales	Pistas	x pista	Sector	Cluster	D.O.S.
160 K	1	40	8	512	512	ALL							
180 K	1	40	9	512	1024								
2.0+		320 K	2	40	8	512							
		1024	1.1+		360 K	2	40						
		9	512		1024	2.0+							
		2	80	15	512	512	3.0+						

En la actualidad, sólo son de uso común, los disquetes de 360K y de 1.2 MB (5.25").

720 K Microdiskette

1. (Micro)disquete de 702 K
2. Un microdiskette de 720K es un disquete magnético usado para guardar y recuperar programas y datos electrónicos.
3. Un microdiskette de 720K es un disquete magnético usado para guardar y recuperar programas y datos electrónicos. El microdiskette de 720K fue introducido a mediados de la década de los '80 como disquete de 3.5", con una capacidad

de almacenamiento de datos de 720Kilobytes. Un disquete de 720 K puede ser leído/escrito tanto con una disquetera de 720K como las nuevas disqueteras, de alta densidad, de 1.44 MB. Como las dos disqueteras y los disquetes parecen ser idénticos, a menudo este es un tema que genera confusiones entre quienes recién se inician. Para contar con un Resumen sobre el tema, consulte la Tabla "Especificaciones de los disquetes"

8421 Code

1. Código 8421
2. BCD es un acrónimo de Binary Coded Decimal (Decimal Codificado en Binario) y representa un tipo de código de valor posicional en el que cada dígito decimal esta codificado en binario en "palabras" de 4 bits.
3. BCD es un acrónimo de Binary Coded Decimal (Decimal Codificado en Binario) y representa un tipo de código de valor posicional en el que cada dígito decimal esta codificado en binario en "palabras" de 4 bits. El BCD se basa en el código 8421, por lo que algunas veces se lo llama de ese modo. Obtiene su nombre del valor asignado a cada una de las cuatro posiciones de los bits, siendo cada grupo de cuatro bits igual a un decimal. El número decimal 12, por ejemplo, sería 0001 0019 en BCD.

Decimal	8421	Binario
0	0000	0000
1	0001	0001
2	0010	0010
3	0011	0011
4	0100	0100
5	0101	0101
6	0110	0110
7	0111	0111
8	1000	1000
9	1001	1001

8514/A (analog adapter)

1. Adaptador Analógico 8014/A
2. El 8514/A es un adaptador analógico de presentación en vídeo,

de IBM, para las computadoras personales PS/2. Comparado con los adaptadores previos como el EGA ó el VGA, el 8514/A brinda una alta resolución de 1024x768 pixeles con un máximo de 256 colores o 64 tonos de grises

3. El 8514/A es un adaptador analógico de presentación en vídeo, de IBM, para la línea de computadoras personales PS/2. Comparado con los adaptadores previos de vídeo como el EGA ó el VGA, el 8514/A brinda una alta resolución de 1024x768 pixeles con un máximo de hasta 256 colores o 64 tonos de grises. Es un monitor interlazado, lo que significa que explora (scanea) línea por medio cada vez que se "refresca" (renueva) la pantalla. Incluye un co-procesador de vídeo que ejecuta internamente funciones gráficas bi-dimensionales, liberando de este modo a la CPU que ya no tiene que efectuar tareas relacionadas con las gráficas. El monitor 8514/A mejora hasta diez veces la performance de las aplicaciones CAD (computer Aided/Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) El sistema de presentaciones (monitor) 8514 de IBM es una combinación del monitor 8514 de frecuencia fija-múltiple de 16 pulgadas y del adap-

tador gráfico 8514/A. Solo trabajan juntos en los sistemas MCA.

9-Track Tape

1. Cinta de 9 Pistas
2. La cinta de 9 pistas es un carrete de cinta magnética de media pulgada para guardar datos de la computadora.
3. La cinta de 9 pistas es un carrete de cinta magnética de media pulgada para guardar datos de la computadora. Los carretes de cinta de 9 pistas tienen casi 12 pulgadas de diámetro y son muy usados con los grandes sistemas y en las minicomputadoras. Están disponibles en carretes de muchas longitudes, tales como 1200, 2400 y 3600 pies de cinta. (1 pie = 30 cm) Dependiendo de las capacidades de la unidad de cinta, los datos pueden ser grabados a 800 bytes por pulgada (800 BPI) ó a 1600 Bytes por pulgada (1600 BPI). El esquema adoptado en la grabación coloca los datos en nueve pistas paralelas diferentes (en los 8 bits de datos de un byte más 1 bit de paridad. Las cintas magnéticas primitivas usaban un esquema de grabación de 7 pistas a 556 BPI.

A

A, Ampere, Amps Ampère (amperio), amperios.

A Programming Language", APL

1. Lenguaje de Programación APL
2. APL es la sigla de "A Programming Language" (Un Lenguaje de Programación), que fue un libro escrito en 1962 por el creador del lenguaje, Kenneth E. Iverson. Basado en lo que antes se había conocido como la Nomenclatura Iverson, el APL es un lenguaje de programación extremadamente conciso, diseñado para el manejo de los arreglos (arrays). Los arreglos pueden ser escalares, vectoriales, tablas o matrices de dos o más dimensiones, pudiendo estar compuestos de información numérica o alfanumérica. Bajo la conducción de Iverson, IBM introdujo en 1966 el APL\360. Como el APL evita la introducción de las computadoras personales, originalmente se lo empleó únicamente en mainframes. Desde 1983, han estado disponibles las versiones de APL para las PC. Debido a su conjunto de caracteres especiales expandidos, el APL requiere un teclado especial, o el uso de macros, para el ingreso de datos. Las versiones actuales de APL para mainframes y PC se denominan APL2.

A to D Analog to Digital Analógico a digital, analógico-digital.

A/B Switch

1. Interruptor A/B
2. Un interruptor A/B es un dispositivo del equipamiento (hardware) que brinda una unión en un cable eléctrico de modo que las señales puedan ser enviadas por una de las dos vías disponibles. Este dispositivo se emplea frecuentemente cuando se conectan dos impresoras a un puerto (port) de la computadora. El operador puede modificar el seteo

(posición) del interruptor, entre "A" y "B", dependiendo de cual es la impresora que se ha de emplear.

A/D converter convertidor analógico-digital.

AAAS American Association for the Advancement of Science Asociación americana para el progreso de la ciencia.

ABA American Bankers Association Asociación de banqueros americanos.

abacus ábaco.

ABEND, ABnormal END

1. Terminación anormal, Abortar
2. Generalmente fin de la ejecución de un programa de computador.
3. Cuando la ejecución de un programa o de una tarea termina debido a la aparición de un evento anormal, o cuando la tarea es terminada por el operador antes de su finalización normal, se dice que el programa o la tarea han sido "abortados". Después de ello, el control vuelve al Sistema Operativo. Algunas veces se emplea el término ABEND (ABnormal END - Terminación anormal) en lugar de "ABORTAR".

ABL Atlas Basic Language Lenguaje básico ATLAS.

abnormal termination terminación anormal.

Abort

1. Abortar, Terminación anormal, interrumpir
2. Cuando la ejecución de un programa o de una tarea termina debido a la aparición de un evento anormal, o cuando la tarea es terminada por el operador antes de su finalización normal, se dice que el programa o la tarea han sido "abortados". Después de ello, el control vuelve al Sistema

Operativo. Algunas veces se emplea el término ABEND (ABnormal END - Terminación anormal) en lugar de "ABORTAR".

absolute absoluto

absolute address dirección absoluta.

absolute addressing direccionamiento absoluto.

absolute assembler ensamblador absoluto.

absolute code código absoluto.

Absolute formatting

1. Formateo absoluto
2. Formatear es el proceso de preparar un disco de modo que el sistema operativo pueda encontrar los sectores ubicados en cada una de las pistas del disco. El formateo de un disco también fija la FAT (file Allocation Table, ó Tabla de Asignación de Archivos) Un disco no puede usarse hasta que esté formateado. Los discos rígidos, por su parte, deben ser "inicializados" (ó formateados a bajo nivel) antes de que puedan ser realmente formateados. El formateo a bajo nivel establece los sectores sobre un disco rígido, y mapea (representa en un mapa) las zonas defectuosas para que el Sistema Operativo las evite. Este procedimiento de formateo a bajo nivel también se denomina "inicialización" (initializing), formateo físico, ó formateo absoluto. (physical or absolute formatting)

absolute loader cargador absoluto.

absolute mode

1. modo absoluto
2. Un método para modificar los permisos (permissions) de los archivos usando números octales de 3 dígitos. Por ejemplo, para

incorporar un permiso de escritura grupal en un archivo llamado report usando el modo absoluto, Ud. podría escribir `chmod 664 report`. Note que Ud. debe ser el propietario de un archivo o el super-usuario para modificar los permisos (autorizaciones) en dichos archivos. Además, Ud. puede modificar los permisos usando el modo simbólico (Symbolic Mode).

Absolute pathname

1. Nombre de la vía de acceso absoluta
2. Podría decirse que el "nombre de la vía de acceso" (pathname, en inglés) es una ruta trazada en el sistema de archivos que conduce a un archivo dado. Existen dos tipos de nombres de vías de acceso: las absolutas y las relativas. Los nombres de las vías de acceso relativas (relative pathnames) comienzan en el directorio en que uno se encuentra y conducen a un archivo que se encuentra en ese directorio ó en un subdirectorio. Los nombres de las vías de acceso absolutas (absolute pathnames) comienzan en el directorio "raíz" y siempre hacen referencia al mismo archivo, independientemente del lugar en que Ud. se encuentre dentro del sistema de archivos.

Una vía de acceso (pathname) que comienza en el directorio principal (raíz), "/", por ejemplo /etc/default/tar. Una vía de acceso absoluta, que comienza en el directorio raíz, dada a un archivo o directorio. Toda vía de acceso absoluta comienza con un caracter de barra invertida (/), que representa el directorio raíz. Ver, además, VIA DE ACCESO y VIA DE ACCESO RELATIVA.

absolute program programa absoluto.

absolute value valor absoluto.

absolute vector vector absoluto

abstract data type tipo de dato abstracto

AC/ac Alternating Current Corriente alterna

ACC ACCumulator Acumulador ACC

accelerator board tarjeta aceleradora

accent mark acento

acceptance test prueba de aceptación

access acceso.

access arm brazo de acceso

access arm brazo de acceso.

access charge cuota de acceso

access code código de acceso

Access Code

1. Palabra Clave, Código de Acceso
2. Un código de Acceso ó Palabra Clave (Password) es, simplemente, un número de identificación o un conjunto de caracteres que se necesita, algunas veces, para brindar acceso a un programa o un sistema de computadoras. Con frecuencia resulta muy recomendable que los individuos y/o las compañías protejan sus valiosos datos o recursos, evitando así un uso no autorizado de los mismos. Sin embargo, la computadora no tiene manera de saber si la persona que ingresa la palabra clave o el código de acceso es un Usuario legítimo o no, de modo que Ud. debe proteger siempre su palabra Clave o su Código de Acceso, cambiándolos con frecuencia.

access control control de acceso.

access method método de acceso.

access privilege privilegio de acceso

Access Time

1. Tiempo de Acceso
2. Se denomina Tiempo de Acceso (Access Time) de un dispositivo al tiempo requerido para que dicho dispositivo de memoria genere una señal de salida confiable después que recibe una señal de entrada solicitando "el contenido" que se ha guardado en una dirección específica de memoria. Para aprovechar al máximo la velocidad potencial del procesador central, los chips de memoria deberían tener Tiempos de Acceso lo suficientemente rápidos como para que funcionen adecuadamente a la velocidad óptima del procesador. El Tiempo de Acceso para un dispositivo de almacenamiento tal como un disco es la cantidad de tiempo necesaria para que comience la entrega de datos después que la CPU envíe un pedido de datos. Como diferentes ambientes operativos pueden afectar los Tiempos de Acceso, el valor que se brinda es, por lo general, un tiempo promedio. Con frecuencia, los Ensayos de las Características (Benchmark Tests) medirán los Tiempos de Acceso de un Sistema. Vea la Tabla de Referencia "Velocidades de Reloj de los Microprocesadores" ("Microprocessor Clock Rates") para contar con detalles adicionales sobre el tema.

access time tiempo de acceso.

account cuenta

account number número de cuenta

accounting machine máquina de contabilidad

accumulator acumulador.

accuracy factor de precisión o de exactitud.

ACE Automatic Computing Engine
Máquina de cálculo automático.

ACIA Asynchronous Communications Interface Addapter Adaptador para interfaz de comunicaciones asíncronas.

ACK abreviatura de ACKnowledge (véase acknowledge).

ACK ACKnowledge

1. Reconocimiento
2. Respuesta afirmativa de un receptor a un emisor en una transmisión de datos.

acknowledge reconocimiento, respuesta afirmativa, acuse de recibo.

ACL Appliance Computer Language
Lenguaje de utilización en computadora.

ACM Association for Computing Machinery Asociación de máquinas computadoras.

acoustic coupler acoplador acústico

acoustic delay line Línea de retardo acústica.

acoustic memory memoria acústica.

acoustic storage memoria acústica.

acoustical coupler acoplador acústico.

Acronym

1. Sigla, Acrónimo
2. ACRÓNIMO es una palabra formada por la(s) primera(s) letra(s) de un grupo de palabras. Los siguientes ejemplos son Acrónimos analizados en detalle en este programa GLODIC.

MODEM, proviene de MODulator-DEModulator

COBOL, proviene de COMmon BUSi-ness ORiented Language

FORTTRAN, proviene de FORMula TRANslator

WORM, proviene de Write Once Read Many

NetBIOS, proviene de Network Basic Input/Output System

ACS Automatic Computing System Sistema informático.

Activated

1. Activado
2. Se dice que un dispositivo que ha recibido una señal que le permite funcionar está activado. Lo opuesto de "activado", por supuesto, es "desactivado". Se pueden emitir comandos desde los programas que permiten "activar" ó "desactivar" dispositivos periféricos.

active element elemento activo.

Active Hub

1. Núcleo activo
2. Un HUB es un dispositivo de distribución del equipamiento (Hardware) usado en ciertas redes para efectuar funciones especiales con las señales de Transmisión. Existen dos tipos de HUBS en redes: los pasivos y los activos. Un HUB activo se usa para amplificar y acondicionar las señales de transmisión mientras se tiene en cuenta la posibilidad de agregar puertos (Ports) adicionales en la Estación ó puesto de Trabajo (Workstation). Los HUBS activos poseen entre 4 y 64 puertos. Un HUB pasivo, a menudo con solo 4 puertos, también se emplea para dividir una señal de transmisión de modo que se puedan agregar Estaciones ó Puestos de Trabajo (Workstations), con la diferencia de que un HUB pasivo no puede amplificar la señal. Por lo tanto, los HUBS Pasivos deben ser conectados directamente a una Estación de

Trabajo ó a un HUB Activo. Las LAN (Local Area Networks - Redes Locales) que emplean una topología en red ARC poseen HUBS Activos y Pasivos de modo de lograr una máxima distancia de cableado de hasta 20.000 piés desde cualquier nodo de la red hasta cualquier otro nodo.

active matrix LCD LCD de matriz activa

active star estrella activa

Active-matrix LCD

1. LCD de matriz activa
2. LCD es una abreviatura de Liquid Crystal Display (Visor de Cristal Líquido) y denota a una pantalla que emplea cristal líquido, sellado entre dos trozos de vidrio y polarizadores, que son luego activados por una fuente de luz externa de modo de formar los distintos caracteres, como sucede en un reloj digital ó en una computadora portátil. Algunos monitores de LCD dependen de la reflexión de la luz ambiente de modo de presentar una imagen en pantalla. Otros aumentan su definición alumbrando la pantalla desde atrás y tonalizando los caracteres. El tipo de LCD más prometedor es el recientemente desarrollado LCD de matriz activa (active-matrix) ó de transistor de película delgada (thin-film transistor) (TFT). Dentro de unos pocos años, ya se verán en el mercado monitores de LCD, de matriz avanzada, de 9 y 11 pulgadas, monocromo y color.

ACTP Advanced Computer Technology Project Proyecto avanzado de tecnología de computadora.

actual arguments argumentos reales

actual group id identificador de grupo (group id) real

actual parameter parámetro actual.

actual user id identificador de usuario (group id) real

actuator actuador.

ACU Automatic Call Unit , Automatic Calling Unit Unidad de llamada ó que llama automáticamente

acumulator acumulador

ad hoc

1. Con este propósito
2. El Diccionario define "ad hoc" como una versión en Latín que equivale a "con este propósito específico", únicamente para un caso especial. Un "ad hoc query" (Consulta ad hoc) es un pedido o solicitud de información que se ha de extraer de una Base de Datos. La consulta es iniciada directamente por el Usuario, en vez de ser iniciada indirectamente por medio de un Programa de Aplicación que brinde menús u otras estructuras para formular la consulta.

ad hoc Query

1. Consulta con propósito específico
2. El Diccionario define "ad hoc" como una versión en Latín que equivale a "con este propósito específico", únicamente para un caso especial. Un "ad hoc query" (Consulta ad hoc) es un pedido o solicitud de información que se ha de extraer de una Base de Datos. La consulta es iniciada directamente por el Usuario, en vez de ser iniciada indirectamente por medio de un Programa de Aplicación que brinde menús u otras estructuras para formular la consulta.

Ada

1. Ada

2. Ada es un lenguaje de programación de alto nivel, desarrollado a fines de la década del '70 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Esta pensado fundamentalmente para sistemas "empotrados (embedded) y hace hincapié en la modularidad, confiabilidad y la facilidad de mantenimiento. Se parece mucho al lenguaje Pascal y fue diseñado para mejorar la productividad del programador permitiendo que varias tareas sean efectuadas simultáneamente. Es un lenguaje muy grande y abarcativo. Recibe su nombre de Augusta Ada Byron, la Countess de LoveLace, de quien se dice que fue la primer programadora de computadoras. En el siglo XIX, Ada tradujo Analytical Engine (El "motor Analítico") de Charles Babbage al Francés. Durante el proceso de traducción, tomó apuntes y escribió una serie de instrucciones para que la máquina efectúe complejos cálculos matemáticos.

NOTA: Existen compiladores Ada para las PC compatibles con IBM. Para contar con datos adicionales puede consultar la publicación Embedded Systems Programming, de Octubre de 1989.

Ada Ada (lenguaje de programación Ada).

adapter adaptador

adaptive compression compresión adaptativa

adaptive equalization compensación automática

ADC Analog to Digital Converter Convertidor analógico-digital

ADCCP Advanced Data Communication Control Procedures Procedimientos

avanzados de control de comunicación de datos.

add sumar.

add-on adicional, expansión.

adder sumador

addition suma.

additional hardware hardware, circuitos adicionales o suplementarios.

Address

1. Dirección
2. Cada posición en la memoria de la computadora está numerada consecutivamente. Este número se conoce como Dirección de esa ubicación en memoria. Una Dirección puede ser un rótulo, un nombre ó un número que identifique un registro particular, una posición exacta de almacenamiento en la memoria de la computadora, ó un dispositivo de almacenamiento externo. Después que se escribe un programa para la computadora y una vez que se lo ha compilado o llevado a lenguaje de máquina, se lo puede cargar en la memoria de la computadora donde hará referencia a direcciones reales. En otro sentido, cada Estación ó Puesto de Trabajo o nodo en una red de computadoras posee una dirección característica y particular.

Se denomina DIRECCION a una posición de almacenamiento en la memoria, en un disco o en una red de computadoras. Este término también puede emplearse en procesos que intentan acceder a la memoria. Dirección es usado también corrientemente cuando la gente habla sobre la cantidad de memoria que puede contener un sistema. Trabajando con DOS, una PC basada en un microprocesador 286 puede direccionar 1 megabyte de memoria, pero trabajando

con el Xenix, la misma máquina puede direccionar 16 megabytes de memoria.”

address dirección

address bus bus de dirección

address field campo de direcciones.

address format formato de direcciones.

address mark marca de direcciones.

address mode modo de direccionamiento

address of operator dirección de operador

address register registro de direcciones.

address space espacio de direcciones.

address translation traducción de direcciones

addressable cursor cursor direccionable

addressing direccionamiento.

adge connector conector de borde

ADP procesamiento (tratamiento) automático de datos.

ADP Automatic Data Processing Procesamiento (tratamiento) automático de datos.

ADPE Automatic Data Processing Equipment Equipo de procesamiento (tratamiento) automático de datos.

ADU Automatic Dialling Unit Unidad automática de selección.

AED Automatic Engineering Design Diseño de ingeniería automático.

AFIPS American Federation of Information Processing Societies Federación

americana de sociedades de tratamiento de información.

agenda agenda.

aggregate data type tipo de datos agregados

aging envejecimiento.

AI (artificial intelligence) AI (inteligencia artificial)

AI, Artificial Intelligence

1. IA, inteligencia Artificial
2. "AI" es el campo, en la ciencia de la computación, que trata de entender e implementar tecnología basada en la computadora que pueda simular las características de la inteligencia humana. Un objetivo bien onocido de la Inteligencia Artificial implica un proceso de desarrollo de programas de computación capaces de "aprender" de la experiencia a fin de resolver nuevos problemas. "AI" hace referencia al desarrollo o capacidad de una máquina que pueda efectuar funciones que normalmente están relacionadas con la inteligencia humana, tales como el aprendizaje, la adaptación, razonamiento, auto-corrección y mejoras automáticas. En un sentido mucho más restringido, la inteligencia artificial hace referencia al estudio de las técnicas para lograr hacer un uso más efectivo de las computadoras digitales por medio de mejores hábitos de programación. En este sentido, PROLOG y Lisp son los lenguajes de programación más conocidos para el desarrollo de programas no-numéricos, especialmente en el campo de la Inteligencia Artificial.

AIM Avalanche Induced Migration Desplazamiento por avalancha inducida.

alarm alarma

algebraic expression expresión algebraica

ALGOL

1. ALGOL
2. Un acrónimo de ALGO**r**ithmic Language (Lenguaje Algorítmico), el ALGOL es un lenguaje de programación internacional, de alto nivel, usado para codificar problemas matemáticos. Originalmente desarrollado en 1958 como un medio para comunicar teorías y conceptos, no fue implementado hasta 1960 bajo la forma de ALGOL-60. La última versión estandar del lenguaje, el ALGOL-68, corrigió muchas de las deficiencias originales, siendo un lenguaje muy popular en Europa. Aunque, en esencia, es un "lenguaje muerto", el ALGOL ha tenido un fuerte impacto sobre el diseño de los lenguajes de programación, empleandose en la generación de nuevos lenguajes como en el caso del Pascal.

ALGOL 60 Versión de ALGOL más generalizada.

ALGOL 68 **ALGOL 68** Versión ALGOL más avanzada.

ALGOL ALGOr**ithmic Language** Lenguaje de programación algorítmico.

algorithm algoritmo.

Algorithm

1. Algoritmo
2. ALGORITMO es un procedimiento formal que siempre produce un resultado óptimo o correcto. Se usa para hacer referencia a un procedimiento paso-a-paso que garantiza un resultado específico ó que resuelve un problema determinado. Es un conjunto pre-determinado de instrucciones para resolver un problema matemático específico en una cantidad finita y determinada de pasos ó etapas. La generación

de algoritmos y la verificación de su corrección (validación) es una parte importante de la ciencia de la programación de computadoras.

Aliasing

1. Efecto "hoja de Sierra", Efecto "escalera"
2. En la presentación de gráficos en computadora, cuando se trazan líneas en ángulo, con frecuencia la línea toma la apariencia de una "escalera" u "hoja de sierra". Esto se produce fundamentalmente en los monitores que poseen una mala resolución. Este efecto se conoce como "aliasing" Antialiasing es una característica deseable en un sistema de presentación de gráficas en computadora. Por medio de esta característica se reduce o elimina completamente el efecto "escalera" u "hoja de sierra".en las líneas angulares.

alignment alineación

alignment pin patilla, terminal, <<pin>> de alineación.

all-purpose computer computadora de propósito general.

allocate asignar.

allocation asignación.

allocation technique técnica de asignación.

alpha test prueba alfa

Alpha Version

1. Versión Alfa
2. Cuando un nuevo producto es entregado para que sea verificado por los propios empleados de la compañía, antes de exponerlo "al mundo exterior", se dice que dicho producto se encuentra en una versión "alfa". La versión "Beta", por otra parte, es

la etapa de pruebas que se realiza con clientes habituales, seleccionados, a fin de detectar características inadecuadas, o potenciales mejoras del producto antes de que el mismo sea entregado al público en general.

alphabet alfabeto.

alphabetic character carácter alfabético.

alphabetic field campo alfabético.

alphageometric alfageométrico

alphameric alfanumérico.

Alphameric

1. Alfamérico
2. El termino ALFANUMERICO hace referencia a términos ó datos que incluyen caracteres tanto numéricos como alfabéticos. Como ejemplo de caracteres alfanuméricos podríamos citar a los siguientes:

WD40, 5IVE, 2x4, R2D2, RU469, ICU812, OCT94, 1040EZ

alphameric field campo alfanumérico.

alphamosaic alfamosaico

Alphanumeric

1. Alfanumérico
2. El termino ALFANUMERICO hace referencia a términos ó datos que incluyen caracteres tanto numéricos como alfabéticos. Como ejemplo de caracteres alfanuméricos podríamos citar a los siguientes:

WD40, 5IVE, 2x4, R2D2, RU469, ICU812, OCT94, 1040EZ

alphanumeric alfanumérico.

alphanumeric character carácter alfanumérico.

alphanumeric code código alfanumérico.

alterable memory memoria alterable.

alternating current corriente alterna.

ALTRAN ALgebraic ForTRAN FORTRAN algebraico.

ALU Arithmetic and Logical Unit Unidad aritmética y lógica, unidad aritmético-lógica, AL

ALU, Arithmetic Logic(al) Unit

1. UAL, Unidad Aritmética y Lógica
2. El ALU es el núcleo del microprocesador y uno de sus componentes esenciales. Es la base operativa entre los registros y el bloque de control. El ALU efectúa diversas formas de operaciones de adición, substracción, y la extensión de estas a operaciones de multiplicación, división, exponenciación, etc. El modo lógico se relaciona con las operaciones de movimiento, enmascaramiento (u ocultamiento) (gating, masking) y con otras manipulaciones efectuadas con los contenidos de los registros. Generalmente la arquitectura de la ALU maneja cantidades de 8 bits en el acumulador, mientras que el archivo de registro está compuesto por tres registros de 16 bits. Como, con frecuencia, el acumulador y la ALU solo tienen 8 bits de ancho, se puede acceder a estos tres registros generales por medio de instrucciones que traten a éstos como seis registros de 8 bits. La selección de cual es el concepto que se habrá de emplear generalmente queda librada a criterio del programador. Desde el punto de vista del equipamiento (Hardware), en muchos sistemas el procesador opera sobre bytes de 8 bits, y todas las operaciones I/O usan una trayectoria de datos (data path) de 8 bits.

AM Amplitude Modulation Modulación en amplitud.

AMA American Management Association Asociación americana de gestión.

ambient ambiente

ambient conditions condiciones ambiente.

ambiguous ambiguo

AMD Advanced Micro Devices Fabricante de circuitos integrados.

America Online

1. America Online
2. America Online es un servicio "on-line" (de conexión directa) con una interfaz gráfica, iniciada en 1988 para computadoras Apple y MacIntosh. En febrero de 1991, apareció la versión PC, disponible con una resolución EGA. El servicio ofrecido incluye correo electrónico, noticias, informes meteorológicos, comentarios del mercado de valores, juegos que pueden ser copiados en su máquina, grupos de interés especial, boletines, compras on-line, y limitadas capacidades de investigación. Para conocer los costos y obtener más información puede contactarse con:

America Online Quantum Computer Services
8619 Westwood Center Drive, #200 Vienna, VA 22182-9806
U.S.A T.E. 1-703-448-8700
1-800-827-6364

American National Standards Institute Instituto nacional americano de normalización. ANSI.

American Standard Code for Information Interchange, ASCII

1. Código (Norte)americano Estandar para el Intercambio de Información, ASCII
2. ASCII (American Standard Code for Information Interchange - Código (Norte)americano Estandar para el Intercambio de Información) es

un código estandar de 7 bits que fuera creado en 1965 por Robert W. Bemer, empleado para lograr compatibilidad entre diversos tipos de equipamiento para el procesamiento de datos. ASCII (que se pronuncia (ask-ki) es el código habitual para el equipamiento de microcomputadoras. El Standard ASCII Character Set (Conjunto de Caracteres ASCII Estandar) consta de 128 números decimales que van desde cero a 127 y que han sido asignados a letras, números, símbolos de puntuación, y a los caracteres especiales más comunes. El Extended ASCII Character Set (Conjunto de Caracteres ASCII Extendido) también consta de 128 números decimales, que oscilan entre 128 y 256 y representan caracteres especiales, adicionales, tales como caracteres matemáticos, símbolos gráficos, y caracteres extranjeros (acentos, ñ, etc). Ver las Tablas de Referencia para contar con los Conjuntos de Caracteres ASCII completos.

AML Assembly Micro Library Biblioteca de ensambladores de microprocesadores.

amplification amplificación.

amplifier amplificador.

amplitude amplitud

amplitude modulation modulación de amplitud

amplitude modulation (AM) modulación en amplitud, AM.

ampère amperio, ampère, A.

Analog

1. Analógica
2. Existen dos formas principales para hacer cosas electrónicamente: en forma analógica ó en forma

digital. El en método analógico, las señales varían continuamente y el menor cambio puede resultar de importancia. Los circuitos analógicos están sujetos a drift (derivación), distorsión y "ruido" (noise), pero son capaces de manejar complejas señales con circuitos relativamente simples. Las transmisiones de datos analógicos requieren amplificadores debido a la atenuación de la señal con la distancia, de modo de agrandar o magnificar la señal.

analog analógico.

analog adapter

1. Adaptador Analógico 8014/A
2. El 8514/A es un adaptador analógico de presentación en video, de IBM, para la línea de computadoras personales PS/2. Comparado con los adaptadores previos de video como el EGA ó el VGA, el 8514/A brinda una alta resolución de 1024x768 pixeles con un máximo de hasta 256 colores o 64 tonos de grises. Es un monitor interlazado, lo que significa que explora (scanea) línea por medio cada vez que se "refresca" (renueva) la pantalla. Incluye un co-procesador de video que ejecuta internamente funciones gráficas bi-dimensionales, liberando de este modo a la CPU que ya no tiene que efectuar tareas relacionadas con las gráficas. El monitor 8514/A mejora hasta diez veces la performance de las aplicaciones CAD (computer Aided/Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) El sistema de presentacionbes (monitor) 8514 de IBM es una combinación del monitor 8514 de frecuencia fija-múltiple de 16 pulgadas y del adaptador gráfico 8514/A. Solo trabajan juntos en los sistemas MCA.

analog channel canal analógico

analog circuit circuito analógico.

analog computer computadora analógica

analog data datos analógicos.

analog monitor monitor analógico

analog quantity cantidad analógica.

analog recorder registrador analógico.

analog to digital converter convertidor analógico-digital.

analog voltage comparator comparador analógico de tensión.

analyser/analyzer analizador.

analysis análisis.

analyst analista.

analyst analista

AND función (puerta) (operador) (circuito) Y, <<AND>>.

AND gate puerta lógica Y.

AND-OR-INVERT (AOI) función (puerta) (operador) (circuito) Y-O-inversión, <<AOI>>.

angle brackets corchetes angulares

Angstrom Angstrom.

angular brackets corchetes angulares

animater graphics gráficos animados

anisotropic anisotrópico

anode ánodo

anomaly anomalía

ANSI

1. ANSI
2. ANSI es la abreviatura del American National Standards Institute (Insti-

tuto Nacional (Norte)Americano de Estandares). Es una organización no-gubernamental fundada en 1918 que propone, modifica, aprueba, y publica estándares para el procesamiento de datos que son de aplicación voluntaria en los Estados Unidos. ANSI es, además, representante de los Estados Unidos ante la International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), en Paris, y ante la International Electrotechnical Commission (IEC).(Comisión Electrotécnica Internacional). Todo lenguaje de programación que alegue ajustarse a las Normas ANSI debe pasar todas las pruebas establecidas para las reglas de sintáxis estándar, según hayan sido establecidas por ANSI. Para obtener más información, puede ponerse en contacto con ANSI, 1430 Broadway, New York, NY 10018 U.S.A

ANSI American National Standars Institute Instituto Nacional Americano de Normalización.

ANSI.SYS Device Driver

1. Accionador de dispositivos ANSI.SYS.
2. Junto con el ANSI.SYS Device Driver (Accionador de dispositivos ANSI.SYS), un programa del sistema D.O.S. ofrece otra serie de accionadores para controlar la operación de periféricos del sistema. Por ejemplo, las secuencias de escape pueden emplearse para agregar gran cantidad de información útil (ó simplemente ilustrativa) en pantalla. Consulte el manual de su sistema operativo. Algunas de las definiciones incluídas en este GLOSDIC le permitirán aclarar conceptos sobre los accionadores (drivers).

answer only modem modem sólo receptor

Anti-virus

1. Anti-virus informático
2. Junto con el crecimiento y la popularidad de las microcomputadoras, especialmente a mediados hasta fines de la década del '80, también apareció un efecto colateral perjudicial en la copia de programas: el virus informático. Se denomina VIRUS INFORMÁTICO a cualquier programa expresamente escrito con el propósito de reproducirse, después ó durante el proceso, cometiendo actos de malicia en el sistema infectado. Algunos programas de virus borran inmediatamente todos los archivos existentes en un disco rígido mientras que otros permanecieran "latentes", a veces por meses, antes de provocar algunos daños. Existen, como Ud. sabe, programas disponibles para detectar la presencia de virus, ó para impedir que los virus infecten los sistemas. Estos programas anti-virus a menudo requieren estar ubicados continuamente en la RAM y, algunas veces, puede alertar erróneamente a su propietario, haciéndole creer que existen virus cuando en verdad solo se trata de un comportamiento benigno de otras rutinas. Para obtener mayor información sobre los virus, ú otros temas relacionados, puede ponerse en contacto con la National BBS Society, de los Estados Unidos, al teléfono 1- (408) 727-4559.

antifuse antifusión

antivirus antivirus

AP Application Program. Programa de aplicación

AP Array Processor. Procesador matricial.

AP Automatic Programming. Programación automática.

APA Application Program Area Area de memoria que puede ocupar un programa de aplicación.

APC Automatic Phase Control Control automático de fase.

apertur card tarjeta de apertura

aperture time tiempo de apertura.

API, Application Program Interface

1. Intefaz de Programas de Aplicación
2. API es una abreviatura de Application Program Interface.(Interfaz de Programas de Aplicación). Las API son las herramientas que emplean quienes desarrollan programas para poder acceder a los aspectos funcionales del sistema operativo de la computadora y a los servicios brindados por sus dispositivos periféricos. Por lo general, las API son llamadas al sistema, rutinas que permiten que los programadores tengan acceso a los servicios brindados por el Sistema Operativo. las API pueden emplearse para manejar archivos y directorios, brindar record locking y seguimiento de transacciones, control de semáforos, interfaz con adaptadores de gráficos y una amplia variedad de otro tipo de servicios. En una Red Local (Local Area Network), un API tal como la NetBIOS de IBM brinda a las aplicaciones un medio uniforme para pedir los servicios de los niveles inferiores del Sistema Operativo de la Red.

APL A Programming Language
Lenguaje de programación APL.

APL, APL2, A Programming Language"

1. Un lenguaje de Programación
2. APL es la sigla de "A Programming Language" (Un Lenguaje de Programación), que fue un libro escrito en 1962 por el creador del

lenguaje, Kenneth E. Iverson. Basado en lo que antes se había conocido como la Nomenclatura Iverson, el APL es un lenguaje de programación extremadamente conciso, diseñado para el manejo de los arreglos (arrays). Los arreglos pueden ser escalares, vectoriales, tablas o matrices de dos o más dimensiones, pudiendo estar compuestos de información numérica o alfanumérica. Bajo la conducción de Iverson, IBM introdujo en 1966 el APL\360. Como el APL evita la introducción de las computadoras personales, originalmente se lo empleó únicamente en mainframes. Desde 1983, han estado disponibles las versiones de APL para las PC. Debido a su conjunto de caracteres especiales expandidos, el APL requiere un teclado especial, o el uso de macros, para el ingreso de datos. Las versiones actuales de APL para mainframes y PC se denominan APL2.

app aplicación

app code código de aplicación

append agregar, añadir

Apple NuBus

1. NuBus de Apple
2. Tanto el Microcanal de IBM (IBM Micro Channel) como en NuBus de Apple (Apple NuBus) definen mecanismos de alto nivel para integrar plaquetas ó dispositivos en sus sistemas Bus. Esto elimina la necesidad de disponer conectores (ó jumpers) ó interruptores DIP para fijar el nivel de interrupción de una plaqueta ó su espacio de dirección, que con frecuencia, es el origen de múltiples problemas en los sistemas de computación. La Selección de Opciones Programable (Programmable Option Select, POS) del Microcanal elimina

los interruptores (switches) de la plaqueta del sistema y de los adaptadores, reemplazándolos por registros programables. Las rutinas de configuración automática almacenan los datos POS en una memoria CMOS alimentada por batería para las operaciones y la configuración del sistema. Los utilitarios de configuración se basan en archivos de descripción del adaptador que contienen los datos de seteo (configuración) para cada plaqueta.

application

1. aplicación
2. Un programa, tal como un procesador de palabra, que Ud. ejecuta en el Sistema Operativo UNIX. Un programa de computadoras que efectúa una tarea determinada. Los programas de procesamiento de textos, las planillas electrónicas y las bases de datos se denominan genéricamente, Aplicaciones.

application aplicación.

application developer desarrollador de aplicaciones

application development language lenguaje de desarrollo de aplicaciones

application development system sistema de desarrollo de aplicaciones

application folder

1. directorio (folder) de Aplicaciones
2. una sublista de la lista principal de Aplicaciones, que generalmente incluye una lista de programas de aplicación relacionados. Un directorio (folder) de aplicación puede incluir aplicaciones y otros directorios de aplicaciones. Ver, además, LISTA DE APLICACIONES.

application generator generador de apli-

caciones

application layer capa de aplicación

application notes notas de aplicación

application package paquete de aplicación

application processor procesador de aplicación

application program programa de aplicación.

application program interface interfaz de programa de aplicación

Application Program Interface, API

1. Intefaz de Programas de Aplicación
2. API es una abreviatura de Application Program Interface.(Interfaz de Programas de Aplicación). Las API son las herramientas que emplean quienes desarrollan programas para poder acceder a los aspectos funcionales del sistema operativo de la computadora y a los servicios brindados por sus dispositivos periféricos. Por lo general, las API son llamadas al sistema, rutinas que permiten que los programadores tengan acceso a los servicios brindados por el Sistema Operativo. las API pueden emplearse para manejar archivos y directorios, brindar record locking y seguimiento de transacciones, control de semáforos, interfaz con adaptadores de gráficos y una amplia variedad de otro tipo de servicios. En una Red Local (Local Area Network), un API tal como la NetBIOS de IBM brinda a las aplicaciones un medio uniforme para pedir los servicios de los niveles inferiores del Sistema Operativo de la Red.

application program library biblioteca de programas de aplicación

application programmer programador de aplicaciones

application software programas de aplicación, software de aplicación.

applications area área, zona de aplicaciones.

applications list

1. lista de Aplicaciones
2. La lista de aplicaciones disponibles y los directorios (folders) de aplicaciones que se presenta en la pantalla principal del Shell SCO. Ver, además, DIRECTORIO (FOLDER) DE APLICACIONES.

applications package paquete de aplicaciones.

applications programmer programador de aplicaciones.

APSE Ada Programming Support Environment Entorno de apoyo a la programación Ada.

APT Automatic Programming Tools Herramientas de programación automática.

AR Address Register Registro de direcciones.

arbitration arbitraje

architecture arquitectura

archival storage almacenamiento histórico

archive archivo.

archive

1. archivar
2. Colocar un archivo ó un grupo de archivos en una forma conveniente para ser grabados en medios de respaldo (backup) tales como disquetes o cintas. Normalmente,

Ud. puede archivar archivos de respaldo (backup) o archivos importantes pero que se utilizan con poca frecuencia. Tales archivos pueden ser copiados hacia (y desde) medios de respaldo (backup) usando la opción Archive existente en el menú File. Ver, además, COPIAS DE RESPALDO/SEGURIDAD (BACKUP).

Archive File

1. Archivo "archivado"
2. Para contar con una definición precisa, un archive file (archivo de archivo) es un archivo que ha sido copiado hacia un medio auxiliar de almacenamiento (tal como un diskette o cinta magnética) con el propósito de guardarlo durante mucho tiempo ("archivarlo"). En el mundo de las microcomputadoras, un archive file es un archivo que ha sido comprimido, squashed, "apretado", cortado en partes y/o "empaquetado" por medio de un programa diseñado para "archivar" archivos, a fin de emplear menos espacio en disco y para reducir el tiempo de transferencia cuando se envían (transmiten) archivos entre computadoras. Las Data Libraries (Bibliotecas de Datos) guardan programas y archivos de datos en un formato comprimido y dan un nuevo nombre a los archivos usando la extensión ".ARC" ó ".ZIP" en los nombres de archivo. Para conmtar con más información sobre los programas de compresión y "archivo" ARC, puede escribir a: System Enhancement Associates, Seattle, Washington U.S.A

ARCNet

1. Red ARC
2. La red ARC es una tecnología LAN que ofrece una topología flexible para conectar computadoras personales entre si. El término ARC es un acrónimo de Attached

Resource Computer network (Red de Computadoras de Recursos Vinculados. Es uno de los sistemas LAN más antiguos y populares que fuera originalmente desarrollado por John Murphy de Datapoint Corp.

Las plaquetas de Interfaz ARCnet (ó plaquetas controladoras de la red) son fabricadas por diferentes compañías y cada una de ellas posee la capacidad de funcionar con otras plaquetas de Red ARCnet. Es decir, cada estación de trabajo PC en una red podría tener una plaqueta de un fabricante diferente (en una topología "en estrella") Las LAN que emplean plaquetas de interfaz para red frecuentemente son conocidas como "media sharing" (que comparten medios) y son más flexibles y brindan una performance más rápida que las LAN RS-232. Las LAN ARCnet son capaces de operar a velocidades de hasta 2.5 megabits/segundo. La norma IEEE 802.4 describe las especificaciones existentes para cableados de las ARCnet.

area área, zona.

argument

1. argumento
2. Una palabra que Ud. incorpora en la línea de comando que está separada por espacios del comando mismo. Un comando puede tener más de un argumento. Los argumentos pueden indicar a un comando como quiere Ud. que opere, por ejemplo, lf -a. El argumento -a le indica al programa lf (que dá una lista de los archivos), que Ud. desea que muestre todos los archivos. Estos tipos de argumentos también son conocidos como opciones o indicadores. Los argumentos también pueden indicar a un comando sobre que elemento Ud. quiere que actúe dicho comando. Por ej. lf -a /tmp/spell.out le indica a lf

que liste el archivo /tmp/spell.out si dicho archivo existe.

argument argumento.

argument count cuenta de argumentos

argument list generation generación de la lista de argumentos

argument vector vector de argumentos

argument, command line argumento, línea de comando

argument, procedure argumento de función

arguments, null argumento nulo

arithmetic expression expresión aritmética

arithmetic logic unit unidad lógica y aritmética, unidad aritmético-lógica.

Arithmetic Logic(al) Unit, ALU

1. Unidad Aritmética y Lógica, UAL
2. El ALU es el núcleo del microprocesador y uno de sus componentes esenciales. Es la base operativa entre los registros y el bloque de control. El ALU efectúa diversas formas de operaciones de adición, substracción, y la extensión de estas a operaciones de multiplicación, división, exponenciación, etc. El modo lógico se relaciona con las operaciones de movimiento, enmascaramiento (u ocultamiento) (gating, masking) y con otras manipulaciones efectuadas con los contenidos de los registros. Generalmente la arquitectura de la ALU maneja cantidades de 8 bits en el acumulador, mientras que el archivo de registro está compuesto por tres registros de 16 bits. Como, con frecuencia, el acumulador y la ALU solo tienen 8 bits de ancho, se puede acceder a estos tres registros

generales por medio de instrucciones que traten a éstos como seis registros de 8 bits. La selección de cual es el concepto que se habrá de emplear generalmente queda librada a criterio del programador. Desde el punto de vista del equipamiento (Hardware), en muchos sistemas el procesador opera sobre bytes de 8 bits, y todas las operaciones I/O usan una trayectoria de datos (data path) de 8 bits.

arithmetic operation operación aritmética.

arithmetic operator operador aritmético.

arithmetic overflow desbordamiento aritmético

arithmetic register registro aritmético.

arithmetic shift desplazamiento aritmético.

arithmetic statement sentencia aritmética.

arithmetic underflow desbordamiento negativo

ARLL

1. Tramo de Recorrido Limitado, Avanzado
2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar los datos, enviándolos hacia un accionador del disco rígido. Los términos Run Length Limited (RLL) (Tramo de Recorrido Limitado) proviene del hecho de que las técnicas limitan la distancia (Longitud del Tramo) entre las reversals de flujo magnético sobre el platter del disco. Existen varios tipos de técnicas de codificación RLL: (1,7) la codificación RLL incrementa la capacidad de almacenamiento un 25% respecto del MFM. (2,7) la codificación RLL

ó RLL Mejorada (Enhanced RLL) (ERLL) aumenta la capacidad de almacenamiento un 50% sobre la codificación MFM. (3,9) la codificación RLL ó RLL Avanzada (Advanced RLL) (ARLL) aumenta la capacidad de almacenamiento hasta casi duplicar la de la codificación MFM. Un disco rígido RLL certificado puede usar una plaqueta (tarjeta) controladora, pero se reducirán tanto la capacidad de almacenamiento como la velocidad de transferencia de los datos.

ARP Automatic Receiver Program Programa receptor automático.

ARPA Red de computadoras.

ARPA Advanced Research Projects Agency of US Department of Defense

1. Agencia de proyectos de investigación avanzada
2. Agencia de proyectos de investigación avanzada (del Departamento de Defensa, USA)

ARPANET red ARPA.

ARPANET ARPANET Red de computadoras ARPA.

ARQ Automatic ReQuest for Repeat Petición automática de repetición.

array <<array>>, matriz.

array bounds límites de los arrays

array element elemento de arreglo

array processor procesador matricial.

array, multidimensional array multidimensional

arrow keys

1. (teclas de) flecha
2. Las cuatro teclas de flecha controlan el movimiento del cursor. Cuando

esté usando el shell SCO, las teclas de flecha mueven el cursor hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda y a la derecha.

arrow keys teclas de movimiento del cursor.

Artificial Intelligence, AI

1. IA, inteligencia Artificial
2. "AI" es el campo, en la ciencia de la computación, que trata de entender e implementar tecnología basada en la computadora que pueda simular las características de la inteligencia humana. Un objetivo bien onocido de la Inteligencia Artificial implica un proceso de desarrollo de programas de computación capaces de "aprender" de la experiencia a fin de resolver nuevos problemas. "AI" hace referencia al desarrollo o capacidad de una máquina que pueda efectuar funciones que normalmente están relacionadas con la inteligencia humana, tales como el aprendizaje, la adaptación, razonamiento, auto-corrección y mejoras automáticas. En un sentido mucho más restringido, la inteligencia artificial hace referencia al estudio de las técnicas para lograr hacer un uso más efectivo de las computadoras digitales por medio de mejores hábitos de programación. En este sentido, PROLOG y Lisp son los lenguajes de programación más conocidos para el desarrollo de programas no-numéricos, especialmente en el campo de la Inteligencia Artificial.

artificial language lenguaje artificial

ARU Audio-Response Unit Unidad de respuesta audio.

ASA American Standard Association Véase ANSI / Asociación de normalización americana.

ASCC Automatic Sequence Controlled Calculator Calculadora controlada por secuencia automática.

ascending order

1. orden ascendente
2. El orden por default (omisión) en que se presentan los archivos y los directorios en la ventana File en la pantalla principal del SCO Shell. El orden ascendente presenta los archivos ordenados alfabéticamente (A antes que la B, antes que la C, etc.) y los directorios preceden a los archivos. Los números preceden a las letras (los números más pequeños aparecen antes que los números más grandes) y las letras mayúsculas aparecen antes que las letras minúsculas. Ver, además, ORDEN DESCENDENTE.

ASCIA ASynchronous Communication Interface Adapter Véase ACIA.

ASCII

1. Código Estándar Norteamericano para el Intercambio de Información
2. Una forma estandarizada para representar caracteres en muchos sistemas de información. A menudo, el término "Archivo ASCII - ASCII File" se emplea como sinónimo de "archivo de texto plano", es decir, de un archivo que no tiene ningún formato especial que puede verse utilizando utilitarios del sistema UNIX tales como cat(C), more(C), y vi(C). ASCII (American Standard Code for Information Interchange - Código (Norte)americano Estandar para el Intercambio de Información) es un código estandar de 7 bits que fuera creado en 1965 por Robert W. Bemer, empleado para lograr compatibilidad entre diversos tipos de equipamiento para el procesamiento de datos. ASCII (que se pronuncia (ask-ki) es el código habitual para el equipamiento de computadoras. El Standard

ASCII Character Set (Conjunto de Caracteres ASCII Estandar) consta de 128 números decimales que van desde cero a 127 y que han sido asignados a letras, números, símbolos de puntuación, y a los caracteres especiales más comunes. El Extended ASCII Character Set (Conjunto de Caracteres ASCII Extendido) también consta de 128 números decimales, que oscilan entre 128 y 256 y representan caracteres especiales, adicionales, tales como caracteres matemáticos, símbolos gráficos, y caracteres extranjeros (acentos, ñ, etc). Ver las Tablas de Referencia para contar con los Conjuntos de Caracteres ASCII completos.

ASCII chauvinism chovinismo ASCII

ASCII control character carácter ASCII de control.

ASCII File

1. Archivo ASCII, Archivo de texto Plano
2. Un archivo de texto ASCII es un archivo de datos que solo incluye caracteres alfanuméricos y caracteres especiales que pertenecen a los Conjuntos de Caracteres ASCII. Los archivos de textos ASCII pueden ser "leídos" por la mayoría de los modernos programas de procesamiento de texto, convirtiéndolos internamente a otro formato de modo que se puedan emplear características especiales de procesamiento de texto. Por ejemplo, no existe carácter ASCII estandar que pueda ser agregado al principio de una línea de texto y que haga que dicha línea quede centrada cuando se la presente en pantalla o se la imprima. Cada programa diferente para el procesamiento de textos puede tener un carácter de control especial para centrar el texto. Existen muchos caracteres

de control empleados por diferentes programas de aplicación para identificar o permitir la ejecución de características especiales. Los archivos que incluyen estos caracteres especiales de control no son archivos de texto ASCII, y solo pueden ser empleados correctamente por el programa que los ha creado.

ASCII keyboard teclado ASCII.

Asembler/disassembler packet, PAD

1. "Paquete" ensamblador/desensamblador
2. Un gateway brinda una interconexión entre dos redes con diferentes protocolos de comunicación. Un gateway es un interpretador simultáneo entre computadoras que "hablan" diferentes idiomas. Las gateways operan en las "capas" 4 a 7 del modelo OSI. La gateway, que es proporcionada por una placa adaptadora en una estación de trabajo, permiten que la red se comporte como si fuese una terminal de mainframe conectada directamente a la mainframe. A modo de ejemplo, podrían citarse a:
 - Un PAD, assembler/disassembler packet, es un dispositivo usado como interfaz entre dispositivos no-X.25 y una red X.25. El PAD sirve como gateway. Los convertidores de protocolo son gateways entre redes.

ASIS American Society for Information Science Sociedad americana de ciencias de la información.

ASLIB Association of Special Libraries and Information Bureaus Asociación de bibliotecas especiales y oficinas de información.

ASP, Shareware Professional Association

1. Asociación de Profesionales de Shareware (Programas de Dominio Público)

2. La Asociación de Profesionales de Shareware (Programas de Dominio Público) es una organización de Programadores fundada en 1987. El objetivo fundamental de la Asociación es fortalecer el futuro de la comercialización de los programas de dominio público como una alternativa frente a la comercialización tradicional. La ASP también está luchando para ayudar a los vendedores de diskettes, los medios de comunicación y al público en general para que entiendan la naturaleza y los beneficios de los programas de dominio público (shareware). El tema fundamental detrás de los programas de dominio público (Shareware) es el de "Usar antes de Comprar". Los usuarios pueden evaluar el programa en sus propios sistemas antes de hacer la inversión de comprarlo. Si el programa demuestra ser de utilidad, el usuario se siente en la obligación moral y legal de registrarse con el Autor.

Dirija su correspondencia a: ASP, 545 Grover Road Muskegon, MI 49442 U.S.A. En CompuServe, GO SHARE, para obtener información sobre los foros y conferencias, públicas y privadas, del ASP.

Aspect ratio

1. Relación de aspecto
2. Una contracción de PICtureS ELe-ment, (Elemento de la Gráfica), que luego modificó la CS por una X, es un PIXEL. Un pixel es cualquiera de los pequeños elementos rectangulares que conforman una gráfica digitalizada en una pantalla de video. Cada pixel representa el grado de brillo asignado a cada punto en la gráfica. Un pixel también recibe el nombre de "pel" (Picture ELe-ment). La duplicación de pixeles (pixel doubling, en inglés) es un método existente para modificar la relación de aspecto (aspect ratio) de una pan-

talla mediante la duplicación de las hileras ó columnas de pixeles. El "estrechamiento" de pixeles (pixel thinning) es una técnica existente para reducir el ancho de banda ó modificar las relación de aspecto de una imagen mediante un descarte sistemático de los pixeles.

ASR (Automatic Send-Receive) transmisión/recepción automática, ASR.

assemble ensamblar.

assembler language lenguaje ensamblador.

Assembly Language

1. Lenguaje Assembly, Lenguaje Ensamblable
2. Hablando en forma general, cada diseño específico de computadora (independientemente de si es IBM, Honeywell, Digital, o de cualquier otra marca) posee su propio lenguaje assembly. El lenguaje assembly es un lenguaje de programación de bajo nivel que emplea instrucciones nemotécnicas, tales como STO para guardar (STOre) y SUB para restar (SUBstract), en lugar de números binarios para representar la instrucción correspondiente en lenguaje de máquina. Está escrito de modo que se corresponda con un específico lenguaje de máquina de una computadora.. Un assembler es un programa que traduce el código simbólico del lenguaje assembly en su código de máquina equivalente.

assembly listing listado del programa ensamblado, listado ensamblado.

assembly program programa ensamblador, ensamblador.

assertion aserto, postulado, predicado.

assign asignar.

assignment asignación.

assignment operator operador asignación.

assignment sign símbolo de asignación.

assignment statement sentencia de asignación

associative array array asociativo

associative storage memoria asociativa, almacenamiento asociativo

Asterisk

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 * 3. El asterisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintáxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera. Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS:

```
DIR *.*
```

La parte del argumento, es decir *,* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés, star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)

asymmetrical modem modem asimétrico

Asynchronic, Asynchronous

1. Asincrónico, asíncrono
2. Cuando se envían señales a una computadora a intervalos irregulares, se describe a dichas señales como asincrónicas (o fuera de sincronismo). Cuando se transmiten los datos en forma asincrónica, se

los envía a intervalos irregulares, precediendo cada caracter con un bit de inicio y siguiéndolo con un bit de detención. En otras palabras, junto con todo caracter transmitido se coloca delante un "bit de inicio" y detrás un "bit de finalización". La transmisión asincrónica permite que se envíe un caracter en forma aleatoria después de que el caracter precedente ha sido enviado, sin tener en cuenta ningún dispositivo que regule el tiempo. Compárelo con la Transmisión sincrónica.

asynchronous data transmission transmisión asíncrona de datos.

asynchronous device dispositivo asíncrono.

asynchronous operation operación asíncrona.

asynchronous protocol protocolo asincrono

asynchronous transmission transmisión asincrona

AT modem

1. Modem AT
2. Hayes Microcomputer Products, Inc. fue el originador de un estandar "de facto" para modems en el mundo de las microcomputadoras. En 1981 la compania produjo el primer modem para que opera con un grupo de comandos. El grupo de comandos que se emplea para controlar la operación de un modem se denomina Grupo de Comandos Estandar de Hayes AT. La mayoría de los comandos comienzan con el prefijo AT (que significa ATenció En la actualidad se usan los términos "compatibles con Hayes" como adjetivos para describir a los modems de otros fabricantes que operan con el mismo grupo de comandos que los populares modems Hayes.

AT-PC, AT Personal Computer

1. Computadora Personal, tipo AT
2. PC es la abreviatura habitual de Personal Computer (Computadora Personal). La microcomputadora PC de IBM, introducida en 1981 presentaba un chip de micro-procesador Intel 8088, y dos disketeras de 360K. La PC-XT, Personal Computer, presentaba una Tecnología Extendida (ó ampliada). Introducida en 1983, la microcomputadora IBM PC-XT presentaba un chip microprocesador Intel 8088 y un disco rígido de 10 MByte. La PC-AT, Personal Computer, presentaba una Tecnología Avanzada. Introducida en 1984, la microcomputadora IBM PC-AT presentaba un chip microprocesador Intel 80286.

ATDM Asynchronous Time Division Multiplexing Multiplexado asíncrono por división del tiempo.

ATE Automatic Test Equipment Equipo automático de pruebas, ATE.

atom átomo

atomic operation operación atómica

ATS Administrative Terminal System Sistema de terminal administrativo.

ATT American Telephone and Telegraph Compañía americana de teléfonos y telégrafos.

attached processor procesador adjunto

Attachment Unit Interface, AUI

1. Interfaz de Unidad de Vinculación
2. El AUI es una designación estandar IEEE 802.3 para el cable que conecta las Estaciones ó Puestos de Trabajo, que con frecuencia emplea cable Ethernet grueso. Es la interfaz entre la Unidad de Vinculación Media (MAU - Medium Attachment

Unit) y el equipo terminal para los datos (DTE - Data Terminal Equipment). La especificación 10Base-5 de la IEEE es una abreviatura para un medio de banda base (baseband) de 10 megabits por segundo, con un segmento máximo o longitud de tendido (trunk length) de 500 metros.

attenuation atenuación

Attribute

1. Atributo
2. Un ATRIBUTO es una característica que describe los datos (ó una estructura de datos), o un elemento en un modelo de datos. Un atributo es una palabra que describe la manera en que una variable es manejada por la computadora. Por ejemplo, los atributos típicos de archivo serían el tamaño del archivo y la longitud de un registro en un archivo. Los atributos de archivos en D.O.S. son almacenados en el byte 11 de una entrada a un directorio, y determinan si un archivo es clasificado como oculto, de "solo lectura", o es un archivo del sistema, o si el bit de archivo se encuentra en posición ON (activado) ó off (desactivado).

AU Arithmetic Unit Unidad aritmética.

audio audio

audio response respuesta auditiva

audiotex audiotexto

audit auditoría

audit software software de auditoría

Audit trial

1. Seguimiento de Auditoría
2. En las operaciones relacionadas con las computadoras, un "seguimiento de auditoría" (audit trail) es un conjunto de datos que se encuentra en

la forma de una vía de acceso lógica que relaciona una secuencia de eventos. Este conjunto de datos se emplea para "rastrear" ó examinar las transacciones que han afectado los contenidos existentes en una base de datos. En un sistema de registro, un "seguimiento de auditoría" puede ser mantenido automáticamente por medio de una característica especial del programa. Los punteros o los registros de las transacciones son almacenados de modo que el origen de valores específicos pueda ser fácilmente identificado. El software (programas) de los Sistemas Operativos para Redes por lo general incluye una característica que permite mantener un "seguimiento de auditoría" de los eventos que tienen lugar en toda la red. Puede ser tan simple como mantener un registro de quien, como, cuando, donde y por cuanto tiempo un individuo estuvo conectado en la red. O se puede activar un "seguimiento de auditoría" muy completo y elaborado que mantenga un registro de casi todos los eventos imaginables que puedan suceder en una red. El nivel de sofisticación depende del Sistema Operativo empleado en la red, y de las necesidades específicas de la organización.

AUI, Attachment Unit Interface

1. Interfaz de Unidad de Vinculación
 2. El AUI es una designación estandar IEEE 802.3 para el cable que conecta las Estaciones ó Puestos de Trabajo, que con frecuencia emplea cable Ethernet grueso. Es la interfaz entre la Unidad de Vinculación Media (MAU - Medium Attachment Unit) y el equipo terminal para los datos (DTE - Data Terminal Equipment). La especificación 10Base-5 de la IEEE es una abreviatura para un medio de banda base (baseband) de 10 megabits por segundo, con un segmento máximo o longitud de tendido (trunk length) de 500 metros.
- authoring program** programa de autor
- authorization code** código de autorización
- auto attendant** asistente automático
- auto bypass** auto pase
- auto-answer** respuesta automática.
- autocode** autocódigo.
- autocoder** autocodificador
- autodecrementing** autodecrementación, autodecrementable.
- autodial** marcado automático
- autoexec.bat**
1. autoexec.bat
 2. El archivo AUTOEXEC.BAT es un archivo del Sistema Operativo que busca el D.O.S. cada vez que se hace arrancar (butea) la microcomputadora. No es imprescindible pero su uso brinda muchas ventajas. El D.O.S. sólo lo busca en el directorio raíz del dispositivo de arranque (ya sea en la diskettera A ó el disco rígido C). El archivo AUTOEXEC.BAT es un archivo de texto ASCII y puede ser modificado con cualquier programa editor de textos tal como EDLIN. Como los comandos del D.O.S., presentes en el archivo AUTOEXEC.BAT son ejecutados cada vez que el sistema arranca, el ambiente operativo para cada sistema en particular puede ser optimizado para hacer uso del equipamiento (hardware) relacionado. Las aplicaciones (programas) que residen en el disco rígido con frecuencia requieren que ciertos parámetros sean definidos

en el espacio del ambiente D.O.S.. Estos comandos SET (fijar) pueden ser colocados en el archivo AUTOEXEC.BAT. Si nunca ha visto un archivo de este tipo, cuando vea el cursor C:\, tipee el siguiente comando:

TYPE AUTOEXEC.BAT

autoincrementing autoincrementación, autoincrementable.

automata theory teoría de autómatas

automated office oficina automatizada

automatic calling unit unidad o dispositivo de llamada automática.

automatic coding codificación automática.

automatic computing cálculo automático, computación automática, informática.

Automatic Computing Unit Unidad automática de cálculo.

automatic data processing procesamiento automático de datos

automatic interrupt interrupción automática.

Automatic Park

1. "Estacionamiento automático"
2. Cuando no se está usando el disco rígido, los cabezales de lectura/escritura quedan trabados en su posición. Esto es una medida de seguridad, pero los cabezales no necesariamente quedan alejados de las zonas críticas de las superficies planas (platters) del disco. Una característica del disco rígido que garantiza que los cabezales de lectura/escritura queden "estacionados" lejos de todas las áreas críticas del platter es lo que se conoce como "estacionamiento

automático" (automatic park). Esta característica entra en efecto cada vez que se apaga la máquina o se corta la corriente. La mayor parte de los discos rígidos que ofrecen la característica de "estacionamiento" automático usan tecnología voice-coil. El mecanismo que "levanta" los cabezales, alejándolos del platter cuando se corta la corriente o se apaga la máquina se denomina "levanta-cabezales automático" (automatic head lifter).

automatic request petición automática de repetición.

automatic storage allocation asignación automática de memoria.

automatic teller machine máquina de cajero automático

automatic test equipment (véase ATE).

automatic variables variables automáticas

automation automatización

automaton autómata.

autosave autograbado

autostart routine sistema de autoinicialización

autostarting autocomienzo, autoiniciación.

auxiliary memory memoria auxiliar

auxiliary register registro auxiliar.

auxiliary storage almacenamiento auxiliar, memoria auxiliar.

AV Available Disponible.

avionics avionica

Azerty keyboard

1. Teclado azerty
2. Un teclado de computadora o de máquina de escribir muy popular en Europa, con los caracteres "A, Z, E, R, T, y Y" como se muestra a continuación. Existe otra cantidad de estilos diferentes de teclado en uso en toda Europa.

```

r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-
r-r-r- | | A | Z | E | R | T
| | Y | U | I | O | P | | | |
L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|

```

```

r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-
r-r- | | Q | S | D | F | |
G | H | J | K | L | M | | | |
L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|
r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-r-
r-r-r- | | W | X
| | C | V | B | N | | | | | | | |
L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|
r-r-
-----r- | |
BARRA ESPACIADORA | |
L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|L_|

```

B

back end processor procesador de extremo posterior

back up respaldar

back-up

1. copia de seguridad, duplicación de seguridad o de reserva,
2. copia de reserva.

back-up copy copia de seguridad.

back-up operation operación de copia de seguridad.

backbone espina dorsal

backend parte interna

backfilling rellenado

background fondo, segundo plano, carga pendiente

background activity actividad subordinada o de baja prioridad.

background color color de fondo.

background ink tinta de fondo

background noise ruido de fondo

background process proceso subordinado

background processing

1. procesamiento de prioridad subordinada,
2. procesamiento subordinado, tratamiento de la carga pendiente.

background program programa de prioridad subordinada.

Background, Background mode

1. Procesamiento secundario
2. El modo BACKGROUND (procesamiento secundario) es un ambiente multi-programación o

de teleprocesamiento en el que las tareas con menor prioridad son procesadas durante los períodos en que están inactivas las tareas con mayor prioridad. En un ambiente multitareas, para controlar un programa que opera en "procesamiento secundario" (Background), primero se lo debe llevar al "procesamiento primario" (Foreground) usando los comandos del Sistema Operativo. Un programa en "procesamiento secundario" (Background), tal como una Tarea de Impresión, comienza su ejecución cuando esté inactiva una tarea de mayor prioridad. El modo de "procesamiento primario" (Foreground) es el ambiente multiprogramación o de teleprocesamiento en el que se efectúan las tareas de mayor prioridad antes de comenzar la ejecución de aquellas tareas que presentan menor prioridad. Generalmente pueden estar en ejecución varias operaciones en "procesamiento secundario" (Background), pero sólo una operación en "procesamiento primario" (Foreground) en ejecución, en cualquier momento dado.

backing storage almacenamiento de respaldo o de seguridad

backlit retroiluminada

backplane tarjeta base o tarjeta principal, enchufe posterior.

backquote comillas invertidas

backslash barra invertida

backspace retroceder un espacio

backup

1. copia de respaldo o de seguridad
2. Una copia de un archivo que se hace en caso que el original resulte dañado o se pierda. La opción

Archive existente en el menú File le permite copiar archivos hacia los medios de respaldo (backup) con propósitos de seguridad. Ver, además, ARCHIVAR.

Backup

1. Copia de respaldo, ó de seguridad
2. Las copias de los archivos de datos y programas se denominan BACKUPS (ó Copias de Respaldo) Siempre resulta recomendable hacer Copias de Respaldo (Backups) de sus datos y programas. Las microcomputadoras, al igual que todo lo que se fabrica, son muy propensas al error humano y a las fallas mecánicas. Independientemente del tipo de equipamiento (o periférico) que Ud. elija para realizar sus copias de Respaldo (Backup), aún seguirá necesitando un Sistema de Copias de Respaldo (Backup), es decir, una rutina específica para generar dichas Copias de Respaldo. La mayoría de los Sistemas de Copias de Respaldo (Backup) pertenecen a una de dos categorías: Copias de Seguridad en CINTA @@GLO (ta

backup copia de seguridad o respaldo

backup & recovery respaldo y restauración

backup copy copia de seguridad

backup disk disco de respaldo

backup power energía de respaldo

backup tape cinta de respaldo

backward chaining encadenamiento hacia atrás

backward compatible compatible hacia atrás

backquote comillas invertidas

bad sector sector malo

BAL Basic Assembler Language
Lenguaje ensamblador básico

balanced tree árbol equilibrado

band banda

band pass filter filtro pasa banda

band printer impresora de banda

Bandwidth

1. Ancho de banda
2. Por lo general, el ancho de banda (bandwidth) es una medida del rango de frecuencias dentro de una banda de radiación requerida para transmitir una señal en particular. Mide (en millones de ciclos por segundo) la diferencia entre las frecuencias mínima y máxima de la señal. El ancho de banda de un monitor de computadoras es una medida de la velocidad con la que un monitor puede manejar la información proveniente del adaptador de video. Cuanto más grande es el ancho de banda, más información puede manejar el monitor, y mayor será la resolución. Por ejemplo, el monitor CGA, que tiene una baja resolución, posee un ancho de banda de 30 MHz.

bandwidth ancho de banda

bank banco

bank select selección de banco.

bank switching conmutación de bancos

bar chart diagrama de barras

bar code código de barras, diagramas de barras.

Bar Code

1. Código de Barras

2. Como su nombre lo indica, el Código de Barras es el código empleado en los productos vendidos al consumidor y en las partes inventariadas, usado con propósitos de identificación. El código es leído con un lector óptico (optical wand) o de código de barras, fijo, colocado en el mostrador. El código consta de barras de espesor variable que representan caracteres y valores numéricos. Existen varios códigos empleados para marcar productos, tales como Universal Product Code (UPC), CODABAR, y MSI.

3U3U3U3U333U3 Muestra de un Código de Barras 3U3U3U3U333U3 3U3U3U3U333U3 3U3U3U3U333U3 3U3U3U3U333U3

A modo de ejemplo interesante, la ciudad de Treasure, en Florida, EEUU, vende adhesivos con códigos de barra en el puente levadizo para colocarlos en los parabrisas de los autos de modo que los residentes en la ciudad puedan pasar gratuitamente por el puente.

barrel printer impresora de tonel

base base.

base address dirección de base, dirección base.

base alignment alineación de base

base register registro de base, registro base.

base, radix base

base/displacement base/desplazamiento

baseband banda base

Baseband Signalling

1. Señales en banda-base
2. Las señales en banda-base son un método empleado para transmitir datos digitales a velocidades de

hasta 10 millones de bits por segundo. Las transmisiones en banda-base usan señales de baja frecuencia en cables coaxiales ó de pares "trenzados", con una distancia límite inferior a 2000 pies (1 pie = 30 cm). Las redes locales ARCnet y Ethernet emplean señales en banda-base. La banda-base solo puede manejar datos digitales, es relativamente fácil de instalar y modificar, y es más barata que el envío de señales en broadband, que maneja transmisiones de voces, datos, video e imágenes sobre una mayor distancia.

baseline línea de base

basename nombre base

BASIC

1. Código de Instrucción Simbólico, Multipropósito para Principiantes
2. BASIC es un lenguaje de programación de computadoras (un acrónimo de Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code - Código de Instrucción Simbólico, Multipropósito para Principiantes). Aunque es un lenguaje fácil de aprender y usar, incluye muchas características avanzadas para el manejo de fórmulas matemáticas y cadenas de caracteres. Es un lenguaje interpretive, lo que significa que cada sentencia es transformada y ejecutada en la manera en que se encuentra sin tener que compilar todas las sentencias del programa antes de ejecutarlas. Existen compiladores en BASIC de modo que las versiones finales de los programas puedan ser transformadas en código ejecutable para tener una performance más rápida en el run-time. BASIC fue desarrollado originalmente por John Kemeny y Thomas Kurtz a mediados de la década del '60, en

el Dartmouth College en Hanover, New Hampshire, U.S.A.

BASIC BASIC (lenguaje de programación BASIC).

BASIC Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code

1. Lenguaje de programación BASIC
2. Código de instrucciones simbólicas de propósito general para principiantes

basic cycle ciclo básico, ciclo básico de máquina, ciclo básico de memoria.

BASIC dialect dialecto BASIC.

Basic Disk Operating System, BDOS

1. Sistema Operativo Básico del disco
2. CP/M es un acrónimo de Programa de Control/ Microcomputadora (Control Program / Microcomputer). Es un sistema operativo creado por Gary Kildall, el fundador de Digital Research. Fue creado originalmente para los microcomputadores de 8 bits que usaban microprocesadores 8080, 8085 y Z-80, siendo el sistema operativo dominante (antes del D.O.S.) para las computadoras personales de todo tipo, salvo las Apple. El CPM incluía el Procesador de Comandos de Consola (Console Command Processor) (CCP) y el BDOS (Basic Disk Operating System - Sistema Operativo Básico del disco) que permitía que los Usuarios instalaran una gran variedad de pantallas de video y sistema de disco haciendo que, en verdad, funcionaran bien cuando trabajaban en forma conjunta. (situación esta que no era tan común a principios de la década del '70). Realmente, Microsoft Corp. adquirió los derechos de un clon del CP/M que había sido desarrollado por la Settle Computer Products, vendiéndoselo a IBM como PC-DOS en 1981.

Basic Input/Output System, BIOS

1. Sistema Básico de Entrada/Salida
2. El Basic Input/Output System (Sistema Básico de Entrada/Salida), residente en un chip que se "enchufa en la motherboard (plaqueta central) de una microcomputadora, es un programa del sistema. El BIOS es la responsable para el manejo de los detalles de las operaciones de Entrada y de Salida, incluyendo la tarea de relacionar los registros lógicos de un programa con los registros físicos de un dispositivo periférico. El BIOS contiene rutinas ajustadas a los requerimientos específicos de cada dispositivo periférico. Estas rutinas se denominan drivers (accionadores) o device handlers (manejadores de dispositivos). A modo de ejemplo, un BIOS de video consta de instrucciones en la ROM que interpretan y ejecutan los pedidos de video provenientes de los programas de aplicación. El BIOS ejecuta estos requerimientos de los programas interactuando con los registros de memoria de video, la CPU y el monitor o la impresora.

Basic Programming Support Bytes Per Second. Soporte, apoyo básico a la programación Bytes por segundo

Basic Rate Interface, BRI

1. Interfaz de Velocidad Básica
2. La Integrated Services Digital Network (Red Digital de Servicios Integrados) es un estandar internacional de telecomunicaciones que permite que un canal de comunicaciones transporte, simultáneamente, datos digitales así como voz y video. Las microcomputadoras se pueden comunicar, a través del ISDN, a velocidades de hasta 64 Kbps usando las líneas telefónicas existentes, pero sin contar con un modem. Solo se necesita una plaqueta adaptadora similar a la tarjeta de interfaz de

una red. La Primary Rate Interface (PRI) (Interfaz de Velocidad Primaria) brinda servicios similares a un vínculo T-1, mientras que la línea Basic Rate Interface (BRI) (Interfaz de Velocidad Básica) que llega a su hogar u oficina brinda tres circuitos digitales. Dos de estos circuitos brindan las líneas de 64 Kbps par la voz y los datos, mientras que la tercera línea controla el circuito ISDN. En la actualidad, el ISDN solo existe en unas pocas ciudades, pero se estima que su uso se extenderá rápidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, así como a las firmas relacionadas con la computación y las comunicaciones.

batch lote o grupo de trabajos

Batch File

1. Archivo Batch (ó por lotes)
2. Un archivo batch es un conjunto de comandos que son guardados en un archivo del disco para ser ejecutados por medio del Sistema Operativo. Por lo general, se crea un archivo batch para ahorrar tiempo y reducir la posibilidad de error en aquellas tareas que son ejecutadas con frecuencia. Los usuarios de computadoras personales crean un archivo batch (por lotes) denominado AUTOEXEC.BAT que es ejecutado automáticamente por el D.O.S. cada vez que se pone en marcha el Sistema Operativo. Los archivos batch (por lotes) del D.O.S. utilizan la extensión .BAT en el nombre de los archivos.

batch job trabajo por lote o por tanda

batch processing procesamiento por lote o por tandas

batch session sesión de procesamiento por lote

batch system sistema por lotes

batch terminal terminal por lotes

batch total total de lote

BATS Basic Additional Teleprocessing Support Soporte para teleproceso adicional básico.

battery pila, batería.

Battery backup

1. Respaldo por pilas
2. En las placas de circuitos impresos de la mayoría de las microcomputadoras existen componentes electrónicas que necesitan un constante suministro de energía eléctrica a fin de retener la información almacenada. Uno de tales componentes es el reloj/calendario. Se lo mantiene activo con pilas de alto consumo o con pilas de litio tipo botón. Cuando estas pilas se deterioran y pierden su energía, falla el reloj del sistema y ya no mantiene la fecha y la hora correcta. En vez de colocar la hora y la fecha correcta cada vez que se hace arrancar la computadora, sería más fácil reemplazar simplemente las pilas. Cuando esta información sobre la hora y el seteo del sistema es retenida por medio de una pequeña pila dentro de la computadora, se dice que dicha computadora posee un battery backup (respaldo por pilas).

baud baudio (bit/segundo).

baud rate velocidad o frecuencia de transmisión en baudios.

Baud rate

1. Velocidad (de transmisión) en Baudios
2. La palabra baud (baudio) proviene del sobrenombre de J.M.E. Baudot (1845-1903), un pionero francés en el campo de la telegrafía impresa, y el inventor del código Baudot. Baud (baudio) es una unidad de medición que denota la cantidad de elemen-

tos de señales discretas, tales como los bits, que pueden ser transmitidas por segundo. Bits por segundo (bps) representa a la cantidad de dígitos binarios transmitidos en un segundo. Existe una diferencia entre bps y baud rate (velocidad en baudios) y, a menudo, se confunde a ambas. Por ejemplo, un dispositivo como un módem que se dice que transmite 2400 bauds (baudios) no es verdad; en realidad, transmite 2400 bits por segundo. Resulta importante advertir que tanto la baud rate como bps hacen referencia a la velocidad a la que se transmiten los bits dentro de una estructura. Las separaciones entre las estructuras (frames) pueden ser de longitud variable. En consecuencia, ni la baud rate ni bps hacen referencia a la velocidad a la que realmente se está transmitiendo la información.

baud rate generator generador de velocidad de transmisión en baudios.

Baudot código de Baudot.

Baudot code código de Baudot.

BBS, Bulletin Board System

1. Sistema de Comunicaciones por boletines
2. Un Bulletin Board System es una computadora que opera con un programa y un módem de modo de permitir que otras computadoras con módem se comuniquen con ella, a menudo sobre una base de tiempo completo (durante todo el día). Existen miles de sistemas de comunicación de boletines relacionados con las PC y MS-DOS en los Estados Unidos, y ya se están difundiendo en nuestro país. Los BBS ofrecen gran cantidad de información incluyendo bibliotecas de programas de dominio público (shareware) que pueden ser copiados por el Usuario hacia su propia

máquina. La mayor parte de los BBS caen en una de cinco categorías diferentes. Los BBS de interés general reúne una gran audiencia, con bases de mensajes dedicadas a varios temas, un generoso suministro de programas de dominio pública (shareware), noticias y entretenimientos. Los BBS técnicos se relacionan con interrogantes acerca del D.O.S., equipamiento (hardware) y programación. Los grupos específicos de sistemas se centran en alguna marca de computadora en particular y contienen pautas de compatibilidad e información sobre temas relacionados. Los BBS de interés especial ofrecen información sobre temas no relacionados con la computadora. Existen otros grupos relacionados fundamentalmente como fuentes de una gran cantidad de programas de dominio público existentes en sus bibliotecas (libraries) de archivos.

BCC Block Check Character Carácter de verificación o comprobación de bloque.

BCD Binary Coded Decimal Decimal codificado en binario.

BCD, Binary Coded Decimal

1. Decimal Codificado en Binario
2. BCD es un acrónimo de Binary Coded Decimal (Decimal Codificado en Binario) y representa un tipo de código de valor posicional en el que cada dígito decimal esta codificado en binario en "palabras" de 4 bits. El BCD se basa en el código 8421, por lo que algunas veces se lo llama de ese modo. Obtiene su nombre del valor asignado a cada una de las cuatro posiciones de los bits, siendo cada grupo de cuatro bits igual a un decimal. El número decimal 12, por ejemplo, sería 0001 0019 en BCD.

BCDIC Binary Coded Decimal Inter-

change Code Código de intercambio decimal codificado en binario.

BCO Binary Coded Octal Octal codificado en binario.

BCP Byte Control Protocol Protocolo de control de bytes (octetos).

BCPL Basic CPL CPL básico.

BD BauD Baudio.

BDAM Basic Data Access Method Método básico de acceso de datos.

BDLC Burroughs Data Link Control Control de enlace de datos de Burrough.

BDOS Basic Disk Operating System Sistema operativo básico en disco.

BDOS, Basic Disk Operating System

1. Sistema Operativo Básico del disco
2. CP/M es un acrónimo de Programa de Control/ Microcomputadora (Control Program / Microcomputer). Es un sistema operativo creado por Gary Kildall, el fundador de Digital Research. Fue creado originalmente para los microcomputadores de 8 bits que usaban microprocesadores 8080, 8085 y Z-80, siendo el sistema operativo dominante (antes del D.O.S.) para las computadoras personales de todo tipo, salvo las Apple. El CPM incluía el Procesador de Comandos de Consola (Console Command Processor) (CCP) y el BDOS (Basic Disk Operating System - Sistema Operativo Básico del disco) que permitía que los Usuarios instalaran una gran variedad de pantallas de video y sistema de disco haciendo que, en verdad, funcionaran bien cuando trabajaban en forma conjunta. (situación esta que no era tan común a principios de la década del '70). Realmente, Microsoft Corp. adquirió los derechos de un clon del

CP/M que había sido desarrollado por la Settle Computer Products, vendiéndoselo a IBM como PC-DOS en 1981.

bead cuenta, abalorio en un collar

Beginning of File, BOF

1. Parte superior del archivo, Inicio del Archivo
2. BOF y TOF son abreviaturas de Beginning ó Top of File Inicio ó parte superior del Archivo). Son, en verdad, códigos colocados por un programa antes del primer byte de un archivo, y el Sistema Operativo de la computadora los emplea para "mantener el rastro" de las posiciones dentro de un archivo con respecto al primer byte o caracter en dicho archivo. En el disco, un catalogo o directorio de datos contiene por lo general la ubicación de un archivo, basándose precisamente en el BOF ó el TOF respecto de la primer posición de almacenamiento en el disco. En una Base de Datos Indexada, el BOF ó TOF marca el primer registro indexado. Un EOF (End of File - Fin de Archivo), es un código que marca el verdadero extremo final de un archivo. Como el espacio en disco está asignado en bloques de bytes, el código EOF es empleado para identificar el punto real en el que termina el archivo en vez de representar el fin de los datos en dicho archivo. La marca de EOF esta representada por el valor decimal 26 en código ASCII, ó hexadecimal 1A, ó por el caracter "Control-Z".

bell character carácter de campana

Bell Laboratories laboratorios Bell

Benchmark

1. Punto (proceso ó programa) de referencia

2. Un BENCHMARK es un proceso o programa que puede ser ejecutado para medir y evaluar el comportamiento de un sistema comparándolo con otro sistema. La verificación del comportamiento de los sistemas de microcomputadoras debe relacionarse con el problema de diferentes CPU, de diferentes FPU y de diferentes Sistemas Operativos. Los ensayos de Benchmark deben ser diseñados sobre la base de un elemento común de modo que los resultados representen una verdadera medida del comportamiento del sistema, aún trabajando con diferentes marcas y con diferentes arquitecturas en el sistema. Deberían existir ensayos de bajo nivel para medir las operaciones de punto flotante y ensayos a nivel de aplicación para medir cosas tales como la velocidad de los cálculos reiterados en las planillas (de cálculo) electrónicas.

benchmark trabajo normalizado para computadoras, programa de prueba.

Benchmark Interface Format, BIF

1. Formato de Interfaz de Referencia
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier

plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

benchmark problem problema de referencia.

benchmark program programa patrón, programa de medida de rendimiento o eficacia.

Benchmark Report Format, BRF

1. Formato de Informe usado como referencia
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

Benchmark Timing Methodology, BTM

1. Metodología de referencia para medir tiempos de respuesta
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

Berg post jumper

1. Conector-puente Berg
2. Con frecuencia, quien diseña una plaqueta de circuitos impresos (Printed Circuit Boards) permitirá que la plaquetas y sus circuitos sean conectados (seteados) de varias maneras, dependiendo de las necesidades particulares del Usuario. Esto se logra colocando un par de conectores-puente (jumpers) en el circuito. Si se coloca un pequeño "clip" metálico, recubierto de plástico, en un par de "pines" abiertos, el circuito se cierra. Los pequeños "clips" metálicos, recubiertos de plástico, son en realidad conductores eléctricos y, en realidad, debería hacerse referencia a ellos, adecuadamente, como "shunts" (conectores en paralelo) aunque se los conoce en forma más general como "jumpers". Los "jumpers" suelen también recibir la denominación de Berg post jumpers o shorting posts (conectores de cortocuito).

Bernoulli Box

1. Caja de Bernoulli
2. Es un sistema de almacenamiento en discos flexibles (diskettes) que compite con los discos rígidos en lo que a capacidad de almacenamiento y velocidad de acceso se refiere. La tecnología está basada en los principios de la aerodinámica, que Daniel Bernoulli descubriera en el Siglo XVIII. A principios de la década de los '80, Iomega Corp. introdujo la Bernoulli Box (Caja de Bernoulli), que emplea cartuchos con discos de 5.25" u

8", reemplazables. Los cartuchos extraíbles de la disquetera Bernoulli pueden emplearse para hacer una "copia de respaldo" (backup) de un disco rígido, ó directamente para reemplazar a un disco rígido.

BETA Business Equipment Trade Association Asociación de negocios de equipos de gestión.

beta test prueba beta

Beta Version

1. Versión Beta
2. Cuando un nuevo producto es entregado para que sea verificado por los propios empleados de la compañía, antes de exponerlo "al mundo exterior", se dice que dicho producto se encuentra en una versión "alfa". La versión "Beta", por otra parte, es la etapa de pruebas que se realiza con clientes habituales, seleccionados, a fin de detectar características inadecuadas, o potenciales mejoras del producto antes de que el mismo sea entregado al público en general.

bidirectional bidireccional.

bidirectional printer impresora bidireccional.

bidirectional printing impresión bidireccional.

bidirectional, full duplex full duplex bidireccional

BIF, Benchmark Interface Format

1. Formato de Interfaz de Referencia
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso

de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

bifurcate bifurcar

bill of materials lista de materiales

billion mil millones

Billisecond

1. Bilisegundo, nanosegundo
2. Se denomina "nanosegundo" a la mil millonésima parte de un segundo, es decir, a la parte que se obtiene al dividir un segundo en mil millones. Algunas veces, un nanosegundo también recibe el nombre de un bilisegundo (billisecond, en inglés). La velocidad de los chips de memoria y los chips lógicos se mide en nanosegundos. Los chips de RAM existentes en su computadora se valúan, en nanosegundos, de acuerdo a su velocidad. Pueden encontrarse chips de 150ns, 120ns, 100ns o 80 nanosegundos. Un

microprocesador rápido puede ejecutar una instrucción en menos de un nanosegundo. Para que tenga una idea, la electricidad viaja a una velocidad aproximada de un pie (30 cm) por nanosegundo. El prefijo "nano" proviene de la palabra griega "nanos" usada para dwarf, y se la emplea para hacer referencia a valores elevados a una potencia de diez a la menos nueve.

BIM British Institute of Management.
Instituto británico de gestión.

BIM Beginning of Information Marker.
Marcador de comienzo de información.

BINAC BINary Automatic Computer
Computadora binaria automática.

binary binario.

binary binario

binary base base binaria, base 2.

binary circuit circuito binario.

binary code código binario.

binary coded decimal (BCD) decimal codificado en binario.

Binary Coded Decimal, BCD

1. Decimal Codificado en Binario
2. BCD es un acrónimo de Binary Coded Decimal (Decimal Codificado en Binario) y representa un tipo de código de valor posicional en el que cada dígito decimal está codificado en binario en "palabras" de 4 bits. El BCD se basa en el código 8421, por lo que algunas veces se lo llama de ese modo. Obtiene su nombre del valor asignado a cada una de las cuatro posiciones de los bits, siendo cada grupo de cuatro bits igual a un decimal. El número decimal 12, por ejemplo, sería 0001 0019 en BCD.

binary counter contador binario.

binary digit dígito binario.

binary field campo binario

binary file archivo binario

binary format formato binario

binary function función binaria.

binary integer entero binaria.

binary language lenguaje binaria.

binary license licencia binaria

binary notation notación binaria, numeración binaria.

binary number número binaria.

binary operand operando binaria.

binary operation operación binaria.

binary operator operador binario

binary search búsqueda binaria, búsqueda dicotómica.

binary search búsqueda binaria

binary synchronous binario sincrónico

Binary System

1. Sistema Binario
2. El sistema numérico de base 2, en el que solo se emplean los dígitos 1 y 2, se conoce como el sistema binario. El sistema binario, o en base 2, nos permite expresar cualquier número (si tenemos suficientes bits) como una combinación de los dígitos 1 y dígitos 0. Como estos dígitos pueden emplearse para representar dos estados (activo o inactivo, verdadero o falso) que, a su vez, pueden ser representados por dos niveles de tensión en un

dispositivo electrónico, el sistema binario se encuentra en el centro de la computación digital. Los números binarios, por lo general, son escritos como combinaciones de cuatro dígitos.

binary tree árbol binario

binary variable variable binaria.

bind atar, ligar

binding time tiempo de ligadura

BIO Basic Input/Output Véase BIOS.

biomechanics biomecánica

bionic biónico

bionics biónica.

BIOS Basic Input/Output System Sistema básico de entrada/salida.

BIOS, Basic Input/Output System

1. Sistema Básico de Entrada/Salida
2. El Basic Input/Output System (Sistema Básico de Entrada/Salida), residente en un chip que se "enchufa en la motherboard (plaqueta central) de una microcomputadora, es un programa del sistema. El BIOS es la responsable para el manejo de los detalles de las operaciones de Entrada y de Salida, incluyendo la tarea de relacionar los registros lógicos de un programa con los registros físicos de un dispositivo periférico. El BIOS contiene rutinas ajustadas a los requerimientos específicos de cada dispositivo periférico. Estas rutinas se denominan drivers (accionadores) o device handlers (manejadores de dispositivos). A modo de ejemplo, un BIOS de video consta de instrucciones en la ROM que interpretan y ejecutan los pedidos de video provenientes de los programas de aplicación. El BIOS ejecuta estos re-

querimientos de los programas interactuando con los registros de memoria de video, la CPU y el monitor o la impresora.

bipolar bipolar.

bipolar transmission transmisión bipolar

biquinary code código biquinario

BISAM Basic Indexed Sequential Access Method Método básico de acceso secuencial indexado.

bistable biestable.

bistable circuit circuito biestable

BISYNC BInary SYNchronous Communications Protocol Protocolo de comunicaciones binarias síncronas.

bisynchronous bisíncrono

bit bit.

Bit

1. Dígito Binario
2. BIT es una abreviatura (acrónimo) de BInary DigiT. Los datos y las palabras existentes en una computadora están constituidos por bits (la unidad más pequeña de información). La mayor parte de las computadoras personales operan con palabras de 16 bits. Un bit puede ser cero ó uno, representados en los circuitos por un estado "desactivado" o "activado", respectivamente. Los bits son colocados en posición "desactivado" o "activado" para almacenar datos o para formar un código que, a su vez, envía instrucciones a la unidad central de procesamiento. El término bit fue usado por primera vez en 1946 por el Americano John Tukey, estadístico de renombre y asesor presidencial en su país. Dos

bits sigue siendo "un cuarto" (un cuarto de un byte)

BIT Built-In Test Prueba incorporada.

BIT BInary DigiT Dígito binario.

bit block bloque de bits

bit bucket cubo de bits

bit density densidad de bits.

bit field campo de bits

bit manipulation manipulación de bits

bit map mapa de bits

bit parallel bits en paralelo

bit pattern patrón de bits

bit rate régimen de bits

bit serial bits en serie

bit slice expandible en bits, separable en bits.

bit slice processor procesador de rebanadas de bits

bit specifications especificaciones de bits

bit stream flujo de bits

bit stuffing relleno con bits

bit transfer rate velocidad de transferencia de bits.

bit twiddler el que juega con bits

BITE Built-In Test Equipment Equipo de prueba incorporado.

Bitmap

1. Mapa de bits
2. Es un método para guardar información gráfica en memoria. Un bit,

dedicado a cada pixel (elemento de la gráfica) en pantalla indica si dicho pixel se encuentra activado ó no. Un Mapa de Bits (bit-map) contiene un bit para cada punto de una pantalla de presentación en video, y tolera una resolución muy grande ya que se puede hacer un direccionamiento a cualquier punto o pixel de la pantalla. Un byte de información, por ejemplo, podría describir la aparición de ocho pixeles. Un número mayor de bits podría emplearse para describir el color de cada pixel, la intensidad y toda otra característica que resulte de interés.

bitmap mapa de bits

bits parallel bits en paralelo.

bits per inch (BPI) bits por pulgada.

Bits per inch, BPI

1. Bits por pulgada
2. La cantidad de bits, ó de caracteres, que pueden ser almacenados en una dada longitud de superficie de registro, se denomina "densidad", con frecuencia expresada como "bits por pulgada" (BPI) (bits per inch) Los grandes sistemas de computadoras y las microcomputadoras usan cintas magnéticas de carretes abiertos, con 7 ó 9 pistas de canales de grabación, con densidades de 200, 556, 800, 1600, or 6250 bits por pulgada (bits per inch) (BPI).

bitwise operator operador lógico de bits

BIX

1. BIX
2. BIX es un servicio "on-line" (de conexión directa) brindado por la revista BYTE, publicada por McGraw-Hill, Inc. en EEUU. Los servicios ofrecidos incluyen noticias sobre la industria, programas que pueden ser copiados en su computadora, un potente correo

electrónico, comentarios sobre artículos que serán publicados en BYTE, todo el texto de las revistas BYTE publicadas, conferencias sobre temas relacionados con las computadoras, y "códigos fuente" para los programas de ensayo Benchmark y programas no-comerciales mencionados en los artículos publicados. Servicios similares están siendo implementados en nuestro país. Consulte la revista de su interés para obtener más información sobre los servicios ofrecidos. Para obtener los costos actualizados y/o mayor información, llame a los teléfonos:

1-800-227-2983 o 1-603-924-7681 en los EEUU

black box caja negra

blank blanco, carácter blanco, espacio en blanco; borrar.

blank character carácter blanco

blank interpretation interpretación de blancos

blank spaces espacios en blanco.

blank squash compresión de espacios

blanking borrado, puesta a cero.

blinking parpadeo, destello, centelleo.

blinking character carácter parpadeante.

BLISS Basic Language for Implementing SystemS Lenguaje básico para implementación de software de sistemas.

block bloque, paquete, bloqueo

block device

1. dispositivo de bloque.
2. Recibe este nombre un periférico de entrada/salida (E/S ó I/O) capaz de almacenar un sistema de

archivos UNIX. A los dispositivos de bloque se accede normalmente por medio de archivos especiales de bloque, aunque la mayoría de dichos dispositivos también admiten el acceso mediante un archivo especial de carácter, normalmente empleado con propósitos de administración del sistema. Los dispositivos de bloque típicos son los discos y las cintas.

block device dispositivo de bloque

block diagram diagrama de bloques.

block diagram diagrama de bloques

block special file archivo especial de bloques

block transfer transferencia de bloques.

blocking factor factor de bloqueo, bloque lógico

blow volar, quemar

blow up estallido

BM Bubble Memory Memoria de burbujas.

BMC Bubble Memory Controller Controlador de memoria de burbujas.

BNC, British National Connector

1. Conector Nacional Británico.
2. El British National Connector (Conector Nacional Británico) es un "sobrenombre" del conector BNC. BNC, en verdad, es una abreviatura de Bayonet Neill-Concelman. (Bayoneta Neill-Concelman). El término "bayoneta" se refiere a la "protuberancia" (prong) existente en el medio del conector, y Neill-Concelman fue quien lo inventó. Diseñado originalmente en Inglaterra para las antenas de los aparatos de televisión, el BNC es un tipo de

conector ideado para ser empleado con cableado coaxil. Los cables quedan trabados entre sí cuando la conexión "macho" se inserta en la conexión "hembra" y se hace rotar 90 grados. A mediados de la década del '50, el BNC se volvió muy popular con el equipamiento de la aviación militar, especialmente en los sistemas de comunicación radial VHF y UHF. Los conectores BNC son muy populares en las redes locales LAN (local Area Networks) para conectar microcomputadoras entre sí, usándose tanto en Redes Locales Ethernet como en las redes ARC.

board tarjeta, plaqueta, panel

board level nivel de tarjeta

board tester probador o comprobador de tarjetas.

BOF, Beginning of File

1. Inicio del Archivo, Parte superior del archivo
2. BOF y TOF son abreviaturas de Beginning ó Top of File Inicio ó parte superior del Archivo). Son, en verdad, códigos colocados por un programa antes del primer byte de un archivo, y el Sistema Operativo de la computadora los emplea para "mantener el rastro" de las posiciones dentro de un archivo con respecto al primer byte o caracter en dicho archivo. En el disco, un catalogo o directorio de datos contiene por lo general la ubicación de un archivo, basándose precisamente en el BOF ó el TOF respecto de la primer posición de almacenamiento en el disco. En una Base de Datos Indexada, el BOF ó TOF marca el primer registro indexado. Un EOF (End of File - Fin de Archivo), es un código que marca el verdadero extremo final de un archivo. Como el espacio en

disco está asignado en bloques de bytes, el código EOF es empleado para identificar el punto real en el que termina el archivo en vez de representar el fin de los datos en dicho archivo. La marca de EOF esta representada por el valor decimal 26 en código ASCII, ó hexadecimal 1A, ó por el caracter "Control-Z".

boldface negrita

boldface attribute atributo negrita

boldface font tipografía negrita

bomb bomba

Boolean booleana

boolean algebra álgebra booleana.

Boolean Algebra

1. Algebra Booleana
2. El Algebra Booleana es un sistema deductivo, ó proceso de razonamiento, así llamada en honor a George Boole, un matemático inglés (1815-1864). Es. básicamente, un sistema de teoremas que emplea lógica simbólica para denotar clases de elementos, proposiciones falsas o verdaderas, y elementos SI/NO en circuitos lógicos. Es de fundamental importancia para las computadoras ya que todas estas máquinas emplean el Algebra Booleana de dos estados ó dos variables en su construcción y operación. Los operadores Booleanos (que también se denominan operadores lógicos), son
 - AND (conjunción) acepta dos entradas (inputs); ambos deben ser "uno" (ó verdaderos) para producir una salida (output) igual a "uno" (ó verdadero).
 - OR (inclusión) acepta dos entradas (inputs), y cualquiera de ellas, o ambas, deben ser "uno" (ó

verdaderas) para generar una salida (output) igual a "uno" (ó verdadera) NOT (negación) invierte la entrada (input), es decir que los "unos" se vuelven "ceros".

boolean logic lógica booleana, lógica de Boole.

Boot

1. Buteo, Arranque
2. El Sistema Operativo de una computadora se inicia con un procedimiento de buteo (arranque), que es una puesta en marcha desde un punto "cero". En el caso de las computadoras personales que emplean D.O.S., cuando se aplica una corriente eléctrica, la CPU se inicializa a si misma y lee un código guardado en un chip de memoria (de lectura únicamente), denominado el BIOS del ROM. Después de cierta inicialización del equipo (Hardware), el programa de carga de buteo (arranque) carga un programa desde el disco que ocupa la primer posición de archivo, y debe ser la primer entrada en el directorio raíz del disco de buteo (ó de arranque). Este programa, por lo general, se denomina IO.SYS. El IO.SYS (ó el IBMBIO.COM) termina de inicializar el equipamiento (Hardware) y carga el Sistema Operativo del Disco (Disk Operating System - D.O.S.). El D.O.S. lee un archivo denominado CONFIG.SYS (si existe) y ejecuta los comandos que contiene, tales como modificar las tablas internas del D.O.S. y/o carga e inicializar los drivers de los periféricos y dispositivos. A continuación se carga el COMMAND.COM, el que ejecuta cada una de las líneas que aparece en el archivo AUTOEXEC.BAT (si existe) y finalmente muestra una cadena de "pedido de información" (prompt) en pantalla, esperando que el Usuario ingrese un comando.

boot carga inicial, autocarga, arrancar

boot failure fallo de inicialización

boot-load carga inicial.

bootblock bloque de arranque

booting carga inicial, autocarga, arranque

bootstrap operación de carga, inicialización.

bootstrap program programa de arranque

bootstrapping inicialización, carga inicial.

border margen, lateral, marco, contorno.

borrow acarreo negativo, arrastre negativo, toma.

BOT Beginning-Of-Tape Mark Marca de principio de cinta.

bootstrap loader cargador inicial, autocargador.

bounce rebotar, rebote.

bouncing rebote.

bounds límites, fronteras.

Bourne shell

1. Intérprete de comandos Bourne
2. Es el shell (intérprete de comandos) usado más ampliamente en el sistema UNIX. Se lo denomina así en honor a su autor, Steven R. Bourne. La mayor parte de los textos entregados con el SCO UNIX System V están escritos en el Lenguaje de Programación del Intérprete de Comandos Bourne. Para activar el shell Bourne desde la línea de comando, escriba sh y presione (Return).

Bourne shell Shell Bourne

BPAM Basic Partitioned Access Method
Método de acceso básico distribuido.

BPI Bits Per Inch Bytes Per Inch Bits por pulgada Bytes por pulgada.

BPI, Bits per inch

1. Bits por pulgada
2. La cantidad de bits, ó de caracteres, que pueden ser almacenados en una dada longitud de superficie de registro, se denomina "densidad", con frecuencia expresada como "bits por pulgada" (BPI) (bits per inch) Los grandes sistemas de computadoras y las microcomputadoras usan cintas magnéticas de carretes abiertos, con 7 ó 9 pistas de canales de grabación, con densidades de 200, 556, 800, 1600, or 6250 bits por pulgada (bits per inch) (BPI).

bps

1. Bits por segundo
2. La palabra baud (baudio) proviene del sobrenombre de J.M.E. Baudot (1845-1903), un pionero francés en el campo de la telegrafía impresa, y el inventor del código Baudot. Baud (baudio) es una unidad de medición que denota la cantidad de elementos de señales discretas, tales como los bits, que pueden ser transmitidas por segundo. Bits por segundo (bps) representa a la cantidad de dígitos binarios transmitidos en un segundo. Existe una diferencia entre bps y baud rate (velocidad en baudios) y, a menudo, se confunde a ambas. Por ejemplo, un dispositivo como un módem que se dice que transmite 2400 bauds (baudios) no es verdad; en realidad, transmite 2400 bits por segundo. Resulta importante advertir que tanto la baud rate como bps hacen referencia a la velocidad a la que se transmiten los bits dentro de una estructura. Las separaciones entre las es-

tructuras (frames) pueden ser de longitud variable. En consecuencia, ni la baud rate ni bps hacen referencia a la velocidad a la que realmente se está transmitiendo la información.

BPS Bits Per Second Bits por segundo

brace llave

bracket corchete

branch bifurcación, ramificación, salto.

branch instruction instrucción de bifurcación (salto).

branching bifurcación.

breack key tecla de interrupción

breadboard tarjeta o placa de pruebas y ensayos.

break ruptura, suspensión temporal, interrupción, interrumpir

break key tecla de interrupción

break point punto de interrupción

break statement sentencia break

breakout box caja de interrupción externa

breakpoint punto de ruptura, ruptura de ejecución, punto de parada, punto de interrupción

BRF, Benchmark Report Format

1. Formato de Informe usado como referencia
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con

cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

BRI, Basic Rate Interface

1. Interfaz de Velocidad Básica
2. La Integrated Services Digital Network (Red Digital de Servicios Integrados) es un estandar internacional de telecomunicaciones que permite que un canal de comunicaciones transporte, simultáneamente, datos digitales así como voz y video. Las microcomputadoras se pueden comunicar, a través del ISDN, a velocidades de hasta 64 Kbps usando las líneas telefónicas existentes, pero sin contar con un modem. Solo se necesita una plaqueta adaptadora similar a la tarjeta de interfaz de una red. La Primary Rate Interface (PRI) (Interfaz de Velocidad Primaria) brinda servicios similares a un vínculo T-1, mientras que la línea Basic Rate Interface (BRI)

(Interfaz de Velocidad Básica) que llega a su hogar u oficina brinda tres circuitos digitales. Dos de estos circuitos brindan las líneas de 64 Kbps par la voz y los datos, mientras que la tercera línea controla el circuito ISDN. En la actualidad, el ISDN solo existe en unas pocas ciudades, pero se estima que su uso se extenderá rápidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, así como a las firmas relacionadas con la computación y las comunicaciones.

Bridge

1. Puente
2. En las Redes Locales, LAN, un puente es un dispositivo de interconexión entre dos redes del mismo tipo, que emplea vínculos de datos (data links) similares ó disimilares, tales como Ethernet, token-ring, y X.25. Los puentes funcionan en la "capa" de vinculación de datos del modelo OSI. Específicamente, los puentes operan en la "subcapa" MAC (Media Access Control - Control de Acceso al Medio) de la "capa" de vinculación de datos. Por este motivo, con frecuencia, se los denomina "puentes de la capa MAC". Un puente controla (monitorea) todo el tráfico existente en las dos subredes que vincula. Si un puente vincula Redes Locales, LAN, que posean diferentes capas MAC, hace todas las operaciones que sean necesarias para transformar un "paquete" de información (packet) Ethernet en un "paquete" de información (packet) de token-ring. Un puente interno reside dentro del servidor (server) de archivos. Un puente externo está ubicado en una Estación, ó Puesto de Trabajo alejada del Host ó Servidor. Los puentes externos pueden ser "dedicados" ó "no-dedicados". Cuando una computadora se usa simplemente

como puente, diremos que es un "puente dedicado".

bridge puente

British National Connector, BNC

1. Conector Nacional Británico.
2. El British National Connector (Conector Nacional Británico) es un "sobrenombre" del conector BNC. BNC, en verdad, es una abreviatura de Bayonet Neill-Concelman. (Bayoneta Neill-Concelman). El término "bayoneta" se refiere a la "protuberancia" (prong) existente en el medio del conector, y Neill-Concelman fue quien lo inventó. Diseñado originalmente en Inglaterra para las antenas de los aparatos de televisión, el BNC es un tipo de conector ideado para ser empleado con cableado coaxial. Los cables quedan trabados entre sí cuando la conexión "macho" se inserta en la conexión "hembra" y se hace rotar 90 grados. A mediados de la década del '50, el BNC se volvió muy popular con el equipamiento de la aviación militar, especialmente en los sistemas de comunicación radial VHF y UHF. Los conectores BNC son muy populares en las redes locales LAN (local Area Networks) para conectar microcomputadoras entre sí, usándose tanto en Redes Locales Ethernet como en las redes ARC.

broadband banda ancha

Broadband

1. Banda ancha
2. Generalmente, en las comunicaciones de datos, se emplean los dos términos (broadband y wideband) para describir instalaciones de transmisión capaces de manejar frecuencias mayores a las requeridas en las comunicaciones tipo "voz" (voice grade), donde se usa la

"banda de base" ó baseband
 Los canales de comunicación broadband pueden transmitir datos, voz, y señales de video a velocidades de hasta cinco millones de bits por segundo, a grandes distancias, usando altas frecuencias. Las transmisiones broadband requieren módems para conectar terminales y computadoras a la red. Usando multiplexores de división de frecuencia como en los cables de TV, se pueden transmitir simultáneamente muchas señales o grupos de datos diferentes. Compare el envío de señales broadband (Broadband signaling) con las transmisiones baseband, que efectúan dichas transmisiones a menores velocidades y sobre menores distancias.

broadcast difundir

Brouter

1. Puente-encauzador
2. Un "encauzador (router) es un dispositivo de interconexión que vincula complejas redes entre sí, en la capa de la red del modelo OSI. Los encauzadores son similares a los puentes que existen entre las redes pero, por lo general, son más activos. Son capaces de leer la información de direccionamiento de la red y de seleccionar una adecuada vía de transferencia. Los modernos encauzadores pueden manejar múltiples stocks de protocolos simultáneamente, moviendo packets ó frames hacia los vínculos correctos hasta su destino adecuado. Un brouter es un puente-encauzador que opera en la capa de vínculo de datos del modelo OSI. Ejecuta las funciones de un puente entre redes similares pero permanece independiente de los protocolos superiores. Al igual que un encauzador (router), un puente-encauzador (brouter)

puede manejar líneas múltiples y transmitir, en consecuencia, los mensajes

browse hojear

BS BackSpace Retroceso de una posición o un espacio.

BS British Standard Norma británica.

BSAM Basic Sequential Access Method Método básico de acceso secuencial.

BSC Binary Synchronous Communications Comunicaciones binarias síncronas.

BSI British Standards Institute Instituto británico de normalización

BSS region región BSS

BTAM Basic Telecommunications Access Method Método básico de acceso de datos a distancia.

BTM, Benchmark Timing Methodology

1. Metodología de referencia para medir tiempos de respuesta
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

BTP Batch Transfer Program Programa de transferencia por lotes.

bubble burbuja.

bubble chart diagrama de burbujas

bubble memory memoria de burbujas.

Bubble memory

1. Memoria de Burbujas
2. La memoria de Burbujas (Bubble Memory) es un tipo de memoria en la que las regiones magnéticas están suspendidas en una película cristalina. Mantiene sus datos cuando se interrumpe la corriente y, por lo tanto, se la conoce como memoria no-volátil de lectura/escritura (non-volatile read/write memory). Un típico dispositivo de memoria de burbuja puede incluir hasta 4 millones de bit (ó burbujas), es decir unos 500.000 bytes. Uno ó más de estos dispositivos pueden ser combinados con una lógica especial en la interfaz de modo de formar un sistema de memoria en burbujas, con un tiempo de acceso a la información de varios milisegundos. Como los sistemas de la memoria de burbujas requieren relativamente poca energía y retienen información aún cuando se corte la energía, algunas veces se los emplea como

reemplazo de las disqueteras en las computadoras portátiles. La memoria de burbuja también se suele usar, con frecuencia, como "disqueteras" de estado sólido en los ambientes donde las disqueteras convencionales, electromecánicas, resultan inaceptables, tal como sucede en algunas fábricas.

bubble sort ordenación por el método de la burbuja.

bucket balde

Buffer

1. Bufer, Memoria temporal
2. Con frecuencia, un Buffer (memoria temporal) es un bloque de memoria que emplea el sistema operativo, para guardar temporalmente los datos. Basándose en las Aplicaciones que se vayan a emplear, se pueden definir varios buffers en el momento de hacer la configuración del sistema. El archivo de configuración del D.O.S., denominado CONFIG.SYS (que es leído cada vez que se hace arrancar la computadora) puede incluir una línea de comandos BUFFERS para dejar preparados una cierta cantidad de bloques de memoria para efectuar un almacenamiento temporal de los datos. Si la estructura del directorio es grande, se debe fijar una cantidad de buffers aproximadamente igual a 30. Un buffer puede también ser parte de un dispositivo periférico que contenga su propia memoria a fin de recibir el resultado de una tarea más rápido que lo que dicho dispositivo puede ejecutar las instrucciones indicadas en esa tarea, liberando de este modo al procesador para que pueda dedicarse a otras operaciones. Las impresoras modernas ya están diseñadas y construidas con buffers (es decir, con memorias temporales) de impresión.

Una zona de la memoria de la computadora usada para guardar temporalmente información antes de que la misma sea escrita en un sitio más permanente, como un Archivo.

buffer

1. memoria intermedia, adaptador, circuito tampón, amplificador, separador,
2. memoria, tampón, memoria tampón, <<buffer>>.

buffer flush vaciado del buffer

buffer pool consorcio de buffers

buffer store memoria tampón, memoria intermedia, memoria interfaz.

buffered I/O E/S con buffer

Buffered seek

1. Búsqueda por buffer
2. La ST506 fue introducida por Seagate Technology con el disco rígido de 5 megabytes. Fue derivada de otras dos interfaces: la SA1000 para disketeras de 8 pulgadas y la SA450 para las disqueteras de 5,25 pulgadas. La interfaz ST506 requiere que el cabezal de lectura/escritura sea "escalonado" (stepped) ó movido a través del disco, de a una pista por vez, mediante pulsos cuidadosamente secuenciados en el tiempo. Como estos pulsos, en realidad, hacen que el motor de avance del cabezal de lectura/escritura avance un nodo (notch), no pueden moverse más rápido que la velocidad con que la disquetera puede mover el cabezal. La interfaz ST412 introdujo una mejora que eliminó este problema: la búsqueda por buffer (buffered seek). En vez de requerir que la controladora disminuya la velocidad de los pulsos hasta el valor que pudiese manejar el mecanismo, la ST412 simplemente cuenta los

pulsos a medida que ingresan. Luego decide con que velocidad debe escalonar (step) el cabezal para moverse la cantidad de pistas necesarias.

buffering separación, almacenamiento temporal, memoria intermedia.

bug error, error en un programa, <<bug>>.

Bug

1. Problema, Error
2. Se denomina BUG (problema) a un error o equivocación existente en un programa, o a un mal funcionamiento del equipo (hardware) en un sistema de computadoras. Debug (detección y eliminación de errores) hace referencia al hecho de detectar y corregir los errores existentes en los códigos de programación, o a la resolución de un mal funcionamiento del equipamiento en un sistema de computadoras. El término original en Inglés, BUG, hace referencia a un insecto. El primer bug (insecto) real fue hallado atrapado en uno de los miles de relés electromecánicos dentro de la computadora Mark I, en la Universidad de Harvard en la década del '40. La oficial de la Marina de los EEUU, Grace Murray Hopper encontró que los restos de un insecto bloqueaban un interruptor eléctrico. El incidente fue registrado en una hoja del Libro de Novedades, junto con el insecto. De allí en más, se comenzó en término "debugging" (detectar y eliminar errores) para describir el proceso mediante el cual se intenta descubrir la causa u origen de errores en los programas de computación.

bug compatible compatible en fallas

built-in command comando interno

bulk storage almacenamiento de gran capacidad o en masa

bulletin board tablero de anuncios

Bulletin Board System, BBS

1. Sistema de Comunicaciones por boletines
2. Un Bulletin Board System es una computadora que opera con un programa y un módem de modo de permitir que otras computadoras con módem se comuniquen con ella, a menudo sobre una base de tiempo completo (durante todo el día). Existen miles de sistemas de comunicación de boletines relacionados con las PC y MS-DOS en los Estados Unidos, y ya se están difundiendo en nuestro país. Los BBS ofrecen gran cantidad de información incluyendo bibliotecas de programas de dominio público (shareware) que pueden ser copiados por el Usuario hacia su propia máquina. La mayor parte de los BBS caen en una de cinco categorías diferentes. Los BBS de interés general reúne una gran audiencia, con bases de mensajes dedicadas a varios temas, un generoso suministro de programas de dominio pública (shareware), noticias y entretenimientos. Los BBS técnicos se relacionan con interrogantes acerca del D.O.S., equipamiento (hardware) y programación. Los grupos específicos de sistemas se centran en alguna marca de computadora en particular y contienen pautas de compatibilidad e información sobre temas relacionados. Los BBS de interés especial ofrecen información sobre temas no relacionados con la computadora. Existen otros grupos relacionados fundamentalmente como fuentes de una gran cantidad de programas de dominio público existentes en sus bibliotecas (libraries) de archivos.

bump memoria anexa.

bundled/unbundled atado/desatado

bunny suit traje de conejo

burn in prueba de fuego

burst mode modo estallido

burster separador

Bus

1. Bus
2. En el mundo de las computadoras, un BUS es un conjunto de cables o líneas empleadas en la transferencia de datos entre los diversos componentes de un sistema de computadoras. Realmente, el bus esta formado por delgadas líneas dispuestas sobre las placas de los circuitos impresos. Todos los componentes fundamentales, tales como el microprocesador, el controlador del disco, la memoria de acceso aleatorio, y los puertos de entrada/salida están conectados eléctricamente por el bus de modo de poder transferir información. Las primeras microcomputadoras de IBM, y las compatibles del tipo PC y la PC-XT (8086 y 8088) emplean un bus de datos de 8 bits. Los sistemas IBM-AT (80286) incluyen buses tanto de 8 bits como de 16 bits. Los sistemas con microprocesadores 80386 y 80486 pueden transferir datos mediante un bus de 32 bits es decir que, al mismo tiempo, se pueden transferir 32 bits de datos.

bus bus, vía, barra, cable(s) de interconexión.

Bus bound

1. Vinculado con el Bus
2. Un "estado de espera" (wait state) es una fase durante la ejecución de un programa en la que el procesador debe esperar uno ó más ciclos del reloj hasta que la memoria pueda re-

sponder a los pedidos o requerimientos del procesador. Un estado de espera es un ciclo de pausa en la operación de la CPU, que permite que el microprocesador se sincronice con la memoria más lenta. El concepto Estado de Espera Cero ("Zero Wait State") indica la ausencia de esperas. Si la memoria es más lenta que el procesador, se dice que el sistema esta vinculado por bus (Bus bound). Si el procesador es más lento que la memoria, se dice que el sistema esta vinculado al procesador (processor bound). El sistema ideal de memoria es uno en el que la velocidad con la que la memoria puede entregar datos al procesador iguala a la velocidad con que el procesador puede ejecutar el código.

bus bridge puente de bus

bus conflict conflicto en el bus.

bus controller controlador del bus.

bus driver excitador del bus, controlado del bus.

bus error error en el bus

bus extender amplificador del bus, expansor del bus.

bus mastering dominación de bus

bus mouse ratón de bus

bus termination terminación de bus.

business analyst analista de empresas

business graphics gráficos de negocios

business information system sistema de información para negocios

business machine máquina para negocios

button botón

buzzwords terminología informática.

by modem por modem

bypass puentear

Byte

1. Byte
2. Un BYTE, con mucha frecuencia, se encuentra definido como 8 bits de datos. El número más grande que puede ser almacenado en un byte es 256, lo que equivaldría a tener los ocho bits colocados en posición "1". Aún en las computadoras que trabajan con "palabras" de 32 ó de 36 bits, el término byte sigue haciendo referencia a 8 bits de datos. En 1964, el byte de 8 bits se volvió un estandar (ó norma) con la computadora IBM 386. A la mitad de un byte se la conoce como nibble ó nyb-

ble (4 bits) Dos bit siguen siendo un cuarto (es decir, un cuarto de un byte). Para obtener más información, vea la Tabla de Conversión de "Bytes en Terabytes".

byte byte, octeto.

byte addressable direccionable por bytes

BYTE BYTF.

1. Palabra digital para representar un carácter
2. Revista para los usuarios de micro-computadoras.

byte oriented protocol protocolo orientado por bytes

bytes per inch (BPI) bytes por pulgada.

C

C C (lenguaje de programación C).

C Coulomb Coulomb

C Current Corriente

C language lenguaje C

C preprocessor preprocesador C

C shell

1. Intérprete de comandos C
2. Es un shell (intérprete de comandos) alternativo, entregado con el SCO UNIX System V, escrito por William Joy, en la Universidad de Berkeley, en California. Se lo conoce por sus características interactivas, tal como la capacidad de recuperar y modificar LINEAS DE COMANDO (COMMAND LINES) previas.

El lenguaje de programación del intérprete de comandos C (shell C) posee una sintaxis similar a la del lenguaje C, y de allí obtiene su nombre.

El intérprete de comandos C (shell C) es el shell estándar de las versiones previas del sistema operativo UNIX que se encuentra en muchas universidades. Para activar un shell C desde la línea de comandos, escriba csh y presione (Return).

C shell shell C

C, C-language

1. Lenguaje C
2. El Lenguaje-C es el lenguaje de programación, estructurado, modular, compilado, de propósito general, tradicionalmente usado para programación de sistemas. Se lo conoce tanto como un lenguaje de bajo nivel como un lenguaje de nivel medio. Es portable, o por lo general, independiente de la máquina, lo que significa que los programas escritos en C pueden ser fácilmente transferidos entre computadoras

diferentes. El Lenguaje-C ha estado estrechamente relacionado con el Sistema Operativo UNIX, ya que fue desarrollado en dicho sistema y que tanto UNIX como sus programas de Aplicación están escritos en "C" El lenguaje C fue originalmente diseñado y escrito por Dennis M. Ritchie. Una descripción más completa del lenguaje C puede hallarse en:

The C Programming Language, El Lenguaje de Programación C de Brian W. Kernighan y Dennis M. Ritchie (Prentice-Hall), U.S.A

cable cable

cable matcher apareador de cables

cable television television por cable.

cabletext cabletexto

cache memoria inmediata, <<cache>>.

Cache, Cache memory

1. Caché, Memoria caché
2. Un CACHE es un medio de memoria que brinda un acceso más rápido que el medio donde normalmente se guardan los datos. Una arquitectura de memoria cache combina la velocidad de SRAM con la efectividad en costo de la DRAM. Brinda una pequeña cantidad (generalmente 64 KB, ó menos) de rápida SRAM (la caché) que está ubicada lógicamente entre el procesador y la memoria principal (que, generalmente, es una simple DRAM) Un sistema de memoria caché es relativamente caro puesto que requiere chips de SRAM para el caché, y un complejo circuito de control para que el caché pueda regular su propia operación.

caching controller controlador por cache

CAD

1. CAD
2. Un programa de computación que "ayuda" en el diseño y dibujo de un proyecto se conoce como Programa CAD (Computer Aided-Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) A precios razonables se dispone de amplias bibliotecas de imágenes, y los programas CAD hace que sea muy fácil modificarlos con un propósito específico. Como los dibujos y gráficas en los programas CAD son grabados en forma de líneas y arcos, con coordenadas matemáticas para los puntos de inicio y final, son muy exactos y se los puede reproducir a cualquier tamaño ó escala sin perder calidad. Cuando se realiza un cambio, permanece constante la relación entre todos los demás elementos del dibujo. Los archivos CAD son transferidos fácilmente entre diferentes paquetes de programas y diferentes sistemas de computación CAD. La mayor parte de los editores y quienes efectúan los diseños han adoptado como formato de transferencia el .DXF de AutoCAD. Como ejemplos de los paquetes de programas CAD (para el Diseño asistido por Computadoras), podrían mencionarse a: AutoCAD, Drafix 1 Plus, FastCAD, VersaCAD, e In"Vision

CAD Computer-Aided Design Diseño asistido (ayudado) por computadora.

CAD/CAM diseño asistido por computadora/fabricación asistida por computadora,

CAD/CAM Computer-Aided Design / Manufacturing Diseño/Fabricación asistido por computadora

CAE Computer Aided Education Educación asistida por computadora.

CAI Computer Assisted Instruction Enseñanza asistida por computadora.

CAL Computer-Aided Learning Aprendizaje asistido por computadora.

calculator calculadora

calculus cálculo.

calendar window

1. ventana de calendario
2. Una de las tres ventanas de presentación posibles existentes en la pantalla del SCO Shell. La ventana Calendar (calendario) muestra el mes actual, resaltando el día de hoy. Ud. puede, además, ver los meses anteriores o venideros en la ventana Calendar (Calendario).

call llamada, invocación.

call by name llamada por nombre.

call by reference llamada por referencia, invocación por referencia.

call by reference paso por referencia

call by value llamada por valor, invocación por valor.

call by variable llamada por variable, invocación por variable.

call distributor distribuidor de llamadas

call graph gráfico de llamadas

call routine (subroutine) subrutina (subprograma) de llamada.

called routine rutina llamada

calling program programa que llama (o invocador).

calling routine rutina llamadora

calling sequence secuencia de llamada.

CAM Fabricación asistida por computadora, CAM.

CAM Content Addressable Memory memoria direccionable por el contenido. CAM.

CAN CANCEL Cancelar.

canal canal.

canned program programa enlatado

canned routine rutina enlatada

canonical canónico

canonical synthesis síntesis canónica

capacitor capacitor, condensador

Capacity Capacidad.

capstan rodillo de avance

capture captura.

CAR Channel Address Register Registro de canal de direcciones.

card tarjeta.

card cage jaula de tarjetas

card cage dispositivo de alojamiento de tarjetas.

card column columna de tarjeta

card deck paquete de tarjetas, mazo de tarjetas.

card image imagen de tarjetas

card punch(er) perforación de tarjetas

card reader lectora de tarjetas.

card reader lectora de tarjetas

cardinal number número cardinal

caret circunflejo

Carpal Tunnel Syndrome, CTA

1. Síndrome del Túnel Carpal
2. El The National Institute for Occupational Safety and Health (Instituto Nacional de Salud y Seguridad Ocupacional) de los EEUU informa que miles de americanos (la mayoría de ellos, Usuarios intensivos de los teclados) sufren una dolorosa enfermedad de las manos, llamada Síndrome del Túnel Carpal (Carpal Tunnel Syndrome, ó CTS). CTS obtiene su nombre del estrecho "túnel" que existe en la muñeca, y que conecta los ligamentos con los huesos. El nervio medio, que transporta impulsos nerviosos desde el cerebro hasta la mano, y los tendones que abren y cierran la mano se encuentran ubicados en el túnel carpal. Cuando se impone una tensión indebida sobre los tendones, se pueden hinchar y comprimir el nervio medio, originando adormecimiento, debilidad, temblores y dolores en los dedos y manos. Una de las principales causas del CTS es la posición rígida, estática, de la muñeca. Un puede prever las molestias originadas por CTS colocando su teclado de modo que se formen ángulos en 90 grados en los codos, haciendo que sus brazos queden libres al costado. Pare y tómese unos segundos para agitar sus manos y brazos cuando se sienta cansado y trate de no presionar las teclas con demasiada fuerza.

carriage carro

carriage return retorno de carro, vuelta de carro, cambio de línea.

Carriage Return

1. "Retorno de Carro"
2. Los términos "Retorno de Carro"

(Carriage Return) hacían referencia, originalmente, a la tecla de la máquina de escribir que hacía que el "carro" de la máquina volviera a la posición inicial de la línea. El operador, luego, hacía avanzar el papel una línea para comenzar a escribir en la línea siguiente. En los teclados usados con las computadoras modernas, el "retorno de carro" es el código que, con frecuencia, se emplea como "fin de línea" ó "fin del delimitador de comandos". El "retorno de carro" es, en verdad, una término inadecuado para la Tecla individualizada como RETURN ó ENTER en la mayoría de los teclados modernos. En muchos sistemas de computación, el "retorno de carro", ó "par de retorno de carro y alimentador de línea" (carriage return and linefeed pair) (CR/LF) es el código que se emplea para terminar una línea de texto en un archivo de texto.

carriage return and linefeed pair, CR/LF

1. "par de retorno de carro y alimentador de línea"
2. Los términos "Retorno de Carro" (Carriage Return) hacían referencia, originalmente, a la tecla de la máquina de escribir que hacía que el "carro" de la máquina volviera a la posición inicial de la línea. El operador, luego, hacía avanzar el papel una línea para comenzar a escribir en la línea siguiente. En los teclados usados con las computadoras modernas, el "retorno de carro" es el código que, con frecuencia, se emplea como "fin de línea" ó "fin del delimitador de comandos". El "retorno de carro" es, en verdad, una término inadecuado para la Tecla individualizada como RETURN ó ENTER en la mayoría de los teclados modernos. En muchos sistemas de computación,

el "retorno de carro", ó "par de retorno de carro y alimentador de línea" (carriage return and linefeed pair) (CR/LF) es el código que se emplea para terminar una línea de texto en un archivo de texto.

carriage tape cinta piloto.

carrier portadora

carrier based basado en portadora

carrier frequency frecuencia portadora

Carrier-Sense Multiple Access/Collision Detection, CSMA/CD

1. Detección de Colisión/Acceso Múltiple Sensora del Portador
2. La Detección de Colisión/Acceso Múltiple Sensora del Portador (Carrier-Sense Multiple Access/Collision Detection) (CSMA/CD) es un esquema de acceso a la red. Es un método mediante el cual una determinada Estación de Trabajo obtiene el uso del canal físico de la Red para enviar un mensaje por toda la red. Este esquema permite que todos los Usuarios de la red tengan el mismo acceso al grupo de cables que interconectan la red. No hay nodo central que controle el acceso. La CSMA/CD se usa predominantemente en topologías "bus", como la Ethernet. Cuando detecta un canal vacío (sensor del portador), un nodo transmite su mensaje, marcado con la dirección del receptor. Todas las Estaciones de Trabajo que no estén operando (aquellas que no están transmitiendo), monitorean continuamente el canal para detectar la presencia de mensajes. Quien recibe un mensaje devuelve una notificación de la recepción. Quien lo ha enviado, mientras tanto, espera la notificación de recepción. Si esta notificación no es recibida

después de un cierto período de tiempo, el emisor supone que se ha producido una colisión y envía nuevamente el mensaje, después que ha transcurrido una determinada cantidad (aleatoria) de tiempo. Las colisiones se producen cuando dos ó mas estaciones de trabajo intentan transmitir simultáneamente.

carry acarreo, arrastre.

carry flag indicador de acarreo, señalizador de arrastre.

carry look-ahead adder sumador de acarreo anticipado.

cartridge cartucho

cartridge drive unidad de cartucho o cassette

CAS Column Address Strobe
Habilitación de columna de direcciones.

case insensitive insensible a la caja

case labels etiquetas case

case sensitive sensible a mayúsculas/minúsculas

case statement sentencia de caso, sentencia case

CASE, Computer Aided Software Engineering

1. Ingeniería de Software Asistida por Computadoras
2. CASE, ó Computer-Aided Software Engineering (Ingeniería de Software Asistida por Computadoras), puede ser definida como la automatización en la generación del software (programas). Es una herramienta para programadores, analistas, e ingenieros en sistemas. CASE brinda utilitarios y herramientas de programación para ayudar a que los planificadores de las corporaciones planifiquen y

documenten su trabajo, para colaborar con los analistas de sistemas en el análisis y el diseño, y para documentar dichas tareas. Antes de fines de la década del '80, los paquetes de programas CASE estaban fundamentalmente disponibles únicamente en las computadoras mainframe, y su costo oscilaba en el rango de valores de cinco a seis cifras. En la actualidad, la mayor parte de ellos se pueden ejecutar en microcomputadoras.

cash memory memoria "cache"

cassette casete.

cassette drive unidad de casete.

cassette recorder grabadora de casete.

cast operator operador cast

casting viraje

CAT Computer Assisted Training Entrenamiento asistido por computadora.

catalog catálogo

cathode cátodo

cathode ray tube (CRT) tubo de rayos catódicos (CRT).

Cathode Ray Tube, CRT

1. Tubo de Rayos Catódicos
2. CRT es una abreviatura de Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube). Un tubo de rayos catódicos es una pantalla como la de un receptor de televisión, usado en los sistemas de computación para presentar datos ó información. Un CRT ó monitor para ser usado en las computadoras modernas muestra, por lo general, 20 a 24 líneas de datos, con 80 a 132 caracteres por línea. El CRT convencional genera una imagen dirigiendo un haz de electrones

sobre un recubrimiento fosforescente colocado sobre la cara vidriada del tubo. Cuando es impactado por el haz de electrones, el fósforo brilla, produciendo la luz que es apreciada por los ojos. Cuando el haz de electrones se detiene, la luz (brillo) desaparece rápidamente. Diferentes composiciones de fósforo controlan la duración del brillo (ó luz) en pantalla, y con los CRT color, determinan que colores son los que aparecen.

En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

CATV Cable TeleVision Televisión por cable.

CAW Channel Address Word Palabra de

dirección del canal.

CBASIC Lenguaje de programación CBASIC (8080/Z80/8085).

CBL Computer Based Learning Aprendizaje basado en computadora.

CBM Commodore Business Machines Máquinas de gestión Commodore, fabricante de las computadoras

cbreak mode modo cbreak

CBX Computer-Controlled Branch Exchange Intercambio de bifurcación controlada por computadora.

CCA Computer Corporation of American Corporación americana de computadoras.

CCB Channel Control Block Bloque de control de canal.

CCD (Charge Coupled Devices) CCD (elementos o dispositivos acoplados por carga).

CCITT Consultative Committee on International Telegraph and Telephone Comité consultivo internacional en teléfonos y telégrafos.

CCITT, Comit Consultatif International Telegraphique et Telephonique

1. Comité Consultor Internacional de Telegrafía y Telefonía
2. Comit Consultatif International Telegraphique et Telephonique El CCITT es un Comité consultor internacional, organizado por las Naciones Unidas que genera recomendaciones para las comunicaciones internacionales, los que frecuentemente son adoptados como Normas Estandar. Además, este Comité genera recomendaciones sobre las interfaces, modems, y Bases de datos. Los miembros del CCITT provienen de las

Autoridades de Correo, empresas telefónicas y de telégrafos, de las asociaciones científicas y comerciales y de compañías privadas. CCITT es parte de la International Telecommunications Union (Unión Internacional de Telecomunicaciones) una organización de las Naciones Unidas con sede en Ginebra, Suiza. El popular protocolo estandar X.25 para acceder a redes de intercambio de paquetes de información (packet-switched) fue, originalmente, una recomendación de la CCITT.

CCP Console Command Processor
Procesador de órdenes de la consola.

CCP, Console Command Processor

1. Procesador de Comandos de Consola
2. CP/M es un acrónimo de Programa de Control/ Microcomputadora (Control Program / Microcomputer). Es un sistema operativo creado por Gary Kildall, el fundador de Digital Research. Fue creado originalmente para los microcomputadores de 8 bits que usaban microprocesadores 8080, 8085 y Z-80, siendo el sistema operativo dominante (antes del D.O.S.) para los computadoras personales de todo tipo, salvo las Apple. El CPM incluía el Procesador de Comandos de Consola (Console Command Processor) (CCP) y el BDOS (Basic Disk Operating System - Sistema Operativo Básico del disco) que permitía que los Usuarios instalaran una gran variedad de pantallas de video y sistema de disco haciendo que, en verdad, funcionaran bien cuando trabajaban en forma conjunta. (situación esta que no era tan común a principios de la década del '70). Realmente, Microsoft Corp. adquirió los derechos de un clon del CP/M que había sido desarrollado por la Settle Computer Products,

vendiéndoselo a IBM como PC-DOS en 1981.

CD Compac Disc disco compacto

CD-I

1. CD-I
2. La CD-I es una especificación para un completo producto de equipamiento y programas (hardware/software) que incluye un reproductor de CD-ROM, una CPU de la familia Motorola 68000, y un equipamiento especial de procesamiento de audio y video. CD-I es una extensión de CD-ROM que permite que el sonido y las imágenes de video sean grabadas como señales analógicas estandar junto con otra información digital. Aunque la CD-I posee un amplio rango de capacidades, incluyendo audio con calidad de discos compactos, no puede presentar un video continuo, a pantalla completa, de movimiento completo, y no puede funcionar en equipamiento que no se ajuste precisamente a las especificaciones. El concepto de CD-I fue introducido en 1986 por Philips y Sony.

CD-ROM

1. ROM de disco Compacto
2. Un CD-ROM es un dispositivo periférico que emplea tecnología de discos compactos (Compact Disc ó CD) para grabar grandes cantidades de datos que pueden ser luego recuperados por el Usuario. Philips y Sony desarrollaron los CD-ROM en 1983. Como medio de "solo lectura" para el almacenamiento de datos, los discos de CD-ROM pueden guardar datos, texto, imágenes y sonido digitalizados. Se los fabrica por estampado, como los de música, usando un master metálico. Los discos CD-ROM son, por definición, imborrables y el Usuario no puede grabar

en ellos. Los discos actuales de CD-ROM pueden guardar hasta 680 megabytes de información. Esto es el equivalente a más de 275.000 hojas de texto impresas, ó a 74 minutos de audio, ó a más de 1800 diskettes de 360K de Doble Densidad. Recientemente, además, han aparecido ya las primeras pruebas de discos compactos de 1,0 y 1,2 GigaB. Aunque los drives (accionadores) de CD-ROM acceden aleatoriamente a los datos, su velocidad de transferencia de datos, usualmente es igual al poco impresionante valor de 1,2 Mbits por segundo, valor este que es substancialmente menor que la velocidad de transferencia de datos de 5 Mbits de la mayoría de los discos rígidos comunes. La interfaz del controlador físico para los drives de CD-ROM varía, pero predomina la muy popular SCSI.

Cell

1. Celda
2. Con respecto a las operaciones de las planillas electrónicas, una celda es un elemento individual de la matriz que constituye la planilla electrónica. Cada celda de una planilla electrónica posee una "dirección" que consiste del valor de su línea y su columna. Por ejemplo, la celda "B9" es la zona rectangular formada en la intercepción de la Línea "B" y la Columna "9". Las celdas pueden incluir una constante numérica, una fórmula o un rótulo. Si se coloca una fórmula en una celda, el programa que controla la planilla electrónica mostrará el resultado obtenido tras aplicar la fórmula, en vez de mostrar la fórmula. El formato de la celda determina como se presentarán los valores y los rótulos. Por ejemplo, una planilla electrónica que trabaje con valores financieros puede que haga uso de un formato monetario

global. Cada valor de la celda, en consecuencia, se presentaría con el signo pesos (\$), y con dos lugares despues de la coma decimal.

cell celda, célula

centimeter centímetro

centimetre centímetro

central office oficina central

central processing unit (CPU) unidad central de procesamiento (tratamien-

Central Processing Unit, CPU

1. Unidad Central de Procesamiento
2. Toda computadora posee una Unidad Central de Procesamiento (Central Processing Unit, ó CPU). La CPU es la parte de la computadora donde las instrucciones se "separan" (fetched), decodifican, y ejecutan. Toda la actividad de la computadora está controlada por la CPU. Esencialmente, la CPU consta de una unidad aritmética, una unidad de control, y una memoria interna. Como requerimiento mínimo, debe incluir tres registros, una sección de decodificación, un sumador, y dos buffers de memoria. El control de otras funciones es ejecitado por medio de la interpretación y ejecución de las instrucciones. Las CPU de hoy en día, para microcomputadoras, están incluídas en chips que son lo suficientemente pequeños COMO para caber facilmente en la palma de su mano.

central processor unidad central de procesamiento (tratamiento), procesadorcentral.

central processor unit (CPU) unidad central de procesamiento (o de tratamiento).

central unit unidad central.

centralized processing procesamiento centralizado

Centronics interface interfaz Centronics, interfaz paralelo estándar.

Centronics Interface

1. Interfaz Centronics
2. Como tipo de transferencia de datos, el formato paralelo Centronics es un estandar no-oficial. Casi sin excepción, una interfaz interna en una impresora de microcomputadoras será una interfaz Centronics. Esta interfaz fue desarrollada por la Centronics Data Computer Corporation en los primeros días de las microcomputadoras y, debido a su utilidad, de volvió, de hecho, un estandar. Los datos son transferidos de a 8 bits a la vez. La impresora y la CPU se comunican usando las tres lineas de conexión directa (handshaking) habitualmente conocidas como "Data Strobe, Acknowledge, y Busy". Un bloque de RAM en la impresora actúa como buffer o almacenamiento temporal para los datos. Cuanto mayor sea el buffer, más datos podrá aceptar el buffer antes de enviar la señal Busy a la CPU. La desventaja que posee el sistema paralelo Centronics para la transferencia de datos es el hecho de que los cables paralelos de más de unos diez pies tienden a ser senssibles a las interferencias o al "ruido" electrico.

CF Cash Flow Beneficios más amortizaciones, movimiento de caja.

CGA, Color Graphics Adapter

1. Adaptador Gráfico Color
2. El Adaptador Gráfico Color (Color Graphics Adapter) (CGA) fue el primer adaptador color de IBM para las computadoras personales. Es compatible con los

monitores rojo-verde-azul (RGB), con monitores color compuesto y monitores monocromáticos compuestos, así como con los aparatos estandar de televisión que poseen moduladores RF. CGA produce caracteres en una "caja" de 8 x 8 puntos-pixel, y los gráficos en dos modos diferentes: de media y de alta resolución. El CGA opera en una frecuencia de escaneo (exploración) horizontal de 15,75 KHz. Un monitor debe tener, al menos un ancho de banda de 14 MHz para ser compatible con el CGA. Comparado con los monitores EGA y VGA de hoy en dia, el CGA es de mala calidad.

chain printer impresora de cadena

chained list lista encadenada

chaining encadenado, encadenamiento

change directory cambiar directorio

change file archivo de novedades

channel canal

channel bank banco de canales

channel capacity capacidad de un canal.

channel program programa de canal

char type tipo char

character carácter

character alignment alineación, ajuste o encuadre de caracteres.

character based basado en caracteres

character cell celda de carácter

character check comprobación, verificación de caracteres.

character code código de caracteres

character data datos de caracteres, datos literales

character device

1. dispositivo de caracteres.
2. Recibe este nombre un periférico de entrada/salida (E/S ó I/O) que se utiliza fundamentalmente para transferir grupos de caracteres de una sola vez. Los dispositivos de caracteres típicos son las terminales ó estaciones de trabajo, los enlaces de comunicaciones y algunos dispositivos especializados, como los periféricos de obtención (captura) de datos y los periféricos gráficos. El acceso a estos dispositivos se realiza mediante un archivo especial de carácter.

character device dispositivo de caracteres

character error rate porcentaje de caracteres erróneos.

character field campo de caracteres

character generator generador de caracteres

character graphics gráficos de caracteres

character key tecla de carácter.

character mode modo de caracteres

character oriented protocol protocolo orientado a caracteres

character printer impresora de caracteres

character recognition reconocimiento de caracteres

character set juego de caracteres, conjunto de caracteres.

character special file archivo especial de

caracteres

character string tira de caracteres

character string cadena de caracteres.

character terminal terminal de caracteres

characteristic característica

characters per inch (CPI) caracteres por pulgada.

characters per second (CPS) caracteres por segundo.

charge-coupled device (CCD) dispositivo acoplado por carga, CCD.

chart diagrama, gráfico, carta.

chassis chasis.

check comprobación, verificación, prueba.

check bits bits de verificación

check digit dígito de comprobación o verificación.

check sum suma de verificación

checkout comprobación, verificación de resultados de salida.

checkpoint punto de control o verificación.

checkpoint/restart punto de verificación/reinicio

checksum

1. suma de verificación
2. Xmodem es un protocolo de transferencia de archivos. Fue el primer protocolo de transferencia de archivos que se volvió muy popular en el mundo de las micro-computadoras. Fue desarrollado por el veterano "Hacker" Ward

Christensen, a mediados de la década del '70, para transferir archivos entre máquinas que operaban bajo el sistema operativo CP/M. Hasta fines de la década del '80, debido a su simplicidad y al hecho de ser un programa de dominio público, Xmodem siguió siendo el protocolo más usado en la transferencia de archivos en microcomputadoras. El archivo que se ha de transmitir es dividido en bloques de 128 bits. Cada bloque es enviado en secuencia, junto con un carácter especial de inicio, un número identificador, y una suma de verificación (checksum). El checksum (suma de verificación) es un número creado sumando todos los bytes existentes en el bloque. 1K-Xmodem es una extensión del Xmodem, que incrementa el tamaño del bloque, llevándolo de 128 a 1024 bytes, aumentando de este modo las velocidades de transmisión.

checksum suma de verificación, suma de control.

child hijo

child process proceso hijo

Chip

1. Chip
2. Un chip es un circuito integrado creado a partir de una delgada y pequeña lámina de silicio sobre la que se dispone gran cantidad de compuertas (gates) y las fibras que las conectan por medio de muy delgadas películas metálicas que actúan como "cables". El chip puede usarse como memoria principal ó como CPU. Cuando en el mismo chip se incluyen tanto capacidades de memoria como capacidades lógicas, se lo llama microprocesador ó "computadora en un chip". El chip consume muy poca energía, es compacto, barato

y puede procesar un millón de instrucciones o más por segundo.

chip chip, pastilla, circuito integrado.

chip card tarjeta de chip

chip enable habilitación de chip, desinhibición, capacitación, activación.

chip enable input entrada de habilitación de chip.

chip select selección de chip.

chip set conjunto de chips

CHKDSK

1. CHKDSK
2. Existe un programa utilitario (utility program) denominado "CHKDSK" que realiza un análisis de la integridad de los archivos existentes en un disco rígido. Si todos los archivos y subdirectorios se encuentran debidamente registrados en la Tabla de Asignación de Archivos (File Allocation Table) entonces el programa CHKDSK brindará información acerca del disco, incluyendo su tamaño, la cantidad de archivos encontrados, la cantidad de espacio de almacenamiento disponible, y otros datos de utilidad. Si CHKDSK encuentra un problema con uno ó más archivos, puede que la pantalla muestre un mensaje similar a :

"5 lost allocation units found in 3 chains. Convert lost chains to files (Y/N) ?" See your DOS Manual.

"5 unidades de asignación perdidas en 3 cadenas. Convierte las cadenas perdidas en archivos (S/N) ? Vea su Manual D.O.S.

Este mensaje indica que partes de un archivo (ó archivos) se han separado de su "entrada" en el directorio. Ud., en consecuencia, se encuentra con "cadenas perdidas"

cipher text texto cifrado

ciphertext texto cifrado

circuit circuito

circuit analyzer analizador de circuitos

circuit board placa de circuito

circuit breaker disyuntor de circuito

circuit card tarjeta de circuito

circuit switching conmutación de circuitos

circular queue cola circular, puesta en cola circular.

circulating register registro circulante, circular o cíclico.

CISC, Complex Instruction Set Computer

1. Computadora con conjunto de instrucciones complejas
2. RISC es una abreviatura de (Reduced Instruction Set Computer - Computadora con conjunto de instrucciones reducidas), caracterizada de este modo para diferenciarla de la CISC (Complex Instruction Set Computer.- Computadora con conjunto de instrucciones complejas) Los términos Conjunto de Instrucciones Reducidas no significan menos instrucciones sino, antes bien, un regreso a las instrucciones más simples que requieren solo un ciclo de ejecución (ó unos pocos), empleados en forma más eficiente bajo los cambios producidos tanto en la arquitectura cuanto en el compilador de las computadoras. A medida que evolucionaba la tecnología, los conjuntos de instrucciones se ampliaban para incluir instrucciones más modernas, de naturaleza compleja y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, necesitan

más tiempo para completarse. Las computadoras que operan con programas (software) del sistema basados en estos grupos de instrucciones han sido denominados computadoras con conjuntos de instrucciones complejas (complex instruction set computers) (CISC). Los sistemas que emplean la tecnología RISC son capaces de lograr velocidades de procesamiento de hasta casi 5 millones de instrucciones por segundo.

Pronunciada como "sisk", el CISC hace referencia a las computadoras tradicionales que operan con grandes conjuntos de instrucciones. La mayor parte de las modernas computadoras pertenecen a esta categoría, incluyendo las microcomputadoras compatibles con IBM. A medida que evolucionó la tecnología computacional, los conjuntos de instrucciones se expandían para incluir modernas instrucciones que son complejas en su naturaleza y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, más tiempo para terminar dicha ejecución. Las computadoras que operan con programas basados en estos grupos de instrucciones han sido denominadas computadoras con complejos grupos de instrucciones (complex instruction set computers) (CISC). Comparelas con las Computadoras con reducidos grupos de Instrucciones, RISC (Reduced Instruction Set Computer) que poseen muchas menos instrucciones.

cladding encamisado

clean room ambiente limpio, cuarto limpio

clear puesta a cero; borrar, limpiar.

clear memory borrar memoria

clear screen borrar pantalla.

clear text texto claro

Click

1. Click del ratón (mouse)
2. El verbo (ó expresión) "click" hace referencia a la presión del botón o botones de un mouse. Los programas de computadora que presentan interfaz con el operador a través del uso de un dispositivo manual llamado "mouse" (ó ratón), permiten que el usuario elija opciones en pantalla, moviendo el cursor hacia una zona definida, y haciendo "click con el botón del "mouse" (ratón). Un doble click hace referencia a presionar dos veces el botón del "mouse" (ó ratón) en una rápida sucesión.

Client-server

1. Cliente-servidor
2. "Client-server" (cliente-servidor) son términos usados en sentido general para hacer referencia a la relación entre el receptor y quien provee un servicio. En el mundo actual de las micro-computadoras, los términos cliente-servidor hace referencia a un sistema en red donde las aplicaciones front-end, como el cliente, piden servicios a otro sistema en red. Las relaciones cliente-servidor están, fundamentalmente, definidas por el programa (software). En las redes locales, la Estación ó Puesto de Trabajo es el cliente y el servidor de archivos es el servidor. Pero los sistemas cliente-servidor son, inherentemente, mas complejos que los sistemas de servidor de archivos. Dos programas diferentes deben trabajar en tandem, y existen muchas más decisiones que se deben tomar respecto de la separación de datos y el procesamiento entre las Estaciones ó Puestos de Trabajo del cliente y el servidor de la base de datos. El servidor de la base de datos encapsula los índices y archivos de la base de

datos, restringe el acceso, impone seguridad en el sistema, y brinda a las aplicaciones una interfaz consistente frente a los datos por medio de un diccionario de datos.

client/server cliente/servidor

client/server protocol protocolo cliente/servidor

clip art arte de recortes

Clip-art

1. Elementos artísticos incorporables
2. Las imágenes gráficas o los archivos que pueden ser importados hacia los documentos de Impresión y procesamiento de textos se denominan clip art. El clip art para las computadoras, al igual que en la industria de las imprentas y del arte, se encuentra disponible en varios formatos de archivos gráficos y, por lo general, están disponibles como bibliotecas especializadas para diferentes propósitos tales como medicina, comercio, turismo, deportes, etc. A modo de ejemplo, el logo de su compañía podría ser escaneado con un escaner manual o de otro tipo, grabado en un archivo clip art, para después ser importado desde su programa de edición para incorporarlo en un documento. Existen dos tipos de archivos clip art: los orientados a objetos y los mapas de bits. Los orientados a objetos usan un formato line art del tipo de los programas de dibujo, los que siempre se imprimirán como una imagen definida a cualquier tamaño, a la máxima resolución. Los archivos clip art del tipo de mapa de bits (o del tipo paint) pueden ser manipulados agregando textos, modificando su tamaño, rotándolo, ó estirándolo, pero presenta bordes "escalonados" (tipo "hojas de sierra") cuando se los agranda.

clipboard

1. portapapeles
2. Es un utilitario del Shell SCO que le permite transferir información entre las Aplicaciones o dentro de una misma Aplicación. El Portapapeles (Clipboard) proporciona un sitio de almacenamiento temporario para determinada información, transformándola desde su formato de archivo original al tipo correcto si fuese necesario. Ver, además, INTEGRACION DE DATOS y TIPO DE ARCHIVO.

clipping recorte

clock reloj, generador de impulsos.

Clock

1. Reloj
2. El reloj de la computadora es un dispositivo interno para el control del tiempo, conocido frecuentemente como reloj del sistema (system clock). La velocidad del reloj está determinada por un cristal líquido. Todo sistema de computadoras emplea un cristal líquido para regular el reloj del sistema. Cuando se prende la computadora, la corriente eléctrica hace que la "feta" precisamente cortada de cristal líquido se deforme o vibre, a velocidad constante equivalente a varios millones de veces por segundo. Se emite un pulso de tensión con cada vibración que, junto con otras señales, controla la secuencia de acciones y garantiza que los circuitos no se desfasen. La velocidad del reloj del sistema se mide en MegaHertz, MHz.

clock frequency frecuencia de reloj.

clock pulse pulso de reloj

clock rate velocidad o frecuencia del reloj.

clock speed velocidad de reloj

clock/calendar reloj/calendario

Clon

1. Clón
2. En el sentido general se podría decir que Clon es un réplica. Así, un Clon es una copia o algo semejante. Los clones no son el resultado de una idea original o de un nuevo diseño, sino que, simplemente, son copias. En el mundo de las microcomputadoras, el término clon se refiere con más frecuencia a un sistema de computación que se parezca a una de las computadoras personales de IBM. Poco después que IBM introdujera las PC, la XT y las AT, aparecieron clones en el mercado que alegaban ser compatibles con IBM. Algunos clones eran más compatibles que otros.

clone clon

close cerrar, cierre (un fichero).

closed architecture arquitectura cerrada

closed shop negocio cerrado

closed subroutine subrutina cerrado.

closed system sistema cerrado

closed-loop bucle bloqueado, infinito, sin fin; bucle o lazo cerrado.

cluster racimo, grupo

Cluster

1. Cluster, Conjunto de sectores
2. Un CLUSTER es un grupo de sectores en un disco rígido o en un disquete que conforma la unidad fundamental de almacenamiento dispuesta por el sistema operativo. La cantidad de sectores existentes en un Cluster esta determinada por el sistema operativo de la computadora, y no por su equipamiento (Hardware).

cluster controller controlador de racimos

CMI Computer Managed Instruction
Enseñanza gestionada por computadora.

CML Current Mode Logic Lógica en modo de corriente.

CMOS

1. MOS Complementario
2. Estas son cuatro de las tecnologías básicas de fabricación de Semiconductores de Oxidos Metálicos (MOS - Metal-Oxide Semiconductor). MOS hace referencia a las tres capas usadas en la formación de una estructura gate (gate structure) de un transistor de efecto de campo (field-effect transistor) (FET). Los circuitos MOS ofrecen baja disipación de energía y permiten que los transistores sean agrupados, muy próximos entre si, antes de que surja un problema crítico de calentamiento. El PMOS es un proceso MOS de canal P, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas positivas. PMOS es el tipo más antiguo de circuitos MOS. NMOS es un proceso MOS de canal N, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas negativas. NMOS es, por lo menos, dos veces más rápido que el PMOS. El CMOS (ó Mos Complementario) es virtualmente inmune a los ruidos, funciona casi con cualquier fuente de energía, y es una técnica de circuitos de energía extremadamente baja. Por estos motivos, la tecnología CMOS encontró un lugar en el mundo de los microprocesadores y, con este avance, apareció la necesidad de contar con chips de memoria de alta densidad, compatibles con CMOS, lo que se conoce como RAM dinámica (dynamic RAM).

CMOS CMOS, MOS complementario.

CMOS Complementary Metal-Oxide Semiconductor Semiconductor complementario de óxido y metal / MOS complementario.

CMRR Common Mode Rejection Ratio Relación de rechazo en modo común.

CMS Conversational Monitor System Sistema monitor conversacional.

CNC Computer Numerical Control Control numérico por computadora.

coaxial cable cable coaxial o coaxil

Coaxil

1. Coaxil, Cable coaxil
2. El cable coaxil (coaxial, en verdad) es un medio de transmisión de datos caracterizado por su gran ancho de banda y por su baja susceptibilidad a las interferencias. Las señales son transmitidas dentro de un ambiente totalmente cerrado, un conductor externo o una "pantalla" que rodea a un conductor interno. Los conductores están, por lo general, separados por un material aislante sólido. El cable coaxil posee una mayor capacidad de transmisión, o ancho de banda, que los cables telefónicos estandar de pares trenzados. El cable coaxil se usa al conectar Estaciones ó Puestos de Trabajo en una red de microcomputadoras. Por ejemplo, las Redes Locales que emplean tecnología ARCnet estan vinculadas entre sí por cables coaxil. Para contar con más información, consulte la Tabla de "Cableado de Redes Locales, LAN", incorporada en este trabajo.

COBOL COmmon Business Oriented Language Lenguaje común orientado a la gestión. Lenguaje de programación COBOL.

COBOL, COmmon Business Oriented Language.

1. COBOL, Lenguaje Común Orientado al Comercio
2. COBOL es un lenguaje de programación de alto nivel para computadoras. El nombre es un acrónimo de COMmon Business Oriented Language. (Lenguaje Común Orientado al Comercio). Como las aplicaciones típicas orientadas al comercio requieren más manipulación de los datos, a modo de entrada y salida, que la computación general. COBOL es el enfoque de programación preferido en el mundo de los negocios. Originalmente, el COBOL fue diseñado para mainframes pero posteriormente se trasladó a las microcomputadoras para que los Usuarios de computadoras personales pudieran hacer uso de la gran cantidad de programas disponibles escritos en Cobol.

cocatenate concatenar

CODABAR

1. Código Universal de Productos
2. Como su nombre lo indica, el Código de Barras es el código empleado en los productos vendidos al consumidor y en las partes inventariadas, usado con propósitos de identificación. El código es leído con un lector óptico (optical wand) o de código de barras, fijo, colocado en el mostrador. El código consta de barras de espesor variable que representan caracteres y valores numéricos. Existen varios códigos empleados para marcar productos, tales como Universal Product Code (UPC), CODABAR, y MSI.

A modo de ejemplo interesante, la ciudad de Treasure, en Florida, EEUU, vende adhesivos con códigos de barra en el puente levadizo para colocarlos en los parabrisas de los autos de modo que los residentes en la ciudad puedan pasar gratuitamente por el puente.

CODASYL Conference on DATA System Languages Comité del departamento de defensa USA para la normalización de lenguajes.

code código, codificar

code blocks bloques codificados (o de código).

code fragment fragmento de código

code generation generación de código

code generator generador de códigos

code memory memoria de núcleos

Code page switching

1. Cambio (ó interrupción) de páginas de código
2. El cambio (ó interrupción) de páginas de código es una característica del D.O.S, v 3.3 y posteriores, que modifican los caracteres presentados en pantalla o impresos en un dispositivo de salida. Requiere un monitor EGA, ó superior, y una impresora de gráficos compatible con los modelos IBM. Por ejemplo, el D.O.S. 3.3 ya brindaba varios pares de páginas de código para mostrar los caracteres internacionales.

————— Página de Idioma Código 850 Multilingual, para la mayoría de los países Europeos, Norteamericanos y Sudamericanos

860 Portugues 863 Francés Canadiense

865 Noruego y Danés

CODEC codificador-decodificador.

CODEC COder-DECoder Codificador-Decodificador.

coder codificador

coding codificación.

coerce coerción

coercion, type coerción, tipo

colateral endoso

Cold Boot, Cold Booting

1. Arranque (ó encendido) en frío
2. El sistema Operativo de una computadora se pone en marcha con un procedimiento de arranque (buteo), que es una puesta en marcha desde cero. Las computadoras personales compatibles con IBM pueden ser arrancadas en frío (cold booted) ó arrancadas en caliente (warm booted). Un proceso de "arranque en frío"(cold boot) comienza cuando se permite el ingreso de corriente eléctrica a la máquina. Por lo general, el proceso de "arranque en frío" (cold boot) consiste en una verificación del equipamiento (Hardware) básico seguido por un proceso de carga del Sistema Operativo, desde el disco hacia la memoria. No siempre se necesita interrumpir la corriente y luego prender la máquina de nuevo para iniciar el proceso de arranque (buteo). Se puede hacer que la computadora "arranque en caliente" presionando las tres teclas siguientes a la vez
CTRL-ALT-DEL.

cold-start arranque en frío.

collator intercalador

collector colector

collide colisionar

collision colisión

color cycling rotación de colores

color graphics gráficos en color

Color Graphics Adapter, CGA

1. Adaptador Gráfico Color
2. El Adaptador Gráfico Color (Color Graphics Adapter) (CGA) fue el primer adaptador color de IBM para las computadoras personales. Es compatible con los monitores rojo-verde-azul (RGB), con monitores color compuesto y monitores monocromáticos compuestos, así como con los aparatos estandar de televisión que poseen moduladores RF. CGA produce caracteres en una "caja" de 8 x 8 puntos-pixel, y los gráficos en dos modos diferentes: de media y de alta resolución. El CGA opera en una frecuencia de escaneo (exploración) horizontal de 15,75 KHz. Un monitor debe tener, al menos un ancho de banda de 14 MHz para ser compatible con el CGA. Comparado con los monitores EGA y VGA de hoy en día, el CGA es de mala calidad.

color keying manipulación de colores

color printer impresora de colores

colors colores

column columna

COM Computer Output to Microfilm
Salida de computadora a microfilm.

COM port

1. Puerto COM
2. Un puerto (port) COM es una canal de comunicación, ó "vía de acceso", a través del cual se transfieren datos entre los dispositivos remotos de la computadora. Las microcomputadoras compatibles con IBM, que operan bajo D.O.S., pueden tener hasta cuatro puertos COM: COM1, COM2, COM3, y COM4. Estos puertos COM son,

en realidad, puertos serie usados con mucha frecuencia con un modem para establecer un canal de comunicación con las líneas telefónicas. Los puertos COM también se emplean para enviar datos seriales a una impresora en serie, ó para conectar un "ratón" (mouse) en serie.

combinational circuit circuito combinacional.

combinational function función combinacional.

combinational logic lógica combinacional.

COMDK COMpressed DecK Paquete comprimido.

comercial software software comercial

Comit Consultatif International Telegraphique et Telephonique, CCITT

1. Comité Consultor Internacional de Telegrafia y Telefonía
2. Comit Consultatif International Telegraphique et Telephonique El CCITT es un Comité consultor internacional, organizado por las Naciones Unidas que genera recomendaciones para las comunicaciones internacionales, los que frecuentemente son adoptados como Normas Estandar. Además, este Comité genera recomendaciones sobre las interfaces, modems, y Bases de datos. Los miembros del CCITT provienen de las Autoridades de Correo, empresas telefónicas y de telégrafos, de las asociaciones científicas y comerciales y de compañías privadas. CCITT es parte de la International Telecommunications Union (Unión Internacional de Telecomunicaciones) una organización de las Naciones Unidas con sede en Ginebra, Suiza.

El popular protocolo estandar X.25 para acceder a redes de intercambio de paquetes de información (packet-switched) fue, originalmente, una recomendación de la CCITT.

comma delimited delimitado por comas

comma operator operador coma

command mandato

command orden, comando.

command alias

1. alias de comando
2. Un nombre alternativo para un comando. Cuando Ud. escribe el alias, el comando es sustituido por el alias. Los alias resultan de utilidad cuando Ud. recuerda los comandos por nombres que no sean sus nombres en el sistema UNIX. Por ejemplo, los usuarios de DOS pueden preferir dir en vez de ls cuando quieran listar un directorio. Los alias también resultan de utilidad para crear comandos que ejecutan varios comandos del Sistema UNIX a la vez.

command file archivo de comandos

command interpreter intérprete de comandos, shell

command language lenguaje de comandos

command line

1. línea de comando
2. Las instrucciones que Ud. tipea después del prompt. Las líneas de comando pueden incluir comandos, argumentos y nombres de archivo. Ud. puede ingresar más de un comando en la línea de comandos, juntando dichos comandos con un pipe (vínculo), o separándolos usando el separador de comandos (command separator). La computadora ejecuta su línea de

comando cuando Ud. presiona (Return).

command line línea de comandos

command mode modo comando

command name nombre de comando

command processor procesador de comandos

command separator

1. separador de comandos
2. El punto y coma (;) sirve como separador de comandos en el sistema UNIX. Si Ud. quiere emitir varios comandos en una sola línea, separe los comandos con punto y coma antes de presionar (Return). Por ejemplo, tipee ls;pwd y presione (Return) para obtener un listado de los archivos y luego presentar en pantalla el directorio de trabajo.

command shell cápsula de comandos

command substitution sustitución de comando

comment comentario

comment field campo comentario (o <<del comentario>>, o <<para el comentario>>).

comment out declaración de comentario

comment statement

1. declaración de comentario.
2. Este tipo de declaración se emplea para declarar parte de un programa como un comentario, normalmente durante las etapas de pruebas. Las partes (ó regiones) de un programa suelen ser declaradas como comentario temporalmente y después restaurarlas nuevamente como parte del programa. Usar la declaración de comentario es preferible a eliminar el material

del programa, porque se facilita su reutilización.

Common Business Oriented Language, COBOL

1. Lenguaje Común Orientado al Comercio, COBOL
2. COBOL es un lenguaje de programación de alto nivel para computadoras. El nombre es un acrónimo de Common Business Oriented Language. (Lenguaje Común Orientado al Comercio). Como las aplicaciones típicas orientadas al comercio requieren más manipulación de los datos, a modo de entrada y salida, que la computación general. COBOL es el enfoque de programación preferido en el mundo de los negocios. Originalmente, el COBOL fue diseñado para mainframes pero posteriormente se trasladó a las microcomputadoras para que los Usuarios de computadoras personales pudieran hacer uso de la gran cantidad de programas disponibles escritos en Cobol.

common carrier portadora común

Common LISP

1. LISP común
2. LISP es un acrónimo de List Processing (Procesamiento de Listas) y denota a un lenguaje de alto nivel diseñado fundamentalmente para procesar datos que consistan en listas. El Lisp resulta fundamentalmente adecuado para el análisis y manejo de textos. Fue desarrollado e introducido, en 1958, por John McCarthy del MIT. En la actualidad, junto con PROLOG, es uno de los lenguajes más populares en Inteligencia Artificial. El Common Lisp (Lisp Común) es un subgrupo (ó "dialecto") del Lisp, pensado para que sirva como versión estandar diseñada para que pueda ser ejecutada en un amplio rango

de sistemas de computación. El Departamento de Defensa de los EEUU ha adoptado el Common Lisp como uno de sus tres lenguajes oficiales de programación. Una máquina Lisp es una computadora diseñada especialmente para aplicaciones de Inteligencia Artificial, específicamente diseñada para ejecutar programas en Lisp. Puede obtener más información sobre el tema, en el artículo de Doris Appleby, Byte magazine, NOV 1991, pág. 165.

communication link enlace de comunicaciones.

communications comunicaciones

communications channel canal de comunicaciones

communications controller controlador de comunicaciones

communications network red de comunicaciones

communications program programa de comunicaciones

communications protocol protocolo de comunicaciones

communications satellite satélite de comunicaciones

communications server servidor de comunicaciones

compact compacto

comparator comparador

comparator comparador.

compare comparar

compatibility compatibilidad

compatibility mode modo compatible

compilation compilación

compile compilar.

compile time tiempo de compilación

compiler compilador

Compiler

1. Compilador

2. Un COMPILADOR es un programa que "traduce" un programa fuente escrito en un lenguaje de alto nivel, llevándolo a su equivalente en lenguaje de máquina. El resultado de una compilación se denomina programa objeto. Un compilador puede, además, generar un listado del programa, y un diagnóstico que puede originarse en los errores detectados durante el proceso de "traducción". La mayoría de los lenguajes de programación poseen un compilador. Por ejemplo, existen compiladores FORTRAN, COBOL ó TURBO-C El compilador, además, verifica un programa para detectar errores de sintáxis.

compiler compiler compilador de compiladores

compiler language lenguaje compilador.

compiler language lenguaje compilador

compiling compilación.

comple compilar

comple time tiempo de compilación

complement complemento, complementar

complementary metal-oxide semiconductor, CMOS semiconductor metal-óxido complementario, CMOS.

complementing complementación.

complete state estado <<completado>>.

complete status estado <<completado>>.

Complex Instruction Set Computer, CISC

1. Computadora con conjunto de instrucciones complejas
2. RISC es una abreviatura de (Reduced Instruction Set Computer - Computadora con conjunto de instrucciones reducidas), caracterizada de este modo para diferenciarla de la CISC (Complex Instruction Set Computer.- Computadora con conjunto de instrucciones complejas) Los términos Conjunto de Instrucciones Reducidas no significan menos instrucciones sino, antes bien, un regreso a las instrucciones más simples que requieren solo un ciclo de ejecución (ó unos pocos), empleados en forma más eficiente bajo los cambios producidos tanto en la arquitectura cuanto en el compilador de las computadoras. A medida que evolucionaba la tecnología, los conjuntos de instrucciones se ampliaban para incluir instrucciones más modernas, de naturaleza compleja y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, necesitan más tiempo para completarse. Las computadoras que operan con programas (software) del sistema basados en estos grupos de instrucciones han sido denominados computadoras con conjuntos de instrucciones complejas (complex instruction set computers) (CISC). Los sistemas que emplean la tecnología RISC son capaces de lograr velocidades de procesamiento de hasta casi 5 millones de instrucciones por segundo.

Complex Instruction Set Computers, CISC

1. Computadoras con complejos grupos de Instrucciones

2. Pronunciada como "sisk", el CISC hace referencia a las computadoras tradicionales que operan con grandes conjuntos de instrucciones. La mayor parte de las modernas computadoras pertenecen a esta categoría, incluyendo las microcomputadoras compatibles con IBM. A medida que evolucionó la tecnología computacional, los conjuntos de instrucciones se expandían para incluir modernas instrucciones que son complejas en su naturaleza y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, más tiempo para terminar dicha ejecución. Las computadoras que operan con programas basados en estos grupos de instrucciones han sido denominadas computadoras con complejos grupos de instrucciones (complex instruction set computers) (CISC). Comparelas con las Computadoras con reducidos grupos de Instrucciones, RISC (Reduced Instruction Set Computer) que poseen muchas menos instrucciones.

component componente

Composite display

1. Monitor compuesto
2. Un monitor que acepta una señal de video similar a la recibida por un aparato estandar de televisión se denomina monitor compuesto. Es decir, la señal brinda datos de luminancia (brillo) que usan los monitores monocromáticos y color, pero la señal, además, posee una banda lateral (sideband) que transporta datos de tonalidad (hue) y saturación que solo puede emplear un monitor color. Un monitor monocromático compuesto usa la señal para mostrar tonos de grises como equivalentes de los colores que aparecerían en un monitor color compuesto que recibiera la misma señal. Los adaptadores Gráficos de Color (Color Graphic

Adapters) (CGA) pueden brindar una salida adecuada para monitores compuestos. Sin embargo, la calidad de tales monitores es inferior a la que brindan los monitores TTL. Los monitores compuestos muy raras veces se emplean en las PC de IBM y de sus compatibles.

composite video video compuesto

Composition

1. Composición
2. En la generación de originales para impresión, "composición" se refiere a la forma en que se distribuyen los caracteres en una página, así como al espaciado vertical y horizontal entre letras y palabras. El tipo de letra (font) y el estilo determinan dichos espaciados. Todo carácter posee un ancho específico, con un determinado espaciado incorporado entre caracteres, elegido y fijado por quien diseñara dicho tipo de letras (font). Ciertos pares de caracteres, tales como AW y Yo tienden a separarse cuando se las imprime con el espaciado incorporado. El ajuste por pares (Pair-kerning) es una característica de determinados programas que permite que el espaciado entre ciertos caracteres sea ajustado antes de la impresión.

compound document documento compuesto

compound statement sentencia compuesta

Compression

1. Compresión
2. El término "compresión" significa reducir en tamaño. La compresión de los archivos de computadora se logra por medio de un programa de archivo. Los archivos rápidamente reducen su tamaño. Este proceso, algunas veces denominado "arqueo" (ARCing, en Inglés) crea archivos

para "archivar", los que poseen tres beneficios diferentes:

- Usan menos espacio en disco que los archivos convencionales. Ordenar y guardar este tipo de archivos le permitirá aumentar la vida útil y la capacidad de almacenamiento de su disco rígido (que es caro).
- Muchos archivos individuales pueden ser "amontonados" en un archivo individual. Esto hace la identificación del grupo, el copiado y el transporte de dichos archivos sea más fácil y seguro.
- Los archivos "archivados" (archived files, en Inglés) se transfieren más rápidamente por modem, lo que reduce la transmisión y recepción en telecomunicaciones. Muchas BBS (computer bulletin board services - Servicios de información ó comunicaciones por computadora) usan archivos "archivados" como una medio para guardar más archivos, tener acceso más fácil a ellos y acelerar las comunicaciones.

compression compresión

compressor compresor

CompuServe Information Service, CSIS

1. Servicio de Información CompuServe
2. CompuServe Information Service (Servicio de Información CompuServe) es el nombre de la compañía que brinda servicio "on-line" (de conexión directa) denominado CompuServe. Es una de las más grandes del mundo, y es un sistema basado en texto operado sobre una computadora mainframe. Los servicios ofrecidos incluyen: Grandes bibliotecas de datos y programas que se pueden copiar en las máquinas del Usuario, correo electrónico con una "salida" hacia otros sistemas, cientos de conferencias denominadas foros para grupos con determinados intereses específicos, un "correo"

de compras electrónicas, juegos para multi-jugadores, y posibilidades de efectuar determinadas investigaciones. Para contar con precios actualizados y obtener más información, pongase en contacto con:

CompuServe Information Service,
T.E. 800-848-8199 P.O. Box 20212
5000 Arlington Centre Blvd.
Columbus, OH 43220 EEUU

En nuestro país, están tratándose de implementar servicios parecidos, algunos de los cuales intentan ofrecer conexiones a redes internacionales como la que aquí se menciona.

computation cálculo, cómputo, computación.

computation center centro de cálculo, centro de informática.

compute computar

compute bound dedicado a computar

Computer

1. Computadora, Ordenador (en España y/o Europa)
2. Una computadora es un dispositivo electrónico para efectuar operaciones aritméticas y lógicas a alta velocidad. Existen cinco componentes claves en una computadora: el procesador central, la unidad aritmética lógica, la memoria, y los dispositivos de entrada y salida. La mayor parte de las computadoras convencionales se ajustan al concepto de diseño conocido como "arquitectura Von Neuman". Las tres clasificaciones generales de las computadoras son las microcomputadoras, las minicomputadoras y las mainframes, cuyas diferencias dependen del tipo de procesador, tamaño de memoria y de los dispositivos de entrada/salida que se empleen. Debido a los rápidos avances que se producen en

el mundo de la computación, los límites entre estas tres categorías (u otras) no están definidos claramente (y se ven modificados día a día), lo que con frecuencia suele confundir a quienes recién se inician en el tema.

computer computadora, computador, ordenador

computer ordenador

Computer Aided Design

1. Diseño Asistido por Computadoras
2. Un programa de computación que "ayuda" en el diseño y dibujo de un proyecto se conoce como Programa CAD (Computer Aided-Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) A precios razonables se dispone de amplias bibliotecas de imágenes, y los programas CAD hace que sea muy fácil modificarlos con un propósito específico. Como los dibujos y gráficas en los programas CAD son grabados en forma de líneas y arcos, con coordenadas matemáticas para los puntos de inicio y final, son muy exactos y se los puede reproducir a cualquier tamaño ó escala sin perder calidad. Cuando se realiza un cambio, permanece constante la relación entre todos los demás elementos del dibujo. Los archivos CAD son transferidos fácilmente entre diferentes paquetes de programas y diferentes sistemas de computación CAD. La mayor parte de los editores y quienes efectúan los diseños han adoptado como formato de transferencia el .DXF de AutoCAD. Como ejemplos de los paquetes de programas CAD (para el Diseño asistido por Computadoras), podrían mencionarse a: AutoCAD, Drafix 1 Plus, FastCAD, VersaCAD, e In"Vision

Computer Aided Software Engineering,

CASE

1. Ingeniería de Software Asistida por Computadoras
2. CASE, ó Computer-Aided Software Engineering (Ingeniería de Software Asistida por Computadoras), puede ser definida como la automatización en la generación del software (programas). Es una herramienta para programadores, analistas, e ingenieros en sistemas. CASE brinda utilitarios y herramientas de programación para ayudar a que los planificadores de las corporaciones planifiquen y documenten su trabajo, para colaborar con los analistas de sistemas en el análisis y el diseño, y para documentar dichas tareas. Antes de fines de la década del '80, los paquetes de programas CASE estaban fundamentalmente disponibles unicamente en las computadoras mainframe, y su costo oscilaba en el rango de valores de cinco a seis cifras. En la actualidad, la mayor parte de ellos se pueden ejecutar en microcomputadoras.

computer architecture arquitectura de computadora

computer art arte por computadora.

Computer Assisted Design

1. Diseño Asistido por Computadoras
2. Un programa de computación que "ayuda" en el diseño y dibujo de un proyecto se conoce como Programa CAD (Computer Aided-Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) A precios razonables se dispone de amplias bibliotecas de imágenes, y los programas CAD hace que sea muy fácil modificarlos con un propósito específico. Como los dibujos y gráficas en los programas CAD son grabados en forma de líneas y arcos, con coordenadas matemáticas para los puntos de inicio y final, son muy exactos y se los puede reproducir a cualquier

tamaño ó escala sin perder calidad. Cuando se realiza un cambio, permanece constante la relación entre todos los demás elementos del dibujo. Los archivos CAD son transferidos fácilmente entre diferentes paquetes de programas y diferentes sistemas de computación CAD. La mayor parte de los editores y quienes efectúan los diseños han adoptado como formato de transferencia el .DXF de AutoCAD. Como ejemplos de los paquetes de programas CAD (para el Diseño asistido por Computadoras), podrían mencionarse a: AutoCAD, Drafix 1 Plus, FastCAD, VersaCAD, e In"Vision

Un programa de computación que "ayuda" en el diseño y dibujo de un proyecto se conoce como Programa CAD (Computer Aided-Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) A precios razonables se dispone de amplias bibliotecas de imágenes, y los programas CAD hace que sea muy fácil modificarlos con un propósito específico. Como los dibujos y gráficas en los programas CAD son grabados en forma de líneas y arcos, con coordenadas matemáticas para los puntos de inicio y final, son muy exactos y se los puede reproducir a cualquier tamaño ó escala sin perder calidad. Cuando se realiza un cambio, permanece constante la relación entre todos los demás elementos del dibujo. Los archivos CAD son transferidos fácilmente entre diferentes paquetes de programas y diferentes sistemas de computación CAD. La mayor parte de los editores y quienes efectúan los diseños han adoptado como formato de transferencia el .DXF de AutoCAD. Como ejemplos de los paquetes de programas CAD (para el Diseño asistido por Computadoras), podrían mencionarse a: AutoCAD,

Drafix 1 Plus, FastCAD, VersaCAD, e In"Vision

computer center centro de cómputos

computer designer diseñador de computadoras

computer expert informático.

computer graphics gráficos por computadora

computer language lenguaje de computación

Computer languages

1. Lenguajes de computación (en verdad, lenguajes para computadoras)
2. Existen diferentes lenguajes de computación empleados para escribir programas, de la misma manera en que existen muchos idiomas en el mundo. En este GLOSDIC se definen, con más detalles, los siguientes lenguajes de programación que podrían ser tomados como ejemplo.

Ada ALGOL BASIC Lenguaje-C COBOL

FORTRAN PC Forth LISP Pascal PROLOG

computer literacy alfabetización en computación o en informática

computer network red de computadoras.

computer on a chip computadora en un chip

computer power potencia de conmutación

Computer program

1. Programa de (ó para) computadoras
2. Un programa es una serie de sentencias (statements) que piden que la computadora efectúe una tarea ó queprocese datos. El

programa puede estar en forma de código fuente de alto nivel, lo que requiere un procesamiento intermedio antes de que la computadora pueda ejecutarlo, ó puede encontrarse en forma de código objeto, el que puede ser ejecutado directamente por la computadora.

computer program programa para computadoras.

computer readable legible por computadora

computer science ciencia de las computadoras, informática

computer scientist informático.

computer services organization organización de servicios en computación

computer system sistema informático, sistema de computadora.

computer vendor distribuidor de computadoras.

computing

1. cálculo
2. Empleo de computadoras para tratamiento de datos, cómputo, computación.

Computing device

1. Dispositivo de computación
2. Comenzando en 1978, en respuesta a ciertos cuestionamientos específicos de interferencia en las comunicaciones radiales, la Federal Communications Commission (Comisión Federal de Comunicaciones) de los EEUU, comenzó un tedioso procedimiento de generación de normas que condujo a nuevas reglamentaciones respecto de los Dispositivos de Computación. La responsabilidad legal del cumplimiento de las reglas se

transfiere a la compañía que integra las diversas partes del sistema de computación que se vende al usuario final. Con propósitos normativos, la FCC ha definidos dos categorías de dispositivos de computación: la Clase A y la Clase B que incluye los dispositivos más "robustos" y rústicos. Los Dispositivos de Computación Clase A son aquellos que se comercializan para que sean usados en comercios, empresas ó ambientes industriales. Los Dispositivos de Computación Clase B son aquellos que se comercializan para que sean usados en una zona residencial, las computadoras personales, los juegos electrónicos, instrumentos musicales electrónicos, etc. Puede consultar, como referencia a: FCC Regulations, CFR 47 Part 15 Subparte J, Computing Devices (Dispositivos de Computación)

COMSAT COMMunications SATellite
Comunicaciones por satélite.

concatenate concatenar

Concatenated

1. Concatenado
2. Cuando dos ó más items (tales como cadenas de caracteres ó archivos) son vinculados entre sí, "extremo a extremo", para formar una unidad más grande, se dice que dichos items han sido "concatenados (concatenated). Dos archivos de datos pueden ser concatenados, colocando (agregando -appending) todos los registros de un archivo al final de los registros de otro archivo. En este caso se dice que el archivo más grande resultante es un conjunto de datos concatenados (concatenated data set).

Concatenated Data Set

1. Conjunto de datos concatenados
2. Cuando dos ó más items (tales como cadenas de caracteres ó archivos) son

vinculados entre sí, "extremo a extremo", para formar una unidad más grande, se dice que dichos items han sido "concatenados (concatenated). Dos archivos de datos pueden ser concatenados, colocando (agregando -appending) todos los registros de un archivo al final de los registros de otro archivo. En este caso se dice que el archivo más grande resultante es un conjunto de datos concatenados (concatenated data set).

Concatenated terms

1. Términos concatenados
2. Cuando dos ó más items (tales como cadenas de caracteres ó archivos) son vinculados entre sí, "extremo a extremo", para formar una unidad más grande, se dice que dichos items han sido "concatenados (concatenated). Dos archivos de datos pueden ser concatenados, colocando (agregando -appending) todos los registros de un archivo al final de los registros de otro archivo. En este caso se dice que el archivo más grande resultante es un conjunto de datos concatenados (concatenated data set).

concatenation concatenación.

concentrator concentrador

conceptual view vista conceptual

concurrency concurrencia.

concurrent operation operación simultánea

concurrent processes procesos concurrentes.

concurrent program programa concurrente.

concurrent programming programación concurrente.

concurrent programming language

lenguaje de programación concurrente.

concurrent tasks tareas concurrentes.

condition code código de condición, código de estado.

conditional condicional

Conditional branch

1. Derivación (bifurcación) condicional.
2. Bifurcación (branch) condicional es una instrucción de un programa en la que se verifica (constata) una condición a fin de determinar si se producirá (ó no) una bifurcación en la secuencia de instrucciones que ejecuta la computadora.

conditional branch bifurcación condicional

conditional call llamada condicional.

conditional compilation compilación condicional

conditional instruction instrucción condicional.

conditional jump salto condicional.

conditional operator operador condicional

conditional sentence sentencia condicional.

conditional statement sentencia condicional

conditional transfer transferencia condicional.

conditioning acondicionamiento

conductor, leading conductor

Conference (AFIPS) Centro de control de redes / Centro nacional de cálculo (Gran Bretaña) / @

Config.sys

1. Archivo Config.sys
2. El archivo CONFIG.SYS es un archivo del sistema operativo que busca el D.O.S. cada vez que se hace arrancar (butea) una microcomputadora. No es un archivo necesario, pero brinda muchas ventajas. El D.O.S. solo busca este archivo en el directorio "ráiz" del dispositivo de arranque (buteo) (es decir que lo busca, ya sea en la disketera A: ó en el disco rígido C:). Como los comandos del D.O.S. que se encuentran en el CONFIG.SYS son ejecutados cada vez que se hace arrancar (butea) el sistema, se puede optimizar el ambiente operativo para hacer uso óptimo del equipamiento que se encuentre instalado. El archivo CONFIG.SYS es un archivo de texto ASCII, y puede ser modificado con cualquier programa editor tal como el EDLIN. A fin de que las modificaciones entren en efecto, se debe rearrancar (rebutear) el sistema. Si nunca ha visto un archivo de este tipo, cuando aparezca en pantalla C:\, tipee el siguiente comando:
TYPE CONFIG.SYS

configuration configuración

configuration file archivo de configuración

configure configurar

connect time tiempo o duración de conexión.

connector conector

console consola

Console Command Processor, CCP

1. Procesador de Comandos de Consola
2. CP/M es un acrónimo de Programa de Control/ Microcomputadora

(Control Program / Microcomputer). Es un sistema operativo creado por Gary Kildall, el fundador de Digital Research. Fue creado originalmente para los microcomputadores de 8 bits que usaban microprocesadores 8080, 8085 y Z-80, siendo el sistema operativo dominante (antes del D.O.S.) para los computadoras personales de todo tipo, salvo las Apple. El CPM incluía el Procesador de Comandos de Consola (Console Command Processor) (CCP) y el BDOS (Basic Disk Operating System - Sistema Operativo Básico del disco) que permitía que los Usuarios instalaran una gran variedad de pantallas de video y sistema de disco haciendo que, en verdad, funcionaran bien cuando trabajaban en forma conjunta. (situación esta que no era tan común a principios de la década del '70). Realmente, Microsoft Corp. adquirió los derechos de un clon del CP/M que había sido desarrollado por la Settle Computer Products, vendiéndoselo a IBM como PC-DOS en 1981.

console device consola, pantalla.

console interpreter (CINT) intérprete de la consola (CINT).

constant constante

constant expression expresión constante

constant expression, restricted
expresión constante, restringida

consultant consultor

contact contacto

contention competencia

Contention free access

1. Acceso libre de limitaciones
2. Se emplea el término Token-passing

(transferencia del derecho de emisión de una señal) para definir un esquema de acceso (libre de limitaciones - contention free, en Inglés) en una red de computadoras. Un token (ó el derecho a emitir una señal) es pasado por toda estación de trabajo existente en la red, independientemente de si necesita transmitir datos ó no. Esto brinda a cada terminal de la red una parte equivalente del tiempo de trabajo de dicha red. Una terminal solo puede transmitir un mensaje cuando posee el token, pero el cable siempre está libre cuando los mensajes estén en condiciones de ser transmitidos. Las tecnologías Token-ring y ARCnet usan un esquema de acceso toke-passing (transferencia de derecho de emisión).

context address

1. dirección de contexto.
2. En los editores estándar de UNIX, la DIRECCION de CONTEXTO es una especificación de una posición en un archivo de texto haciendo referencia a un texto concreto que aparece en esa posición. Véase también búsqueda de (ó por) contexto.

context address dirección de contexto

context search búsqueda de contexto

context sensitive help ayuda sensible al contexto

context switching conmutación de contexto

contextual search búsqueda contextual

contiguous contiguo

Contiguous file

1. Archivo contiguo
2. El término "contiguo" hace referencia a sitios adyacentes de almacenamiento en la memoria principal, ó

un espacio de archivo no fragmentado en disco. Con mucha frecuencia, y como resultado de una gran edición de un archivo de disco, el archivo queda fragmentado en el disco, "desarmado" en partes que se ubican en diferentes sitios con punteros que relacionan las partes entre sí. Luego, se dice que el archivo es no-contiguo (non-contiguous file).

continue statement sentencia continue

continuity check prueba de continuidad

continuous carrier portadora continua

continuous forms formularios continuos

control control.

control ball esfera de control

control block bloque de control

control break corte de control

control character carácter de control.

Control code

1. Código de control
2. Algunas veces se colocan caracteres especiales en un dato de modo de especificar la operación que se ha de ejecutar. Por ejemplo, una línea que se debe imprimir podría incluir un carácter de control que indique que la impresora debe avanzar dos líneas antes de ser impresa. A lo largo de este glosario, algunas de las palabras que se presentan en pantalla podrían aparecer resaltadas ó en (en otros sistemas con un color diferente). Esto se puede hacer colocando un carácter de control antes y después de aquellas palabras, en la versión precompilada de este glosario. Para obtener más información, consulte los "Códigos de Control ASCII".

control code código de control

control code código de control

control field campo de control

control flow flujo de control.

control key tecla de control

control microprogram microprograma de control.

control parallel paralelo con respecto al control

control program programa de control

Control Program / Microcomputer, CPM

1. Programa de Control / Microcomputadora
2. CP/M es un acrónimo de Programa de Control/ Microcomputadora (Control Program / Microcomputer). Es un sistema operativo creado por Gary Kildall, el fundador de Digital Research. Fue creado originalmente para los microcomputadores de 8 bits que usaban microprocesadores 8080, 8085 y Z-80, siendo el sistema operativo dominante (antes del D.O.S.) para los computadoras personales de todo tipo, salvo las Apple. El CPM incluía el Procesador de Comandos de Consola (Console Command Processor) (CCP) y el BDOS (Basic Disk Operating System - Sistema Operativo Básico del disco) que permitía que los Usuarios instalaran una gran variedad de pantallas de video y sistema de disco haciendo que, en verdad, funcionaran bien cuando trabajaban en forma conjunta. (situación esta que no era tan común a principios de la década del '70). Realmente, Microsoft Corp. adquirió los derechos de un clon del CP/M que había sido desarrollado por la Settle Computer Products, vendiéndoselo a IBM como PC-DOS en 1981.

control total total de control

control unit unidad de control

control variable variable de control

controller regulador, controlador.

controller board tarjeta controladora

conventional memory

1. memoria convencional
2. Los chips de los microprocesadores Intel 8086 y 8088 pueden direccionar solo hasta 1024 kilobytes de la Memoria de Acceso Aleatorio (Random Access Memory) (RAM). Los chips de las CPU Intel 80286, 80386 y 80486 pueden direccionar más de 1024 kilobytes de memoria. La memoria convencional hace referencia al espacio de memoria entre cero y 1024 KB, que pueden ser direccionadas (addressable) por las CPU 8086 y 8088, ó por las CPU 80286, 80386 y 80486 que operan en modo real. El D.O.S. y sus aplicaciones están diseñadas para usar solo los 640 K inferiores de este espacio de memoria convencional. Los restantes 384K se usan para la RAM de video, los BIOS de la máquina, y/o la RAM para las plaquetas del equipamiento (Hardware)

conventional memory memoria convencional

conventional programming programación convencional

convergence

1. convergencia
2. La CONVERGENCIA es un atributo de un monitor color que describe su capacidad para centrar tres haces electrónicos de color, concentrándolos en un único punto. Los tres colores (rojo, verde y azul) que constituyen cada pixel,

son emitidos por unos "cañones" de electrones. La definición de la imagen en pantalla está determinada por la separación (paso) de los puntos (dot pitch) y la calidad de la convergencia del monitor. Una mala convergencia hace que los caracteres en pantalla aparezcan "difusos" ("borroneados"), y pueden generar dolores de cabeza y tensiones oculares en el operador. Desgraciadamente, una mala calidad en la convergencia no puede ser corregida sin abrir el monitor y ajustar los "cañones" de electrones.

conversational conversacional

conversational language lenguaje conversacional.

conversion conversión

converter convertidor, conversor.

cooked mode modo elaborado

cooperative processing procesamiento cooperativo

coordinate coordenada

coprocessor coprocesador

copy copiar, copia

copy buster dominador de copias

copy protection protección contra copias

copy-protection

1. Protección contra copias
2. Como es ilegal hacer una copia de programas cubiertos por propiedad intelectual, para pasarselos a otra persona ó institución, muchos generadores de programas diseñan métodos para impedir (ó, al menos, desalentar) este tipo de duplicación no-autorizada. Aunque la protección contra copias ha sido implementada

usando diversas técnicas (algunas de ellas muy sofisticadas), con frecuencia aparece otro programa, llamado "copy buster", diseñado para "destrabar" ó vencer el esquema de protección ideado por el autor original. Como los esquemas de protección contra copias, con frecuencia, pueden ser evitados, y como por lo general muchas veces generan inconvenientes al legítimo comprador cuando, por ejemplo, se intenta trasladar los programas a un nuevo disco rígido, ya a fines de la década del '80 la mayor parte de las protecciones contra copias han comenzado a desaparecer de los programas diseñados para computadoras personales. En la actualidad, se emplea otro sistema, de protección por "llaves de hardware", aunque aún no está muy difundido

Copyright

1. Derecho de Propiedad Intelectual
2. Copyright (Derecho de Propiedad Intelectual) es un derecho exclusivo, legal, para la publicación, producción ó venta de los derechos de un trabajo artístico, literario, dramático, musical, ó al uso de un "logo" ó nombre comercial, garantizado por ley, durante un determinado período de tiempo, a favor de un Autor, artista, compositor, programador, etc. Si el producto es un programa de computadoras tal como este programa GLOSDIC, debe incluir una leyenda de comunicación respecto del Derecho de Propiedad Intelectual, como el que aparece al principio en la pantalla de presentación, en todos los listados del código fuente, en todos los rótulos de los diskettes, y en toda la documentación complementaria. En la mayoría de los países en los que se ha implementado un sistema de libre comercio, todo

trabajo que no se encuentre debidamente protegido por el Derecho de Propiedad Intelectual será considerado de "dominio público", donde cualquiera tendrá derecho a usarlo. El Derecho (y Registro) de Propiedad Intelectual se obtiene depositando una copia del Trabajo en las oficinas del Registro de Propiedad Intelectual y, en el caso de nuestro país (Argentina) efectuando trámites antes la Cámara Argentina de Software, en Buenos Aires.

CORAL **COmmon Real-Time Applications Language** Lenguaje de programación CORAL.

core núcleo

core dump volcado de memoria

core memory memoria de núcleos.

core memory

1. memoria núcleo
2. El tipo de memoria más primitivo, la memoria núcleo (core memory) estaba compuesta por unidades de almacenamiento (denominadas "núcleos" magnéticos) construidos por un material ferromagnético, que se magnetiza en una de las dos direcciones posibles para almacenar un bit. La memoria "nucleo" (core memory), ahora obsoleta, era no-volátil y poseían una propiedad destructiva de lectura que imponía la necesidad de restaurar los datos después de haberlos leído.

core storage almacenamiento de núcleos

corruption corrupción

cost/benefits analysis análisis de costo/beneficio

counter contador

covert channel canal furtivo

CP Clock Pulse Impulso de reloj.

CP/M Control Program/Microcomputer; CP/M Programa de control para microcomputadoras.

CP/M-86 Control Program/Microcomputer-86
Sistema operativo CP/M-86.

CPC Computer Process Control Control de procesos por computadora.

CPI Character Per Inch Caracteres por pulgada.

cpio archive archivo cpio

cpio tape cinta cpio

CPL Compiled Programming Language
Lenguaje de programación compilado.

CPM Cards Per Minute Tarjetas por minuto.

CPM Critical Path Method Método del camino crítico.

CPM, Control Program / Microcomputer

1. Programa de Control / Microcomputadora
2. CP/M es un acrónimo de Programa de Control/ Microcomputadora (Control Program / Microcomputer). Es un sistema operativo creado por Gary Kildall, el fundador de Digital Research. Fue creado originalmente para los microcomputadores de 8 bits que usaban microprocesadores 8080, 8085 y Z-80, siendo el sistema operativo dominante (antes del D.O.S.) para las computadoras personales de todo tipo, salvo las Apple. El CPM incluía el Procesador de Comandos de Consola (Console Command Processor) (CCP) y el BDOS (Basic

Disk Operating System - Sistema Operativo Básico del disco) que permitía que los Usuarios instalaran una gran variedad de pantallas de video y sistema de disco haciendo que, en verdad, funcionaran bien cuando trabajaban en forma conjunta. (situación esta que no era tan común a principios de la década del '70). Realmente, Microsoft Corp. adquirió los derechos de un clon del CP/M que había sido desarrollado por la Settle Computer Products, vendiéndoselo a IBM como PC-DOS en 1981.

CPP Card-Punching Printer Impresora perforadora de tarjetas.

CPS (characters per second) caracteres por segundo CPS.

CPS Cycles Per Second Ciclos por segundo

CPU Central Processing Unit Unidad central de procesamiento (tratamiento).

CPU time tiempo de unidad central de procesamiento.

CPU, Central Processing Unit

1. Unidad Central de Procesamiento
2. Toda computadora posee una Unidad Central de Procesamiento (Central Processing Unit, ó CPU). La CPU es la parte de la computadora donde las instrucciones se "separan" (fetched), decodifican, y ejecutan. Toda la actividad de la computadora está controlada por la CPU. Esencialmente, la CPU consta de una unidad aritmética, una unidad de control, y una memoria interna. Como requerimiento mínimo, debe incluir tres registros, una sección de decodificación, un sumador, y dos buffers de memoria. El control de otras funciones es ejecutado por medio de la interpretación y ejecución de

las instrucciones. Las CPU de hoy en día, para microcomputadoras, están incluidas en chips que son lo suficientemente pequeños COMO para caber fácilmente en la palma de su mano.

CR Carriage Return Retorno de carro.

CR/LF, carriage return and linefeed pair, CR/LF

1. "par de retorno de carro y alimentador de línea"
2. Los términos "Retorno de Carro" (Carriage Return) hacían referencia, originalmente, a la tecla de la máquina de escribir que hacía que el "carro" de la máquina volviera a la posición inicial de la línea. El operador, luego, hacía avanzar el papel una línea para comenzar a escribir en la línea siguiente. En los teclados usados con las computadoras modernas, el "retorno de carro" es el código que, con frecuencia, se emplea como "fin de línea" ó "fin del delimitador de comandos". El "retorno de carro" es, en verdad, una término inadecuado para la Tecla individualizada como RETURN ó ENTER en la mayoría de los teclados modernos. En muchos sistemas de computación, el "retorno de carro", ó "par de retorno de carro y alimentador de línea" (carriage return and linefeed pair) (CR/LF) es el código que se emplea para terminar una línea de texto en un archivo de texto.

CRAM Card Random Access Method
Método de acceso aleatorio a tarjetas.

crash caída, estallido, colapso, quiebra, rotura

Crash in a system

1. Caída de un sistema
2. Se dice que un programa o sistema de computadoras se "cae" cuando

se ha vuelto inoperable debido a un malfuncionamiento del equipamiento (hardware) ó de los programas (software). Uno de los motivos más frecuentes para que se "caiga" un sistema es una fluctuación, ó una pérdida del suministro de energía eléctrica. Resulta una actitud inteligente, entonces, postponer las operaciones importantes en una computadora durante una tormenta eléctrica. En la mayoría de los casos, cuando se el sistema se "cae" debido a una fluctuación en la energía, hacer "arrancar el sistema en caliente" (re-butear) hará que se pueda volver a un funcionamiento normal. Sin embargo, uno de los casos más temidos de "caídas" en el sistema es la head crash (golpe en el cabezal), generalmente causada por algún tipo de contaminación del disco, se produce cuando los cabezales de lectura/escritura impactan sobre la superficie del disco, conduciendo no solo a la pérdida de datos sino a daños en el equipo (hardware).

CRC prueba de redundancia cíclica.

CRC Cyclic-Redundancy Check Comprobación (verificación) de redundancia cíclica.

CRC, Cyclic Redundancy Check

1. Verificación Cíclica de Redundancia
2. CRC es una abreviatura de Verificación Cíclica de Redundancia (Cyclic Redundancy Check). Para determinar si se ha producido un error durante la lectura, escritura ó transmisión de los datos, se efectúa una CRC, calculando el carácter CRC, y comparando su valor con el carácter CRC que ya se encuentra en dicho bloque de datos. Si ambos son iguales, se supone que los datos están correctos.

CRCC Cyclic-Redundancy Check Char-

acter Carácter de comprobación de redundancia cíclica.

critical resource recurso crítico.

critical section sección crítica.

CRJE Conversational Remote Job Entry Entrada conversacional de trabajo remoto.

CRO Cathode Ray Oscilloscope Osciloscopio de rayos catódicos.

CROM Control Read Only Memory Memoria de control de sólo lectura.

cross assembler ensamblador cruzado

cross compiler compilador cruzado.

cross compiler compilador cruzado

cross program programa cruzado.

cross programming system sistema de programación cruzado.

cross tabulate tabulación cruzada

cross-compiler compilador cruzado

crossbar system sistema de barras cruzadas.

crossfoot sumar y/o restar horizontalmente, sumas cruzadas

crosshatching entramado

crosstalk diafonía, intermodulación

CRT Cathode Ray Tube Tubo de rayos catódicos.

CRT terminal terminal de pantalla, terminal CRT.

CRT, Cathode Ray Tube

1. Tubo de Rayos Catódicos
2. En el pasado, muchos investigadores

y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

CRT, Cathode Ray Tube

1. Tubo de Rayos Catódicos
2. CRT es una abreviatura de Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube). Un tubo de rayos catódicos es una pantalla como la de un receptor de televisión, usado en los sistemas de computación para presentar datos ó información. Un CRT ó monitor para ser usado en las computadoras modernas muestra, por lo general, 20 a 24 líneas de datos, con 80 a 132 caracteres por línea. El CRT convencional genera una imagen dirigiendo un haz de electrones sobre un recubrimiento fosforescente colocado sobre la cara vidriada del

tubo. Cuando es impactado por el haz de electrones, el fósforo brilla, produciendo la luz que es apreciada por los ojos. Cuando el haz de electrones se detiene, la luz (brillo) desaparece rápidamente. Diferentes composiciones de fósforo controlan la duración del brillo (ó luz) en pantalla, y con los CRT color, determinan que colores son los que aparecen.

CRTC CRT Controller Controlador de tubo de rayos catódicos.

CRU Communications Register Unit Unidad de registro de comunicaciones.

crunch moler, tritular

cryogenics criogenia

cryptograhpy criptografía

crystal cristal (cuarzo).

crystalline cristalino

CS Chip Select Selección de chip, pastilla o circuito integrado.

CSCW

1. CSCW
2. CSCW hace referencia al estudio y desarrollo de sistemas de programas que alienten la colaboración organizativa, denominada groupware (programas para grupos). El propósito de un programa para grupos es brindar tanto estructura como soporte para ayudarnos a trabajar en forma conjunta, usando nuestras computadoras como herramientas. Una definición explicativa de groupware, como decíamos, podría ser "programas para el grupo". Los programas para grupos no son, simplemente, sistemas multiusuarios tales como los sistemas de base de datos ó de procesamiento de textos colocados

en una red donde múltiples usuarios pueden compartir los mismos archivos. Los sistemas de procesamiento de textos se vuelven "programas para el grupo" cuando interactúan con los diversos co-autores que trabajan simultáneamente, identificando las ediciones por medio del Usuario que las genera, ó si interactúan con los Usuarios de acuerdo a los roles que cumple cada uno de ellos: autor, co-autor, ó editor.

CSECT Control SECTION Sección de control.

CSIS, CompuServe Information Service

1. Servicio de Información CompuServe
2. CompuServe Information Service (Servicio de Información CompuServe) es el nombre de la compañía que brinda servicio "on-line" (de conexión directa) denominado CompuServe. Es una de las más grandes del mundo, y es un sistema basado en texto operado sobre una computadora mainframe. Los servicios ofrecidos incluyen: Grandes bibliotecas de datos y programas que se pueden copiar en las máquinas del Usuario, correo electrónico con una "salida" hacia otros sistemas, cientos de conferencias denominadas foros para grupos con determinados intereses específicos, un "correo" de compras electrónicas, juegos para multi-jugadores, y posibilidades de efectuar determinadas investigaciones. Para contar con precios actualizados y obtener más información, pongase en contacto con:

CompuServe Information Service,
T.E. 800-848-8199 P.O. Box 20212
5000 Arlington Centre Blvd.
Columbus, OH 43220 EEUU

En nuestro país, están tratándose de implementar servicios parecidos, algunos de los cuales intentan ofrecer

conexiones a redes internacionales como la que aquí se menciona.

CSL Control and Simulation Language
Lenguaje de control y simulación.
Lenguaje CSL.

CSMA Carrier-Sense Multiple Access
Acceso múltiple por detección de portadora.

CSMA/CD, Carrier-Sense Multiple Access/Collision Detection

1. Detección de Colisión/ Acceso Múltiple Sensora del Portador
2. La Detección de Colisión/ Acceso Múltiple Sensora del Portador (Carrier-Sense Multiple Access/Collision Detection) (CSMA/CD) es un esquema de acceso a la red. Es un método mediante el cual una determinada Estación de Trabajo obtiene el uso del canal físico de la Red para enviar un mensaje por toda la red. Este esquema permite que todos los Usuarios de la red tengan el mismo acceso al grupo de cables que interconectan la red. No hay nodo central que controle el acceso. La CSMA/CD se usa predominantemente en topologías "bus", como la Ethernet. Cuando detecta un canal vacío (sensor del portador), un nodo transmite su mensaje, marcado con la dirección del receptor. Todas las Estaciones de Trabajo que no estén operando (aquellas que no están transmitiendo), monitorean continuamente el canal para detectar la presencia de mensajes. Quien recibe un mensaje devuelve una notificación de la recepción. Quien lo ha enviado, mientras tanto, espera la notificación de recepción. Si esta notificación no es recibida después de un cierto período de tiempo, el emisor supone que se ha producido una colisión y envía nuevamente el mensaje, después que

ha transcurrido una determinada cantidad (aleatoria) de tiempo. Las colisiones se producen cuando dos o más estaciones de trabajo intentan transmitir simultáneamente.

CSMP Continous System Modelling Program Programa de modelación de sistema continuo.

CTA, Carpal Tunnel Syndrome

1. Síndrome del Túnel Carpal
2. El The National Institute for Occupational Safety and Health (Instituto Nacional de Salud y Seguridad Ocupacional) de los EEUU informa que miles de americanos (la mayoría de ellos, Usuarios intensivos de los teclados) sufren una dolorosa enfermedad de las manos, llamada Síndrome del Túnel Carpal (Carpal Tunnel Syndrome, ó CTS). CTS obtiene su nombre del estrecho "túnel" que existe en la muñeca, y que conecta los ligamentos con los huesos. El nervio medio, que transporta impulsos nerviosos desde el cerebro hasta la mano, y los tendones que abren y cierran la mano se encuentran ubicados en el túnel carpal. Cuando se impone una tensión indebida sobre los tendones, se pueden hinchar y comprimir el nervio medio, originando adormecimiento, debilidad, temblores y dolores en los dedos y manos. Una de las principales causas del CTS es la posición rígida, estática, de la muñeca. Un puede prever las molestias originadas por CTS colocando su teclado de modo que se formen ángulos en 90 grados en los codos, haciendo que sus brazos queden libres al costado. Pare y tómese unos segundos para agitar sus manos y brazos cuando se sienta cansado y trate de no presionar las teclas con demasiada fuerza.

CTC Conditional Transfer of Control Transferencia condicional de control.

CTI Current-Task Indicator Indicador de tarea actual.

CTNE CTNE Compañía Telefónica Nacional de España

CTRL key tecla de control.

CTS Clear To Send Línea de control del bus RS-232C.

CU Control Unit Unidad de control.

current corriente, flujo.

current directory directorio actual

current directory

1. directorio actual
2. El directorio en el que está trabajando en ese momento. Los archivos existentes en el directorio actual son presentados, en pantalla, en su ventana File.

current loop lazo (bucle) de corriente.

current mode logic (CML) lógica en modo de corriente, lógica CML.

current state estado <<en ejecución>>.

current status estado <<en ejecución>>.

current subtree subárbol de trabajo

current tracer registrador, marcador o trazador de corriente.

current working directory

1. directorio de trabajo actual
2. Es el DIRECTORIO donde Ud. se encuentra en ese momento. Use el comando pwd(C) (print working directory - directorio actual de trabajo) para determinar cual es su directorio de trabajo actual. El directorio de trabajo actual se considera el

punto inicial para todas las vaís de acceso relativas (RELATIVE PATH-NAMES).

cursor

1. cursor
2. Se llama cursor al indicador "titilante" ó "destellante", presente en la pantalla de un monitor, que identifica una determinada posición. Con frecuencia, el cursor es una corta línea resaltada que aparece bajo el lugar donde se debe ingresar ó reemplazar a un caracter. Los teclados modernos están equipados con teclas de control del cursor, generalmente marcadas con flechas direccionales, para realizar movimientos "izquierda-derecha" ó "arriba-abajo".

cursor cursor

cursor keys teclas de cursor

cursor movement desplazamiento del cursor.

cursor positioning posicionamiento del cursor.

CUS Cassette User Tape System Sistema de cinta de usuario de casete.

custom IC circuito integrado bajo pedido (o <<a la medida>>).

customized software software personalizado

cut & paste cortar y pegar

cutoff corte.

CW Control Work / Control Word Trabajo de control / Palabra de control.

cybernetics cibernética.

Cybernetics

1. Cibernética

2. La Cibernética es el campo de la ciencia involucrado en el estudio comparativo de los procesos orgánicos respecto de los procesos en las máquinas. Explora las similitudes y diferencias existentes entre las máquinas y los seres humanos. La cibernética, con frecuencia, se emplea para hacer referencia a los robots que imitan el comportamiento humano.

cycle ciclo

cycle stealing robo o apropiación de ciclo/s

cycle time ciclo de memoria, tiempo de ciclo.

cycles per second ciclos por segundo

cyclic redundancy check (CRC) prueba de redundancia cíclica.

Cyclic Redundancy Check, CRC

1. Verificación Cíclica de Redundancia
2. CRC es una abreviatura de Verificación Cíclica de Redundancia (Cyclic Redundancy Check). Para determinar si se ha producido un

error durante la lectura, escritura ó transmisión de los datos, se efectúa una CRC, calculando el caracter CRC, y comparando su valor con el caracter CRC que ya se encuentra en dicho bloque de datos. Si ambos son iguales, se supone que los datos están correctos.

cyclic shift desplazamiento cíclico.

cyclic store almacenamiento, memoria cíclica.

Cylinder

1. Cilindro
2. En los discos magnéticos, un cilindro consiste en en una columna vertical de "pistas" en la superficie de un disco (disk platter), ó un disk pack. En los diskettes que solo poseen un solo platter de disco, un cilindro consta de las "pistas" superior e inferior, con el mismo número de pista. En los disk packs que poseen múltiples platters, un cilindro consta de las mismas pistas numeradas en ambos lados de todos los platters.

cylinder cilindro

D

D flig-flop flip-flop D.

D.O.S. compatible

1. Compatible con D.O.S.
2. El equipamiento (hardware) y los programas (software) pueden describirse ambos como IBM compatibles. Es un término general, algunas veces intercambiable con (y sinónimo de) compatible con D.O.S. Cuando se hace referencia a una computadora, la compatibilidad con D.O.S significa que los programas que se ejecutan en una PC IBM funcionarían adecuadamente en un ambiente D.O.S. Cuando se analiza una plaqueta "enchufable" , tal como una plaqueta de expansión de memoria, significa que dicha plaqueta funcionará en una computadora IBM. Sin embargo, los dispositivos y los programas pueden ser compatibles con IBM, pero no siempre serán compatibles entre sí.

D.O.S., Disk Operating System

1. Sistema Operativo del Disco.
2. El D.O.S., en realidad, es un clon ó re-escritura del CP/M (un sistema operativo para las computadoras de 8 bits). El D.O.S. fue escrito para los microprocesadores 8086 y 8088 de 16 bits. Existen casi tantas variedades y versiones del D.O.S. como tipos de micro-computadoras IBM compatibles existen. La versión del D.O.S. para IBM, mantenida por Microsoft , se denomina PC-DOS. MS-DOS, también mantenida por Microsoft, esta disponible para los fabricantes de clones que emplean la familia Intel 8086 de chips microprocesadores.

D/A Digital/Analog Digital/analógico.

DA Device Adapter Adaptador de dispositivo.

DAA Decimal Adjust Accumulator Acumulador de ajuste decimal.

DAB Display Assignment Bits / Display Attention Bits Bits de asignación de visualización / Bits de atención de visualización.

DAB Display Attention Bits Bits de atención de visualización.

DAC convertidor (conversor) digital-analógico, DAC.

DAC Digital-to Analog Converter Convertidor (conversor) digital-analógico

daemon

1. demonio.
2. En los sistemas Unix reciben este nombre aquellos programas que funcionan sin interactuar (es decir, diálogo) con el Usuario para desarrollar algunas tareas estándar y/o convencionales. Algunos prefieren mantener en Inglés el término daemons (se dice que los gurúes de Unix lo hacen), mientras que otros usan directamente la palabra castellana "demonio". Estos programas "daemon" se ponen en marcha automáticamente para realizar su tarea; otros operan periódicamente. Un ejemplo es el daemon "C r o n" del sistema UNIX, que periódicamente realiza las tareas dadas en el archivo '/usr/lib/contrab'.

DAI Device Adapter Interface Interfaz adaptador de dispositivo.

DAIR Dynamic Allocation Interface Routine Rutina de interfaz de asignación dinámica.

Daisy chain

1. "encadenamiento"
2. Una daisy chain es una forma especial de conectar una serie de dispositivos a una computadora ó, más precisamente, un método para propagar señales a lo largo de un bus. Este método es una línea bus que

está interconectada con unidades, de modo de que una señal pase de una unidad a la siguiente de modo serial. Este método daisy chain para conectar dispositivos establece un esquema de prioridades incorporado, donde la unidad que se encuentre más cerca de la CPU posee la primer (ó más alta) prioridad de interrupción.

daisy chain cadena tipo margarita.

daisy wheel rueda margarita o margarita

daisy wheel printer

1. Impresora de "margarita"
2. Una impresora de impacto que escribe caracteres completamente delineados, uno por vez, haciendo girar un elemento circular de impresión compuesto por una serie de "pétalos" individuales, cada uno de los cuales contiene dos caracteres que sobresalen hacia afuera desde un cuerpo central (center hub), se conoce como impresora de "margarita" ó daisy wheel. Al usarla, los "pétalos" giran rápidamente hasta que el carácter deseado se encuentra en la posición buscada. Luego, un "martillo" golpea al carácter, apretándolo contra la cinta y el papel, y haciendo que se imprima dicho carácter. Las impresoras daisy wheel generan impresos con letras de alta calidad.

daisy wheel printer impresora de rueda tipo margarita.

DAM Data Access Method Método de acceso de datos.

damping amortiguación

DAP Distributed Array Processor Procesador matricial distribuido.

DAS Digital-Analog Simulator Simulador analógico-digital.

DASD Direct Access Storage Devices

Dispositivos de almacenamiento de acceso directo.

DAT

1. cintas DAT
2. DAT es una cinta en un cassette que se emplea para guardar grandes cantidades de datos, la que tuvo su origen en el mundo del sonido. La tecnología DAT surgió en Europa y Japón en 1986 como forma de producir grabaciones de audio de alta calidad, libre de distorsiones. Funciona mediante la conversión de señales de audio grabadas llevándolas a datos digitales que pueden ser leídos por una computadora. Brinda la posibilidad de almacenar gran cantidad de información en una cinta de un cassette, tanto con propósitos de generar copias de respaldo (Backup) como para almacenar datos "on-line" (de acceso directo). Un cassette que posea cinta digital de menos de cuatro milímetros de ancho puede almacenar hasta 1,3 gigabytes de datos. Esta es, aproximadamente, la misma capacidad de almacenamiento de 65 discos rígidos de 20 MB, ó de más de 3.600 diskettes convencionales.

data

1. datos.
2. Elementos básicos de información que pueden ser guardados, administrados, procesados o producidos por un computadora. Si está trabajando con bibliografía en Inglés, debe advertir si la palabras "data", (datos) se emplea con un verbo en singular ó plural. Si bien la gramática indica que debe usarse un verbo en plural (sin -S), en el lenguaje científico-técnico, con frecuencia aparece el término "data" seguido de un verbo en singular. Algunos lingüistas explican este hecho diciendo que, en esos casos,

se estaría haciendo referencia a "(el conjunto de) datos.

data datos

data acquisition adquisición de datos, captura de datos.

data acquisition adquisición de datos

data administration administración de datos

data administrator administrador de datos

data area área o zona de datos.

data attribute atributo de datos

data bank banco de datos.

data base base de datos.

data base management system (DBMS) sistema de gestión de base de datos

Data Base Management System, DBMS

1. Sistema de Administración (Manejo) de una Base de Datos
2. Un DBMS (Data Base Management System - Sistema de Administración (Manejo) de una Base de Datos) es, simplemente, un programa de computadora diseñado para manejar los datos incluidos en los archivos de la Base de Datos. Un sistema bien diseñado para el manejo de base de datos permite que el Usuario final efectue todas las operaciones que se mencionan a continuación: - definir la estructura de la información, que debe ser mantenida; - definir una distribución personalizada en pantalla para el ingreso de datos; - ingresar datos; - recuperar registros individuales, - ver, editar, borrar ó imprimir los registros individuales; - reordenar los registros, de diferente manera, para las listas que se han de presentar en pantalla ó que se han de

imprimir; - seleccionar diversos subgrupos de datos, con propósitos diferentes; - efectuar calculos y guardar, ver ó imprimir los resultados, - imprimir informes formateados que presenten la información existente en la base de datos en una forma que sea facilmente accesible para la gente que conozcan poco acerca de las computadoras y las bases de datos.

data buffer memoria intermedia de datos, memoria tampón de datos, buffer de datos.

data bus bus de datos, colector de datos

data carrier portador de datos

data cartridge cartucho de datos

data cell celda de datos, célula de datos.

data code código de datos

data collection recolección de datos

data communication comunicación de datos.

data communication equipment equipo de comunicación de datos.

Data Communication Equipment, DCE

1. Equipo de Comunicación de Datos
2. Introducida en Agosto de 1969 por la Electronic Industries Assoc., el estándar de interfaz RS-232 brinda una descripción eléctrica para conectar dispositivos periféricos a las computadoras. Aunque el estándar especifica un conector de 25 pines, no todos los dispositivos RS-232 los usan. Por ejemplo, la computadora IBM PC/AT usa un conector de 9 pines. El estándar RS-232 define dos tipos de interfaces: Data Terminal Equipment (Equipo de Terminal de Datos) (DTE), y Data Communication Equipment (Equipo de Comunicación de Datos) (DCE).

Las computadoras personales están, casi siempre, configuradas como dispositivos DTE, mientras que un dispositivo como un modem ó un mouse esta configurado, por lo general, como un dispositivo DCE. Cuando se conectan dos dispositivos similares, DTE con DTE ó DCE con DCE, Ud. debe emplear un cable de modem nulo ó un adaptador eliminador de modem.

Data Communications Comunicaciones de datos.

Data Communications Equipment, DCE

1. Equipo de comunicación de datos
2. Estas dos abreviaturas están descritas en un estandar EIA como dos dispositivos diferentes del equipamiento (hardware), conectados mediante un cable en serie RS-232. La diferencia entre las dos es el cableado de los pins "uno" y "dos". Los dispositivos del DCE, Data Communications Equipment (Equipo de comunicación de datos) generalmente transmiten en el pin 3 y reciben transmisiones en el pin 2. Son ejemplos de dispositivos DCE los modems externos y las impresoras. Los dispositivos DTE, Data Terminal Equipment (Equipos de Terminal de Datos) por lo general transmiten en el pin 2 y reciben transmisiones en el pin 3. Son ejemplos de los DTE, las computadoras personales y las terminales.

data compression compactación o compresión de datos

data communications comunicación de datos

data control department departamento de control de datos

data declaration declaración de datos

data definition definición de datos

Data Demand Petición de datos.

data description language lenguaje de descripción de datos

data dictionary diccionario de datos

data division división de datos

data domain dominio de los datos, rango de los datos.

data element elemento de datos

data encryption standard norma de cifrado de datos

Data Encryption System, DES

1. Sistema de Encriptación de Datos.
2. El DES (Data Encryption System) fue designado en 1977, por el National Institute of Standards and Technology (Instituto Nacional de Estandars y Tecnología) como método oficial para proteger datos de computadora no clasificados, tanto en las agencias gubernamentales como en las empresas privadas. El DES fue desarrollado originalmente por los investigadores de IBM. El DES es un sistema de una clave, en la que los datos son encriptados y desencriptados por la misma clave. La clave es una secuencia de 8 números, variando cada uno de ellos entre 0 y 127. El algoritmo divide un mensaje en bloques de 8 caracteres, y luego los codifica, uno tras otro. Bajo control de la clave, las letras y números de cada bloque son "mezclados" no menos de 16 veces. Luego el DES vincula los los bloques encriptados entre si, de modo que la encriptación de cada bloque, comenzando con el segundo, dependa de la codificación del bloque precedente. En consecuencia, el bloque final encriptado se ve modificado si se altera un solo caracter en todo el mensaje.

data entry entrada de datos, ingreso de datos

data entry department departamento de entrada de datos

data entry operator operador de entrada de datos

data entry program programa de entrada de datos

data file fichero de datos, archivo de datos.

data flow circulación de datos

data flow flujo de datos

data flow diagram diagrama de flujo de datos

data fork bifurcación de datos

data format formato de datos

data independence independencia de datos

data integration

1. integración de datos
2. Es la capacidad de transferir información entre diferentes programas y aplicaciones. Por ejemplo, la capacidad de copiar datos desde una planilla de cálculos hasta un informe que esta siendo escrito con un programa de procesamiento de texto. Ver, además, PORTAPAPELES y TIPO DE ARCHIVO.

data integrity integridad de datos, calidad de transmisión.

data item elemento de dato

data library biblioteca de datos

data line línea de datos

data line monitor monitor de línea de

datos

data link enlace de comunicación de datos.

data link escape escape de enlace de datos.

data link escape escape de enlace de datos

data link protocol protocolo de enlace de datos

data management administración de datos

data management system sistema de manejo de datos

data manipulation language lenguaje de manipulación de datos

data medium soporte de información.

data model modelo de datos

data module módulo de datos

data name nombre de datos

data network red de datos

data parallel paralelismo de datos

data pointer puntero de datos, apuntador de datos, enlace de datos.

data processing procesamiento de datos, tratamiento de datos.

Data Processing Machine Máquina de procesamiento de datos

Data Processing Machine Máquina de procesamiento de datos

Data Processing Manager Administrador de procesamiento de datos.

data processor procesador de datos

data projector proyector de datos

data rate tasa de datos

data region región de datos

data register registro de datos.

data resource management
administración de recursos de datos

data retrieval recuperación de datos.

data security seguridad de los datos.

data selector selector de datos.

data set conjunto de datos

data signal señal de datos

data sink receptor de datos

data source fuente de datos

data stream corriente de datos

data structure estructura de datos

data structure estructura de datos

data switch conmutador de datos

data system sistema de datos

data tablet tabla de datos, tablero gráfico o de gráficos.

Data Terminal Equipment, DTE

1. Equipos de Terminal de Datos
2. Estas dos abreviaturas están descritas en un estándar EIA como dos dispositivos diferentes del equipamiento (hardware), conectados mediante un cable en serie RS-232. La diferencia entre las dos es el cableado de los pines "uno" y "dos". Los dispositivos del DCE, Data Communications Equipment (Equipo de comunicación de datos) generalmente transmiten en el pin 3 y reciben transmisiones en

el pin 2. Son ejemplos de dispositivos DCE los modems externos y las impresoras. Los dispositivos DTE, Data Terminal Equipment (Equipos de Terminal de Datos) por lo general transmiten en el pin 2 y reciben transmisiones en el pin 3. Son ejemplos de los DTE, las computadoras personales y las terminales.

Data Terminal Equipment, DTE

1. Equipo de Terminal de Datos
2. Introducida en Agosto de 1969 por la Electronic Industries Assoc., el estándar de interfaz RS-232 brinda una descripción eléctrica para conectar dispositivos periféricos a las computadoras. Aunque el estándar especifica un conector de 25 pines, no todos los dispositivos RS-232 los usan. Por ejemplo, la computadora IBM PC/AT usa un conector de 9 pines. El estándar RS-232 define dos tipos de interfaces: Data Terminal Equipment (Equipo de Terminal de Datos) (DTE), y Data Communication Equipment (Equipo de Comunicación de Datos) (DCE). Las computadoras personales están, casi siempre, configuradas como dispositivos DTE, mientras que un dispositivo como un modem ó un mouse esta configurado, por lo general, como un dispositivo DCE. Cuando se conectan dos dispositivos similares, DTE con DTE ó DCE con DCE, Ud. debe emplear un cable de modem nulo ó un adaptador eliminador de modem.

data transfer transferencia de datos

data transfer rate velocidad de transferencia de datos

data transmission transmisión de datos

data type tipo de datos.

Database

1. Base de datos

2. Una base de datos (database) es una serie de registros interrelacionados de datos guardados en un dispositivo de almacenamiento de acceso directo más una estructura de datos que está diseñada para permitir que múltiples aplicaciones tengan acceso a la información. Una base de datos debería tener una mínima redundancia (reiteración) de los datos, y debería permitir que los datos crezcan y se modifiquen. Una base de datos es un archivo muy estructurado que intenta brindar toda la información guardada asignada a un tema en particular, y permitir que los programas accedan solo a aquellos items que necesiten. La información que Ud. está leyendo en estos momentos, ha sido guardada previamente en una base de datos.

Una colección de información (o datos) organizados en un orden y formato específicos de modo que la información pueda ser recuperada, almacenada y se pueda operar sobre ella desde una aplicación.

database base de datos

database administrator administrador de bases de datos

database analyst analista de bases de datos

database designer diseñador de bases de datos

database engine motor de bases de datos

database machine máquina de base de datos

database management system sistema de gestión de bases de datos

Database Management System, DBMS

1. Sistema de Administración de Base de Datos
2. El término "nulo" (null, en inglés)

se usa para hacer referencia a "vacío", "nada", "sin información", "sin datos", ó un "campo vacío". El código, en caracteres ASCII, que representa a "nulo" es NUL, y esta representado por el número decimal cero (sin ser igual al número cero). Es, además, un caracter no-imprimible. En un Sistema de Administración de Base de Datos (Database Management System) (DBMS), un campo "nulo" es un campo vacío, en contraposición y diferente de un campo que contenga un valor cero. "Nulo", entonces, significa falta de información, mientras que "cero" es un número. Los campos nulos indican que la información tal como edad, año de nacimiento, ó precio, no está disponible ó no se lo ha informado. El valor "cero" en estos casos, sería erróneo, y haría que ciertas comparaciones y valores estadísticos resultasen irreales.

database manager gestor de bases de datos

database server servidor de base de datos

Database-server

1. Servidor de Base de Datos
2. Un servidor de base de datos es una microcomputadora destinada a la tarea de encapsular índices y archivos de la base de datos, restringiendo el acceso, imponiendo seguridad, y brindando a las aplicaciones una interfaz consistente hacia los datos por medio de un diccionario de datos (data dictionary). Un servidor de base de datos esta, con frecuencia, conectado a una red local, LAN, de modo que los servicios que brinda estén disponibles para todas las Estaciones de Trabajo.

Databit

1. Bit de datos

2. STOPBITS (bits de detención) es un término usado en las comunicaciones de datos y que se emplea para distinguir donde termina un caracter y donde comienza otro en un proceso de transferencia de datos en serie. Los programas de comunicación de datos normalmente agregan uno (a veces dos) "stopbits" al final de cada caracter. El término databits (bits de datos) hace referencia a la cantidad de bits empleados para definir un caracter durante las transmisiones de datos en serie, generalmente con un valor 7 u 8. Cuando se conectan dos computadoras entre si, por medio de los puertos de comunicación, se hace necesario establecer la misma cantidad de stopbits y databits en cada extremo. Por ejemplo, durante el proceso de seteo de un programa de comunicación, se necesita establecer la cantidad de stopbits y databits para cada BBS ó Servicio on-line. Para la mayoría de las BBS, el parametro de los stopbits se fija en un valor 1, y el parámetro de los databits se fija en 8.

datacenter centro de datos

Dataphone Digital Service/ Digital Display Slope Servicio digital de datáfono / Pantalla de presentación digital.

Dataset

1. Modem, modulador-demodulador
2. La palabra modem es un acrónimo de MODulator-DEModulator. Es un dispositivo que convierte los datos digitales desde una computadora o terminal en datos analógicos que puedan ser transmitidos por líneas telefónicas. En el extremo receptor, se convierten luego los datos analógicos nuevamente en datos digitales. Un modem "maneja" el "discado" y la respuesta a un llamado telefónico, y genera la velocidad de transmisión de datos, la que se mide en bits por segundo.

Las velocidades de los modems son: 300 1200 2400 9600 19200, y más. La industria telefónica, algunas veces, hace referencia a los modems llamándolos dataset.

date manipulation manipulación de datos

date math matemática de fechas

datum dato

daughter board tablilla hija o secundaria

Daughter board

1. Placa "hija" (ó secundaria)
2. La principal placa de circuitos de una microcomputadora se denomina "placa madre" (ó motherboard). La placa-madre es una plaqueta con circuitos impresos, ó plaqueta del sistema que es un conjunto de interconexión en la que se conectan ("enchufan") plaquetas de circuitos impresos más pequeñas, ó tarjetas controladoras, ó simplemente módulos. Las tarjetas más pequeñas, algunas veces, reciben el nombre de plaquetas "hijas (daughter boards). Los chips de memoria, con frecuencia, son conectados ("enchufados") directamente en la placa-madre, ó pueden colocarse en una tarjeta de expansión de memoria que luego es conectada ("enchufada") en una ranura de expansión de la placa-madre.

DAV Data Above Voice Datos antes que la voz.

DB Data Base Base de datos.

DBMS Data Base Management System Sistema de gestión de bases de datos.

DBMS, Data Base Management System

1. Sistema de Administración (Manejo) de una Base de Datos

2. Un DBMS (Data Base Management System - Sistema de Administración (Manejo) de una Base de Datos) es, simplemente, un programa de computadora diseñado para manejar los datos incluidos en los archivos de la Base de Datos. Un sistema bien diseñado para el manejo de base de datos permite que el Usuario final efectue todas las operaciones que se mencionan a continuación: - definir la estructura de la información, que debe ser mantenida; - definir una distribución personalizada en pantalla para el ingreso de datos; - ingresar datos; - recuperar registros individuales, - ver, editar, borrar ó imprimir los registros individuales; - reordenar los registros, de diferente manera, para las listas que se han de presentar en pantalla ó que se han de imprimir; - seleccionar diversos subgrupos de datos, con propósitos diferentes; - efectuar calculos y guardar, ver ó imprimir los resultados, - imprimir informes formateados que presenten la información existente en la base de datos en una forma que sea facilmente accesible para la gente que conozcan poco acerca de las computadoras y las bases de datos.

DBMS, Database Management System

1. Sistema de Administración de Base de Datos
2. El término "nulo" (null, en inglés) se usa para hacer referencia a "vacío", "nada", "sin información", "sin datos", ó un "campo vacío". El código, en caracteres ASCII, que representa a "nulo" es NUL, y esta representado por el número decimal cero (sin ser igual al número cero). Es, además, un caracter no-imprimible. En un Sistema de Administración de Base de Datos (Database Management System) (DBMS), un campo "nulo" es un campo vacío, en contraposición y diferente de un campo que contenga un valor cero. "Nulo", entonces,

significa falta de información, mientras que "cero" es un número. Los campos nulos indican que la información tal como edad, año de nacimiento, ó precio, no está disponible ó no se lo ha informado. El valor "cero" en estos casos, sería erróneo, y haría que ciertas comparaciones y valores estadísticos resultasen irreales.

DBOS Disk-Based Operating System Sistema operativo basado en disco.

dbx.

1. dbx
2. Este es un depurador simbólico disponible en los sistemas UNIX (especialmente las versiones originadas en Berkeley).

DC Direct Current Corriente continua

DC motor motor de corriente continua.

DCE Data Communications Equipment Equipo de comunicaciones de datos.

DCE, Data Communication Equipment

1. Equipo de Comunicación de Datos
2. Introducida en Agosto de 1969 por la Electronic Industries Assoc., el estándar de interfaz RS-232 brinda una descripción eléctrica para conectar dispositivos periféricos a las computadoras. Aunque el estándar especifica un conector de 25 pines, no todos los dispositivos RS-232 los usan. Por ejemplo, la computadora IBM PC/AT usa un conector de 9 pines. El estándar RS-232 define dos tipos de interfaces: Data Terminal Equipment (Equipo de Terminal de Datos) (DTE), y Data Communication Equipment (Equipo de Comunicación de Datos) (DCE). Las computadoras personales están, casi siempre, configuradas como dispositivos DTE, mientras que un dispositivo como un modem ó un mouse esta configurado, por lo

general, como un dispositivo DCE. Cuando se conectan dos dispositivos similares, DTE con DTE ó DCE con DCE, Ud. debe emplear un cable de modem nulo ó un adaptador eliminador de modem.

Estas dos abreviaturas están descritas en un estandar EIA como dos dispositivos diferentes del equipamiento (hardware), conectados mediante un cable en serie RS-232. La diferencia entre las dos es el cableado de los pins "uno" y "dos". Los dispositivos del DCE, Data Communications Equipment (Equipo de comunicación de datos) generalmente transmiten en el pin 3 y reciben transmisiones en el pin 2. Son ejemplos de dispositivos DCE los modems externos y las impresoras. Los dispositivos DTE, Data Terminal Equipment (Equipos de Terminal de Datos) por lo general transmiten en el pin 2 y reciben transmisiones en el pin 3. Son ejemplos de los DTE, las computadoras personales y las terminales.

DCF Discounted Cash Flow Movimiento de caja descontado.

DCM Data Communications Multiplexer Multiplexor de comunicaciones de datos.

DCO Digitaly Controlled Oscillator Oscilador controlado digitalmente.

DCON Address CONstant Constante de tipo dirección.

DCP Diagnostic Control Program Programa de diagnóstico de control.

DCTL Direct Coupled Transistor Logic Lógica de transistor acoplado directamente.

DD Decimal Display Visualización decimal

DD Delay Driver Controlador de retardo

DD Digital Data Datos digitales

DD Digital Display Visualización digital

DDC Direct Digital Control Control digital directo.

DDCE Digital Data Conversion Equipment Equipo de conversión digital de datos.

DDCMP Digital Data Communication Message Protocol Protocolo de mensajes de comunicación de datos digitales.

DDD Direct Distance Dialing Selección de distancia directa.

DDE Direct Data Entry Entrada directa de datos.

DDG Digital Display Generator Generador de visualización o presentación digital.

DDL Data Description Language Lenguaje de descripción de datos.

DDP Digital Data Processor Procesador digitales de datos.

DDS Data Distribution System Sistema de distribución de datos

DDS Digital Data System Sistema digital de datos

de facto standard estándar de hecho

Deadlock

1. Detención
2. Como cada tarea compite con otras para obtener los mismos recursos, es probable que, en determinado instante, una tarea estará empleando los recursos que necesita otra tarea. El sistema operativo debería manejar las tareas de modo que los recursos sean compartidos en forma adecuada. Pero es posible que el sistema operativo asigne recursos de modo

tal que se vuelva imposible que se efectue alguna tarea. Esta posición se conoce como deadlock ó deadly embrace. Casi se puede garantizar que un deadlock llevará el sistema operativo a un grinding halt.

deadlock interbloqueo, bloqueo, punto muerto o estancamiento

deadly embrace

1. "punto muerto"
2. En los sistemas operativos multitareas, cuando se están ejecutando múltiples actividades, con frecuencia se necesita acceder a los mismos dispositivos periféricos tales como las disketeras, memoria, impresoras y otros componentes del equipamiento (hardware). Como cada tarea compite con otras para obtener los mismos recursos, es probable que, en determinado instante, una tarea estará empleando los recursos que necesita otra tarea. El sistema operativo debería manejar las tareas de modo que los recursos sean compartidos en forma adecuada. Pero es posible que el sistema operativo asigne recursos de modo tal que se vuelva imposible que se efectue alguna tarea. Esta posición se conoce como deadlock ó deadly embrace. Casi se puede garantizar que un deadlock llevará el sistema operativo a una interrupción de base (grinding halt).

deadly embrace abrazo mortal, punto muerto o estancamiento

deallocate desasignar

DEB Data Extension Block Bloque de ampliación de datos.

deblock desagrupar

debouncing eliminación de rebotes.

debug depurar, eliminar fallas, corregir

errores

debug programs programas depuradores, correctores (o de puesta a punto).

Debug, Debugging

1. Detectar y eliminar errores ó problemas
2. Se llama DEBUG al proceso de hallar y corregir errores, normalmente en un programa o en la redacción de un comando. La versión correcta, en castellano, para DEBUG sería "eliminar insectos". El nombre se origina en el hecho de que uno de los primeros problemas (y de los más difundidos) fue originado, en realidad, por un insecto. De allí en más, frente a cada problema existente en un sistema de computación, se hablaba de la necesidad de detectar y eliminar los insectos que generaban el problema. Hoy en día, la idea que se quiere transmitir con DEBUG (depuración) es la "detección y eliminación de errores" en un sistema de computación.

Se denomina BUG (problema) a un error o equivocación existente en un programa, o a un mal funcionamiento del equipo (hardware) en un sistema de computadoras. Debug (detección y eliminación de errores) hace referencia al hecho de detectar y corregir los errores existentes en los códigos de programación, o a la resolución de un mal funcionamiento del equipamiento en un sistema de computadoras. El término original en Inglés, BUG, hace referencia a un insecto. El primer bug (insecto) real fue hallado atrapado en uno de los miles de relés electromecánicos dentro de la computadora Mark I, en la Universidad de Harvard en la década del '40. La oficial de la Marina de los EEUU, Grace Murray Hopper encontró que los restos de un insecto bloqueaban un interruptor eléctrico. El incidente fue

registrado en una hoja del Libro de Novedades, junto con el insecto. De allí en más, se comenzó en término "debugging" (detectar y eliminar errores) para describir el proceso mediante el cual se intenta descubrir la causa u origen de errores en los programas de computación.

debugger depurador, corrector.

debugger

1. depurador.
2. Se denomina DEBUGGER a un programa que está diseñado para ayudar a los programadores a encontrar errores (bugs) en sus programas. Los depuradores típicos permiten examinar la memoria, examinar los valores de las variables del programa y ejecutar un programa de manera controlada. El sistema UNIX tiene varios depuradores. Entre estos, "a b d" es el depurador más universal de UNIX, pero es relativamente de bajo nivel. Los sistemas de Berkeley de UNIX incluyen el depurador "d b x" y el Sistema V contiene el "s d b", los que son considerados verdaderos depuradores de alto nivel.

debugging depuración, corrección de errores, puesta a punto.

DEC Digital Equipment Corporation Corporación de equipos digitales

DEC Network Architecture, DNA

1. Arquitectura de Red DEC
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A

principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

decade counter contador de décadas.

decay debilitamiento, disminución

decay time tiempo de decaimiento o declinación.

DEC DLC DEC's Data Link Control Control de enlace de datos de DEC.

deceleration time tiempo de deceleración.

decentralized processing procesamiento descentralizado

decibel decibelio.

decimal constant @@CAS constante actual

decimal digit dígito decimal.

decimal.

1. decimal.
2. Recibe este nombre el sistema de numeración en base diez, también llamado raíz de base diez o raíz decimal.

decision decisión.

decision box recuadro o casilla de decisión

decision instruction instrucción de decisión

decision making toma de decisiones

decision support system sistema de apoyo de decisiones

decision table tabla de decisiones

decision tree árbol de decisiones

declaration declaración

declarative statement sentencia declarativa.

declarator

1. declarador
2. En el Lenguaje-C, se llama declarador al objeto cuyas características son especificadas en una declaración o definición. Por ejemplo, en la declaración "i n t i"; la variable "i" es el declarador.

declarator declarador

decode decodificar, descodificar.

decoder decodificador, descodificador.

decollator decolador

decompress descomprimir

decrement disminuir, decrementar, decremento.

dedicated computer computadora dedicada o de uso específico.

dedicated register registro dedicado o específico.

dedicated server computadora/servidor dedicada o de uso específico.

dedicated service servicio dedicado

dedicated system sistema dedicado.

default por omisión, por defecto

default

1. Valor por omisión
2. Cuando un valor, parámetro, atributo ú opción es asignada por un programa ó sistema, en ausencia del especificado, se lo conoce como valor, parámetro, atributo ú opción "por omisión" (default). Algunos programas permiten que el operador elija dos ó más opciones. Si el operador no hace una selección, automáticamente el sistema asigna una selección (valor por omisión, ó default).

default parameter parámetro implícito (por omisión), (por defecto).

define

1. Definir
2. Una directiva del lenguaje-C que define un macro. En los sistemas UNIX esta directiva es ejecutada por el preprocesador Lenguaje-C.

defined (preprocessor operator) definido (operador del preprocesador)

defined (preprocessor operator)

1. definido (operador del preprocesador).
2. Se denomina de esta manera a un operador en Lenguaje-C que puede usarse en expresiones constantes delimitadas. Si el operando de "defined" ha sido previamente definido,

entonces el resultado es verdadero, de otra forma el resultado es falso.

definition

1. definición
2. En el Lenguaje-C, se llama definición a una declaración de una variable que reserva espacio para esa variable y que puede especificar su valor inicial ó (también en el Lenguaje-C) se llama definición a una declaración de una función que especifica el cuerpo funcional. Las definiciones en el Lenguaje-C van más allá que las declaraciones, porque especifican totalmente una función o variable, hasta el punto donde se puede reservar espacio para el elemento definido. Véase también declaración.

definition definición

defragment desfragmentar

degausser desinmantador, desmagnetizador

degradation degradación.

DEL DElete Suprimir, eliminar.

delay retraso, retardo.

delay line línea de retardo

delete borrar, anular, suprimir

delimiter

1. delimitador.
2. Se llama DELIMITADOR a un símbolo especial que se usa para separar una cosa de otra. Por ejemplo, en el lenguaje-C los comentarios están delimitados por los símbolos /* y */. En los shell, el delimitador de palabras es el espacio en blanco, que pueden ser, indistintamente, espacios o tabuladores.

Un delimitador es un caracter especial que designa el comienzo (ó el final) de un campo, registro, ó cadena de caracteres. Son ejemplos de delimitadores - el apóstrofe/o en la siguiente línea

FORMAT(1H1,/'Top of Form'/)

- la coma, como delimitador de los campos de datos, en la siguiente línea:

813, 323, 0961, 283.40, 1128, 4915.22, 33710, 317.46

delimiter delimitador, separador

delta modulation modulación delta

demand paged paginación por demanda

demand paging petición de páginas de memoria, paginado a pedido

demand processing procesamiento a pedido

demodulate demodular

demodulation demodulación.

demultiplex demultiplexar

demultiplexer demultiplexor, demultiplexador, <<demultiplexer>>.

dense binary code código binario denso

Density

1. Densidad
2. La cantidad de bits, ó de caracteres, que pueden ser almacenados en una dada longitud de superficie de registro, se denomina "densidad", con frecuencia expresada como "bits por pulgada" (BPI) (bits per inch) Los grandes sistemas de computadoras y las microcomputadoras usan cintas magnéticas de carretes abiertos, con 7 ó 9 pistas de canales de grabación, con densidades de 200, 556, 800, 1600, or 6250 bits por pulgada (bits per inch) (BPI).

density densidad.

departmental computing cómputo departamental

dependent segment segmento dependiente

dequeue decolar

dereference deshacer una referencia

DES Data Encryption Standard Norma de cifrado de datos.

DES, Data Encryption System

1. Sistema de Encriptación de Datos.
2. El DES (Data Encryption System) fue designado en 1977, por el National Institute of Standards and Technology (Instituto Nacional de Estandars y Tecnología) como método oficial para proteger datos de computadora no clasificados, tanto en las agencias gubernamentales como en las empresas privadas. El DES fue desarrollado originalmente por los investigadores de IBM. El DES es un sistema de una clave, en la que los datos son encriptados y descryptados por la misma clave. La clave es una secuencia de 8 números, variando cada uno de ellos entre 0 y 127. El algoritmo divide un mensaje en bloques de 8 caracteres, y luego los codifica, uno tras otro. Bajo control de la clave, las letras y números de cada bloque son "mezclados" no menos de 16 veces. Luego el DES vincula los los bloques encriptados entre si, de modo que la encriptación de cada bloque, comenzando con el segundo, dependa de la codificación del bloque precedente. En consecuencia, el bloque final encriptado se ve modificado si se altera un solo caracter en todo el mensaje.

DESC Defense Electronic Supply Center Centro de apoyo electrónico de defensa.

descenders bajadas

descending order

1. orden descendente
2. El orden en que los archivos y directorios son presentados, en pantalla, en la ventana File del shell SCO. El orden descendente presenta los nombres de archivos y directorios, alfabéticamente en orden inverso (la Z antes de la Y, antes de la X, etc.) Los directorios preceden a los archivos en orden alfabético inverso. Las letras preceden a los números (los números más grandes antes que los números más pequeños), y las letras en minúsculas preceden a las letras en mayúsculas. Ver, además, ORDEN ASCENDENTE.

descending sort clasificación descendente

descriptor descriptor

descriptor, file descriptor de archivo

deserialize deserializar

desk accessory accesorio de escritorio

desk checking chequeo de escritorio

desktop de escritorio

desktop accessory accesorio de escritorio

desktop application aplicación de escritorio

desktop computer microcomputadora de mesa, microcomputadora.

Desktop computer

1. Computadora de escritorio
2. Una computadora desktop (ó de escritorio) es un tipo de microcomputadora suficientemente pequeña para caber facilmente en la parte superior de un escritorio. Contiene el microprocesador, los dispositivos de en-

trada y salida, y un dispositivo de almacenamiento de archivos, todos ellos en una unidad. El teclado es del tipo desmontable, y el monitor es una unidad separada. Las computadoras desktop funcionan con corriente alterna en vez de hacerlo con baterías ó pilas, como ocurre con la mayoría de las laptop.

desktop mapping mapeado de escritorio

desktop media medios de escritorio

desktop organizer organizador de escritorio

desktop presentations presentación de escritorio

Desktop publishing

1. Imprenta de Escritorio
2. Desktop Publishing es el arte de usar una computadora personal para combinar archivos de textos y de gráficas para producir resultados de alta calidad, generalmente en una impresora laser. Se necesita un paquete de programas para desktop publishing, una potente computadora personal con un disco rígido, y un monitor con capacidad de manejo de gráficos que pueda presentar una ó dos páginas completas a la vez. Con frecuencia, los archivos de texto se crean usando procesadores de textos ó editores, mientras que los archivos gráficos se crean con programas CAD ó con programas de dibujo ó graficación. Además, se pueden usar scanners para capturar archivos gráficos de cuadros, dibujos y fotografías. Tanto los archivos de texto como de gráficos pueden luego copiarse hacia el sistema desktop publishing para que puedan ser combinados, editados, generando el resultado deseado. Los siguientes son ejemplos de programas desktop publishing muy populares:

Aldus PageMaker Ventura Publisher
The Office Publisher

Legend PFS: First Publisher GEM
Desktop Publisher

desktop publishing autoedición

destructive memory memoria destructiva

detail file archivo detallado

developer's toolkit equipo de herramientas para el desarrollo

development cycle ciclo de desarrollo

development system sistema de desarrollo

development tools herramientas de desarrollo.

devestiture disociación

device

1. dispositivo
2. Equipamiento (hardware) periférico vinculado a la computadora como impresoras, modems, unidades de cinta y de disco, terminales, etc.

device dispositivo, unidad.

device adapter adaptador de dispositivos

device address dirección de dispositivo

Device Control Dispositivo de control

device control character carácter de control de dispositivo

device dependent dependiente del dispositivo

device driver controlador de dispositivo

Device Driver

1. Accionador de dispositivo
2. Un Device Driver (Accionador

de dispositivo) es un archivo del sistema, ó componente del programa, que incluye las instrucciones necesarias para controlar la operación de un dispositivo periférico. Incluye información detallada acerca del dispositivo que controla. Los Accionadores de dispositivos estandar son parte del Sistema Operativo, y se agregan accionadores adicionales a medida que se instalan nuevos dispositivos periféricos. Por ejemplo, si se agrega un ratón (mouse) ó un trackball a su computadora personal, se necesita instalar el "driver" (accionador) adecuado de modo que el sistema operativo pueda "comunicarse" adecuadamente con dicho dispositivo. Los accionadores de dispositivos asociados con los paquetes de aplicación tales como los programas de auto-edición (desktop publishing) por lo general solo efectúan la transformación de los datos. Estos accionadores (drivers) de nivel superior se basan en los accionadores estandar para enviar, realmente los datos al dispositivo (impresora, graficador (plotter), CD-ROM, etc.).

device driver controlador de dispositivos

device independence independencia del dispositivo

device independent independiente del dispositivo

device level nivel de dispositivo

device monitor

1. monitor del dispositivo
2. Un monitor del dispositivo (device monitor) es un programa del sistema operativo, ó una clase de programas que controlan ó monitorean la corriente de datos que está siendo procesada por accionador de dispositivos para el manejo de caracteres.

OS/2 brinda esta clase de programas que simplifican, estandarizan, y mejoran el manejo de los programas TSR. Los monitores de dispositivos esperan, y luego reaccionan ante el evento que activa el programa residente en memoria, levándolo al plano principal de ejecución. Como el D.O.S. no fue diseñado para soportar programas TSR, (una forma de una pseudo-multitarea) se pueden presentar muchos efectos desagradables cuando se usan juntos los programas "pop-up" ó los TSR se usan en forma simultánea.

device name nombre de dispositivo

device-dependent

1. dependiente del dispositivo.
2. Se llama DEPENDIENTE DEL DISPOSITIVO a un sistema de programas (software) que está diseñado para operar con un dispositivo específico de entrada o salida. Véase también independiente del dispositivo.

DFR Double Frequency Recording
Grabación doble de frecuencia.

Dhrystone benchmark

1. Programa de referencia Dhrystone
2. La performance de un sistema de computadoras a menudo se evalúa midiendo su velocidad de operación en una variedad de tareas diferentes. El programa benchmark Dhrystone se usa como valor estandar de medición, indicando los aspectos de performance de un sistema de computación en temas que no sean su performance en operaciones de coma flotante, por ejemplo, procesos de enteros por segundo, enumeración, manipulación de punteros y registros, etc. Como el programa no emplea ninguna operación de coma flotante, no efectúa operaciones I/O (de entrada/salida) y no efectúa

llamadas al sistema operativo, debe ser aplicable a la medición de la performance de las aplicaciones de programación del sistema. El programa fue desarrollado en 1984 y estaba escrito originalmente en Ada, aunque las versiones en lenguaje-C y en Pascal se volvieron muy populares alrededor de 1989.

Dhrystone.

1. Dhrystone.
2. Se conoce como Dhrystone (benchmark) a un valor estándar que evalúa aquellos aspectos de la ejecución de rutinas en un sistema que no sean las tradicionalmente medidas en su actuación en operaciones de coma flotante. El término, según cierta bibliografía, es una deformación del término Whetstone, que es una marca de referencia en operaciones de coma flotante. También se conoce con este nombre a un programa de evaluación de puntos de referencia que, precisamente, evalúa la ejecución de Dhrystone de un sistema.

diacritical diacrítico/a

diagnostic diagnóstico, diagnosis.

diagnostic programs programas de diagnóstico,

diagnostics diagnósticos

diagnostics

1. diagnóstico .
2. Se llama de este modo a un mensaje de error producido por un programa. Algunos diagnósticos indican errores del Usuario, otros indican fallas del programa o cualquier otro tipo de problemas en el sistema, como salirse del espacio de almacenamiento temporal. También se denomina DIAGNOSTICO a los programas (software) suministrado

por los fabricantes para ayudar a localizar errores en sus equipos.

dial-up line línea de red conmutada.

dial-up network red conmutada

dial-up terminal terminal con acceso telefónico

dialect dialecto.

dialog

1. diálogo.
2. Una conversación entre el usuario y el sistema UNIX. En el diálogo usual del sistema UNIX el shell muestra un mensaje; el usuario entonces da un comando seguido de un retorno de carro, el comando se ejecuta y el Shell muestra entonces otro mensaje. También se puede tener un diálogo con otras aplicaciones interactivas del sistema, como el editor de textos vi.

dialog box caja de diálogo

dialogue diálogo

DIANE Direct Information Access Network-Europe Red europea de acceso directo de información.

diaz film película diazo

dice dados

dichotomizing search búsqueda dicotómica

die dado

die pastilla.

dielectric dieléctrico

DIF Data Interchange Format Formato de intercambio de datos.

diffusion difusión

digit dígito

Digital

1. Digital
2. Existen dos formas principales de hacer las cosas electrónicamente: analógica o digital. El método digital es considerar un circuito en posición "activo" (ON) ó "inactivo" (OFF), una señal está presente ó ausente, sin niveles intermedios. Los circuitos electrónicos que usan el modo digital son más simples de diseñar, y no-críticas en su operación. La naturaleza "todo ó nada" de los circuitos digitales los hace inmunes al drift (deriva) y a la distorsión, y su simplicidad los hace más fáciles de manejar en grandes cantidades. La digitalización está definida como la transformación de una señal ó trozo de información en una forma digital.

digital digital.

digital analyzer analizador digital.

digital camera cámara digital

digital channel canal digital

digital circuit circuito digital

digital computer computadora digital

digital data datos digitales

Digital Display Slope Pantalla de presentación digital.

digital mapping correspondencia digital

digital monitor monitor digital

digital multimeter polímetro digital.

digital radio radio digital

digital recording grabación digital

digital signal processing procesamiento digital de señales

digital to analog converter convertidor digital-analógico.

Digital Video Interactive Technology, DVI

1. Tecnología interactiva digital de video
2. La tecnología interactiva digital de video combina video en movimiento, imágenes quietas, audio multi-pistas, y gráficos de computadora, en un solo ambiente integrado, controlado por una computadora personal. Implementado por medio de plaquetas DVI y grupos de chips, el objetivo del DVI es eliminar los costos, complejidad e inconvenientes de un sistema que es parte analógico y parte digital, grabando y procesando todo como datos digitales. El DVI fue concebido por Larry Ryan, del David Sarnoff Research Center (RCA Laboratories) en 1983. El proyecto y la tecnología DVI fue adquirida por la General Electric cuando la RCA abandonó el área del videodisco y las computadoras hogareñas (home computers). En la actualidad, la Intel Corporation es dueña de la tecnología DVI, y pronto estará fabricando masivamente plaquetas DVI y grupos de chips DVI.

Digitalizing tablet

1. Plaqueta digitalizadora
2. Una plaqueta digitalizadora es un dispositivo de entrada para obtener precisas entradas (inputs) gráficas. Se la conecta al microprocesador con un cable, e incluye cierto tipo de dispositivo "indicador" (para apuntar) denominado transductor. La tableta posee una superficie plana con un espacio definido, ó una zona activa de dibujo, donde el operador puede colocar un mapa, un dibujo, ó la distribución de un menú. Luego se emplea el

dispositivo indicador para señalar (pinpoint) zonas que se encuentren dentro del espacio de trabajo, y la tableta envía datos en coordenadas hacia el programa de aplicación CAD. Mientras un ratón (mouse) informa una posición relativa basado en su última posición conocida, una digitalizador devuelve una posición absoluta independiente de la última posición conocida del transductor. Comparado con un mouse, una tableta digitalizadora es más precisa y puede tomar muestras más rápidamente. Además, debido a que el stylus y la superficie fija aceptan un movimiento más natural en el dibujo, los artistas y los diseñadores prefieren las tabletas digitalizadoras. Las tabletas varían en dimensión, desde el tamaño de un libro hasta el tamaño de un tablero de dibujo.

digitize digitalizar, digitizar.

digitizer digitalizador, digitizador.

digitizer tablet tablero digitalizador, tableta digitalizadora.

DIL Dual-In-Line Fila doble de patillas (en un circuito integrado).

dimension dimensión

dimensioning dimensionamiento

DIN connector

1. Conector DIN
2. El conector DIN es un conector de pines múltiples que se ajusta a la especificación de la organización de normas nacionales alemanas. En la mayoría de las microcomputadoras compatibles con IBM, los conectores DIN de 5 pins se usan para conectar el teclado a la placa "madre" (motherboard) del sistema. Un conector DIN de 8 pins se usa como conector de puerto serie en la línea MacIntosh de computadoras. La línea PS/2 de

computadoras IBM usan un conector DW de 6 pines para vincular el teclado y el dispositivo "indicador" (pointing device)

DIN, Deutsch Industrie Norm

1. Norma Industrial Alemana.
- 2.

Dingbats

1. Caracteres gráficos especiales
2. Los dingbats son caracteres gráficos especiales, no letras ni números, que representan una gran variedad de ideas. También se los suele usar con propósitos decorativos en un documento. Los caracteres ASCII 1 y 2 (las caras sonrientes) son digibats. El nuevo Unicode posee una cierta cantidad de códigos reservados especialmente para los dingbats. Hoy ya se dispone de cartuchos con fuentes dingbats, para los publicistas, siendo el Zapf Dingbats, fuente D, el más popular

dingle

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 * 3. El asterisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintáxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera. Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS:

DIR *.*

La parte del argumento, es decir *.* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés, star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)

diode diodo

DIP DIP, encapsulado de 2 en línea o doble fila de patillas.

DIP Dual-In-Line Package

1. Cápsula de doble fila de patillas (en un circuito integrado).
2. @CAS DIP, encapsulado de 2 en línea o doble fila de patillas.

DIP switches interruptores en cápsulas de circuito integrado.

DIP, Dual In-Line Package

1. Paquete Dual en Línea
2. DIP es un acrónimo de (Dual In-Line Package - Paquete Dual en Línea). Las placas de circuitos impresos y los dispositivos periféricos, con frecuencia, están equipados con un banco de interruptores DIP. Existen dos estilos, los interruptores deslizantes (slide switches) y los rocker. En ambos casos, las posiciones del interruptor pueden ser colocadas en posición "activa" ó "inactiva", usando una birome ó algún otro objeto puntiagudo. Estos interruptores del equipamiento permiten que una variedad de condiciones operativas sean colocadas antes de que el dispositivo ó la placa se comiencen a utilizar.

Existe una gran variedad de estilos para los chips de memoria. El Paquete Individual "en línea" (Single In-line Package) (SIP) es un array de paquete individual para la lógica del chip de computadora ensamblado de modo que todas las "patitas" de conexión se encuentran en una línea recta, como los dientes en un peine. El Paquete Dual "en línea" (Dual In-line Package) (DIP) es el chip tradicional de computadora que presenta 8, 14, 24 ó incluso 40 ó más patitas ó salientes metálicas, distribuidas equitativamente a la izquierda y a la derecha. El módulo de Memoria Individual en Línea (Single In-line Memory Module) (SIMM) es un tipo

de diseño de chip de memoria donde se instalan los dispositivos lógicos individuales sobre una plaqueta de circuitos impresos, creando un módulo de computadora que puede ser conectado ("enchufado") a un dispositivo más grande. Un SIMM incluye nueve chips DRAM, ocho para los datos y una para la paridad ó verificación de error.

direct access acceso directo o aleatorio.

direct access method método de acceso directo

direct addressing direccionamiento directo.

direct connection conexión directa

direct current corriente continua.

Direct Memory Access

1. Acceso directo a memoria.
- 2.

direct memory access (DMA) acceso directo a memoria (DMA).

direct memory access channel (DMAC) canal de acceso directo a memoria

direct read after write lectura directa posterior a escritura

direct-connect modem modem de conexión directa

directive directiva, pseudoinstrucción, sentencia declarativa.

directory directorio

directory

1. directorio
2. Se denomina DIRECTORIO a un grupo de archivos existentes en el sistema de archivos UNIX; ó a un grupo de archivos reunidos en un archivo directorio. Los directorios se usan para

organizar y estructurar el sistema de archivos. Sin la organización proporcionada por el sistema jerárquico de directorios del sistema UNIX, sería muy difícil administrar los miles de archivos que existen en las típicas instalaciones modernas basadas en sistema UNIX. El comando "l s" se usa para generar "listas de los archivos existentes en un directorio". Cuando un usuario se identifica en un sistema y comienza la sesión, lo hace en el directorio inicial. El usuario puede pasar a otro directorio usando el comando "c d" o puede presentar en pantalla el nombre del directorio actual usando el comando "p w d". Véase también archivo directorio, directorio, directorio de trabajo; modo de acceso al directorio; directorio padre; directorio raíz; directorio inicial.

El lugar donde el sistema UNIX almacena ARCHIVOS. En el sistema UNIX, los directorios están distribuidos y ordenados en una jerarquía de árbol invertido, con el directorio RAÍZ "/" en primer lugar. El sistema UNIX implementa directorios como archivos normales que simplemente guardan los nombres de los archivos en su interior. Es una división lógica del sistema de archivos. Los directorios contienen archivos y otros directorios. Un directorio es una zona de un disco, usada para guardar archivos. Los directorios incluyen archivos ó sub-directorios. Un listado del directorio mostrará los nombres de los archivos y de los subdirectorios subordinados a dicho directorio, junto con el tamaño de los archivos, las horas y las fechas de creación. Todo disco formateado posee un directorio principal, también denominado "directorio raíz". Con el D.O.S., el directorio raíz más común en el disco rígido se denomina C:\ ó simplemente C:.

directory . (point)

1. directorio,. (punto).
2. En el sistema UNIX, el nombre. (punto) es un sinónimo del nombre del directorio de trabajo. Cualquier programa que quiera acceder al directorio inicial puede abrir el archivo . (punto). Los usuarios a veces escriben un punto como parte de un nombre de archivo si quieren dejar claro que el archivo deseado está en el directorio de trabajo. Por ejemplo, para ejecutar un programa llamado "t e s t" en el directorio de trabajo (en lugar del programa del mismo nombre que está localizado en otro sitio), se puede dar el comando . / t e s t . El archivo . (punto) está presente en todos los directorios UNIX. El núcleo lo coloca allí cuando crea un directorio, de manera que no puede ser eliminado por el comando "r m" . Si se usa la opción (mostrar número de nodo-i) del comando "l s" se puede ver que el nombre . (punto) en el directorio de trabajo es un enlace simbólico con el mismo nodo-i que el nombre del directorio en el directorio padre. Véase también directorio de trabajo; directorio, ..; directorio; . (punto).

directory .. (point point)

1. directorio, ..(punto punto).
2. Para el sistema UNIX, el nombre ..(punto punto) es el nombre genérico que recibe el directorio padre del directorio de trabajo. Los usuarios a menudo utilizan el nombre ...(punto punto) para ir ascendiendo (por el árbol) en el sistema de archivos. Por ejemplo, el nombre '..../bin' empieza en el directorio de trabajo, asciende hasta su padre, asciende más hasta el padre del padre y entonces desciende al directorio 'bin'. Cada directorio contiene una entrada llamada ..(punto punto) la que no puede ser eliminada por el comando "r m" . La opción

- i (mostrar número del nodo-i) del programa les puede mostrar que el nombre .. (punto punto) en el directorio actual es un enlace simbólico con el mismo nodo-i del directorio padre. Véase también directorio padre; directorio,.; directorio; .. (punto punto).

directory access mode modo de acceso al directorio

directory file archivo directorio

Directory hashing

1. Indexación del directorio
2. Directory hashing es una técnica del sistema operativo para reducir el tiempo que se pierde al buscar la posición de los archivos. La información acerca de la posición de los archivos de disco y todas sus partes se almacena en el mismo disco. El proceso de directory hashing no solo lee dicha información, llevándola a memoria, sino que además la indexa para que sea recuperada a mayor velocidad. Con un directory hashing, el tiempo de respuesta para la Entrada/Salida del disco puede reducirse hasta en un 30%.

directory management administración de directorios

directory stack pila de directorios

Directory tree

1. Arbol de directorio
2. Los archivos guardados en un disco estan dispuestos en directorios estructurados en forma de árbol, El directorio principal de un disco se denomina el directorio "raíz", y puede incluir archivos u otros sub-directorios que están subordinados a él.

Raiz

directorio que contiene archivos o subdirectorios _____

Subdirectorio Un archivo Un archivo
Subdirectorio _____

_____ Uno ó
más archivos ó subdirectorios ...
Subdirectorio _____

_____ Uno ó
más archivos ó subdirectorios ...

directory, . (dot) directorio, . (punto)

directory, .. (dot dot) directorio, .. (punto punto)

directory, current directorio de trabajo

directory, home directorio inicial

directory, parent directorio padre

directory, root directorio raíz

disable inhibir, inhabilitar, desconectar, desactivar.

disassembler desensamblar.

discrete discreto

discrete component componente discreto

discretionary hyphen guión discrecional

dish plato

disk

1. disco.
2. Se denomina DISCO a todo medio usado por un controlador de disco. Los discos son normalmente placas circulares delgadas cubiertos con

un material magnético u óptico. Los discos se clasifican en discos rígidos (también llamados discos fijos o duros) o flexibles (a menudo llamados floppies o diskettes), según la rigidez del material empleado en la construcción del disco. Los discos duros permanentemente sellados se suelen llamar discos Winchester. Los discos duros pueden tener dos variedades: extraíbles (del controlador del disco) o no. Los diskettes son casi siempre extraíbles. Los discos duros tienen una capacidad de almacenamiento mayor y operan más rápidamente que los diskettes.

disk disco, disco magnético.

disk based basado en disco

disk cache cache de disco

Disk cache

1. Caché de disco
2. Un caché de disco es una técnica de los programas para acelerar los tiempos de acceso a los datos. En memoria se guardan copias de los sectores de disco a los que se ha accedido recientemente, colocándolos en una zona reservada denominada RAM caché. Cuando el programa en ejecución, ó el sistema operativo solicita que se lea un sector del disco, el programa de captura en disco (disk catching software) verifica si el sector está guardado en la RAM caché. Si lo está, el sector es recuperado de la RAM y devuelto, sin necesitarse acceso al disco. Si el sector deseado no está en la RAM caché, el programa lee el sector pedido en el disco, lo guarda en la RAM caché, y lo devuelve al programa. Cuando la información es encontrada en la caché, vale la pena. Cuando la información debe ser recuperada desde el disco, se complica. Alguno de los programas de captura (caching programas)

también verifican escrituras en el sector (sector writes).

disk cartridge cartucho de disco

disk controller controlador de disco

disk controller card tarjeta controladora del disco.

disk crash caída de disco

Disk drive

1. Accionador de disco
2. Existen dos formas de considerar a los accionadores de disco (disk drives) de su computadora: logica ó físicamente. Cuando Ud. considera físicamente a un accionador (drive), Ud. aprecia a cuantos accionadores (drives) tangibles puede tener acceso su computadora. Por ejemplo, si Ud. posee dos discos rígidos en su sistema, el primero será, físicamente, el accionador (drive) 1, y el segundo será el accionador (drive) 2. Estos números de accionador (drive) son los mismos a los que hace referencia el FDISK. Estos accionadores (drives) físicos pueden ser divididos logicamente de modo de producir accionadores (drives) lógicos durante el proceso de partición de discos rígidos. Los accionadores (drives) físicos están caracterizados por números, mientras que los accionadores (drives) lógicos son caracterizados por letras. Ud. podría tener tres accionadores (drives) lógicos, haciendo que C y D residan en el accionador (drive) físico 1, y el accionador (drive) E residiendo en el accionador (drive) físico 2. Ud. podría, incluso, tener otros accionadores (drives) lógicos tales como discos RAM, ó discos remotos en una red.

disk drive unidad de disco, disquetera

disk dump vaciado 'o volcado de disco

disk duplicator duplicador de disco

disk file archivo en disco

disk format formato de disco

disk management administración de discos

disk memory memoria de disco

disk mirroring espejamiento de discos

Disk mirroring

1. generación de imágenes del disco.
2. Disk mirroring (generación de imágenes del disco) es el proceso por el cual se efectúan todas las escrituras de disco, en dos discos rígidos diferentes. Ambos discos incluyen, exactamente, la misma información. El segundo disco es una imagen especular del primero. En caso de que uno de los discos falle, esta capacidad de "tolerar" fallas permite que el sistema continúe funcionando sin pausa, usando el disco individual restante. La tecnología de generación de imágenes especulares del disco ha estado activa en mainframes y minicomputadoras durante muchos años, y recientemente ha comenzado a aparecer en el mundo de las microcomputadoras desktop. La duplicación de disco (disk duplexing) incluye el proceso de generación de imágenes especulares, pero también incluye una cantidad duplicada de placas controladoras y cableado. Por lo tanto, es más compleja si bien brinda una mayor grado de tolerancia a las fallas. La duplicación de discos se efectúa en dos canales diferentes.

disk operating system sistema operativo en disco

Disk Operating System, D.O.S.

1. Sistema Operativo del Disco.

2. D.O.S. es un acrónimo de Disk Operating System (Sistema Operativo del Disco) El D.O.S. es un sistema operativo para microcomputadoras desarrollado por Microsoft Corp. para la máquina IBM de 16 bits, las PC de IBM y las compatibles. El D.O.S., en realidad, es un clon ó re-escritura del CP/M (un sistema operativo para las computadoras de 8 bits). El D.O.S. fue escrito para los microprocesadores 8086 y 8088 de 16 bits. Existen casi tantas variedades y versiones del D.O.S. como tipos de micro-computadoras IBM compatibles existen. La versión del D.O.S. para IBM, mantenida por Microsoft, se denomina PC-DOS. MS-DOS, también mantenida por Microsoft, esta disponible para los fabricantes de clones que emplean la familia Intel 8086 de chips microprocesadores.

disk pack paquete de discos.

Disk Partition

1. Partición de disco, Partición
2. En las versiones DOS previas a la 4.0 existe un límite definido respecto del tamaño de una partición de Disco. Es pura matemática. Usando los parámetros originales de diseño del DOS se puede mostrar como se define la partición máxima. Los hechos son que na palabra (16 bits) es definida para que el DOS acceda a sectores de su partición de disco rígido. Una única palabra binaria de 16 bits puede representar valores de cero a 65.535. Esto limita el número total de sectores de la partición a 65.536. Los sectores del disco rígido tienen 512 Bytes. Si consideramos la aritmética: 512 bytes por 65.536 sectores = 33.554.432. Como existen 1.048.576 bytes en cada megabyte, el tamaño máximo de la partición asciende exactamente a 32 megabytes.

disk storage memoria de disco.

disk unit unidad de disco

Disk, disc

1. Disco
2. Un disco es un tipo de medio de almacenamiento. La capacidad de almacenamiento varía en gran medida desde los diskettes de una sola cara, hasta los discos fijos de alta capacidad y los discs packs. Un disco es el tipo más común de dispositivo de almacenamiento de acceso directo. En inglés, las palabras "disc" y "disk" se usan en forma indistinta para hacer referencia a los discos de todo tipo usados en computación.

disk, disc disco

diskette disquete, disco flexible.

Diskette

1. Disquete
2. Un diskette está constituido por un trozo flexible de mylar (material magnético especial) y revestido con un material que puede ser magnetizado para guardar bits de datos. El diskette más común es el que tiene 5,25 pulgadas de diámetro y, con frecuencia es empleado en las computadoras personales para guardar datos y programas. Los diskettes pueden tener una ó dos caras, dependiente de si las grabaciones se efectúan en uno ó en los dos lados. Los diskettes de una cara ya son obsoletos. En un diskette de doble densidad existen 40 pistas de datos y en un diskette de alta densidad (quad-density) existen 80 pistas de datos. Los diskettes de alta capacidad poseen la misma cantidad de pistas que los diskettes quad-density, pero han avanzado un poco más ya que incorporan 15 sectores en cada pista, en lugar de los habituales 8 ó 9 sectores que incorporan los demás. El diskette

fue inventado y patentado por el Dr. Yoshiro Nakamats. Vea la Tabla "Especificaciones de los diskettes" para contar con más información sobre el tema.

diskless LAN workstation

1. Estaciones LAN "sin disco"
2. La Estación de trabajo "sin disco" (diskless workstation) obtiene su nombre a partir del hecho que no posee disco rígido ni diskette disponible. Solo posee un monitor y un teclado. Una impresora local es un dispositivo opcional. También conocidas como Estaciones LAN "sin disco", este tipo de estaciones de trabajo solo puede ser empleada como nodo en una red. Tiene acceso a la red a través de programas (software), en un chip ROM que puede ser ubicado en la tarjeta de interfaz de la red, ó incorporado en el teclado. La máxima desventaja de usar una estación de trabajo "sin disco" es que se vuelve inútil si se "cae" la red. Algunas compañías usan estaciones de trabajo "sin disco" como medida de seguridad, para impedir que los usuarios copien los datos existentes en el sistema. Sin embargo, si la estación de trabajo "sin diskette" incluye una ranura de expansión, podría conectarse fácilmente una hardcard para transferir datos extrayéndolos del servidor de la red.

diskless node nodo sin disco

diskless workstation

1. Estación de trabajo "sin disco"
2. La Estación de trabajo "sin disco" (diskless workstation) obtiene su nombre a partir del hecho que no posee disco rígido ni diskette disponible. Solo posee un monitor y un teclado. Una impresora local es un dispositivo opcional. También conocidas como Estaciones LAN "sin disco", este tipo de estaciones

de trabajo solo puede ser empleada como nodo en una red. Tiene acceso a la red a través de programas (software), en un chip ROM que puede ser ubicado en la tarjeta de interfaz de la red, ó incorporado en el teclado. La máxima desventaja de usar una estación de trabajo "sin disco" es que se vuelve inútil si se "cae" la red. Algunas compañías usan estaciones de trabajo "sin disco" como medida de seguridad, para impedir que los usuarios copien los datos existentes en el sistema. Sin embargo, si la estación de trabajo "sin diskette" incluye una ranura de expansión, podría conectarse fácilmente una hardcard para transferir datos extrayéndolos del servidor de la red.

diskless workstation estación de trabajo desprovista de disco

dismount

1. desmontar.
2. En un sistema UNIX, se habla de DESMONTAR para hacer referencia al proceso por el cual se elimina un sistema de archivos del conjunto actualmente montado. Esta tarea se realiza con el programa '/etc/umount'. Los archivos individuales de un sistema de archivos desmontado quedan inaccesibles, aunque el propio sistema de archivos está disponible para realizar todas las funciones de copia de seguridad.

dispersed intelligence inteligencia dispersa

displacement desplazamiento

display presentar, presentación, exhibir, exhibición, pantalla

display adapter adaptador de presentación

display attribute atributo de

presentación

display board placa de presentación

display card tarjeta de presentación

display cycle ciclo de presentación

display device dispositivo de presentación

display element elemento de presentación

display entity entidad de presentación

display frame cuadro de presentación

display list lista de presentación

display mode modo de visualización, de presentación.

display screen pantalla de presentación

display terminal terminal de presentación

display windows

1. ventanas (de presentación)
2. Zonas definidas de la pantalla que presentan información específica, tal como los listados de archivos o un menú de las Aplicaciones disponibles. Un puede personalizar el tamaño, la ubicación y el contenido de las ventanas.

distributed data processing procesamiento distribuido de datos

distributed database base de datos distribuida

distributed function función distribuida

distributed intelligence inteligencia distribuida

distributed logic lógica distribuida

distributed processing procesamiento

distribuido

dithering agitación, corrimiento parcial

DIX connector

1. Conector DIX
2. DIX es una abreviatura de Dec-Intel-Xerox. Un conector DIX es un conector de 15 pines colocado en una Tarjeta de Interfaz para Red. A modo de ejemplo de su uso, las tarjetas de interfaz de redes locales Ethernet (Ethernet Local Area Network interface cards) (NIC) poseen dos cables de conexión, un conector DIX y un conector BNC. Se puede usar uno ú otro. Si se selecciona el conector BCN, la plaqueta usará sus propios circuitos incorporados. Si se selecciona el conector DIX, la plaqueta hará un bypass al transceptor interno y usará un transceptor externo.

DLC Data Link Control Control de enlace de datos.

DLE Data Link Escape Escape de enlace de datos.

DLL

1. Bibliotecas de Enlace Dinámico
2. Las DLL son bibliotecas de archivos objeto disponibles para los programadores que escriben códigos para el ambiente operativo Windows. Las funciones y los procedimientos escritos en lenguajes como Pascal ó C pueden ser compilados, guardándose el archivo objeto en un DLL. El uso de DLL permite un alto grado de "ajuste a las necesidades del Usuario". Si un determinado lenguaje no soporta una función requerida, podría escribirse en otro lenguaje, haciendo que quede disponible a través de un DLL.

DLL Dynamic Link Library Biblioteca (librería) de enlace dinámico

DMA (Direct Memory Access) acceso directo a memoria.

DMA, Direct Memory Access

1. Acceso Directo a Memoria.
2. Después que un sector del disco ha sido leído desde una disketera hacia el buffer onboard de la controladora del disco, se lo debe mover hacia la computadora. Esto se hace con un proceso que se conoce como DMA (Direct Memory Access - Acceso Directo a Memoria). La transferencia de los datos se produce directamente a lo largo de un canal de entrada/salida, a alta velocidad, entre la memoria y el dispositivo. La CPU solo inicia la transferencia en un pedido DMA y, por lo tanto, no queda involucrada en el proceso. El tiempo requerido para transferir el sector del disco determina con que rapidez la controladora estará en condiciones de leer el siguiente sector. Por este motivo, las Tarjetas Aceleradoras "Turbo" incorporables (add-in Accelerator "Turbo" Cards), por lo general, no modifican el interleave óptimo de una máquina ya que no se modifica la velocidad del reloj principal del sistema (main system clock speed), que continua controlando los accesos a memoria DMA.

DMAC Direct Memory Access Controller Controlador de acceso directo a memoria.

DMCL Device Media Control Language Lenguaje de control de dispositivos.

DML Data Manipulation Language Lenguaje de manipulación de datos.

DMM Digital Multi-Meter Multímetro digital, polímetro digital.

DMOS Double-Diffused MOS MOS de doble difusión.

DMUX DeMultipleXer Demultiplexor.

DNA, DEC Network Architecture

1. Arquitectura de Red DEC
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

DNC Direct Numerical Control Control numérico directo.

do loop lazo do

do nothing instruction instrucción haga

nada

document

1. documento
2. Una colección de texto, editado y formateado con comandos de procesamiento de la palabra, ubicados en un archivo. Se denomina DOCUMENTO a toda información textual, tanto impresa en papel como en un archivo de texto. En un sentido general, cualquier información impresa es un documento. Sin embargo, ateniéndose a un uso técnico, un documento se refiere normalmente a la descripción del equipo, programas (software), funciones y cualquier otro tipo de informaciones técnicas.

document documento

Document "here"

1. documento here.
2. La entrada estándar temporalmente redireccionada dentro de un programa shell. El inicio de un documento here se señala con el símbolo < < seguido por el texto del documento here, y éste, por el símbolo en una línea propia. Los programas no saben que están leyendo entradas de un documento here, sino que están leyendo, como siempre, de una entrada estándar. Véase también redireccionamiento de E/S.

document handling manipulación de documentos

document mark marca de documento

document processing procesamiento de documentos

Documentation

1. Documentación
2. Documentación es una colección de descripciones y procedimientos

escritos que brindan información y guía acerca de una adecuada operación y mantenimiento de un programa de computadoras ó dispositivo periférico. Para los programas de computación, la documentación de acceso directo ("on line") es el método preferido para brindar información acerca de su descripción y/o operación. Algunas veces, esta información también se encuentra disponible durante la operación del programa ingresando una combinación especial de teclas.

Con el término DOCUMENTACION se hace referencia, precisamente, a todos los documentos que describen el diseño, instalación, operación, mantenimiento o reparación de componentes del equipamiento (hardware) o de los programas (software).

documentation documentación

Documents Per Minute Documentos por minuto

docuterm término documental

DOD Department Of Defense Departamento de defensa.

domain dominio

dominant carrier portadora dominante

door puerta

dopant dopante, contaminante

doping dopado, contaminado

dor chart diagrama de puntos

DOS Disk Operating System Sistema operativo de disco.

dot punto

dot addressable direccionable por puntos

dot matrix matriz de puntos

dot matrix printer impresora de matriz de puntos.

dot matrix printer impresora de matriz de puntos

Dot matrix printer

1. Impresora de Impacto
2. Una impresora de impacto que imprime caracteres compuestos de puntos se denomina una impresora de matriz de puntos (dot matrix printer). Los caracteres son impresos de a uno, presionando los extremos de determinados cables contra una cinta entintada ubicada entre el cabezal y el papel. Los cables estan dispuestos en rectángulos de diferente tamaño.

dot pitch graduación de puntos

dot pitch

1. distancia entre puntos
2. La definición de las imagenes que aparecen en el monitor de su computadora esta definida por el dot pitch (distancia entre puntos). El dot pitch mide el ancho de los puntos que constituyen un pixel. Cuanto más chico es el dot pitch, más definición tendrá la imagen. Los monitores color usan tres puntos en rojo, verde y azul (RGB) para centrarse en un único punto para constituir un pixel. En los monitores monocromáticos, cada punto es un pixel. El dot pitch estandar aceptado normalmente es 31/100 de un milímetro (31 mm). El rectángulo de puntos queda definido al disponer tantos pixeles de ancho por tantos pixeles de alto. Los siguientes son ejemplos de rectángulos de puntos, para los adaptadores de video más conocidos:

CGA - 8x8, MDA - 9x13, EGA - 8x14, VGA - 9x16

double buffering buffer doble

double click doble pulsación

double density doble densidad.

double density disk disco de doble densidad

Double Density Diskette

1. Disquete de Doble Densidad
2. Un diskette de 360 K es un disco magnético para guardar y recuperar programas y datos. Los disquetes de 360 K fueron introducidos por IBM con la maquina PC original. Posee capacidad de almacenamiento de 360 kilobytes. Tiene un diametro de 5.25" Un diskette de 360 puede ser leído y escrito tanto en una disquetera de 360 K como en una de 1.2 MB de alta densidad. Como las dos disqueteras y los diskettes se parecen, con frecuencia esto confunde a los principiantes. Por lo general, una PC tipo XT tendrá una disquetera de 360 K, mientras que una AT alojara a una disquetera de 1.2 MB.

Vea la Tabla "Especificaciones de disco" para contar con un Resumen sobre el tema.

double indirect block doble bloque indirecto

Double precision

1. Doble precisión
2. Cuando dos palabras de computadoras se emplean para guardar un item de datos para mantener un mayor nivel de precisión, se dice que la tarea se ejecuta con "doble precisión". A menudo se codifica todo un programa para que se ejecute con doble precisión.

double precision doble precisión

double precision arithmetic aritmética de doble precisión.

double punch doble perforación

double sided disk disco de lado doble

double strike doble golpe

double type tipo doble

Double-side, high density diskette

1. Disquette de dos caras, alta densidad
2. Un diskette de alta densidad es uno que se ha fabricado con un revestimiento magnético especial que permite que una pista contenga 15 sectores en vez de los 8 ó 9 existentes en los disketes convencionales. En el mundo de las microcomputadoras, en la actualidad existen dos tamaños físicos de diskettes: los de 5,25 pulgadas y los más modernos de 3,5 pulgadas. En los diskettes de 5,25 pulgadas, los diskettes de 1,2 MB son de alta densidad. En los diskettes de 3,5 pulgadas, los diskettes de 1,44 MB son de alta densidad. Con frecuencia, estos diskettes son identificados como de doble cara, alta densidad (double-sided, high density), ó DS/HD. Para contar con más información sobre el tema, consulte la Tabla "Especificaciones de los Diskettes"

double-sided disk disco de doble cara.

doublestrike doble impresión.

Dow Jones News/Retrieval

1. Recuperación de Noticias Dow Jones
2. La Dow Jones News/Retrieval (Recuperación de Noticias Dow Jones) es un servicio "on-line" (de conexión directa) con una interfaz basada en texto, fundada en 1974 por la Dow Jones Co., la empresa que publica el Wall Street Journal. (Dow Jones es un índice de la Bolsa, usado como referencia a nivel mundial). La Dow Jones News/Retrieval (Recuperación de Noticias Dow Jones) es el más antiguo y respetado proveedor de información financiera "on line". Los

servicios ofrecidos incluyen: noticias financieras, citas del mercado de Valores, datos estadísticos de más de 1500 fondos mutuos, cotización, dividendos, y datos financieros de hasta los últimos 15 años sobre más de 120.000 acciones y bonos de los Estados Unidos y Canada, comercialización "on line", e investigaciones sobre inversiones. Para obtener más información y conocer los valores actuales de conexión, puede ponerse en contacto con:

Dow Jones Information Services T.E 800-522-3567, Ext. 294 U.S.A. y, en Princeton, NJ puede contactarse con T.E. 609-520-8349, Ext. 294 U.S.A

down caído, caída

down link enlace descendente

down-time tiempo de inactividad, de caída, fuera de servicio, tiempo muerto.

download descargar, bajar

Download

1. "Descarga" de datos
2. Tanto download como upload son terminos relativos que hacen referencia al proceso de transferencia de datos y/o archivos de programa desde una computadora a otra, ó desde una computadora hasta un dispositivo periférico. Existen muchos sistemas modernos de computación que mantienen grandes bibliotecas (libraries) de programas. Estos programas pueden ser "descargados" (copiados) hacia otras computadoras a través de las líneas telefónicas, usando un modem y un paquete de programas de computación que maneja el protocolo de comunicación. En las Redes Locales, LAN, los archivos de datos y los programas son "descargados" y "cargados" desde y hacia el servidor de archivos (file server).

downtime tiempo de inactividad, de caída, fuera de servicio, tiempo muerto.

downward compatible compatible hacia abajo

DP Data Processing Procesamiento de datos, tratamiento de datos.

DPM Digital Panel Meter Medidor de panel digital

DPM Digital Panel Meter Medidor de panel digital

DPMA Data Processing Management Association Asociación para la gestión del procesamiento de datos.

DPS Data Processing Standards Normas de procesamiento de datos.

DPSK Digital Phase Shift Keying Manipulación de teclado de fase digital.

drag arrastrar

drain drenaje

DRAM Dynamic Random Access Memory Memoria dinámica de acceso aleatorio.

DRAM, Dynamic Random Access Memory

1. Memoria de Acceso Aleatorio Dinámico
2. DRAM es un acrónimo de Memoria de Acceso Aleatorio Dinámico (Dynamic Random Access Memory). Es un chip de memoria en el que se guardan datos en forma capacitiva, y que debe recibir energía ó recargado cientos de veces por segundo ó se pierden los datos. Mientras se está "refrescando" la DRAM, no puede ser leída por el procesador. Si el procesador intenta leer la DRAM mientras se la está "refrescando", se producen uno ó más estados de espera Las DRAM ofrecen altas den-

sidades en bits, bajo costo, compatibilidad de entrada/salida con niveles TTL, y una compatibilidad en velocidad con la mayoría de los microprocesadores. La velocidad operativa de los chips DRAM se mide en nanosegundos, tales como 150, 120, 100 y 80 ns.

drawing program programa de dibujo

drift deriva

drive disquetera, unidad, dispositivo.

drive door (com)puerta de la disquetera o accionador

driver controlador, accionador

DRO Destructive Read-Out Lectura destructiva.

drop down menu menú descendente

drop in aparición casual

drop out desaparición casual

drum tambor

drum plotter trazador de tambor

drum printer impresora de tambor

DS/DD

1. DS/DD
2. Las siguientes abreviaturas se encuentran en las etiquetas y cajas de los disquetes. Por lo general, hacen referencia a la cantidad y tipo de las superficies magnéticas de grabación:

SS/DD - Una Cara, Doble Densidad, discos de 5.25", 160 Kilobytes usados raras veces. Los negocios ya no los venden. DS/DD - Doble Cara, Doble Densidad, discos de 5.25", 360 Kilobytes discos de 3.5", 720 Kilobytes DS/HD - Doble Cara, Alta Density,

discos de 5.25", 1.2 Megabytes discos de 3.5", 1.44 Megabytes

En la actualidad, la técnica de grabación de doble densidad es un estándar. Los disquetes de alta densidad requieren disqueteras de alta densidad, que pueden leer datos grabados en disquetes tanto de baja densidad como de alta. Por ejemplo, las disqueteras de alta densidad de 3,5 pulgadas pueden leer y escribir en disquetes de doble densidad.

DS/HD

1. DS/HD
2. Las siguientes abreviaturas se encuentran en las etiquetas y cajas de los disquetes. Por lo general, hacen referencia a la cantidad y tipo de las superficies magnéticas de grabación:

SS/DD - Una Cara, Doble Densidad, discos de 5.25", 160 Kilobytes usados raras veces. Los negocios ya no los venden. DS/DD - Doble Cara, Doble Densidad, discos de 5.25", 360 Kilobytes discos de 3.5", 720 Kilobytes DS/HD - Doble Cara, Alta Density, discos de 5.25", 1.2 Megabytes discos de 3.5", 1.44 Megabytes

En la actualidad, la técnica de grabación de doble densidad es un estándar. Los disquetes de alta densidad requieren disqueteras de alta densidad, que pueden leer datos grabados en disquetes tanto de baja densidad como de alta. Por ejemplo, las disqueteras de alta densidad de 3,5 pulgadas pueden leer y escribir en disquetes de doble densidad.

Un diskette de alta densidad es uno que se ha fabricado con un revestimiento magnético especial que permite que una pista contenga 15 sectores en vez de los 8 ó 9 existentes en los disketes convencionales. En el mundo de las microcomputadoras, en la actualidad existen dos tamaños físicos de diskettes: los de 5,25 pulgadas y los más modernos de 3,5 pul-

gadas. En los diskettes de 5,25 pulgadas, los diskettes de 1,2 MB son de alta densidad. En los diskettes de 3,5 pulgadas, los diskettes de 1,44 MB son de alta densidad. Con frecuencia, estos diskettes son identificados como de doble cara, alta densidad (double-sided, high density), ó DS/HD. Para contar con más información sobre el tema, consulte la Tabla "Especificaciones de los Diskettes"

DSCB Data-Set Control Block Bloque de control de conjunto de datos.

DSE Data Switching Exchange intercambio por conmutación de datos.

DSECT Dummy SECTion Sección falsa.

DSN Data Set Name Nombre del conjunto de datos.

DSR Data Set Ready Conjunto de datos <<preparado>> (bus RS-232 C).

DSW Direct Step on Wafer Paso directo en oblea.

DT Debugging Technique Técnica de depuración, puesta a punto.

DTE Data Terminal Equipment Equipo terminal de datos.

DTE, Data Terminal Equipment

1. Equipo de Terminal de Datos
2. Introducida en Agosto de 1969 por la Electronic Industries Assoc., el estándar de interfaz RS-232 brinda una descripción eléctrica para conectar dispositivos periféricos a las computadoras. Aunque el estándar especifica un conector de 25 pines, no todos los dispositivos RS-232 los usan. Por ejemplo, la computadora IBM PC/AT usa un conector de 9 pines. El estándar RS-232 define dos tipos de interfaces: Data Terminal Equipment (Equipo de Terminal de Datos) (DTE), y Data

Communication Equipment (Equipo de Comunicación de Datos) (DCE). Las computadoras personales están, casi siempre, configuradas como dispositivos DTE, mientras que un dispositivo como un modem ó un mouse esta configurado, por lo general, como un dispositivo DCE. Cuando se conectan dos dispositivos similares, DTE con DTE ó DCE con DCE, Ud. debe emplear un cable de modem nulo ó un adaptador eliminador de modem.

La diferencia entre las dos es el cableado de los pines "uno" y "dos". Los dispositivos del DCE, Data Communications Equipment (Equipo de comunicación de datos) generalmente transmiten en el pin 3 y reciben transmisiones en el pin 2. Son ejemplos de dispositivos DCE los modems externos y las impresoras. Los dispositivos DTE, Data Terminal Equipment (Equipos de Terminal de Datos) por lo general transmiten en el pin 2 y reciben transmisiones en el pin 3. Son ejemplos de los DTE, las computadoras personales y las terminales.

DTL Diode-Transistor Logic Lógica diodo-transistor.

DTMF Dual-Tone MultiFrequency Multifrecuencia de tono doble.

DTR Data Terminal Ready (bus RS-232 C) Terminal de datos preparado, en el bus RS-232 C.

DTSS Dartmouth Time Sharing System Sistema de tiempo compartido Dartmouth.

dual boot arranque dual

dual density doble densidad.

Dual In-line Package, DIP

1. "Paquete" dual en linea

2. Existe una gran variedad de estilos para los chips de memoria. El Paquete Individual "en línea" (Single In-line Package) (SIP) es un array de paquete individual para la lógica del chip de computadora ensamblado de modo que todas las "patitas" de conexión se encuentran en una línea recta, como los dientes en un peine. El Paquete Dual "en línea" (Dual In-line Package) (DIP) es el chip tradicional de computadora que presenta 8, 14, 24 ó incluso 40 ó más patitas ó salientes metálicas, distribuidas equitativamente a la izquierda y a la derecha. El módulo de Memoria Individual en Línea (Single In-line Memory Module) (SIMM) es un tipo de diseño de chip de memoria donde se instalan los dispositivos lógicos individuales sobre una plaqueta de circuitos impresos, creando un módulo de computadora que puede ser conectado ("enchufado") a un dispositivo más grande. Un SIMM incluye nueve chips DRAM, ocho para los datos y una para la paridad ó verificación de error.

Dual In-Line Package, DIP

1. Paquete Dual en Línea
2. DIP es un acrónimo de (Dual In-Line Package - Paquete Dual en Línea). Las placas de circuitos impresos y los dispositivos periféricos, con frecuencia, están equipados con un banco de interruptores DIP. Existen dos estilos, los interruptores deslizantes (slide switches) y los rocker. En ambos casos, las posiciones del interruptor pueden ser colocadas en posición "activa" ó "inactiva", usando una birome ó algún otro objeto puntiagudo. Estos interruptores del equipamiento permiten que una variedad de condiciones operativas sean colocadas antes de que el dispositivo ó la placa se comiencen a utilizar.

dual port memory memoria de doble puerto (entrada), (acceso).

dual processor procesador doble.

dual-density diskette disquete de doble densidad.

Dumb terminal

1. Terminal "boba"
2. Las Terminales, ó las Estaciones de Trabajo, con una pantalla de video y un teclado fueron empleadas durante mucho tiempo antes de la aparición de las microcomputadoras para posibilitar el ingreso y la extracción de datos, desde y hacia las mainframes y minicomputadoras. El término "terminal boba" (dumb terminal) comenzó a usarse casi al mismo tiempo en que empezaron a proliferar las microcomputadoras. A medida que las microcomputadoras se volvieron cada vez más potentes, las terminales continuaron brindando los mismos servicios, sin la posibilidad de que en ellas se efectuara un procesamiento independiente (stand alone processing). En consecuencia, se las conoce como "terminales bobas", para diferenciarlas de las microcomputadoras más capaces y más "inteligentes" que tenían una apariencia muy similar a ellas. Las microcomputadoras, en la actualidad, pueden ejecutar programas que emulen la mayoría de las terminales de una manera tal que las computadoras "host" no pueden detectar la diferencia.

dumb terminal terminal boba, terminal básico

dummy parameters parámetros inoperantes, ficticios.

dummy variable variable ficticia, irrelevante, inoperante, no operativa.

Dump

1. Volcar (los datos incluidos en la computadora)

2. Un dump es una copia de los contenidos de las posiciones de almacenamiento en la memoria principal, en un determinado instante. Un dump puede ser registrado en papel, cinta ó en un archivo que se emplea con propósitos de detección y eliminación de errores (debugging).

dump copia, volcado, vaciado, descarga, volcar.

dump volcado

dump, core memoria, volcado

dump, full volcado completo

dump, incremental volcado incremental

duplex dúplex.

duplex channel canal duplex

duplexed system sistema duplicado

duplicate key clave duplicada

DVI, Digital Video Interactive Technology

1. Tecnología interactiva digital de video
2. La tecnología interactiva digital de video combina video en movimiento, imágenes quietas, audio multi-pistas, y gráficos de computadora, en un solo ambiente integrado, controlado por una computadora personal. Implementado por medio de plaquetas DVI y grupos de chips, el objetivo del DVI es eliminar los costos, complejidad e inconvenientes de un sistema que es parte analógico y parte digital, grabando y procesando todo como datos digitales. El DVI fue concebido por Larry Ryan, del David Sarnoff Research Center (RCA Laboratories) en 1983. El proyecto y la tecnología DVI fue adquirida por la General Electric cuando la RCA abandonó el área del videodisco y

las computadoras hogareñas (home computers). En la actualidad, la Intel Corporation es dueña de la tecnología DVI, y pronto estará fabricando masivamente plaquetas DVI y grupos de chips DVI.

DVM Digital VoltMeter Voltímetro digital.

Dvorak keyboard

1. Teclado Dvorak
2. Diseñado por August Dvorak, patentado en 1936 y aprobado por ANSI en 1982, el teclado Dvorak brinda una mayor velocidad y confort, reduciendo el porcentaje de errores al colocar las letras que se usan con más frecuencia en el centro del teclado (para que sean presionadas usando los dedos más fuertes). De este modo, los movimientos de los dedos y los errores de tipeo se reducen en más del 90 por ciento con respecto a cuando se emplea el teclado QWERTY más conocido. El teclado Dvorak posee las teclas de las cinco vocales (AEIOU) juntas, bajo la mano izquierda, en la hilera central, y las cinco consonantes que se emplean con más frecuencia (DHTNS) bajo los dedos de la mano derecha. Algunas empresas ya están pidiendo que sus operadores usen este sistema. Además, diversas compañías de computación están fabricando, en la actualidad, teclados con un interruptor (switch) que permite pasar de un diseño del teclado al otro. Existen, además, TSR con macros del teclado para convertir su teclado actual para llevarlo al estilo Dvorak.

DXF

1. Formato en que se graban dibujos en AutoCAD
2. Un programa de computación que "ayuda" en el diseño y dibujo de un proyecto se conoce

como Programa CAD (Computer Aided-Assisted Design - Diseño Asistido por Computadoras) A precios razonables se dispone de amplias bibliotecas de imágenes, y los programas CAD hace que sea muy fácil modificarlos con un propósito específico. Como los dibujos y gráficas en los programas CAD son grabados en forma de líneas y arcos, con coordenadas matemáticas para los puntos de inicio y final, son muy exactos y se los puede reproducir a cualquier tamaño ó escala sin perder calidad. Cuando se realiza un cambio, permanece constante la relación entre todos los demás elementos del dibujo. Los archivos CAD son transferidos fácilmente entre diferentes paquetes de programas y diferentes sistemas de computación CAD. La mayor parte de los editores y quienes efectúan los diseños han adoptado como formato de transferencia el .DXF de AutoCAD. Como ejemplos de los paquetes de programas CAD (para el Diseño asistido por Computadoras), podrían mencionarse a: AutoCAD, Drafix 1 Plus, FastCAD, VersaCAD, e In"Vision

AutoCAD, Drafix 1 Plus, FastCAD, VersaCAD, e In"Vision

dyadic diádico/a

dye polymer recording grabación de polímero de tinta

dynamic dinámico.

dynamic address translation traducción dinámica de direcciones

dynamic link enlace dinámico

dynamic memory memoria dinámica

dynamic memory allocation asignación dinámica de memoria.

dynamic memory management gestión dinámica de memoria.

Dynamic RAM

1. RAM dinámica
2. Estas son cuatro de las tecnologías básicas de fabricación de Semiconductores de Oxidos Metálicos (MOS - Metal-Oxide Semiconductor). MOS hace referencia a las tres capas usadas en la formación de una estructura gate (gate structure) de un transistor de efecto de campo (field-effect transistor) (FET). Los circuitos MOS ofrecen baja disipación de energía y permiten que los transistores sean agrupados, muy próximos entre si, antes de que surja un problema crítico de calentamiento. El PMOS es un proceso MOS de canal P, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas positivas. PMOS es el tipo más antiguo de circuitos MOS. NMOS es un proceso MOS de canal N, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas negativas. NMOS es, por lo menos, dos veces más rápido que el PMOS. El CMOS (ó Mos Complementario) es virtualmente inmune a los ruidos, funciona casi con cualquier fuente de energía, y es una técnica de circuitos de energía extremadamente baja. Por estos motivos, la tecnología CMOS encontró un lugar en el mundo de los microprocesadores y, con este avance, apareció la necesidad de contar con chips de memoria de alta densidad, compatibles con CMOS, lo que se conoce como RAM dinámica (dynamic RAM).

Dynamic Random Access Memory, DRAM

1. Memoria de Acceso Aleatorio Dinámico
2. DRAM es un acrónimo de Memoria de Acceso Aleatorio Dinámico (Dynamic Random Access Memory). Es

un chip de memoria en el que se guardan datos en forma capacitiva, y que debe recibir energía ó recargado cientos de veces por segundo ó se pierden los datos. Mientras se está "refrescando" la DRAM, no puede ser leída por el procesador. Si el procesador intenta leer la DRAM mientras se la está "refrescando", se producen uno ó más estados de espera. Las DRAM ofrecen altas den-

sidades en bits, bajo costo, compatibilidad de entrada/salida con niveles TTL, y una compatibilidad en velocidad con la mayoría de los microprocesadores. La velocidad operativa de los chips DRAM se mide en nanosegundos, tales como 150, 120, 100 y 80 ns.

dynamic range rango dinámico

E

E Enable Habilitación.

E-mail correo electrónico

E-mail, electronic mail

1. Correo electrónico
2. Los sistemas de correo electrónico permiten que los usuarios de computadoras intercambien información, rápida y fácilmente, en una red de computadoras. Los sistemas de correo electrónico más sofisticados brindan un amplio espectro de funciones de transferencia para el intercambio de documentos, archivos binarios, gráficos, e incluso datos tan exóticos como mensajes "hablados" e imágenes de video. Existen tres segmentos principales en la industria del correo electrónico:
 - Basados en LAN: usuarios de PC en una única ó múltiple red local.
 - Correo electrónico host: funciona en mainframes y minicomputadoras como un componente importante en la automatización de oficinas.
 - Correo Electrónico Público: es brindado por compañías orientadas a las comunicaciones, y es accesible, a través de las líneas telefónicas, por medio de un modem.

EA Electronic Array Matriz, conjunto electrónico.

EAM Electrical Accounting Machines Máquinas eléctricas de contabilidad.

early binding vinculación, ligadura temprana

EAROM Electrically Alterable Read-Only Memory Memoria de sólo lectura alterable eléctricamente.

earth tierra, masa.

earth station estación terrena

EAS, Extended Attributes

1. Atributos extendidos

2. El High Performance File System (HPFS) (Sistema de Archivos de Alta Performance) es un método para mantener información acerca de la ubicación de los archivos en los directorios. Fue introducido con la versión 1.2 del Sistema Operativo OS/2, por Microsoft Corp. Es una mejora respecto del sistema de la Tabla de Asignación de Archivos (FAT) (File Allocation Table) usado con el D.O.S. El HPFS tolera nombres de archivo extensos, con mayúsculas y minúsculas entremezcladas. Es decir, a diferencia de la FAT, no limita los nombres a 8 caracteres con una extensión de tres caracteres después de un punto. La HPFS también explica sofisticadas estructuras de datos, y varios niveles de caché a fin de mejora la performance, y permite que información con formato libre, conocida como Atributos Extendidos (Extended Attributes) (EAS) sea asociada con los archivos y con los directorios.

Eastern Standard Time, EST

1. Hora Estándar del Este (de los EEUU)
2. La GMT (Hora del Meridiano de Greenwich, Greenwich Mean Time) es la hora solar media del meridiano que se encuentra en la zona metropolitana de Londres, denominada Greenwich, en Inglaterra. La Hora del Meridiano de Greenwich se utiliza como hora "estandar" en casi todo el mundo. En la costa Este de los Estados Unidos, la Hora Estandar del Este (Eastern Standard Time) es igual a la hora GTM menos cinco horas

easy to learn and use fácil de aprender y usar

EBCDIC código EBCDIC.

EBCDIC Extended Binary-Coded Dec-

imal Interchange Code Código ampliado de intercambio decimal codificado a binario.

EBCDIC, Extended Binary Decimal Interchange Code.

1. Código de Intercambio Decimal, Codificado en Binario Extendido
2. El Código de Intercambio Decimal, Codificado en Binario Extendido es un código estandar de 8 bits para la representación de caracteres. Permite la presentación de 256 combinaciones de caracteres posibles, y guarda un caracter alfanumérico o dos dígitos decimales dentro de un único byte. El EBCDIC es el código estandar en las mainframes y las minicomputadoras IBM, pero no en las microcomputadoras IBM, donde se emplea el ASCII. El EBCDIC es, en consecuencia, una alternativa frente al código ASCII.

EBR Electron Beam Recording Grabación por haz electrónico.

EC Error Correcting Corrección de errores.

ECB Event Control Block Bloque de control de sucesos.

echo eco.

echo cancellation cancelación de eco

echo check comprobación por eco

Echo supressor

1. Supresor de ecos.
2. Cuando se están transmitiendo datos, con frecuencia el dispositivo receptor re-transmite la información, devolviéndola, de modo que el dispositivo emisor pueda asegurarse de que la misma fue recibida en forma correcta. En una línea telefónica, existe un dispositivo llamado "supresor de ecos" (echo suppressor) que bloque el extremo

"en escucha" mientras una persona se encuentra hablando, eliminando de este modo los ecos.

echo supressor supresor de eco

echoed characters caracteres con eco.

echoing

1. producir eco
2. técnica de producción de caracteres con eco, control de emisión de caracte

ECL Emitter-Coupled Logic Lógica de emisor acoplado.

ECM Electronic Counter Measures Medidas del contador electrónico.

ECMA European Computer Manufacturing Association Asociación europea de fabricantes de computadoras.

ED Error Detecting Detección de errores.

Edge connector

1. Conector de bordes
2. Un conector de bordes (edge connector) brinda un medio para interconectar dos plaquetas de circuitos impresos. El conector consta de una hilera de líneas etched en uno de los lados, ó borde de la plaqueta, que debe ser "enchufado" en otra plaqueta. La placa madre (motherboard) ó placa del sistema en la mayoría de las computadoras posee una cierta cantidad de placas de expansión para plaquetas incorporables. Las plaquetas incorporables, con sus conectores de borde, se "enchufan" en la placa madre (motherboard). Todos los siguientes son ejemplos de plaquetas incorporables, con circuitos impresos, que emplean conectores de borde:

Modems internos, plaquetas de video, y plaquetas controladoras del disco rígido.

edge triggering disparo por flanco, activación por flanco.

edit editar

edit buffer buffer de edición

edit checking comprobación de edición

edit code código de edición.

edit instruction instrucción de edición

edit key tecla de edición

edit mask máscara de edición

edit mode

1. modo de edición
2. En los formularios, la capacidad de usar comandos de edición para modificar textos y datos. El modo de edición es invocado automáticamente cuando Ud. selecciona la opción Edit en el menú Manager. Ver, además, FORMULARIO.

edit mode modo de edición

edit program programa editor

edit routine rutina de edición

editor editor, editor de texto.

editor editor

editor script guión (script) de edición

editor, line editor de líneas

editor, text editor de texto

editor, visual editor visual

EDP Electronic Data Processing Procesamiento electrónico de datos.

EDP Electronic Data Processing Procesamiento Electrónico de Datos

EDPE Electronic Data Processing Equipment Equipo de procesamiento electrónico de datos.

EDPM Electronic Data Processing Machine Máquina de procesamiento electrónico de datos.

EDPS Electronic Data Processing System Sistema de procesamiento electrónico de datos.

EDS Exchangeable Disk Store Almacenamiento de disco intercambiable.

EDSAC Electronic Delayed-Storage Automatic Calculator Computadora histórica EDSAC.

education educación

EDUCOM EDUcational COMmunications (USA) Comunicaciones educativas (USA).

EDVAC Electronic Discrete Variable Automatic Calculator Computadora histórica EDVAC.

EEC European Economic Community Comunidad Económica Europea.

EEMS

1. EEMS

2. Esta especificación brinda una manera de que las microcomputadoras, que funcionan bajo D.O.S, tengan acceso a memoria adicional. Fue desarrollada por la Lotus Corporation, Intel Corp. y Microsoft Corp. (también conocida como LIM Spec.). Los sistemas pueden usar plaquetas de expansión de memoria y software de aplicación que cumplen con esta especificación a fin de permitir que los programas administren memorias, ó RAM, más allá de los 640K que el D.O.S.

administra en forma convencional. El programa EMS 3.2. para administración de memoria puede acceder, simultáneamente, a cuatro páginas de 16K a la vez sobre un valor de hasta 32 MByte de memoria expandida, en las plaquetas de memoria expandida a través de una "ventana" de 64K existente en la memoria convencional. El EMS mejorado (EEMS) fue desarrollado por AST Research, Ashton-Tate, y Quadram Corp. Era una mejora compatible con versiones del LIM Spec, ó del EMS 3.2, donde las plaquetas EEMS y los programas compatibles pueden destinar una mayor cantidad de memoria convencional a la "ventana" usada para acceder a la memoria expandida, conduciendo de este modo a más memoria expandida potencial. La memoria tipo EMS, Versión 4.0, puede representar ("mapear") múltiples páginas de tamaño variable en memoria convencional, mejorando de este modo tanto el acceso a los datos como las capacidades de ejecución de los programas.

EEPROM Electrically Erasable Programmable Read Only Memory
Memoria PROM borrable eléctricamente.

EEPROM, Electrically Erasable Programmable ROM

1. ROM programable, borrable eléctricamente
2. PROM es un acrónimo de Programmable Read Only Memory, (Memoria programable de "solo lectura"). Es un tipo de chip de memoria que puede ser programado de modo que se ajuste a las necesidades del usuario. La programación se lleva a cabo activando determinados fusibles de modo de obtener un determinado patrón de bits, proceso este que se conoce como "blasting" en

inglés. Un chip PROM puede ser programado solo una vez y conforma lo que se conoce como "memoria no-volátil". Una EPROM es una Prom que se puede borrar. El nombre es un acrónimo de Erasable PROM (PROM "borrable"). Se la borra bajo una luz ultravioleta de alta intensidad y, luego, se puede volver a programarla.

Una EEPROM es un acrónimo de Electrically Erasable Programmable ROM ROM programable, borrable eléctricamente). Esta esta conformada por un chip de almacenamiento no-volátil. Como sus contenidos pueden ser borrados y, posteriormente, se puede volver a grabar bajo control de determinados programas (software), funciona como un chip de RAM pero es más lento y más caro.

EEROM Electrically Erasable Read Only Memory Memoria ROM borrable eléctricamente.

effective address dirección efectiva.

effective group id identificador de grupo efectivo

effective id identificador efectivo

effective user id identificador de usuario efectivo

effectiveness eficacia de un sistema.

EFL Emitter Follower Logic Lógica de seguidor de emisor.

EFT Electronic Funds Transfer Transferencia bancaria electrónica de fondos.

EFT, Electronic Financing Transactions

1. Transacciones financieras electrónicas
2. Como su nombre lo indica, EFT hace referencia a las transacciones financieras que se originan en una

terminal ó microcomputadora, y que causan el intercambio de dinero desde una cuenta bancaria a otra. Se espera que este tipo de conveniente sistema bancario se vuelva cada vez más popular, a medida que aumente el número de computadoras existentes en los hogares. Para que se pueda aprovechar este servicio en su casa, su computadora debe estar equipada con un modem para poder comunicarse con el exterior de su hogar. Uno de los programas EFT más exitosos para microcomputadores es CheckFree, de CheckFree Technologies, Inc. en Columbus, Ohio, USA

EFTS Electronic Funds Transfer Service Servicio de transferencia bancaria electrónica.

EGA, Enhanced Graphics Adapter

1. Adaptador Gráfico de Video
2. Un Adaptador de gráficos Mejorado (Enhanced Graphics Adapter) (EGA) es un adaptador de video de IBM que se puede emplear en monitores color y en monitores color mejorados. Brinda, además, un modo gráfico monocromo. En color, puede producir caracteres en una rectángulo de puntos de 8 por 14 pixeles cuando se lo usa con un monitor color mejorado. El EGA opera a una velocidad de exploración horizontal(horizontal scan rate) igual a 21.85 MHz, y puede presentar 16 colores de una "paleta" de 64 colores, a una resolución de 640 por 350 pixeles. Para ser completamente EGA compatible, un monitor debe tener un ancho de banda de, por lo menos, 16 MHz.

EIA Electronic Industries Association Asociación de industrias electrónicas.

EIA interface interfaz EIA.

EIA-RS-232-C interfaz RS-232-C.

eight-bit (8-bit) 8 bits.

EIN European Informatics Network Red europea de informática.

EIS Extended Instruction Set Repertorio ampliado de instrucciones.

EISA, Extended Industry Standard Architecture

1. Arquitectura Extendida Estandar de la Industria
2. La Arquitectura Estandar de la Industria (Industry Standard Architecture) (ISA), para las microcomputadoras IBM compatibles define el uso del bus de datos y las ranuras de expansión (expansion slots) de 8 bits y de 16 bits en los modelos PC-XT y PC-AT. EISA es un acrónimo de Extended ISA (ISA Extendido) El consorcio EISA, liderado por la Compaq Corporation, y al que pertenecen casi todos los fabricantes de microcomputadoras con excepción de IBM, fue formado en 1988 para ofrecer una alternativa frente a la Arquitectura de Micro-canal de IBM (Micro Channel Architecture) (MCA). Tema interesa a los fabricantes de plaquetas y de sistemas que no sean IBM porque el MCA no brinda compatibilidad ascendente con las máquinas existentes. Con un bus EISA, las plaquetas incorporables de 8 ó de 16 bits, basadas en ISA pueden ser incorporadas en las máquinas nuevas.

EL Display, electroluminescent Display

1. Pantalla Electroluminiscente
2. En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las

computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

EL, ElectroLuminescent

1. Electro-luminiscente
2. Un típico monitor ElectroLuminescent consiste en una película delgada de material EL (fósforo) encerrada entre delgadas películas de material dieléctrico aislante. El material del frente es transparente, mientras que el material de la cara posterior es reflectante. El fósforo de sulfuro de zinc con manganeso emite una luz amarilla brillante cuando se la somete, aproximadamente, a 200 volts de corriente alterna. La tensión eléctrica se aplica por medio de una grilla de electrodos, y cada pixel de dicha grilla puede ser activado individualmente. Para obtener otros colores, se pueden usar otros compuestos de fósforo. Las pantallas EL ofrecen un mejor contraste y ángulos de visión más amplios que las pantallas gas-plasma y las LCD. Usan más energía que las LCD, pero menos que las de gas-plasma, y considerablemente menos que las CRT. Son

el tipo de pantalla más "robusta", y más confiables que las CRT. Las pantallas siguen ofreciéndose fundamentalmente en las configuraciones monocromáticas.

electrically alterable read only memory memoria de sólo lectura modificable electrónicamente, EAROM.

Electrically Erasable Programmable ROM, EEPROM

1. ROM programable, borrable eléctricamente
2. PROM es un acrónimo de Programmable Read Only Memory, (Memoria programable de "solo lectura"). Es un tipo de chip de memoria que puede ser programado de modo que se ajuste a las necesidades del usuario. La programación se lleva a cabo activando determinados fusibles de modo de obtener un determinado patrón de bits, proceso este que se conoce como "blasting" en inglés. Un chip PROM puede ser programado solo una vez y conforma lo que se conoce como "memoria no-volátil". Una EPROM es una Prom que se puede borrar. El nombre es un acrónimo de Erasable PROM (PROM "borrable"). Se la borra bajo una luz ultravioleta de alta intensidad y, luego, se puede volver a programarla.

Una EEPROM es un acrónimo de Electrically Erasable Programmable ROM ROM programable, borrable eléctricamente). Esta esta conformada por un chip de almacenamiento no-volátil. Como sus contenidos pueden ser borrados y, posteriormente, se puede volver a grabar bajo control de determinados programas (software), funciona como un chip de RAM pero es más lento y más caro.

electricity electricidad

electrode electrodo.

electroluminescent display presentación electroluminiscente

Electroluminescent Display, EL display

1. Pantalla Electroluminiscente
2. En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

electromagnet electroimán

electromagnetic interference interferencia electromagnética.

electromagnetic radiation radiación electromagnética

electromagnetic spectrum espectro electromagnético

electromechanical electromecánico

electromotive force fuerza electromotriz

electron electrón

electron beam haz de electrones.

electron beam haz de electrones

electron gun cañón de electrones

electron tube tubo de electrones

electronic electrónico/a

electronic circuit circuito electrónico

Electronic Data Interchange

1. Intercambio Electrónico de Datos
2. Uno de los mayores problemas asociados con el Correo Electrónico (Electronic Mail) es la vinculación de diferentes sistemas entre sí, de modo de acelerar el movimiento de información que se encuentra incluida en "formularios", como las facturas, formularios de pedido, boletas, facturas, etc. A medida que aparecen más organizaciones que implementan redes con correo electrónico, sigue creciendo la necesidad de intercambiar información con otras organizaciones. Se necesitan esquemas de direccionamiento universal (universal addressing schemes) Los esfuerzos tendientes a solucionar este inconveniente caen dentro de lo que se conoce como Intercambio Electrónico de Datos (Electronic Data Interchange).

Electronic Data Processing
Procesamiento Electronico de Datos

Electronic Financing Transactions, EFT

1. Transacciones financieras electrónicas
2. Como su nombre lo indica, EFT hace referencia a las transacciones

financieras que se originan en una terminal ó microcomputadora, y que causan el intercambio de dinero desde una cuenta bancaria a otra. Se espera que este tipo de conveniente sistema bancario se vuelva cada vez más popular, a medida que aumente el número de computadoras existentes en los hogares. Para que se pueda aprovechar este servicio en su casa, su computadora debe estar equipada con un modem para poder comunicarse con el exterior de su hogar. Uno de los programas EFT más exitosos para microcomputadores es CheckFree, de CheckFree Technologies, Inc. en Columbus, Ohio, USA

electronic mail correo electrónico

Electronic mail, E-mail

1. Correo electrónico
2. Los sistemas de correo electrónico permiten que los usuarios de computadoras intercambien información, rápida y facilmente, en una red de computadoras. Los sistemas de correo electrónico más sofisticados brindan un amplio espectro de funciones de transferencia para el intercambio de documentos, archivos binarios, gráficos, e incluso datos tån exóticos como mensajes "hablados" e imágenes de video. Existen tres segmentos principales en la industria del correo electrónico:
 - Basados en LAN: usuarios de PC en una única ó múltiple red local.
 - Correo electrónico host: funciona en mainframes y minicomputadoras como un componente importante en la automatización de oficinas.
 - Correo Electrónico Público: es brindado por compañías orientadas a las comunicaciones, y es accesible, a través de las líneas telefónicas, por medio de un modem.

Electronic marketing

1. Comercialización electrónica

2. BoCoEx - Boston Computer Exchange, T.E. 1-617-542-4414, Boston, MA U.S.A. NACOMEX - National Computer Exchange, T.E. 1-212-614-0700, New York, NY U.S.A. Estas dos compañías son organizaciones de ventas computarizadas, que publican listas diariamente actualizadas de elementos usados en el area de las computadoras. Se las incluye simplemente como ejemplo de sistemas de comercialización no-tradicionales, basados en sistemas de computación.

electronic messaging mensajería electrónica

electronic printer impresora electrónica

electronic publishing publicaciones electrónicas

electronic switch conmutador electrónico

electronic typewriter máquina de escribir electrónica

electronics electrónica.

electrophotographic electrofotográfico

electrosensitive printer impresora electrosensible

electrostatic electrostático/a

electrostatic plotter trazador electrostático

electrostatic printer impresora electrostática

elegant program programa elegante

Elevator seeking

1. Búsqueda Ascendente.
2. En una Red Local, LAN, las solicitudes de lectura/escritura de datos son, por lejos, los pedidos

más frecuentes efectuados por las Estaciones de Trabajo al Servidor de Archivos. Los archivos de programas y los archivos de datos residen, ambos, en el disco de la red, y deben ser distribuidos, a pedido, a las Estaciones de Trabajo. La performance global del servidor de archivos puede ser afectada en gran medida por la manera en que el servidor responde a estos pedidos de datos. "Elevator seeking" es un proceso diferente de lectura del disco que es responsable de la lectura de datos desde los discos rígidos del servidor y colocarlos en buffers caché. Los pedidos que ingresan son clasificados en un orden de prioridad basado en la posición actual del cabezal de lectura/escritura del accionador del disco.. Esta técnica optimiza el movimiento del cabezal del disco y conduce a una mayor performance del disco rígido bajo condiciones de gran carga (demanda).

ELINT Electronic Intelligence
Inteligencia electrónica.

em dash guión em

EM End-of-Medium Fin de medio.

embedded assignment asignación intrínseca

Embedded command

1. Comandos "empotrados"
2. Los comandos "empotrados" (embedded) son códigos que están colocados dentro de un archivo para controlar un dispositivo del equipamiento, tal como una impresora. En los procesadores de texto, los comandos "empotrados" se usan para enviar instrucciones hacia la impresora, de modo de modificar las características de impresión, tales como el tipo de letra. No existe un estandar para

estos comandos. Varían de una aplicación a la siguiente. Un sistema "empotrado" es un sistema de computación especializado diseñado para el control de la unidad en la que se encuentra alojado. Posee una programación "ajustada a las necesidades del Usuario", para una tarea específica y generalmente consta de funciones tanto del sistema como de los programas de aplicación. Los sistemas empotrados están incluidos en los sistemas de misiles guiados, los cohetes y los vehículos espaciales.

embedded command orden insertada

embedded system sistema insertado

EMI ElectroMagnetic Interference Interferencia electromagnética.

emitter emisor

emitter-coupled logic (ECL) lógica de acoplamiento por emisor (ECL).

Emoticon

1. Emotición
2. Un emoticón es una figura creada con los símbolos y caracteres de puntuación del teclado de la computadora, y se usan para transmitir "emociones" ó "estados de ánimo", sea entre programadores ó para los Usuarios. :-) La palabra "emotición" es un acrónimo de "emoción e ícono". Gire, por favor, levemente su cabeza hacia la izquierda para "interpretar" los siguientes "emoticones"

:-) o :-> Cara sonriente :- (Triste 8-) Sonrisa, con anteojos :-O Shout : *) Hacerse el payaso <:-) Para preguntas "tontas" =|:-)= El "tio Sam" @>->— Una rosa.

En el Correo electrónico, con frecuencia, encontrará otros "emoticones". Si encuentra uno que no está incluido en nuestra lista, y necesita una explicación, "no vacile en consultarnos".

empty statement sentencia vacía.

EMS

1. EMS
2. Esta especificación brinda una manera de que las microcomputadoras, que funcionan bajo D.O.S, tengan acceso a memoria adicional. Fue desarrollada por la Lotus Corporation, Intel Corp. y Microsoft Corp. (también conocida como LIM Spec.). Los sistemas pueden usar plaquetas de expansión de memoria y software de aplicación que cumplen con esta especificación a fin de permitir que los programas administren memorias, ó RAM, más allá de los 640K que el D.O.S. administra en forma convencional. El programa EMS 3.2. para administración de memoria puede acceder, simultáneamente, a cuatro páginas de 16K a la vez sobre un valor de hasta 32 MByte de memoria expandida, en las plaquetas de memoria expandida a través de una "ventana" de 64K existente en la memoria convencional. El EMS mejorado (EEMS) fue desarrollado por AST Research, Ashton-Tate, y Quadram Corp. Era una mejora compatible con versiones del LIM Spec, ó del EMS 3.2, donde las plaquetas EEMS y los programas compatibles pueden destinar una mayor cantidad de memoria convencional a la "ventana" usada para acceder a la memoria expandida, conduciendo de este modo a más memoria expandida potencial. La memoria tipo EMS, Versión 4.0, puede representar ("mapear") múltiples páginas de tamaño variable en memoria convencional, mejorando de este modo tanto el acceso a los datos como las capacidades de ejecución de los programas.

emulate emular, imitar.

emulation emulación

emulation mode modo de emulación

emulator emulador.

emulator, terminal emulador, terminal

enable habilitar, activar, permitir, poner en servicio.

encapsulate encapsular,

Encapsulated PostScript, EPS

1. Texto final encapsulado.
2. EPS significa Encapsulated PostScript (texto final encapsulado). Estos términos hacen referencia a un archivo de gráficos condensado que contiene lenguaje PostScript real en un formato especial. Los archivos EPS, en verdad, pueden volverse muy grandes, y algunos de ellos contienen una imagen tipo mapa de bits de la gráfica, de modo que si el resultado del procesamiento se envía a una impresora que no posee PostScript, se usa la imagen en formato de mapa de bits. Pero, para obtener los mejores resultados, los archivos EPS deberían ser enviados hacia un dispositivo PostScript.

encipher cifrar

enclosure cápsula, pastilla.

encode codificar

encoder codificador.

encrypt codificar

encryption cifrado, criptografiado

end key tecla fin

End Of Conversion (en un ADC) Fin de conversión (en un ADC).

end of file (EOF) fin de fichero (EOF).

End of File, EOF

1. Fin del Archivo.
2. BOF y TOF son abreviaturas de Beginning ó Top of File Inicio ó parte superior del Archivo). Son, en verdad, códigos colocados por un programa antes del primer byte de un archivo, y el Sistema Operativo de la computadora los emplea para "mantener el rastro" de las posiciones dentro de un archivo con respecto al primer byte o caracter en un archivo. En el disco, un catalogo o directorio de datos contiene por lo general la ubicación de un archivo, basándose precisamente en el BOF ó el TOF respecto de la primer posición de almacenamiento en el disco. En una Base de Datos Indexada, el BOF ó TOF marca el primer registro indexado. Un EOF (End of File - Fin de Archivo), es un código que marca el verdadero extremo final de un archivo. Como el espacio en disco está asignado en bloques de bytes, el código EOF es empleado para identificar el punto real en el que termina el archivo en vez de representar el fin de los datos en dicho archivo. La marca de EOF esta representada por el valor decimal 26 en código ASCII, ó hexadecimal 1A, ó por el caracter "Control-Z".

end points puntos extremos

end user usuario final

End User

1. Usuario final
2. El último destinatario del resultado producido por un programa ó sistema de computación se denomina Usuario final. Ud., como consumidor, es el Usuario final de los programas y equipamiento que compra. Ud. es el Usuario final de este GLOSDIC. (dicho sea de paso, si ha detectado errores ó tiene sugerencias que

hacer para mejorar este GLOSDIC, por favor, póngase en contacto con:

G.I.A.I.T. Grupo de Informática Aplicada al Inglés Técnico
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL Facultad Regional Santa Fe FAX (51) 042 - 690348
T.E. (51) 042 - 62390 / 61579
E-mail giait@utnrsf.edu.ar

end-of-file character carácter de fin de archivo

end-of-tape mark marca de fin de cinta

endless loop bucle (lazo) sin fin, infinito.

endnote nota al final

energise energizar, dar energía, excitar.

engine máquina

engineering drawing sizes tamaños de dibujo para ingeniería

Enhanced Graphics Adapter, EGA

1. Adaptador Gráfico de Video
2. Un Adaptador de gráficos Mejorado (Enhanced Graphics Adapter) (EGA) es un adaptador de video de IBM que se puede emplear en monitores color y en monitores color mejorados. Brinda, además, un modo gráfico monocromo. En color, puede producir caracteres en una rectángulo de puntos de 8 por 14 pixeles cuando se lo usa con un monitor color mejorado. El EGA opera a una velocidad de exploración horizontal(horizontal scan rate) igual a 21.85 MHz, y puede presentar 16 colores de una "paleta" de 64 colores, a una resolución de 640 por 350 pixeles. Para ser completamente EGA compatible, un monitor debe tener un ancho de banda de, por lo menos, 16 MHz.

Enhanced keyboard

1. Teclado mejorado
2. Un teclado (keyboard) es un dispositivo de entrada usado como una máquina de escribir para poder ingresar datos a un sistema de computación. Los teclados poseen teclas, ó botones identificados con caracteres alfabéticos, numéricos, y especiales, de modo que cuando se presiona una tecla el código correspondiente a dicho caracter es transmitido al programa de computadora que espera recibirlo. Un Teclado Mejorado (Enhanced Keyboard, en Inglés) es aquel que contiene diez ó doce Teclas de Función en la parte superior, y un teclado numérico a la derecha.

Enhanced Small Disk Interface, ESDI

1. Pequeña interfaz de disco mejorada
2. ESDI - (Enhanced Small Disk Interface) es un estandar desarrollado por un consorcio de 22 fabricantes de discos rígidos. El ESDI posibilita una máxima velocidad de transferencia de datos (hacia y desde un disco rígido) de 10 megabits/seg.

Enhanced Small Disk Interface, ESDI

1. Pequeña Interfaz de disco Mejorada.
2. La ESDI (Enhanced Small Disk Interface - Pequeña Interfaz de disco Mejorada) es un estandar del equipamiento (hardware) desarrollado por un consorcio de 22 fabricantes de disketeras. La ESDI brinda la posibilidad de contar con una velocidad máxima de transferencia de datos, desde y hacia el disco rígido, de 10 megabits por segundo, y puede manejar (administrar) accionadores de disco de hasta 1 gigabyte en su capacidad de almacenamiento. Una tarjeta controladora de disco rígido, ESDI (es decir, el circuito que controla las operaciones de un disco rígido) solo puede ser usada con un disco rígido que posee una interfaz ESDI. Para contar con más información, vea la

Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco"

enhancement mejora

ENIAC ENIAC-Electronic Numerical Integrator And Calculator Computadora totalmente electrónica diseñada en la década de los cincuenta.

ENQ ENquiry Control Character Carácter de control de información.

enquiry character carácter de interrogación

enter introducir, ingresar

enter key tecla intro, Enter ó Return

entity entidad

entity type tipo de entidad

entry entrada, ingreso

entry point punto de entrada

enumeration type tipo enumeración

envelope envolvente, envoltura

environment

1. ambiente (entorno)
2. Diversos seteos que controlan la forma en que Ud. trabaja en el sistema UNIX. Estos seteos son específicos para el shell (intérprete de comandos) que Ud. emplee, y pueden ser modificados desde una LINEA DE COMANDOS, o modificando los archivos de control del shell. Por ejemplo, los directorios en los que busca el shell para encontrar un comando que Ud. tipea están determinados en VARIABLE \$PATH (Vía de acceso \$VARIABLE), que es parte de su entorno.

environment entorno, ambiente.

environment entorno

environment variables variables de entorno

EOB End Of Block Fin del bloque.

EOC End Of Character Fin de carácter

EOF character carácter EOF

EOF End Of File Fin de fichero.

EOF, End of File

1. Fin del Archivo.
2. BOF y TOF son abreviaturas de Beginning ó Top of File (Inicio ó parte superior del Archivo). Son, en verdad, códigos colocados por un programa antes del primer byte de un archivo, y el Sistema Operativo de la computadora los emplea para "mantener el rastro" de las posiciones dentro de un archivo con respecto al primer byte o carácter en un archivo. En el disco, un catálogo o directorio de datos contiene por lo general la ubicación de un archivo, basándose precisamente en el BOF ó el TOF respecto de la primer posición de almacenamiento en el disco. En una Base de Datos Indexada, el BOF ó TOF marca el primer registro indexado. Un EOF (End of File - Fin de Archivo), es un código que marca el verdadero extremo final de un archivo. Como el espacio en disco está asignado en bloques de bytes, el código EOF es empleado para identificar el punto real en el que termina el archivo en vez de representar el fin de los datos en dicho archivo. La marca de EOF esta representada por el valor decimal 26 en código ASCII, ó hexadecimal 1A, ó por el carácter "Control-Z".

EOJ End Of Job Fin de trabajo.

EOM End Of Message Fin de mensaje.

EOR End Of Record Fin de registro.

EOR End Of Run Fin de ejecución

EOR Exclusive OR Puerta OR exclusiva

EOT End Of Tape Fin de cinta.

EOT End Of Transmission Fin de transmisión

EOT mark marca EOT

EOV End Of Volume Fin de volumen.

EPI EPitaxial crystal Cristal epitaxial.

epitaxial layer estrato epitaxial

EPROM memoria de sólo lectura borrrable y programable, EPROM.

EPROM Erasable PROM (Erasable-Programable-Read-Only Memory) Memoria de sólo lectura programable y borrrable.

EPS, Encapsulated PostScript

1. Texto final encapsulado.
2. EPS significa Encapsulated PostScript (texto final encapsulado). Estos términos hacen referencia a un archivo de gráficos condensado que contiene lenguaje PostScript real en un formato especial. Los archivos EPS, en verdad, pueden volverse muy grandes, y algunos de ellos contienen una imagen tipo mapa de bits de la gráfica, de modo que si el resultado del procesamiento se envía a una impresora que no posee PostScript, se usa la imagen en formato de mapa de bits. Pero, para obtener los mejores resultados, los archivos EPS deberían ser enviados hacia un dispositivo PostScript.

EPSS Experimental Packet Switched Service Servicio experimental de conmutación de paquetes.

EQ **EQual to** Igual a

equalization ecualización

equation ecuación

Equi-join

1. Equicombinación
2. En las Bases de Datos relacionales, una "combinación" (join, en Inglés) se refiere a la combinación de datos seleccionados de acuerdo a criterios específicos de entre varias bases de datos, de modo de constituir una nueva Base de Datos. Se pueden combinar dos tablas (base de datos) completas, ó se puede seleccionar solo algunos campos de cada una de ellas para efectuar la combinación. Existen diferentes tipos en las operaciones de combinación. Una equicombinación es una combinación (join) en la que la nueva Tabla (Base de Datos) contiene dos columnas idénticas. Si se elimina una de ellas, el resultado es una combinación natural. Una combinación "exterior" (outer join) incluye todas las filas que sean diferentes de una de las Bases que se combinan, las que son incorporadas en la Tabla (Base de Datos) resultante. En una auto-combinación (self-join), los valores de columna en la misma Tabla son comparados entre sí. Los diferentes casos existentes en la misma Tabla involucrada en la auto-combinación deben ser aliased para distinguirlos entre sí, y las referencias a las columnas deben ser calificadas con alias adecuados.

erasable memory memoria borrable.

erasable programmable read only memory EPROM. memoria borrable de solo lectura

Erasable PROM

1. PROM "borrable"
2. PROM es un acrónimo de

Programmable Read Only Memory, (Memoria programable de "solo lectura"). Es un tipo de chip de memoria que puede ser programado de modo que se ajuste a las necesidades del usuario. La programación se lleva a cabo activando determinados fusibles de modo de obtener un determinado patrón de bits, proceso este que se conoce como "blasting" en inglés. Un chip PROM puede ser programado solo una vez y conforma lo que se conoce como "memoria no-volátil". Una EPROM es una Prom que se puede borrar. El nombre es un acrónimo de Erasable PROM (PROM "borrable"). Se la borra bajo una luz ultravioleta de alta intensidad y, luego, se puede volver a programarla.

Una EEPROM es un acrónimo de Electrically Erasable Programmable ROM ROM programable, borrable electricamente). Esta esta conformada por un chip de almacenamiento no-volátil. Como sus contenidos pueden ser borrados y, posteriormente, se puede volver a grabar bajo control de determinados programas (software), funciona como un chip de RAM pero es más lento y más caro.

erasable read only memory EROM. memoria borrable de solo lectura

erasable storage memoria borrable.

erase borrar, anular.

erase character carácter de borrado

erase head cabeza de borrado

ergonomic ergonómico.

Ergonomics

1. Ergonometría
2. Ergonometría es el estudio de la proporción y postura humana a fin

de diseñar muebles y equipos que puedan usarse confortablemente, y sin sufrir tensiones ni dolores. La Ergonometría (ergonomics, en Inglés), con frecuencia denominada Ingeniería Humana, pone énfasis en la seguridad, el confort, y la facilidad de uso en las máquinas y dispositivos operados por seres humanos, tales como las Estaciones ó Puestos de Trabajo en las Redes. A modo de ejemplo, y como resultados tangibles de la Ergonometría, en el campo de la computación, se puede mencionar la incorporación de los teclados numéricos en los teclados convencionales, las sillas giratorias y deslizantes, y las bases que permiten girar e inclinar los monitores para evitar reflejos en la pantalla.

ergonomics ergonomía, ergonomico, ergonometría

ERLL

1. Tramo de Recorrido Limitado, Mejorado
2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar los datos, enviándolos hacia un accionador del disco rígido. Los términos Run Length Limited (RLL) (Tramo de Recorrido Limitado) proviene del hecho de que las técnicas limitan la distancia (Longitud del Tramo) entre las reversals de flujo magnético sobre el platter del disco. Existen varios tipos de técnicas de codificación RLL: (1,7) la codificación RLL incrementa la capacidad de almacenamiento un 25% respecto del MFM. (2,7) la codificación RLL ó RLL Mejorada (Enhanced RLL) (ERLL) aumenta la capacidad de almacenamiento un 50% sobre la codificación MFM. (3,9) la codificación RLL ó RLL Avanzada (Advanced RLL) (ARLL) aumenta la capacidad de almacenamiento hasta casi duplicar la de la

codificación MFM. Un disco rígido RLL certificado puede usar una plaqueta (tarjeta) controladora, pero se reducirán tanto la capacidad de almacenamiento como la velocidad de transferencia de los datos.

EROM memoria de sólo lectura borrable, EROM.

EROM Erasable Read Only Memory Memoria ROM borrable.

error error.

error checking verificación de errores

error control control de error, detección de error.

error correction code código de corrección de errores.

error detection & correction detección y corrección de errores

error detection code código de detección de errores.

error handling manejo o manipulación de errores.

error message

1. mensaje de error
2. Un mensaje que le informa que la computadora no puede efectuar la tarea que Ud. le pidió. El mensaje de error describe brevemente la naturaleza del problema.

error message mensaje de error

error rate porcentaje de error, tasa de error.

error trapping captura de errores.

error-message mensaje de error.

ESC ESCape Escape.

escape character carácter de escape

escape character carácter de escape

escape code código de escape.

escape key tecla de escape

escape key

1. tecla de escape
2. Tecla marcada como Esc en el teclado de su terminal. Use esta tecla para abandonar el comando en uso o para volver al menú previo.

Escape sequence

1. Secuencia de escape
2. Las secuencias de escape pueden emplearse para agregar gran cantidad de información útil (ó simplemente ilustrativa) en pantalla. Una secuencia de escape, por lo general, posee los siguientes cuatro elementos: - El carácter de Escape, - un corchete izquierdo (abrir corchetes), - un parámetro numérico, y - un código de finalización que indica la función de la secuencia. Por ejemplo, una secuencia para colocar el cursor en la esquina superior izquierda de la pantalla tiene la forma:

`^[1;1f`

donde 1;1 es la posición horizontal y vertical del cursor, y f es el código que indica al ANSI.SYS que ésta es la secuencia de posición horizontal y vertical.

escape sequence secuencia de escape

escape sequence, C secuencia de escape
C

ESD External Symbol Dictionary Diccionario de símbolos externos.

ESDI, Enhanced Small Disk Interface

1. Pequeña interfaz de disco mejorada

2. ESDI - (Enhanced Small Disk Interface) es un estándar desarrollado por un consorcio de 22 fabricantes de discos rígidos. El ESDI posibilita una máxima velocidad de transferencia de datos (hacia y desde un disco rígido) de 10 megabits/seg.

La ESDI (Enhanced Small Disk Interface - Pequeña Interfaz de disco Mejorada) es un estándar del equipamiento (hardware) desarrollado por un consorcio de 22 fabricantes de disketeras. La ESDI brinda la posibilidad de contar con una velocidad máxima de transferencia de datos, desde y hacia el disco rígido, de 10 megabits por segundo, y puede manejar (administrar) accionadores de disco de hasta 1 gigabyte en su capacidad de almacenamiento. Una tarjeta controladora de disco rígido, ESDI (es decir, el circuito que controla las operaciones de un disco rígido) solo puede ser usada con un disco rígido que posee una interfaz ESDI. Para contar con más información, vea la Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco"

ESS Electronic Switching System Sistema de conmutación electrónica.

EST, Eastern Standard Time

1. Hora Estándar del Este (de los EEUU)
2. La GMT (Hora del Meridiano de Greenwich, Greenwich Mean Time) es la hora solar media del meridiano que se encuentra en la zona metropolitana de Londres, denominada Greenwich, en Inglaterra. La Hora del Meridiano de Greenwich se utiliza como hora "estándar" en casi todo el mundo. En la costa Este de los Estados Unidos, la Hora Estándar del Este (Eastern Standard Time) es igual a la hora GMT menos cinco horas

ETB End of Transmission Block Fin de

bloque de transmisión.

Ethernet

1. Ethernet
2. Ethernet es un tipo de topología de red que divide los datos en paquetes "sellados" y direccionables, enviándolos a través del cable hasta la estación de trabajo receptora, y confirmando posteriormente la recepción. Una red que soporte Ethernet transfiere packets de datos usando cableado coaxil, de pares "irados" (twisted pairs) ó fibras ópticas. Se usan dos tipos de cables coaxil, los gruesos y los delgados. La mayoría de los adaptadores de hoy en día incluyen un transceptor en la plaqueta para cableados coaxiles Ethernet finos (Thin Ethernet). Desarrollada a fines de la década del '70 por Bob Metcalf, en Xerox Corporation, y aceptada por la IEEE, Ethernet es uno de los protocolos de comunicación más antiguos de redes LAN en la industria de las computadoras personales. Es, además,, uno de los más rápidos, ya que funciona a 10 megabits por segundo. Sin embargo, en una red que use Ethernet, si dos estaciones de trabajo intentan transmitir ó recibir datos al mismo tiempo, se produce una colisión y los datos deben ser transmitidos nuevamente. La transmisión de datos es supervisada por un protocolo denominado CSMA/CD, Carrier Sense Multiple Access / Collision Detection. (Detección de Colisiones por Acceso Múltiple por Sensor de la Portadora).

Ethernet red <<Ethernet>>.

ETX End of TeXt Fin de texto.

even parity paridad par

even parity check prueba (comprobación) de paridad par.

exception excepción

exception report informe de excepciones

excess-3 code código de exceso 3.

excite excitar, activar, encender, alimentar.

exclusion exclusión.

exclusive OR-function función <<O exclusiva>>.

exclusive OR-gate puerta <<O exclusiva>>.

EXEC EXECutive Control System Sistema ejecutivo de control.

executable ejecutable

executable file archivo ejecutable

execute ejecutar

execute ejecutar

execute permission permiso de ejecución

execution

1. ejecución
2. El proceso en el cual se efectúan las operaciones especificadas en las instrucciones de un programa es conocido como "ejecución del programa". En el ambiente D.O.S., los archivos que incluyen los programas que pueden ser ejecutados por la computadora (algunas veces denominados como "código ejecutable") reciben las extensiones .EXE ó .COM en los nombres de los archivos. Cuando se habla de tiempo de ejecución, se puede hacer referencia a tres períodos de tiempo diferentes: O El tiempo requerido para fetch, decodificar y ejecutar una instrucción, O La fase durante la cual se está ejecutando un

programa, O El tiempo que necesita un programa para ejecutarse desde el inicio hasta el final.

execution ejecución

execution cycle ciclo de ejecución, fase de ejecución.

execution phase fase de ejecución.

Execution time

1. Tiempo de ejecución
2. El proceso en el cual se efectúan las operaciones especificadas en las instrucciones de un programa es conocido como "ejecución del programa". En el ambiente D.O.S., los archivos que incluyen los programas que pueden ser ejecutados por la computadora (algunas veces denominados como "código ejecutable") reciben las extensiones .EXE ó .COM en los nombres de los archivos. Cuando se habla de tiempo de ejecución, se puede hacer referencia a tres períodos de tiempo diferentes: O El tiempo requerido para fetch, decodificar y ejecutar una instrucción, O La fase durante la cual se está ejecutando un programa, O El tiempo que necesita un programa para ejecutarse desde el inicio hasta el final.

execution time tiempo de ejecución

executive ejecutivo

exercizer sistema de comprobación o chequeo.

exit salida, salir

exit status estado de terminación

Expanded memory

1. Memoria expandida
2. Con las microcomputadoras que operan bajo D.O.S., la cantidad de

memoria que puede ser empleada por los programas y datos empleados en su trabajo, sin el uso de memoria extendida ó expandida, es igual a 640 kilobytes. La memoria extendida y la memoria expandida brindan beneficios prácticos solo si se las usa con programas que hayan sido escritos de modo de poder hacer un uso óptimo de ellas. Todos los chips microprocesadores Intel pueden emplear memoria expandida, pero solo los chips 80286, 80386 y 80486 pueden emplear memoria extendida. Ud. puede imaginarse a la memoria extendida como si fuese similar a un disco rígido, el que se encuentra continuamente disponible para el sistema. La memoria expandida es como si fuese un disco extraíble. En consecuencia, el sistema solo podrá acceder a la parte que este montada, y requiere un agente especial para acceder a otras porciones.

expanded memory/manager memoria expandida/administrador

expansion board placa de expansión

expansion slot ranura de expansión

Expansion slot

1. Ranura de expansión
2. En la placa principal de circuitos, ó "placa madre" (motherboard) de una computadora, existen plaquetas de expansión, ó recetáculos, en los que se pueden colocar ("enchufar") otras plaquetas con circuitos impresos. Como están conectadas al bus de direccionamiento de la computadora, el número y tipo de ranuras de expansión determina como se puede mejorar un sistema con dispositivos periféricos adicionales, ó plaquetas de memoria. En las microcomputadoras compatibles con IBM, existen tres tipos diferentes de ranuras de expansión. Las ranuras de 8 bits se en-

cuentran en todos los modelos XT. La computadoras del tipo AT emplean ranuras de 8 y 16 bits. Las máquinas 80386 pueden emplear ranuras de expansión de 32 bits, así como ranuras de 8 bits y de 16 bits.

expert system sistema experto

explode explotar

exponent exponente

exponential growth crecimiento exponencial

exponential smoothing suavización exponencial

export exportar

expression expresión

EXT End of TEXT Fin de texto.

extended application aplicación extendida

extended arithmetic aritmética extendida (ampliada).

Extended Attributes, EAS

1. Atributos extendidos
2. El High Performance File System (HPFS) (Sistema de Archivos de Alta Performance) es un método para mantener información acerca de la ubicación de los archivos en los directorios. Fue introducido con la versión 1.2 del Sistema Operativo OS/2, por Microsoft Corp. Es una mejora respecto del sistema de la Tabla de Asignación de Archivos (FAT) (File Allocation Table) usado con el D.O.S. El HPFS tolera nombres de archivo extensos, con mayúsculas y minúsculas entremezcladas. Es decir, a diferencia de la FAT, no limita los nombres a 8 caracteres con una extensión de tres caracteres después

de un punto. La HPFS también explica sofisticadas estructuras de datos, y varios niveles de caché a fin de mejora la performance, y permite que información con formato libre, conocida como Atributos Extendidos (Extended Attributes) (EAS) sea asociada con los archivos y con los directorios.

extended binary coded decimal interchange code código EBCDIC.

Extended Binary Coded Decimal Interchange Code, EBCDIC

1. Código de Intercambio Decimal, Codificado en Binario Extendido
2. El Código de Intercambio Decimal, Codificado en Binario Extendido es un código estandar de 8 bits para la representación de caracteres. Permite la presentación de 256 combinaciones de caracteres posibles, y guarda un caracter alfanumérico o dos dígitos decimales dentro de un único byte. El EBCDIC es el código estandar en las mainframes y las minicomputadoras IBM, pero no en las microcomputadoras IBM, donde se emplea el ASCII. El EBCDIC es, en consecuencia, una alternativa frente al código ASCII.

Extended Graphics Adapter, XGA

1. Adaptador de Gráficos Extendido
2. Introducido por IBM en septiembre de 1990, el Adaptador de Gráficos Extendido (EXtended Graphics Adapter, XGA) es un adaptador de video color de 16 bits con la capacidad de operar a una resolución de 1024 x 768 en modo no interlazado (non-interlaced) El adaptador ofrece soporte para 256 colores, lo que conduce a 65.500 "paletas" (de colores) a su resolución de 640 x 480. Una presentación de 32.000 colores es interpretada por el ojo humano como "color verdadero" IBM espera establecer el XGA como estandar

en la industria, y ha comunicado los detalles técnicos a terceros, garantizando de este modo menores costos y una amplia disponibilidad. Para obtener más información, consulte la Tabla "Estandares de Video".

Extended Industry Standard Architecture, EISA

1. Arquitectura Extendida Estandar de la Industria
2. La Arquitectura Estandar de la Industria (Industry Standard Architecture) (ISA), para las microcomputadoras IBM compatibles define el uso del bus de datos y las ranuras de expansión (expansion slots) de 8 bits y de 16 bits en los modelos PC-XT y PC-AT. EISA es un acrónimo de Extended ISA (ISA Extendido) El consorcio EISA, liderado por la Compaq Corporation, y al que pertenecen casi todos los fabricantes de microcomputadoras con excepción de IBM, fue formado en 1988 para ofrecer una alternativa frente a la Arquitectura de Micro-canal de IBM (Micro Channel Architecture) (MCA). Tema interesante a los fabricantes de plaquetas y de sistemas que no sean IBM porque el MCA no brinda compatibilidad ascendente con las máquinas existentes. Con un bus EISA, las plaquetas incorporables de 8 ó de 16 bits, basadas en ISA pueden ser incorporadas en las máquinas nuevas.

extended maintenance mantenimiento extendido

Extended memory

1. Memoria extendida
2. Con las microcomputadoras que operan bajo D.O.S., la cantidad de memoria que puede ser empleada por los programas y datos empleados en su trabajo, sin el uso de memoria extendida ó expandida, es igual a 640 kilobytes. La memoria extendida y la memoria expandida

brindan beneficios prácticos solo si se las usa con programas que hayan sido escritos de modo de poder hacer un uso óptimo de ellas. Todos los chips microprocesadores Intel pueden emplear memoria expandida, pero solo los chips 80286, 80386 y 80486 pueden emplear memoria extendida. Ud. puede imaginarse a la memoria extendida como si fuese similar a un disco rígido, el que se encuentra continuamente disponible para el sistema. La memoria expandida es como si fuese un disco extraíble. En consecuencia, el sistema solo podrá acceder a la parte que este montada, y requiere un agente especial para acceder a otras porciones.

extended memory memoria extendida

Extended Memory Specification, XMS

1. Especificación de Memoria Extendida
2. XMS es una abreviatura de (Extended Memory Specification - Especificación de Memoria Extendida), es una interfaz de programas desarrollada por Lotus, Intel, Microsoft, y AST Research. Esta interfaz define un medio para permitir que las aplicaciones en modo real usen la memoria extendida y ciertas zonas de la memoria convencional que no son manejadas por el D.O.S. A fin de que la memoria (RAM) adicional pueda ser utilizada, se debe cargar un administrador de memoria ó accionador (driver) de dispositivo, y el programa de aplicación debe estar diseñado para que pueda usar esta posibilidad. Un administrador de memoria (Memory Manager) es parte del sistema operativo, ó puede ser adquirido en forma independiente. Los administradores de memoria más conocidos incluyen a los siguientes:

EMM386.SYS de Digital Research, que viene con DR DOS HIMEM.SYS de Microsoft, que viene con MS DOS QEMM386.SYS de Quarterdeck Office Systems, vendido individualmente 386MAX.SYS de Qualitas, vendido individualmente

extended precision precisión ampliada.

extensibility ampliación.

extensible extensible

extension extensión

extension board tarjeta de ampliación.

extent alcance

extern storage class clase de almacenamiento externo

external declaration declaración externa

external interrupt interrupción externa

external interrupt interrupción externa.

external reference referencia externa

external reset puesta en condiciones iniciales externa, puesta a cero.

external sort clasificación externa

external statement

1. declaración externa.
2. En el Lenguaje-C, una declaración o definición que aparece fuera de una función recibe el nombre de declaración externa. Las variables declaradas externamente (además de las variables locales estáticas) existen durante toda la vida útil del programa. Todas las funciones del Lenguaje-C son definidas externamente y todas subsisten durante toda la vida útil del programa. Véase también declaración.

external storage almacenamiento externo

extractor extractor.

EXTRN EXTeRNal (reference) Externa (referencia).

F

F Flag Indicador

F-8 Microprocesador de Fairchild de 8 bits.

facilities management administración de instalaciones

facsimile facsímil

factorial factorial

fail safe seguro contra fallo

fall back estado (situación) de emergencia, caída.

falling edge flanco descendente.

family familia.

FAMOS Floating-Gate Avalanche Injection MOS MOS de inyección de avalancha de puerta flotante.

fan-in cargabilidad de entrada, abanico de entrada.

fan-out cargabilidad de salida, abanico de salida.

FAPS Financial Analysis and Planning System Análisis financiero y sistema de planificación.

Faradios Faradios

FASST

1. FASST
2. Introducido en 1988 por Western Digital y Columbia Data Products, FASST es una especificación de software (programas) que permite que los programadores y quienes desarrollan programas puedan conectar por interfaz sus dispositivos y equipamiento a una interfaz SCSI, y operar con dichos periféricos bajo un gran número de sistemas operativos. FASST implementa una interfaz SDLP, y sus programas

manejan la conexión (handshaking) entre el periférico y el adaptador SCSI vinculado. De este modo, se puede desarrollar un periférico que hace llamadas del sistema al programa FASST que, a su vez, maneja la interfaz con la plaqueta. Este tipo de instalación permite resolver dos problemas:

1) Permite que un Usuario mejore sus sistema, pasando de un adaptador SCSI de 8 bits a uno de 16 bits, sin preocuparse acerca de las incompatibilidades. También permite que los dispositivos unidos al adaptador SCSI sean ejecutados bajo D.O.S., UNIX, Windows, Netware y OS/2.

FAST Flexible Algebraic Scientific Translator Traductor científico algebraico flexible.

fast Fourier transform (FFT) transformada rápida de Fourier (FFT).

FAT, File Allocation Table

1. Tabla de Asignación de Archivos
2. La FAT (File Allocation Table - Tabla de Asignación de Archivos) es una zona del sistema, existente en un disco, que guarda información acerca de la posición de los cluster del disco asignados a todos los archivos existentes en un disco particionado en D.O.S. La FAT también conserva información acerca del espacio disponible en el disco. En el caso de un disco rígido, el tamaño de la FAT limita la capacidad de almacenamiento que puede ser manejada bajo el ambiente D.O.S. Con el Sistema Operativo D.O.S., versión 3.30 y anteriores, los discos rígidos estaban limitados a 32 megabytes de almacenamiento. Los discos que tenían más de 32 megabytes de capacidad de almacenamiento disponible debían ser particionados en segmentos más pequeños. Estos discos rígidos de mayor

capacidad venían con accionadores especiales que modificaban la FAT, permitiendo de este modo que el D.O.S. usara el espacio adicional de almacenamiento. Estos inconvenientes ya han sido superados en los sistemas modernos.

fatal error error fatal o irrecuperable

father file archivo padre

fault falla, fallo

fault tolerant tolerancia ante fallas

Fault-tolerant system

1. Sistema tolerante a las fallas
2. Un sistema de computación "tolerante a las fallas" esta diseñado de modo de brindar operación continua en el caso de que se produzca una falla. Tal sistema consta de componentes y procesos redundantes diseñados de modo de poder reemplazar inmediatamente a un componente que falle en el sistema. Los sistemas que toleren totalmente las fallas no solo requieren fuentes de energía de respaldo sino que también implican una duplicación de sistemas en otro sitio distante, en caso de que se presente un desastre de la naturaleza ó se produzca un hecho de vandalismo. Los sistemas de computación tolerantes a las fallas son ampliamente usados en la industria financiera para efectuar operaciones tales como transacciones en el mercado de valores y funciones bancarias electrónicas.

fax board placa de fase

FAX board

1. Plaqueta de FAX
2. La plaqueta de FAX es una plaqueta de circuitos incorporables, diseñada para que las computadoras puedan enviar y recibir textos y datos

gráficos transmitidos mediante las líneas telefónicas. Una plaqueta de FAX es, realmente, una máquina de facsimiles colocada en una computadora personal. Las plaquetas FAX se comunican por medio del estandar CCITT, Grupo 3, usando un modem a 9600 bits por segundo, medio duplex, e incluye un esquema de compresión de datos para acelerar los tiempos de transferencia de los datos. El tiempo de transmisión varía dependiendo de la compresibilidad de una página dada, pero por lo general, varía de 30 a 60 segundos. En líneas telefónicas de mala calidad, el modem FAX descenderá a 7200 bps, luego a 4800 bps, y luego incluso a 2400 bps para permitir que los datos se transmitan sin errores.

FAX communication

1. Comunicación por FAX
2. Las comunicaciones por facsímil han existido desde mucho antes de que existieran las computadoras electrónicas. En verdad, su origen puede rastrearse hasta 1842, cuando un relojero Irlandés llamado Alexander Bain, construyó la primer máquina capaz de transmitir imágenes "crudas", a corta distancia, usando cables telefónicos. El avance de la tecnología digital ha reemplazado a las antiguas máquinas de fax analógicas, más lentas, por las máquinas facsímil, más rápidas, más baratas, y fáciles de usar que pueden transmitir imágenes de documentos originales. Casi todo lo que se pueda poner en papel puede ser enviado a través de cualquier teléfono hasta otro teléfono aproximadamente en un minuto. La transmisión por facsímiles se puede efectuar desde su computadora personal y es, esencialmente, un tipo de correo electrónico que puede transmitir a (y desde) cualquier lugar en el

mundo, en cualquier momento del día o la noche, incluso durante los fines de semana ó los feriados. El único requisito es que existan dos plaquetas ó máquinas facsímiles conectadas a través de una línea telefónica común.

FAX Facsimile Facsímil.

fax modem modem de fax

fax/data modem modem fax/data

FCB File Control Block Bloque de control de fichero.

FCB, File Control Block

1. Bloque de Control de Archivos
2. FCB es una abreviatura de File Control Block (Bloque de Control de Archivos). La información acerca del estado ó condición de un archivo es mantenida por el Sistema Operativo en un bloque de datos denominado Bloque de Control de Archivos. Los FCB son empleados por los programas para brindar el nombre y la identificación de los archivos abiertos y su estado/condición mientras se encuentran en uso. En el D.O.S., los tradicionales servicios para archivos están basados en los FCB. Una alternativa a los servicios de archivo orientados a FCB trabaja con un número de 2 bytes (ó "manija" - handle) que identifica en forma inequívoca cada archivo que esté siendo usada por el programa.

FCC Federal Communications Commission Comisión federal de comunicaciones.

FCP File Control Program Programa de control de fichero.

FD Floppy Disk Disco flexible

FD Full Duplex Transmisión <<full duplex>>.

FDC Floppy Disk Controller Controlador de disco flexible.

FDDI

1. FDDI
2. El American National Standards Institute (ANSI) (Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano) ha definido un nuevo estándar, el FDDI, para redes locales usando cable de fibra óptica. El FDDI se acerca mucho al estándar IEEE 802.5, y emplea una arquitectura similar a la del Token Ring de IBM. La FDDI puede soportar redes LAN muy grandes, de hasta 500 nodos, dentro de una circunferencia de 100 kilómetros (62 millas), y con velocidades de transferencia de datos de hasta 100 megabits/segundo. Una clave de la alta performance del FDDI es su uso de longitudes de onda de 1300 nanosegundos para optimizar el ancho de banda de la fibra. Tampoco necesita "repetidores" especiales, aplicadores ni ningún otro tipo de equipo para el acondicionamiento de las señales ya que emplea las fibras y componentes electro-ópticos de los que se dispone normalmente.

FDM Frequency-Division Multiplexing Multiplexado por división de frecuencia.

FDOS Floppy Disk Operating System Sistema operativo de disco flexible.

FDX Full Duplex Full dúplex.

FDX, full-duplex

1. Duplex total, "comunicación simultánea en dos sentidos".
2. Los términos "full-duplex (ó duplex total) hacen referencia a la transmisión de datos en dos direcciones al mismo tiempo, como en el caso de una terminal hacia una computadora y desde una computadora hacia la terminal. Full-duplex (FDX) entonces, es

una "comunicación simultánea en dos sentidos". Los términos "medio-duplex" (half-duplex, ó HDX), por otra parte, hacen referencia a la trasmisión de datos en cualquiera de los dos sentidos, pero solo en una dirección a la vez. Simplex pertenece a un vínculo de comunicación capaz de transmitir datos en una sola dirección.

FE Framing Error Error de cuadro.

feasibility study estudio de factibilidad

FEC Forward Error Correction Corrección de error adelantada.

feedback realimentación.

female connector, jack conector hembra

femtosecond femtosegundo

Femtosecond

1. Femtosegundo
2. Un femtosegundo es una cuadrillonésima parte de un segundo, ó una millonésima de una billonésima. Existen tantos femtosegundos en un segundo como segundos existen en treinta millones de años. En consecuencia, existen 1.000.000.000.000.000 femtosegundos en un segundo. El prefijo "femto" proviene de la Danesa "femien" (que significa "quince"). Se usa el prefijo "femto" para designar a 10 a la menos quince.

FEP Front-End Processor Procesador frontal.

ferrite core núcleo de ferrita.

ferrite core memory memoria de núcleos de ferrita.

ferromagnetic ferromagnético

FET Field-Effect Transistor Transistor de efecto de campo.

fetch lectura de instrucción.

fetch cycle ciclo de lectura.

fetch phase fase de lectura.

FF Flip-Flop Flip-Flop

FF Form Feed Avance de formato.

FFT Fast Fourier Transform Transformada rápida de Fourier.

fiber optic óptica de fibras

fiche ficha

field campo

field

1. campo
2. Una zona de un formulario, donde Ud. registra información específica tal como un nombre o fecha. Ver, además, FORMULARIO. Un archivo es, simplemente, un registro de información. Los programas y los datos de la computadora son guardados en diskettes, discos rígidos ó cintas de una manera muy similar a la forma en que se graba su voz con un grabador de cinta, magnéticamente. Una colección completa de datos relacionados es un archivo (un ejemplo podría un archivo de lista de direcciones). Una completa unidad de la información existente en un archivo se denomina registro. En el ejemplo de la lista de direcciones, toda la información relacionada con una dirección sería un registro. Dentro de un registro, los datos son campos. El código postal sería un campo dentro del registro perteneciente a cada dirección, en el archivo de listas de direcciones.

field and record locking protección de archivos y registros

field effect transistor transistor de efecto de campo

field engineer ingeniero de campo

field separator separador de campo

field service representative representante del servicio de campo

field squeeze compresión de campo

FIFO primero en entrar-primero en salir, cola de espera.

FIFO file (first in first out) archivo FIFO (primero en entrar, primero en salir)

FIFO, First In - First Out

1. El primero en entrar es el primero en salir
2. FIFO es una acrónimo de First In - First Out (el primero en entrar es el primero en salir). FIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el primer elemento grabado sea el primero que se recupera. LIFO es un acrónimo de Last In - First Out (el último en entrar es el primero en salir). LIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el último elemento grabado sea el primero que se recupera. Una lista Push-Down es una lista escrita desde abajo hacia arriba (ascendente), colocándose cada elemento nuevo en la parte superior de la lista. El item que se debe procesar en primer lugar es el que se encuentra en la parte superior de la lista. Una pila Push-down es un conjunto de registros ó posiciones en memoria en una computadora, a los que se accede por medio del método LIFO. La mayor parte

de las pilas de los programas del microprocesador operan de acuerdo al método LIFO.

Fifth generation computer

1. Computadora de quinta generación
2. La próxima generación de computadoras, que se pronostica que entrará en uso antes del año 2.000, será conocida (para algunos) como quinta generación. Otros dicen que la quinta generación ya está con nosotros, mientras que los primeros alegan que solo han comenzado a aparecer "partes" de lo que será la quinta generación. Se espera que surja una mayor potencia computacional a partir del procesamiento en paralelo, ó de la capacidad de procesar varios programas a la vez (algo que ya ha comenzado a verse) Se espera que este tipo de computadoras sean verdaderos sistemas de conocimiento, capaces de combinar un conjunto de hechos con otros conjuntos de modo de producir nuevas soluciones, sofisticadas. Ninguna computadora, a la fecha, ha logrado esta tarea. Para jugar un rol central en la sociedad que anticipan los científicos de hoy en día, estas máquinas necesitarán ser más fáciles de usar, capaces de "entender" entradas escritas, gráficas y "habladas" (ya hay, en el mercado, procesadores y sintetizadores de la voz, aunque todavía presentan ciertas limitaciones). Los sistemas SQL y Query (de consulta escrita), por otra parte, todavía imponen demasiadas restricciones sobre el "formato" y lenguaje que debe usarse en la consulta, y aún no operan sobre todo tipo de máquinas ni de programas.

fifth generation computer computadora de quinta generación

file fichero, archivo.

File

1. Archivo
2. Un archivo es, simplemente, un registro de información. Los programas y los datos de la computadora son guardados en diskettes, discos rígidos ó cintas de una manera muy similar a la forma en que se graba su voz con un grabador de cinta, magnéticamente. Una colección completa de datos relacionados es un archivo (un ejemplo podría un archivo de lista de direcciones). Una completa unidad de la información existente en un archivo se denomina registro. En el ejemplo de la lista de direcciones, toda la información relacionada con una dirección sería un registro. Dentro de un registro, los datos son campos. El código postal sería un campo dentro del registro perteneciente a cada dirección, en el archivo de listas de direcciones.

Los archivos son o texto (ASCII) o programas ejecutables.

Existen otros tipos de archivo en el sistema UNIX, tales como los directorios, que guardan información acerca de los archivos que se encuentran en su interior.

Los archivos de los dispositivos (periféricos), que son empleados por el sistema para acceder a un DISPOSITIVO (PERIFÉRICO) en particular.

Los archivos de transferencia FIFO (First In, First Out - Primero en entrar, Primero en Salir) se emplean para transferir datos entre los programas.

Una unidad de almacenamiento de información. Cuando Ud. usa una Aplicación, dicha aplicación generalmente crea un archivo que guarda su trabajo.

file access mode modo de acceso al archivo

File Allocation Table, FAT

1. Tabla de Asignación de Archivos
2. La FAT (File Allocation Table - Tabla de Asignación de Archivos) es una zona del sistema, existente en un disco, que guarda información acerca de la posición de los cluster del disco asignados a todos los archivos existentes en un disco particionado en D.O.S. La FAT también conserva información acerca del espacio disponible en el disco. En el caso de un disco rígido, el tamaño de la FAT limita la capacidad de almacenamiento que puede ser manejada bajo el ambiente D.O.S. Con el Sistema Operativo D.O.S., versión 3.30 y anteriores, los discos rígidos estaban limitados a 32 megabytes de almacenamiento. Los discos que tenían más de 32 megabytes de capacidad de almacenamiento disponible debían ser particionados en segmentos más pequeños. Estos discos rígidos de mayor capacidad venían con accionadores especiales que modificaban la FAT, permitiendo de este modo que el D.O.S. usara el espacio adicional de almacenamiento. Estos inconvenientes ya han sido superados en los sistemas modernos.

file attribute atributo de archivo

File Control Block, FCB

1. Bloque de Control de Archivos
2. FCB es una abreviatura de File Control Block (Bloque de Control de Archivos). La información acerca del estado ó condición de un archivo es mantenida por el Sistema Operativo en un bloque de datos denominado Bloque de Control de Archivos. Los FCB son empleados por los programas para brindar el nombre y la identificación de los archivos abiertos y su estado/condición mientras se encuentran en uso. En el D.O.S., los tradicionales servicios para archivos

están basados en los FCB. Una alternativa a los servicios de archivo orientados a FCB trabaja con un número de 2 bytes (ó "manija" - handle) que identifica en forma inequívoca cada archivo que esté siendo usada por el programa.

file descriptor

1. descriptor de archivo.
2. El DESCRIPTOR DE ARCHIVO es un número pequeño utilizado en los programas como una señal para realizar una E/S. Cuando un programa hace una petición de E/S el DESCRIPTOR de ARCHIVO se pasa al sistema operativo junto con la petición de E/S para indicar qué conexión de E/S se debe usar. En la mayoría de los sistemas UNIX un proceso puede tener aproximadamente 20 conexiones de E/S. Convencionalmente, en el sistema UNIX los DESCRIPTORES de ARCHIVO 0, 1 y 2 están asignados a la entrada estándar, salida estándar y salida de error estándar del proceso, respectivamente.

file descriptor descriptor de archivo

file extension extensión de archivo

file format formato de archivo

file inclusion inclusión de archivo

file layout disposición de archivo

file locking bloqueo de archivos

file maintenance mantenimiento de archivos

file management system sistema de gestión de ficheros.

file manager administrador de archivos

file name nombre de archivo

file permissions permisos de archivo

file pointer puntero a archivo

file protect ring anillo de protección de archivo

file protection protección de archivos

File server

1. "Servidor" de archivos
2. En una red de microcomputadoras, una de las estaciones de trabajo sirve como hub (núcleo ó centro) de información. Esta estación de trabajo, conocida como "servidor de archivos" (File server), puede ser destinada a su tarea de guardar los archivos de toda la red, ó puede ser designada como estación "no-dedicada", en cuyo caso también puede ser empleada como estación de trabajo en la red. Al servir como hub de la red, el servidor de archivos también ejecuta los programas del sistema operativo de la red para controlar el acceso a dicha red, y para manejar los mensajes electrónicos y las transferencias de archivos en la red. A medida que la cantidad de estaciones de trabajo supera a cuatro ó cinco, también se incrementa la necesidad e importancia de tener un servidor de la red que este dedicado a la tarea de "manejar y/o administrar la red. En el caso de los servidores de archivo "no- dedicados", solo la presencia de un programa de aplicación del Usuario afectará su performance. Y si el programa de aplicación del Usuarios "se cuelga" (bloquea ó interrumpe su ejecución) lo mismo ocurrirá con el sistema operativo de la red.

file server servidor de archivos

file sharing protocol protocolo para compartir archivos

file spec especificación de archivo

file specification especificación de archivo

file structure estructura de fichero, estructura de archivo.

file system sistema de archivos

file transfer protocol protocolo de transferencia de archivos

file type tipo o clase de archivo

file viewer visionador de archivos

File(name) extension

1. Extensión del nombre de archivo
2. En el D.O.S., los nombres de archivo pueden tener entre 1 y ocho caracteres, pudiendo seguir dichos nombres con una extensión (ó nombre corto) opcional denominado "extensión". Toda extensión comienza con un punto, posee 1, 2 ó 3 caracteres, y se ubica inmediatamente después que el nombre del archivo. Los siguientes son ejemplos de extensiones de nombres de archivos empleados, generalmente, para identificar el tipo de datos ó el formato de los datos que se encuentran en el interior del archivo.

.EXE Programa ejecutable, "cargado" en una posición específica de la memoria. .COM Programa ejecutable, guardado como una imagen del programa de la forma en que aparece en memoria. .BAT Un archivo "por lotes" ("batch"), que consta de una serie de comandos, relacionados entre sí, para efectuar una dada acción. .SYS Un archivo del sistema, con frecuencia un "accionador de dispositivos" (device driver) .TXT Con frecuencia, un archivo de textos ASCII creado con un editor de textos.

Ver la Tabla "Extensiones de Nombres de Archivo" para contar con más ejemplos sobre el tema.

filename nombre de archivo

filename expansion generación de nombre de archivo

filesystem sistema de archivo

Filesystem distribution

1. disposición del sistema de archivos.
2. Se llama DISPOSICION del SISTEMA de ARCHIVOS a la situación y tamaño de cada sistema de archivos en un disco. Los discos grandes suelen contener más de un sistema de archivos. Hay numerosas razones para dividir un disco en partes, como es facilitar las copias de seguridad de dichos sistemas de archivos seleccionados, aumentar la confiabilidad por medio de la división y separación de los sistemas de archivos y mantenerlos suficientemente pequeños como para ser manejados correctamente. Algunos sistemas UNIX contienen información de la disposición del sistema de archivos en la etiqueta (rótulo) de cabecera de cada paquete de discos, de modo que discos de idéntico tipo pueden tener diferentes disposiciones. Otros sistemas cambian todos los discos de un tipo dado para que tergan la misma disposición de los sistemas de archivo. Véase también partición.

filesystem layout disposición del sistema de archivo

filetype

1. tipo de archivo
2. El formato en que se guarda la información. Algunas aplicaciones solo aceptan información de un tipo en particular. El Clipboard (portapapeles) puede convertir información de

un tipo en otro. Ver, además, PORTAPEPELES e INTEGRACION DE DATOS.

filled text texto relleno

film recorder grabador de película

FILO First In / Last Out Memoria FILO <<primero en entrar-último en salir>>.

filter filtro

financial planning language lenguaje de planeamiento financiero

financial planning system sistema de planeamiento financiero

fingerprint reader lector de impresiones digitales

finite element analysis análisis de elementos finitos

FIPS Federal Information Processing Standards Normas federales de procesamiento de la información.

Firmware

1. Combinación de equipos y programas
2. Firmware es una combinación de hardware (equipamiento) y software (programas) diseñada para efectuar una tarea determinada. Es un programa ó datos guardados en un chip ROM que ayudan a controlar la operación de una computadora. Firmware es una memoria no-volátil, lo que significa que retiene sus contenidos, aún incluso después que se corte el suministro de energía, para guardar la información. Las calculadoras electrónicas poseen firmware con las instrucciones para efectuar las distintas operaciones matemáticas. El chip de la ROM BIOS de una microcomputadora es un ejemplo de firmware. Las PROM, EPROM, y EEPROM son otros ejemplos de firmware.

firmware firmware, memoria fija, soporte lógico inalterable.

First generation computer

1. Computadora de primera generación
2. Una computadora de la primera generación se clasifica como la que comienza alrededor de 1951, caracterizada por grandes unidades físicas que empleaban circuitos con tubos de vacío (válvulas), programas almacenados y fundamentalmente cintas magnéticas para los casos de almacenamiento auxiliar. La UNIVAC I era una computadora de la primera generación, que estuvo comercialmente disponible en 1951. Las computadoras de primera generación son, en la actualidad, piezas de museo.

first generation computer computadora de la primera generación.

First In - First Out, FIFO

1. El primero en entrar es el primero en salir
2. FIFO es un acrónimo de First In - First Out (el primero en entrar es el primero en salir). FIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el primer elemento grabado sea el primero que se recupera. LIFO es un acrónimo de Last In - First Out (el último en entrar es el primero en salir). LIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el último elemento grabado sea el primero que se recupera. Una lista Push-Down es una lista escrita desde abajo hacia arriba (ascendente), colocándose cada elemento nuevo en la parte superior de la lista. El item que se debe procesar en primer lugar es el que se encuentra en la parte superior de la lista. Una pila Push-down es un conjunto de registros ó posiciones

en memoria en una computadora, a los que se accede por medio del método LIFO. La mayor parte de las pilas de los programas del microprocesador operan de acuerdo al método LIFO.

first-in, first-out (FIFO) primero en entrar-primeramente en salir, cola de espera (FIFO).

Fixed disk

1. Disco fijo
2. Un disco, ó disk pack, que esté permanentemente montado en un accionador de disco se denomina disco fijo (fixed disk). Aunque los discos fijos, con frecuencia, son encontrados en grandes computadoras, los discos rígidos que se encuentran en las computadoras personales también son llamados discos fijos.

fixed disk disco fijo

fixed head disk disco de cabezal fijo

fixed length field campo de longitud fija

fixed length record registro de longitud fija

fixed memory memoria fija.

Fixed point

1. Punto (coma) fijo
2. "Punto Fijo" hace referencia a un sistema numérico, ó a un método empleado para guardar y calcular números, donde la coma decimal siempre se encuentra en el mismo sitio para una dada cantidad. Las calculadoras de escritorio operan con números de "coma fija". Se espera que el operador tenga presente la posición de la coma decimal. En contraposición, compárelo con la aritmética de coma flotante, que es un método de cálculo que

automaticamente tiene en cuenta la posición de la coma decimal.

fixed point punto fijo

fixed-head disk disco de cabezas fijas.

fixed-instruction computer computadora de instrucciones fijas.

fixed-point representation representación en coma fija.

FL, footlambert

1. Pié-lambert
2. Un "pié-lambert" (footlambert) es igual a 1 dividido por pi candela por pié cuadrado. El pié-lambert (FL) es la unidad empleada para medir la luminancia de pantalla en un monitor de video. Una candela es la moderna unidad empleada para medir intensidad lumínica y es, aproximadamente, igual a la luz dada por una vela.

Flag

1. Bandera, indicador
2. Una bandera (flag) es un término de software que hace referencia a una variable usada en un programa para indicar si se ha producido ó no una dada condición. Una variable "de bandera" podría emplearse para indicar que se ha encontrado que un registro posee un error en uno de sus campos. Un mecanismo "de bandera" se usa para definir los privilegios de acceso a un directorio ó sub-directorio de una red

flag bandera, indicador, señalizador

flag bit bit indicador, bit señalizador.

flame llama

Flash EPROM

1. EPROM instantánea
2. Introducida en 1989 por Intel Corporation, la flash EPROM

(como un nuevo tipo de chip de memoria) combina la flexibilidad de la RAM con la permanencia de los discos. Las flash EPROMS no necesitan contar con un suministro de energía de respaldo para retener los datos, y pueden ser agrupadas (empaquetadas) como los chips habituales de las DRAM y EPROMS. Quizás no esté lejano el día en que los discos rígidos (grandes y voluminosos, con consumo de energía) de las computadoras puedan ser reemplazados por una gran variedad de flash EPROMS. Se dice que las computadoras laptop serán las primeras en hacer un aprovechamiento intensivo de estos nuevos chips. (hoy en día ya lo están haciendo pero no totalmente). En 1990 se estaban vendiendo chips de 1 megabit. En 1991 ya estaban disponibles chips de dos y cuatro megabits. Ya están llegando los chips de 16 megabits, con lo que los vendedores ya podrán comenzar a introducir discos rígidos de 32 MBytes y 48 MBytes en una plaqueta flash EPROM de, aproximadamente, dos a tres pulgadas.

Flat file

1. Archivo "plano"
2. Un archivo de datos que no se interconecta físicamente ó que no hace referencia a otro archivo se denomina "archivo plano" (flat file, en Inglés).. Los "archivos planos" son independientes y pueden ser creados de diferente manera. En un sistema de administración de una base de datos relacional, los "archivos planos" hacen referencia a archivos que no están interconectados.

flat file archivo plano o ASCII puro

flat panel panel plano

Flat-bed Scanner

1. Escaner de lecho plano
2. Un escaner (explorador) es un dispositivo periférico conectado a una computadora para capturar imágenes gráficas y convertir los datos en códigos binarios. Una vez capturada, la imagen puede ser editada con un programa de manejo de imágenes, pegada en un documento para impresión, ó enviada a través de líneas telefónicas por medio de un dispositivo facsimil. Si la imagen corresponde a un texto, se la puede procesar con un programa de OCR (optical character recognition - reconocimiento óptico de caracteres) que transformará la imagen electrónica en texto editable. Existen cuatro tipos básicos de escaners: los alimentadores de hojas, ó pasantes (sheet-fed), los de lecho plano (flat-bed) los de escaneo superior (overhead) y los scaners manuales (hand-held) Con la variedad de alimentadores de hojas (ó pasantes; sheet-fed, en inglés) el original que se desea escanear se hace pasar a través del escaner por medio de un conjunto de cilindros de goma. Los escaners más avanzados, de lecho plano (flat-bed, en Inglés) requieren que el original sea colocado sobre una superficie de vidrio, mientras que los elementos ópticos del escaner sacan una "fotografía electrónica" de la hoja fija del original. Los escaners de lecho plano pueden aceptar originales de casi cualquier espesor, pudiéndose, en consecuencia, escanear libros y revistas.

flatbed plotter trazador plano

flicker parpadeo

flip-flop flip-flop, biestable, elemento de memoria, báscula.

float flotante

floating flotante.

floating computing cálculo en coma flotante (o punto flotante).

floating gate puerta flotante.

floating point coma flotante

floating point coma (punto) flotante.

Floating point arithmetic

1. Aritmética de coma flotante
2. La aritmética de coma flotante (floating point arithmetic) es un método de cálculo que funciona con cantidades numéricas que están representadas por un número denominado "mantisa" y por una potencia del número base, ó "exponente"

	MANTISA		
EXPONENTE	NUMERO	REAL	
	283451	0	283451.0
283451 -1	28345.1	283451 -3	283.451

El número real se obtiene multiplicando la mantisa por una potencia del número base. Advierta como la coma decimal "flota" en los ejemplos dados en la Tabla anterior.

Floating point operations per second, flops

1. Operaciones de coma flotante por segundo
2. El comportamiento (performance) de un sistema de computación, con frecuencia, se evalúa midiendo su velocidad operativa en un variedad de tareas diferentes. El programa de referencia Wheatstone, desarrollado en 1976, fue diseñado para simular programas intensivos en aritmética usados en las operaciones científicas de computación. Se lo aplica en CAD y en otras áreas ingenieriles donde los cálculos trigonométricos y

de coma flotante son muy usados. El programa Wheatstone sigue estando muy ligado a la CPU, y no efectúa llamadas al sistema ni operaciones de entrada/salida. El programa fue originalmente escrito en ALGOL, aunque las versiones en C y en Pascal se volvieron más populares a fines de la década del '80. La velocidad con la que el sistema efectúa las operaciones de coma flotante se mide en unidades Wheatstone u operaciones de coma flotante por segundo (Flops - floating point operations per second).

floating point package paquete de coma flotante.

floating point processor procesador de punto flotante

floating point representation representación en coma flotante.

Floating Point Unit, FPU

1. Unidad de Coma Flotante
2. El término FPU es una abreviatura de Floating Point Unit (Unidad de Coma Flotante). Este procesador es un chip que puede ser parte de la Unidad de Procesamiento Central (Central Processing Unit) (CPU). La CPU Intel 80486 posee una FPU incorporada. En las minicomputadoras ó en las mainframes, algunas veces la FPU está alojada en una máquina diferente, denominada con frecuencia "procesador de arreglos" (array processor).

floppy disk disco flexible, disquete.

floppy disk drive disquetera, unidad de disco flexible

Flops, floating point operations per second

1. Operaciones de coma flotante por segundo

2. El comportamiento (performance) de un sistema de computación, con frecuencia, se evalúa midiendo su velocidad operativa en un variedad de tareas diferentes. El programa de referencia Wheatstone, desarrollado en 1976, fue diseñado para simular programas intensivos en aritmética usados en las operaciones científicas de computación. Se lo aplica en CAD y en otras áreas ingenieriles donde los cálculos trigonométricos y de coma flotante son muy usados. El programa Wheatstone sigue estando muy ligado a la CPU, y no efectúa llamadas al sistema ni operaciones de entrada/salida. El programa fue originalmente escrito en ALGOL, aunque las versiones en C y en Pascal se volvieron más populares a fines de la década del '80. La velocidad con la que el sistema efectúa las operaciones de coma flotante se mide en unidades Wheatstone u operaciones de coma flotante por segundo (Flops - floating point operations per second).

Floptical drive

1. Disquetera óptica
2. Las disketeras "floptical" disponibles para microcomputadoras leen y escriben en diskettes de 3,5 pulgadas, usando un adaptador SCSI. Están diseñadas con un cabezal de lectura/escritura de doble separación (dual-gap) Una de dichas separaciones está destinada a los nuevos diskettes floptical, mientras que la otra separación lee y escribe diskettes estandar de 3,5 pulgadas, de ambas densidades (alta y baja). Estas disketteras (drives), por lo general, superan en performance a las disketeras convencionales de 3,5" hasta en tres veces y media en su rendimiento. Los diskettes "floptical" poseen una capacidad de almacenamiento de 21 megabytes, lo que se logra combinando pistas ópticas servo- posicionantes

(patentadas) y nuevas tecnologías de grabación magnética. El medio de grabación en el diskette es ferrita de bario (barium ferrite), el que resulta un medio de costo adecuado para las grabaciones de alta densidad. En junio de 1991 ya se formó la Floptical Technology Association (Asociación de Tecnología Floptical) en los Estados Unidos. En nuestro país, este tipo de disqueteras aún no se ha difundido mucho pese a que ya están apareciendo diskettes "floptical" de 230 Mb.

Una disquetera de discos magneto-ópticos es un dispositivo periférico de la computadora usada para guardar y recuperar información. La disketera es similar a la disketera de diskettes comunes. Se la puede montar dentro de la computadora ó se la puede colocar en el exterior, en un gabinete propio especial. Los discos ó los "cartuchos" (cartridges) son extraíbles, portables, y vienen en dos tamaños: 3,5 y 5,25 pulgadas. El disco óptico de 3,5 pulgadas posee una capacidad de almacenamiento de 128 megabytes, con tiempos de acceso promedio que oscilan en el rango de los 30 a los 60 milisegundos. El disco de 5,25 pulgadas puede guardar hasta 650 megabytes (en un disco de doble cara, con tiempos de acceso promedio que oscilan en el rango de 60 a 100 milisegundos. Las disqueteras de discos magneto-ópticos emplean controladores SCSI, y se ha estado usandolós desde 1968.

flow chart diagrama de flujo

flow control control de flujo

Flowchart

1. Diagrama de flujo, flujograma
2. Los diagramas de flujo (flow-charts) aún siguen siendo la forma tradicional y clásica, existente para diagramar programas. En este

tipo de diagramas, ya antiguo, las instrucciones se escribían en rectángulos, y las bifurcaciones ó puntos de decisión estaban representadas por "diamantes". Existían líneas que conectaban estos elementos entre sí, mostrando el flujo de control de una parte del programa a otra. Los diagramas de flujo siguen siendo de utilidad para mostrar y visualizar la forma en que trabaja un programa, aunque ya hayan dejado de ser una herramienta de programación.

flowcharting symbols símbolos de organigramas.

flowline línea de flujo, dirección de flujo.

flush center centrado

flush left alineado a la izquierda

flux flujo

fly-back retorno.

FM Frequency Modulation Modulación en frecuencia.

FMS File Management System Sistema de gestión de ficheros.

fold

1. folio
2. El diccionario, por definición, indica que un "folio" es una hoja de papel, doblada una vez, de modo que forme dos hojas ó cuatro páginas. También, con este término, se hace referencia a una dada cantidad de palabras consideradas como unidad. Podría decirse que, en un Glosario como este GLOSDIC, el término folio hace referencia a un trozo de texto que tenga el tamaño de una idea, que generalmente expresa una única idea, ó que brinda el concepto ó la definición de un termino relacionado con la Informática (incluso un acrónimo).

folder carpeta

folio folio

font tipos

Font

1. Fuente
2. Se denomina "fuente" (font) a un conjunto completo de caracteres de impresión, definidos para un solo tipo de letras en un único tamaño. Por ejemplo, una fuente Helvética de 12 puntos es un fuente diferente de una Helvética de 10 puntos. Las impresoras de impacto poseen fuentes intercambiables para diferentes tipos y tamaños de caracteres. En los sistemas de presentación tipo "mapas de bits" y en las impresoras laser, el programa puede definir una cierta cantidad de tipos de letras (typefaces) ó de fuentes (fonts). Debe advertirse que un fuente difiere de un tipo de letra. Un tipo de letra (typeface) es el diseño de un grupo particular de letras, símbolos, números y marcas de puntuación. Por ejemplo, Helvetica, Times, Palatino y Optima son familias de tipos de letras. Cada familia puede tener un cierto número de tipos de letras diferentes, tales como Times romana, Times en "negritas", Times itálica ó cursiva, las que compartes las mismas características básicas pero que requieren un diseño diferente para cada grosor ó inclinación (weight o slant).

font cartridge cartucho de tipos

font compiler compilador de tipos

font editor editor de tipos

font generator generador de tipos

font utility utilidad de tipos

footer pie de página

Footlambert, FL

1. Pié-lambert
2. Un "pié-lambert" (footlambert) es igual a 1 dividido por pi candela por pi cuadrado. El pié-lambert (FL) es la unidad empleada para medir la luminancia de pantalla en un monitor de video. Una candela es la moderna unidad empleada para medir intensidad lumínica y es, aproximadamente, igual a la luz dada por una vela.

footnote nota al pie

footprint huella

for statement sentencia FOR

foreground primer plano, primer término.

foreground color color del primer plano.

foreground processing procesamiento de atención inmediata.

foreground program programa de atención inmediata.

Foreground, Foreground mode

1. Procesamiento primario
2. El modo Background (procesamiento secundario) es un ambiente multi-programación o de teleprocesamiento en el que las tareas con menor prioridad son procesadas durante los períodos en que están inactivas las tareas con mayor prioridad. En un ambiente multitareas, para controlar un programa que opera en "procesamiento secundario" (Background), primero se lo debe llevar al "procesamiento primario" (Foreground) usando los comandos del Sistema Operativo. Un programa en "procesamiento secundario" (Background), tal como una Tarea de Impresión, comienza su ejecución cuando esté inactiva una tarea de mayor prioridad. El modo de "procesamiento primario"

(Foreground) es el ambiente multiprogramación o de teleprocesamiento en el que se efectúan las tareas de mayor prioridad antes de comenzar la ejecución de aquellas tareas que presentan menor prioridad. Generalmente pueden estar en ejecución varias operaciones en "procesamiento secundario" (Background), pero sólo una operación en "procesamiento primario" (Foreground) en ejecución, en cualquier momento dado.

foreground/background preferente/subordinado o secundario

form

1. formulario
2. Es una zona de la pantalla donde se ingresan y muestran datos. Una zona de la pantalla donde se ingresan y muestran datos. Los formularios se usan para ingresar, buscar, modificar, y borrar datos. Mientras se encuentre en un formulario, Ud. se encuentra en modo de edición. Ver, además, MODO DE EDICION y CAMPO.

form formulario

form factor factor de forma

form feed salto de página

form view vistas de formulario

FORMAC FORMula MANipulation Compiler Compilador de manipulación de fórmulas.

formal parameter parámetro formal.

format formato, organizar formatos, definir formatos.

Format

1. Formatear

2. Formatear es el proceso de preparar un disco de modo que el sistema operativo pueda encontrar los sectores ubicados en cada una de las pistas del disco. El formateo de un disco también fija la FAT (file Allocation Table, ó Tabla de Asignación de Archivos) Un disco no puede usarse hasta que esté formateado. Los discos rígidos, por su parte, deben ser "inicializados" (ó formateados a bajo nivel) antes de que puedan ser realmente formateados. El formateo a bajo nivel establece los sectores sobre un disco rígido, y mapea (representa en un mapa) las zonas defectuosas para que el Sistema Operativo las evite. Este procedimiento de formateo a bajo nivel también se denomina "inicialización" (initializing), formateo físico, ó formateo absoluto. (physical or absolute formatting)

Se llama así al proceso de establecer un modelo estándar de información estructural y/o de referencia en un nuevo disco (ó en una cinta), de forma que pueda ser usado posteriormente. Existen dos operaciones diferentes para formatear a un medio de almacenamiento: formateo de bajo nivel, que fija información de posición física en el medio, y formateo de alto nivel, que define la información específica del sistema, como los bloques de cabecera de los sistemas de archivos y las tablas de nodos-i vacías, en el medio.

En procesadores de textos ó editores se suele emplear el término "formatear" al proceso de convertir un archivo de texto que contiene códigos de formato y texto simple (un documento con anotaciones) en una forma más regular, paginada, conteniendo etiquetas de cabecera y de pie de página, longitud uniforme de línea, etc. La mayoría de los formatos están diseñados para imprimirlos en un tipo y/o marca

particular de impresora o dispositivo tipográfico. Los programas formateados estándar de UNIX son "n r o f f" y "t r o f f".

format program programa de formateo

format type tipo de formato, cinta piloto (o maestro).

format-code document

1. documento con anotaciones.
2. Se denomina DOCUMENTO con ANOTACIONES a un archivo que contiene el texto intercalado con códigos de formatos (las anotaciones), como pueden ser los "n r o f f/ t r o f f". Véase también troff.

formater organizador de formatos.

formatting organización de formatos, preparación de formatos.

formula fórmula

FORTH FORTH (lenguaje de programación FORTH).

FORTRAN

1. FORTRAN
2. FORTRAN es el acrónimo de FORmula TRANslator (Traductor ó Transformador a Fórmulas). El FORTRAN es un lenguaje de programación de alto nivel, empleado fundamentalmente para generar aquellos programas que se relacionen fundamentalmente con expresiones y fórmulas matemáticas, similar al álgebra, y empleado fundamentalmente en las aplicaciones científicas y técnicas. FORTRAN es uno de los lenguajes más antiguos, pero aún se lo usa mucho debido a lo compacto de su nomenclatura, a la cantidad de subrutinas matemáticas que están disponibles, y a la facilidad con la que se pueden manejar los arreglos,

las matrices y los lazos ó bucles. El lenguaje FORTRAN fue escrito en 1954 por John Backus, en IBM, y el primer programa que tuvo éxito en FORTRAN fue ejecutado por Harlan Herrick. La versión 5.1 de Microsoft FORTRAN fue editada a mediados de 1991 lo que indica que aún sigue teniendo muchos adeptos.

FORTRAN FORTRAN (lenguaje de programación FORTRAN).

forward chaining encadenamiento hacia adelante

forward compatible compatible hacia adelante

forward error correction corrección anticipada de errores.

Fourier transform transformada o transformación de Fourier.

fourth generation computer computadora de cuarta generación

Fourth Generation Computer, 4GC

1. Computadora de cuarta generación
2. Una computadora de Cuarta generación está caracterizada por microcomputadores físicamente pequeños, de menor costo, que emplean microprocesadores y chips de memoria. No existe una total coincidencia si este tipo de equipos pertenece a una nueva generación ó de si solo constituyen una etapa muy avanzada de los equipos de la Tercera Generación

fourth generation language lenguaje de cuarta generación

Fourth Generation Lenguaje

1. Lenguaje de Cuarta Generación.
2. Un Lenguaje de Cuarta Generación (4GL) hace referencia a los lenguajes de programación mas recientes, con los que se escriben programas usando comandos de una Aplicación

escrita en un lenguaje de segunda o tercera generación. Los programas dBase, los Query, y los editores son buenos ejemplos de programas 4GL. Si bien pocas veces se usan los términos 4GL, 3GL y 2GL, 1GL se refiere al lenguaje de maquina (el lenguaje de menor nivel). 2GL se refiere al lenguaje assembler y 3GL se refiere a todos los lenguajes de programación de tercera generación (BASIC, COBOL, FORTRAN, Pascal, Ada, C, etc.) donde el código fuente se compila para crear un programa ejecutable o una Aplicación. .

FP Floating Point Coma flotante.

FPA Floating Point Addition Suma con coma flotante

FPA Floating Point Arithmetic Aritmética en coma flotante

FPD Floating Point Division División en coma flotante.

FPGA Field Programmable Gate Array Matriz de puertas de campo programable.

FPLA Field Programmable Logic Array Matriz lógica de campo programable.

FPLS Field Programmable Logic Sequencer Secuenciador lógico de campo programable.

FPM Floating Point Multiplication Multiplicación en coma flotante.

FPU, Floating Point Unit

1. Unidad de Coma Flotante
2. El término FPU es una abreviatura de Floating Point Unit (Unidad de Coma Flotante). Este procesador es un chip que puede ser parte de la Unidad de Procesamiento Central (Central Processing Unit) (CPU). La CPU Intel 80486 posee una FPU incorporada. En las minicomputadoras ó en las mainframes, algunas

veces la FPU está alojada en una máquina diferente, denominada con frecuencia "procesador de arreglos" (array processor).

fractals fractales

fragmentation fragmentación

Fragmented memory

1. Memoria fragmentada
2. Se dice que la memoria principal esta "fragmentada" cuando, en un ambiente multi-programación, las posiciones de memoria que no se están usando son agrupadas entre sí en cantidades tan pequeñas que no puedan ser empleadas para guardar páginas para otros programas. Un disco también puede fragmentarse, existiendo pequeñas separaciones (espacios libres) entre los archivos. La fragmentación es una condición no-deseable y debería ser eliminada de modo de recuperar los espacios de memoria (ó disco) que no se están empleando.

frame elemento, imagen, marco

frame buffer almacenamiento transitorio de marcos

frame grabber tomador de marcos

free form database base de datos de forma libre

free form language lenguaje de forma libre

free-run ejecución libre.

Freeware

1. Programas gratis (ó de dominio público)
2. FREEWARE (programas gratis) es un tipo de programas distribuidos gratuitamente, es decir programas que se han puesto en "dominio público". Puede ser copiado

libremente, pasándolo a terceros, con ó sin restricciones pero, a diferencia de los programas "soportados por el usuario" no se espera que todos los usuarios se registren con el Autor del programa, ni que paguen un Derecho (ó cuota) por el uso. Con frecuencia, el Autor incluirá pedidos de que se hagan llegar, por ejemplo, comentarios sobre la utilidad del programa, mejoras potenciales, ó errores que se pudiesen haber cometido en el programa original.

frequency frecuencia

frequency division multiplexing multiplexión por división de frecuencia

Frequency Modulation

1. Modulación de Frecuencia
2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar datos en un disco rígido. Una de las técnicas más antiguas, y por lo tanto de las más populares, es la codificación MFM ó en Modulación de Frecuencia Modificada (Modified Frequency Modulation). Su popularidad ha disminuido desde la introducción de los formatos de codificación de datos RLL, que permiten guardar más datos en el disco rígido. Como su nombre lo indica, MFM es una mejora del método previo de grabación, denominado Modulación de Frecuencia (Frequency Modulation). La técnica FM modificada reduce la cantidad de bits de sincronización registrados en el disco.

frequency modulation modulación de frecuencia

frequency shift desplazamiento de frecuencia

frequency-shift keying FSK Vinculación por desplazamiento de frecuencia

FROM Fusible Read-Only Memory
Memoria de sólo lectura de fusibles.

front panel panel frontal.

front-end processor procesador frontal.

FS File Separator Separador de campo

FS Full Scale Escala total.

FS Fusible Link Enlace fusible

FSK Frequency-Shift Keying
Modulación por desplazamiento de frecuencia.

FSM Finite-State Machine Máquina de estados finitos.

FSR Full Scale Range Rango o margen de escala total.

FT File Transfer Transferencia de ficheros.

FT Functional Test Prueba, test funcional

FTAM

1. FTAM
2. FTAM es una especificación estandar diseñada para la transferencia de datos entre computadoras de distintas marcas. Además de las transferencias básicas de archivos, el FTAM posee varias opciones, tales como lectura y escritura de archivos indexados, ubicación y eliminación de datos en archivos indexados, recuperación de información compleja sobre las propiedades de almacenamiento del archivo, recuperación de las propiedades de seguridad del archivo, y envío y recepción de información sobre los directorios de archivos.

FTP File Transfer Protocol Protocolo de transferencia de ficheros.

Fuction key

1. Teclas de función
2. En todos los teclados de las computadoras personales existe un conjunto de teclas numeradas denominadas teclas de función. En la mayoría de los teclados existirán diez ó doce teclas, marcadas como F1 a F10, ó F1 a F12 que se emplean para enviar diferentes comandos de propósito especial hacia el programa que se está ejecutando ó que se encuentre controlando el sistema. Las Teclas de Función pueden ser programadas para que trabajen en forma independiente, ó para que operen junto con las Teclas Control, Alt y Shift. Algunos programas comerciales, tales como los procesadores de texto, poseen plantillas plásticas que se colocan sobre las Teclas de Finción, a fin de identificar el propósito especial que poseen en dicho programa.

full duplex bidireccional, full-duplex, dúplex simultáneo.

full duplex

1. dúplex total ó completo.
2. Esta es una característica de un sistema de comunicación, donde la información es capaz de fluir (circular) en cualquier dirección en todo momento. Las líneas de comunicación entre UNIX y las terminales suelen ser del modo "dúplex total ó completo". Véase también semidúplex.

full duplex duplex completo

full duplex circuit circuito bidireccional.

full featured con todas las facilidades

full pathname

1. vía de acceso total ó completa
2. Ver VIA DE ACCESO ABSOLUTA.

full project life cycle ciclo vital completo

de un proyecto

full screen de pantalla completa

full screen pantalla llena, pantalla completa.

full-adder sumador total o completo.

Full-duplex, FDX

1. Duplex total, "comunicación simultánea en dos sentidos".
2. Los términos "full-duplex (ó duplex total) hacen referencia a la transmisión de datos en dos direcciones al mismo tiempo, como en el caso de una terminal hacia una computadora y desde una computadora hacia la terminal. Full-duplex (FDX) entonces, es una "comunicación simultánea en dos sentidos". Los términos "medio-duplex" (half-duplex, ó HDX), por otra parte, hacen referencia a la transmisión de datos en cualquiera de los dos sentidos, pero solo en una dirección a la vez. Simplex pertenece a un vínculo de comunicación capaz de transmitir datos en una sola dirección.

Full-height drive

1. Disqueteras de altura completa
2. Cuando se introdujeron las primeras computadoras personales, los accionadores de discos internos tenían más de tres pulgadas de alto, de modo que solo se podía colocar uno de ellos en cada receptáculo, en los gabinetes convencionales tipo desktop. En la actualidad, estas disketeras originales y accionadores de discos rígidos son denominados accionadores de altura completa (full-height drives). Los últimos modelos de los accionadores, que incluyen a los accionadores de cintas magnéticas y las disketeras de discos ópticos, están diseñados de modo que, algunas veces, se pueden colocar dos (y hasta tres)

dispositivos, uno arriba del otro en un único receptáculo del gabinete. Un accionador (diskettera) de media altura solo mide 1 5/8 pulgadas de alto por 5 3/4 pulgadas de ancho. Con los gabinetes diseñados para que queden parados sobre el piso, se pueden montar hasta cinco ó seis dispositivos, uno encima de otro. Estos gabinetes, por este motivo, son llamados mini-torres (mini-tower).

fully populated completamente poblado

function función

function keys teclas de función

function keys

1. teclas de función
2. En la mayoría de las terminales, un grupo de teclas que pueden ser programadas para ejecutar comandos. Ver, además, TECLAS DE REFERENCIA RAPIDA.

function library biblioteca de funciones

Function prototype

1. Prototipo funcional
2. Hacer un "prototipo de la función" (ó prototipo funcional) es la práctica habitual en la actualidad, en la programación en lenguaje-C, mediante la cual una función se define en forma más completa, inicialmente, usando declaradores que incluyan información sobre los parámetros de la función. En otras palabras, cuando una función está totalmente definida, todo parámetro recibe un nombre. Este enfoque (opuesto al que sugiere omitir los nombres de los parámetros) permite que el compilador C verifique las cantidades y tipos de parámetros existentes en las llamadas reales a la función, y que efectúe las conversiones que sean necesarias cuando ello sea posible. El uso de

los prototipos de funciones ayuda en gran medida en la detección de los errores del programa y mejora la documentación del código

functional programming programación funcional.

functional specification especificación funcional

fundamental fundamental.

fundamental mode modo fundamental.

fuse fusible, fundir

fuzzy computer computadora difusa

fuzzy logic lógica difusa

Fuzzy logic

1. Lógica difusa
2. La Lógica Difusa (Fuzzy Logic, en Inglés) brinda un acercamiento al razonamiento aproximado, donde las reglas de inferencia son aproximadas en lugar de ser exactas. La Lógica Difusa resulta de utilidad en el manejo de información que esté incompleta, sea imprecisa ó no-confiable.. Conocida también como Teoría de los Conjuntos Difusos (fuzzy set theory), la Lógica Difusa extiende los simples operadores Booleanos, puede expresar implicaciones, y se la usa mucho en los programas de Inteligencia Artificial. En la década

del '60, Lotfi A. Zadeh, el padre de la Lógica Difusa, publicó una serie de Informes que describen la idea y los conceptos de la Lógica Difusa. Para obtener más información sobre el tema, puede remitirse a la revista AI Expert de Marzo de 1992.

fuzzy search búsqueda difusa

Fuzzy set theory

1. Teoría de los conjuntos difusos
2. La Lógica Difusa (Fuzzy Logic, en Inglés) brinda un acercamiento al razonamiento aproximado, donde las reglas de inferencia son aproximadas en lugar de ser exactas. La Lógica Difusa resulta de utilidad en el manejo de información que esté incompleta, sea imprecisa ó no-confiable.. Conocida también como Teoría de los Conjuntos Difusos (fuzzy set theory), la Lógica Difusa extiende los simples operadores Booleanos, puede expresar implicaciones, y se la usa mucho en los programas de Inteligencia Artificial. En la década del '60, Lotfi A. Zadeh, el padre de la Lógica Difusa, publicó una serie de Informes que describen la idea y los conceptos de la Lógica Difusa. Para obtener más información sobre el tema, puede remitirse a la revista AI Expert de Marzo de 1992.

FVC Frequency to Voltage Converter
Convertidor frecuencia a tensión.

G

G Ground Véase GND.

GA Gate Arrase Matriz de puertas.

gain ganancia

game juego.

game controls controles para juegos, joystick

game paddle paleta de/para juegos

gang punch perforación en grupo

gap intervalo, separación, banda, abertura, brecha

gapless sin brecha

garbage información no válida.

garbage collection identificación y expulsión de información no válida o irrelevante.

Garbage In, Garbage Out, GIGO

1. GIGO, Si se guarda Basura, Sale Basura)
2. GIGO es un acrónimo de Garbage In, Garbage Out (Si se guarda Basura, Sale Basura). La idea que se desea transmitir con esta frase es que la computadora no podrá mejorar la "esencia" de los datos ó información con los que se trabaja. A lo sumo, podrá mantenerla. No son pocos los casos donde se recurre, por ejemplo, a datos de muy mala calidad y se pretende que la computadora, después de procesar dichos datos brinde información de altísima calidad

Garbage-In, Garbage-Out (GIGO) (Si se ingresa "basura", se saca "basura") es una frase que hace referencia al proceso de ingresar datos no-válidos ó incorrectos a un programa de computación y obtener resultados que también son incorrectos o que no tienen sentido. En los primeros días de

la computadora, cuando la gente estaba tan impresionada por la potencia de cálculo y la velocidad de las computadoras, a menudo también aceptaban (ó creían) que el resultado de una computadora era casi incuestionablemente correcto. La frase "garbage-in, garbage-out" se popularizó en el campo del procesamiento de los datos como una forma rápida para explicar la situación verdadera en los casos en que las computadoras generaban resultados, en cierta medida, objetables.

garbage in, garbage out, GIGO entra basura, sale basura

gas discharge display presentación por descargas en gases

gas plasma plasma gaseoso

Gas-plasma display

1. Monitores gas-plasma
2. Los monitores con pantallas gas-plasma operan por excitación de un gas (generalmente neón, ó una mezcla de argón-neón) por medio de la aplicación de un voltaje. Las pantallas de gas-plasma usan pequeños pixeles de gas para producir luz visible y, por lo tanto, no requieren iluminación (posterior) ó de fondo. Cuando se aplica un voltaje suficiente en la intersección de dos electrodos, el gas brilla en un tono rojo-naranja. Originalmente, la tecnología de gas-plasma proporcionaba solamente un control tipo "si/no". Los recientes avances han mejorado el control sobre el brillo de los pixeles, y proporcionan varias etapas entre las condiciones más brillantes y las menos, ofreciendo de este modo, escala de grises escalonadas tanto de a 4 como de a 16.

gate puerta, compuerta, circuito lógico

elemental.

gate array matriz de compuertas

Gateway

1. Puerto de interconexión
2. Un gateway brinda una interconexión entre dos redes con diferentes protocolos de comunicación. Un gateway es un interpretador simultáneo entre computadoras que "hablan" diferentes idiomas. Las gateways operan en las "capas" 4 a 7 del modelo OSI. La gateway, que es proporcionada por una plaqueta adaptadora en una estación de trabajo, permiten que la red se comporte como si fuese una terminal de mainframe conectada directamente a la mainframe. A modo de ejemplo, podrían citarse a:
 - Un PAD, assembler/disassembler packet, es un dispositivo usado como interfaz entre dispositivos no-X.25 y una red X.25. El PAD sirve como gateway. Los convertidores de protocolo son gateways entre redes.

gateway (com)puerta de acceso

gather write escritura congregada

gating network redes de puertas.

gauss gauss.

GE General Electric General Electric (Empresa Multinacional)

GE Germanio Germanio.

GE Greater than or Equal to Mayor que o igual a.

gear

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 @@ING 3. El as-

terisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintaxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera. Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS: DIR *.*

La parte del argumento, es decir *.* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés, star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)

GEC General Electric Company (UK) Compañía General Eléctrica (Gran Bretaña).

GECOS General Electric Comprehensive Operating System Sistema operativo comprensivo de General Eléctrica.

gender changer cambiador de género o de sexo

general purpose computer computadora de propósitos generales

general purpose controller controlador de propósitos generales

general purpose interface bus bus de interfaz de propósitos generales

General Purpose Interface Bus, GPIB

1. Bus de Interfaz de Propósito General
2. El General Purpose Interface Bus (GPIB) (Bus de Interfaz de Propósito General) es un estandar de comunicación para enviar datos desde la computadora hacia un dispositivo periférico tal como un ploter (graficador) ó una unidad de instrumentación. El GBIP fue diseñado originalmente por Hewlett-Packard, y aún se lo sigue

llamando HPIB o Hewlett-Packard Interface Bus. Debido a la existencia de estándares conflictivos originados por diferentes fabricantes de instrumentos, el GPIB siempre ha resultado complicado desde el punto de vista de la programación. Ahora el Institute of Electrical and Electronics Engineers de los EEUU (Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, más comunmente llamado IEEE) ha codificado al GPIB como IEEE Standard 488.2.

general purpose language lenguaje de propósitos generales

general-purpose computer computadora de propósito general, computadora de uso general.

generalized program programa generalizado

generate generar.

generating program generador de programas.

generation generación.

generator generador

GEnie

1. Genie
2. GEnie es un servicio "on-line", una división de la General Electric Company. Alega ser el centro de teleprocesamiento "on-line" más grande del mundo. GEnie es un sistema mainframe basado en textos, organizado en una jerarquía de menús, disponible en los EEUU. Los servicios ofrecidos incluyen: bibliotecas de programas que pueden ser "descargados" en la máquina del Usuario, correo electrónico, conferencias denominadas "mesas redondas" sobre temas relacionados con la computadora, juegos para varios jugadores, y posibilidades de

investigación. Para obtener más información así como los costos actualizados, póngase en contacto con:

GE Information Services,
800-638-9636 401 N. Washington
Street Rockville, MD 20850 EEUU

geostationary geostacionario

geosynchronous geosíncrono

get obtener, conseguir

ghost fantasma

Gi General Instruments General Instruments (un fabricante de equipos).

GIF, Graphics Interchange Format

1. Formato de Intercambio Gráfico
2. GIF es una abreviatura de Graphics Interchange Format (Formato de Intercambio Gráfico). A principios de 1987, los ingenieros en gráficos de CompuServe introdujeron este nuevo protocolo como un estándar para intercambiar imágenes basadas en raster (imagen electrónica en bruto, sin ningún tipo de procesamiento) entre diversas computadoras. Algunos puntos intrigantes acerca de GIF son: Tiene en cuenta la tecnología futura al ser capaz de preservar imágenes con una resolución de 16.000 por 16.000 píxeles ó puntos individuales. Mientras que GIF puede manejar hasta 256 colores simultáneos, el programa hace un uso óptimo de las propias capacidades de una computadora. GIF usa un sofisticado método de compresión de datos para reducir el tamaño del archivo hasta la mitad, ahorrando así tiempo en la transferencia hacia la máquina del Usuario.

giga giga.

Gigabyte

1. Gigabyte
2. Un gigabyte es igual a 1 kilobyte por 1 megabyte. Es decir, 1.073.741.824 bytes, o (2 a la 30va. potencia) Giga es un prefijo, análogo en binario a la unidad decimal (en los Estados Unidos) llamada "billón". El microprocesador 80286 puede acceder a 1 GByte de memoria virtual. Los discos compactos (CD) poseen capacidades de almacenamiento de más de un gigabyte, es decir, el equivalente a 50 discos rígidos de 20 megabytes. Un sistema de copias de respaldo (backup) en cinta, que alega tener capacidad de almacenamiento de 2.2 gigabytes podría fácilmente hacer una copia de un disco rígido de 2000 megabytes. Para mayor información sobre el tema, ver la Tabla de "Conversión de Bytes en Terabytes"

gigabyte gigabyte, gigaocteto

gigacycle gigaciclo.

GIGO

1. si se mete basura, se saca basura
2. Basura a la entrada/basura a la salida.

GIGO, Garbage In, Garbage Out

1. Si se guarda Basura, Sale Basura, GIGO
2. GIGO es un acrónimo de Garbage In, Garbage Out (Si se guarda Basura, Sale Basura). La idea que se desea transmitir con esta frase es que la computadora no podrá mejorar la "esencia" de los datos ó información con los que se trabaja. A lo sumo, podrá mantenerla. No son pocos los casos donde se recurre, por ejemplo, a datos de muy mala calidad y se pretende que la computadora, después de procesar dichos datos brinde información de altísima calidad

Garbage-In, Garbage-Out (GIGO) (Si se ingresa "basura", se saca "basura") es una frase que hace

referencia al proceso de ingresar datos no-válidos ó incorrectos a un programa de computación y obtener resultados que también son incorrectos o que no tienen sentido. En los primeros días de la computadora, cuando la gente estaba tan impresionada por la potencia de cálculo y la velocidad de las computadoras, a menudo también aceptaban (ó creían) que el resultado de una computadora era casi incuestionablemente correcto. La frase "garbage-in, garbage-out" se popularizó en el campo del procesamiento de los datos como una forma rápida para explicar la situación verdadera en los casos en que las computadoras generaban resultados, en cierta medida, objetables.

glare filter filtro de resplandor

glitch falla aleatorio, interferencia

Glitch

1. Malfuncionamiento temporal ó circunstancial
2. Un glitch es un término popular empleado para describir un malfuncionamiento temporal ó aleatorio en el equipamiento (hardware), provocado por un pulso de "ruido" (noise pulse) ó una stray signal. Generalmente produce una desviación momentánea respecto de la operación normal. Los problemas existentes en los programas, que son fácilmente reproducibles, se denominan "bugs" (insectos). Pero, cuando los problemas de los programas no se entienden bien, y no se los encuentra, se los conoce por lo general como glitches.

Global

1. Global
2. El término "global" denota una cobertura completa ó comprehensiva de un tema ó de una operación. En

la programación de computadoras, las variables pueden ser globalmente definidas de modo que se pueda hacer referencia a ellas desde cualquier módulo ó rutina dentro de un programa en particular. Durante el uso de un editor de textos, ó de un procesador de textos, toda aparición de un caracter ó cadena de caracteres especificada en todo el documento ó archivo de texto, puede ser reemplazada ó borrada. Esto se conoce como edición global. Una operación global de generación de copias de respaldo (global backup) hace una copia de un disco completo. En un programa de planilla electrónica de cálculo, se puede designar un formato global para que se aplique a toda celda de la planilla electrónica.

global global

global variable variable global

glossary glosario.

glue chip chip adherido

GMAP General Macro Assembly Programming Programación general en macroensamblador.

GMP General Macro Processing Procesamiento general de macros.

GMT, Greenwich Mean Time

1. Hora del meridiano de Greenwich
2. La GMT (Hora del Meridiano de Greenwich, Greenwich Mean Time) es la hora solar media del meridiano que se encuentra en la zona metropolitana de Londres, denominada Greenwich, en Inglaterra. La Hora del Meridiano de Greenwich se utiliza como hora "estandar" en casi todo el mundo. En la costa Este de los Estados Unidos, la Hora Estandar del Este (Eastern Standard Time) es

igual a la hora GTM menos cinco horas

GND GrouND Tierra, masa, nivel de referencia.

GOSIP Advanced Requirements Group

1. Grupo de Requerimientos Avanzados GOSIP
2. La Versión 1 del GOSIP, (Government Open Systems Interconnection Profile, ó Perfil de Interconexión de Sistemas Abiertos del Gobierno) fue promulgada en agosto de 1988 como un estandar para el procesamiento de información del gobierno federal de los Estados Unidos. Comenzando en agosto de 1990, todo equipo de comunicaciones que se le vendiera al gobierno federal debía cumplir con la especificación GOSIP, que es un subgrupo dentro del modelo de redes OSI. Las principales características especificadas por el GOSIP 1 son la habilidad de enviar y recibir Correo Electrónico usando MHS, y para acceder y transferir archivos usando el estandar FTAM. Las microcomputadoras están, en cierta medida, exentas puesto que el GOSIP solo es una especificación que se pide a los sistemas host que, fundamentalmente son minicomputadoras y main-frames. Sin embargo, cualquier microcomputadora vinculada a un host puede leer remotamente Correo electrónico que cumpla con OSI, ó descargar archivos hacia su máquina. La organización que decide que protocolos se han de agregar a la especificación GOSIP, es el Grupo de Requerimientos Avanzados GOSIP interinstitucional (GOSIP Advanced Requirements Group) con sede en Gaithersburg, Maryland, USA

GOSIP, Government Open Systems Interconnection Profile

1. Perfil de Interconexión de Sistemas Abiertos del Gobierno (de los EEUU)
2. La Versión 1 del GOSIP, (Government Open Systems Interconnection Profile, ó Perfil de Interconexión de Sistemas Abiertos del Gobierno) fue promulgada en agosto de 1988 como un estandar para el procesamiento de información del gobierno federal de los Estados Unidos. Comenzando en agosto de 1990, todo equipo de comunicaciones que se le vendiera al gobierno federal debía cumplir con la especificación GOSIP, que es un subgrupo dentro del modelo de redes OSI. Las principales características especificadas por el GOSIP 1 son la habilidad de enviar y recibir Correo Electrónico usando MHS, y para acceder y transferir archivos usando el estandar FTAM. Las microcomputadoras están, en cierta medida, exentas puesto que el GOSIP solo es una especificación que se pide a los sistemas host que, fundamentalmente son minicomputadoras y main-frames. Sin embargo, cualquier microcomputadora vinculada a un host puede leer remotamente Correo electrónico que cumpla con OSI, ó descargar archivos hacia su máquina. La organización que decide que protocolos se han de agregar a la especificación GOSIP, es el Grupo de Requerimientos Avanzados GOSIP interinstitucional (GOSIP Advanced Requirements Group) con sede en Gaithersburg, Maryland, USA

GP General Processor Procesador general

GP General Purpose Propósito, aplicación general

GPC General Purpose Computer Computadora de propósito o aplicación general.

GPI, Graphics Programming Interface

1. Interfaz de Programación Gráfica
2. Desarrollado en un esfuerzo conjunto de IBM y Microsoft Corporation, el OS/2 es un sistema operativo para microcomputadoras que emplea los chips microprocesadores Intel 80286 u 80386. Se esperaba que fuese el sucesor del D.O.S. (que también fuera desarrollado por Microsoft para IBM) aunque proyectos como Cairo ó Chicago parecen cuestionar dicha suposición. OS/2 usa el "modo protegido" es la operación de la CPU a fin de expandir la memoria de 1 a 16 megabytes, tendiendo a una rápida y eficiente operación multitareas. Tres componentes fundamentales constituyen el OS/2. En el centro del Sistema Operativo se encuentra el núcleo (kernel, en inglés) responsable de mantener los archivos, administrar varios programas que puedan estar ejecutándose simultáneamente y de permitir que estos programas se comuniquen entre si. Como segundo componente fundamental del OS/2, el Administrador de Presentaciones (Presentation Manager) extiende las capacidades multitareas del núcleo a fin de ejecutarlos simultáneamente en la misma pantalla, ocupando cada programa su propia pantalla. La Interfaz de Programación Gráfica (GPI) (Graphics Programming Interface (GPI), como tercer componente fundamental del sistema OS/2 brinda al sistema un potente sistema de gráficos.

GPIB General Purpose Interface Bus Bus de interfaz de propósito general.

GPIB, General Purpose Interface Bus

1. Bus de Interfaz de Propósito General
2. El General Purpose Interface Bus (GPIB) (Bus de Interfaz de Propósito General) es un estandar de comunicación para enviar datos desde la computadora hacia un

dispositivo periférico tal como un ploter (graficador) ó una unidad de instrumentación. El GBIP fue diseñado originalmente por Hewlett-Packard, y aún se lo sigue llamando HPIB o Hewlett-Packard Interface Bus. Debido a la existencia de estándares conflictivos originados por diferentes fabricantes de instrumentos, el GPIB siempre ha resultado complicado desde el punto de vista de la programación. Ahora el Institute of Electrical and Electronics Engineers de los EEUU (Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, más comunmente llamado IEEE) ha codificado al GPIB como IEEE Standard 488.2.

GPSP General Purpose Simulation Program Programa de simulación de propósito o aplicación general.

GPSS General Purpose Systems Simulator Simulador de sistemas de propósito o aplicación general.

graceful degradation degradación elegante

graceful exit salida elegante

grade grado

grammar gramática.

grammar checker verificador gramatical

grammar rule regla gramatical.

granularity granularidad

graph gráfico, grafo

graphic character carácter gráfico

graphical interface interfaz gráfica

Graphical User Interface, GUI

1. Interfaz Gráfica para el Usuario
2. Microsoft Windows es un ambiente

mutitarea de Interfaz Gráfica para el Usuario (Graphical User Interface) (GUI) que funciona en microcomputadoras basadas en D.O.S El ambiente brinda una interfaz estandar basada en menús desplegables, ventanas en pantalla, y un dispositivo indicador tal como un "ratón" (ó mouse) A fin de que un programa pueda funcionar en el ambiente Windows, debe estar específicamente diseñado para hacer un uso óptimo de estas características.

Por lo general, GUI hace referencia a un sistema que permite que varios programas se presenten en diferentes ventanas en pantalla. El operador puede mover estas ventanas por toda la pantalla, modificar sus tamaños, y pasar facilmente de un programa a otro. Los programas poseen una interfaz consistente con el usuario, que hace uso de menús desplegables, ventanas de diálogo y objetos gráficos tales como íconos, barras deslizantes (scroll bars) y "botones" (buttons). Como toda presentación en pantalla se encuentra en modo gráfico, el texto puede presentarse en diferentes "fuentes" y tamaños, y puede integrarse facilmente con datos gráficos. Además de un teclado, los GUI generalmente soportan el uso de un ratón (mouse). Muchos de los conceptos del GUI (Graphical User Interface - Interfaz Gráfica para el Usuario) fueron originalmente desarrollados en el Centro de Investigación Palo Alto, de XEROX (Xerox's Palo Alto Research Center) (PARC), introduciéndoselos por primera vez en forma exitosa en la microcomputadoras Apple MacIntosh. El programa Presentation Manager es una GUI para el OS/2. de IBM.

graphics gráficos

graphics accelerator acelerador de gráficos

graphics based basado en gráficos

graphics engine máquina de gráficos

Graphics Interchange Format, GIF

1. Formato de Intercambio Gráfico
2. GIF es una abreviatura de Graphics Interchange Format (Formato de Intercambio Gráfico). A principios de 1987, los ingenieros en gráficos de Compuserve introdujeron este nuevo protocolo como un estandar para intercambiar imagenes basadas en raster (imagen electrónica en bruto, sin ningún tipo de procesamiento) entre diversas computadoras. Algunos puntos intrigantes acerca de GIF son: Tiene en cuenta la tecnología futura al ser capaz de preservar imagenes con una resolución de 16.000 por 16.000 pixeles ó puntos individuales. Mientras que GIF puede manejar hasta 256 colores simultáneos, el programa hace un uso óptimo de las propias capacidades de una computadora. GIF usa un sofisticado método de compresión de datos para reducir el tamaño del archivo hasta la mitad, ahorrando así tiempo en la transferencia hacia la máquina del Usuario.

graphics interface interfaz gráfica

graphics language lenguaje de gráficos

Graphics mode

1. Modo gráfico
2. Hablando en forma general, las microcomputadoras envían datos hacia la pantalla de video en uno de dos modos diferentes: ya sea en modo de texto (caracteres) ó en modo gráfico. En modo de textos, los únicos caracteres que pueden ser presentados en pantalla son los caracteres ASCII. En modo

gráfico, las líneas y los caracteres son "dibujados", pixel a pixel, de modo que los programas tengan una flexibilidad ilimitada en la creación de imágenes en pantalla. Los atributos de caracteres tales como las "negritas" e "itálicas" pueden ser presentados de modo que aparezcan en pantalla del modo en que aparecen cuando se los imprime. A medida que se programan cada vez más aplicaciones para que hagan uso del modo gráfico, el modo de textos tiende a volverse una cosa del pasado.

graphics primitive primitiva de gráficos

graphics processor procesador de gráficos

Graphics Programming Interface, GPI

1. Interfaz de Programación Gráfica
2. Desarrollado en un esfuerzo conjunto de IBM y Microsoft Corporation, el OS/2 es un sistema operativo para microcomputadoras que emplea los chips microprocesadores Intel 80286 u 80386. Se esperaba que fuese el sucesor del D.O.S. (que también fuera desarrollado por Microsoft para IBM) aunque proyectos como Cairo ó Chicago parecen cuestionar dicha suposición. OS/2 usa el "modo protegido" es la operación de la CPU a fin de expandir la memoria de 1 a 16 megabytes, tendiendo a una rápida y eficiente operación multitareas. Tres componentes fundamentales constituyen el OS/2. En el centro del Sistema Operativo se encuentra el núcleo (kernel, en inglés) responsable de mantener los archivos, administrar varios programas que puedan estar ejecutándose simultáneamente y de permitir que estos programas se comuniquen entre si. Como segundo componente fundamental del OS/2, el Administrador de Presentaciones (Presentation Manager) extiende las capacidades multitareas del núcleo a

fin de ejecutarlos simultáneamente en la misma pantalla, ocupando cada programa su propia pantalla. La Interfaz de Programación Gráfica (GPI) (Graphics Programming Interface (GPI), como tercer componente fundamental del sistema OS/2 brinda al sistema un potente sistema de gráficos.

graphics tablet plaqueta para gráficos

graphics terminal terminal gráfica

gray scale escala de grises

greek griego

Greenwich Mean Time, GMT

1. Hora del meridiano de Greenwich
2. La GMT (Hora del Meridiano de Greenwich, Greenwich Mean Time) es la hora solar media del meridiano que se encuentra en la zona metropolitana de Londres, denominada Greenwich, en Inglaterra. La Hora del Meridiano de Greenwich se utiliza como hora "estandar" en casi todo el mundo. En la costa Este de los Estados Unidos, la Hora Estandar del Este (Eastern Standard Time) es igual a la hora GTM menos cinco horas

Grep

1. Grep (comando de búsqueda de texto en UNIX)
2. El término "grep" se originó en el Sistema Operativo UNIX como un comando de búsqueda para ubicar texto dentro de archivos de datos. Se deriva del comando del editor de líneas "g/re/p", que imprime todas las líneas que contengan una expresión regular especificada. El texto que debe ser ubicado puede ser específico, ó puede ser una combinación de ciertos caracteres y ciertos comodines. Los comodines pueden representar cualquier dígito, letra, una cantidad determinada de

caracteres, opciones alternativas, ú otros grupos especificados. Como verbo, el término "grep" hace referencia al proceso de escanear (explorar) rápidamente un archivo, ó un conjunto de archivos buscando un determinado patrón ó una determinada cadena de caracteres.

ground masa, tierra.

group

1. grupo
2. Es un conjunto de usuarios que son identificados con un número ID (de identificación) particular en el sistema UNIX. Por lo general, los miembros de un grupo son quienes comparten un departamento o un proyecto.

Cada ARCHIVO en el sistema UNIX también posee un grupo asociado a él. Este grupo, junto con el PROPIETARIO y con los PERMISOS DE ACCESO de un archivo, determinan quien puede tener acceso y quien puede modificar dicho archivo.

Ud. puede ver el grupo correspondiente a un archivo, haciendo una lista de archivos con el comando "l". Para determinar cuál es su grupo, use el comando id(C).

groupware software de grupos

GRTS General Real Time System Sistema general de tiempo real.

GS Group Separator Separador de grupo.

GSE Group Switching Exchange Intercambio de grupos por conmutación.

GT Greater Than Mayor que.

guard band banda de protección

GUI, Graphical User Interface

1. Interfaz Gráfica para el Usuario

2. Microsoft Windows es un ambiente multitarea de Interfaz Gráfica para el Usuario (Graphical User Interface) (GUI) que funciona en microcomputadoras basadas en D.O.S El ambiente brinda una interfaz estandar basada en menús despleables, ventanas en pantalla, y un dispositivo indicador tal como un "ratón" (ó mouse) A fin de que un programa pueda funcionar en el ambiente Windows, debe estar específicamente diseñado para hacer un uso óptimo de estas características.

Por lo general, GUI hace referencia a un sistema que permite que varios programas se presenten en diferentes ventanas en pantalla. El operador puede mover estas ventanas por toda la pantalla, modificar sus tamaños, y pasar facilmente de un programa a otro. Los programas poseen una interfaz consistente con el usuario, que hace uso de menús despleables, ventanas de diálogo y objetos gráficos tales como

íconos, barras deslizantes (scroll bars) y "botones" (buttons). Como toda presentación en pantalla se encuentra en modo gráfico, el texto puede presentarse en diferentes "fuentes" y tamaños, y puede integrarse facilmente con datos gráficos. Además de un teclado, los GUI generalmente soportan el uso de un ratón (mouse). Muchos de los conceptos del GUI (Graphical User Interface - Interfaz Gráfica para el Usuario) fueron originalmente desarrollados en el Centro de Investigación Palo Alto, de XEROX (Xerox's Palo Alto Research Center) (PARC), introduciéndoselos por primera vez en forma exitosa en la microcomputadoras Apple MacIntosh. El programa Presentation Manager es una GUI para el OS/2. de IBM.

gulp trago

gutter canal

H

Hacker

1. Intruso
2. El diccionario define a un "hacker" como un término vulgar que describe una persona que realiza, ó administra, algo exitosamente. Parece que el término "hacker" (como se lo aplica en el campo de la computación) comenzó a usarse casi al mismo tiempo en que aparecieron las microcomputadoras. Un "hacker" es una persona que "pierde" mucho tiempo con la computadora, con frecuencia exitosamente, operandola con un sistema de prueba y error (por tanteos), sin remitirse primero al manual. Con frecuencia, el "hacker" es una persona con formación técnica en el campo de la computación, tal como un programador en lenguaje assembler ó un programador de sistemas. En la actualidad, el término "hacker" ha adquirido connotaciones negativas. Los medios de comunicación, con frecuencia, han usado el término "hacker" de modo peyorativo para hacer referencia a aquellas personas que emplean sus conocimientos técnicos para acceder, sin autorización, a los sistemas de computación y bancos de datos privados.

hacker intruso, pirata informático

half height drive unidad de media altura

half-adder semisumador.

half-carry semiacarreo, acarreo intermedio, semiarrastre.

half-duplex <<half-duplex>>, semidúplex.

Half-duplex, HDX

1. Medio duplex, "comunicación simultánea en un sentido".
2. Los términos "full-duplex (ó duplex total) hacen referencia a

la transmisión de datos en dos direcciones al mismo tiempo, como en el caso de una terminal hacia una computadora y desde una computadora hacia la terminal. Full-duplex (FDX) entonces, es una "comunicación simultánea en dos sentidos". Los términos "medio-duplex" (half-duplex, ó HDX), por otra parte, hacen referencia a la trasmisión de datos en cualquiera de los dos sentidos, pero solo en una dirección a la vez. Simplex pertenece a un vínculo de comunicación capaz de transmitir datos en una sola dirección.

half-splitting división por mitades.

halftone semitono

halt detención, parada, interrupción.

hammer martillo

Hamming code código de Hamming.

hand assemble ensamblado manual.

hand shaking apretón de manos, conexión directa

hand-held Scanner

1. Escaner manual
2. Un escaner (explorador) es un dispositivo periférico conectado a una computadora para capturar imágenes gráficas y convertir los datos en códigos binarios. Una vez capturada, la imagen puede ser editada con un programa de manejo de imágenes, pegada en un documento para impresión, ó enviada a través de líneas telefónicas por medio de un dispositivo facsimil. Si la imagen corresponde a un texto, se la puede procesar con un programa de OCR (optical character recognition - reconocimiento óptico de caracteres) que transformará la imagen electrónica en texto editable.

Existen cuatro tipos básicos de escaners: los alimentadores de hojas, ó pasantes (sheet-fed), los de lecho plano (flat-bed) los de escaneo superior (overhead) y los scaners manuales (hand-held) Con la variedad de alimentadores de hojas (ó pasantes; sheet-fed, en inglés) el original que se desea escanear se hace pasar a través del escaner por medio de un conjunto de cilindros de goma. Los escaners más avanzados, de lecho plano (flat-bed, en Inglés) requieren que el original sea colocado sobre una superficie de vidrio, mientras que los elementos ópticos del escaner sacan una "fotografía electrónica" de la hoja fija del original. Los escaners de lecho plano pueden aceptar originales de casi cualquier espesor, pudiendose, en consecuencia, escanear libros y revistas.

Hand-scanner

1. Escaner manual
2. Un escaner manual es un dispositivo que puede ser sostenido por la mano y que permite que el operador capture datos, llevándolos a un programa de aplicación. Existen dos tipos de escaners manuales: uno para escanear textos y números, y otro para escanear gráficos. Los escaners manuales para escanear datos pueden ser posicionados, habilitándolos para que comiencen a "leer" datos, como si estuviesen siendo incorporados desde el teclado. Pero, en este momento del avance tecnológico ya existen programas que pueden "leer" documentos ó información impresa que haya sido espaciada en forma proporcional, como libros, revistas, y diarios. Los escaners manuales para gráficas se emplean para "leer" dibujos, fotos, logos, y "obras de arte". Realmente, estos dispositivos generan un archivo de lo que se escanea, en cierto formato gráfico para que pueda ser convertido e introducido en un programa de aplicación para procesamiento de textos, generación de originales para imprentas ó programas del tipo CAD.

handle mango

handler manipulador, manija

handset tubo telefónico

handshake intercambio de señales, saludo, diálogo, iniciación del diálogo.

handshaking protocolo de intercambio, diálogo.

hanging paragraph párrafo colgante o pendiente

hard coded codificación dura

hard copy copia permanente, copia impresa.

Hard disk

1. Disco rígido
2. Un disco rígido es un disco construido con una base rígida (tal como cerámica 'aluminio), revestida con un material magnético, que posee una capacidad de almacenamiento medida en términos de megabytes. La superficie rotante rígida de un disco rígido permite una precisa grabación de los datos, alta densidad y grandes capacidades de almacenamiento. Los sistemas de las computadoras personales para ser usadas en el hogar, con frecuencia tendrán un disco rígido con una capacidad de 40-meg, 80 meg, ó más. Los tipos de discos rígidos instalados en las computadoras personales de hoy en día usan una colección de métodos diferentes, denominados tecnologías Winchester, de modo que, con frecuencia, se los denomina discos Winchester. Existen, además, discos

rígidos tipo "cartuchos", que pueden ser "enchufados" y "extraídos" casi tan fácilmente como si se tratara de diskettes.

hard disk disco rígido, disco duro, disco fijo.

hard disk drive

1. accionadores de disco rígido
2. Los accionadores (drives) de discos rígidos para las microcomputadoras son fabricados por numerosas compañías, lo que hace que exista una gran variedad de diseños, velocidades de acceso a los datos, y capacidades de almacenamiento. Pero, hablando en forma general, los accionadores de discos rígidos constan, al menos, de tres cabezales de lectura/escritura para transferir datos desde y hacia las superficies magnéticas, denominadas platters. Los cilindros son columnas verticales imaginarias de pistas en las platters del disco. Las pistas existentes en la parte interior de las platters circulares son más cortas que las pistas que se encuentran cerca del borde. El número de precompensación de escritura de un drives de disco rígido en particular, está especificado por el fabricante. Es el número de cilindros en el que los cabezales de lectura/escritura aumentan el nivel de la corriente eléctrica para compensar las pérdidas existentes en las pistas interiores del platter. Las transiciones de flujo (Flux Transitions) están mucho más espaciadas en las pistas más largas, en la parte externa de la platter circular, y no necesitan una compensación adicional.

hard error error duro

hard return retorno de carro duro

hard sectored sectorización dura

hard sectoring sectorización fija (por <<hard>>).

hard-sectored organizado por sectores fijos.

hard-wired cableado.

Hardcard

1. Plaqueta con disco rígido
2. Introducida en 1985 es una plaqueta de circuitos impresos que contiene un disco rígido y los elementos electrónicos de control. Se conecta ("enchufa") en una ranura de expansión en las microcomputadoras compatibles con IBM. Las hardcards son notables por su alta confiabilidad y su bajo consumo de energía, debido parcialmente al uso de un tipo de motor voice coil actuator en lugar de un stepper motor. Se dispone de hadrcads, para almacenamiento no-volátil de datos, de 10, 20, 40, 80, y 105-megabytes, siendo las mismas muy confiables. Las hardcards, de alta capacidad, más modernas, poseen tiempos de acceso de menos de 10 milisegundos.

Hardware

1. Equipos, equipamiento
2. Se llama equipamiento (hardware) a todos los componentes y equipamiento físico de un sistema de computadoras. A modo de ejemplo, podría decirse que forman parte del equipamiento (hardware) de una computadora, los siguientes elementos:
Impresora modem teclado
coprocesador matemático monitor
scaner disketeras graficador fuente de energía unidad de cinta chips de memoria disco rígido

hardware <<hardware>>, material.

hardware interrupt interrupción del hardware

hardware key llave hardware

hardware monitor monitor de hardware

harmonic armónico.

harmonic distortion distorsión armónica

hardware failure defecto o falla del hardware

harwired cableado

hash ruido, información parásita, <<hash>>.

hash table tabla de ruidos, tabla <<hash>>.

hash total total de verificación

hashing cálculo de clave.

hashing method método de claves.

hazardous environment ambiente peligroso.

HCM Hard Core Module Módulo de núcleos rígidos o duros.

HDLC High-Level Data Link Control Control de enlace de datos de alto nivel.

HDX Half Duplex Semidúplex.

HDX, half-duplex

1. Medio duplex, "comunicación simultánea en un sentido".
2. Los términos "full-duplex (ó duplex total) hacen referencia a la transmisión de datos en dos direcciones al mismo tiempo, como en el caso de una terminal hacia una computadora y desde una computadora hacia la terminal. Full-duplex (FDX) entonces, es una "comunicación simultánea en dos sentidos". Los términos "medio-duplex" (half-duplex, ó HDX), por otra parte, hacen

referencia a la transmisión de datos en cualquiera de los dos sentidos, pero solo en una dirección a la vez. Simplex pertenece a un vínculo de comunicación capaz de transmitir datos en una sola dirección.

head cabeza, cabezal

head crash rotura, fractura o dano del cabezal

Head crash

1. "Choque" ó golpe en el cabezal
2. Cuando los cabezales de lectura/escritura de un accionador de disco (disquetera) entran en contacto con la superficie magnética de una superficie (platter) de disco, Ud. se enfrenta a un "choque del cabezal" (head crash). Este choque es uno de los tipos de fallas del sistema más temidos pues no solo provoca pérdida de datos sino daños en el equipamiento. Un choque es, generalmente, causado por algún tipo de contaminación física del disco ó cuando el equipo es jolted accidentalmente.

head disk cabeza de disco.

header encabezamiento

header data datos de cabecera.

header label etiqueta de encabezamiento

heading cabecera, encabezamiento.

Heap

1. Porción (o trozo) de memoria
2. Con frecuencia los programadores emplean el término "heap" para hacer referencia a la porción de memoria que queda disponible después que se ha cargado un programa de aplicación. El tamaño de este "trozo" de memoria puede variar a medida que se ejecuta el programa. Es responsabilidad del

Sistema Operativo controlar la posición y el tamaño de todos los "trozos" de memoria existentes dentro del "heap", conociendo, además, si están ocupados ó no. Aunque la administración de la memoria del D.O.S. resulta adecuada para la mayor parte de las necesidades, se ve afectada por un problema: "la fragmentación". Esto ocurre cuando se han asignado una cierta cantidad de bloques de memoria, liberándolos sin restricciones. Esta mala administración de la memoria podría llevarlo fácilmente a muchos problemas.

heap montículo

heap pila, montón.

heat sink radiador

helical scan búsqueda o exploración helicoidal

Helical-scan recording

1. Grabación por exploración helicoidal
2. Helical-scan recording (grabación por exploración helicoidal) es una tecnología que ha incrementado, en gran medida, la capacidad de las unidades compactas de cinta. Inventada originalmente para ser empleada en los sistemas de emisiones radiales, las grabaciones por exploración helicoidal ha sido empleadas en los sistemas de almacenamiento de datos desde mediados de la década del '70. Las tecnologías de grabación tanto longitudinales como de exploración helicoidal se basan en principios de magnetización para grabar datos en las cintas de backup (copias de respaldo). Las diferencias básicas existentes entre ambas es el patrón con el que se graban los datos, y el posicionamiento de los cabezales empleados para leer, escribir y borrar los datos. La grabación

longitudinal convencional registra una pista de datos en forma recta a través del ancho de una cinta de pista única, limitada en tamaño por el ancho de la cinta (un cuarto de pulgada). La grabación por exploración helicoidal agrupa más datos en la cinta, ubicando dicha cinta con un ángulo de 5 grados respecto de los cabezales de grabación. Toda pista de datos es una diagonal de 3 pulgadas de longitud. La cinta magnética empleada en las grabaciones por exploración helicoidal debe ser de alta calidad.

help ayuda

help menu menú de ayuda.

help screens

1. pantallas de ayuda
2. Proporcionan información sobre la parte del SCO Shell que Ud. está usando en ese momento.

Herc Card

1. Plaqueta de Gráficos Hércules
2. La plaqueta Hercules Graphics Card (Plaqueta de Gráficos Hercules) es un adaptador de pantallas de video que brinda tanto gráficos como textos a una resolución de 720x348 pixeles. Fue introducida inicialmente por Hercules Computer Technology en 1982 para cubrir una necesidad de presentar textos y gráficos nitidamente en un monitor monocromo, lo que en ese momento no existía. Rapidamente se transformó en un estándar en la industria. Muchos paquetes de programas gráficos son capaces de operar en un modo compatible con la "Herc card". En 1987, Hercules introdujo la Plaqueta de Color Incorporado (InColor Card) que posibilita usar 18 colores seleccionados de una paleta de

64, y emplea un monitor EGA compatible.

Hercules Graphics Card

1. Plaqueta de Gráficos Hércules
2. La plaqueta Hercules Graphics Card (Plaqueta de Gráficos Hercules) es un adaptador de pantallas de video que brinda tanto gráficos como textos a una resolución de 720x348 pixeles. Fue introducida inicialmente por Hercules Computer Technology en 1982 para cubrir una necesidad de presentar textos y gráficos nitidamente en un monitor monocromo, lo que en ese momento no existía. Rapidamente se transformó en un estandar en la industria. Muchos paquetes de programas gráficos son capaces de operar en un modo compatible con la "Herc card". En 1987, Hercules introdujo la Plaqueta de Color Incorporado (InColor Card) que posibilita usar 18 colores seleccionados de una paleta de 64, y emplea un monitor EGA compatible.

hertz herzio, herz, hercio.

heuristic heurística.

heuristic heurístico

hex chart diagrama hexadecimal

HEX HEXadecimal Hexadecimal.

hexadecimal

1. hexadecimal
2. El sistema numérico hexadecimal posee el número 16 como base, en contraposición del sistema decimal que posee el número 10 como base. Hexadecimal hace referencia a números enteros, en notación posicional, usando 16 como base. Los primeros diez dígitos están representados por 0 a 9, y los últimos seis dígitos

están representados por A, B, C, D, E, y F. Las direcciones de memoria en la computadora son expresadas convencionalmente en notación hexadecimal ya que la longitud de la "palabra" es un múltiplo de cuatro. Cuatro bits pueden ser expresados con un dígito hexadecimal. Por ejemplo, 1011001010000111 en binario es B287 en notación hexadecimal. Un número hexadecimal es el equivalente de 1-byte de un caracter EBCDIC.

hexadecimal notation notación hexadecimal.

HI Hlgh Alto.

hidden file archivo oculto

hierarchical jerárquico

hierarchical file system sistema de archivos jerárquicos

hig bit/digit bit/dígito alto.

high address dirección alta.

high definition TV TV de alta definición

High density diskette

1. Diskette de alta densidad
2. Un diskette de alta densidad es uno que se ha fabricado con un revestimiento magnético especial que permite que una pista contenga 15 sectores en vez de los 8 ó 9 existentes en los disketes convencionales. En el mundo de las microcomputadoras, en la actualidad existen dos tamaños físicos de diskettes: los de 5,25 pulgadas y los más modernos de 3,5 pulgadas. En los diskettes de 5,25 pulgadas, los diskettes de 1,2 MB son de alta densidad. En los diskettes de 3,5 pulgadas, los diskettes de 1,44 MB son de alta densidad. Con frecuencia, estos diskettes son identificados como

de doble cara, alta densidad (double-sided, high density), ó DS/HD. Para contar con más información sobre el tema, consulte la Tabla "Especificaciones de los Diskettes"

High level language

1. Lenguaje (de programación) de alto nivel
2. Un lenguaje de alto nivel es un lenguaje de programación que no depende del lenguaje de máquina de una computadora, requiere un compilador para transformarlo en código de máquina, y ha sido diseñado para permitir el uso de palabras similares a las existentes en el idioma Inglés. COBOL y FORTRAN son ejemplos de lenguaje de alto nivel.

high level language lenguaje de alto nivel

high order bit/digit bit/dígito de mayor peso.

High Performance File System, HPFS

1. Sistema de Archivos de Alta Performance
2. El High Performance File System (HPFS) (Sistema de Archivos de Alta Performance) es un método para mantener información acerca de la ubicación de los archivos en los directorios. Fue introducido con la versión 1.2 del Sistema Operativo OS/2, por Microsoft Corp. Es una mejora respecto del sistema de la Tabla de Asignación de Archivos (FAT) (File Allocation Table) usado con el D.O.S. El HPFS tolera nombres de archivo extensos, con mayúsculas y minúsculas entremezcladas. Es decir, a diferencia de la FAT, no limita los nombres a 8 caracteres con una extensión de tres caracteres después de un punto. La HPFS también explica sofisticadas estructuras de datos, y varios niveles de caché a fin de mejorar la performance, y permite

que información con formato libre, conocida como Atributos Extendidos (Extended Attributes) (EAS) sea asociada con los archivos y con los directorios.

high resolution alta resolución

High Sierra

1. Especificación High Sierra
2. La especificación High Sierra es una especificación de formato para datos en CD-ROM, empleada por toda la industria. Esta especificación define la estructura lógica, la estructura del archivo y las estructuras de registro de un disco CD-ROM. También se lo ha empleado como base para el ISO 9660, un estándar internacional para el formato para CD-ROM. El nombre High Sierra fue tomado del lugar donde se realizó el primer encuentro sobre CD-ROM en noviembre de 1985, cerca de Lake Tahoe, Nevada, EEUU.

high-level language lenguaje de alto nivel, lenguaje evolucionado.

high-resolution graphics gráficos de alta resolución.

highlight destacar, resaltar

highlight bar barra resaltada

highway bus.

hints indicaciones, pautas

HLL High-Level Language Lenguaje de alto nivel.

HMOS HMOS, MOS de alta velocidad.

HMOS High-speed MOS MOS de alta velocidad.

hobby computer computadora de aficionados.

hold mantener, contener, retener.

hold down mantener (una tecla) pulsada.

hold state estado <<tomado en cuenta>>.

hold status estado <<tomado en cuenta>>.

hold time tiempo de retención o fijación.

Hollerith Hollerith.

Hollerith code código Hollerith.

home brew de elaboración casera

home button botón de comienzo

home computer computadora doméstica, familiar.

Home computer

1. Computadora hogareña
2. Una "home computer" es un tipo de microcomputadora diseñada para uso hogareño. Es un computadora personal, de precio moderado y pensada para desempeñar actividades tales como administración hogareña, educación, manejo de registros, programación, telecomunicaciones y entretenimientos. Existe una amplia variedad de programas disponibles para que sean empleados por este tipo de computadoras. a fin de colaborar en la administración y actividades del hogar. La cantidad de programas de entretenimientos (juegos) y educativos continua creciendo y mejorando a pasos agigantados.

home directory

1. directorio inicial.
2. Recibe el nombre de DIRECTORIO INICIAL (Llamado algunas veces DIRECTORIO PERSONAL) al directorio en el cual se sitúa un usuario inmediatamente después de su identificación ante el sistema, ó

al directorio raíz de un subárbol personal de un individuo en el sistema de archivos UNIX, y también al destino por defecto del comando "c d" . El nombre del directorio inicial (ó personal) de cada Usuario del sistema se guarda en el archivo 'etc/passwd'.

Es el DIRECTORIO en que Ud. queda al conectarse. Por lo general, este directorio será /u/loginname, ó /usr/loginname, donde loginname es su nombre de conexión. Su directorio personal. Cuando Ud. se conecta por primera vez a su computadora, su directorio personal (home) es el directorio en uso.

home key tecla de comienzo o inicial

hook gancho

hopper tolva

horizontal synchronitation
sincronización horizontal.

host anfitrión

host based basado en anfitrión

host computer computadora central, computadora principal.

hot link enlace caliente

hotkey tecla caliente o activa

housekeeping

1. operación preparatoria
2. operaciones de verificación, operaciones de servicio operaciones auxiliares

housekeeping commands órdenes de verificación.

housekeeping routine rutina de verificación.

housing alojamiento, envoltorio.

HPFS, High Performance File System

1. Sistema de Archivos de Alta Performance
2. El High Performance File System (HPFS) (Sistema de Archivos de Alta Performance) es un método para mantener información acerca de la ubicación de los archivos en los directorios. Fue introducido con la versión 1.2 del Sistema Operativo OS/2, por Microsoft Corp. Es una mejora respecto del sistema de la Tabla de Asignación de Archivos (FAT) (File Allocation Table) usado con el D.O.S. El HPFS tolera nombres de archivo extensos, con mayúsculas y minúsculas entremezcladas. Es decir, a diferencia de la FAT, no limita los nombres a 8 caracteres con una extensión de tres caracteres después de un punto. La HPFS también explica sofisticadas estructuras de datos, y varios niveles de caché a fin de mejora la performance, y permite que información con formato libre, conocida como Atributos Extendidos (Extended Attributes) (EAS) sea asociada con los archivos y con los directorios.

HSP High-Speed Printer Impresora de alta velocidad.

HSR High-Speed Reader Lectora de alta velocidad.

HT Horizontal Tabulation Tabulación horizontal.

Hub

1. Núcleo
2. Un HUB es un dispositivo de distribución del equipamiento (Hardware) usado en ciertas redes para efectuar funciones especiales con las señales de Transmisión. Existen dos tipos de HUBS en redes: los pasivos y los activos. Un HUB activo se usa para amplificar y acondicionar las señales de

transmisión mientras se tiene en cuenta la posibilidad de agregar puertos (Ports) adicionales en la Estación ó puesto de Trabajo (Workstation). Los HUBS activos poseen entre 4 y 64 puertos. Un HUB pasivo, a menudo con solo 4 puertos, también se emplea para dividir una señal de transmisión de modo que se puedan agregar Estaciones ó Puestos de Trabajo (Workstations), con la diferencia de que un HUB pasivo no puede amplificar la señal. Por lo tanto, los HUBS Pasivos deben ser conectados directamente a una Estación de Trabajo ó a un HUB Activo. Las LAN (Local Area Networks - Redes Locales) que emplean una topología en red ARC poseen HUBS Activos y Pasivos de modo de lograr una máxima distancia de cableado de hasta 20.000 pies desde cualquier nodo de la red hasta cualquier otro nodo.

hue matiz

hybrid híbrido.

hybrid circuit circuito híbrido

hybrid computer computadora híbrida

hybrid microcircuit microcircuito híbrido

hybrid network red híbrida

hyphenation separación por comas

hypercube hipercubo

hypermedia hipermedios

hypertext hipertexto

Hypertext

1. Hipertexto
2. El término "hypertext" fue acuñado a mediados de la década del '60 por

el científico Ted Nelson. La idea original de "hypertext" provino de Vannevar Bush, asesor científico del Presidente Roosevelt de los Estados Unidos durante la guerra. Su propuesta se relacionaba con una máquina, llamada Memex, descrita en un artículo de la revista Atlantic Monthly, en julio de 1945, llamada "As We May Think". La visión estrictamente teórica del hipertexto propone que toda parte del texto, cada palabra, sea tratada como un elemento vinculable de un sistema de información. Se puede acceder a grandes cantidades de datos, vinculándolos con unas pocas palabras claves ó "asociaciones de datos". Los programas de hipertexto de hoy en día no solo establecen vínculos entre textos sino también con archivos gráficos, de video, audio y casi fundamentalmente programas ejecutables en un ambiente hipermedia (hipertexto más multimedia) a fin de brindar una robusta base de datos en multimedia.

hysteresis histéresis

Hz

1. Hertz
2. MHz es la abreviatura generalmente empleada para megahertz. Es una unidad de medida. Un Hertz (Hz) es igual a un ciclo por segundo, en consecuencia un megahertz (MHz) equivale a un millón de ciclos por segundo. Heinrich R. Hertz, un físico alemán, detectó por primera vez las ondas electromagnéticas en 1883. Megahertz es una unidad de medición para indicar la frecuencia de un millón de ciclos de vibración eléctrica por segundo. Las originales computadoras personales de IBM, a principios de la década del '80 estaban controladas por Unidades Centrales de Procesamiento (CPU - Central Processing Units), que estaban sincronizadas con cristales del reloj que vibraban a 4.77 megahertz. El ancho de banda del monitor de su computadora también se mide en MHz.

Hz HertZ (cycles/second) Herzios (ciclos/segundo).

I

I Instruction Instrucción.

I Integrated Integrado

I Interrupt Interrupción

I/O Input/Output E/S Entrada/Salida.

I/F InterFace Interfaz.

I/O bound limitado por la E/S.

I/O channel canal de E/S.

I/O controller controlador de E/S.

I/O device

1. dispositivo de E/S.
2. Se denomina **DISPOSITIVO** de **ENTRADA/SALIDA (E/S)** a un dispositivo periférico al y/o desde el cual se puede transmitir por la computadora. Los dispositivos de E/S típicos son las impresoras, los terminales, los discos y las interfaces de redes. En el sistema UNIX, los procesos acceden a los dispositivos de E/S realizando operaciones de E/S sobre archivos especiales. El núcleo (kernel, en inglés) responde a las peticiones de E/S efectuados sobre archivos especiales, accediendo al dispositivo E/S del equipamiento (hardware) real. Esta operación se efectúa usando sus controladores (software) de dispositivos, cada uno de los cuales está escrito específicamente para controlar un dispositivo de E/S determinado. Véase también archivo especial.

I/O interface interfaz de E/S.

I/O map mapa de E/S.

I/O port puerto de E/S.

I/O processor procesador de E/S.

IA International Alphabet Alfabeto in-

ternacional.

IAL International Algebraic Language Lenguaje algebraico internacional.

IAPX 432 IAPX-432 Microprocesador avanzado de INTEL.

IAR Instruction Address Register Registro de dirección de instrucciones.

IBD Intermediate Block Diagram Diagrama de bloques intermedio.

IBD Logic-Block-Diagram Diagrama lógico de bloques.

IBERPAC IBERPAC Red de comunicación de datos por computación de paquetes (CTNE).

IBG InterBlock Gap Banda interbloques.

IBM compatible

1. Compatible con IBM
2. El equipamiento (hardware) y los programas (software) pueden describirse ambos como IBM compatibles. Es un término general, algunas veces intercambiable con (y sinónimo de) compatible con D.O.S. Cuando se hace referencia a una computadora, la compatibilidad con D.O.S significa que los programas que se ejecutan en una PC IBM funcionarían adecuadamente en un ambiente D.O.S. Cuando se analiza una plaqueta "enchufable", tal como una plaqueta de expansión de memoria, significa que dicha plaqueta funcionará en una computadora IBM. Sin embargo, los dispositivos y los programas pueden ser compatibles con IBM, pero no siempre serán compatibles entre sí.

IBM International Business Machines Corporation IBM, Corporación Internacional de Máquinas Comerciales

IBM Micro-channel

1. Micro canal de IBM
2. Tanto el Microcanal de IBM (IBM Micro Channel) como en NuBus de Apple (Apple NuBus) definen mecanismos de alto nivel para integrar plaquetas ó dispositivos en sus sistemas Bus. Esto elimina la necesidad de disponer conectores (ó jumpers) ó interruptores DIP para fijar el nivel de interrupción de una plaqueta ó su espacio de dirección, que con frecuencia, es el origen de múltiples problemas en los sistemas de computación. La Selección de Opciones Programable (Programmable Option Select, POS) del Microcanal elimina los interruptores (switches) de la plaqueta del sistema y de los adaptadores, reemplazándolos por registros programables. Las rutinas de configuración automática almacenan los datos POS en una memoria CMOS alimentada por batería para las operaciones y la configuración del sistema. Los utilitarios de configuración se basan en archivos de descripción del adaptador que contienen los datos de seteo (configuración) para cada plaqueta.

IBM/PC IBM Personal Computer Computadora Personal IBM.

IC (Integrated Circuit) circuito integrado.

IC Integrated Circuit Circuito integrado.

ICC International Computation Center Centro internacional de cálculo.

ICE In-Circuit Emulator Emulador en circuito.

ICI Instruction Counter and Indicators Contadores e indicadores de instrucción.

ICIP International Conference on Infor-

mation Processing Conferencia internacional en procesamiento de información.

ICL International Computers Ltd. (UK) Fabricante inglés de computadoras, ICL.

icon icono

Icon

1. Icono
2. Un ícono es una imagen, una figura, ó una representación de un objeto ó un proceso. Con los programas que funcionan en modo gráfico, los íconos aparecen en pantalla como pequeños símbolos que pueden simplificar el acceso a otro programa, ó a un cierto comando, ó a un archivo de datos. Los íconos actúan como punteros. Por ejemplo, un cesto portapapeles podría representar al comando usado para borrar un archivo. El proceso se activa moviendo el cursor (o la flecha del mouse) hasta el ícono y presionando un botón del ratón (mouse) ó una determinada tecla. El uso de íconos y un ratón (mouse) como un tipo de interfaz gráfica entre el hombre y la máquina se conoce como interfaz orientada a objetos.

iconic interface interfaz icónica

ICU Integrated Control Unit Unidad integrada de control.

ID IDentification Identificación.

IDE, Integrated Drive Electronics

1. IDE - Interfaz Estandar
2. IDE es una interfaz estandar de accionamiento del disco rígido usada en microcomputadoras. Apareció en 1989 como una respuesta de bajo costo frente a otras dos interfaces estandar de disco rígido: ESDI y SCSI. La característica distintiva de la interfaz IDE es que incorpora las funciones de la controladora del accionador (drive) en el accionador mismo. En

vez de conectarlo a una placa controladora, un accionador IDE se conecta directamente a la "placa madre". Los accionadores (drives) IDE ofrecen una velocidad de transferencia de datos similar al tipo RLL ST506 de accionadores, ó aproximadamente 7,5 megabits por segundo. Vea la Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco" para obtener más información sobre este tema.

IDE - (Integrated Drive Electronics) Un disco IDE posee las funciones del controlador en el disco mismo y, en vez de conectarse a un controlador, se vincula directamente a la "placa madre" (motherboard). La velocidad de transferencia de datos es, aproximadamente, de 7,5 megabits/seg.

identifier identificador.

IDP Integrated Data Processing Procesamiento integrado de datos.

IDPM Institute of Data Processing Management (UK) Instituto de procesamiento de datos (Gran Bretaña).

IDS Integrated Data Store Almacén integrado de datos.

IEE Institute of Electrical Engineers (UK) Instituto de ingenieros eléctricos (Gran Bretaña).

IEEE 802

1. Estándares IEEE 802
2. Los Estándares IEEE 802 son un conjunto de estandares desarrollados por el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos (IEEE) para definir los métodos de acceso y el control sobre las Redes Locales (Local Area Networks). Se corresponden con las capas físicas y de vinculación de datos del modelo ISO de Interconexión de Sistemas Abiertos, pero dividen la capa de vinculación de datos en dos

subcapas: las capas LLC y MAC. Se usan ampliamente tres estandares IEEE 802:

802.3 covers bus networks that use Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection (CSMA/CD) including both baseband and broadband networks. The baseband version is based on the Ethernet network developed by Xerox Corporation. 802.4 covers bus networks that use token-passing to regulate network access and traffic control. 802.5 covers ring networks using token passing such as token-ring.

IEEE Institute of Electrical and Electronics Engineers (USA) Instituto de ingenieros eléctricos y electrónicos (Estados Unidos de Norte

IEEE-488 IEEE-488 Bus de datos estándar IEEE-488

IEEE-583/ IEEE-583/CAMAC CAMAC Bus estándar de instrumentación IEEE-583.

IEEE-696 IEEE-696 Bus estándar S-100.

IFCS International Federation of Computer Sciences Federación internacional de ciencias de computadoras.

IFIP International Federation of Information Processing Federación internacional de procesamiento de información.

IGFET Insulated Gate Field-Efect Transistor Transistor de efecto de campo de puerta aislada.

IIL Isoplanar Injection Logic Lógica de inyección isoplanar.

IL Intermediate Language Lenguaje intermedio.

illegal (address, character) ilegal (di-

rección, carácter).

illegal instruction instrucción ilegal.

ILLIAC ILLInois Automatic Computer Computadora automática de Illinois.

illustration program programa de ilustración

image processing procesamiento de imágenes

imagen picture imagen

imagesetter componedora de imágenes

imaging registro de imágenes

IMIS Integrated Management Information System Sistema integrado de gestión de información.

immediate inmediato.

immediate address dirección inmediata.

immediate addressing direccionamiento inmediato.

immediate data datos inmediatos.

immediate mode modo inmediato, modo calculadora.

IMP Interface Message Processor Procesador de interfaz de mensajes (ARPANET).

impact printer impresora de impacto

impedance impedancia

implementation implementación

implementor name nombre de dispositivo

implication implicación - inferencia - inclusion

implication operation operación de implicación

implication operation operación de implicación

implicit addressing direccionamiento no explícito

implicit allocation asignación implícita

implicit declaration declaración implícita

implicit opening apertura implícita

implicit type conversion conversión implícita de tipos

implicit type conversion conversión implícita de tipos

implied addressing direccionamiento implícito

implode implotar

import importar

important state estado significativo

impression impresión

impression control lever palanca de control de impresión

impression control lever palanca de control de impresión

impression indicator indicador de impresión

imprint impresión por estampación

imprinter impresor

impulse impulso

impulse copy copia imprevista

IMS Information Management System Sistema de gestión de información.

in hardware en hardware

in software en software

in working order en servicio

in-circuit emulation emulación en circuito.

in-house interno - local

in-line coding codificación lineal

in-line expansion expansión en línea

in-line processing proceso lineal

in-line subroutine subrutina directa

in-plant interno - local

in-plant system sistema local

in-stream procedure procedimiento incorporado

inactive block bloque inactivo

inactive event variable variable de suceso inactivo

inactive line línea inactiva

inactive program programa inactivo

inactive station estación terminal inactivo

inboard error error interno

inch pulgada.

incident light luz incidente

incident record registro de incidencias

incidental programming programación incidental

incidentals time tiempo para imprevistos

inclusion inclusión

inclusive segments segmentos inclusivos

inclusive-or operation operación-o inclu-

sivo

InColor Card

1. Plaqueta de color incorporado
2. La plaqueta Hercules Graphics Card (Plaqueta de Gráficos Hercules) es un adaptador de pantallas de video que brinda tanto gráficos como textos a una resolución de 720x348 pixeles. Fue introducida inicialmente por Hercules Computer Technology en 1982 para cubrir una necesidad de presentar textos y gráficos nitidamente en un monitor monocromo, lo que en ese momento no existía. Rapidamente se transformó en un estandar en la industria. Muchos paquetes de programas gráficos son capaces de operar en un modo compatible con la "Herc card". En 1987, Hercules introdujo la Plaqueta de Color Incorporado (InColor Card) que posibilita usar 18 colores seleccionados de una paleta de 64, y emplea un monitor EGA compatible.

income entrada - ingreso - renta

incoming group grupo de llegada

incoming message mensaje de llegada

incoming trunk enlace de llegada

incomplete program programa incompleto

incomplete routine rutina incompleta

inconnector conector de precedencia o de entrada

increased core storage almacenamiento de núcleos de mayor capacidad

increment incrementar - incremento

incremental backup archivos de reserva incrementada

incremental compiler compilador incremental

incremental computer computadora incremental

incremental display representación visual o pantalla incremental

incremental plotter trazadora incremental de gráficos

incremental representation representación incremental

incrementation incrementación.

incrementer incrementador.

indelible address dirección mborrable o indeleble en discos

indelible address dirección mborrable o indeleble en discos

indent sangrar, indentar

independent sector designating device dispositivo de indicación de sectores independientes

independent utility programs programas de utilidad independientes

index

1. clasificar por índice - índice -
2. espaciar líneas verticalmente - cantidad indicativa

Index

1. Índice
2. Un índice sirve como un puntero ó indicador. Considere el dedo índice. Normalmente es el que empleamos para indicar ó señalar. Un archivo índice es una referencia cruzada de campos en un archivo de base de datos, ó una referencia cruzada de palabras en un archivo de textos. Es similar al índice de un libro. El archivo índice brinda acceso directo

a los datos pedidos en una consulta y, para las grandes bases de datos, es más eficiente que una búsqueda secuencial. En la programación, un índice es un número ó un subíndice usado para modificar una dirección, a menudo por medio de sumas. Un índice agrupado (clustered) es un archivo en el que el orden lógico, indexado de los valores claves es el mismo que el orden físico en el que existen las hileras en la Tabla.

index data item ítem de datos del índice

index entry entrada de índice

index factor factor indicativo

index feature dispositivo de registro indicativo

index hole orificio índice

index key tecla espaciadora de líneas

index mark marca índice

index name nombre de índice

index point punto de sincronización

index position posición de índice

index random file archivo al azar con índice

index register registro índice.

index replication repetición de índices

index set conjunto de índices

index tag file archivo de marbetes con índices

index track primer surco

index word palabra de índice

indexed indexado (o sea puesto en un

índice)

indexed address dirección indexada

indexed addressing direccionamiento indexado

indexed data set conjunto de datos indexado

indexed data-name nombre de datos indexado

indexed file archivo indexado

indexed organization organización indexada

indexed sequential secuencial indexado

indexed sequential access acceso secuencial indexado.

indexed sequential access method método de acceso secuencial indexado

Indexed Sequential Access Method, ISAM

1. Método de Acceso Secuencial Indexado
2. ISAM es un acrónimo de Indexed Sequential Access Method (Método de Acceso Secuencial Indexado) que, básicamente, es un procedimiento para guardar y recuperar datos de un archivo en disco. Cuando un programador diseña el formato del archivo, se crea un conjunto de índices que describe donde están ubicados, en el disco, los registros de dicho archivo. Esto brinda un método rápido y eficiente para recuperar los datos, y elimina la necesidad de leer todos los datos desde el principio para ubicar la información que se necesita. Los índices pueden ser guardados como parte del archivo de datos ó en un archivo diferente, para los índices.

indexed sequential data set conjunto de

datos secuencial indexado

indexed sequential organization organización secuencial indexada

indexing indexación

indicator indicador.

indicator chart gráfico de indicadores

indirect indirecto.

indirect addressing direccionamiento indirecto

indirect control control indirecto

indirect data address list lista de direcciones indirecta de datos

indirect data address list feature dispositivo de lista de direcciones indirecta de datos

indirect mode modo indirecto.

indirect triples triples indirectos

indirection indirección

inductance inductancia

induction inducción

induction coil bobina de inducción

induction variable variable de inducción

inductive potential divider divisor inductivo de tensión

industrial data processing proceso de tipos datos para la industria

industrial design diseño industrial

industrial environment entorno industrial

Industry Standard Architecture, ISA

1. Arquitectura Estandar para la industria
2. ISA es una abreviatura de Arquitectura Estandar en la Industria (Industry Standard Architecture). ISA es una designación no-oficial usada para el diseño bus de la PC de IBM, de las PC-XT de IBM, y de las PC-AT de IBM y sus compatibles. Este diseño de bus original permite que diversas "tarjetas" adaptadoras (Plaquetas de Circuitos Impresos) sean conectadas ("enchufadas") en ranuras de expansión colocadas en la plaqueta principal (placa madre, ó "motherboard") del sistema.

La Arquitectura Estandar de la Industria (Industry Standard Architecture) (ISA), para las microcomputadoras IBM compatibles define el uso del bus de datos y las ranuras de expansión (expansion slots) de 8 bits y de 16 bits en los modelos PC-XT y PC-AT. EISA es un acrónimo de Extended ISA (ISA Extendido) El consorcio EISA, liderado por la Compaq Corporation, y al que pertenecen casi todos los fabricantes de microcomputadoras con excepción de IBM, fue formado en 1988 para ofrecer una alternativa frente a la Arquitectura de Micro-canal de IBM (Micro Channel Architecture) (MCA). Tema interesante a los fabricantes de plaquetas y de sistemas que no sean IBM porque el MCA no brinda compatibilidad ascendente con las máquinas existentes. Con un bus EISA, las plaquetas incorporables de 8 ó de 16 bits, basadas en ISA pueden ser incorporadas en las máquinas nuevas.

ineffective time tiempo inactivo

ineffective time tiempo inactivo

inference program programa de inferencia

infinite path method método de block infinito

infinite series expansion desarrollo de series infinitas

infix expression expresión infija

infix notation notación infija

Infobase

1. Base de Información
2. Una "infobase" es una reposición de información electrónica que incluye folios, referencias, vínculos, y grupos almacenados en un único archivo en la computadora. Es accionada por un administrador electrónico de bases de información, un "motor" de programas (software engine). La información es referenciada, recuperada, vista, modificada, impresa y generalmente se accede a ella por medio de un programa diseñado específicamente para ese propósito.

infopreneur empresario de información

informate informar

informatics informática.

information información.

information bank banco de información

information bits bits de información

information center centro de información

information channel canal de información

information coding codificación de datos

information feedback realimentación de la información

information feedback system sistema de realimentación la información

information flow analysis análisis del flujo de la información

- information line** línea de información
- information management** administración de la información
- information management system** sistema de gestión de la información
- information medium** soporte de información
- information positioning** ubicación de la información
- information processing** procesamiento (tratamiento) de la información.
- information requirements** necesidades o requisitos de información
- information resource management** administración de recursos de información
- information retrieval** recuperación de la información
- information retrieval system** sistema de recuperación de información
- information retrieval techniques** técnicas de la recuperación de la información
- information separator** separador o delimitador de la información
- information system** sistema de información.
- information theory** teoría de la información
- information theory** teoría de la información
- information transfer** transferencia de información
- information utility** servicio de información
- information word** palabra de información
- information word** palabra de información
- infoware** software de información
- infra-red** infrarrojos (rayos).
- infrared** infrarrojo
- inherent address** dirección implícita.
- inherent addressing** direccionamiento implícito.
- inherent store** almacenamiento inherente
- inheritance** herencia
- inherited attribute** atributo heredado
- inherited attribute** atributo heredado
- inherited error** error arrastrado
- inhibit** inhibir
- inhibit pulse** pulso inhibidor
- inhibiting signal** señal inhibidora
- inhouse** entrecasa
- initial coding step** paso inicial de codificación
- initial condition mode** modalidad de condición inicial
- initial instruction** instrucciones iniciales
- initial node** modo inicial
- initial orders** órdenes iniciales
- initial procedure** procedimiento inicial
- initial program load** carga del programa inicial
- initial program loader** cargador inicial del programa
- initial state** estado inicial

initial value valor inicial

initialization inicialización

initialize inicializar - indicar - iniciar

Initializing

1. "Inicializar" ó formatear a bajo nivel
2. Formatear es el proceso de preparar un disco de modo que el sistema operativo pueda encontrar los sectores ubicados en cada una de las pistas del disco. El formateo de un disco también fija la FAT (file Allocation Table, ó Tabla de Asignación de Archivos) Un disco no puede usarse hasta que esté formateado. Los discos rígidos, por su parte, deben ser "inicializados" (ó formateados a bajo nivel) antes de que puedan ser realmente formateados. El formateo a bajo nivel establece los sectores sobre un disco rígido, y mapea (representa en un mapa) las zonas defectuosas para que el Sistema Operativo las evite. Este procedimiento de formateo a bajo nivel también se denomina "inicialización" (initializing), formateo físico, ó formateo absoluto. (physical or absolute formatting)

initiate iniciar

initiating task tarea de iniciación

initiator iniciador

ink bleed exceso de tinta

ink jet chorro de tinta

ink ribbon cinta entintada

ink smudge mancha de tinta - borrón

ink squeezout aplastamiento

ink-jet printer impresora por chorro de tinta.

Ink-jet printer

1. Impresora de chorro de tinta
2. Una impresora de "chorro de tinta" es, simplemente, un dispositivo de impresión que libera un "spray" de una ó más tintas de colores sobre el papel. Un cartucho de impresión, lleno de tinta, se mueve, "patas para arriba", avanzando gradual y lentamente, en pasos pequeños, a medida que se el papel se mueve hacia arriba longitudinalmente. Las impresoras de chorro de tinta no son tan populares como las impresoras de matriz de punto, pero la tecnología de las de chorro de tinta sigue mejorando día a día, generando resultados que se aproximan cada vez más a los brindados por una impresora laser. Puede consultar a la revista PC/Computing magazine, NOV '90, pág. 254, , The Ink Jet Printer. para tener más información sobre el tema.

inline procedure procedimientos en línea

inline processing proceso aleatorio o lineal

inline subroutine subrutina directa

immediate access acceso inmediato

immediate address direccionamiento inmediato

immediate dominator dominador inmediato

inner interno.

inner loop lazo interno

inner macro instruction macro instrucción interna

inner memory memoria interna.

inner program programa interno.

input entrada, ingresar

input analysis análisis de los datos de entrada

input area área de entrada

input block bloque de entrada

input blocking factor factor de agrupamiento en bloque de la entrada

input buffer memoria intermedia de entrada

input data datos de entrada

input data file fichero de entrada

input data set conjunto de datos de entrada

input device dispositivo de entrada.

input file archivo de entrada

input header label rótulo del encabezamiento de entrada

input instruction code código de instrucciones de entrada

input job queue cola de trabajos de entrada

input job stream instrucciones de control de los trabajos que entran

input limited limitado por la entrada

input line línea de entrada

input loading carga de entrada

input magazine depósito de entrada

input mode modalidad de entrada

input past end entrada de datos con el archivo completo

input peripheral periférico de entrada.

input power energía de entrada

input process proceso de entrada

input program programa de entrada

input queue cola de entrada

input rearrangement reordenamiento de los datos de entrada

input register registro general de entrada

input routine rutina de entrada

input section sección de entrada

input specification sheet hoja de especificaciones de entrada

input stacker casillero receptor

input station estación de entrada

input storage almacenamiento de entrada

input stream corriente de entrada

input stream control control de la corriente de entrada

input symbol símbolo de entrada

input trailer label rótulo final de entrada

input unit unidad de entrada

input-output (I/O) entrada-salida (E/S).

input-output (I/O) devices dispositivos de entrada-salida (E/S).

input-output(I/O)port puerto de entrada-salida (E/S).

input/output entrada/salida

input/output appendage rutina accesoria de entrada/salida

input/output area área de entrada/salida

input/output bounded dependiente de la

entrada/salida

input/output buffers memorias intermedias de entrada/ salida

input/output channel canal de entrada/salida

input/output check stop parada por error de entrada/ salida

input/output control control de entrada/salida

input/output control system sistema de control de entrada/ salida

input/output devices dispositivos de entrada/ salida

input/output dump program programa de vuelco de la memoria durante entrada/salida

input/output interface interface de entrada/ salida

input/output interrupt interrupción de entrada/ salida

input/output interrupt identification identificación de interrupción de entrada/ salida

input/output interrupt indicators indicadores de interrupción de entrada/ salida

input/output library biblioteca de entrada/ salida

input/output limited limitado por la entrada/ salida

input/output line expander ampliador de línea de entrada/ salida

input/output logging registro de anotación de errores de entrada/ salida

input/output mode modalidad de entrada/ salida

input/output overlap solapamiento de la entrada/ salida

input/output referencing referencias de entrada/ salida

input/output routines rutinas de entrada/ salida

input/output sections secciones de entrada/ salida

input/output switching conmutación de entrada/ salida

input/output time tiempo de entrada/salida

input/output traffic control control del tráfico de entrada/ salida

input/output trunks enlaces de entrada/salida

input/output unit unidad de entrada/salida

inputting dar entrada

inquiry consulta - pregunta

inquiry and communications system sistema de consulta y comunicaciones

inquiry and subscriber display representación visual de consulta e información al abonado

inquiry and transaction processing proceso de consulta y transacción

inquiry display terminal terminal de representación visual de consultas

inquiry processing proceso de consultas

inquiry program programa de interrogación

inquiry request petición de consulta

inquiry station estación de consulta

inquiry suited consulta o averiguación pertinente

inquiry unit unidad de consulta

INRIA Institut National de la Recherche en Informatique et Automatique (Fr) Instituto Nacional de Investigación en Informática y Automática (Francia).

inscribe inscribir

insert insertar.

insert mode modo inserción

insertion picture character carácter de inserción de modelo

inside plant interior - local

inspection area área de reconocimiento

install program programa de instalación

installation of computers instalación de computadoras

installation processing control control de procesos de la instalación

installation spec especificación de instalación

installation tape number número de cinta de la instalación

installation time tiempo de instalación

installment en abonos - a crédito

installment accounting records registro de operaciones a crédito

installment loan préstamo a crédito

instance of a polymorphic type caso de un tipo polimórfico

instance variable variable de instancia

instantiate instanciar

instruction instrucción.

instruction address dirección de la instrucción

instruction address register registro general de dirección y de instrucción

instruction area área de instrucción

instruction code código de instrucción

instruction control unit unidad de control de instrucciones

instruction counter contador de instrucciones

instruction cycle ciclo de instrucciones

instruction decoder decodificador de instrucciones.

instruction field campo de instrucciones

instruction field campo de instrucciones

instruction format formato de las instrucciones

instruction format one-plus-one formato de instrucción uno + uno

instruction length longitud de instrucción

instruction length recording registro de la longitud de las instrucciones

instruction mix mezcla de instrucciones

instruction modification modificación de instrucción

instruction register registro de instrucciones

instruction repertoire juego o repertorio de instrucciones.

instruction selection selección de instrucciones

Instruction set

1. Conjunto de instrucciones
2. LOs lenguajes de programación poseen "conjuntos de instrucciones" (instruction sets) que no son otra cosa que el listado completo de las instrucciones que el programador tiene a su disposición en dicho lenguaje. Una instrucción es un paso, ó sentencia, de un programa que indica a la computadora que haga algo. También puede identificar datos si es necesario.

instruction set conjunto de instrucciones.

instruction sheet hoja de instrucciones

instruction step paso de instrucción - ejecución por instrucción completa

instruction stream corriente de instrucciones

instruction time tiempo de instrucción

instruction word palabra de instrucción

instruction word palabra de instrucción

instructional constant constante de instrucción

instructional constant constante de instrucción

insulator aislador

insurance seguro

INT INTerrupt Interrupción, interrumpir.

integer número entero

integer arithmetic aritmética con números enteros

integer attribute atributo de enteros

integer constant constante entera

integer digit dígito entero

integer math software de números enteros.

integer positions posiciones de enteros

integer programming programación entera

integral parte entera

integral boundary entorno entero - límite integral

integral storage almacenamiento integral

integrated integrado

integrated adapter adaptador integrado

Integrated circuit

1. Circuito integrado
2. Un circuito integrado es un circuito electrónico completo incluido en un pequeño chip de silicio. Los circuitos integrados pueden incluir solo unos pocos transistores, capacitores, diodos, ó resistores, ó miles de ellos. Generalmente se los clasifica de acuerdo a la complejidad de sus circuitos y a la cantidad aproximada de circuitos que existen en el chip:

SSI - Small Scale Integration, Integración en pequeña escala, 2 a 10 circuitos
 MSI - Medium Scale Integration, Integración en media escala, 10 a 100 circuitos
 LSI - Large Scale Integration, Integración en gran escala, 100 a 1000 circuitos
 VLSI - Very Large Scale Integration, Integración en muy grandes escalas, 1000 a 10000 circuitos
 ULSI - Ultra Large Scale Integration, Ultra Gran Integración en escala, más de 10000 circuitos

integrated circuit circuito integrado

integrated communications adapter adaptador integrado de comunicaciones

integrated configuration configuración integrada

integrated data processing proceso integrado de datos

integrated data set convertidor de señal integrado

Integrated Drive Electronics, IDE

1. IDE - (Integrated Drive Electronics)
2. IDE - (Integrated Drive Electronics)
Un disco IDE posee las funciones del controlador en el disco mismo y, en vez de conectarse a un controlador, se vincula directamente a la "placa madre" (motherboard). La velocidad de transferencia de datos es, aproximadamente, de 7,5 megabits/seg.

integrated emulator emulador integrado

integrated emulator program programa emulador integrado

integrated file adapter adaptador integrado de ficheros

integrated injection logic (12L) lógica de inyección integrada.

integrated managment information system sistema integrado de información de gestión

Integrated Services Digital Network, ISDN

1. Red Digital de Servicios Integrados
2. La Integrated Services Digital Network (Red Digital de Servicios Integrados) es un estandar internacional de telecomunicaciones que permite que un canal de comunicaciones transporte, simultáneamente, datos digitales así como voz y video. Las microcomputadoras se pueden comunicar, a través del ISDN, a velocidades de hasta 64 Kbps usando las líneas telefónicas existentes, pero

sin contar con un modem. Solo se necesita una plaqueta adaptadora similar a la tarjeta de interfaz de una red. La Primary Rate Interface (PRI) (Interfaz de Velocidad Primaria) brinda servicios similares a un vínculo T-1, mientras que la línea Basic Rate Interface (BRI) (Interfaz de Velocidad Básica) que llega a su hogar u oficina brinda tres circuitos digitales. Dos de estos circuitos brindan las líneas de 64 Kbps par la voz y los datos, mientras que la tercera línea controla el circuito ISDN. En la actualidad, el ISDN solo existe en unas pocas ciudades, pero se estima que su uso se extenderá rápidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, así como a las firmas relacionadas con la computación y las comunicaciones.

integrated signal converter convertidor de señal integrado

integrated software package paquete integrado de software

integrating motor motor integrador

integration integración.

integration levels niveles de integración.

integration technologies tecnologías de integración.

integrator integrador

integrity integridad

intelligence inteligencia

intelligent cable cable inteligente

intelligent controller controlador inteligente

intelligent database base de datos inteligente

intelligent form formulario inteligente

intelligent modem modem inteligente

intelligent paper documento inteligente

intelligent printer impresora inteligente.

intelligent terminal terminal inteligente, terminal con microprocesadores

inter entre

inter record gap separación entre registros - espacio de intergrabación

interaction interacción- acción recíproca

interaction time tiempo de interacción

interactive interactivo

Interactive

1. Interactivo
2. El término interactivo, cuando se lo emplea en relación con un sistema ó programa de computadoras, indica que el programa formula preguntas al Usuario, y luego ejecuta alguna operación normalmente relacionada con la respuesta brindada por el Usuario. Este GLOSDIC, por ejemplo, es en cierta medida interactivo ya que le permite seleccionar el término cuya definición desea ver, es decir, que lo que aparezca en su pantalla dependerá exclusivamente de Ud. y no de una decisión previamente tomada por el programador.

interactive compiler compilador interactivo

interactive problem solving resolución interactiva de problemas

interactive processing procesamiento interactivo, tratamiento interactivo.

interactive program programa interactivo.

interactive realtime collaboration colaboración interactiva en tiempo real

interactive session sesión interactiva

interactive video video interactivo

interblock interbloquear - separador - interbloqueo

interblock gap espacio o separación entre bloques

interblock space espacio entre bloques

intercalate intercalar - interpolar

intercept operator operador interceptador

intercepted station estación bloqueada

intercepting interceptación

intercepting trunk enlace de interceptación

interchange code código de transmisión

interchangeable intercambiable

interchangeable chain cartridge adaptor adaptador para cadena de tipos intercambiables

interchangeable disc pack juego de discos intercambiables

interchangeable disk cartridge unidad de disco intercambiable

interchangeable feed alimentador intercambiable para lectura

interchangeable train cartridge tren de tipos intercambiables

interchangeable type bar barra de tipos intercambiables

intercommunicating system sistema de intercomunicación

intercycle ciclo de control

interest posting pase de intereses

interexchange channel canal de enlace entre centrales

interface acoplamiento

interface adapter adaptador de interfaz

interface cards tarjetas de interfaz.

interface channel canal de acoplamiento

interface routines rutinas de acoplamiento

interface signal pin peine de la señal de interfase

interface standard interfaz estándar, norma de interfaz.

interference interferencia

interfix interunión

interior label etiqueta intema

interlace entrelazar - concatenar

interlace entrelazar, concatenar.

Interlacing

1. Entrelazado
2. Interlacing (entrelazado) es una técnica usada por ciertos monitores de video, en los que los haces de electrones "pintan nuevamente" la pantalla, mostrando alternativamente todas las líneas impares y luego todas las líneas pares que conforman la pantalla. De este modo, el intrelazado actualiza cualquier línea individual en pantalla solo 30 veces por segundo. Pese a eso, brinda una posibilidad de "refrescar" (renovar) la pantalla a una velocidad equivalente a 60 ciclos por segundo.

interleave interpolación

interleave factor factor de interpolación

interleaved interpolado - intercalado en operaciones simultáneas

interleaved array matriz intercalada

interleaved carbon set juego con papel carbónico intercalado

interleaved subscripts subíndices intercalados

interleaving

1. intercalación - interpolación - simultaneidad de operaciones
2. interfoliado

interlock protección, bloqueo.

interlock bloques del teclado - trabar por intercierra

interlude rutina auxiliar - programa preparatorio

intermediate code código intermedio

intermediate control control intermedio

intermediate control change cambio de control intermedio

intermediate control channel canal de control intermedio

intermediate control data datos de control intermedio

intermediate control field campo de control intermedio

intermediate distributing frame repartidor intermedio

intermediate equipment equipo intermedio

intermediate language lenguaje interme-

dio

intermediate storage almacenamiento intermedio

intermediate storage data set conjunto de datos de memoria intermedia

intermediate total total intermedio o subtotal

intermittent error error intermitente

internal arithmetic aritmética intema

internal clocking sincronización intema

internal code código interno

internal error disfunción interna

internal font tipografía interna

internal interrupt interrupción interna

internal line línea intema

internal memory memoria intema

internal memory memoria intema

internal procedure procedimiento intemo

internal sort clasificación interna

internal storage almacenamiento interno

internal timer temporizador o reloj interno.

internally stored program programa almacenado internamente

International Standards Organization, ISO

1. Organización Internacional de Estándares
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares

para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

internet interred

internetwork intercomunicar redes

internetworking interconexión de redes.

interoffice trunk línea automática de enlace entre centrales

interpolate interpolar.

interpolation interpolación

interpolator interpoladora

interposer bobina de interposición

interpret interpretar

interpretative routine rutina interpretativa

interpretative trace program programa de rastreo interpretativo

interpreter

1. interpretadora - intérprete
2. Un intérprete es un programa traductor, usado con un lenguaje de alto nivel, que "traduce" y ejecuta el programa al mismo tiempo. Las sentencias del programa que son interpretadas permanecen en su lenguaje fuente original, en la forma en que el programador las escribió. Es decir que el programa no necesita ser compilado antes de la ejecución. Cada sentencia del programa es transformada en lenguaje de máquina, siendo ejecutada ó procesada una por vez hasta que se termina el programa. Los programas interpretados se ejecutan más lentamente que los programas compilados, y siempre se los debe ejecutar teniendo el intérprete cargado en memoria. BASIC y dBase podrían ser citados como ejemplos de programas intérpretes.

interpreter code código de interpretación

interpretive code código interpretativo

interpretive language lenguaje interpretado

Interpretive Language

1. Lenguaje Interpretativo
2. BASIC, por ejemplo, es un lenguaje interpretativo, lo que significa que cada sentencia es transformada y ejecutada en la manera en que se encuentra sin tener que compilar todas las sentencias del programa antes

de ejecutarlas. Sin embargo, existen compiladores en BASIC de modo que las versiones finales de los programas puedan ser transformadas en código ejecutable para tener un performance más rápida en el momento de ejecución (run-time)

interprocedural data flow analysis análisis de flujo de datos entre procedimientos

interprocess communication comunicación interprocesos

interprogram communication comunicación entre programas

interrogate interrogar

interrecord gap separación entre registros

interrogate interrogar, consultar.

interrogating typewriter máquina de escribir de consulta

interrup mask máscara de interrupciones

interrup vector vector de interrupción

Interrupt

1. Interrupción
2. Una suspensión, ó detención, temporal durante la ejecución de una tarea (durante la cual se transfiere el control al sistema operativo) se denomina "interrupción" (interrupt.) Esta interrupción puede ser causada por condiciones internas ó externas, tal como una señal que un dispositivo de entrada/salida ha completado la transferencia de datos. La CPU de una computadora tiene incorporada la posibilidad de ser interrumpida, combinada con una forma conveniente de colocar "en espera" la tarea que ha sido interrumpida, mientras se está procesando la tarea que motivo

la interrupción. Las modernas computadoras, tales como las computadoras personales (que están diseñadas para manejar interrupciones) se denominan (en la terminología de quienes diseñan los circuitos) computadoras "accionadas por interrupciones". Una interrupción armada acepta y mantiene en suspenso la señal de interrupción, mientras que en el caso de una interrupción no-armada, se ignora la señal.

interrupt interrupción

interrupt driven controlado por interrupciones

interrupt handier or supervisor programa supervisor para atención de interrupciones

interrupt handler gestor de interrupciones.

interrupt housekeeping verificación de la interrupción

interrupt mask mascarilla de interrupción

interrupt mask mascarilla de interrupción

interrupt mask bit bit de máscara de interrupción.

interrupt mode modalidad de interrupción

interrupt priority prioridad de interrupción

interrupt register registro de interrupciones.

interrupt request petición de interrupción.

interrupt scanner explorador de inter-

rupciones

interrupt service routine rutina de gestión de las interrupciones.

interrupt signal señal de interrupción

interrupt trap eliminador de interrupciones

interrupt vector vector de interrupción.

interruptable state estado interruptible

interruption interrupción

interruption system sistema de interrupción

intersect intersectar

intersection intersección

interspersed intercalado

intersystem communications comunicaciones entre sistemas

intertoll trunk enlace de larga distancia

interval intervalo

interval analysis análisis de intervalos

interval depth profundidad de intervalo

interval graph grafo de intervalos

interval partition partición de intervalos

interval timer cronómetro - registrador de intervalos

intra dentro

intrapage fragmentation fragmentación interna de página

intraprogram communication comunicación dentro del programa

invalid errado - no válido

- invalid bit** bit de invalidez
- invalid character** carácter no válido
- invalid code** clave incorrecta
- invalid exclusive reference** referencia exclusiva no válida
- invalid instruction** instrucción no válida.
- invalid page** página no válida
- inventory control** gestión de inventario
- inverse video** video inverso
- inversion** inversión
- inverted file** archivo inverso
- inverted list** lista invertida
- inverter** inversor
- inverting amplifier** amplificador de inversión
- investment** inversión de capital
- invigilator** vigilante
- invocation** llamada
- invoice** factura - facturar
- invoke** llamar
- invoked procedure** procedimiento llamado
- invoking block** bloque de llamada
- IOCS Input/Output Control System** Sistema de control de entrada/salida.
- ion deposition** disposición iónica
- IOP Input/Output Processor** Procesador de entrada/salida.
- IOR Inclusive OR** Puerta lógica <<OR inclusiva>>.
- IP Information Provider** @@ING Proveedor de información.
- IPC Industrial Process Control** Control de proceso industrial.
- IPL Information Processing Language** Lenguaje de procesamiento de información.
- IPL Initial Program Load** Carga inicial de programa
- IPS Inches Per Second** Pulgadas por segundo.
- IPSS International Packet Switched Service** Servicio internacional conmutado de paquetes.
- IR Infra-Red** Infrarrojos.
- IRG InterRecord Gap** Banda interregistros.
- IRL Information Retrieval Language** Lenguaje de recuperación de información.
- IRLA Institut de Recherche d'Informatique et d'Automatique (France)** Instituto de investigación de informática y automática (Francia).
- iron oxide** óxido férrico
- ironing** planchado - papel bien presionado contra el rodillo
- IRQ, Interrupt Request Query**
1. Pedido de interrupción
 2. Las líneas de pedido de interrupción son conexiones físicas entre dispositivos externos del equipamiento (hardware) y los controladores de las interrupciones. Cuando un dispositivo tal como un controlador de diskettes ó una impresora necesita la atención de la CPU, las señales de conexión directa

(handshaking) son enviadas hacia atrás ó hacia adelante hasta que se completa una tarea. En las PC y en los sistemas compatibles con las IBM XT, existen ocho líneas IRQ, numeradas IRQ0 a IRQ7. En las AT y en los sistemas PS/2, existen 16 líneas IRQ, numeradas IRQ0 a IRQ15.

En un sistema dado, el objetivo es configurar las plaquetas de expansión de modo que cada plaqueta posea su propia línea IRQ. Si Ud. posee, en su máquina, dos puertos serie, Ud. sabe que se toman los IRQ3 y IRQ4. Para contar con más información sobre el tema, vea la Tabla "Líneas de Pedido de Interrupción"

irreversible magnetic process proceso magnético irreversible

irreversible process proceso irreversible

IRS Interrupt Request Signal Señal de petición de interrupción.

ISA bus

1. Bus ISA
2. Introducido originalmente con una vía de acceso de datos de 8 bits en las PC de IBM y en las PC-XT, el bus ISA se vió ampliado en 1984 con la computadora PC-AT y su vía de acceso de 16 bits. ISA, por lo general, se refiere a las ranuras de expansión, ó ranuras de 8 ó 16 bits.

ISA, Industry Standard Architecture

1. Arquitectura Estandar para la industria
2. ISA es una abreviatura de Arquitectura Estandar en la Industria (Industry Standard Architecture). ISA es una designación no-oficial usada para el diseño bus de la PC de IBM, de las PC-XT de IBM, y de las PC-AT de IBM y sus compatibles. Este diseño de bus original permite que diversas "tarjetas" adaptadoras

(Plaquetas de Circuitos Impresos) sean conectadas ("enchufadas") en ranuras de expansión colocadas en la plaqueta principal (placa madre, ó "motherboard") del sistema.

La Arquitectura Estandar de la Industria (Industry Standard Architecture) (ISA), para las microcomputadoras IBM compatibles define el uso del bus de datos y las ranuras de expansión (expansion slots) de 8 bits y de 16 bits en los modelos PC-XT y PC-AT. EISA es un acrónimo de Extended ISA (ISA Extendido) El consorcio EISA, liderado por la Compaq Corporation, y al que pertenecen casi todos los fabricantes de microcomputadoras con excepción de IBM, fue formado en 1988 para ofrecer una alternativa frente a la Arquitectura de Micro-canal de IBM (Micro Channel Architecture) (MCA). Tema interesa a los fabricantes de plaquetas y de sistemas que no sean IBM porque el MCA no brinda compatibilidad ascendente con las máquinas existentes. Con un bus EISA, las plaquetas incorporables de 8 ó de 16 bits, basadas en ISA pueden ser incorporadas en las máquinas nuevas.

ISAM Indexed Sequential Access Method Método de acceso secuencial indexado.

ISAM, Indexed Sequential Access Method

1. Método de Acceso Secuencial Indexado
2. ISAM es un acrónimo de Indexed Sequential Access Method (Método de Acceso Secuencial Indexado) que, básicamente, es un procedimiento para guardar y recuperar datos de un archivo en disco. Cuando un programador diseña el formato del archivo, se crea un conjunto de índices que describe donde están ubicados, en el disco, los registros de dicho archivo. Esto brinda un método rápido y eficiente para

recuperar los datos, y elimina la necesidad de leer todos los datos desde el principio para ubicar la información que se necesita. Los índices pueden ser guardados como parte del archivo de datos ó en un archivo diferente, para los índices.

iscolor color activado

ISDN, Integrated Services Digital Network

1. Red Digital de Servicios Integrados
2. La Integrated Services Digital Network (Red Digital de Servicios Integrados) es un estandar internacional de telecomunicaciones que permite que un canal de comunicaciones transporte, simultáneamente, datos digitales asi como voz y video. Las microcomputadoras se pueden comunicar, a través del ISDN, a velocidades de hasta 64 Kbps usando las líneas telefónicas existentes, pero sin contar con un modem. Solo se necesita una plaqueta adaptadora similar a la tarjeta de interfaz de una red. La Primary Rate Interface (PRI) (Interfaz de Velocidad Primaria) brinda servicios similares a un vínculo T-1, mientras que la línea Basic Rate Interface (BRI) (Interfaz de Velocidad Básica) que llega a su hogar u oficina brinda tres circuitos digitales. Dos de estos circuitos brindan las líneas de 64 Kbps par la voz y los datos, mientras que la tercera línea controla el circuito ISDN. En la actualidad, el ISDN solo existe en unas pocas ciudades, pero se estima que su uso se extenderá rápidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, asi como a las firmas relacionadas con la computación y las comunicaciones.

ISIS Intel System Implementation Supervisor Supervisor de implementación del sistema INTEL.

islower carácter alfabético en minúsculas

ISM Information System Management Gestión de sistemas de información.

ISO International Standards Organization Organización internacional de normalización.

ISO standard norma ISO (Organización Internacional de Normalización).

ISO, International Standards Organization

1. Organización Internacional de Estándares
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas

a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

isochronous isócrono regular

isolated locations posiciones aisladas

isometric view vista isométrica

isotropic isotrópico

ISR Information Storage and Retrieval Recuperación y almacenamiento de información.

isupper carácter alfabético en mayúsculas

item artículo - unidad elemental de información - ítem - punto

item advance progresión por ítems

item count conteo de operaciones - cuenta de documentos

item design diseño de ítems

item of data ítem de datos - unidad de información

item size tamaño de ítem

iterate ejecutar iteraciones - repetidas series de instrucciones

iteration iteración - repetición

iteration factor factor de iteración (repetición)

iteration loop bucle de iteración, ciclo iterativo.

iterative iterativo - repetido

iterative calculus cálculo iterativo

iterative data-flow analysis análisis iterativo de flujo de datos

iterative operation operación iterativa

iterative process proceso iterativo o repetido

iterative routine rutina iterativa

iterative sequence secuencia iterativa

ITT International Telephone and Telegraphs Compañía internacional ITT (Teléfonos y Telégrafos).

ITU International Telecommunications Union Unión internacional de telecomunicaciones.

J

J Jump instruction Instrucción de salto.

jack clavija - conector - enchufe - con-jun-tor - conexión

jack pannel tablero de conexiones - cuadro de control

jam atascamiento - obstrucción

jam print obstrucción de la impresión

jamming interferencia

Jaquard inventor del uso de tarjetas perforadas en telares automáticos

jargon jerga (vocabulario específico)

JCL Job Control Language Lenguaje de control de trabajos.

JDL Job Description Language Lenguaje de descripción de trabajos.

JES (Job Entry Subsystem) subsistema de entrada de trababajos

JFCB Job File Control Block Bloque de control de fichero de trabajo.

JFET Junction Field-Effect Transistor Transistor de unión de efecto de campo.

jiffy (jiffies) cincuentavo/setentavo de segundo.

jitter fluctuaciones de duración del impulso, inestabilidad

job trabajo, tarea

job accounting interface interface de contabilidad de trabajos

job batch lote de trabajos

job class clase de trabajos

job class clase de trabajo

job control control de trabajos

job control language lenguaje de control de trabajos

job control program programa de control de trabajo

job control statement sentencia de control de trabajo

job entry central services servicios centrales de entrada de trabajos

job entry subsystem subsistema de entrada de trabajos

job flow control control de flujos de trabajos

job input file fichero de entrada de trabajos

job input stream corriente de entrada de trabajos

job library biblioteca de trabajos

job logging registro cronológico de trabajos efectuados

job management manejo o gestión de trabajos, administración de tareas

job orientated orientado en función del trabajo

job orientated terminal terminal especializada en un trabajo o adaptada a éstos

job output device dispositivo de salida de trabajos

job output file fichero de salida de trabajos

job output stream corriente de salida de trabajos

job pack area área de módulos de trabajo

job priority prioridad de trabajos

job processing procesamiento de trabajos

job queue cola de trabajos

job queuing cola de trabajos.

job scheduler planificador de trabajos

job selector knob perilla del selector de trabajos

job set conjunto de trabajos

job set control control por programa del encadenamiento de trabajos

job set generator generador de un conjunto de trabajos

job set language lenguaje empleado para un conjunto de trabajos

job set mode

1. sección operativa para la ejecución de programas
2. sección operativa para la ejecución de programas en un conjunto de trabajos

job set program programa de un conjunto de trabajos

job set translator traductor de lenguajes de un conjunto de trabajos

job stacking agrupamiento ordenado de trabajos

job statement sentencia de trabajo

job step paso de trabajos

job step initiation iniciación de paso de trabajo

job step restart reanudación de paso de trabajo

job step task tarea de paso de trabajo

job stream flujo de trabajos sucesión de

trabajos

job string cadena de trabajos.

job support tasks tarea de mantenimiento de trabajos

joggle batido de fichas

JOHNNIAC JOHN (von Neumann's) Integrator And Calculator Una de las primeras computadoras.

join unión, unir

Join

1. Combinación
2. En las Bases de Datos relacionales, una "combinación" (join, en Inglés) se refiere a la combinación de datos seleccionados de acuerdo a criterios específicos de entre varias bases de datos, de modo de constituir una nueva Base de Datos. Se pueden combinar dos tablas (base de datos) completas, ó se puede seleccionar solo algunos campos de cada una de ellas para efectuar la combinación. Existen diferentes tipos en las operaciones de combinación. Una equicombinación es una combinación (join) en la que la nueva Tabla (Base de Datos) contiene dos columnas idénticas. Si se elimina una de ellas, el resultado es una combinación natural. Una combinación "exterior" (outer join) incluye todas las filas que sean diferentes de una de las Bases que se combinan, las que son incorporadas en la Tabla (Base de Datos) resultante. En una auto-combinación (self-join), los valores de columna en la misma Tabla son comparados entre sí. Los diferentes casos existentes en la misma Tabla involucrada en la auto-combinación deben ser aliased para distinguirlos entre sí, y las referencias a las columnas deben ser calificadas con alias adecuados.

joint denial negación conjunta

joint use utilización conjunta

journal diario

journal index key tecla espaciadora de líneas del diario

journal tractor impulsor o tractor del diario

Joystick

1. Dispositivo electrónico "de entrada"
2. Un "joystick" es un potenciómetro bidimensional (dispositivo electrónico de entrada (input) que incluye una palanca vertical), pivoteado de modo que pueda ser manipulado haciéndolo girar 360 grados.. Cuando se lo conecta a una computadora, puede brindar información posicional para el movimiento del cursor en la pantalla del monitor ó video. El programa de aplicación que está diseñado para recibir información (input) desde un "joystick", responde moviendo el cursor (ó una imagen) en pantalla, en la misma dirección en que se mueve la palanca del "joystick". Los "joysticks" son conectados a una computadora con un cable, y fundamentalmente se los emplea para jugar con los video-juegos.

joystick palanca de control utilizada en los juegos (sustituye al teclado)

jump salto, bifurcación.

jump conditions condiciones de salto o bifurcación.

jump instruction instrucción de salto o bifurcación.

jump test prueba de salto

jump variable variable temporal.

jumper puente

Jumper

1. Conector puente
2. Con frecuencia, quien diseña una plaqueta de circuitos impresos (Printed Circuit Boards) permitirá que la plaquetas y sus circuitos sean conectados (seteados) de varias maneras, dependiendo de las necesidades particulares del Usuario. Esto se logra colocando un par de conectores-puente (jumpers) en el circuito. Si se coloca un pequeño "clip" metálico, recubierto de plástico, en un par de "pines" abiertos, el circuito se cierra. Los pequeños "clips" metálicos, recubiertos de plástico, son en realidad conductores eléctricos y, en realidad, debería hacerse referencia a ellos, adecuadamente, como "shunts" (conectores en paralelo) aunque se los conoce en forma más general como "jumpers". Los "jumpers" suelen también recibir la denominación de Berg post jumpers o shorting posts (conectores de cortocuito).

jumper selectable seleccionable por saltadores.

junction juntura

junior character carácter menos significativo

jury duty obligaciones legales

justification justificación - alineación del margen

justification justificación - alineación del margen

justification justificación, ajuste

justification margin alineación del margen

justify justificar - alinear márgenes (cia)

juxtaposition yuxtaposición (adyacen-

K

K abreviatura de mil

K Kilo Kilo, mil.

Kansas City Standard Estándar Kansas City.

Karnaugh map mapa de Karnaugh.

Kb Kilo-bit Kilo-bit.

KB Kilo-Byte Kilo-byte, kilo-octeto.

KBYTE equivale a 1024 bytes

KCS (K Characters per Second) mil caracteres por segundo

KCS (K Characters per Second) mil caracteres por segundo

Kermit protocol

1. Protocolo Kermit
2. Kermit es un protocolo diseñado para transferir archivos entre microcomputadoras y mainframes. Fue desarrollado originalmente por Frank DaCruz y Bill Catchings en la Columbia University, en Nueva York, USA, siendo ampliamente aceptado, especialmente en el mundo académico. Recibe el nombre de Kermit, en honor a la cómica rana verde, muy habladora, del programa "The Muppet Show" de Jim Henson. Existen programas Kermit tanto de dominio público como de Propiedad Intelectual Reservada, que no solo incluyen en protocolo sino que, además, son programas completos en si mismos que ofrecen las funciones necesarias para comunicarse desde la máquina particular con la que se lo está ejecutando. Puede solicitar el manual del protocolo Kermit, completo (más de 100 páginas), escribiendo a:

Kermit Distribution, 01 (212) 854-3703 Columbia University Center for

Computing Activities 612 West 115 Street, New York, NY 10025 EEUU

kernel núcleo.

Kernel

1. Núcleo (del sistema operativo)
2. El SISTEMA OPERATIVO es el programa de control maestro que interactúa con otros programas del sistema y/o programas de aplicación dentro de una computadora. El núcleo central (ó kernel) del sistema operativo debe ubicarse, en todo instante, en la memoria. Los programas de computación se escriben de modo que se ejecuten bajo un determinado sistema operativo, tales como DOS, OS/2 ó UNIX. Los Sistemas Operativos también reciben los nombres de sistemas supervisores o ejecutivos.

Es la parte central del sistema operativo UNIX, que maneja la forma en que se usa la memoria, como se programan los trabajos, como se accede a los PERIFÉRICOS, y como se guarda y actualiza la información en los ARCHIVOS.

Desarrollado en un esfuerzo conjunto de IBM y Microsoft Corporation, el OS/2 es un sistema operativo para microcomputadoras que emplea los chips microprocesadores Intel 80286 u 80386. Se esperaba que fuese el sucesor del D.O.S. (que también fuera desarrollado por Microsoft para IBM) aunque proyectos como Cairo ó Chicago parecen cuestionar dicha suposición. OS/2 usa el "modo protegido" es la operación de la CPU a fin de expandir la memoria de 1 a 16 megabytes, tendiendo a una rápida y eficiente operación multitareas. Tres componentes fundamentales constituyen el OS/2. En el centro del Sistema Operativo se encuentra el núcleo (kernel, en inglés) responsable de mantener los archivos, administrar varios programas que puedan estar

ejecutándose simultáneamente y de permitir que estos programas se comuniquen entre si. Como segundo componente fundamental del OS/2, el Administrador de Presentaciones (Presentation Manager) extiende las capacidades multitareas del núcleo a fin de ejecutarlos simultáneamente en la misma pantalla, ocupando cada programa su propia pantalla. La Interfaz de Programación Gráfica (GPI) (Graphics Programming Interface (GPI), como tercer componente fundamental del sistema OS/2 brinda al sistema un potente sistema de gráficos.

kernel item elemento nuclear

kerning talud

key clave - tecla - llave

key button tecla

key cap casquetes de tecla

key change cambio de clave o tecla

key class clase de clave

key click chasquido de tecla, sonido de tecla

key click filter filtro contra impulsos de ruido

key compression compactación o compresión de claves

key cover cubierta

key cover bulletin holder porta boletines por cubierta

key driven accionado por teclado

key driven operation operación por teclado

key entry ingreso por teclas

key entry area zona de datos digitados

key field campo clave

key file fichero clave, fichero de claves.

key head cabeza de entrada

key in carga manual de datos por teclado

key operator light luz del operador principal

key plate placa de entrada

key pulse marcación por teclas

key rollover tecleo rápido

key sequence secuencia de teclas

key stroke pulsación de tecla

key stroke counter contador de digitación de teclas

key to disk digitar información para almacenarse en un disco magnético

key to disk machine máquina de teclas a disco

key to tape información digitada entra directamente en una cinta magnética

key to tape machine máquina de teclas a cinta

key verify verificar por teclado

key word palabra clave

key-sequenced data set conjunto de datos ordenado en secuencia por clave

key-sequenced file fichero ordenado en secuencia por clave

keyboard teclado

Keyboard

1. Teclado
2. Un teclado (keyboard) es un dispositivo de entrada usado como una máquina de escribir para poder ingresar datos a un sistema de computación. Los teclados poseen teclas, ó botones identificados con caracteres alfabéticos, numéricos, y especiales, de modo que cuando se presiona una tecla el código correspondiente a dicho caracter es transmitido al programa de computadora que espera recibirlo. Un Teclado Mejorado (Enhanced Keyboard, en Inglés) es aquel que contiene diez ó doce Teclas de Función en la parte superior, y un teclado numérico a la derecha.

keyboard arrangement disposición del teclado

keyboard base register registro de base del teclado

keyboard buffer memoria del teclado

keyboard computer computadora de teclado

keyboard control control desde o por teclado

keyboard control key tecla de control desde el teclado

keyboard enhacer mejorador de teclado

keyboard entry and inquiry entrada y consulta por teclado

keyboard inquiry consulta por teclado

keyboard interrupt interrupción por teclado

keyboard lockout bloqueo por teclado

keyboard macro processor procesador de macros por teclado

keyboard processor procesador de

teclado

keyboard request solicitud para transmitir por teclado

keyboard rest posa teclado

keyboard selection selección en o desde teclado

keyboard send/receive transmisor/receptor provisto de teclado

keyboard template plantilla de teclado

keycap cubierta para el teclado

keydown pulsar una tecla

keyed entregado - digitado - referido a clave

keyed direct access acceso directo por clave

keying pulsación de teclas - tecleo

keying chirps chirridos de manipulación

keying error rate proporción o coeficiente de errores por teclado

keying wave flujo de transmisión

keymat plantilla del teclado para asignar leyendas a las teclas

keypad teclado numérico

Keypad

1. Teclado Numérico
2. Un Teclado Numérico es un dispositivo de entrada que posee teclas como una máquina de escribir, con la diferencia de que estas Teclas son únicamente numéricas con algunas teclas especiales de función, sin teclas alfabéticas. Cuando el operador actúa sobre una de las teclas, se transmite el código correspondiente hacia

la computadora. Los Teclados Numéricos pueden encontrarse como elementos individuales ó, con más frecuencia, como teclado agregado a la derecha de los teclados convencionales.

keypunch perforación por teclado

keypunch department departamento de perforación

keypunch machine máquina perforadora de tarjetas

keyset juego de teclas

keyword palabra clave

keyword in context palabra clave del contexto

keyword macro instruction macroinstrucción de palabra clave

keyword operand operando de palabra

keyword out of context palabra clave fuera de contexto

keyword parameter parámetro de palabra clave

KIL KILO-cycle Kilo-ciclo.

kill suprimir - eliminar

kilo mil. kilo - quilo

kilobaud kilobaudío, mil baudios, mil bits por segundo.

kilobit kilobit.

kilobyte kilocarácter, <<kilobyte>>, kiloocteto.

Kilobyte

1. Kilobyte
2. Un kilobyte es 1024 bytes (2 a la décima potencia). El prefijo "Kilo"

es un análogo, en binario, a la unidad decimal "mil". El tamaño de memoria de una microcomputadora se mide en kilobytes, por ejemplo 256K, 512K, 640K. Por supuesto, 1024K equivalen a 1 Megabyte. Vea la Tabla de Conversión "Bytes a Terabytes" para contar con más información sobre este tipo de unidades.

kilocycle kilociclo.

kilohert mil ciclos por segundo

kilomega kilomega, mil millones.

kilomegacycle kilomegaciclo

KIM KIM Computadora de una sola tarjeta basada en el microprocesador 6502.

kips kiloinstrucciones por segundo.

KIPS Kilo Instruction Per Second Mil instrucciones por segundo.

kit equipo

Kleene closure cerradura de Kleene

Kludge

1. Solución rápida, temporal
2. Un "kludge" es un arreglo rápido aplicado a un problema, ó una modificación improvisada en una situación a fin de superar una deficiencia en el diseño. En otras palabras, podría decirse que un kludge es un remedio que funciona bien, pero que igual debe ser revisado y mejorado.

kludge pegamento específico

KMP algorithm algoritmo de MP

knob perilla o botón de mando

knowledge base base de conocimiento

knowledge based system sistema basado

en conocimiento

knowledge engineer ingeniero de conocimiento

known conocido

Knuth-Morris-Pratt algorithm algoritmo de Knuth-Morris-Pratt

Korn shell

1. Intérprete de comandos Korn
2. Escrito por David Korn, este intérprete es compatible con el intérprete de comandos (shell) Bourne, pero brinda un rango mucho más amplio de características de programación.

El shell (intérprete de comandos) Korn también ofrece versiones mejoradas de gran parte de las características interactivas del shell

C. Para activar un shell (intérprete de comandos) Korn desde la línea de comandos, escriba Ksh y presione (Return).

KSAM Keyed Sequential Access Method Método de acceso secuencial por claves.

KSR Keyboard Send and Receive Teclado de transmisión y recepción.

KW Key-Word / Kilo Watt Palabra clave / Kilowatt.

KWIC KeyWord-In-Context Palabra clave en contexto.

KWIT KeyWord-In-Title Palabra clave en título.

KWOC KeyWord-Out of Context Palabra clave fuera del contexto.

L

L Inductance Inductancia (símbolo universal).

l-attributed definition definición con atributos por izquierda

l-value valor de lado izquierdo

lab abreviatura de laboratorio

label rótulo, etiqueta.

label area zona de rótulos

label constant constante de título de sentencia

label cylinder cilindro de etiquetas

label expression expresión de título de sentencia

label group grupo de rótulos, grupo de etiquetas.

label identifier identificador de rótulo

label information cylinder cilindro de información de rótulo

label list lista de títulos de sentencia

label prefix prefijo de título de sentencia

label record registro de etiqueta

label table tabla de símbolos

label variable variable de título de sentencia

label writing device dispositivo impresor de etiquetas

labeled common bloque común denominado

lace perforar en cadena

laced card tarjeta perforada.

lacing perforación en cadena

Laddr

1. Arquitectura Laddr

2. Laddr es una arquitectura estandar generada para los fabricantes de periféricos, desarrollada en forma conjunta, en Junio de 1990, por Microsoft, Compaq, Adaptec, NCR, y Western Digital. Ha sido pensado para brindar consistencia entre los vendedores y quienes desarrollan accionadores (drivers) de dispositivos SCSI para OS/2. Microsoft está haciendo que Laddr sea un producto de dominio público, sin costos por uso ni licencias. Laddr permitirá que quienes realizan los diseños escriban accionadores (drivers) compatibles, ahorrando de este modo un tiempo considerable en los desarrollos.

lag retardo o demora

LALR collection of sets of items colección de conjuntos de elementos LALR

LALR grammar gramática LALR

LALR parsing análisis sintáctico LALR (Lookahead LR parsing)

LALR parsing table tabla de análisis sintáctico

lambda calculus cálculo lambda

laminar bus cable laminar de interconexión

lamp lámpara indicadora

lamp assemblies conjunto de lámparas indicadoras

LAN Local Area Network Red de área local.

LAN, Local area network

1. Red local (de computadoras)

2. Cuando dos ó más computadoras son unidas entre sí, con el propósito

de compartir información y/o dispositivos periféricos, se genera una red (network, en Inglés). Cuando la red esta limitada a una zona geográficamente restringida, tal como en un mismo edificio ó quizás dentro de un grupo de edificios de una Institución, se la denomina Red Local (LAN) (Local Area Network). Existen tres tipos de medios de transmisión de datos usado en la mayoría de las LAN de hoy en día: un par de cables "trenzados" (twisted pair), un cable coaxil, y el más moderno cable de fibra óptica. Existen, además, tres tipos básicos de topologías LAN en uso en la actualidad, el anillo (ring), la estrella (star) y el bus ó línea.

land depósito conductor

land line línea terrestre

land pattern modelo de circuito - diseño de depósito conductor

landing cableado interno.

landing zone zona de ubicación (de los cabezales lectores - escritores)

landline facilities medios de comunicación

landscape

1. "paisaje", apaisado u horizontal
2. Los términos "retrato" (portrait) y "paisaje" (landscape) hacen referencia a la orientación con que se imprimirán los resultados en la página. Los programas de procesamiento de textos, con frecuencia, ofrecerán la posibilidad de imprimir en uno de estas dos posibles opciones. El modo "retrato" imprime de la forma habitual, de modo que el borde más largo de la hoja corresponda al eje vertical.

3 3 3 3 3 3 3 3 3 PAISAJE 3 3

3 RETRATO 3 (apaisado) 3 3
 3 (normal) 3 3 3 3 3 —————
 ————— 3 3
 —————-El modo "paisaje" se imprime en forma apaisada.

landscape paisaje

language lenguaje.

language character set conjunto de caracteres del lenguaje.

language conversion program programa de conversión de lenguajes

language converter conversor de lenguajes

language processor procesador de lenguaje

language statement sentencia de language

language subset subjuego de lenguaje

language translation traducción de lenguajes

language translators traductores de lenguaje

LAP Link Access Protocol Protocolo de acceso al enlace.

Laptop

1. Computadora laptop
2. Un computadora "laptop" es un tipo de microcomputadora que está diseñada para conformar una unidad liviana, facilmente portable, completa. Las computadoras "laptop", por lo general, son accionadas por baterias recargables. También pueden ser operadas usando fuentes convencionales de energía eléctrica. Todas las laptop poseen el teclado y algún tipo de pantalla incorporados. También

están equipadas con disketeras y, a menudo, poseen discos rígidos de gran capacidad. Las computadoras "laptop" se popularizaron con el Modelo 100 de Radio Shack, introducida en el mercado en 1984.

laptop computer computadora portátil

large grande

large capacity de gran capacidad

large capacity core storage memoria de núcleos de gran capacidad

large capacity storage memoria de gran capacidad

large scale integrated circuit circuito integrado de gran escala

large scale integration (LSI) integración a gran escala (LSI).

laser láser, amplificador de luz mediante emisión estimulada de radiación.

laser beam rayo láser - (fibra óptica)

laser beam rayo láser - (fibra óptica)

laser disk disco laser.

LASER Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation
Amplificación de la luz por emisión estimulada de radiación.

Laser printer

1. Impresora laser
2. La impresora laser es un dispositivo periférico usado para imprimir datos de una computadora, de a una página por vez, en vez de hacerlo de a un carácter ó de a una línea a la vez. La página impresa posee, aproximadamente, la calidad de una hoja elaborada en imprenta. La impresora laser es una combinación de una máquina de copiado

electrostático (fotocopiadora) y una impresora de computadora. Los datos extraídos de la computadora son convertidos, por una interfaz, en una entrada raster, similar a los impulsos que recibe un tubo de un aparato de televisión. Los impulsos hacen que el haz laser explore un pequeño cilindro que posee una carga eléctrica positiva. Cuando incide el haz laser, se descarga el cilindro. Un "tonalizador" (toner), que también tiene carga positiva, se aplica luego al cilindro. Este tonalizador (toner) (que es un fino polvo negro) se adhiere solo a las zonas del cilindro que han sido descargadas. A medida que rota, el cilindro deposita el tonalizador sobre una hoja de papel cargada negativamente. Luego, otro cilindro, calienta el tonalizador, haciéndose que el mismo se adhiera a la hoja.

laser printer impresora a láser

laser scanner explorador de rayo laser

last último

Last In - First Out, LIFO

1. El último en entrar es el primero en salir
2. FIFO es una acrónimo de First In - First Out (el primero en entrar es el primero en salir). FIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el primer elemento grabado sea el primero que se recupera. LIFO es un acrónimo de Last In - First Out (el último en entrar es el primero en salir). LIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el último elemento grabado sea el primero que se recupera. Una lista Push-Down es una lista escrita desde abajo hacia arriba (ascendente), colocándose

cada elemento nuevo en la parte superior de la lista. El ítem que se debe procesar en primer lugar es el que se encuentra en la parte superior de la lista. Una pila Push-down es un conjunto de registros ó posiciones en memoria en una computadora, a los que se accede por medio del método LIFO. La mayor parte de las pilas de los programas del microprocesador operan de acuerdo al método LIFO.

last record indicator indicador de último registro

last- in- first- out último en entrar primero en salir

last-in first-out (LIFO) último en entrar primero en salir (LIFO).

lastpos ultimaposición

latch circuito - enganche - indicador interno

latching contact operate apertura o cierre de contactos con enganche

late binding unión tardía, vinculación dinámica

late stacker select selección tardía de depósito de descarga

latency estado latente, cadencia - espera

latency time tiempo de espera

latent image imagen latente

lateral tracking registro lateral

lateral tracking registro lateral

lattice retículo

launch lanzar

law ley

law and computers la ley y las computadoras

layout

1. esquema - trazado - disposición general
2. diagrama - plano de operaciones - distribución - diseño

layout character carácter de control o de formato

layout setting ajuste de diagramación

lazy state construction construcción diferida de estados

LC Lower Case Letras minúsculas (caja inferior).

LCD (Liquid Crystal Display) pantalla o visualizador de cristal líquido, LCD.

LCD, Liquid Crystal Display

1. Pantalla de Cristal Líquido
2. En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras

tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

LCD es una abreviatura de Liquid Crystal Display (Visor de Cristal Líquido) y denota a una pantalla que emplea cristal líquido, sellado entre dos trozos de vidrio y polarizadores, que son luego activados por una fuente de luz externa de modo de formar los distintos caracteres, como sucede en un reloj digital ó en una computadora portátil. Algunos monitores de LCD dependen de la reflexión de la luz ambiente de modo de presentar una imagen en pantalla. Otros aumentan su definición alumbrando la pantalla desde atrás y tonalizando los caracteres. El tipo de LCD más prometedor es el recientemente desarrollado LCD de matriz activa (active-matrix) ó de transistor de película delgada (thin-film transistor) (TFT). Dentro de unos pocos años, ya se verán en el mercado monitores de LCD, de matriz avanzada, de 9 y 11 pulgadas, monocromo y color.

LCN Local Computer Network Red local de computadoras.

LCS Large Capacity Store Almacenamiento de gran capacidad.

LDM Line-Driver Modem Modem controlador de línea.

LDRI Low Data-Rate Input Entrada de baja frecuencia de datos.

LDT Logic Design Translator Traductor de diseño lógico.

LE Less than or Equal to Menor que o igual a.

lead cable - terminal - chicote

lead cable conductor, conducción eléctrica, avance, adelanto, primer lugar.

lead cable - terminal - chicote

leader cabecera de guía - registro de cabecera - bloque inicial

leader cabecera de guía - registro de cabecera - bloque inicial

leader guía

leader build formación gradual de mensajes

leader build formación gradual de mensajes

leading edge flanco ascendente, flanco de subida, flanco anterior.

leading edge borde anterior o de entrada

leading edge borde anterior o de entrada

leading edge borde delantero

leading end extremo de guía

leading end extremo de guía

leading zero cero a la izquierda o no significativo.

leading zero cero precedente - a la izquierda

leading zero cero precedente - a la izquierda

leading zeros ceros iniciales

leaf hoja

leaf hoja

leaf hoja

leapfrog test programa o rutina de

prueba del funcionamiento intemo

leapfrog test prueba de salto de rana

leapfrog test programa o rutina de prueba del funcionamiento intemo

learn memory memoria de aprendizaje

learn memory memoria de aprendizaje

learning aprendizaje o enseñanza

learning aprendizaje o enseñanza

learning curve curva de aprendizaje.

leased alquilada o rentada

leased alquilada o rentada

leased circuit circuito alquilado

leased circuit circuito alquilado

leased facility medio de comunicación alquilado

leased facility medio de comunicación alquilado

leased line línea alquilada o rentada

leased line línea alquilada

leased line línea alquilada o rentada

leased line network red de comunicaciones alquilada

leased line network red de comunicaciones alquilada

leased private line línea privada alquilada

leased private line línea privada alquilada

least recently used regla de sustitución LRU

least recently used regla de sustitución LRU

least significant menos significativo

least significant menos significativo

least significant bit bit menos significativo

least significant bit (LSB) bit menos significativo (LSB).

least significant character carácter menos significativo

least significant character carácter menos significativo

least significant digit dígito menos significativo

least significant digit dígito menos significativo

least significant digit dígito menos significativo

least significant digit position posición menos significativa de un dígito

least significant digit position posición menos significativa de un dígito

LED diodo LED, LED.

LED (Light Emitting Diode) diodo emisor de luz

LED (Light Emitting Diode) diodo emisor de luz

LED Light-Emitting Diode Diodo emisor de luz.

LED, Light Emitting Diode

1. Diodo emisor de luz
2. En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto

no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

LED es una abreviatura de Light Emitting Diode (Diodo Emisor de Luz), que es un didodo semiconductor que emite luz cuando se hace pasar una corriente a través de él. Se lo emplea para generar pantallas alfanuméricas en dispositivos electrónicos tales como las calculadoras.

ledger libro - registro - cuenta - contable - tarjeta

ledger libro - registro - cuenta - contable - tarjeta

ledger storage almacenamiento de fichas contables o cuentas magnéticas

ledger storage almacenamiento de fichas contables o cuentas magnéticas

left izquierda

left izquierda

left aligned alineación por la izquierda

left aligned alineación por la izquierda

left aligned numbers números alineados o encolumnados a la izquierda

left aligned numbers números alineados o encolumnados a la izquierda

left associativity asociatividad por la izquierda

left associativity asociatividad por la izquierda

left base numbers números alineados a la izquierda

left base numbers números alineados a la izquierda

left factoring factorización por la izquierda

left factoring factorización por la izquierda

left justified alineado o justificado a la izquierda

left justified alineado o justificado a la izquierda

left justify alinear a la izquierda

Left justify

1. Justificar (texto) sobre el margen izquierdo
2. "Justificar" información a la derecha (right justify, en Inglés) es colocar los datos ó el texto en la posición extrema, a la derecha, de un campo ó documento, de modo que los caracteres queden alineados en la posición de la columna extrema derecha cuando se los presente en pantalla ó cuando se los imprima. Se denomina "justificado a la derecha" a un documento generado con un procesador de textos, que ha sido

impreso ó presentado en pantalla, de modo que los caracteres queden prolijamente alineados a lo largo de borde del costado derecho La costumbre de imprimir información (sea una carta, un documento, ó un libro) es alinear el texto sobre el borde del costado izquierdo, es decir "justificado a la izquierda". (left-justify)

left justify justificar a la izquierda

left leaf hoja izquierda

left leaf hoja izquierda

left margin stop tope marginal izquierdo

left margin stop tope marginal izquierdo

left platten rodillo izquierdo

left platten rodillo izquierdo

left recursion recursividad por la izquierda

left recursion recursividad por la izquierda

left shift desplazamiento hacia la izquierda

left shift desplazamiento hacia la izquierda

left sign control control de signos a la izquierda

left sign control control de signos a la izquierda

left zero print impresión de ceros a la izquierda

left zero print impresión de ceros a la izquierda

left-justification justificación a la

izquierda, encuadre a la izquierda, alineación a la

left-justify justificar o alinear por la izquierda

left-justify justificar o alinear por la izquierda

left-sentential form forma de frase izquierda

left-sentential form forma de frase izquierda

leftmost bit bit extremo izquierdo

leftmost bit bit extremo izquierdo

leftmost derivation derivación por la izquierda

leftmost derivation derivación por la izquierda

leftmost position posición extremo izquierda

leftmost position posición extremo izquierda

leg ramificación - ramal - pata

leg ramificación - ramal - pata

legend strip faja de leyenda

legend strip faja de leyenda

length longitud

length longitud

length attribute atributo de longitud

length attribute atributo de longitud

length field campo de longitud

length field campo de longitud

length modifier modificador de longitud

length modifier modificador de longitud

length specification especificación de longitud

length specification especificación de longitud

less equal menor o igual que

less equal menor o igual que

less than menor que

less than menor que

letter letra - carta - carácter alfabético

letter letra - carta - carácter alfabético

letter quality calidad de letra.

Letter quality

1. Impresos de alta calidad
2. "Letter Quality" son términos que se emplean, en Inglés, para hacer referencia a impresos generados por una computadora (e impresora) que parecen haber sido impresor ó escritos con una máquina de escribir de buena calidad. Todas las impresoras "daisy wheel" y la mayoría de las impresoras de chorro de tinta producen resultados impresos de buena calidad. Las impresoras de matriz de punto que emplean un cabezal de impresión de 24 agujas brindan lo que se denomina impresos con calidad "casi tipográfica" (near letter quality) (NLQ), pero los caracteres no resultan impresos con tanta definición ni son tan oscuros.

letter quality calidad de carta

letter quality printer impresora que produce caracteres completamente formados

letter quality printer impresora que produce caracteres completamente formados

letter quality printer impresora de alta calidad de escritura.

letters code código de cambio a letras

letters code código de cambio a letras

letters shift cambio a letras

letters shift cambio a letras

level nivel.

level nivel

level nivel

level - one variable variable de nivel uno

level - one variable variable de nivel uno

level compensator compensador de nivel

level compensator compensador de nivel

level indicator indicador de nivel

level indicator indicador de nivel

level number número de nivel

level number número de nivel

level of addressing nivel de direccionamiento

level of addressing nivel de direccionamiento

lex LEX

lex LEX

lexeme lexema (partícula escrita que indica el significado)

lexeme lexema (partícula escrita que indica el significado)

lexical léxico, lexical.

lexical analysis andlisis léxico

- lexical analysis** análisis léxico
- lexical analyzer** analizador de léxico.
- lexical environment** ambiente léxico
- lexical environment** ambiente léxico
- lexical error** error léxico
- lexical error** error léxico
- lexical scope** ámbito léxico
- lexical scope** ámbito léxico
- lexical value** valor léxico
- lexical value** valor léxico
- lexicographic sort** ordenación lexicográfica
- lexicographical analyzer** analizador lexicográfico.
- LF (Line Feed)** avance de línea
- LF (Line Feed)** avance de línea
- LF Line Feed** Avance de línea.
- LFU Least Frequently Used Memory** Memoria utilizada menos frecuentemente.
- liaison** unión - coordinación
- liaison** unión - coordinación
- librarian** bibliotecario
- librarian** bibliotecario - rutina de carga de biblioteca
- librarian** bibliotecario.
- librarian** bibliotecario - rutina de carga de biblioteca
- librarian program** programa bibliotecario
- librarian program** programa bibliotecario
- library** biblioteca
- library** biblioteca
- library** biblioteca.
- library** biblioteca
- library allocation organization program** programa de organización para la asignación de bibliotecas
- library allocation organization program** programa de organización para la asignación de bibliotecas
- library area** área de biblioteca
- library area** área de biblioteca
- library condense** condensación de la biblioteca
- library condense** condensación de la biblioteca
- library facilities** recursos de biblioteca
- library facilities** recursos de biblioteca
- library file** fichero de biblioteca.
- library macro definition** definición de macro de biblioteca
- library macro definition** definición de macro de biblioteca
- library management program** programa de manejo bibliotecas
- library management program** programa de manejo bibliotecas
- library name** nombre de biblioteca
- library name** nombre de biblioteca
- library program** programa de biblioteca

library program programa de biblioteca

library reference system sistema de consulta de bibliotec

library reference system sistema de consulta de bibliotec

library routine rutina de biblioteca

library routine rutina de biblioteca

library routine rutina de biblioteca

library software conjunto de programas de la biblioteca

library software conjunto de programas de la biblioteca

library subroutine subrutina de biblioteca

library subroutine subrutina de biblioteca

library tape cinta de la biblioteca

library tape cinta de la biblioteca

library work area Area de trabajo de la biblioteca

library work area Area de trabajo de la biblioteca

lifetime of a temporary duración de un valor temporal

lifetime of a temporary duración de un valor temporal

lifetime of an activation duración de una activación

lifetime of an activation duración de una activación

lifetime of an attribute duración de un atributo

lifetime of an attribute duración de un

atributo

LIFO LIFO.

LIFO (Last In First Out) primero en entrar último en salir (técnica de proceso cronológico)

LIFO (Last In First Out) primero en entrar último en salir (técnica de proceso cronológico)

LIFO Last In-First Out Ultimo en entrar-primero en salir (memoria).

LIFO, Last In - First Out

1. El último en entrar es el primero en salir
2. FIFO es una acrónimo de First In - First Out (el primero en entrar es el primero en salir). FIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el primer elemento grabado sea el primero que se recupera. LIFO es un acrónimo de Last In - First Out (el último en entrar es el primero en salir). LIFO es un método de programación para guardar y recuperar items de una lista, tabla ó pila, de modo que el último elemento grabado sea el primero que se recupera. Una lista Push-Down es una lista escrita desde abajo hacia arriba (ascendente), colocándose cada elemento nuevo en la parte superior de la lista. El item que se debe procesar en primer lugar es el que se encuentra en la parte superior de la lista. Una pila Push-down es un conjunto de registros ó posiciones en memoria en una computadora, a los que se accede por medio del método LIFO. La mayor parte de las pilas de los programas del microprocesador operan de acuerdo al método LIFO.

lift platen rodillo elevable

lift platen rodillo elevable

light duty pequeñas cargas o tareas

light duty pequeñas cargas o tareas

light emitting diode (LED) diodo emisor de luz (LED).

Light Emitting Diode, LED

1. Diodo Emisor de Luz
2. LED es una abreviatura de Light Emitting Diode (Diodo Emisor de Luz), que es un didodo semiconductor que emite luz cuando se hace pasar una corriente a través de él. Se lo emplea para generar pantallas alfanuméricas en dispositivos electrónicos tales como las calculadoras.

En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas

de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

light guide guía de luz

light pen lápiz óptico o fotosensible

light pen lápiz óptico, luminoso

light pen lápiz óptico o fotosensible

light pen lápiz óptico, lápiz luminoso.

light pen lápiz de luz

Light pen

1. Lápiz óptico
2. Un lápiz óptico es un dispositivo eléctrico manual, con una sonda ó stylus sensible a la luz (fotosensible), conectado a la plaqueta adaptadora de gráficos de la computadora por medio de un cable, a través del cual se envían haces electrónicos hacia el adaptador. Se los suele emplear para escribir ó bosquejar en una pantalla de video, de modo de generar entradas (inputs) para un programa de aplicación. Un lápiz óptico puede emplearse por un operasdor como una herramienta de indicación, de modo de elegir opciones en un menú que se presente en la pantalla del monitor. Un lápiz óptico es sensible a la recepción de luz, opuestamente a un flashlight (emisor de luz). Los lápices ópticos no son soportados por muchos programas de aplicación.

light pen attention interrupción por lápiz fotosensible

light pen attention interrupción por lápiz fotosensible

light pen tracking rastreo de lápiz fotosensible

light pen tracking rastreo de lápiz fotosensible

light sensing station estación de lectura fotoeléctrica

light sensing station estación de lectura fotoeléctrica

light stability estabilidad a la luz

light stability estabilidad a la luz

lightwave onda luminosa

lightwave system sistema de ondas luminosas

limit flow graph grafo de flujo límite

limit flow graph grafo de flujo límite

limit priority prioridad límite

limit priority prioridad límite

limited distance modem modem de distancia limitada

limited integrator integrador limitado

limited integrator integrador limitado

limiter limitador

limiter limitador

line línea

line línea - renglón

line línea - renglón

line adapter adaptador de línea

line adapter adaptador de línea

line adapter adaptador de línea

line adapter feature dispositivo adaptador de línea

line adapter feature dispositivo adaptador de línea

line adapter unit unidad adaptadora de línea

line adapter unit unidad adaptadora de línea

line analyzer analizador de línea

line at a time printer impresora línea a línea

line at a time printer impresora línea a línea

line buffer overflow desborde de línea con demasiados caracteres

line buffer overflow desborde de línea con demasiados caracteres

line concentration concentración de línea

line contention puja por la línea

line contention puja por la línea

line conditioning condicionamiento de líneas

line control

1. control de línea
2. administración centralizada un sistema con estaciones múltiples

line control

1. control de línea
2. administración centralizada un sistema con estaciones múltiples

line control block bloque de control de línea

line control block bloque de control de línea

line control characters caracteres de control de línea

line control characters caracteres de control de línea

line correction corrección en circuito línea

line correction corrección en circuito línea

line counter contador de líneas

line counter contador de líneas

line data set conjunto de datos ajustados por líneas

line data set conjunto de datos ajustados por líneas

line delay línea de retardo.

line delay retardo o demora de línea

line delay retardo o demora de línea

line deletion character carácter supresor de línea

line deletion character carácter supresor de línea

line dot matrix printer impresora de línea con matriz de puntos

line drawing dibujo lineal, delineación

line driver conductor de línea

line driver excitador de línea de transmisión, controlador de línea, adaptador de línea

line driver controlador de línea

line editor editor de línea

line end fin de línea

line end fin de línea

line enter entrada de línea

line enter entrada de línea

line erase anulación de línea

line erase anulación de línea

line feed salto de línea

line feed avance de línea.

line feed espaciado o avance de línea

line feed espaciado o avance de línea

line feed character carácter de avance de línea

line feed character carácter de avance de línea

line feed code código de avance de línea

line feed code código de avance de línea

line find number número alineado

line find number número alineado

line finder retomo a la línea - alineador

line finder retomo a la línea - alineador

line finding insertion device dispositivo para inserción de formularios

line finding insertion device dispositivo para inserción de formularios

line frequency frecuencia de línea

line group grupo de líneas

line group grupo de líneas

line hit ruido impulsivo de línea

line hit ruido impulsivo de línea

line impedance impedancia de línea

line impedance impedancia de línea

line level nivel de línea

line level nivel de línea

- line level** nivel de línea
- line load** carga de línea
- line load** carga de línea
- line load** carga de líneas
- line lock method** método de cierre por error en tomas de saldos
- line lock method** método de cierre por error en tomas de saldos
- line loop** modalidad de circuito a línea
- line loop** modalidad de circuito a línea
- line loop operation** funcionamiento en bucle de línea
- line loop operation** funcionamiento en bucle de línea
- line noise** ruido de línea
- line noise** ruido de línea
- line number** número de línea
- line number** número de línea
- line number** número de línea
- line number editing** edición por número de línea
- line number editing** edición por número de línea
- line of code** línea de código
- line of sight** línea de visión
- line out** salida de línea
- line out** salida de línea
- line pointer** indicador o señalador de línea
- line pointer** indicador o señalador de línea
- line position reset lever** palanca de retomo a la línea
- line position reset lever** palanca de retomo a la línea
- line printer** impresora por líneas
- line printer** impresora por líneas.
- line printer** impresora de línea
- line printer** impresora por líneas
- line printing** impresión línea a línea
- line printing** impresión línea a línea
- line relay** relé de línea
- line relay** relé de línea
- line selection device** dispositivo de selección de línea
- line selection device** dispositivo de selección de línea
- line skew** desviación de la línea (torcida)
- line skew** desviación de la línea (torcida)
- line space** espaciado de líneas
- line space** espaciado de líneas
- line space lever** palanca de espaciado vertical
- line space lever** palanca de espaciado vertical
- line spacing** interlineado
- line spacing** interlineado
- line speed** velocidad de línea
- line speed** velocidad de línea

line squeeze compresión de líneas	link unir, enganchar
line stretcher alargador de línea	link enlace, encadenamiento.
line stretcher alargador de línea	link enlace - vinculo - unión - unir - juntar
line surge sobrecarga en la línea.	link enlace - vinculo - unión - unir - juntar
line switching conmutación de líneas o circuitos	link bit bit de unión
line switching conmutación de líneas o circuitos	link bit bit de unión
line-processor-based system sistema basado en procesado de línea	link editing montaje con enlace
line-processor-based system sistema basado en procesado de línea	link editing montaje con enlace
linear lineal	link editor editor de enlaces.
linear analysis andlisis lineal	link editor editor de enlaces
linear analysis andlisis lineal	link editor
linear equation ecuación lineal	1. editor de enlace
linear equation ecuación lineal	2. director de enlace
linear equation ecuación lineal	link library biblioteca de enlace
linear optimization optimización lineal	link library biblioteca de enlace
linear optimization optimización lineal	link pack area área de módulos residentes en memoria
linear program programa lineal	link pack area área de módulos residentes en memoria
linear program programa lineal	link pack area queue cola del área de módulos residente en memoria
linear programming programación lineal	link pack area queue cola del área de módulos residente en memoria
linear programming programación lineal	linkable conectable - enlazable
linear programming programación lineal	linkable conectable - enlazable
linear regulator regulador lineal.	linkage encadenar, enlazar, enlace.
linear search búsqueda por líneas	linkage enlace - vinculación
linear search búsqueda por líneas	linkage enlace - vinculación
linear selection selección lineal.	linkage conventions normas de enlace

linkage conventions normas de enlace

linkage edited compaginado para vinculación

linkage edited compaginado para vinculación

linkage editor montador - compaginador de vinculación

linkage editor montador - compaginador de vinculación

linkage editor editor de enlaces.

linkage editor control statement sentencia de control de montador

linkage editor control statement sentencia de control de montador

linkage editor program programa compaginador de vinculación

linkage editor program programa compaginador de vinculación

linkage editor, link edit, linker editor de enlaces

linkage section sección de enlace

linkage section sección de enlace

linked list list enlazada

linked list lista encadenada, enlazada

linked list list enlazada

linked subroutine subrutina de enlace

linked subroutine subrutina de enlace

linker programa enlazador o encadenador, editor de enlaces.

linker enganchador

Linker

1. Vinculador
2. Un vinculador (Linker) es un programa "ejecutivo" (executive program) que conecta diferentes segmentos de un programa de modo que puedan ser combinados de modo de conformar un único programa ejecutable. Un programa vinculador, con frecuencia, combina módulos objeto compilados y rutinas ensambladas entre sí, de diferentes lenguajes de programación, de modo de crear un único programa.

linker enlazador

linking conexión - enlace

linking conexión - enlace

linking loader cargador de conexión o enlace de varias rutinas en un programa

linking loader cargador enlazador (o encadenante).

linking loader cargador de conexión o enlace de varias rutinas en un programa

Linpack

1. Programa Linpack (de referencia)
2. Linpack es un programa de pruebas benchmark, escrito en FORTRAN, y usado para medir la performance de un sistema de computación al resolver densos sistemas de ecuaciones. Consta, básicamente, de un alto porcentaje de operaciones aritméticas de coma flotante. A medida que se ejecuta, va resolviendo cien ecuaciones con cien incógnitas. Como la mayor parte del trabajo se realiza en una única subrutina, la prueba Linpack, por lo general, es una medida de la performance de un sistema FORTRAN localizado, ó de la eficiencia del compilador. Las pruebas Linpack, por lo general, son ejecutadas tanto con precisión simple como con doble precisión de modo de mostrar la performance de un chip del co-

procesador matemático. No debería considerarse a los resultados como una medida de la performance del sistema. Jack Dongarra, el autor del programa, es el único punto de contacto existente si necesita información sobre los fuentes, las actualizaciones y los resultados obtenidos con la prueba (test) Linpck.

lint lint

lint lint

liquid crystal display visualizador de cristal líquido.

Liquid Crystal Display, LCD

1. Visor de Cristal Líquido
2. LCD es una abreviatura de Liquid Crystal Display (Visor de Cristal Líquido) y denota a una pantalla que emplea cristal líquido, sellado entre dos trozos de vidrio y polarizadores, que son luego activados por una fuente de luz externa de modo de formar los distintos caracteres, como sucede en un reloj digital ó en una computadora portátil. Algunos monitores de LCD dependen de la reflexión de la luz ambiente de modo de presentar una imagen en pantalla. Otros aumentan su definición alumbrando la pantalla desde atrás y tonalizando los caracteres. El tipo de LCD más prometedor es el recientemente desarrollado LCD de matriz activa (active-matrix) ó de transistor de película delgada (thin-film transistor) (TFT). Dentro de unos pocos años, ya se verán en el mercado monitores de LCD, de matriz avanzada, de 9 y 11 pulgadas, monocromo y color.

En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto

no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

liquid drystal shutters obturadores de cristal líquido

LISP

1. Lenguaje de Programación LISP
2. LISP es un acrónimo de List Processing (Procesamiento de Listas) y denota a un lenguaje de alto nivel diseñado fundamentalmente para procesar datos que consistan en listas. El Lisp resulta fundamentalmente adecuado para el análisis y manejo de textos. Fue desarrollado e introducido, en 1958, por John McCarthy del MIT. En la actualidad, junto con PROLOG, es uno de los lenguajes más populares en Inteligencia Artificial. El Common Lisp (Lisp Común) es un subgrupo (ó "dialecto") del Lisp, pensado para que sirva como versión estandar diseñada para que pueda ser ejecutada en un amplio rango de sistemas de computación. El

Departamento de Defensa de los EEUU ha adoptado el Common Lisp como uno de sus tres lenguajes oficiales de programación. Una máquina Lisp es una computadora diseñada especialmente para aplicaciones de Inteligencia Artificial, específicamente diseñada para ejecutar programas en Lisp. Puede obtener más información sobre el tema, en el artículo de Doris Appleby, Byte magazine, NOV 1991, pág. 165.

lisp LISP

LISP LISP (lenguaje de programación LISP).

lisp LISP

LISP (LIST Processor) procesador de listas

LISP (LIST Processor) procesador de listas

LISP LISt Processing

1. Lenguaje de programación LISP
2. Lenguaje de procesamiento de listas.

list lista.

list lista - listado - listar

list lista, listar

list lista - listado - listar

list items ítems de lista

list items ítems de lista

list language lenguaje para manipular datos en forma de listas

list language lenguaje para manipular datos en forma de listas

list processing proceso POF lista

list processing procesamiento de listas

list processing proceso POF lista

list processing language lenguaje de procesamiento de listas

List Processing, LISP

1. Procesamiento de Listas
2. LISP es un acrónimo de List Processing (Procesamiento de Listas) y denota a un lenguaje de alto nivel diseñado fundamentalmente para procesar datos que consistan en listas. El Lisp resulta fundamentalmente adecuado para el análisis y manejo de textos. Fue desarrollado e introducido, en 1958, por John McCarthy del MIT. En la actualidad, junto con PROLOG, es uno de los lenguajes más populares en Inteligencia Artificial. El Common Lisp (Lisp Común) es un subgrupo (ó "dialecto") del Lisp, pensado para que sirva como versión estandar diseñada para que pueda ser ejecutada en un amplio rango de sistemas de computación. El Departamento de Defensa de los EEUU ha adoptado el Common Lisp como uno de sus tres lenguajes oficiales de programación. Una máquina Lisp es una computadora diseñada especialmente para aplicaciones de Inteligencia Artificial, específicamente diseñada para ejecutar programas en Lisp. Puede obtener más información sobre el tema, en el artículo de Doris Appleby, Byte magazine, NOV 1991, pág. 165.

list-directed transmission transmisión controlada por lista

list-directed transmission transmisión controlada por lista

listener escucha, oyente.

listing listado

listing listado (de programa) - impresión de detalles

listing listado.

listing listado (de programa) - impresión de detalles

literal literal.

literal literal

literal literal

literal literal

literal constant constante literal

literal constant constante literal

literal operands operandos literales

literal operands operandos literales

literal pool centro o región de literales

literal pool centro o región de literales

literal string cadena literal

literal string cadena literal

literature search búsqueda de literatura

literature search búsqueda de literatura

live performance ejecución musical en tiempo real o envivo

live performance ejecución musical en tiempo real o envivo

live record registro vigente

live record registro vigente

live variable variable activa

live variable variable activa

Livermore Loops benchmark

1. programa de referencia Livermore Loops

2. La prueba benchmark Livermore Loops es una medida de la performance en operaciones de "coma flotante". Es un programa FORTRAN que contiene una amplia muestra de cálculos genéricos. Existen 24 núcleos (kernels), estando cada uno de ellos adaptado para verificar un rango diferente del sistema de desarrollo FORTRAN que se esté midiendo, tales como productos internos, ecuaciones lineales, eliminación tri-diagonal, recurrencia lineal general, y búsquedas Monte Carlo. El programa es mantenido por el Lawrence Livermore National Laboratory (LLNL) y también puede conserguirse en lenguaje-C. Los resultados del ensayo Livermore Loops, con frecuencia, se brindan en millones de operaciones de coma flotante por segundo (millions of floating point operations per second), ó MFLOPS.

liveware elemento humano

liveware elemento humano

LL grammar gramática LL

LL grammar gramática LL

Ll Left In Entrada por la izquierda (en un registro de desplazamiento).

LLBD Least Level Block Diagram Diagrama de bloque de menor nivel.

LO Left Out Salida por la izquierda (en un registro de desplazamiento).

LO LOw Bajo

load cargar, carga

load cargar, carga.

load carga - cargar	load program programa de carga
load carga - cargar	load program programa de carga
load address dirección de carga	load system disk program programa de carga en disco del sistema
load address dirección de carga	load system disk program programa de carga en disco del sistema
load and go carga y ejecución inmediata	load system program programa de carga del sistema
load and go carga y ejecución inmediata	load system program programa de carga del sistema
load instruction instrucción de carga	load system tape program programa de carga de la cinta del sistema
load instruction instrucción de carga	load system tape program programa de carga de la cinta del sistema
load key tecla de carga	loaded almacenado - cargado
load key tecla de carga	loaded almacenado - cargado
load life vida útil.	loaded line línea cargada
load map mapa de carga	loaded lines líneas cargadas
load map mapa de carga	loaded lines líneas cargadas
load mode modalidad de carga	loader cargador
load mode modalidad de carga	loader cargador
load module módulo cargable	loader cargador
load module módulo de carga	loader cargador, programa cargador.
load module módulo de carga	loader routine rutina cargadora
load module buffer área intermedia de módulo de carga	loading carga
load module buffer área intermedia de módulo de carga	loading carga
load module library biblioteca de módulos de carga	loading coils arrollamientos de carga
load module library biblioteca de módulos de carga	loading operation operación de carga.
load point punto de carga	loading program programa de carga.
load point punto de carga	

loading program programa de carga

loading program programa de carga

loading routine rutina de carga

loading routine rutina de carga

local local

local local

local area network red de area local

local area network

1. red de Area local
2. varias computadoras comparten periféricos y datos

local area network

1. red de Area local
2. varias computadoras comparten periféricos y datos

Local area network, LAN

1. Red local (de computadoras)
2. Cuando dos ó más computadoras son unidas entre sí, con el propósito de compartir información y/o dispositivos periféricos, se genera una red (network, en Inglés). Cuando la red esta limitada a una zona geográficamente restringida, tal como en un mismo edificio ó quizás dentro de un grupo de edificios de una Institución, se la denomina Red Local (LAN) (Local Area Network). Existen tres tipos de medios de transmisión de datos usado en la mayoría de las LAN de hoy en día: un par de cables "trenzados" (twisted pair), un cable coaxil, y el más moderno cable de fibra óptica. Existen, además, tres tipos básicos de topologías LAN en uso en la actualidad, el anillo (ring), la estrella (star) y el bus ó línea.

Local Area Wireless Network

1. Red Inalámbrica Local

2. Una Local Area Wireless Network (Red Inalámbrica Local), como su nombre lo indica, es un grupo de computadoras vinculadas entre sí por medio de ondas radiales ó luz infrarroja en vez de utilizar algún tipo de cableado. Las tecnologías inalámbricas pertenecen a una de tres categorías: de amplio espectro, de banda estrecha (narrow band) e infrarroja. El concepto, como tal, es relativamente moderno y también se lo conoce como Wireless LAN Technology (Tecnología Inalámbrica LAN) ó simplemente WIN, que proviene de Wireless In-building Networks (Redes Inalámbricas Incorporadas). Debido al amplio rango de frecuencias disponibles, las redes existentes deberían ser capaces de operar muy cerca unas de otras. Inicialmente, la velocidad de transmisión de datos en las redes inalámbricas es casi la misma que las que presentan las Ethernet (10 mbps) pero, a medida que avance la tecnología, se espera que estas velocidades lleguen a un valor cercano a los 100 megabits por segundo.

local battery telephone system sistema telefónico de batería local

local battery telephone system sistema telefónico de batería local

local bypass puente local

local central office central telefónica local

local central office central telefónica local

local channel canal local

local channel canal local

local exchange central urbana

local exchange central urbana

local line línea urbana

local line línea urbana

LOCAL LOad on CALI Carga sobre llamada.

local loop circuito local (canal que se conecta con una central)

local loop lazo local

local loop circuito local (canal que se conecta con una central)

local name nombre local

local name nombre local

local object objeto local.

local optimization optimización local

local optimization optimización local

local scope ámbito local

local scope ámbito local

local service area área de servicio local

local service area área de servicio local

local statement

1. declaración local.
2. Esta es una declaración que crea una variable local. En el lenguaje-C, las declaraciones realizadas dentro de una función son declaraciones locales. Véase también variable local.

local station equipo local

local station equipo local

local storage almacenamiento local

local storage almacenamiento local

local store bloque de memorias especial-

izadas

local store bloque de memorias especializadas

local system queue area área local de colas del sistema

local system queue area área local de colas del sistema

local variable variable local

local variable variable local.

local variable symbol símbolo de variable local

local variable symbol símbolo de variable local

local variables variables locales

local variables variables locales

locate mode modalidad de localización

locate mode modalidad de localización

location posición, dirección de celda de memoria.

location posición - ubicación

location posición - ubicación

location counter contador de posiciones o direcciones

location counter contador de posiciones o direcciones

location counter contador ordinal, contador de órdenes, contador de programa.

locator qualification calificación de localizador

locator qualification calificación de localizador

locator variable variable de localizador

locator variable variable de localizador

lock bloqueo.

lock cierre - bloqueo - seguro - bloquear - enclavar - cerrar

lock cierre - bloqueo - seguro - bloquear - enclavar - cerrar

lock descriptor descriptor de fijación

lock descriptor descriptor de fijación

lock mode modalidad de bloqueo

lock mode modalidad de bloqueo

lock out bloqueo - cierre - bloquear - excluir

lock out bloqueo - cierre - bloquear - excluir

lock up consulta

lock up consulta

lock up table tabla de consulta

lock up table tabla de consulta

lock-out inhibición de un sistema, bloqueo.

lock/unlock facility función de bloqueo/desbloqueo

lock/unlock facility función de bloqueo/desbloqueo

locked bloqueado

locked bloqueado

locked in date fijador de fecha

locked in date fijador de fecha

locked name nombre bloqueado

locked name nombre bloqueado

locked page página bloqueada

locked page página bloqueada

locked record registro bloqueado

locked record registro bloqueado

locking de bloqueo

locking de bloqueo

locking levers seguros

locking levers seguros

locking shift character carácter de bloqueo de cambio

locking shift character carácter de bloqueo de cambio

log bitácora

log

1. anotar - registrar cronológicamente -
2. registro cronológico o del trabajo diario del sistema - anotación de errores

log operación de registro

log

1. anotar - registrar cronológicamente -
2. registro cronológico o del trabajo diario del sistema - anotación de errores

log identificación, conexión

log registrar.

log device dispositivo de registro

log device dispositivo de registro

log in usar el sistema desde terminales

log in usar el sistema desde terminales

log in

1. Conexión lógica

2. La forma en que Ud. accede al sistema UNIX. Para conectarse lógicamente, Ud. le indica a su computadora su NOMBRE DE CONEXION (login name) y su palabra clave (password), y la máquina verifica estos datos con los que figuran en su REGISTRO DE USUARIO (user account) antes de dejarlo entrar al sistema.

log off poner fin a una serie de comunicaciones

log off desconexión

log off poner fin a una serie de comunicaciones

log off salir del sistema

log on iniciar una serie de comunicaciones
- identificars abonarse

log on conexión

log on iniciar una serie de comunicaciones
- identificars abonarse

log on ingresar

log out registro de estado de la máquina

log out registro de estado de la máquina

log out

1. Desconexión lógica
2. Lo que Ud. hace una vez que ha terminado de trabajar en el sistema UNIX. Ud. puede desconectarse, tipeando (Ctrl)d, exit, o logout, dependiendo del shell (intérprete de comandos) que utilice.

log up registrar

log up registrar

log-book libro-registro - diario de operación

log-book libro-registro - diario de operación

log-in entrada de identificación.

log-on identificación, identificarse.

logger aparato registrador

logger aparato registrador

logger registrador.

logging anotación de errores

logging anotación de errores

logging off

1. desconexión lógica
2. Se llama DESCONEXION LOGICA (logout) al proceso mediante el cual se dá por terminada una sesión de trabajo. En este tipo de DESCONEXION LOGICA se intenta informar al sistema que se está acabando una sesión de trabajo y de que no hagan más demandas al sistema a través de una terminal en particular. El proceso también se llama Logging out o logging off.

logging out

1. desconexión lógica
2. Se llama DESCONEXION LOGICA (logout) al proceso mediante el cual se dá por terminada una sesión de trabajo. En este tipo de DESCONEXION LOGICA se intenta informar al sistema que se está acabando una sesión de trabajo y de que no hagan más demandas al sistema a través de una terminal en particular. El proceso también se llama Logging out o logging off.

logic lógica

logic lógico/a

logic lógico/a

- logic** lógica.
- logic analyzer** analizador lógico
- logic analyzer** analizador lógico.
- logic array** arreglo de lógica
- logic bomb** bomba lógica
- logic card** tarjeta o placa lógica.
- logic chart** gráfico lógico
- logic chart** gráfico lógico
- logic chip** chip de lógica
- logic circuit** circuito lógico
- logic circuit** circuito lógico.
- logic comparator** comparador lógico.
- logic description** descripción lógica
- logic description** descripción lógica
- logic design** diseño lógico.
- logic design** diseño lógico
- logic design** diseño lógico
- logic diagram** diagrama lógico
- logic diagram** diagrama lógico
- logic diagram** diagrama lógico.
- logic drawing** diagrama de lógica
- logic drawing** diagrama de lógica
- logic element** elemento lógico
- logic element** elemento lógico
- logic flowchart** organigrama lógico
- logic flowchart** organigrama lógico
- logic function** función lógica.
- logic gate** compuerta lógica
- logic mask** máscara lógica.
- logic module** módulo lógico
- logic module** módulo lógico
- logic multiplication** producto lógico
- logic multiplication** producto lógico
- logic operation** operación lógica
- logic operation** operación lógica
- logic operation** operación lógica
- logic operator** operador lógico
- logic programming** programación lógica.
- logic pulser** generador de impulsos, generador lógico, reloj.
- logic seeking** búsqueda lógica
- logic seeking** búsqueda lógica
- logic shift** desplazamiento lógico.
- logic shift** desplazamiento lógico
- logic shift** desplazamiento lógico
- logic symbol** símbolo lógico
- logic symbol** símbolo lógico.
- logic symbol** símbolo lógico
- logical** lógico/a.
- logical** lógico/a
- logical ability** facultad lógica
- logical ability** facultad lógica
- logical add** suma lógica

- logical add** suma lógica
- logical address** dirección lógica
- logical address** dirección lógica
- logical capabilities** posibilidades lógicas
- logical capabilities** posibilidades lógicas
- logical choice** opción lógica
- logical choice** opción lógica
- logical comparisson** comparación lógica
- logical comparisson** comparación lógica
- logical connectives** conectores u operadores lógicos
- logical connectives** conectores u operadores lógicos
- logical constant** constante lógica
- logical constant** constante lógica
- logical data** datos lógicos
- logical data** datos lógicos
- logical decision** decisión lógica
- logical decision** decisión lógica
- logical depth** profundidad lógica
- logical depth** profundidad lógica
- logical design** diseño lógico
- logical design** diseño lógico
- logical diagram** diagrama lógico
- logical diagram** diagrama lógico
- logical element** elemento lógico
- logical element** elemento lógico
- logical error** error lógico
- logical error** error lógico
- logical expression** expresión lógica
- logical expression** expresión lógica
- logical expression** expresión lógica.
- logical field** campo lógico
- logical file** archivo lógico
- logical file** archivo lógico
- logical flowchart** organigrama o diagrama lógico
- logical flowchart** organigrama o diagrama lógico
- logical input/output control system** sistema lógico de control de e/s
- logical input/output control system** sistema lógico de control de e/s
- logical input/output routine** rutina de e/s lógica
- logical input/output routine** rutina de e/s lógica
- logical instruction** instrucción lógica
- logical instruction** instrucción lógica
- logical multiply** multiplicación lógica
- logical multiply** multiplicación lógica
- logical operation** operación lógica
- logical operation** operación lógica
- logical operator** operador lógico
- logical operator** operador lógico
- logical operator** operador lógico.

logical product producto lógico

logical product producto lógico

logical record registro lógico

logical record registro lógico

logical record registro lógico

logical relation relación lógica

logical relation relación lógica

logical shift desplazamiento lógico

logical shift desplazamiento lógico

logical sum suma lógica

logical sum suma lógica

logical symbol símbolo lógico

logical symbol símbolo lógico

logical unit unidad lógica

logical unit unidad lógica

logical unit block bloque de unidad lógica

logical unit block bloque de unidad lógica

logical unit table tabla de unidades lógicas

logical unit table tabla de unidades lógicas

logical variable variable lógica.

logical vs physical lógico versus físico

Login

1. Conexión lógica
2. Los términos LOGIN y LOGON se emplean para describir el proceso por el cual un Usuario se identifica en un sistema multiusuarios, después de haberse conectado por medio

de líneas de comunicación ó cables de una red. El proceso de login brinda un medio para identificar a los Usuarios autorizados por medio de un nombre y una palabra clave opcional. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGIN es un acrónimo de LOGical INput (Conexión ó Acceso lógico) a un sistema multiusuarios. Los términos LOGOUT y/o LOGOFF, por el contrario, se emplean para hacer referencia al proceso de finalización de una sesión en un sistema multiusuarios. Debe advertirse que LOGOUT y/o LOGOFF no es equivalente a apagar la terminal ó una computadora. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGOUT es un acrónimo de LOGical OUTput (Desconexión lógica) a un sistema multiusuarios.

login directory

1. directorio de conexión lógica (login).
- 2.

login name

1. nombre de conexión
2. El nombre con el que la computadora lo identifica a Ud. Este es el nombre que Ud. tipea después del prompt "Login:" para tener acceso a la computadora.

El nombre mediante el cual Ud. tiene acceso al sistema operativo. Cuando se está conectando a la computadora, Ud. debe introducir este nombre de conexión, seguido por una palabra clave (password).

login shell

1. shell (intérprete de comandos) de conexión
2. El shell que automáticamente es activado para que Ud. lo emplee cuando se conecta. Ud. puede comenzar a trabajar en otros shells (intérpretes de comandos), pero su shell de conexión existirá siempre

hasta que salga (se desconecte) del sistema.

logo

1. lenguaje de programación de alto nivel
2. Lenguaje muy didáctico y de fácil empleo

LOGO LOGO (lenguaje de programación LOGO).

logo

1. lenguaje de programación de alto nivel
2. Lenguaje muy didáctico y de fácil empleo

logoff

1. desconexión lógica
2. Se llama DESCONEJION LOGICA (logout) al proceso mediante el cual se dá por terminada una sesión de trabajo. En este tipo de DESCONEJION LOGICA se intenta informar al sistema que se está acabando una sesión de trabajo y de que no hagan más demandas al sistema a través de una terminal en particular. El proceso también se llama logging out o logging off.

Los términos LOGIN y LOGON se emplean para describir el proceso por el cual un Usuario se identifica en un sistema multiusuarios, después de haberse conectado por medio de líneas de comunicación ó cables de una red. El proceso de login brinda un medio para identificar a los Usuarios autorizados por medio de un nombre y una palabra clave opcional. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGIN es un acrónimo de LOGical INput (Conexión ó Acceso lógico) a un sistema multiusuarios. Los términos LOGOUT y/o LOGOFF, por el contrario, se emplean para hacer referencia al proceso de finalización de una sesión en un sistema

multiusuarios. Debe advertirse que LOGOUT y/o LOGOFF no es equivalente a apagar la terminal ó una computadora. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGOUT es un acrónimo de LOGical OUTput (Desconexión lógica) a un sistema multiusuarios.

Logon

1. Conexión lógica
2. Los términos LOGIN y LOGON se emplean para describir el proceso por el cual un Usuario se identifica en un sistema multiusuarios, después de haberse conectado por medio de líneas de comunicación ó cables de una red. El proceso de login brinda un medio para identificar a los Usuarios autorizados por medio de un nombre y una palabra clave opcional. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGIN es un acrónimo de LOGical INput (Conexión ó Acceso lógico) a un sistema multiusuarios. Los términos LOGOUT y/o LOGOFF, por el contrario, se emplean para hacer referencia al proceso de finalización de una sesión en un sistema multiusuarios. Debe advertirse que LOGOUT y/o LOGOFF no es equivalente a apagar la terminal ó una computadora. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGOUT es un acrónimo de LOGical OUTput (Desconexión lógica) a un sistema multiusuarios.

Logout

1. Desconexión lógica
2. Los términos LOGIN y LOGON se emplean para describir el proceso por el cual un Usuario se identifica en un sistema multiusuarios, después de haberse conectado por medio de líneas de comunicación ó cables de una red. El proceso de login brinda un medio para identificar a los Usuarios autorizados por medio de un nombre y una palabra clave

opcional. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGIN es un acrónimo de LOGical INput (Conexión ó Acceso lógico) a un sistema multiusuarios. Los términos LOGOUT y/o LOGOFF, por el contrario, se emplean para hacer referencia al proceso de finalización de una sesión en un sistema multiusuarios. Debe advertirse que LOGOUT y/o LOGOFF no es equivalente a apagar la terminal ó una computadora. Suele decirse, para aclarar el proceso, que el término LOGOUT es un acrónimo de LOGical OUTput (Desconexión lógica) a un sistema multiusuarios.

Se llama DESCONEXION LOGICA (logout) al proceso mediante el cual se dá por terminada una sesión de trabajo. En este tipo de DESCONEXION LOGICA se intenta informar al sistema que se está acabando una sesión de trabajo y de que no hagan más demandas al sistema a través de una terminal en particular. El proceso también se llama logging out o logging off.

long card tarjeta larga

long haul largo recorrido

long lines líneas de larga distancia

long lines líneas de larga distancia

long precision precisión larga

long precision precisión larga

longest common subsequence subsecuencia común más larga

longest common subsequence subsecuencia común más larga

longitudinal check verificación longitudinal

longitudinal check verificación longitudi-

nal

longitudinal mode delay line línea de retardo en modalidad longitudinal

longitudinal mode delay line línea de retardo en modalidad longitudinal

longitudinal parity check control de paridad longitudinal

longitudinal parity check control de paridad longitudinal

longitudinal redundancy redundancia longitudinal

longitudinal redundancy redundancia longitudinal

longitudinal redundancy check verificación de redundancia longitudinal

longitudinal redundancy check comprobación longitudinal de redundancia

longitudinal redundancy check verificación de redundancia longitudinal

longitudinal redundancy check character carácter de verificación de redundancia longitudinal

longitudinal redundancy check character carácter de verificación de redundancia longitudinal

Longitudinal Redundancy Check, LRC

1. Verificación de Redundancia Longitudinal
2. Un BIT de PARIDAD ("parity bit" en inglés) es un bit de verificación incorporado a una unidad de datos para hacer que la suma total de los bits sea un número par ó impar. Si la suma de todos los bits que constituyen una unidad de datos (incluyendo el bit de paridad) es par, entonces se dirá que dicha unidad de datos posee una paridad par. Se considera que posee una paridad impar

si la suma de bits es un número impar. Un sistema de computación está diseñado de modo de asignar, en todo sitio, un tipo de paridad. Se puede efectuar una verificación de la paridad (parity check, en inglés) sobre una unidad de datos, ya sea para paridades pares ó impares, a fin de determinar si se ha producido un error en la lectura, escritura ó transmisión de datos. Se produce un error de paridad cuando la suma de los bits de una unidad de datos da una paridad impar cuando se espera que informe una paridad par. Existen dos tipos de verificaciones de paridad:

VRC - Vertical Redundancy Check (Verificación de Redundancia Vertical), que es una verificación de paridad realizada sobre datos transmitidos, y LRC - Longitudinal Redundancy Check (Verificación de Redundancia Longitudinal), que es una verificación de paridad posicional de un bit

look ahead adelantamiento, anticipación.

look up consultar - consulta

look up consultar - consulta

look up table tabla de consulta

look up table tabla de consulta

look-up buscar, consultar.

look-up table tabla de consulta o de búsqueda.

lookahead preanálisis

lookahead preanálisis

lookahead LR parsing análisis sintáctico LR con examen por anticipado

lookahead LR parsing análisis sintáctico LR con examen por anticipado

lookahead symbol símbolo de preanálisis

lookahead symbol símbolo de preanálisis

lookup buscar

lookup consultar

lookup búsqueda

loop bucle - ciclo - lazo - circuito

loop bucle - ciclo - lazo - circuito

loop bucle, lazo, ciclo.

loop bucle, ciclo, lazo

loop carrier portador de lazos

loop checking verificación en ciclo cerrado o por eco

loop checking verificación en ciclo cerrado o por eco

loop counter contador de bucles o lazos.

loop counter contador de bucles

loop counter contador de bucles

loop header encabezamiento de un lazo

loop header encabezamiento de un lazo

loop jack switchboard cuadro de conmutación telefónica manual por clavijas

loop jack switchboard cuadro de conmutación telefónica manual por clavijas

loop optimization optimización de lazos

loop optimization optimización de lazos

loop repetition iteración de instrucciones de un programa

loop repetition iteración de instrucciones de un programa

loop resistance resistencia del bucle	disponible
loop resistance resistencia del bucle	low bajo
loop stop parada por bucle o ciclo	low bajo
loop stop parada por bucle o ciclo	low bajo, inferior.
loop test prueba de bucle cerrado	low frequency frecuencia baja
loop test prueba de bucle cerrado	low level format formato de bajo nivel
loop transmission transmisión en bucle	low level language lenguaje de bajo nivel
loop transmission transmisión en bucle	low level language lenguaje de bajo nivel
loop-invariant computation cálculo de invariantes de ciclos	low level language lenguaje de bajo nivel
loop-invariant computation cálculo de invariantes de ciclos	low order orden inferior
loopback lazo cerrado	low order orden inferior
loopback test prueba de bucle	low order bit bit de orden inferior
loopback test prueba de bucle	low order bit bit de orden inferior
looping realizar lazos, realizar bucles.	low order position posición menos significativa o de orden inferior
looping iteración - bucle	low order position posición menos significativa o de orden inferior
looping iteración - bucle	low primary primaria baja
loosely coupled con acople flojo	low primary primaria baja
loss pérdida	low primary sequence secuencia primaria baja
loss pérdida	low primary sequence secuencia primaria baja
loss of information pérdida de información	low recording density baja densidad de grabación
loss of information pérdida de información	low recording density baja densidad de grabación
lost cluster grupo de archivo no disponible	low resolution baja resolución
lost cluster cúmulo perdido	low second primary segunda primaria baja
lost cluster grupo de archivo no	

low second primary segunda primaria baja

low secondary sequence secuencia secundaria baja

low secondary sequence secuencia secundaria baja

low speed baja velocidad

low speed baja velocidad

low speed memory memoria de baja velocidad

low speed memory memoria de baja velocidad

low speed pulse counting cuenta de pulsos de baja velocidad

low speed pulse counting cuenta de pulsos de baja velocidad

low-bit bit bajo, bit inferior, bit de menor peso.

low-digit dígito bajo, dígito inferior, dígito de menor peso.

low-level file i/o function función de E/S del archivo de bajo nivel

low-level file i/o function función de E/S del archivo de bajo nivel

low-level formatting formateo de bajo nivel

low-level formatting formateo de bajo nivel

low-level language lenguaje de bajo nivel.

Low-level language

1. Lenguaje de bajo nivel
2. Se denomina "lenguaje de bajo nivel" (low-level language), a un lenguaje de programación, que usa código simbólico, basado en

el lenguaje de máquina de una computadora en particular, y que requiere un ensamblador (assembler) para traducirlo en un real lenguaje de máquina. El lenguaje assembly de una computadora en particular siempre es considerado como un lenguaje de bajo nivel. Con frecuencia se hace referencia al lenguaje-C como un lenguaje de bajo nivel, pero debe advertirse que este lenguaje no consiste completamente de código simbólico. El lenguaje-C presenta como características, economía en las expresiones y modernas estructuras de datos y flujo de control.

low-order orden bajo, orden inferior, menor peso.

low-order bit bit de orden bajo, bit de menor peso.

low-order digit dígito de orden bajo, dígito de menor peso.

low-pass paso bajo.

low-power Schottky logic (LST) lógica de baja disipación Schottky (LST).

low-power Schottky transistor-transistor logic (LSTTL) lógica TTL de baja disipación (LSTTL).

low-resolution baja resolución.

low-resolution graphics gráficos de baja resolución.

lower inferior - más bajo

lower inferior - más bajo

lower bound límite inferior

lower bound límite inferior

lower case minúscula

lower case minúscula

lower curtate zona inferior no significativa

lower curtate zona inferior no significativa

lower shift code código de cambio a caracteres inferiores

lower shift code código de cambio a caracteres inferiores

lower shift mode modalidad de caracteres inferiores

lower shift mode modalidad de caracteres inferiores

lower sprocket arrastre inferior

lower sprocket arrastre inferior

lower storage parte baja del almacenamiento

lower storage parte baja del almacenamiento

lower tractor arrastre inferior

lower tractor arrastre inferior

lower-case letters letras minúsculas.

lowercase minúscula, caja baja.

lowest significant position posición menos significativa

lowest significant position posición menos significativa

LP Line Printer / Linear Programming Impresora de línea / Programación lineal.

LPM líneas por minuto.

LPM Lines Per Minute Líneas por minuto.

LPS líneas por segundo

LPS Low-Power Schottky Véase LPSL.

LPSL Low Power Schottky Logic Lógica Schottky de baja disipación.

LR (0) item elemento de análisis sintáctico LR(0)

LR (0) item elemento de análisis sintáctico LR(0)

LR (1) grammar gramática LR (1)

LR (1) grammar gramática LR (1)

LR (1) item elemento de análisis sintáctico LR (1)

LR (1) item elemento de análisis sintáctico LR (1)

LR grammar gramática LR

LR grammar gramática LR

LR parsing análisis sintáctico LR

LR parsing análisis sintáctico LR

LRC Longitudinal Redundancy Check Comprobación de redundancia longitudinal.

LRC, Longitudinal Redundancy Check

1. Verificación de Redundancia Longitudinal
2. Un BIT de PARIDAD ("parity bit" en inglés) es un bit de verificación incorporado a una unidad de datos para hacer que la suma total de los bits sea un número par ó impar. Si la suma de todos los bits que constituyen una unidad de datos (incluyendo el bit de paridad) es par, entonces se dirá que dicha unidad de datos posee una paridad par. Se considera que posee una paridad impar si la suma de bits es un número impar. Un sistema de computación está

diseñado de modo de asignar, en todo sitio, un tipo de paridad. Se puede efectuar una verificación de la paridad (parity check, en inglés) sobre una unidad de datos, ya sea para paridades pares ó impares, a fin de determinar si se ha producido un error en la lectura, escritura ó transmisión de datos. Se produce un error de paridad cuando la suma de los bits de una unidad de datos da una paridad impar cuando se espera que informe una paridad par. Existen dos tipos de verificaciones de paridad:

VRC - Vertical Redundancy Check (Verificación de Redundancia Vertical), que es una verificación de paridad realizada sobre datos transmitidos, y **LRC** - Longitudinal Redundancy Check (Verificación de Redundancia Longitudinal), que es una verificación de paridad posicional de un bit

LRCC

LRCC Longitudinal Redundancy Check Character Carácter de comprobación de redundancia longitudinal

LRU Least Recently Used Usado menos recientemente.

LSB bit/byte menos significativo.

LSB (Least Significant Bit) bit menos significativo

LSB (Least Significant Bit) bit menos significativo

LSB Least Significant Bit Bit menos significativo.

LSC Least Significant Character

Carácter menos significativo.

LSD (Least Significant Digit)

1. cifra menos significativa
2. dígito menos significativo

LSD (Least Significant Digit)

1. cifra menos significativa
2. dígito menos significativo

LSD Least Significant Digit Dígito menos significativo.

LSI integración a gran escala.

LSI (Large Scale Integration) integración a gran escala

LSI (Large Scale Integration) integración a gran escala

LSI Large Scale Integration Integración a gran escala.

LSQA Local System Queue Area Area de colas de sistema local.

LST lógica LST.

LSTTL lógica LSTTL.

LSTTL Low-Power Schottky Transistor-Transistor Logi Lógica transistor-transistor Schottky de baja disipación.

LT Less Than Menor que.

luminance luminancia

lumped loading carga agrupada

lumped loading carga agrupada

M

M (Mega)

1. M, mega.
2. multiplicador por 1 millón

M2FM Modified Double Frequency Modulation Modulación modificada de frecuencia doble.

MAC Bridge

1. Puente de Control de Acceso al Medio
2. En las Redes Locales, LAN, un puente es un dispositivo de interconexión entre dos redes del mismo tipo, que emplea vínculos de datos (data links) similares ó disimilares, tales como Ethernet, token-ring, y X.25. Los puentes funcionan en la "capa" de vinculación de datos del modelo OSI. Específicamente, los puentes operan en la "subcapa" MAC (Media Access Control - Control de Acceso al Medio) de la "capa" de vinculación de datos. Por este motivo, con frecuencia, se los denomina "puentes de la capa MAC". Un puente controla (monitorea) todo el tráfico existente en las dos subredes que vincula. Si un puente vincula Redes Locales, LAN, que posean diferentes capas MAC, hace todas las operaciones que sean necesarias para transformar un "paquete" de información (packet) Ethernet en un "paquete" de información (packet) de token-ring. Un puente interno reside dentro del servidor (server) de archivos. Un puente externo está ubicado en una Estación, ó Puesto de Trabajo alejada del Host ó Servidor. Los puentes externos pueden ser "dedicados" ó "no-dedicados". Cuando una computadora se usa simplemente como puente, diremos que es un "puente dedicado".

MAC Machine Aided Cognition Cognición asistida por máquina

MAC Memory Assisted Cognition Cognición asistida

MAC Multi-Access Computing Cálculo multi-acceso

machine máquina

machine address dirección de máquina

machine check verificación o error de máquina

machine check analysis and recording análisis y registro de errores de máquina

machine check handler manipulador de errores de máquina

machine check indicator indicador de error de máquina

machine check interruption interrupción por error de máquina

machine check recording and recovery registro y recuperación de errores de máquina

machine code código de máquina, código máquina.

machine coding codificación real

machine cycle ciclo de máquina

machine cycle ciclo de máquina

Machine dependent

1. Dependiente de la máquina
2. Los programas para computadoras pueden describirse como dependientes de la máquina ó con cierto grado de independencia respecto de la máquina. Si la operación de un programa se basa en una determinada arquitectura de máquinas, ó en un determinado sistema operativo para brindar una operación exitosa, se dice que dicho programa "depende de la máquina".

Todos los lenguajes assembly de la máquina son "dependientes de la máquina" (machine dependent) La mayor parte de los lenguajes de alto nivel, especialmente el lenguaje-C, son "portables" ó relativamente independientes de la máquina. Es decir que un programa escrito en lenguaje-C bajo un sistema operativo como el D.O.S., con frecuencia puede ser transferido, por ejemplo, a un sistema UNIX.

machine dependent dependiente de la maquina

machine error error de máquina

machine independent independiente de la máquina

Machine independent

1. Independiente de la máquina
2. Los programas para computadoras pueden describirse como dependientes de la máquina ó con cierto grado de independencia respecto de la máquina. Si la operación de un programa se basa en una determinada arquitectura de máquinas, ó en un determinado sistema operativo para brindar una operación exitosa, se dice que dicho programa "depende de la máquina". Todos los lenguajes assembly de la máquina son "dependientes de la máquina" (machine dependent) La mayor parte de los lenguajes de alto nivel, especialmente el lenguaje-C, son "portables" ó relativamente independientes de la máquina. Es decir que un programa escrito en lenguaje-C bajo un sistema operativo como el D.O.S., con frecuencia puede ser transferido, por ejemplo, a un sistema UNIX.

machine independent solution solución independiente de la máquina

machine instruction instrucción

máquina, instrucción en lenguaje máquina.

machine instruction code código de instrucción de la máquina

machine interruption interrupción de la máquina

machine language lenguaje de máquina

Machine language

1. Lenguaje de máquina
2. Se denomina "lenguaje de máquina" al lenguaje de programación compuesto por una serie de códigos de máquina característicos que pueden ser ejecutados directamente por una determinada computadora. El lenguaje de máquina es el nivel más bajo de programación. Está escrito en un serie de bits usados para comunicar instrucciones primitivas a la computadora. Cada tipo de computadora posee su propia variedad de lenguaje de máquina. Los programadores raras veces generan códigos en lenguaje de máquina debido a que las instrucciones y los datos deberían, en ese caso, ser escritos en notación binaria.

machine language code código de lenguaje de máquina

machine language instruction instrucción en lenguaje de máquina

machine language program programa en lenguaje de máquina

machine learning aprendizaje de la máquina

machine logic lógica de la máquina

machine mode modalidad de la máquina

machine operation operación de la máquina

machine operator operador de máquina

machine orientated language lenguaje orientado hacia la máquina

machine processible form en forma o formato procesable por la máquina

machine program programa de máquina

machine readable legible por la máquina

machine readable legible por máquina.

machine readable medium soporte legible por la máquina

machine readable output salida mecanizada legible

machine reel carrete fijo

machine run pasada o proceso de máquina

machine script escritura de máquina - información en código de máquina

machine sensible detectable por la máquina

machine sensible information información detectable por la máquina

machine spoilt work time tiempo para rehacer un trabajo defectuoso

machine state estado máquina.

machine status estado de máquina

machine translation conversión mecanizada

machine word palabra de máquina

machine-available time tiempo disponible de máquina

machine-dependent

1. dependiente de la máquina.

2. Recibe la denominación de DEPENDIENTE DE LA MAQUINA a un programa, ó una parte de un programa, cuyas operaciones se apoyan en una arquitectura de máquina particular. Todo el código del lenguaje ensamblador depende de la máquina. En los lenguajes de alto nivel, los programadores suelen asumir, de antemano y a sabiendas, una arquitectura de máquina en particular. Por ejemplo, los programadores en Lenguaje-C normalmente asumen que el tipo de datos de carácter tendrá un signo o estará sin él, dependiendo de la máquina que acostumbren a usar dichos programadores. Los programas que se basan en estas suposiciones pueden ser difíciles de llevar a máquinas de orientación opuesta. En ese caso, los programas no serían "portables"

macro macro

macro

1. macro
2. Una combinación de teclas que Ud. escribe con el editor vi para efectuar grandes tareas de edición. Ud. genera macro y abreviaturas con el editor vi para automatizar los trabajos que efectúa habitualmente. Se conoce como "macro" a un conjunto grabado de comandos ó instrucciones invocadas por un único comando ó instrucción. Macro, entonces, implica una substitución. Un ejemplo sencillo podría ser un macro del teclado. Si Ud. advierte que una determinada secuencia de teclas se usan una y otra vez, con mucha frecuencia, se puede crear un macro que incluya dichas secuencias de teclas. Luego, se podrá invocar dicho macro, a menudo con solo presionar una tecla, para ahorarr tiempo y evitar posibles errores por parte del operador. Otro ejemplo podría ser un macro en

una planilla electrónica de cálculo. Este macro es un conjunto de instrucciones escritas en la planilla que, al ejecutarse, efectúa una serie de operaciones, en la planilla, en un orden que fuera previamente especificado. Las etapas necesarias para copiar los valores de una hilera en otra hilera podrían grabarse como macro, ejecutándolas luego con solo presionar una tecla.

macro assembler ensamblador de macroinstrucciones

macro assembly program programa de ensamblaje de macros

macro call llamada de macro instrucción

macro coding macrocodificación

macro command comando de macroinstrucción

macro definition definición de macroinstrucción

macro directory guía de macroinstrucciones

macro element macroelemento

macro expansion expansión de macroinstrucción

macro flowchart macro organigrama - organigrama de macros

macro generator generador de macroinstrucciones

macro identifier identificador de macroinstrucción

macro instruction macroinstrucción

macro instruction operand operando de macro instrucción

macro language lenguaje de macroin-

strucción

macro library biblioteca de macroinstrucciones

macro library section sección de biblioteca de macroinstrucciones

macro maintenance program programa de mantenimiento de macroinstrucciones

macro name nombre de macroinstrucción

macro processing instruction instrucción de proceso de macros

macro processor procesador de macroinstrucciones

macro programming programación con macroinstrucción - macroprogramación

macro prototype prototipo o modelo de macroinstrucción

macro prototype statement sentencia prototipo - macroinstrucción

macro recorder grabador de macroinstrucciones

macro service program programa en servicio de macros

macro system sistema de macros

macro-instruction macroinstrucción.

macro-statement macrosentencia.

macroassembler macroensamblador.

macrocall macrollamada.

macrocode macrocódigo

macrogeneration generación de macroinstrucción

macrogenerator macrogenerador.

macroprocessor procesador de macros

macroprogramming macroprogramación.

Mag Tape

1. Cinta magnética
2. Mag Tape (cinta magnética) es una abreviatura empleada para hacer referencia a todos los tipos de cintas de grabación magnéticas usadas para guardar datos y programas en la computadora. Las cintas se usan para guardar información, fuera de la máquina, como "copias de respaldo" (backups). Los grandes sistemas de computación, así como las minicomputadoras usan cintas magnéticas de carrete abierto, con 7 u 8 pistas ó canales de grabación, empleando densidades de 200, 556, 800, 1600, o 6250 bits por pulgada (bits per inch) (bpi). Las microcomputadoras equipadas con sistemas de copias de respaldo (backup) en cinta, usan cintas incluidas en "cartuchos" (cartridges) ó en casetes, de diversas dimensiones. Los datos grabados y recuperados de las cintas de backup se disponen de una manera secuencial. Es decir que la lectura ó escritura de un ítem específico en la cinta requiere que se lea previamente todo lo que esta colocado delante de dicho ítem.

magazine almacén de alimentación - depósito o alimentador

magazine almacén de alimentación - depósito o alimentador

magnetic magnético

magnetic bubble burbuja magnética.

magnetic card tarjeta magnética

magnetic cassette cassette magnético

magnetic cell celda magnética

magnetic character carácter magnético

magnetic character reader lectora de caracteres magnéticos

magnetic coercivity coercitividad magnética

magnetic computer tape recording grabación de la cinta magnética

magnetic core memory memoria de núcleos magnéticos

magnetic core storage almacenamiento de núcleos magnéticos

magnetic data inscriber grabadora de datos en cinta magnética

magnetic delay line línea de retardo magnético

magnetic disk disco magnético.

magnetic disk file archivo de discos magnéticos

magnetic disk storage almacenamiento de disco magnético

magnetic document reader lectora de documentos magnéticos

magnetic drum tambor magnético.

magnetic drum memory memoria de tambor magnético

magnetic drum storage almacenamiento de tambor magnético

magnetic field campo magnético

magnetic film store almacenamiento de película magnética

magnetic flux direction dirección del flujo magnético

magnetic head cabezal magnético

magnetic hysteresis loop ciclo de histéresis magnética

magnetic ink tinta magnética

magnetic ink character reader lectora de caracteres de tinta magnética

magnetic ink character recognition (MICR) reconocimiento de caracteres magnéticos (MICR).

magnetic ink document reader lectora de documentos de tinta magnética

magnetic ink document sorter/reader lectora / clasificadora de documentos con tinta magnética

magnetic loop unit unidad de bucles de cinta magnética

magnetic memory memoria magnética

magnetic oxide óxido magnético

magnetic pattern registro magnético

magnetic pick up captación magnética

magnetic read/write head cabeza magnética de lectura/grabación

magnetic recording registro magnético

magnetic ribbon cinta magnética

magnetic shift character registro de desplazamiento magnético

magnetic spots puntos magnéticos

magnetic stor(e/age) almacenamiento magnético

magnetic stripe recording registro en bandas magnéticas

Magnetic tape

1. Cinta magnética
2. Mag Tape (cinta magnética) es una abreviatura empleada para hacer referencia a todos los tipos de cintas de grabación magnéticas usadas

para guardar datos y programas en la computadora. Las cintas se usan para guardar información, fuera de la máquina, como "copias de respaldo" (backups). Los grandes sistemas de computación, así como las minicomputadoras usan cintas magnéticas de carrete abierto, con 7 u 8 pistas ó canales de grabación, empleando densidades de 200, 556, 800, 1600, o 6250 bits por pulgada (bits per inch) (bpi). Las microcomputadoras equipadas con sistemas de copias de respaldo (backup) en cinta, usan cintas incluidas en "cartuchos" (cartridges) ó en casetes, de diversas dimensiones. Los datos grabados y recuperados de las cintas de backup se disponen de una manera secuencial. Es decir que la lectura ó escritura de un ítem específico en la cinta requiere que se lea previamente todo lo que esta colocado delante de dicho ítem.

magnetic tape deck unidad o transporte de cinta magnética

magnetic tape drive mecanismo impulsor de cinta magnética

magnetic tape file archivo de cinta magnética

magnetic tape group grupo de unidades de cinta magnética

magnetic tape head cabezal de cinta magnética

magnetic tape holder detentor de cinta magnética

magnetic tape label etiqueta de cinta magnética

magnetic tape library bibliotecario o encargado de cintas magnéticas

magnetic tape parity paridad de cinta

magnética

magnetic tape plotting system sistema de trazado por cinta magnética

magnetic tape reader lectora de cinta magnética

magnetic tape storage almacenamiento de cinta magnética

magnetic tape storage device dispositivo de almacenamiento por cintas magnéticas

magnetic tape unit unidad de cinta magnética

magnetic tape unit and control unidad de cinta magnética y de control

magnetic thin film película magnética delgada

magnetic wire store almacenamiento de hilo magnético

magnetized ink character carácter de tinta magnetizada

magnetized spot punto magnetizado

magneto-optical recording grabación magneto-óptica borrable

magneto-strictive acoustic delay line línea de retardo acústico magnetostrictivo

magneto-strictive effect efecto magnetostrictivo

magnetostriction magnetoestricción- aumento de longitud

magnitude magnitud

mail correo electrónico - comunicación entre usuarios

mail alias

1. sobrenombre para mensajes

2. Una única palabra, que Ud. tipea después de mail en la línea de comandos, para enviar mensajes a varios usuarios a la vez. Muchas compañías han fijados sobrenombres para enviar mensajes, por ejemplo, a toda la compañía, o a un único departamento a la vez.

mail-box buzón.

mailing correo, lista de direcciones.

main principal - central - importante

main distributing frame repartidor principal

main frame unidad central - estructura principal

main line program programa principal

main loop bucle principal

main memory memoria principal

Main memory

1. Memoria principal
2. La memoria principal de una computadora es la zona de almacenamiento para los programas, junto con sus datos, mientras se los está ejecutando. La memoria también es conocida como RAM (Random Access Memory - Memoria de Acceso Aleatorio). Los términos "acceso aleatorio" hacen referencia al hecho de que cualquier dirección de la memoria puede accederse en forma aleatoria, sin tener en cuenta ningún orden en particular. Las primeras memorias en la computadora eran memorias de acceso en serie, lo que significa que se tenían que leer ó acceder a secuencias completas de datos antes de llegar al trozo de información de interés. Las memorias de acceso en serie ya no se usan más. Los datos, grabados temporalmente en la RAM,

no deben ser confundidos con los datos grabados "permanentemente" en una unidad de almacenamiento masivo. Los datos y los programas guardados en la RAM se pierden cuando se corta el suministro de energía. Se dice pues que la RAM es memoria volátil, mientras que las unidades de almacenamiento masivo son no-volátiles.

main page pool grupo principal de páginas

main patch línea o curso principal

main program programa principal.

main routine rutina principal

main station estación principal de abonado

main storage memoria principal, almacenamiento principal.

main storage hierarchy support soporte jerarquizado de memoria principal

main storage map gráfico del almacenamiento principal

main storage partition partición de la memoria principal

main storage region región de la memoria principal

main task tarea principal

main-board tablero principal o maestro

mainframe computadora central, computadora grande.

mainframe line línea de la unidad central

Mainframes

1. Componentes principales en grandes computadoras
2. Se llama "mainframes" a las grandes

computadoras. Más precisamente, la mainframe es la porción de equipo, en las grandes computadoras, que incluye a la CPU., Las computadoras mainframe operan, por lo general, con longitudes de "palabras" de 32 bits ó más, poseen gran capacidad de memoria, y se las emplea donde se guardan y procesan grandes volúmenes de datos. El término mainframe, en realidad, es un resabio de las épocas en que la mayor parte de los sistemas de computación ocupaban varias habitaciones de un edificio. En esa época, eran en realidad "main frames" (estructuras principales) con varias "estructuras secundarias" ó grandes gabinetes que incluían miles de tubos de vacío (lámparas).

mainstream business operating system sistema operativo comercial corriente (utilitario)

maintenance mantenimiento

maintenance control statement sentencia de control de mantenimiento

maintenance department departamento de mantenimiento

maintenance file fichero de movimiento, de trabajo.

maintenance routine rutina de mantenimiento

maintenance time tiempo de mantenimiento

major mayor - principal

major control control mayor

major control change cambio de control mayor

major control cycles ciclos de control mayor

major control data datos de control mayor

major control field campo de control mayor

major cycle ciclo mayor

major structure estructura principal

major task tarea principal

major time slice subdivisión principal de tiempo

major total total mayor

majority mayoría

majority element elemento mayoritario

makeup time tiempo de puesta a punto

malfunction incorrección - desperfecto - defecto de una falla

malfunction routine rutina de fallas de funcionamiento

Maltrom keyboard

1. Teclado Maltrom
2. La distribución de teclados Maltron permite velocidades de tipeo potencialmente mayores, siendo además más fáciles de aprender a usar que los tradicionales teclados QWERTY. El teclado está diseñado de modo que las teclas usadas con mayor frecuencia están ubicadas debajo de los dedos más fuertes de la mano. De este modo, las teclas principales para la mano derecha son THOR, y para la mano izquierda son ANIS. A cada dedo se asignan hasta ocho teclas, estando cada una de ellas posicionada a la altura correcta para el dedo que la habrá de presionar, minimizando de este modo largos movimientos en los dedos. Todo ello hace que el teclado sea menos cansador, para el

operador, que el teclado tradicional QWERTY.

MAN, Metropolitan Area Network

1. Red metropolitana
2. Como su nombre lo indica, una Red Metropolitana (Metropolitan Area Network, ó MAN) es una red que cubre una región, tal como una ciudad. Las MAN son redes públicas de alta velocidad (100 megabits por segundo, ó más) capaces de transmitir voces y datos en un rango de unos 40 a 80 kilómetros (de 25 a 50 millas). Las MAN, con frecuencia, conectan múltiples LAN, usando por lo general fibra óptica para transmitir las señales de datos y voces.

management information system sistema de información de gestión

management operating system sistema integrado de gestión

MANIAC Mechanical And Numerical Integrator And Calculator Integrador y computador mecánico y numérico (computadora primitiva) .

manifest constant constante manifiesta

manipulated variable variable manipulada

mantissa mantisa - fracción

manual address dirección manual

manual address switches llaves selectoras de direcciones de almacenamiento

manual binary input unit unidad de entrada manual binaria

manual control control manual

manual control panel panel de control de conexiones variables

manual decimal input entrada decimal manual

manual dialing marcación manual

manual digital input unit unidad de entrada manual digital

manual entry entrada manual

manual entry keyboard teclado de entrada manual

manual exchange central manual

manual feed alimentación manual

manual fields campos manuales (sin procesamiento automático)

manual input entrada manual

manual input unit unidad de entrada manual

manual operation operación manual

manual page

1. página del manual
2. Es una entrada en un manual de referencia del sistema UNIX. Se puede tener acceso on-line (directo, en la computadora) a estas entradas usando el comando man(C). Una letra que aparezca entre paréntesis después de un comando o nombre de archivo indica la sección del manual de referencia donde se encuentra documentación acerca del comando o archivo. Por ejemplo, el comando man(C) se encuentra documentado en la Sección C, Comandos, del User's Reference (Referencia del Usuario).

manual positioning of tape inserción manual de la cinta

manual set up plug board panel de control variable

manual state estado manual

manual word generator generador manual de palabras

manufacturer fabricante o constructor

manufacturer programs programas del fabricante

map transformar - mapa - plano

mapped buffer memoria intermedia correlacionada

mapping topografía de la memoria, asignación de memoria.

MAR registro de direcciones de memoria, MAR.

MAR Memory Address Register Registro de direcciones de memoria.

Marcov chain cadena de Marcov

margin margen

margin control control de margen

margin release lever palanca liberadora de margen

margin scale escala marginal

margin set key tecla fijamárgenes

margin stop tope marginal

marginal check/ing comprobación marginal

marginal cost costo marginal

marginal test prueba marginal

marginal testing prueba marginal

mark marca - trabajo - marcar

mark hold retención de marca o trabajo

mark reading lectura de marcas

mark scanning lectura óptica de marcas

mark scanning document documento de lectura óptica de marcas

mark sense marcar con grafito - grafitar - lectura de marcas o marcas sensibles

mark sensing lectura de marcas - detección de marcas sensibles

mark sensing device dispositivo para lectura de marca

mark sensing reproducer reproductora por lectura de marca

mark space multiplier multiplicador de marca espacio

mark to space ratio relación trabajo-reposo (marca-espacio)

mark up margen de ganancia - aumento de precio

marker marcador

marker nonterminal no terminal marcador

marker signal señal marcadora

marking wave flujo de transmisión

MASCOT Modular Approach to Software Construction Operation and Test Técnica para desarrollo y gestión de software.

mask máscara - enmascarar

mask

1. máscara (pantalla)
2. Una serie de seteos en bits que "cubren" los seteos existentes, permitiendo que solo algunos de los seteos se vean mientras que los otros quedan ocultos.

mask controlling 1/0 interruptions control de máscaras de las interrupciones de entrada/ salida

mask register registro de máscara o enmascaramiento

mask statement sentencia de enmascaramiento

mask word palabra de mascarilla

maskable interrupt interrupción enmascarable.

masked enmascarado

masked ROM ROM prefijada, ROM por máscara.

masked state estado de enmascarado

masking enmascaramiento, realizar una máscara.

mass masa

mass data datos masivos

mass memory memoria masiva, memoria de masa.

mass sequential insertion inserción secuencial en masa

mass storage memoria masiva, memoria de masa.

mass storage device

1. dispositivo de almacenamiento masivo.
2. Un DISPOSITIVO de ALMACENAMIENTO MASIVO es una unidad de equipamiento (hardware), normalmente un disco, cinta o cartucho, dispuesta para almacenar grandes cantidades de información que puede ser leída por la computadora. La información que reside en los dispositivos de almacenamiento masivo es accesible

con la CPU, aunque el tiempo de acceso es mucho mayor que para la información almacenada en la memoria principal. La información se almacena magnéticamente en la mayoría de los dispositivos de almacenamiento masivo, aunque también se han desarrollado otro tipo de tecnologías de grabación y/o almacenamiento, entre las que se pueden mencionar a la óptica y otras tecnologías. Algunas veces se llama almacenamiento secundario.

mass storage device dispositivo de almacenamiento masivo

mass storage file archivo de almacenamiento masivo

mass storage file segment segmento de fichero de almacenamiento masivo

master principal - central - maestro

master answer sheet hoja de referencia

master boot record registro inicial de arranque

master card tarjeta maestra

master clock reloj maestro

master console consola maestra

master control program programa maestro de control

master control routine rutina maestra de control

master data datos maestros

master data file fichero de datos maestros

master data sheet hoja maestra

master file archivo principal

master index índice maestro

master instruction tape cinta maestra de instrucciones

master library tape cinta maestra de biblioteca

master mark feature dispositivo de marcas maestras

master processor unidad central, procesador maestro, procesador principal.

master program programa maestro

master program file archivo maestro de programas

master record registro principal

master routine rutina maestra

master scheduler planificador principal

master scheduler task tarea del planificador maestro

master state estado maestro

master station estación principal

master tape cinta maestra o principal

master-slave maestro-esclavo.

master/slave system sistema combinado maestro/esclavo (maestro/satélite)

match

1. equivalencia - correspondencia - concordancia
2. Superponer.

match field campo de comparación

matching selección por comparación, superposición.

matching field campo de comparación

matching operation operación de com-

paración con selección de tarjetas coincidentes

matching records registros coincidentes

material implication implicación material

Math coprocessor

1. Coprocesador matemático
2. Un coprocesador matemático, es un chip procesador de propósito especial que trabaja junto a un procesador de propósito general ó procesador central, pero optimizado para ejecutar operaciones matemáticas. Mientras que los procesadores de propósito general requieren rutinas de programas para ejecutar grandes cálculos de "coma flotante" y operaciones con enteros, los coprocesadores matemáticos ejecutan estas funciones en el equipamiento (hardware), efectuando los cálculos con una rapidez mucho mayor que lo que podría hacerse con un programa. En el mundo de las microcomputadoras, un coprocesador matemático puede acelerar (de 10 a 100 veces) la performance de los programas de aplicación que hacen uso intensivo de operaciones matemática, solo con incorporar un solo chip en la placa madre (motherboard). Para las microcomputadoras compatibles con IBM, Intel Corp. ha diseñado el chip del coprocesador matemático 8087 para que funcione con los microprocesadores 8086 y 8088, y los procesadores NEC V20 y V30. Intel incluso posee coprocesadores matemáticos para las máquinas 80286 y 80386. Los coprocesadores (al igual que las microcomputadoras) vienen con una variedad de velocidades.

mathematical analysis análisis matemático

mathematical check comprobación matemática

mathematical logic lógica matemática

mathematical model modelo matemático

mathematical programming programación matemática

mathematical subroutine subrutina matemática

matrix matriz

matrix character carácter matricial.

matrix memory memoria de matrices.

matrix printer impresora de agujas, impresora matricial, impresora por puntos.

matrix stor(e/age) memoria matricial

matrix store memoria de matrices.

MAU Multistation Access Unit

1. Unidad de Acceso Multi-estaciones
2. MAU ó MSAU son abreviaturas empleadas para identificar a la Unidad de Acceso Multi-estaciones (Multi-Station Access Unit). En un ambiente de red del tipo token ring, la MAU es un dispositivo multi-pórticos del equipamiento en el que se conectan hasta 16 estaciones (ó puestos) de trabajo. La MAU brinda un control centralizado de las conexiones en red. La MAU mueve las señales desde una estación hasta la siguiente estación (ó puesto) de trabajo activa en el anillo. También brinda un relé incorporado de modo de impedir un corte en el servicio de la red si fallase una única conexión ó dispositivo. Además de los pórticos existentes para las conexiones de las Estaciones (ó Puestos) de Trabajo, la MAU posee dos puertos (ports) adicionales, los puertos RI (Ring-In) y RO (Ring-Out) usados para

interconectar dos ó más MAUs. En una red Ethernet coaxil, la MAU solo emplea un cable para efectuar las dos operaciones (transmisión y recepción). Con una Ethernet Base10-T, la MAU debe alojar dos pares de cables (un par para transmitir y otro para recibir).

maximal máximo

maximize maximizar

maximun file size extensión máxima del archivo

Maxwell Maxwell.

MBASIC Microsoft BASIC BASIC de Microsoft.

MBM Magnetic Buble Memory Memoria de burbuja magnética.

MCA, Micro-channel architecture

1. Arquitectura de micro-canal
2. La Arquitectura de Microcanal (Micro Channel Architecture) de IBM es el bus de datos empleado en su línea PS/2 de microcomputadoras. Es este el bus de datos de la computadora que controla el flujo de datos entre procesadores desde y hacia dispositivos periféricos tales como el teclado, el monitor, y la impresora. El Microcanal posee tres rasgos principales: un ancho de banda de 32 bits, los procesadores I/O (Input/Output - Entrada/Salida) y el control multimaestro, que actua como un agente de tránsito para los datos a fin de permitir que los multiprocesadores trabajen simultaneamente. La parte multimaestro del bus brinda los mayores beneficios del Microcanal. La máxima desventaja del MCA es el hecho de que no es compatible con las versiones anteriores de productos para microcomputadoras

IBM. Las plaquetas que se conectan ("enchufan") en el bus MCA no son intercambiables con las AT ni las XT.

MCP Master Control Program Programa maestro de control.

MCS MicroComputer System Sistema de microcomputadora.

MCS-48 MCS-48 Familia de circuitos integrados basados en el microprocesador 8048.

MCS-80 MCS-80 Familia de circuitos integrados basados en el microprocesador 8080.

MCS-86 MCS-86 Familia de circuitos integrados basados en el microprocesador 8086.

MCS-88 MCS-88 Familia de circuitos integrados basados en el microprocesador 8088.

MCU MicroComputer Unit Unidad de microcomputadora.

MDA, monochrome display adapter

1. Adaptador de pantalla monocromático
2. El Adaptador de Pantalla Monocromático (Monochrome Display Adapter) es una única plaqueta controladora de video color usada para las computadoras compatibles con IBM. Fue introducida por IBM a principios de la década de los '80 para presentar caracteres de texto pero no gráficos. La MDA genera una resolución en pantalla de 720 x 350 pixeles, ocupando cada caracter una celda de 9 x 14 puntos.

MDR Memory Data Register Registro de datos de memoria.

MDR Memory Direction Register reg-

istro de direcciones de memoria, MDR.

MDS Microprocessor Development System Sistema de desarrollo de microprocesadores.

mean media - significar

mean repair time tiempo medio de reparación

mean time between failures tiempo medio (entre tiempo) entre fallas

mean time between failures (MTBF) tiempo medio entre averías (MTBF).

Mean Time Between Failures, MTBF

1. Tiempo Promedio entre Fallas
2. MTBF es un acrónimo de Mean Time Between Failures (Tiempo Promedio entre Fallas). MTBF es una medida de la cantidad de tiempo promedio (generalmente expresada en horas) durante la que un componente del equipamiento continua funcionando sin sufrir fallas. Para la mayoría de los fabricantes, es la cantidad de fallas que se producen durante el período de pruebas en fabrica, dividida por la cantidad total de horas durante las cuales se mantiene en observación a dicho componente. Podría, incluso, obtenerse este valor a partir de los resultados de diversos ensayos efectuados en el ambiente de trabajo. Por ejemplo, la vida promedio de un disco rígido de una microcomputadora oscila entre las 10.000 y las 40.000 horas. Este valor se basa en las horas en que dicho componente está funcionando. Tenga presente que una cifra igual a 40.000 MTBF de un fabricante podría ser significativamente más ó menos confiable que un valor de 40.000 MTBF de otro fabricante.

meaning significado

meantime between failure tiempo de operación entre fallas del hardware

mechanical mecánica

mechanical key punch perforadora mecánica

Mechanical mouse

1. Ratón Mecánico
2. Un ratón (mouse) es un pequeño dispositivo manual que duplica su movimiento sobre una superficie plana, reproduciéndolo en el cursor que aparece en su pantalla. Un "ratón" (mouse) esencialmente reemplaza a los controles del cursor (teclas de flecha) existentes en el teclado. Su propósito es enviar señales que indiquen a la computadora la dirección y la velocidad con las que se está moviendo el ratón (mouse). Un "ratón" posee uno ó más botones que simulan ciertas teclas. Existen, basicamente, cuatro tipos diferentes de "ratones" (mice) para computadoras. Con frecuencia, el "ratón" mecánico usa una esfera rodante que sobresale de la base y que acciona dos codificadores (encoders) (uno para el eje X y otro para el eje Y). El "ratón" con rueditas (wheel mouse) posee dos pequeñas rueditas, estando cada una de ellas conectadas a un codificador (encoder). Estas rueditas sobresalen de la base para hacer rotar los codificadores. Los codificadores existentes en los "ratones" opto-mecánicos poseen orificios que permiten que se transmita luz a través de ellos. El "ratón" óptico posee dos LED que generan diferentes longitudes de onda de luz, colocados junto a los fototransistores asociados.

mechanical reading lectura mecánica

mechanical translator traducción por

máquina

mechanical traslation traducción mecanizada

mechanical verifier verificadora mecánica

media medios - documentos - soportes

media medios - documentos - soportes

medium medio - soporte

medium scale integrated circuit circuito integrado de mediana escala

medium scale integration (MSI) integración a media escala (MSI).

medium speed velocidad media

medium-resolution mode modalidad de resolución media

meet operation operación de coincidencia

meet operator operador de reunión

meet-overpaths solution solución de reunión sobre caminos

Meg, megabyte

1. Megabyte
2. Un megabyte es, exactamente, 1.048.576 bytes (1024 por 1024), ó (2 a la 20ava. potencia). El prefijo "mega" es un análogo (equivalente) en binario a la unidad decimal "millón". La capacidad de un disco rígido para una computadora personal se mide en megabytes, por ejemplo, un disco de 20 Mega, de 40 mega, de 80 mega, etc. Un "Meg" de memoria equivale a 1024 kilobytes. Para contar con más información sobre el tema, consulte la Tabla de Conversión "Bytes a Terabytes".

mega un millón

Mega Mega.

megabit un millón de bits

megabyte megabyte, megaocteto, un millón de bytes

megacycle megaciclo, un millón de ciclos.

megahertz megahercio.

Megahertz

1. Megahertz
2. MHz es la abreviatura generalmente empleada para megahertz. Es una unidad de medida. Un Hertz (Hz) es igual a un ciclo por segundo, en consecuencia un megahertz (MHz) equivale a un millón de ciclos por segundo. Heinrich R. Hertz, un físico alemán, detectó por primera vez las ondas electromagnéticas en 1883. Megahertz es una unidad de medición para indicar la frecuencia de un millón de ciclos de vibración eléctrica por segundo. Las originales computadoras personales de IBM, a principios de la década del '80 estaban controladas por Unidades Centrales de Procesamiento (CPU - Central Processing Units), que estaban sincronizadas con cristales del reloj que vibraban a 4.77 megahertz. El ancho de banda del monitor de su computadora también se mide en MHz.

megohm un millón de ohmios

member miembro

memory memoria

memory address dirección de memoria.

memory address register registro de direcciones de memoria

memory address register registro de direcciones de memoria

memory address register (MAR) registro de direcciones de memoria (MAR).

memory addressing direccionamiento de memoria.

memory addressing modes modos de direccionamiento de memoria.

memory allocation asignación de memoria.

memory array matriz de memoria.

memory bank banco de memoria.

memory block bloque de memoria.

memory buffer register registro de direcciones de memoria

memory caching copias rápidas de la memoria

memory capacity capacidad de memoria

memory card tarjeta de memoria

memory cell celda de memoria.

Memory chip

1. Chip de memoria
2. Un chip de memoria es un trozo muy pequeño de un semiconductor, generalmente silicio, en la que se forman microcópicos dispositivos electrónicos para guardar y recuperar bits de datos. La cantidad de bits que se pueden guardar en un único chip de memoria continua creciendo, y la velocidad con que operan los chips sigue haciéndose cada vez más grande. Los chips de memoria pueden obtenerse en una variedad de estilo: DIP, SIP, y SIMM. Algunos de los chips de memoria más comunes que se encuentran en uso en la actualidad son los chips de 64K, 128K y 256K que operan a velocidades de 150, 120, y 100 nanosegundos.

También se pueden obtener chips de 1 megabit, y ya han comenzado a comercializarse chips de 4 megabit, aunque su producción aún no se ha generalizado. Para el año que viene (1995) se espera la aparición de los primeros chips capaces de almacenar 16 megabits de datos, con velocidades de acceso promedio de 80 nanosegundos.

memory core núcleo de memoria

memory cycle ciclo de memoria.

memory data register (MDR) registro de datos de memoria (MDR).

memory dump vuelco de la memoria

memory expansion adapter adaptador para expandir la memoria

memory expansion adapter adaptador para expandir la memoria

memory fill carga de la memoria

memory guard protección de la memoria

memory interleaving enlazamiento de memoria

memory location posición de memoria.

memory management gestión de memoria.

memory manager

1. administrador de memoria
2. XMS es una abreviatura de (Extended Memory Specification - Especificación de Memoria Extendida), es una interfaz de programas desarrollada por Lotus, Intel, Microsoft, y AST Research. Esta interfaz define un medio para permitir que las aplicaciones en modo real usen la memoria extendida y ciertas zonas de la memoria convencional que no son

manejadas por el D.O.S. A fin de que la memoria (RAM) adicional pueda ser utilizada, se debe cargar un administrador de memoria ó accionador (driver) de dispositivo, y el programa de aplicación debe estar diseñado para que pueda usar esta posibilidad. Un administrador de memoria (Memory Manager) es parte del sistema operativo, ó puede ser adquirido en forma independiente. Los administradores de memoria más conocidos incluyen a los siguientes:

EMM386.SYS de Digital Research, que viene con DR DOS HIMEM.SYS de Microsoft, que viene con MS DOS QEMM386.SYS de Quarterdeck Office Systems, vendido individualmente 386MAX.SYS de Qualitas, vendido individualmente

memory map mapa de memoria

memory mapped 1/0 mapa de memoria de E/S.

memory mapping construcción del mapa de memoria.

memory matrix matriz de memoria.

memory organization organización de la memoria

memory overlays recubrimientos de la memoria

Memory paging

1. Paginado de memoria
2. El "paginado" de memoria (memory paging, en Inglés) es la transferencia de segmentos de programa hacia adentro (y hacia afuera) de la memoria, en un ambiente de memoria virtual. En el caso de un microprocesador 80386, una "pagina" es un trozo de memoria de 4K-byte. Las "páginas" se colocan en determinadas posiciones, llamadas "estructuras de páginas" (page frames, en

Inglés) cuyas direcciones se encuentran a una distancia de 4K-bytes entre si. Se dice que un ítem de dato que comienza en una de estas direcciones multiples de 4 K está "alineado sobre el borde de la página". Solo los primeros 20 bits de una dirección de página de 32 bits son importantes, los últimos doce son siempre iguales a cero. Cuando se está usando memoria virtual, las páginas son intercambiadas entre el disco y la RAM según sea necesario. Las secciones de 4K-byte en disco que retienen las páginas se denominan "ranuras para páginas" (page slots, en Inglés). El paginado de memoria solo puede ser empleado en modo protegido de las CPU 80286 y 80386, y nunca en modo real. Casi todos los sistemas operativos 80386 realizarán, al menos, cierto paginado de memoria.

memory power potencia de la memoria

memory print impresión de la memoria

memory print-out impresión de la memoria

memory process proceso de memoria.

memory protection protección de la memoria

memory read lectura de memoria.

Memory register

1. Registro de memoria
2. Los registros de memoria (memory registers, en inglés) son circuitos de memoria de alta velocidad, que son elementos constituyentes del chip de la CPU (unidad Central de Procesamiento). Estos registros son direcciones del sistema para guardar instrucciones del programa, datos ó direcciones para los datos durante la ejecución de un programa. Los programas en lenguaje assembly ha-

cen uso frecuente de los registros de memoria durante la ejecución de un programa, para mantener el control (y "seguirle el rastro") a los datos y flujo del programa. Cuando se detiene un programa (ó se "cuelga" la máquina), los contenidos de los registros existentes en el instante de la falla brindarán al programador indicios sobre la causa ó motivo del problema.

memory register registro de la memoria

memory save protección para resguardar la memoria

memory subsystem architecture forma o estructura del subsistema de la memoria

memory subsystem architecture forma o estructura del subsistema de la memoria

memory syze capacidad, tamaño de memoria.

memory unit unidad de memoria

memory word palabra de memoria (16 dígitos o 64 bits)

memory wrap around circunvalación de memoria

memory write escritura de memoria.

memory-read bus cycle ciclo de enlace memoria lectura

memory-resident program programa residente en memoria

memory-write bus cycle ciclo de enlace memoria-escritura

memoryless circuit circuito sin memoria.

menu menú.

menu driven controlado por menú

menú

1. menú

2. Una presentación en pantalla que muestra ó que lista las opciones entre las que puede seleccionar el Usuario. Cada opción hace que se tome una acción o que se presente otro menú. Ver, además, OPCION.

mercury delay line línea de retardo de mercurio

mercury memory memoria de mercurio

mercury storage memoria de mercurio

mercury-wetted relay relé de mercurio

merge intercalación - fusión -intercalar - combinar - fusionar

merge order orden de fusión

merge pass pasada de fusión

merging intercalación, fusión, mezcla.

merging file fusión de ficheros, fichero mezcla.

message mensaje

message analysis andlisis del mensaje

message circuit circuito de servicio público

message control program programa de control de mensajes

message data set conjunto de datos de mensajes

message display console consola de representación de mensajes

message exchange intercomunicación de mensajes

message file archivo de mensajes

message handler manipulador de mensajes

Message Handling System, MHS

1. Sistema de Administración de Mensajes
2. MHS es una abreviatura de Message Handling System (Sistema de Administración de Mensajes) que es el estándar OSI para el correo electrónico, la que también se conoce como especificación X.400. El propósito de este estándar global es brindar una guía para quienes efectúan desarrollos de sistemas de correo electrónico. El objetivo es ser capaz de enviar fácilmente información electrónica desde/hacia cualquier sistema de computación en el mundo, con una mínima conversión.

message hanging tratamiento de mensajes

message header encabezamiento de mensaje

message header encabezamiento de mensaje

message identification code código de identificación de mensajes

message lock mode modalidad de retención de mensajes

message priority prioridad de los mensajes

message processing program programa de proceso de mensajes

message processing routine rutina de procesamiento de mensajes

message queue cola de mensajes

message queue data set conjunto de datos de colas de mensaje

message queueing formación de colas de mensajes

message routing encaminamiento de mensajes

message switching conmutación de mensajes

message switching system sistema de conmutación de mensajes

message text texto de mensaje

Messages

1. Mensajes
2. En las conferencias electrónicas y en el correo electrónico, frecuentemente se emplean los siguientes acrónimos para ahorrar tiempo y bytes durante las conexiones:

ASAP - As soon as possible Ni bien puedas
 BTW - By The Way Ya que estamos
 FWIW - For What It's Worth Por lo que vale
 IMCO - In My Considered Opinion En mi experta opinión
 IMHO - In My Humble Opinion En mi humilde opinión
 OTOH - On The Other Hand Por otra parte
 OIC - Oh, I See! Oh! Ya veo
 PITA - Pain In The Arse Un grano en el ...
 PPN - Programmer Project Number Número de Proyecto del Programador
 RSN - Real Soon Now Realmente urgente
 ROFL - Rolling On Floor, Laughing Muriéndose de risa
 RTFM - Read The Friggin' Manual WYSIWYG - What You See Is What You Get Lo que ves es lo que obtienes

messages mensajes.

metacharacter

1. metacaracter
2. Un caracter especial que se sustituye con otros caracteres cuando es leído por el shell. También se los conoce como COMODINES. Los metacaracteres para los nombres de archivo en

el sistema UNIX son el asterisco (*) que reemplaza a cualquier caracter o caracteres, incluyendo el caso en que no existan caracteres. El símbolo de preguntas (?) que reemplaza a cualquier caracter individual y los símbolos de corchete " [" y "] " que abarcan un rango como, por ejemplo, [a-c], que reemplazaría, en forma individual, a la "a", "b" y "c".

metacompiler metacompilador

metal oxide silicon metalóxido de silicio

Metal-Oxide Semiconductor, MOS

1. Semiconductores de Oxidos Metálicos
2. Estas son cuatro de las tecnologías básicas de fabricación de Semiconductores de Oxidos Metálicos (MOS - Metal-Oxide Semiconductor). MOS hace referencia a las tres capas usadas en la formación de una estructura gate (gate structure) de un transistor de efecto de campo (field-effect transistor) (FET). Los circuitos MOS ofrecen baja disipación de energía y permiten que los transistores sean agrupados, muy próximos entre si, antes de que surja un problema crítico de calentamiento. El PMOS es un proceso MOS de canal P, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas positivas. PMOS es el tipo más antiguo de circuitos MOS. NMOS es un proceso MOS de canal N, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas negativas. NMOS es, por lo menos, dos veces más rápido que el PMOS. El CMOS (ó Mos Complementario) es virtualmente inmune a los ruidos, funciona casi con cualquier fuente de energía, y es una técnica de circuitos de energía extremadamente baja. Por estos motivos, la tecnología CMOS encontró un lugar en el mundo de los microprocesadores y, con

este avance, apareció la necesidad de contar con chips de memoria de alta densidad, compatibles con CMOS, lo que se conoce como RAM dinámica (dynamic RAM).

metalanguage metalenguaje (lenguaje usado para hablar de otro lenguaje)

metaprogram metaprograma (programa diseñado para procesar otros programas)

method of proof método de prueba o comprobación

method study estudio de métodos

Metropolitan Area Network, MAN

1. Red metropolitana
2. Como su nombre lo indica, una Red Metropolitana (Metropolitan Area Network, ó MAN) es una red que cubre una región, tal como una ciudad. Las MAN son redes públicas de alta velocidad (100 megabits por segundo, ó más) capaces de transmitir voces y datos en un rango de unos 40 a 80 kilómetros (de 25 a 50 millas). Las MAN, con frecuencia, conectan múltiples LAN, usando por lo general fibra óptica para transmitir las señales de datos y voces.

MFD (Modify Frequency Modulation) frecuencia modulada modificada

MFLOPS, millions of floating point operations per second

1. Millones de operaciones de coma flotante por segundo
2. La prueba benchmark Livermore Loops es una medida de la performance en operaciones de "coma flotante". Es un programa FORTRAN que contiene una amplia muestra de cálculos genéricos. Existen 24 núcleos (kernels), estando cada uno de ellos adaptado para verificar un rango diferente del sistema de desarrollo

FORTRAN que se esté midiendo, tales como productos internos, ecuaciones lineales, eliminación tri-diagonal, recurrencia lineal general, y búsquedas Monte Carlo. El programa es mantenido por el Lawrence Livermore National Laboratory (LLNL) y también puede conserguirse en lenguaje-C. Los resultados del ensayo Livermore Loops, con frecuencia, se brindan en millones de operaciones de coma flotante por segundo (millions of floating point operations per second), ó MFLOPS.

La performance de un sistema de computación, con frecuencia, es evaluada midiendo su velocidad operativa es una variedad de tareas diferentes. La velocidad a la que trabaja el sistema en las operaciones de "coma flotante" se mide en Unidades Whetstones, ú operaciones de "coma flotante" por segundo (flops). En consecuencia, MFLOPS obviamente es un acrónimo de Millions of FLoating point Operations Per Second (Millones de Operaciones de "coma flotante" por segundo). En todos estos ensayos benchmark, que miden la performance en Dhrystones, Whetstones, ó MFLOPS, los números más grandes indican una performance más rápida.

MFM Modified Frequency Modulation
Modulación de frecuencia modificada.

MFM, Modified Frequency Modulation

1. Modulación de Frecuencia modulada.
2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar datos en un disco rígido. Una de las técnicas más antiguas, y por lo tanto de las más populares, es la codificación MFM ó en Modulación de Frecuencia Modificada (Modified Frequency Modulation). Su popularidad ha disminuido desde la in-

troducción de los formatos de codificación de datos RLL, que permiten guardar más datos en el disco rígido. Como su nombre lo indica, MFM es una mejora del método previo de grabación, denominado Modulación de Frecuencia (Frequency Modulation). La técnica FM modificada reduce la cantidad de bits de sincronización registrados en el disco.

MFT Multiprogramming with a Fixed Number of Task Multiprogramación con un número fijo de tareas.

MHERTZ megahercio.

MHS, Message Handling System

1. Sistema de Administración de Mensajes
2. MHS es una abreviatura de Message Handling System (Sistema de Administración de Mensajes) que es el estandar OSI para el correo electrónico, la que también se conoce como especificación X.400. El propósito de este estandar global es brindar una guía para quienes efectuan desarrollos de sistemas de correo electrónico. El objetivo es ser capaz de enviar facilmente información electrónica desde/hacia cualquier sistema de computación en el mundo, con una mínima conversión.

MHz

1. Megahertz
2. MHz es la abreviatura generalmente empleada para megahertz. Es una unidad de medida. Un Hertz (Hz) es igual a un ciclo por segundo, en consecuencia un megahertz (MHz) equivale a un millón de ciclos por segundo. Heinrich R. Hertz, un físico alemán, detectó por primera vez las ondas electromagnéticas en 1883. Megahertz es una unidad de medición para indicar la frecuencia de un millón de ciclos de vibración eléctrica por segundo. Las originales

computadoras personales de IBM, a principios de la década del '80 estaban controladas por Unidades Centrales de Procesamiento (CPU - Central Processing Units), que estaban sincronizadas con cristales del reloj que vibraban a 4.77 megahertz. El ancho de banda del monitor de su computadora también se mide en MHz.

MHZ MegaHertz Megahercio.

MI Maskable Interrupt Interrupción enmascarable.

Mickey

1. Distancia mínima de recorrido del cursor del mouse en pantalla
2. Un mickey es una unidad de medida generalmente equivalente a 1/200 pulgadas. Comúnmente se la emplea para representar la distancia más corta que un "ratón" (mouse) puede recorrer en la pantalla de su monitor.

MICR (Magnetic Ink Character Recognition) reconocimiento de caracteres impresos con tinta magnética

MICR Magnetic Ink Character Recognition Reconocimiento de caracteres de tinta magnética.

micro micro.

micro clean tape nombre de cinta magnética

micro clean tape nombre de cinta magnética

micro code micro código

micro coding micro codificación

MICRO EUROpean Association for MICROprocessing and MICROprogramming Asociación

europea de microprocesamiento y microprogramación.

micro instruction microinstrucción

micro processor microprocesador

micro program microprograma (secuencia de operaciones de control de la CPU)

micro string cadena de microinstrucciones

Micro-channel architecture, MCA

1. Arquitectura de micro-canal
2. La Arquitectura de Microcanal (Micro Channel Architecture) de IBM es el bus de datos empleado en su línea PS/2 de microcomputadoras. Es este el bus de datos de la computadora que controla el flujo de datos entre procesadores desde y hacia dispositivos periféricos tales como el teclado, el monitor, y la impresora. El Microcanal posee tres rasgos principales: un ancho de banda de 32 bits, los procesadores I/O (Input/Output - Entrada/Salida) y el control multimaestro, que actúa como un agente de tránsito para los datos a fin de permitir que los multiprocesadores trabajen simultáneamente. La parte multimaestro del bus brinda los mayores beneficios del Microcanal. La máxima desventaja del MCA es el hecho de que no es compatible con las versiones anteriores de productos para microcomputadoras IBM. Las plaquetas que se conectan ("enchufan") en el bus MCA no son intercambiables con las AT ni las XT.

microcode microcódigo.

microcode assemblers ensambladores para microcódigo.

Microcom Networking Protocol, MNP

1. Protocolo de Red Microcom
2. Esencialmente, MNP es un protocolo especial de corrección de error para la transferencia de datos. El protocolo es implementado no por medio de programas sino como una parte integral del modem (lo que equivale a decir del equipamiento ó hardware). El Protocolo de Red Microcom (Microcom Networking Protocol) fue desarrollado por Microcom de modo de servir como un estandar industrial para las comunicaciones a alta velocidad, libre de errores. Los modems que poseen capacidades MNP soportan estándares comunes, incluyendo a Bell 103, 212A, CCITT V.22, V.22 bis, y V.29; en otras palabras, a todos los modems que funcionen con velocidades entre 300 y 9600 baudios. Existen seis clases diferentes de modems MNP. Uno de los problemas encontrados al usar los modems MNP, en cualquiera de las seis clases mencionadas, es determinar la clase particular de MNP a la que se encuentra operando. Además, tenga presente que, para que el MNP trabaje en forma exitosa, tanto el modem emisor como el modem al que Ud. se encuentra conectado (el modem receptor) deben poseer alguna forma de MNP.

microcomputer microcomputadora

microcomputer microcomputadora.

Microcomputer

1. Microcomputadora
2. En general, como toda clase de computadora, la microcomputadora es la más barata y la más pequeña. Son completas desde el punto de vista operativo y usan microprocesadores como Unidad Central de Procesamiento. Las microcomputadoras se usan en el hogar como computadoras personales, empleandose también en el

comercio y las escuelas. En este GLOSDIC encontrará definiciones detalladas de los siguientes tipos de microcomputadoras:

Computadora Laptop Computadora Desktop Computadora hogareña
Computadora Personal Computadora Portable (ó Portátil)

microcomputer chip chip, circuito integrado de microcomputadora.

microcomputer systems microsistemas informáticos, sistemas de microcomputadora.

microcontrol microcontrol.

microelectronics microelectrónica.

microfarad microfaradio

microfiche microficha

microimage microimagen

microinstruction microinstrucción

microjacket microchaqueta

micromodule micromódulo

microoperation microoperación.

Microprocessor

1. Microprocesador
2. Un microprocesador es la Unidad de Procesamiento Central (CPU) de una computadora, un chip de computadora que actúa como el "cerebro" de la computadora. Las IBM, Compaq y muchas otras computadoras personales compatibles con IBM obtienen su capacidad de "razonamiento" ó conjunto de instrucciones en chips fabricados por Intel. Son ejemplos de la familia Intel 8086 de los chips de los microprocesadores:

8086 80286

80386

Information Handling 16 bits 32 bits
 32 bits Hardware Communication 8
 bits 16 bits 32 bits 3 Clock Speed
 (in MHz) 4.77 8 8 a 16 12 to 33
 3 RAM Addressability 1 MByte 16
 MByte 4 GByte 3 IBM System Usage
 PC XT PC/AT PS/2,70,80 3 Com-
 paq Systems Compaq Compaq-286 3
 Compaq-386 3

microprocessor microprocesador

microprocessor development system sistema de desarrollo de microprocesadores.

microprogram microprograma.

microprogrammable computer computadora microprogramable.

microprogrammed computer computadora microprogramada.

microprogrammed control control microprogramado.

microprogramming microprogramación.

micropublishing micropublicación

microsecond microsegundo

microsoft software de base (utilizado en la computadora personal)

Microsoft BASIC BASIC de Microsoft, MBASIC.

Microsoft Windows

1. Programa Windows de Microsoft
2. Microsoft Windows es un ambiente multitarea de Interfaz Gráfica para el Usuario (Graphical User Interface) (GUI) que funciona en microcomputadoras basadas en D.O.S El ambiente brinda una interfaz estandar basada en menús desplegables, ventanas en pantalla,

y un dispositivo indicador tal como un "ratón" (ó mouse) A fin de que un programa pueda funcionar en el ambiente Windows, debe estar específicamente diseñado para hacer un uso óptimo de estas características.

microwave microonda

mid-batch recovery recuperación de errores intermedios

middleware soporte lógico personalizado

MIDI, Musical Instrument Digital Interface.

1. Interfaz Digital para Instrumentos Musicales
2. MIDI es un acrónimo de Musical Instrument Digital Interface. (Interfaz Digital para Instrumentos Musicales). Una tarjeta de interfaz ó plaqueta adaptadora para conectar un instrumento musical a una microcomputadora recibe el nombre de Adaptador MIDI. Los múltiples teclados de los instrumentos musicales pueden ser encadenadas (daisy-chained) y reproducidas simultáneamente con la ayuda de la computadora y de los programas relacionados. Las diferentes operaciones del teclado musical pueden ser capturadas, grabadas, editadas y reproducidas en uno ó más instrumentos musicales. Cada instrumento, por supuesto, debe ser MIDI compatible. Su música puede ser grabada digitalmente, haciendo que las pistas previas se reproduzcan a medida que Ud. graba nuevas pistas, creando el sonido de toda una orquesta.

midicomputer midicomputadora

MIL MILitary (specifications) Militar (especificaciones).

mili mili.

milimicrosecond manosegundo

milisecond milisegundo.

military temperature range rango militar de temperaturas.

mill molino o prensa

milli mili

millimeter milímetro

million millón

Million Millón

Million Instructions Per Second, MIPS

1. Millones de Instrucciones por Segundo
2. Acrónimo de Million Instructions Per Second (Millones de Instrucciones por Segundo), la sigla MIPS hace referencia a la cantidad promedio de instrucciones en lenguaje de máquina que una computadora puede efectuar en un segundo. Sin embargo, se puede demostrar que la misma computadora puede ejecutar dos "burbujas" diferentes de código; así, al estimar el MIPS, sus tiempos de ejecución diferirán en forma significativa. Las MIPS, en consecuencia, solo deberían usarse como una medida muy general de la performance entre diferentes tipos de computadoras. A fin de obtener datos exactos sobre la performance para comparar computadoras similares, cada subsistema debe ser aislado y, hablando desde el punto de vista práctico, esta es una tarea casi imposible. Una prueba de referencia (benchmark) más realista se presenta a nivel aplicación. Con cierta ironía, algunas veces se dice que MIPS significa "Indicador Sin Sentido de la Velocidad del Procesador" (Meaningless Indicator of Processor Speed)

Millions of Floating point Operations Per Second, MFLOPS

1. Millones de Operaciones de "coma flotante" por segundo
2. La performance de un sistema de computación, con frecuencia, es evaluada midiendo su velocidad operativa es una variedad de tareas diferentes. La velocidad a la que trabaja el sistema en las operaciones de "coma flotante" se mide en Unidades Whetstones, ú operaciones de "coma flotante" por segundo (flops). En consecuencia, MFLOPS obviamente es un acrónimo de Millions of Floating point Operations Per Second (Millones de Operaciones de "coma flotante" por segundo). En todos estos ensayos benchmark, que miden la performance en Dhrystones, Whetstones, ó MFLOPS, los números más grandes indican una performance más rápida.

La prueba benchmark Livermore Loops es una medida de la performance en operaciones de "coma flotante". Es un programa FORTRAN que contiene una amplia muestra de cálculos genéricos. Existen 24 núcleos (kernels), estando cada uno de ellos adaptado para verificar un rango diferente del sistema de desarrollo FORTRAN que se esté midiendo, tales como productos internos, ecuaciones lineales, eliminación tri-diagonal, recurrencia lineal general, y búsquedas Monte Carlo. El programa es mantenido por el Lawrence Livermore National Laboratory (LLNL) y también puede conserguirse en lenguaje-C. Los resultados del ensayo Livermore Loops, con frecuencia, se brindan en millones de operaciones de coma flotante por segundo (millions of floating point operations per second), ó MFLOPS.

millions of instructions per second

(**MIPS**) millones de instrucciones por segundo (MIPS).

millisecond milisegundo

millivolt milivoltio

MIMD Multiple Instructions Stream / Multiple Data Stream Flujo múltiple de instrucciones / Flujo múltiple de datos.

MIMR Magnetic Ink Mark Recognition Reconocimiento de marcas de tinta magnética.

mini-disk minidisco.

Mini-tower

1. Mini-torre
2. Cuando se introdujeron las primeras computadoras personales, los accionadores de discos internos tenían más de tres pulgadas de alto, de modo que solo se podía colocar uno de ellos en cada receptáculo, en los gabinetes convencionales tipo desktop. En la actualidad, estas disketeras originales y accionadores de discos rígidos son denominados accionadores de altura completa (full-height drives). Los últimos modelos de los accionadores, que incluyen a los accionadores de cintas magnéticas y las disketeras de discos ópticos, están diseñados de modo que, algunas veces, se pueden colocar dos (y hasta tres) dispositivos, uno arriba del otro en un único receptáculo del gabinete. Un accionador (disketera) de media altura solo mide 1 5/8 pulgadas de alto por 5 3/4 pulgadas de ancho. Con los gabinetes diseñados para que queden parados sobre el piso, se pueden montar hasta cinco ó seis dispositivos, uno encima de otro. Estos gabinetes, por este motivo, son llamados mini-torres (mini-tower).

miniaturized circuit circuito miniatur-

izado

minicard system sistema de tarjetas con microfilm

Minicomputer

1. Minicomputadora
2. Se llama minicomputadora a un computadora que, por lo general, es más poderosa que una microcomputadora y menos poderosa que una mainframe. Las minicomputadoras, con frecuencia, se encuentran en los grandes comercios y muy pocas veces en los hogares. A medida que las computadoras se vuelven cada vez más potentes con el paso de los años, se continúan modificando las definiciones de micro, mini y mainframe. En 1959, la Digital Equipment Corp. se incorporó a la industria de las minicomputadoras, con la introducción de la PDP-1.

minicomputer minicomputadora

minicomputer systems minisistemas informáticos, sistemas de minicomputadora.

minidisk minidisco

minifloppy minidisco flexible, minidisquete.

minifloppy disk minidisquete.

minimal mínimo

minimize minimizar

minimum-distance error correction corrección de errores de distancia mínima

minimun access code código de tiempo mínimo de acceso

minimun access coding codificación de mínimo tiempo de acceso

minimum access programming programación de tiempo mínimo de acceso

minimum access routine rutina de tiempo mínimo de acceso

minimum delay code código de retardo mínimo

minimum delay coding codificación de retardo mínimo

minimum distance code código de retardo mínimo

minimum latency code código de latencia mínima

minimum latency programming programa de tiempo mínimo de espera

minimum latency routine rutina de tiempo mínimo de espera

minor

1. intermediate and major control
2. control menor intermedio y mayor

minor control change cambio de control menor

minor control change cambio de control menor

minor control data datos de control menor

minor control data datos de control menor

minor control field campo de control menor

minor cycle ciclo menor

minor intermediate and major control control menor intermedio y mayor

minor key clave menor

minor structure estructura secundaria

minor time slice subdivisión secundaria de tiempo

minor total total menor

minuend minuendo

minus balance saldo acreedor o negativo

minus balance test control control de verificación de saldos negativos

minus flag indicador de signo negativo.

minus total total negativo

minus zone zona menos

MIOS Microprogrammed Operating System Sistema operativo microprogramado.

MIPS Millions Mega of Instructions Per Second Millones de instrucciones por segundo.

MIPS, Million Instructions Per Second

1. Millones de Instrucciones por Segundo
2. Acrónimo de Million Instructions Per Second (Millones de Instrucciones por Segundo), la sigla MIPS hace referencia a la cantidad promedio de instrucciones en lenguaje de máquina que una computadora puede efectuar en un segundo. Sin embargo, se puede demostrar que la misma computadora puede ejecutar dos "burbujas" diferentes de código; así, al estimar el MIPS, sus tiempos de ejecución diferirán en forma significativa. Las MIPS, en consecuencia, solo deberían usarse como una medida muy general de la performance entre diferentes tipos de computadoras. A fin de obtener datos exactos sobre la performance para comparar computadoras similares, cada subsistema debe ser aislado y, hablando desde el punto

de vista práctico, esta es una tarea casi imposible. Una prueba de referencia (benchmark) más realista se presenta a nivel aplicación. Con cierta ironía, algunas veces se dice que MIPS significa "Indicador Sin Sentido de la Velocidad del Procesador" (Meaningless Indicator of Processor Speed)

mirror image imagen especular

MIS Management Informations System Sistema de gestión de información.

miscellaneous intercept interceptación de errores de mensajes incorrectos

misfeed pérdida de alimentación, fallo de alimentación.

missing number device dispositivo de control de números faltantes

missing operand operando faltante

missing page interruption interrupción por falta de página

mistake error, equivocación.

misusage abuso - mal uso

misuse abusar - abuso - uso erróneo

MIT Massachusetts Institute of Technology Instituto de Tecnología de Massachusetts.

MIT Master Instruction Tape Cinta maestra de instrucciones.

mix mezcla

mixed base notation notación de base mixta

mixed environment configuración o instalación mixta

mixed mode modalidad mixta (dos tipos

diferentes de variable)

mixed number número mixto

mixed object objeto mezclado

mixed radix base mixta

mixed radix notation notación de base mixta

mixed sequencing ordenación en secuencia mixta

mixed strategy precedence precedencia de estrategia mixta

mixed-mode expression expresión de modo mixto

MKS Merte Kilogram Second Sistema internacional de medida MKS: metro/kilogramo/segundo.

ML Message Link Enlace de mensajes.

MLC Multi-Line Controller Controlador multilínea.

MMI Man-Machine Interface Interfaz hombre-máquina.

MMI Monolithic Memories Inc. Fabricante de semiconductores.

mmr data buses circuitos portadores de datos mmr

MMU Memory Management Unit Unidad de gestión de memoria.

mnemonic nemotécnico - nemónico

Mnemonic

1. Sigla mnemotécnica
2. Una sigla nemotécnica (mnemonic) es un nombre abreviado para una instrucción de computadora, tal como JMP, ADD, CLR, STO, INIT. Una sigla nemotécnica para una instrucción o una operación

hace que sea más fácil recordar, lo que ayuda al traductor o al programador. El código fuente en lenguaje assembly consta de muchos elementos nemotécnicos diferentes que son traducidos ó transformados en código de máquina

mnemonic code código nemotécnico.

mnemonic operation code código de operación nemotécnico

mnemonic symbol símbolo nemónico

MNOS Metal Nitride Oxide Semiconductor Tecnología MNOS.

MNP, Microcom Networking Protocol

1. Protocolo de Red Microcom
2. Esencialmente, MNP es un protocolo especial de corrección de error para la transferencia de datos. El protocolo es implementado no por medio de programas sino como una parte integral del modem (lo que equivale a decir del equipamiento ó hardware). El Protocolo de Red Microcom (Microcom Networking Protocol) fue desarrollado por Microcom de modo de servir como un estandar industrial para las comunicaciones a alta velocidad, libre de errores. Los modems que poseen capacidades MNP soportan estándares comunes, incluyendo a Bell 103, 212A, CCITT V.22, V.22 bis, y V.29; en otras palabras, a todos los modems que funcionen con velocidades entre 300 y 9600 baudios. Existen seis clases diferentes de modems MNP. Uno de los problemas encontrados al usar los modems MNP, en cualquiera de las seis clases mencionadas, es determinar la clase particular de MNP a la que se encuentra operando. Además, tenga presente que, para que el MNP trabaje en forma exitosa, tanto el modem emisor como el modem al que Ud. se encuentra conectado (el mo-

dem receptor) deben poseer alguna forma de MNP.

modal length longitud modal o de modalidad

mode modalidad - modo

mode change cambio de modalidad

mode statement sentencia modelo

model modelo

model based expert system sistema experto basado en modelo

model building construcción de modelos

Modem

1. Modem, modulador-demodulador
2. La palabra modem es un acrónimo de MODulator-DEModulator. Es un dispositivo que convierte los datos digitales desde una computadora o terminal en datos analógicos que puedan ser transmitidos por líneas telefónicas. En el extremo receptor, se convierten luego los datos analógicos nuevamente en datos digitales. Un modem "maneja" el "discado" y la respuesta a un llamado telefónico, y genera la velocidad de transmisión de datos, la que se mide en bits por segundo. Las velocidades de los modems son: 300 1200 2400 9600 19200, y más. La industria telefónica, algunas veces, hace referencia a los modems llamándolos dataset.

modem (MODulator - DEModulator)
modulador - demodulador

modem eliminator eliminador de modems

modification modificación

Modified Frequency Modulation, MFM

1. Modulación de Frecuencia

modulada.

2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar datos en un disco rígido. Una de las técnicas más antiguas, y por lo tanto de las más populares, es la codificación MFM ó en Modulación de Frecuencia Modificada (Modified Frequency Modulation). Su popularidad ha disminuido desde la introducción de los formatos de codificación de datos RLL, que permiten guardar más datos en el disco rígido. Como su nombre lo indica, MFM es una mejora del método previo de grabación, denominado Modulación de Frecuencia (Frequency Modulation). La técnica FM modificada reduce la cantidad de bits de sincronización registrados en el disco.

modifier modificador

modifier register registro modificador

modify modificar

modify structure modificación de estructura

modula módulos

MODULA MODULA (lenguaje de programación MODULA).

modular modular

modular components componentes modulares

modular devices dispositivos modulares

modular program programa en módulos

modular programming programación modular

modularity modularidad

modulate modular

modulation modulación

modulation code código de modulación

modulation coherence coherencia de modulación

modulation rate régimen o promedio de modulación

modulation with a fixed reference modulación con referencia fija

modulator modulador

modulator/demodulator modulador/demodulador

module módulo

module number número del módulo

modulo 2 sum suma de módulo 2

MOL Machine Oriented Language Lenguaje orientado a máquina.

molecular beam epitaxy epitaxia de haz molecular

monadic monádico

monadic operation operación monádica o unaria

monadic operator operador monádico

monetary feature unidad monetaria con división centesimal

money field campos de valor

monitor supervisar - controlar - sistema operativo - monitor

Monitor

1. Monitor
2. Un aparato de Televisión contiene un monitor. La pantalla de video de un tubo de rayos catódicos (CRT - cathode ray tube) es un monitor. Existen

monitores monocromáticos y monitores color, para visualizar los resultados generados por un programa de computación. Un monitor multimodal es un monitor color que, automáticamente, se ajusta a las frecuencias de exploración (scanning) de la plaqueta gráfica de modo que es compatible con una gran variedad de adaptadores gráficos tales como CGA, MCGA, EGA, PGC, y VGA.

monitor I/O area área de entrada/salida del monitor

monitor input/output area área de entrada/salida del monitor

monitor printer impresora de control

monitor routine rutina monitora

monitor system sistema monitor u operativo

monitor typewriter máquina de escribir monitora - teclado monitor

monitoring supervisión

monochrome monocromo

monochrome display visor monocromático

monochrome display adapter adaptador de visor monocromático

Monochrome display adapter, MDA

1. Adaptador de pantalla monocromático
2. El Adaptador de Pantalla Monocromático (Monochrome Display Adapter) es una única plaqueta controladora de video color usada para las computadoras compatibles con IBM. Fue introducida por IBM a principios de la década de los '80 para presentar caracteres de texto pero no gráficos. La MDA genera una resolución

en pantalla de 720 x 350 pixeles, ocupando cada caracter una celda de 9 x 14 puntos.

monolithic monolítico.

monolithic integrated circuit circuito integrado monolítico

monolithic storage memoria monolítica

monospacing espaciado único

monostable monoestable

monostable device dispositivo monoestable

monotone framework marco monótono

monotonicity monotonicidad

Montecarlo method método Montecarlo (requiere el uso de números al azar)

MOP Multiple On-Line Programming Programación múltiple en línea.

MOS Metal-Oxide Semiconductor Semiconductor metal-óxido.

MOS, Metal-Oxide Semiconductor

1. Semiconductores de Oxidos Metálicos
2. Estas son cuatro de las tecnologías básicas de fabricación de Semiconductores de Oxidos Metálicos (MOS - Metal-Oxide Semiconductor). MOS hace referencia a las tres capas usadas en la formación de una estructura gate (gate structure) de un transistor de efecto de campo (field-effect transistor) (FET). Los circuitos MOS ofrecen baja disipación de energía y permiten que los transistores sean agrupados, muy próximos entre si, antes de que surja un problema crítico de calentamiento. El PMOS es un proceso MOS de canal P, en gates de silicio, que usa corrientes

constituidas por cargas positivas. PMOS es el tipo más antiguo de circuitos MOS. NMOS es un proceso MOS de canal N, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas negativas. NMOS es, por lo menos, dos veces más rápido que el PMOS. El CMOS (ó Mos Complementario) es virtualmente inmune a los ruidos, funciona casi con cualquier fuente de energía, y es una técnica de circuitos de energía extremadamente baja. Por estos motivos, la tecnología CMOS encontró un lugar en el mundo de los microprocesadores y, con este avance, apareció la necesidad de contar con chips de memoria de alta densidad, compatibles con CMOS, lo que se conoce como RAM dinámica (dynamic RAM).

mosaic printer impresora por puntos

MOSFET MOS Field-Effect Transistor Transistor de efecto de campo MOS.

most closely nested rule regla de anidamiento más cercano

most general unifier unificador más general

MOST Metal Oxide Semiconductor Transistor Transistor metal-óxido semiconductor.

most significant bit (MSB) bit más significativo.

most significant character carácter más significativo

most significant digit dígito más significativo

most significant digit position posición más significativa de un dígito

Motherboard

1. Placa madre (ó maestra)

2. La principal placa de circuitos de una microcomputadora se denomina "placa madre" (ó motherboard). La placa-madre es una plaqueta con circuitos impresos, ó plaqueta del sistema que es un conjunto de interconexión en la que se conectan ("enchufan") plaquetas de circuitos impresos más pequeñas, ó tarjetas controladoras, ó simplemente módulos. Las tarjetas más pequeñas, algunas veces, reciben el nombre de plaquetas "hijas (daughter boards)". Los chips de memoria, con frecuencia, son conectados ("enchufados") directamente en la placa-madre, ó pueden colocarse en una tarjeta de expansión de memoria que luego es conectada ("enchufada") en una ranura de expansión de la placa-madre.

motherboard tarjeta matriz o principal, placa base, placa matriz.

motor control interruptor

mouse mouse (dispositivo para mover el cursor en la pantalla)

Mouse

1. Ratón
2. Un ratón (mouse) es un pequeño dispositivo manual que duplica su movimiento sobre una superficie plana, reproduciéndolo en el cursor que aparece en su pantalla. Un "ratón" (mouse) esencialmente reemplaza a los controles del cursor (teclas de flecha) existentes en el teclado. Su propósito es enviar señales que indiquen a la computadora la dirección y la velocidad con las que se está moviendo el ratón (mouse). Un "ratón" posee uno ó más botones que simulan ciertas teclas. Existen, básicamente, cuatro tipos diferentes de "ratones" (mice) para computadoras. Con frecuencia, el

"ratón" mecánico usa una esfera rodante que sobresale de la base y que acciona dos codificadores (encoders) (uno para el eje X y otro para el eje Y). El "ratón" con rueditas (wheel mouse) posee dos pequeñas rueditas, estando cada una de ellas conectadas a un codificador (encoder). Estas rueditas sobresalen de la base para hacer rotar los codificadores. Los codificadores existentes en los "ratones" opto-mecánicos poseen orificios que permiten que se transmita luz a través de ellos. El "ratón" óptico posee dos LED que generan diferentes longitudes de onda de luz, colocados junto a los fototransistores asociados.

Mouse click

1. Click del ratón (mouse)
2. El verbo (ó expresión) "click" hace referencia a la presión del botón o botones de un mouse. Los programas de computadora que presentan interfaz con el operador a través del uso de un dispositivo manual llamado "mouse" (ó ratón), permiten que el usuario elija opciones en pantalla, moviendo el cursor hacia una zona definida, y haciendo "click con el botón del "mouse" (ratón). Un doble click hace referencia a presionar dos veces el botón del "mouse" (ó ratón) en una rápida sucesión.

mouse pointing device dispositivo señalizador mouse

movable electronic marker señalador electrónico movable

move transferer, desplazar.

move mode modalidad de transferencia

move record feature dispositivo de transferencia de registros

moving head disk disco de cabeza móvil.

MP/M Multiprogramming Control Program for Microprocessors

1. Versión del sistema operativo CP/M
2. Versión del sistema operativo CP/M fabricado por Digital Research válido para multiacceso.

MPC, Multimedia Personal Computing

1. Computación Personal en Multimedia
2. MPC ó Multimedia Personal Computing (Computación Personal en Multimedia) hace referencia a un estandar básico establecido por el MPC Marketing Council (Consejo de Comercialización de MPC). Este Consejo es un grupo de fabricantes de equipamientos y de programas, liderados por las corporaciones Tandy y Microsoft. El estandar establece una configuración mínima para ejecutar aplicaciones multimedia en microcomputadoras que funcionan bajo MS-DOS. Una MPC es una microcomputadora, compatible con IBM, que posee un accionador (drive) de CD-ROM, una plaqueta de sonido, el programa Microsoft Windows con extensiones para Multimedia, y una salida de audio. La configuración mínima del equipamiento (hardware) de una MPC es una CPU 80286 que funciona a 10Mhz con 2 megabytes de RAM, un disco rígido de 30 megabytes, y un visor VGA. Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

Multimedia PC Marketing Council
1730 M Street NW, Suite 700 Wash-
ington, DC 20036 EEUU

MPS MicroProcessor Series Series de microprocesador.

MPS MicroProcessor System Sistema microprocesador

MPU MicroProcessor Unit Microproce-

sador.

MPX MultiPleXer Multiplexor.

MPY MultiPIY Multiplicar.

MR Master Reset Puesta a cero maestra.

MR Memory Read Lectura de memoria

MS-DOS MicroSoft Disk Operation System Sistema operativo MS-DOS.

MSAU

1. Unidad de Acceso Multi-estaciones
2. MAU ó MSAU son abreviaturas empleadas para identificar a la Unidad de Acceso Multi-estaciones (Multi-Station Access Unit). En un ambiente de red del tipo token ring, la MAU es un dispositivo multi-pórticos del equipamiento en el que se conectan hasta 16 estaciones (ó puestos) de trabajo. La MAU brinda un control centralizado de las conexiones en red. La MAU mueve las señales desde una estación hasta la siguiente estación (ó puesto) de trabajo activa en el anillo. También brinda un relé incorporado de modo de impedir un corte en el servicio de la red si fallase una única conexión ó dispositivo. Además de los pórticos existentes para las conexiones de las Estaciones (ó Puestos) de Trabajo, la MAU posee dos puertos (ports) adicionales, los puertos RI (Ring-In) y RO (Ring-Out) usados para interconectar dos ó más MAUs. En una red Ethernet coaxil, la MAU solo emplea un cable para efectuar las dos operaciones (transmisión y recepción). Con una Ethernet Base10-T, la MAU debe alojar dos pares de cables (un par para transmitir y otro para recibir).

MSB Most-Significant Bit Bit más significativo.

MSC Most-Significant Character

Carácter más significativo.

MSD Most Significant Digit Dígito más significativo.

MSEC MilliSECcond Milisegundo.

MSI

1. Código Universal de Productos
2. Como su nombre lo indica, el Código de Barras es el código empleado en los productos vendidos al consumidor y en las partes inventariadas, usado con propósitos de identificación. El código es leído con un lector óptico (optical wand) o de código de barras, fijo, colocado en el mostrador. El código consta de barras de espesor variable que representan caracteres y valores numéricos. Existen varios códigos empleados para marcar productos, tales como Universal Product Code (UPC), CODABAR, y MSI.

A modo de ejemplo interesante, la ciudad de Treasure, en Florida, EEUU, vende adhesivos con códigos de barra en el puente levadizo para colocarlos en los parabrisas de los autos de modo que los residentes en la ciudad puedan pasar gratuitamente por el puente.

MSI Medium Scale Integration Integración a escala media.

MT Machine Translation Traducción por máquina

MT Magnetic Tape Cinta magnética.

MT Mechanical Translation Traducción mecánica

MTBF Mean Time Between Failures Tiempo medio entre averías o fallos.

MTBF, Mean Time Between Failures

1. Tiempo Promedio entre Fallas
2. MTBF es un acrónimo de Mean Time Between Failures (Tiempo

Promedio entre Fallas). MTBF es una medida de la cantidad de tiempo promedio (generalmente expresada en horas) durante la que un componente del equipamiento continua funcionando sin sufrir fallas. Para la mayoría de los fabricantes, es la cantidad de fallas que se producen durante el período de pruebas en fabrica, dividida por la cantidad total de horas durante las cuales se mantiene en observación a dicho componente. Podría, incluso, obtenerse este valor a partir de los resultados de diversos ensayos efectuados en el ambiente de trabajo. Por ejemplo, la vida promedio de un disco rígido de una microcomputadora oscila entre las 10.000 y las 40.000 horas. Este valor se basa en las horas en que dicho componente está funcionando. Tenga presente que una cifra igual a 40.000 MTBF de un fabricante podría ser significativamente más ó menos confiable que un valor de 40.000 MTBF de otro fabricante.

MTTF Mean Time To Failure Tiempo medio entre fallos.

MTTR Mean Time To Repair (restore) Tiempo medio de reparación.

MUART Multifunction Universal Asynchronous Receiver-Transmitter Receptor-transmisor asíncrono universal multifunción.

mult

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 * 3. El asterisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintáxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera.

Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS:

DIR *.*

La parte del argumento, es decir *.* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés, star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)

multi drop line línea de bajadas múltiples

multi-access multiacceso o acceso múltiple

multi-address instruction instrucción de dirección múltiple

multi-aspect search búsqueda polifacética

multi-cycle feeding alimentación de ciclo múltiple

multi-file archivo múltiple

multi-file reel carrete de archivo múltiple

multi-length arithmetic aritmética de longitud múltiple

multi-level addressing direccionamiento de niveles múltiples

multi-line printing impresión de líneas múltiples

Multi-Station Access Unit

1. Unidad de Acceso Multi-estaciones
2. MAU ó MSAU son abreviaturas empleadas para identificar a la Unidad de Acceso Multi-estaciones (Multi-Station Access Unit). En un ambiente de red del tipo token ring, la MAU es un dispositivo multi-pórticos del equipamiento en el que se conectan hasta 16 estaciones

(ó puestos) de trabajo. La MAU brinda un control centralizado de las conexiones en red. La MAU mueve las señales desde una estación hasta la siguiente estación (ó puesto) de trabajo activa en el anillo. También brinda un relé incorporado de modo de impedir un corte en el servicio de la red si fallase una única conexión ó dispositivo. Además de los pórtricos existentes para las conexiones de las Estaciones (ó Puestos) de Trabajo, la MAU posee dos puertos (ports) adicionales, los puertos RI (Ring-In) y RO (Ring-Out) usados para interconectar dos ó más MAUs. En una red Ethernet coaxial, la MAU solo emplea un cable para efectuar las dos operaciones (transmisión y recepción). Con una Ethernet Base10-T, la MAU debe alojar dos pares de cables (un par para transmitir y otro para recibir).

Multi-synchronic monitor

1. Monitor multi-sincrónico
2. Un monitor de video que es capaz de ajustarse automáticamente a la frecuencia de sincronización de la plaqueta de video que le está enviando señales se denomina monitor "multi-sincrónico". El monitor multi-sinc fue popularizado por el monitor NEC MultiSync.

multi-user micro micro multiusuario, microcomputadora para múltiples usuarios.

multiaddress dirección múltiple

multichannel multicanal

multicomputer multicomputadora

MULTICS MULTiplexed Information and Computing Service Sistema operativo MULTICS (servicio multiplexado de información y cálculo)

multidrop multiterminal - multipunto

multidrop circuit circuito multiterminal o multipunto

multidrop line línea multipunto o circuito multiterminal

multifile volume volumen multifichero

multijob operation operación de trabajos múltiples

multilayer multicapa.

multilevel address dirección de niveles múltiples

multiline multilínea

multimedia multimedios

multimedia estension extensiones multimedia

Multimedia Personal Computing, MPC

1. Computación Personal en Multimedia
2. MPC ó Multimedia Personal Computing (Computación Personal en Multimedia) hace referencia a un estandar básico establecido por el MPC Marketing Council (Consejo de Comercialización de MPC). Este Consejo es un grupo de fabricantes de equipamientos y de programas, liderados por las corporaciones Tandy y Microsoft. El estandar establece una configuración mínima para ejecutar aplicaciones multimedia en microcomputadoras que funcionan bajo MS-DOS. Una MPC es una microcomputadora, compatible con IBM, que posee un accionador (drive) de CD-ROM, una plaqueta de sonido, el programa Microsoft Windows con extensiones para Multimedia, y una salida de audio. La configuración mínima del equipamiento (hardware) de una MPC es una CPU 80286 que funciona a 10Mhz con 2 megabytes de RAM, un disco rígido de 30

megabytes, y un visor VGA. Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

Multimedia PC Marketing Council
1730 M Street NW, Suite 700 Wash-
ington, DC 20036 EEUU

multiple phase multifase

multiple phase merging intercalación multi-
fase

multiple matriz (vector)

multiple address dirección múltiple

multiple address code código de dirección
múltiple

multiple address instruction instrucción
de direcciones múltiples

multiple address message mensaje a di-
recciones múltiples

multiple aperture core núcleo de aber-
turas múltiples

multiple assembly compaginación de pro-
gramas múltiples

multiple column control feature disposi-
tivo de control columna múltiple

multiple column selector selector de
columnas múltiples

multiple connector conector múltiple

multiple console support soporte de con-
sola múltiple

multiple control registers registro de con-
trol múltiple

multiple copy control control de copias
múltiples

multiple copy control lever palanca de
control de copias múltiples

multiple declaration declaración múltiple

multiple drop circuit circuito multipunto

multiple form formulario múltiple

multiple job processing proceso de tra-
bajos múltiples

multiple load module processing proceso
de módulos de carga múltiple

multiple precision arithmetic aritmética
de precisión múltiple

multiple programming programación
múltiple

multiple reel file archivo de carrete
múltiple

multiple task management gestión de
tareas múltiples

multiple-length arithmetic aritmética de
longitud múltiple

multiple-length number número de lon-
gitud múltiple

multiple-length working operación de
longitud múltiple

multiple-request processing proceso con-
currente de peticiones múltiples

multiplex multiplexar (intercalar men-
sajes) múltiple - transmisión simultánea

multiplex control enclosure unidad de
control multiplex

multiplex data terminal terminal de
datos multiplex

multiplex mode modo multiplex

multiplexer multiplexor, multiplexador,
<<multiplexer>>.

multiplexer multiplexor

multiplexing multiplexado - multiplaje - multiplexación - conversión multiplex

multiplexor multiplexor

multiplexor and terminal unit unidad multiplexor y terminal

multiplexor channel canal multiplexor

multiplexor channel tag señalador de canal multiplexor

multiplexor channel time sharing canal multiplexor de tiempo compartido

multiplicand multiplicando

multiplication multiplicación

multiplication device dispositivo de multiplicación

multiplication factor expansion expansión de factores de multiplicación

multiplication table tabla de multiplicar

multiplication time tiempo de multiplicación

multiplier multiplicador

multiplier quotient entry entrada al multiplicador cociente

multiplier quotient read in ingreso al multiplicador cociente

multiplier quotient read out emisión del multiplicador cociente

multiplier quotient register registro de multiplicador cociente

multiplier quotient unit unidad de multiplicador cociente

multiplier register registro de multiplicar o multiplicador

multiply

1. multiplicar

2. multiplicación

multipoint multipunto

multipoint channel canal multipunto

multipoint circuit circuito multipunto

multipoint data exchange system sistema multipunto de intercomunicación de datos

multipoint line línea multipunto

multiported memory memoria de multipuertos

multipost multipuesto.

multiprecision arithmetic aritmética de precisión múltiple

multiprocessing multiprocesamiento, multitratamiento.

multiprocessing support mantenimiento del multiprocesamiento

multiprocessing system sistema de multiproceso

multiprocessor multiprocesador

multiprocessor interleaving interpolación de procesadores múltiples

multiprocessor system sistema multiprocesador.

multiprogramming multiprogramación

multiprogramming system sistema de multiprogramación

multiread feeding alimentación con lectura múltiple

multireel file archivo de carretes múltiples o de multicarretes

multisequential system sistema multise-
cuencial.

multistation multiestación, circuito mul-
ticanal.

multisync monitor monitor de multisin-
cronización

multisystem multisistema

multisystem mode modalidad multisis-
tema

multitask multitarea.

multitask operation operación de tareas
múltiples

Multitasking

1. Multitareas
2. Multitareas (multitasking) es una característica del Sistema Operativo que permite que varios programas parezcan estar ejecutándose al mismo tiempo. Realmente, un programa de generación y administración de cronogramas (scheduling program) pasa periódicamente de a uno a otro programa (entre dos ó más programas), dando a cada uno una porción determinada de tiempo (time slice, en inglés) para usar la CPU. Una verdadera función multitareas no puede obtenerse trabajando en un ambiente DOS. A continuación se brindan algunos ejemplos de ambientes operativos multitareas que pueden ejecutar programas en D.O.S.:

DESQview de Quarterdeck Office Systems OS/2 de IBM Windows 3.1 de Microsoft Corp.

Un sistema que puede efectuar varias tareas a la vez. Mientras una operación se ejecuta, existen otros procesos que se están ejecutando en forma simultánea.

multitasking multitarea

multitasking system sistema multitarea.

multitone circuit circuito multitonal

multiuser

1. multiusuario
2. Un sistema que puede ser empleado por más de una persona a la vez, es decir que varios Usuarios pueden estar usando el sistema simultáneamente.

multiuser multiusuario.

multiuser system sistema multiusuario.

multivalued logic lógica multivaluada.

multivariate multivariable

multivibrator multivibrador

multivolume disk file multivolumen de
disco

multivolume file archivo multivolumen

multivolume tape file fichero multivolu-
men de cinta

MultySync

1. Monitor multi-sincrónico
2. Un monitor de video que es capaz de ajustarse automáticamente a la frecuencia de sincronización de la placa de video que le está enviando señales se denomina monitor "multi-sincrónico". El monitor multi-sinc fue popularizado por el monitor NEC MultiSync.

music circuit circuito musical

music synthesizer sintetizador de música.

Musical Instrument Digital Interface, MIDI

1. Interfaz Digital para Instrumentos Musicales

2. MIDI es un acrónimo de Musical Instrument Digital Interface. (Interfaz Digital para Instrumentos Musicales). Una tarjeta de interfaz ó plaqueta adaptadora para conectar un instrumento musical a una microcomputadora recibe el nombre de Adaptador MIDI. Los múltiples teclados de los instrumentos musicales pueden ser encadenadas (daisy- chained) y reproducidas simultáneamente con la ayuda de la computadora y de los programas relacionados. Las diferentes operaciones del teclado musical pueden ser capturadas, grabadas, editadas y reproducidas en uno ó más instrumentos musicales. Cada instrumento, por supuesto, debe ser MIDI compatible. Su música puede

ser grabada digitalmente, haciendo que las pistas previas se reproduzcan a medida que Ud. graba nuevas pistas, creando el sonido de toda una orquesta.

mutual exclusion exclusión mutua.

MUX MultipleXer Multiplexor.

MVT Multiprogramming with a Variable Number of Tasks Multiprogramación con un número variable de tareas.

mylar mylar - soporte de cinta magnética y discos flexibles

mylar tape cinta de mylar

N

n - core per bit storage memoria de n núcleos por vez

N - cube cubo de N

N - dimensional cube cubo de N dimensional

n - level address dirección de n niveles

n - level logic lógica de n niveles

n - plus one address instruction instrucción de N direcciones + 1

n - way switch conmutador de n vías

naive user usuario aficionado

NAK (Negative Acknowledge Character) Reconocimiento negativo.

NAL Native Assembly Language Ensamblador NAL (lenguaje nativo ensamblador).

NAM Network Access Machine Máquina de acceso a red.

name nombre - denominación

name entry entrada de nombre

name equivalence of type expressions equivalencia entre nombres en las expresiones de tipos

name field parameter parámetro de campo de nombre

name-related check comprobaciones relacionadas con nombres

named area área denominada

named buffer

1. buffer (memoria temporal) identificado
2. Un BUFFER empleado para copiar texto entre ARCHIVOS en el editor vi(C). El editor vi borra

los buffers no-identificados cuando intercambia archivos, pero conserva los contenidos de los buffers identificados.

named constant constante designada

named field campo denominado

Named pipe

1. Conexión (ó vinculación) rotulada
2. Las conexiones rotuladas (named pipes, en ingles) es una posibilidad de programación existente dentro del sistema operativo en red que permite que los procesos que se ejecutan en máquinas diferentes puedan comunicarse entre si a través de la red. Este tipo de conexión brinda una forma simple para que quienes desarrollan programas de aplicación escriban sofisticadas aplicaciones distribuidas en red.

NAND (Not AND)

1. función (puerta) (operador) (circuito) NO-Y, <<NAND>>.
2. función lógica AND negada

nand element elemento no - y (negación de AND)

nand gate puerta - no y -

nand operation operación no - y (AND negada)

Nano

1. Nano
2. Se denomina "nanosegundo" a la mil millonésima parte de un segundo, es decir, a la parte que se obtiene al dividir un segundo en mil millones. Algunas veces, un nanosegundo también recibe el nombre de un bilisegundo (billisecond, en inglés). La velocidad de los chips de memoria y los chips lógicos se mide en nanosegundos. Los chips de RAM existentes en su computadora

se valúan, en nanosegundos, de acuerdo a su velocidad. Pueden encontrarse chips de 150ns, 120ns, 100ns o 80 nanosegundos. Un microprocesador rápido puede ejecutar una instrucción en menos de un nanosegundo. Para que tenga una idea, la electricidad viaja a una velocidad aproximada de un pie (30 cm) por nanosegundo. El prefijo "nano" proviene de la palabra griega "nanos" usada para dwarf, y se la emplea para hacer referencia a valores elevados a una potencia de diez a la menos nueve.

nano nano

nanometer nanómetro

Nanosecond

1. Nanosegundo
2. Se denomina "nanosegundo" a la mil millonésima parte de un segundo, es decir, a la parte que se obtiene al dividir un segundo en mil millones. Algunas veces, un nanosegundo también recibe el nombre de un bilisegundo (billisecond, en inglés). La velocidad de los chips de memoria y los chips lógicos se mide en nanosegundos. Los chips de RAM existentes en su computadora se valúan, en nanosegundos, de acuerdo a su velocidad. Pueden encontrarse chips de 150ns, 120ns, 100ns o 80 nanosegundos. Un microprocesador rápido puede ejecutar una instrucción en menos de un nanosegundo. Para que tenga una idea, la electricidad viaja a una velocidad aproximada de un pie (30 cm) por nanosegundo. El prefijo "nano" proviene de la palabra griega "nanos" usada para dwarf, y se la emplea para hacer referencia a valores elevados a una potencia de diez a la menos nueve.

nanosecond nanosegundo, 10⁻⁹ segundos.

NAPLPS

1. Sintáxis de Protocolo Norteamericano a Nivel Presentación
2. NAPLPS es una abreviatura de North American Presentation-Level Protocol Syntax (Sintáxis de Protocolo Norteamericano a Nivel Presentación). Es un formato de transmisión de datos de texto y gráficos usado para enviar grandes cantidades de información entre computadoras. NAPLPS fue desarrollado originalmente para los sistemas de videotexto y teletexto por medio de la Asociación Canadiense de Estándares (Canadian Standards Association). Fue luego mejorado por AT&T y, en 1983, se transformó en un estándar ANSI. En su mayor parte, NAPLPS ha sido reemplazado en CompuServe por un protocolo más moderno, llamado GIF (Graphics Interchange Format - Formato de Intercambio Gráfico) pero se puede decir que, comercialmente NAPLPS aún sigue vivo ya que una gran cantidad de sistemas de videotexto se basan en NAPLPS..

narrative narración - comentarios

narrowband banda angosta

National Software Testing Laboratories

1. Laboratorios Nacionales para el Ensayo de Programas (Software)
2. NSTL, es la sigla que identifica a los Laboratorios Nacionales para el Ensayo de Programas (Software) (National Software Testing Laboratories) de los EEUU. Fundado en 1983, el NSTL fue pionero en los ensayos objetivos y comparativos de los programas (software) y equipamiento (hardware) de microcomputadoras. En la actualidad, el NSTL es reconocido como la organización líder en investigación independiente, dedicada exclusivamente a los

ensayos científicos de la tecnología de las microcomputadoras. Las oficinas internacionales, ubicadas en los suburbios de Philadelphia, EEUU, incluyen instalaciones de ensayo de más de 20.000 pies cuadrados, donde se han incorporado equipos de ensayo versátiles y muy avanzados. El NSTL es completamente independiente e imparcial, respetando estrictamente una firme política de no aceptar propagandas. Los informes de los ensayos y las pruebas efectuadas reflejan exactamente lo que revelan los ensayos: todo lo bueno y todo lo malo.

National Television Standards Committee

1. Comité Nacional de Estándares de Televisión
2. El Comité Nacional de Estándares de Televisión (National Television Standards Committee), EEUU, rige la creación de estándares para TV, grabación y reproducción de video en los Estados Unidos. Este grupo fue organizado en 1941, cuando comenzaron las emisiones de TV en gran escala. Veinte años después, se adoptaron en Europa estándares superiores, con los Sistemas PAL y SECAM, que eran incompatibles con el Sistema NTSC que se usaba en los Estados Unidos. El estándar NTSC (especificación RS-170A) brinda la posibilidad de considerar 525 líneas de exploración (scan) en la resolución, y se transmiten a razón de 60 medias pantallas por segundo. Es una señal entrelazada, lo que significa que se explora (secanea) línea por medio cada vez que se "refresca" (renueva) la pantalla. La señal se genera como una forma compuesta de señales de rojo, verde y azul para formar el color. También incluye una frecuencia FM para el audio, y una señal de estereo.

native code código propio

native interface interface propia

native language lenguaje nativo

Native language

1. Lenguaje nativo
2. Por lo general, la expresión "modo nativo" (native mode, en inglés) hace referencia a un estado operativo de una computadora que esta ejecutando un programa en su lenguaje de máquina nativo. Con las microcomputadoras, los términos "modo nativo" hacen referencia a un estado operativo de la computadora en el que se está empleando todo el potencial de la máquina. Por ejemplo, con los sistemas con microprocesadores 80386, cuando el sistema operativo residente tiene acceso a toda la RAM y cuando emplea en forma adecuada el bus de datos de 32 bits, se dice que dicha máquina está operando en modo nativo. Comparelo con el "modo de emulación" ó con el "modo protegido". Algunas veces, el lenguaje assembly es llamado "lenguaje nativo" Un compilador nativo es uno que genera código ejecutable unicamente para solo un procesador en particular ó para una determinada marca de equipos.

Native mode

1. Modo nativo
2. Por lo general, la expresión "modo nativo" (native mode, en inglés) hace referencia a un estado operativo de una computadora que esta ejecutando un programa en su lenguaje de máquina nativo. Con las microcomputadoras, los términos "modo nativo" hacen referencia a un estado operativo de la computadora en el que se está empleando todo el potencial de la máquina. Por ejemplo, con los sistemas con microprocesadores 80386, cuando el

sistema operativo residente tiene acceso a toda la RAM y cuando emplea en forma adecuada el bus de datos de 32 bits, se dice que dicha máquina está operando en modo nativo. Comparelo con el "modo de emulación" ó con el "modo protegido". Algunas veces, el lenguaje assembly es llamado "lenguaje nativo" Un compilador nativo es uno que genera código ejecutable unicamente para solo un procesador en particular ó para una determinada marca de equipos.

native mode modo nativo

natural function generator generador de funciones generales

natural language lenguaje natural

natural language program programa en lenguaje natural

natural law function generator generador de funciones de ley natural

natural loop lazo natural

NBS National Bureau of Standards Oficina nacional de normalización.

NC (Numerical Control) control numérico

NC No Connection No conexión.

NCC National Computing Centre (UK) Centro Nacional de Computación

NCC Network Control Centre Centro de Control de Redes

NCGA

1. NCGA
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones

gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. **BTM** - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. **BRF** - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

NCP Network Control Program Programa de control de redes.

NCR National Cash Register Company NCR, compañía de computadoras.

NDAC Not Data ACcepted Datos no aceptados (IEEE 488).

NDL (Network Definition Language) lenguaje de definición de redes

NDRO Non-Destructive Read-Out Lectura no destructiva.

NE Not Equal to No igual a.

Near letter quality, NLQ

1. Impresos con calidad "casi

tipográfica"

2. "Letter Quality" son términos que se emplean, en Inglés, para hacer referencia a impresos generados por una computadora (e impresora) que parecen haber sido impresor ó escritos con una máquina de escribir de buena calidad. Todas las impresoras "daisy wheel" y la mayoría de las impresoras de chorro de tinta producen resultados impresos de buena calidad. Las impresoras de matriz de punto que emplean un cabezal de impresión de 24 agujas brindan lo que se denomina impresos con calidad "casi tipográfica" (near letter quality) (NLQ), pero los caracteres no resultan impresos con tanta definición ni son tan oscuros.

near-end crosstalk paradiafonía diafonía proxima

NEC Nipon Electric Corporation Corporación eléctrica NIPON.

needle aguja (de clasificación)

needle check verificación mediante aguja

negate negar

negation negación

negation condition condición negativa

negative acknowledge character carácter de respuesta negativa

negative acknowledgement aviso de recepción negativa

negative answer respuesta negativa

negative balance saldo negativo

negative check verificación por saldo negativo

negative condition condición negativa

negative going en transición negativa

negative indication indicación negativa

negative logic lógica negativa

negative response respuesta negativa a un control

negative selector selector de saldo negativo

negative spike pico negativo - terminal

negative value valor negativo o inferior a 0

negator inversor - negador

neither - nor operation operación - ni - ni

neliac NELIAC

nematic nemática

neper neperio (mide intensidad de un parámetro de señal)

NEQ Not Equal to Véase NE.

Nerd

1. Persona considerada completamente tonta, no-sofisticada ó ineficiente.
2. En contra de lo que indica la creencia popular (y, si bien con frecuencia, se lo emplea para hacer referencia a cierto tipo de usuario dedicado de computadoras), el término "nerd" no se originó en el campo de la computación. El diccionario indica que un "nerd" es una persona considerada completamente tonta, no-sofisticada ó ineficiente. Un "nerd" fue descrito por primera vez por el Dr. Seuss, en 1950. En su libro "If I Ran the Zoo" ("Si yo dirigiera el Zoológico"), Seuss habla acerca del joven Gerald McGrew quien desea re-poblar el zoológico con

las "criaturas más feas y extrañas que jamás caminaran". Entre dichas criaturas se encontraba el "Nerd", una criatura fea, con un mechón de pelo, cachetes caídos y una expresión demacrada. Un nerd de computadora es similar, pero no tan lejano como un geek de computadoras. Un geek es un animal que se come todos los "bugs (insectos) de la computadora para poder vivir, ó un animal que cumple con todos los estereotipos negativos más temidos acerca de los hackers, un monomaniaco antisocial, malintencionado, caradura, con personalidad nula.

nest

1. jerarquía - jerarquizar - anidamiento
2. (enclavar una rutina dentro de otra)

nested encajado - jerarquizado

nested parenthesis paréntesis anidados o jerarquizados

nested subroutine subrutina anidada.

nesting inclusión - jerarquización - anidamiento

nesting depth profundidad de anidamiento

nesting level nivel de inclusión

nesting loops bucles de jerarquización - bucles jerárquicos

nesting of activations anidamiento de activaciones

nesting store memoria jerarquizante

nesting subroutines subrutinas de jerarquización o jerarquicas

net balance saldo neto

net count conteo neto

net counter contador de saldos invertidos

net operating profits utilidad mercantil

net order credit amount crédito neto de venta

net profits utilidades netas

net profits on sales utilidades netas de ventas

net worth capital social

NetBEUI, NetBIOS Extended User Interface

1. Interfaz de Usuario, extendida de la NetBIOS
2. NetBEUI es un acrónimo de NetBIOS Extended User Interface (Interfaz de Usuario, extendida de la NetBIOS). NetBEUI es un accionador (driver) de un dispositivo de la red, ó un accionador (driver) de transporte entregado con el sistema operativo en red, LAN Manager. Es la Interfaz del Programa de Aplicación (Application Program Interface) (API) que permite que un programa que funciona en una estación (ó puesto) de trabajo acceda a las instalaciones LAN. El accionador (driver) NetBEUI puede vincularse hasta con ocho accionadores (drivers) de control de acceso de los medios. Muchos vendedores ó brindan su versión de NetBEUI para generar una interfaz con su equipamiento, ó emulan sus servicios de comunicación en la capa de sesiones en sus productos para red.

NetBIOS, Network Basic Input/Output System

1. Sistema Básico de Entrada/Salida para Red
2. NetBIOS, un acrónimo de Network Basic Input/Output System (Sistema Básico de Entrada/Salida para Red), el NetBIOS es el

software (programas) originalmente desarrollado por IBM y Sytek para vincular un sistema operativo de redes de PC con un equipamiento (hardware) específico. Es la Interfaz del Programa de Aplicación (API) para acceder a las instalaciones LAN. NetBIOS puede, también, abrir comunicaciones entre estaciones de trabajo en una red, en la capa de sesiones del modelo OSI. Muchos vendedores ó brindan su versión de NetBIOS para generar una interfaz con su equipamiento, ó emulan sus servicios de comunicación en la capa de sesiones en sus productos para red.

netview visualización de la red

Network

1. Red (de computadoras)
2. Cuando dos ó más computadoras son unidas entre sí, con el propósito de compartir información y/o dispositivos periféricos, se genera una red (network, en Inglés). Cuando la red esta limitada a una zona geográficamente restringida, tal como en un mismo edificio ó quizás dentro de un grupo de edificios de una Institución, se la denomina Red Local (LAN) (Local Area Network). En verdad, el uso ha hecho que, en estos casos, se hable simplemente de red. Una network es, además, una técnica de diseño de Bases de Datos para administrar una colección de programas relacionados, empleados para cargar, tener acceso, y para controlar la información que constituye la base de datos.

network red

Network Access Units

1. Unidades de Acceso para trabajo en Red
2. Dentro de cada servidor y cada puesto de trabajo en la red, una plaqueta de interfaz de la red se

comunica con el sistema operativo, sea a través de la Net BIOS ó a través de programas accionadores (drivers) especiales. El tamaño y la capacidad de procesamiento "on-board" de la tarjeta de interfaz de la red varía mucho entre los distintos vendedores, pero la mayoría han incorporado capacidades tales como chips de procesamiento a fin de minimizar la carga de tareas impuesta sobre el sistema host. Las tarjetas de interfaz de la red y el tipo de cableado empleado para conectar las estaciones de trabajo con el servidor de archivos (file server) están estrechamente relacionadas. Las opciones disponibles en los cables incluyen los cables telefónicos de pares trenzados, cable blindado, trenzado, tipo "dato", cable coaxil y cable de fibras ópticas. Las tarjetas (plaquetas) de interfaz para trabajos en red se emplean con los siguientes tipos de LAN: ARCnet, Ethernet, y Token-ring. En los sistemas de AT&T, las tarjetas de interfaz para trabajos en red se denominan Unidades de Acceso para Trabajo en Red (Network Access Units).

network adapter adaptador de red

network administrator administrador de red

network analog analogía por redes - dispositivo analógico para redes

network analysis análisis de redes

network analyzer analizador de redes

network architecture arquitectura de red

network backup reserva de redes

network calculator calculador de redes

network card tarjeta de red

network control program programa de control de red

network database base de datos de red

network file server computadora dependiente con archivo de red

network load analysis análisis de carga de redes

network management manejo de redes

network management base base para el manejo de la red

network modem modem de red

network monitoring monitoreo de redes

Network operating system

1. Sistema operativo para trabajo en red
2. Un sistema operativo para trabajo en red consta de un conjunto de programas y archivos relacionados del sistema que coordinan las actividades de brindar servicios a las estaciones de trabajo y dispositivos periféricos vinculados a una red local. Estos programas residen (y se ejecutan) en el servidor de archivos, y manejan los pedidos y solicitudes de datos provenientes de todas las estaciones de trabajo existentes en la red. El sistema operativo de la red además realiza la tarea de controlar el acceso a la red, a menudo con un esquema de identificación del usuario y palabras clave (ó códigos de acceso). También administra los detalles de la asignación de recursos, el compartir dichos recursos, la protección de los datos y el control de los errores. Los tres sistemas operativos de red más populares hoy en día son NetWare de Novell, LAN Manager de Microsoft, y Vines de Banyan.

network operating system sistema operativo de red

network ready listo para red

network server servidor de red

network station estación o terminal de red

networking realización de redes, trabajo en red

neural network red neural

Neural networks

1. Redes neur(on)ales, ó neurología sintética
2. Las redes neur(on)ales, ó neurología sintética, es uno de los nuevos campos de la ciencia de la computación más prometedores, que se relaciona basicamente con la tarea de usar las computadoras para simular la capacidad de procesamiento del complejo cerebro humano. Aunque esta tarea es extremadamente compleja, los primeros problemas tradicionales que deben ser encarados se relacionan con el reconocimiento de patrones y el reconocimiento de la voz, la clasificación de objetos, el "aprendizaje" por parte de la máquina, la adaptación dinámica, y un host de otras necesidades del mundo real. En un futuro muy cercano, será posible diseñar y entrenar redes neuronales sintéticas para que efectuen operaciones que conviertan el texto escrito en voz, que "entiendan" una conversación ininterrumpida, sin cortes, "leer" manuscritos mal escritos, jugar (y ganar en) complicados juegos de mesa, y efectuar otras tareas que requieran un alto grado de reconocimiento asociativo.

neutral circuit circuito neutral

neutral transmission transmisión neutral

new line nueva línea de impresión o in-

terlínea

new line character carácter de cambio de línea

next siguiente

next but one program siguiente y único programa

next sequential instruction instrucción secuencial siguiente

next without for sentencia NEXT no correspondiente con sentencia FOR correlativa

nexus nexa

NFA AFN (Autómata de límite no determinista)

NFA nondeterministic finite automaton NFA Automata finito no-determinístico

Ni-Cad battery

1. Pila (batería) Níquel-cadmio
2. El término Ni-Cad es una abreviatura de Níquel-Cadmio. Las pilas (baterías) de Níquel-Cadmio se emplean para brindar energía a las modernas microcomputadoras laptop y notebook. Son recargables y brindan una tensión relativamente constante, que es una ventaja para los componentes de la computadora sensibles al voltaje eléctrico. Las baterías (pilas) de NiCad son más eficientes cuando se las recarga únicamente después de que han sido completamente descargadas. Una pila (batería) de NiCad que haya sido descargada parcialmente y luego recargada no entregará su capacidad nominal total.

nibble cuaterna, cuarteto, <<nibble>>.

Nibble

1. Mitad de un byte
2. El diccionario de Computación de

IBM define a nibble como un término desacostumbrado para identificar una parte de un byte, generalmente un medio byte. Lo que no queda claro es lo que "desacostumbrado" significa en este contexto. Un nibble es la mitad de un byte, ó cuatro bits. Con mayor frecuencia se usa el término nibble para representar un dígito hexadecimal. Sin embargo, cuando se representa un valor BCD, no se emplean los valores hexadecimales A hasta F (1010-1111, en binario). Algunas veces, el término aparecerá escrito como nybble.

Un BYTE, con mucha frecuencia, se encuentra definido como 8 bits de datos. El número más grande que puede ser almacenado en un byte es 256, lo que equivaldría a tener los ocho bits colocados en posición "1". Aún en las computadoras que trabajan con "palabras" de 32 ó de 36 bits, el término byte sigue haciendo referencia a 8 bits de datos. En 1964, el byte de 8 bits se volvió un estándar (ó norma) con la computadora IBM 386. A la mitad de un byte se la conoce como nibble ó nybble (4 bits) Dos bit siguen siendo un cuarto (es decir, un cuarto de un byte). Para obtener más información, vea la Tabla de Conversión de "Bytes en Terabytes".

NIC (Network Information Centre) Centro de Información de Redes

nickel delay line línea de retardo de níquel

nine-edge leading alimentación con el borde de los nueve hacia adelante

nines complement complemento a nueve

NL NewLine Nueva línea.

NLQ, near letter quality

1. Impresos con calidad "casi tipográfica"

2. "Letter Quality" son términos que se emplean, en Inglés, para hacer referencia a impresos generados por una computadora (e impresora) que parecen haber sido impresor ó escritos con una máquina de escribir de buena calidad. Todas las impresoras "daisy wheel" y la mayoría de las impresoras de chorro de tinta producen resultados impresos de buena calidad. Las impresoras de matriz de punto que emplean un cabezal de impresión de 24 agujas brindan lo que se denomina impresos con calidad "casi tipográfica" (near letter quality) (NLQ), pero los caracteres no resultan impresos con tanta definición ni son tan oscuros.

NMI Non-Maskable Interrupt
Interrupción no enmascarable.

NMOS

1. NMOS
2. Estas son cuatro de las tecnologías básicas de fabricación de Semiconductores de Oxidos Metálicos (MOS - Metal-Oxide Semiconductor). MOS hace referencia a las tres capas usadas en la formación de una estructura gate (gate structure) de un transistor de efecto de campo (field-effect transistor) (FET). Los circuitos MOS ofrecen baja disipación de energía y permiten que los transistores sean agrupados, muy próximos entre si, antes de que surja un problema crítico de calentamiento. El PMOS es un proceso MOS de canal P, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas positivas. PMOS es el tipo más antiguo de circuitos MOS. NMOS es un proceso MOS de canal N, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas negativas. NMOS es, por lo menos, dos veces más rápido que el PMOS. El CMOS (ó Mos Complementario) es virtualmente inmune a los ruidos, funciona casi

con cualquier fuente de energía, y es una técnica de circuitos de energía extremadamente baja. Por estos motivos, la tecnología CMOS encontró un lugar en el mundo de los microprocesadores y, con este avance, apareció la necesidad de contar con chips de memoria de alta densidad, compatibles con CMOS, lo que se conoce como RAM dinámica (dynamic RAM).

NMOS N-Channel MOS MOS canal N.

no - address instruction instrucción sin dirección

no - op no operación

no - op instruction instrucción de no operación

no - operand instruction instrucción no operativa

no - operation instruction instrucción de no operación - inoperante

no hit table search búsqueda infructuosa en tablas

no home record registro alternativo

no print lever palanca de no impresión

no resume sin reanudar la rutina por error

Node

1. Nodo
2. Cuando una determinada cantidad de computadoras son conectadas entre si, conformando una red, a cada una de las terminales ó puesto de trabajo se las conoce como nodos, asignándoseles direcciones características dentro de dicha red. Un nodo es, además, un punto de conexión eléctrica en un componente ó en una plaqueta con circuitos impresos En los sistemas

de Administración de Bases de Datos, un nodo es un ítem de datos que puede ser recuperado a través de dos ó más "rutas".

node nodo

node splitting separación de nodos

noise ruido - perturbación - interferencia

noise ruido.

noise digit dígito de inserción

noise killer supresor de ruidos

noise record registro erróneo de menos de 13 caracteres

noise verb palabra de relleno

noise word palabra de relleno

noisy mode modalidad de inserción

nominal speed velocidad nominal

non - return - to - change recording grabación sin retomo a la condición de cambio

non arithmetic shift desplazamiento no aritmético

non centralised network red descentralizada

non circuit circuito negativo

non data operation operación sin movimiento de datos

non data set clocking sin reloj en el conjunto de datos

non destructive read lectura no destructiva

non destructive read out lectura no destructiva.

non document mode modo de no documento

non equivalence no equivalencia

non equivalence element elemento de no equivalencia

non equivalence operation operación de no equivalencia

non erasable stor(e/age) almacenamiento imborrable o memoria indeleble

non executable element elemento no ejecutable

non executable instruction instrucción no ejecutable

non feed interlocking interciere por falta de alimentación

non feed interlocking device dispositivo de interciere por falta de alimentación

non feed lock suppression anulación de interciere por falta de alimentación

non impact printer impresora sin impactos (no golpea el papel para la escritura)

non impact printer impresora sin impactos (no golpea el papel para la escritura)

non linear no lineal

non linear optimization optimización no lineal

non linear programming programación no lineal

non loaded lines líneas sin carga

non locking shift character carácter de desbloqueo de cambio

non maskable interrupt interrupción no

enmascarada por una instrucción de programa

non net balance subtraction resta directa (sin conversión)

non numeric character carácter no numérico

non operational no operativo

non overlap mode modalidad sin solapamiento

non overlapping processing proceso sin solapamiento

non pageable dynamic area área dinámica no paginable

non pageable partition partición no paginable

non polarized return to zero recording grabación no polarizada con retomo a cero

non print no imprimir

non print code código de no impresión

non process runout descarga de tarjetas

non reflective ink tinta no reflectante

non removable disk disco fijo.

non reproducing codes códigos de servicio

non resident no residente.

non scheduled maintenance time tiempo no previsto de mantenimiento

non sequential disk file archivo de discos no secuencial

non specific volume request petición indeterminada de volumen

non standard label rótulo no estándar

non stop operation operación continua

non switched line línea no conmutada

non temporary data set conjunto de datos permanente

non terminating fraction fracción periódica

non trivial no trivial

non volatile memory memoria no volátil

non volatile stor(e/age) almacenamiento estable

non wetting no humectante

non-add no-suma

non-blocking sin bloqueo

Non-conditional branch

1. Derivación (bifurcación) no-condicional.
2. Bifurcación (branch) no-condicional es una instrucción de un programa en la que no se verifica (constata) una condición antes de ejecutar una bifurcación en la secuencia de instrucciones que ejecuta la computadora. La ejecución del programa, entonces, "salta" a otra posición, independientemente de las condiciones existentes.

non-connected storage memoria no conectada

Non-Contiguous file

1. Archivo no-contiguo
2. El término "contiguo" hace referencia a sitios adyacentes de almacenamiento en la memoria principal, ó un espacio de archivo no fragmentado en disco. Con mucha frecuencia, y como resultado de una gran edición de un archivo de disco, el archivo queda fragmentado en el disco, "desarmado" en partes que se ubican

en diferentes sitios con punteros que relacionan las partes entre sí. Luego, se dice que el archivo es no-contiguo (non-contiguous file).

non-contiguous item ítem no contiguo

non-dynamic area área no dinámica

Non-interlacing

1. No-entrelazado
2. El haz de electrones de un monitor no-entrelazado "refresca" todas las líneas de la pantalla del monitor, secuencialmente desde la parte superior hasta la base. Cada pixel de toda línea de la pantalla se vuelve a "pintar". Los métodos no-entrelazados requieren el doble de información de la señal, en la misma estructura de tiempo que los métodos entrelazados.

non-numeric programming
programación no numérica

non-pin no-patilla, no-terminal, <<(no-pin)>>.

non-procedural language lenguaje no procedimental

non-terminals no-terminales.

non-volatile memory memoria no volátil.

Non-volatile read/write memory

1. memoria no-volátil de lectura/escritura
2. La memoria de Burbujas (Bubble Memory) es un tipo de memoria en la que las regiones magnéticas están suspendidas en una película cristalina. Mantiene sus datos cuando se interrumpe la corriente y, por lo tanto, se la conoce como memoria no-volátil de lectura/escritura (non-volatile read/write memory). Un típico dispositivo de memoria de burbuja puede incluir hasta 4 millones de bit (ó burbujas), es decir unos

500.000 bytes. Uno ó más de estos dispositivos pueden ser combinados con una lógica especial en la interfaz de modo de formar un sistema de memoria en burbujas, con un tiempo de acceso a la información de varios milisegundos. Como los sistemas de la memoria de burbujas requieren relativamente poca energía y retienen información aún cuando se corte la energía, algunas veces se los emplea como reemplazo de las disqueteras en las computadoras portátiles. La memoria de burbuja también se suele usar, con frecuencia, como "disqueteras" de estado sólido en los ambientes donde las disqueteras convencionales, electromecánicas, resultan inaceptables, tal como sucede en algunas fábricas.

nondeterministic finite automaton NFA
Automata finito no-determinístico

nondeterministic transition diagram diagrama de transiciones no determinista

nonkey field campo sin clave

nonlinear no lineal

nonlocal name nombre no local

nonreducible flow graph grafo de flujo no reducible

nonregular set conjunto no regular

nonreusable no reutilizable

nonterminal no terminal

NOP instruction instrucción de no operación.

NOP/NOOP No OPeration No operación.

NOR función (puerta) (operador) (circuito) NO-0,<<NOR>>.

NOR (Not - OR) función lógica OR negada

nor - operation operación ni - nor (or negativo)

nor circuit circuito ni - nor

nor element elemento ni - nor

nor gate puerta ni - nor

NOR Logical Not-OR Operación o puerta lógica NOR (NO-O).

normal area (memory) área normal

normal direction now flujo de dirección normal

normal program execution ejecución de un programa en ambiente normal

normal program processing procesamiento normal del programa

normal range escala non-nal

normal speed velocidad normal

normal stage punching perforación normal

normal system shutdown apagado normal del sistema

normal wear desgaste normal

normalize normalizar

normalized form formato normalizado

normally closed contacts contactos cerrados en estado normal

normally open contacts contactos abiertos en estado normal

North American Presentation-Level Protocol Syntax

1. Sintáxis de Protocolo NorteAmeri-

cano a Nivel Presentación

2. NAPLPS es una abreviatura de North American Presentation-Level Protocol Syntax (Sintáxis de Protocolo NorteAmericano a Nivel Presentación). Es un formato de transmisión de datos de texto y gráficos usado para enviar grandes cantidades de información entre computadoras. NAPLPS fue desarrollado originalmente para los sistemas de videotexto y teletexto por medio de la Asociación Canadiense de Estándares (Canadian Standards Association). Fue luego mejorado por AT&T y, en 1983, se transformó en un estándar ANSI. En su mayor parte, NAPLPS ha sido reemplazado en CompuServe por un protocolo más moderno, llamado GIF (Graphics Interchange Format - Formato de Intercambio Gráfico) pero se puede decir que, comercialmente NAPLPS aún sigue vivo ya que una gran cantidad de sistemas de videotexto se basan en NAPLPS..

NOS Network Operating System Sistema operativo de redes.

NOT función (puerta) (operador) (circuito) NO,<<NOT>>.

not no

not - and no y lógico

not - and element elemento no y lógico

not - both operation operación mutuamente exclusiva

not circuit circuito no

not element elemento no

not equal no igual a

NOT Negation Operator Operador negación.

notation notación

notational system sistema de numeración

notch muesca

Notebook

1. Computadora personal tipo Notebook
2. Una PC Notebook es una computadora personal portátil que presenta las siguientes características generales:

O Es accionada por baterías recargables. O Pesa menos de nueve libras (unos cuatro kilos y medio). O Tiene un tamaño de unos cinco centímetros de alto, unos 20-25 cm de fondo por unos 30 cm de ancho. O Posee un disco rígido de 20 megabytes, ó más (de un tamaño de 2,5 pulgadas) O La CPU posee una velocidad de, por lo menos, 16 MHz.

notebook computer computadora cuaderno

nought output signal señal de salida cero

nought state estado cero

noughts complement complemento a ceros

NPN Negative Positive Negative Negativo positivo negativo (transistor NPN).

NRFD Not Ready For Data No preparado para datos.

NRZ (Non Return to Zero) no vuelve a cero (modalidad de grabación en cinta magnética)

NS National Semiconductor Semiconductores nacionales (fabricante de semiconductores).

NSTL

1. NSTL

2. NSTL, es la sigla que identifica a los Laboratorios Nacionales para el Ensayo de Programas (Software) (National Software Testing Laboratories) de los EEUU. Fundado en 1983, el NSTL fue pionero en los ensayos objetivos y comparativos de los programas (software) y equipamiento (hardware) de microcomputadoras. En la actualidad, el NSTL es reconocido como la organización líder en investigación independiente, dedicada exclusivamente a los ensayos científicos de la tecnología de las microcomputadoras. Las oficinas internacionales, ubicadas en los suburbios de Philadelphia, EEUU, incluyen instalaciones de ensayo de más de 20.000 pies cuadrados, donde se han incorporado equipos de ensayo versátiles y muy avanzados. El NSTL es completamente independiente e imparcial, respetando estrictamente una firme política de no aceptar propagandas. Los informes de los ensayos y las pruebas efectuadas reflejan exactamente lo que revelan los ensayos: todo lo bueno y todo lo malo.

NTU Network Termination Unit Unidad de terminación de redes.

NUC NUCleus Núcleo.

nucleus núcleo

nucleus initialization program programa de inicialización del núcleo

NUI Network User Identification Identificación de usuario de redes.

NUL NULL Nulo.

Null

1. Nulo
2. El término "nulo" (null, en inglés) se usa para hacer referencia a

"vacío", "nada", "sin información", "sin datos", ó un "campo vacío". El código, en caracteres ASCII, que representa a "nulo" es NUL, y esta representado por el número decimal cero (sin ser igual al número cero). Es, además, un carácter no-imprimible. En un Sistema de Administración de Base de Datos (Database Management System) (DBMS), un campo "nulo" es un campo vacío, en contraposición y diferente de un campo que contenga un valor cero. "Nulo", entonces, significa falta de información, mientras que "cero" es un número. Los campos nulos indican que la información tal como edad, año de nacimiento, ó precio, no está disponible ó no se lo ha informado. El valor "cero" en estos casos, sería erróneo, y haría que ciertas comparaciones y valores estadísticos resultasen irreales.

null character carácter nulo

null character carácter nulo

null character string serie de caracteres nula

null detector detector de cero.

null device

1. dispositivo nulo.
2. El dispositivo nulo del sistema UNIX se llama '/dev/null'. Cuando la salida (output) se dirige al dispositivo nulo, ésta se descarta. Cuando se lee desde el dispositivo nulo el fin de archivo, éste se encuentra inmediatamente. La salida suele dirigirse a este dispositivo cuando se desea descartarla; la entrada se suele leer desde el dispositivo nulo en las situaciones en que npo se desea leer nada. A veces se llama cubo de bits.

null instruction instrucción nula.

null line línea nula

null locator value valor de localizador nulo

null modem cable cable de modem nulo

null response respuesta nula

null string cadena vacía.

null supression supresión de caracteres nulos

nullable expression expresión anulable

nullable expression expresión anulable

number número - numerar

number attribute atributo de número

number cruncher trituranúmeros

number crunching trituración de números (se refiere a cálculos largos y complejos)

number device dispositivo de control de números

number generator generador de números

number notation notación, representación numérica.

number representation representación numérica

number representation system sistema de representación numérica

number sequences secuencias numéricas

number system sistema numérico

numbering head dispositivo numerador

numbers números

numeral número - numeral

- numeral system** sistema numeral
- numeration system** sistema de numeración
- numeric** numérico
- numeric bit data** datos de bits numéricos
- numeric character** carácter numérico.
- numeric code** código numérico
- numeric coding** codificación numérica
- numeric constant** constante numérica
- numeric control** control numérico
- numeric data** datos numéricos
- numeric data code** código de datos numéricos
- numeric edited character** carácter numérico editado
- numeric field** campo numérico
- numeric item** ítem o elemento numérico
- numeric keypad** plancha de teclas numéricas
- numeric pad** teclado numérico.
- numeric printer** impresora numérica
- numeric sequence** secuencia numérica
- numeric shift** cambio o desplazamiento numérico
- numeric verification** verificación numérica
- numeric word** palabra numérica
- numerical - data representation** representación de datos numéricos
- numerical accounting machine** máquina numérica de contabilidad
- numerical analysis** análisis numérico.
- numerical analysis** análisis numérico
- numerical computer** computadora numérica
- numerical control** control numérico
- numerical data representation** representación numérica de datos
- numerical notation** notación numérica
- numerical optical font** juego de tipos numéricos para lectura óptica
- numerical print feature** dispositivo de impresión numérica
- numerical systems** sistemas de numeración
- numerical tape** cinta de control numérico
- numerical type bar** barra de tipos numéricos
- numerical variables** variables numéricas
- NVM Non-Volatile Memory** Memoria no volátil.
- nybble** mitad de un byte (4 bits)
- Nybble**
1. Mitad de un byte
 2. El diccionario de Computación de IBM define a nibble como un término desacostumbrado para identificar una parte de un byte, generalmente un medio byte. Lo que no queda claro es lo que "desacostumbrado" significa en este contexto. Un nibble es la mitad de un byte, ó cuatro bits. Con mayor frecuencia se usa el término nibble para representar un dígito hexadecimal. Sin embargo, cuando se representa un valor

BCD, no se emplean los valores hexadecimales A hasta F (1010-1111, en binario). Algunas veces, el término aparecerá escrito como nybble.

Un BYTE, con mucha frecuencia, se encuentra definido como 8 bits de datos. El número más grande que puede ser almacenado en un byte es 256, lo que equivaldría a tener los ocho bits colocados en posición "1". Aún en las computadoras que trabajan con "palabras" de 32 ó de 36 bits,

el término byte sigue haciendo referencia a 8 bits de datos. En 1964, el byte de 8 bits se volvió un estándar (ó norma) con la computadora IBM 386. A la mitad de un byte se la conoce como nibble ó nybble (4 bits) Dos bit siguen siendo un cuarto (es decir, un cuarto de un byte). Para obtener más información, vea la Tabla de Conversión de "Bytes en Terabytes".

O

O&M (Organization and Methods) organización y métodos

O/C Open-Collector / Open Circuit Colector abierto / Circuito abierto.

OASIS (Online Application System Interactive Software) software interactivo del sistema de aplicación conectado

object objeto - absoluto

object code codificación objeto o código objeto

object computer computadora objeto o absoluta

object configuration configuración absoluta u objeto

object file fichero objeto.

object format formato objeto de un programa

object language lenguaje objeto.

object language program programa en lenguaje de máquina

object linker vinculador de objetos

Object Linking and Embedment, OLE

1. Vinculación y "empotramiento" de objetos
2. OLE es una tecnología de programación que podría describirse como una comunicación inter-procesos que existe dentro del sistema operativo Windows. Esta técnica permite que el operador "empotre" (incorpore) un objeto dentro de otro, aún cuando los distintos tipos de objetos puedan haber sido creados usando diferentes programas. Debe advertirse que OLE difiere de los métodos tradicionales de Importación/Exportación. Si el objeto "empotrado" es actualizado por el programa que lo originó, los

cambios también se ven reflejados en el programa en el que se ha empotrado dicho objeto. Por ejemplo, un gráfico de una planilla electrónica puede ser "empotrado" (incorporado) en un documento creado por un procesador de textos. Si se modifican las cantidades en la planilla electrónica, las actualizaciones también se ven reflejadas en la gráfica que aparece en el documento generado con el procesador de textos.

object machine máquina objeto

object module módulo objeto

object module library biblioteca de módulos objeto

object orientation orientación al objeto

object oriented database base de datos orientada a objetos

object oriented graphics gráficos orientados a objetos

object oriented interface interfaz orientada a objetos

Object Oriented Programming

1. Programación orientada a Objetos
2. La Programación Orientada a Objetos es una tecnología ideada para generar programas constituidos por módulos suficientes como para incluir toda la información necesaria para manipular una dada estructura de datos. Los módulos son creados en jerarquías de clase, de modo que el código o los métodos de una clase puedan ser transferidos a otros módulos. Se pueden crear fácilmente nuevos módulos de objetos, aplicando los conceptos de "herencia" a las clases existentes. El primer lenguaje de programación orientado a objetos fue Smalltalk, creado en el Centro de Investigación

Palo Alto, de Xerox, en California, EEUU.

object oriented programming programación orientada a objetos

object program programa objeto

object routine rutina objeto.

objective function función objetiva

OC Optical Character Carácter óptico.

OCL Operation Control Language
Lenguaje de control de operación (de un sistema informático).

OCR (Optical Character Recognition)
reconocimiento óptico de caracteres

OCR, Optical Character Recognition

1. Reconocimiento Óptico de Caracteres
2. Una tecnología de procesamiento de la información que convierte datos "legibles por un humano" en otro medio que pueda ser usado como entrada (input) a una computadora, se denomina Reconocimiento Óptico de Caracteres (O.C.R.) (Optical Character Recognition) Un dispositivo periférico de OCR acepta un documento impreso como "entrada" (input) a la computadora, identificando los caracteres por su forma a partir de la luz que se refleja, y generando un archivo en disco con los resultados. Para obtener mejores resultados, la página impresa debiera solo contener caracteres de un tipo que sean fácilmente leídos por el dispositivo O.C.R., ubicándolos en la página con ciertos márgenes. Cuando seleccione un producto para O.C.R., debería prestar fundamental atención al nivel de precisión del programa, con referencia al tipo de documentos que se ha de escanear. Con frecuencia se dice que los

niveles de precisión inferiores a 97% son de mala calidad.

octal octal.

octal digit dígito octal

octal notation notación octal, representación octal.

octal number número octal

octal number system sistema numérico octal

octet octeto

octonary octonario

odd impar

odd - even check control de paridad par-impar

odd bit count suma impar de bits

odd parity imparidad

odd parity check control de imparidad

odd redundancy mode modalidad de redundancia por número impar

ODT On-Line Debugging Technique
Técnica de depuración en línea.

OE Output Enable Habilitación de salida.

OEM

1. Revendedor con Valor Agregado
2. Por lo general, cualquier fabricante que venda sus productos a un revendedor recibe el nombre de OEM. Sin embargo, el término también se usa para hacer referencia al re-vendedor. En verdad, OEM y VAR (Value Added Reseller - Revendedor con Valor Agregado) se usan indistintamente Cuando se trabaja con productos complejos

tales como los sistemas de computación, existen OEM y VAR en todo el proceso de fabricación. Ninguna compañía fabrica todos los componentes de un sistema de computación, ni siquiera las grandes corporaciones de la industria de la computación tales como Compaq, IBM, ó Tandy.

OEM Original Equipment Manufacturer
Fabricante original de equipos.

off apagado - posición off - fuera de servicio - inactivo - desconectado

off hook descolgado

off line fuera de línea - autónomo - desconectado de la línea

off line application aplicación fuera de línea o independiente

off line devices dispositivos fuera de línea o autónomos

off line equipment equipo fuera de línea o autónomo

off line operation funcionamiento fuera de línea

off line processing proceso fuera de línea o autónomo

off line sorting clasificación fuera de línea o autónoma

off line storage almacenamiento fuera de línea o autónomo

off line unit unidad fuera de línea o autónoma

off line working trabajo u operación fuera de línea

off the shelf sacado del estante, de fabricación en serie

off time tiempo de inactividad

off-hook descolgado

off-line fuera de línea, desconectado, autónomo.

Off-line

1. "Fuera de línea"
2. Se usa el término "on-line" para describir al equipamiento, los dispositivos periféricos y las personas que están en contacto (comunicación) directa con la unidad central de procesamiento de un sistema de computación. Por ejemplo, se dice que una impresora está "on-line" si esta conectada, prendida, y se encuentra encendida la luz indicadora de "on-line". Se puede hacer que la impresora quede "off-line" para hacer avanzar el papel, aún cuando siga conectada y prendida. Pese a estar conectada y prendida ya no estará "on-line". Una base de Datos "on-line" hace referencia a un archivo de información al que el operador puede acceder en forma directa. El término "off-line" tiene, por supuesto, el significado opuesto Almacenamiento "off-line" hace referencia a los datos que han sido sacados del sistema y se han guardado en un sitio seguro. Las cintas para copias de respaldo (backup) se guardan "off-line".

off-line storage memoria desconectada, fuera de línea.

offender defectuosa

office automation automatización de los trabajos de oficina

offline fuera de línea

offline storage almacenamiento fuera de línea

offload descargar

offset balance - compensación - desplazamiento - desfase

Offset

1. margen ó desplazamiento de la página.
2. Se denomina de esta manera, como Ud. ya sepa, probablemente, a la distancia existente entre el margen izquierdo de un documento hasta el borde izquierdo del papel en el que se lo está imprimiendo.

offset balance - compensación - desplazamiento - desfase

offset desplazamiento

offset reproducing reproducción decalada o desfasada

offset reproducing reproducción decalada o desfasada

offset stacker depósito de descarga con desplazamiento

offset stacking device dispositivo desplazador de tarjetas

offset total printing impresión lateral de totales

offset variable variable de desplazamiento

old balance balance anterior

OLE, Object Linking and Embedment

1. Vinculación y "empotramiento" de objetos
2. OLE es una tecnología de programación que podría describirse como una comunicación inter-procesos que existe dentro del sistema operativo Windows. Esta técnica permite que el operador "empotre" (incorpore) un objeto dentro de otro, aún cuando los distintos tipos de objetos puedan haber sido creados usando diferentes programas.

Debe advertirse que OLE difiere de los métodos tradicionales de Importación/Exportación. Si el objeto "empotrado" es actualizado por el programa que lo originó, los cambios también se ven reflejados en el programa en el que se ha empotrado dicho objeto. Por ejemplo, un gráfico de una planilla electrónica puede ser "empotrado" (incorporado) en un documento creado por un procesador de textos. Si se modifican las cantidades en la planilla electrónica, las actualizaciones también se ven reflejadas en la gráfica que aparece en el documento generado con el procesador de textos.

olivetti industria italiana en el campo de tratamiento de datos

OLRT On-Line Real Time Operation Operación de tiempo real en línea.

OLTEP On-Line Text Executive Program Programa ejecutivo de texto en línea (conectado).

OLTS On-Line Test System Sistema de comprobación en línea (conectado).

omnidirectional omnidireccional

OMR Optical Mark Reader (or Recognition) Lectora (o reconocimiento) de marca óptica.

on prendido - en posición on

on call time servicio por llamada

on demand system sistema de información inmediata

on hook colgado

on-hook colgado colgado

On-line

1. "En línea"

2. Se usa el término "on-line" para describir al equipamiento, los dispositivos periféricos y las personas que están en contacto (comunicación) directa con la unidad central de procesamiento de un sistema de computación. Por ejemplo, se dice que una impresora está "on-line" si esta conectada, prendida, y se encuentra encendida la luz indicadora de "on-line". Se puede hacer que la impresora quede "off-line" para hacer avanzar el papel, aún cuando siga conectada y prendida. Pese a estar conectada y prendida ya no estará "on-line". Una base de Datos "on-line" hace referencia a un archivo de información al que el operador puede acceder en forma directa. El término "off-line" tiene, por supuesto, el significado opuesto Almacenamiento "off-line" hace referencia a los datos que han sido sacados del sistema y se han guardado en un sitio seguro. Las cintas para copias de respaldo (backup) se guardan "off-line".

on-line en línea - conectado - en conexión directa con la computadora

on-line central file archivo central en línea

on-line compiler compiladora incremental

on-line data reduction reducción de datos en línea

on-line devices dispositivos en línea

on-line equipment equipo en línea

on-line operation funcionamiento en línea- operación en línea

on-line processing proceso en línea

on-line real time operation operación de tiempo real en línea

on-line remote terminal tests pruebas en líneas de terminales situados a distancia

On-line services

1. Servicios "en línea", ó de acceso directo
2. Los términos "servicios on-line" hacen referencia a los servicios de información en redes brindados por grandes compañías de computación a los propietarios de computadoras personales que posean modems. Los tipos de servicios ofrecidos varían con la compañía, pero pueden incluir acceso a bibliotecas de programas y datos, correo electrónico, sistemas de comercialización on-line, soporte de vendedores de programas y de equipamiento, datos financieros, cotizaciones del mercado de valores y posibilidades de investigación. Puede obtener información adicional sobre este tipo de servicios en las "entradas" correspondientes a las siguientes empresas (de los EEUU) en este GLOSDIC: Como este es un campo relativamente nuevo en nuestro país (Argentina) en próximas actualizaciones esperamos incluir información sobre servicios brindados en nuestro país.

BIX, BYTE Information Exchange, DJNR, Dow-Jones News/Retrieval CIS, CompuServe Information Services GENie, Prodigy, y America Online

on-line storage memoria conectada, en línea.

on-line system sistema en línea

on-line test executive program programa ejecutivo de prueba en línea

on-line testing prueba en línea

on-line typewriter máquina de escribir en línea

on-line unit unidad en línea

on-line working trabajo en Ifnea

on-off conectado/ desconectado - encendido/ apagado

on-off control interruptor de encendido/ apagado

on-off switch interruptor de encendido/ apagado

on-the-fly printer impresora al vuelo

on-unit unidad-on

one address dirección única

one address instruction instrucción de una sola dirección o de dirección única

one chip computer computadora de un chip

one condition condición uno

one digit adder sumador de un solo dígito

one digit subtracter restador de un dígito

one dimensional array serie o conjunto de una sola dimensión

one element elemento uno

one gate puerta uno

one level address dirección de un solo nivel

one level code código de un solo nivel

one level subroutine subrutina de un solo nivel

one output signal señal de salida uno

one pass assembler ensamblador de un paso

one pass compiler compiladora de un paso

one shot circuit circuito monoestable

one shot operation operación paso a paso

one state estado uno

one to one assembler ensamblador uno a uno

one to one translator traductor uno a uno

one to zero ratio relación uno a cero

one's complement complemento a uno.

one-chip un chip, una pastilla, un circuito integrado.

one-for-one uno a uno - instrucción a instrucción

one-hand text input dar entrada a un texto con una mano

one-handed character input dar entrada a caracteres con una mano

one-line debugging depuración en Ifnea

one-line direct access system método de acceso directo en línea

one-line operation funcionamiento en Ifnea- operación en línea

one-line problem solving resolución de problemas en línea

one-line teller system sistema en Ifnea de terminales de cajero

one-line test prueba en línea

one-overone address format formato de dirección uno sobre uno

one-plus-one address dirección uno más uno

one-way connection conexión unidireccional (de un solo sentido)

- one-way translator** traductor simple
- one-way trunk** enlace unilateral
- ones complement** complemento a unos
- ongoing** que se procesa - en procesamiento
- ongoing program** programa en procesamiento
- onion diagram** diagrama de cebolla
- online** en línea
- online**
1. de acceso directo
 2. Accesible a través de la pantalla de su terminal.
- online transaction processing** procesamiento de la transacción en línea
- online transaction processing** procesamiento de la transacción en línea
- OP (OPerations)** operaciones
- OP AMP OPerational AMPLifier** Amplificador operacional.
- op code** código de op (operaciones)
- open** abrir, abierto.
- open architecture** arquitectura abierta
- open circuit signalling** señalización de circuito abierto
- open collector** colector abierto.
- open ended** ampliable - susceptible de ampliación
- open item** factura pendiente de cobro
- open loop** circuito abierto
- open loop system** sistema de circuito abierto
- open machine** máquina en uso
- open network management** manejo de red abierta
- open routine** rutina abierta o de apertura
- open shop** de acceso sin limitación - de libre acceso
- open subroutine** subrutina abierta
- open system** sistema abierto
- Open System Interconnection**
1. Interconexión de Sistemas Abiertos
 2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network

Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

El modelo OSI (Open System Interconnection - Interconexión de sistemas abiertos) es un modelo de referencia definido por la Organización Internacional de Estándares (International Standards Organization) (ISO). Basicamente es un protocolo de comunicación que consta de siete "capas" pensadas para que sean estándares mundiales en el desarrollo de los sistemas de comunicación. Las siete capas del Modelo OSI son las siguientes: 1 - Capa Física cables, enchufes y señales eléctricas. 2 - Capa de vinculación de datos agrupamiento de los datos para la transmisión 3 - Capa de la red conexiones entre dos sistemas diferentes 4 - Capa de transporte conversión para la transmisión en la red 5 - Capa de sesiones establece y termina la sesión 6 - Capa de presentación conversión del formato de datos. 7 - Capa de Aplicación mensajes entre los programas de aplicación

Open System Interconnection

1. Interconexión de Sistemas Abiertos
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de

datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

El modelo OSI (Open System Interconnection - Interconexión de sistemas abiertos) es un modelo de referencia definido por la Organización Internacional de Estándares (International Standards Organization) (ISO). Basicamente es un protocolo de comunicación que consta de siete "capas" pensadas para que sean estándares mundiales en el desarrollo de los sistemas de comunicación. Las siete capas del Modelo OSI son las siguientes: 1 - Capa Física cables, enchufes y señales eléctricas. 2 - Capa de vinculación de datos agrupamiento de los datos para la transmisión 3 - Capa de la red conexiones entre dos sistemas diferentes 4 - Capa de transporte conversión para la transmisión en la red 5 - Capa de sesiones establece y termina la sesión 6 - Capa de presentación conversión del formato de datos. 7 - Capa de Aplicación mensajes entre los programas de aplicación

open wire Línea abierta, rota o cortada

open wire line Línea aérea

openended susceptible de ampliación - extensible

opening a file apertura de ficheros (archivos)

operand operando

operand field campo operando

operate operar

operating delays retrasos por incompetencia o negligencia

operating environment ambiente operativo

operating features características operativas

operating instructions instrucciones operativas o de trabajo

operating key tecla operativa

operating programs programas operativos

operating range radio de acción

operating ratio coeficiente de exploración - relación de utilización

operating state estado de ejecución o de funcionamiento

Operating system

1. Sistema operativo
2. El SISTEMA OPERATIVO es el programa de control maestro que interactúa con otros programas del sistema y/o programas de aplicación dentro de una computadora. El núcleo central (ó kernel) del sistema operativo debe ubicarse, en todo instante, en la memoria.

Los programas de computación se escriben de modo que se ejecuten bajo un determinado sistema operativo, tales como DOS, OS/2 ó UNIX. Los Sistemas Operativos también reciben los nombres de sistemas supervisores o ejecutivos. Un conjunto de programas que controla cómo las aplicaciones y los usuarios interactúan con DISPOSITIVOS (PERIFERICOS) conectados a la computadora, como las impresoras y los modems.

operating system sistema operativo

operating systems sistemas operativos - sistemas de explotación

operating time tiempo de funcionamiento

operation operación - funcionamiento

operation operación - funcionamiento

operation code código de operación.

operation code field campo código de operación.

operation control language lenguaje de control de operaciones

operation cycle ciclo de operación - ciclo operativo

operation decoder decodificador de operación

operation field campo de operaciones

operation manual manual de funcionamiento

operation number número de operación

operation part parte de operaciones

operation register registro de operaciones

operation time tiempo de operación o ejecución

operational amplifier amplificador de operaciones

operational expression expresión operativa

operational research investigación operacional

operations operaciones

operations analysis análisis de operaciones

operations control control de operaciones

operations per minute operaciones por minuto

operations research investigación operativa

operations staff personal de operaciones

operator operador

operator address

1. dirección de operador.
2. La DIRECCION de OPERADOR es un operador unario del Lenguaje-C, simbolizado por &. que devuelve la dirección de su operando. El operando debe ser un Ivalue. No se puede usar el operador "dirección de" para determinar la dirección de un bit en un campo de bits, una variable de tipo registro, una constante, una función o una etiqueta.(ó rótulo)

operator call dispositivo de llamadas al operador

operator call dispositivo de llamadas al operador

operator command mandato del operador

operator control control del operador

operator control pannel panel de control del operador

operator control section sección de control del operador

operator control station estación de control del operador

operator error messages mensajes de error para el operador

operator grammar gramática de operadores

operator identification identificación de operadores

operator intervention section sección de intervención del operador

operator message mensaje del operador

operator orientated machine máquina orientada hacia el operador

operator part parte del operador

operator precedence grammar gramática de precedencia de operadores

operator precedence parsing análisis sintáctico por precedencia de operadores

operator precedence relations relaciones de precedencia de operadores

operator's console consola del operador

operator's control pannel cuadro de mando o tablero de control del operador

OPT Operating-Program Tape Cinta de programa operativo.

optical bar-code reader lectora óptica de códigos de barras

optical character reader lectora óptica de caracteres

optical character recognition (OCR)
reconocimiento de caracteres ópticos (OCR).

Optical Character Recognition, OCR

1. Reconocimiento Óptico de Caracteres
2. Una tecnología de procesamiento de la información que convierte datos "legibles por un humano" en otro medio que pueda ser usado como entrada (input) a una computadora, se denomina Reconocimiento Óptico de Caracteres (O.C.R.) (Optical Character Recognition) Un dispositivo periférico de OCR acepta un documento impreso como "entrada" (input) a la computadora, identificando los caracteres por su forma a partir de la luz que se refleja, y generando un archivo en disco con los resultados. Para obtener mejores resultados, la página impresa debiera solo contener caracteres de un tipo que sean fácilmente leídos por el dispositivo O.C.R., ubicándolos en la página con ciertos márgenes. Cuando seleccione un producto para O.C.R., debería prestar fundamental atención al nivel de precisión del programa, con referencia al tipo de documentos que se ha de escanear. Con frecuencia se dice que los niveles de precisión inferiores a 97% son de mala calidad.

optical character sensing lectura óptica de caracteres

optical disk disco óptico

optical display keyboard teclado óptico de representación visual

optical display plotter trazador óptico de gráficos

optical fiber fibra óptica

Optical fiber

1. Fibra óptica
2. Las Fibras Ópticas son la tecnología usada para transmitir datos a través de líneas de comunicación construidas a partir de "fajas" flexibles de vidrio ó plástico a través de las cuales se pasan haces laser ó luz de los LED para transferir los datos. Las "fajas (cintas)" conforman cables y pueden transportar cantidades muchísimo mayores de datos que los que se pueden transportar en los cables de cobre convencionales. Los cables de fibras ópticas, aunque no aceleran la velocidad de transmisión, pueden enviar datos a grandes distancias. Los transmisores de radio, los equipos de soldadura eléctrica, y las "ruidosas" luces fluorescentes no inciden ni tienen efecto alguno sobre los pulsos lumínicos que se trasladan dentro de los cables de fibra óptica.

optical image unit unidad de imágenes ópticas

optical image unit unidad de imágenes ópticas

optical mark marca óptica

optical mark page reader lectora óptica de páginas con marcas

optical mark reader lectora óptica de marcas

optical mouse ratón óptico

Optical mouse

1. Ratón óptico
2. Un ratón (mouse) es un pequeño dispositivo manual que duplica su movimiento sobre una superficie plana, reproduciéndolo en el cursor que aparece en su pantalla. Un "ratón" (mouse) esencialmente reemplaza a los controles del cursor (teclas de flecha) existentes en el teclado. Su propósito es

enviar señales que indiquen a la computadora la dirección y la velocidad con las que se está moviendo el ratón (mouse). Un "ratón" posee uno ó más botones que simulan ciertas teclas. Existen, basicamente, cuatro tipos diferentes de "ratones" (mice) para computadoras. Con frecuencia, el "ratón" mecánico usa una esfera rodante que sobresale de la base y que acciona dos codificadores (encoders) (uno para el eje X y otro para el eje Y). El "ratón" con rueditas (wheel mouse) posee dos pequeñas rueditas, estando cada una de ellas conectadas a un codificador (encoder). Estas rueditas sobresalen de la base para hacer rotar los codificadores. Los codificadores existentes en los "ratones" opto-mecánicos poseen orificios que permiten que se transmita luz a través de ellos. El "ratón" óptico posee dos LED que generan diferentes longitudes de onda de luz, colocados junto a los fototransistores asociados.

optical page reader lectora óptica de páginas

optical reader lector óptico

optical reader sorter lectora clasificadora óptica

optical recognition reconocimiento óptico

optical scanner examinador o explorador óptico - dispositivo óptico de exploración

optical scanning exploración óptica

optical storage almacenamiento óptico

optical type font familia de tipos ópticos

optimization optimización

optimize optimizar (agilizar

instrucciones con su ordenamiento)

optimizer optimizador

optimizing optimización

optimizing compiler compilador optimizador

optimizing indicator digit dígitto indicador de optimización

optimizing register registro de optimización

optimum code código óptimo

optimum coding codificación óptima

optimum programming programación óptima

optimum real storage memoria real óptima

option opción

option

1. opción
2. Las alternativas presentadas en un menú. Las opciones invocan una pantalla u otro menú, y se las selecciona escribiendo la primer letra del nombre de la opción, o moviendo la zona resaltada al nombre de la opción y presionando (Return). Ver, además, MENU.

option field campo de opción

option tables tablas de opción

optional programming material material optativo de programación

optional stop instruction instrucción de parada optativa

optional word palabra optativa

Opto-mechanical mouse

1. Ratón opto-mecánico
2. Un ratón (mouse) es un pequeño dispositivo manual que duplica su movimiento sobre una superficie plana, reproduciéndolo en el cursor que aparece en su pantalla. Un "ratón" (mouse) esencialmente reemplaza a los controles del cursor (teclas de flecha) existentes en el teclado. Su propósito es enviar señales que indiquen a la computadora la dirección y la velocidad con las que se está moviendo el ratón (mouse). Un "ratón" posee uno ó más botones que simulan ciertas teclas. Existen, básicamente, cuatro tipos diferentes de "ratones" (mice) para computadoras. Con frecuencia, el "ratón" mecánico usa una esfera rodante que sobresale de la base y que acciona dos codificadores (encoders) (uno para el eje X y otro para el eje Y). El "ratón" con rueditas (wheel mouse) posee dos pequeñas rueditas, estando cada una de ellas conectadas a un codificador (encoder). Estas rueditas sobresalen de la base para hacer rotar los codificadores. Los codificadores existentes en los "ratones" opto-mecánicos poseen orificios que permiten que se transmita luz a través de ellos. El "ratón" óptico posee dos LED que generan diferentes longitudes de onda de luz, colocados junto a los fototransistores asociados.

optocoupler optoacoplador, optoaislador, acoplador óptico.

optoelectronics optoelectrónica

or efectuar la función lógica OR - función lógica OR

OR (Operational Research) investigación operacional

or circuit circuito OR

or element elemento OR

OR gate puerta O, circuito habilitador OR - puerta OR

or gate circuito habilitador OR - puerta OR

or operation operación OR

or operator operador lógico

OR OR Puerta / Función lógica OR.

OR Over Run / Operational Research Sobre ejecución / Investigación operacional.

or relationship relación lógica

or tied conectado a la puerta OR

OR-exclusive function función <<O exclusiva>>.

order ordenar - orden - pedido

order acknowledgement acuso de recibo de pedido

order code código de orden

order of merge orden de intercalación o fusión

order structure estructura de orden

ordering formulación de pedido - ordenamiento - pedido - ordenación

ordering bias desviación en la clasificación

ordinal number número ordinal

ordinary symbol símbolo ordinario

organization organización.

organization and methods organización y métodos

organizing organizador - de organización

orientation orientación

orientation orientación

origin origen

original document documento original

original equipment manufacturer fabricante de equipos originales

orphan huérfano

Orphan line

1. Línea "huerfana"
2. "Huérfano" y "ventana" son términos empleados en los procesadores de texto empleados para describir dos condiciones indeseables de formateo de texto en una página impresa. Se llama Huérfana (Orphan, en inglés) a la última línea de un párrafo que queda impresa sola en la parte superior de una página. Cuando la primer línea de un párrafo queda sola en la parte inferior de una página de texto, se denomina "ventana" (window, en inglés). Los modernos procesadores de texto han incorporado características especiales para impedir que las líneas huérfanas ó en ventana aparezcan en un documento impreso.

OS Operating System Sistema operativo.

OS/2

1. OS/2
2. Desarrollado en un esfuerzo conjunto de IBM y Microsoft Corporation, el OS/2 es un sistema operativo para microcomputadoras que emplea los chips microprocesadores Intel 80286 u 80386. Se esperaba que fuese el sucesor del D.O.S. (que también fuera desarrollado por Microsoft para IBM) aunque proyectos como

Cairo ó Chicago parecen cuestionar dicha suposición. OS/2 usa el "modo protegido" es la operación de la CPU a fin de expandir la memoria de 1 a 16 megabytes, tendiendo a una rápida y eficiente operación multitareas. Tres componentes fundamentales constituyen el OS/2. En el centro del Sistema Operativo se encuentra el núcleo (kernel, en inglés) responsable de mantener los archivos, administrar varios programas que puedan estar ejecutándose simultáneamente y de permitir que estos programas se comuniquen entre si. Como segundo componente fundamental del OS/2, el Administrador de Presentaciones (Presentation Manager) extiende las capacidades multitareas del núcleo a fin de ejecutarlos simultáneamente en la misma pantalla, ocupando cada programa su propia pantalla. La Interfaz de Programación Gráfica (GPI) (Graphics Programming Interface (GPI), como tercer componente fundamental del sistema OS/2 brinda al sistema un potente sistema de gráficos.

oscillate oscilar

oscillator oscilador

oscilloscope osciloscopio

OSCL Operating System Control Language Lenguaje de control del sistema operativo.

OSI - Open System Interconnect interconexión de sistemas abiertos (para crear redes con hardwares heterog)

OSI Open Systems Interconnection Interconexión de sistemas abiertos.

out device dispositivo de salida

out of data lectura fuera de datos

out of line coding codificación fuera de línea o alineal

out of memory

1. fuera de (sin) memoria
2. Fuera de (sin) memoria (por introducción de expresiones demasiado largas)

out of order deteriorada - fuera de servicio - descompuesta - fuera de punto

out of paper sin papel

out of range fuera de escala

out of service time tiempo fuera de servicio

out of string space sin espacio de serie (por exceder cantidad de memoria libre remanente)

out-front control panel panel de control externo- frontal

out-plant externo

out-plant system sistema externo

outboard recorder rutina de registro de errores permanentes - registrador externo

outconnector conector de antinuación - conector de salida

Outer join

1. Combinación "exterior"
2. En las Bases de Datos relacionales, una "combinación" (join, en Inglés) se refiere a la combinación de datos seleccionados de acuerdo a criterios específicos de entre varias bases de datos, de modo de constituir una nueva Base de Datos. Se pueden combinar dos tablas (base de datos) completas, ó se puede seleccionar solo algunos campos de cada una de ellas para efectuar la combinación. Existen diferentes tipos en las operaciones de combinación. Una

equicombinación es una combinación (join) en la que la nueva Tabla (Base de Datos) contiene dos columnas idénticas. Si se elimina una de ellas, el resultado es una combinación natural. Una combinación "exterior" (outer join) incluye todas las filas que sean diferentes de una de las Bases que se combinan, las que son incorporadas en la Tabla (Base de Datos) resultante. En una auto-combinación (self-join), los valores de columna en la misma Tabla son comparados entre sí. Los diferentes casos existentes en la misma Tabla involucrada en la auto-combinación deben ser aliased para distinguirlos entre sí, y las referencias a las columnas deben ser calificadas con alias adecuados.

outer macro instruction macroinstrucción externa

outer program programa externo.

outgoing group grupo de salida

outline contomo

outline flowchart organigrama o diagrama general

outline font tipografía delineada

outline processor procesador de bosquejos

output salida, producir una salida

output area área de salida

output block bloque de salida

output block bloque de salida

output blocking factor factor de agrupamiento en bloques de la salida

output bound limitado por salida

output buffer memoria intermedia de salida

output bus driver conductor común amplificador de salida

output channel canal de salida

output class clase de salida

output data datos de salida

output data set conjunto de datos de salida

output device dispositivo de salida

output enable habilitación o activación de la salida.

output equipment equipo de salida

output file archivo de salida

output handler manipulador de salida

output header lever rótulo inicial de salida

output job queue cola de trabajos de salida

output job stream corriente de trabajos de salida

output limiting facility función de limitación de salida

output magazine depósito de salida

output monitor interrupt interrupción supervisada de salida

output peripheral periférico de salida.

output power potencia de salida

output process proceso de salida

output program programa de salida

output punch perforadora de salida

output queue cola de salida

output record registro de salida

output routine rutina de salida

output routine generator generador de rutinas de salida

output section sección de salida

output select and reader interlock intercierre de selección de salida y unidad lista

output specifications sheet hoja de especificaciones de salida

output stacker depósito de salida

output state estado de salida

output stream corriente de salida

output stream control control de la corriente de salida

output support soporte de salida

output trailer label rótulo final de salida

output unit unidad de salida

output work queue cola de trabajos de salida

output writer transcriptor de salida

outputting dar salida

outsourcing fuentes externas

outstanding invoice factura pendiente de pago

OV OVerflow Desbordamiento, rebose.

overall todo - general

overall hardware requirements todos los requerimientos del hardware

overall network management manejo general de la red

overall network management product strategy estrategia del producto para el manejo general de la red

overall state estado general

overflow

1. salto de formulario - final de página - capacidad excedida -
2. superación o esbordamiento de la capacidad - excedente - sobrecarga - sobrecargar

overflow

1. desbordamiento.
2. Se denomina DESBORDAMIENTO a una condición que surge cuando el resultado de una expresión es demasiado grande para ser representado por el tipo de datos indicado. El DESBORDAMIENTO de las expresiones en coma flotante puede hacer que una señal sea enviada a un proceso o terminación de un proceso. La mayoría de las computadoras no suele detectar el desbordamiento de una expresión entera. En el caso de los datos que llegan más rápido de lo que el receptor puede manejar, el DESBORDAMIENTO lleva a la pérdida de datos.

overflow area Área de desbordamiento de capacidad

overflow bucket posición de excedentes

overflow data datos excedentes

overflow error error de desbordamiento

overflow indicator indicador de excedentes

overflow line línea de final de página

overflow page

1. final de página
2. salto de formulario

overflow position posición para dígitos excedentes

overflow program start comienzo o arranque de programa de excedentes

overflow skip salto por formulario excedido

overflow track pista de excedentes

overhead uso del sistema

overhead area zona de uso general (de almacenamiento)

overhead bit bit suplementario.

overhead bits bits iniciales o de encabezamiento

overhead operation operación auxiliar

Overhead Scanner

1. Escaner de exploración superior
2. Un escaner (explorador) es un dispositivo periférico conectado a una computadora para capturar imágenes gráficas y convertir los datos en códigos binarios. Una vez capturada, la imagen puede ser editada con un programa de manejo de imágenes, pegada en un documento para impresión, ó enviada a través de líneas telefónicas por medio de un dispositivo facsimil. Si la imagen corresponde a un texto, se la puede procesar con un programa de OCR (optical character recognition - reconocimiento óptico de caracteres) que transformará la imagen electrónica en texto editable. Existen cuatro tipos básicos de escaners: los alimentadores de hojas, ó pasantes (sheet-fed), los de lecho plano (flat-bed) los de escaneo superior (overhead) y los scaners manuales (hand-held) Con

la variedad de alimentadores de hojas (ó pasantes; sheet-fed, en inglés) el original que se desea escanear se hace pasar a través del escaner por medio de un conjunto de cilindros de goma. Los escaners más avanzados, de lecho plano (flat-bed, en Inglés) requieren que el original sea colocado sobre una superficie de vidrio, mientras que los elementos ópticos del escaner sacan una "fotografía electrónica" de la hoja fija del original. Los escaners de lecho plano pueden aceptar originales de casi cualquier espesor, pudiendose, en consecuencia, escanear libros y revistas.

overlap

1. solapamiento - simultaneidad - sobrepasar
2. trabajar en conjunto - superponer

overlapped operation operación o funcionamiento solapado

overlapped processing procesamiento simultáneo, superpuesto, con solapamiento

overlapping simultaneidad

Overlapping windowing

1. Generación de ventanas que se superponen
2. El uso actual, en términos de computación, del término Windows (ventana) hace referencia a una sección, estructura o partición de un ente más grande. Con la memoria expandida disponible en las computadoras personales, las ventanas son definidas en la memoria principal para transferir (swapping) datos desde y hacia otras partes del sistema. Cuando su pantalla de video está dividida en secciones para mostrar mensajes o información relacionada, cada sección es llamada "una ventana". Existen, fundamentalmente, dos tipos de ventanas en un sistema

de ventanas tipo "mosaicos" para ser presentado en pantalla: "tiled windowing" y "overlapping windowing" (ventanas que se superponen). En un sistema de ventana tipo "mosaico", el sistema operativo multitareas no permite que las ventanas se superpongan. Cada tarea activa solo recibe una zona rectangular en pantalla en la que se presentarán los mensajes. En el esquema de superposición (overlapping scheme), las ventanas son como trozos de papel de tamaño variable, colocadas una encima de la otra. El Usuario puede mover las ventanas en pantalla para ver que es lo que existe abajo de ellas.

Overlay

1. Superposición, ó extensión
2. Una "superposición" (overlay, en inglés) es una sección de un programa que se guarda temporalmente en un dispositivo de almacenamiento de acceso directo, tal como en una disketera, mientras se está ejecutando otra sección del mismo programa. La "extensión" (overlay) se carga luego en la memoria principal, en las mismas posiciones ocupadas por la última sección del programa. Las extensiones se emplean cuando el programa requiere más espacio de memoria que el que está disponible en la memoria principal.

overlay

1. recubrir - recubrimiento - superposición de programas
2. sección de program

overlay father segmento principal de un programa dividido

overlay linkage editor montador de recubrimiento

overlay load module módulo de carga

para recubrimiento

overlay module módulo de recubrimiento

overlay path recorrido de recubrimiento

overlay program programa de recubrimiento

overlay region región de recubrimiento

overlay search module módulo de búsqueda de recubrimientos

overlay segment segmento de recubrimiento

overlay supervisor supervisor de recubrimiento

overlay tree árbol de recubrimiento

overload sobrecarga.

overload level nivel de sobrecarga

overloading sobrecarga

overmodulation sobremodulación

overnow records registros excedentarios

overprinting sobreimpresión

overpunching perforación de zona

override invalidar

overrun pérdida de la información

overrun error error de sincronización, error de cadencia.

overshoot rebasar la pista - exceder

overspeed velocidad excedida

overstep traspasar

overstrike marcar encima, tachar

overthrow sobregiro

overview

1. vista general
2. estudio

overvoltage protection protección contra sobretensiones.

overwrite recubrir - borrar - sobregrabación

overwrite mode modo de superposición de escritura o sobre-impresión

own propio

own coding codificación del usuario - codificación propia

owned de propiedad del cliente

owner

1. propietario
2. Uno de los atributos de un ARCHIVO que, junto con su GRUPO y los PERMISOS, determina quien puede tener acceso y quien puede modificar dicho archivo. Ud. puede ver quien es el propietario de un archivo, haciendo un listado con el comando (l). Use el comando chown(c) para modificar el propietario de un archivo.

OX OXide Oxido.

P

P-code código P

P-code código P

p-pulse impulso p

p-pulse impulso p

PA Paper Advance Avance de papel.

PABX Private Automatic Branch EXchange Intercambio privado por conmutación automática.

PACE PACE Microprocesador de 16 bits (National).

pack paquete, empaquetar.

pack

1. conjunto - paquete - comprimir - em-
pacar - condensar -
2. registrar - almacenar dos dígitos en
un byte

pack ajustar, apretar, empaquetar

pack comprimir

pack

1. conjunto - paquete - comprimir - em-
pacar - condensar -
2. registrar - almacenar dos dígitos en
un byte

pack feeding alimentación por lotes

pack feeding alimentación por lotes

package conjunto de programas - lote de programas auxiliares o anexos

package cápsula, paquete; empaquetar, encapsular.

package conjunto de programas - lote de programas auxiliares o anexos

packaged software software empaquetado

packed empaquetado, compacto.

packed condensado - comprimido - com-
pacto - empaquetado

packed condensado - comprimido - com-
pacto - empaquetado

packed card feature dispositivo alimen-
tador de tarjetas por lotes

packed card feature dispositivo alimen-
tador de tarjetas por lotes

packed data datos empaquetados

packed data datos empaquetados

packed data field campo de datos empa-
quetados

packed data field campo de datos empa-
quetados

packed decimal decimal empaquetado

packed decimal decimal comprimido

packed decimal decimal comprimido

packed decimal format formato decimal
condensado

packed decimal format formato decimal
condensado

packed field campo comprimido o com-
pacto

packed field campo comprimido o com-
pacto

packed key clave condensada

packed key clave condensada

Packet

1. Paquete
2. Un "packet" es un grupo de
elementos de datos transmitidos
conjuntamente que, por lo general,
forman parte de una transmisión
mucho más grande constituida

por una cierta cantidad de "packets". Un packet también incluye información adicional tal como el número de "paquete" packet y códigos de detección de errores. El intercambio de packets (packet switching) es solo un método de comunicación que involucra la división de una transmisión en packets. Packets sucesivos a lo largo de un dado canal pueden pertenecer a transmisiones diferentes. PAD se llama un dispositivo empleado para generar y desempaquetar packets y su nombre es una abreviatura de Ensamblador/Desensamblador de Packets (Packet Assembler/Disassembler).

packet paquete de datos

packet paquete de datos

packet paquete.

Packet Assembler/Disassembler, PAD

1. Ensamblador/Desensamblador de "paquetes"
2. Un "packet" es un grupo de elementos de datos transmitidos conjuntamente que, por lo general, forman parte de una transmisión mucho más grande constituida por una cierta cantidad de "packets". Un packet también incluye información adicional tal como el número de "paquete" packet y códigos de detección de errores. El intercambio de packets (packet switching) es solo un método de comunicación que involucra la división de una transmisión en packets. Packets sucesivos a lo largo de un dado canal pueden pertenecer a transmisiones diferentes. PAD se llama un dispositivo empleado para generar y desempaquetar packets y su nombre es una abreviatura de Ensamblador/Desensamblador de Packets (Packet Assembler/Disassembler).

packet assembly / disassembly facility facilidad de ensamblaje / desensamblaje de paquetes de datos

packet assembly / disassembly facility facilidad de ensamblaje / desensamblaje de paquetes de datos

packet dessambly desensamblaje de paquetes

packet switching conmutación por paquetes

packet switching conmutación de datos divididos en paquetes

Packet switching

1. "Intercambio" de paquetes
2. Un "packet" es un grupo de elementos de datos transmitidos conjuntamente que, por lo general, forman parte de una transmisión mucho más grande constituida por una cierta cantidad de "packets". Un packet también incluye información adicional tal como el número de "paquete" packet y códigos de detección de errores. El intercambio de packets (packet switching) es solo un método de comunicación que involucra la división de una transmisión en packets. Packets sucesivos a lo largo de un dado canal pueden pertenecer a transmisiones diferentes. PAD se llama un dispositivo empleado para generar y desempaquetar packets y su nombre es una abreviatura de Ensamblador/Desensamblador de Packets (Packet Assembler/Disassembler).

packet switching conmutación de datos divididos en paquetes

packet switching conmutación de paquetes.

packet switching network red de conmutación de paquetes.

Packet switching network

1. Red de Intercambio de "paquetes" (packets)
2. Se denomina Red de Intercambio de packets (en inglés, packet switching network) a una red con valor agregado que ofrece comunicaciones a larga distancia, por computadora, permitiendo que el usuario acceda a diferentes computadoras remotas, discando el número correspondiente a un nodo local (ó punto de acceso). Las redes de intercambio de packets emplean vínculos digitales de alta velocidad, que pueden ser líneas terrestres ó comunicaciones via satélite. Emplean comunicaciones sincrónicas, generalmente con el protocolo X.25. Las rutas son optimizadas continuamente, y los packets sucesivos del mismo mensaje no necesariamente tienen que seguir la misma ruta. Tres de las principales redes de intercambio de packets son:

ARPANET, del Gobierno de los EEUU, que fue la primer red de intercambio de packets de gran dimensión. Telenet, operada por la General Telephone Co. TYMNET, operada por la McDonnell-Douglas

packetized voice voz empaquetada

packing compresión - condensación

packing compresión - condensación

packing density densidad de empaquetamiento

packing density densidad de registro.

packing density densidad de condensación

packing density densidad de condensación

packing factor factor o coeficiente de condensación

packing factor factor o coeficiente de condensación

pad rellenar - atenuar - atenuador

pad rellenar

pad rellenar - atenuar - atenuador

PAD (packet assembly / disassembly) ensamblaje y

PAD (packet assembly / disassembly) ensamblaje y

pad character carácter de relleno

pad character carácter de relleno.

pad character carácter de relleno

PAD Packet Assembler and Disassembler Paquete ensamblador y desensamblador.

PAD Packet Assembly-Disassembly Ensamblado-Desensamblado de paquetes.

PAD, assembler/disassembler packet

1. "Paquete" ensamblador/desensamblador
2. Un gateway brinda una interconexión entre dos redes con diferentes protocolos de comunicación. Un gateway es un interpretador simultáneo entre computadoras que "hablan" diferentes idiomas. Las gateways operan en las "capas" 4 a 7 del modelo OSI. La gateway, que es proporcionada por una plaqueta adaptadora en una estación de trabajo, permiten que la red se comporte como si fuese una terminal de mainframe conectada directamente a la mainframe. A modo de ejemplo, podrían citarse a:
 - Un PAD, assembler/disassembler packet, es un dispositivo usado como interfaz entre dispositivos no-X.25 y

una red X.25. El PAD sirve como gateway. Los convertidores de protocolo son gateways entre redes.

Un "packet" es un grupo de elementos de datos transmitidos conjuntamente que, por lo general, forman parte de una transmisión mucho más grande constituida por una cierta cantidad de "packets". Un packet también incluye información adicional tal como el número de "paquete" packet y códigos de detección de errores. El intercambio de packets (packet switching) es solo un método de comunicación que involucra la división de una transmisión en packets. Packets sucesivos a lo largo de un dado canal pueden pertenecer a transmisiones diferentes. PAD se llama un dispositivo empleado para generar y desempaquetar packets y su nombre es una abreviatura de Ensamblador/Desensamblador de Packets (Packet Assembler/Disassembler).

padding relleno - atenuador

padding relleno - atenuador

padding relleno

padding record registro de relleno

padding record registro de relleno

paddle mando de control - similar al joystick pero con una resistencia variable

paddle mando de control - similar al joystick pero con una resistencia variable

paddle paleta

paddles mandos de control, <<paddles>>.

page paginar - página - segmento de un programa

page página

page página.

page paginar - página - segmento de un programa

page break corte de página

page control block bloque de control de páginas

page control block bloque de control de páginas

page data set fichero de páginas

page data set fichero de páginas

page description language lenguaje de descripción de página

Page description language

1. Lenguaje de descripción de páginas
2. PostScript es un lenguaje de descripción de páginas desarrollado fundamentalmente por John Warnock para convertir y mover datos hasta una página impresa en impresora láser. En vez de método ya anticuado de transmitir información simple a una impresora "boba", indicando donde se deben colocar los puntos, uno a uno en una página, el lenguaje PostScript brinda una forma de que la impresora interprete matemáticamente y genere una página completa de formas y curvas. Existen muchas ventajas en el uso de un lenguaje de descripción de páginas (page description language) en vez de usar una gráfica con representación (mapeado) de bits. Entre las ventajas más evidentes se puede mencionar la "suavidad" de las líneas y de las curvas (sin bordes dentados), uso total de la resolución de la impresora, y la capacidad de procesar tipos de letras (fuentes) muy complejos. Se han desarrollado varios lenguajes, pero solo PostScript se difundió en el mercado y se volvió

un estándar en la descripción de las páginas. Invisible para el usuario, el PostScript se activa en el momento de la impresión y procesa un documento de modo de aprovechar al máximo las impresoras laser de 300 dpi (y más).

page distribution

1. distribución de la página.
2. Cuando se hace referencia a la DISTRIBUCION de la P_GINA, por lo general se habla de la apariencia de la página de un documento. Se consideran aspectos importantes de la distribución de la página los márgenes, las cabeceras y los pies de página.

page end fin de página

page end fin de página

page end indicator indicador de fin de página

page end indicator indicador de fin de página

page fault falta o carencia de páginas

page fault falta o carencia de páginas

page fixing fijación de páginas

page fixing fijación de páginas

page footing pie de página

page footing pie de página

page frame celda de página

page frame celda de página

page frame table tablas de celdas de página

page frame table tablas de celdas de página

Page frames

1. Estructuras de páginas

2. El "paginado" de memoria (memory paging, en Inglés) es la transferencia de segmentos de programa hacia adentro (y hacia afuera) de la memoria, en un ambiente de memoria virtual. En el caso de un microprocesador 80386, una "pagina" es un trozo de memoria de 4K-byte. Las "páginas" se colocan en determinadas posiciones, llamadas "estructuras de páginas" (page frames, en Inglés) cuyas direcciones se encuentran a una distancia de 4K-bytes entre si. Se dice que un item de dato que comienza en una de estas direcciones multiples de 4 K está "alineado sobre el borde de la página". Solo los primeros 20 bits de una dirección de página de 32 bits son importantes, los últimos doce son siempre iguales a cero. Cuando se está usando memoria virtual, las páginas son intercambiadas entre el disco y la RAM según sea necesario. Las secciones de 4K-byte en disco que retienen las páginas se denominan "ranuras para páginas" (page slots, en Inglés). El paginado de memoria solo puede ser empleado en modo protegido de las CPU 80286 y 80386, y nunca en modo real. Casi todos los sistemas operativos 80386 realizarán, al menos, cierto paginado de memoria.

page header encabezamiento de página

page heading encabezamiento de página (COBOL)

page heading encabezamiento de página (COBOL)

page in entrada de página

page in entrada de página

page locking bloques de páginas

page locking bloques de páginas

page makeup caracterización de página

page migration migración o movimiento de páginas

page migration migración o movimiento de páginas

page number número de página

page number número de página

page out salida de página

page out salida de página

page pool grupo de páginas

page pool grupo de páginas

page printer impresora de páginas

page printer impresora de páginas

page printer impresora de página

page printer impresora por páginas.

page reader lectora de páginas

page reader lectora de páginas

page reclamation reclamación de páginas

page reclamation reclamación de páginas

page recognition reconocimiento de página

page replacement sustitución de páginas

page replacement sustitución de páginas

Page slots

1. Ranuras para páginas
2. El "paginado" de memoria (memory paging, en Inglés) es la transferencia de segmentos de programa hacia adentro (y hacia afuera) de la

memoria, en un ambiente de memoria virtual. En el caso de un microprocesador 80386, una "pagina" es un trozo de memoria de 4K-byte. Las "páginas" se colocan en determinadas posiciones, llamadas "estructuras de páginas" (page frames, en Inglés) cuyas direcciones se encuentran a una distancia de 4K-bytes entre si. Se dice que un item de dato que comienza en una de estas direcciones multiples de 4 K está "alineado sobre el borde de la página". Solo los primeros 20 bits de una dirección de página de 32 bits son importantes, los últimos doce son siempre iguales a cero. Cuando se está usando memoria virtual, las páginas son intercambiadas entre el disco y la RAM según sea necesario. Las secciones de 4K-byte en disco que retienen las páginas se denominan "ranuras para páginas" (page slots, en Inglés). El paginado de memoria solo puede ser empleado en modo protegido de las CPU 80286 y 80386, y nunca en modo real. Casi todos los sistemas operativos 80386 realizarán, al menos, cierto paginado de memoria.

page storage management gestión o manejo de la memoria externa de páginas

page storage management gestión o manejo de la memoria externa de páginas

page supervisor supervisor de páginas

page supervisor supervisor de páginas

page table tabla de páginas

page table tabla de páginas

page translation exception excepción de traducción de página

page translation exception excepción de traducción de página

page wait espera de página

page wait espera de página

page wait condition condición de espera de página

page wait condition condición de espera de página

page-at-a-time printer impresora por páginas

page-at-a-time printer impresora por páginas

page-layout diseño de página

page-layout diseño de página

Page-mode RAM

1. RAM en modo "página"
2. La RAM de columna estática (static-column RAM, en Inglés) es un diseño de memoria donde la RAM del sistema es dividida en zonas de igual tamaño, denominadas páginas, usando direcciones de columnas. También se suele hacer referencia a este tipo de RAM con el nombre de RAM en modo "página" (page-mode RAM, en Inglés). La RAM de columna estática requiere un chip especial de RAM estático (SRAM) que es más caro y difícil de hallar que los DRAM comunes. En las computadoras basadas en tecnología 386 que usan paginado de memoria (memory paging), cada banco de RAM (generalmente de 1 MB ó de 4 MB de longitud) está dividido lógicamente en hileras y columnas.

pageable paginable

pageable paginable

pageable dynamic area Área dinámica paginable

pageable dynamic area Área dinámica paginable

pageable link pack area área de módulos residentes en memoria virtual

pageable link pack area área de módulos residentes en memoria virtual

pageable partition partición paginable

pageable partition partición paginable

pageable region región paginable

pageable region región paginable

paged allocation asignación paginada.

pagination paginación

paging

1. paginado
2. Cuando un programa requiere más espacio del que está disponible en la memoria principal, se puede usar un dispositivo de almacenamiento de acceso directo para retener en memoria segmentos del programa hasta que se los necesite. El programa que emplea almacenamiento virtual parece estar completamente retenido en memoria. El sistema de memoria virtual permite que un programa sea descompuesto en segmentos, denominados "páginas". En vez de llevar todo el programa a memoria, solo se llevan tantas páginas como entren, dejándose las páginas restantes en el disco. Cuando se piden instrucciones que no están en memoria, se lee hacia la memoria la página adecuada que se encuentra en el disco, superponiéndola a una página que ya estuviera en memoria. La entrada y salida (input / output) de páginas de programa se denomina paginado (paging) ó intercambio (swapping).

paging paginación

paging paginación.

paging paginación

Paging

1. Paginado
2. El "paginado" de memoria (memory paging, en Inglés) es la transferencia de segmentos de programa hacia adentro (y hacia afuera) de la memoria, en un ambiente de memoria virtual. En el caso de un microprocesador 80386, una "pagina" es un trozo de memoria de 4K-byte. Las "páginas" se colocan en determinadas posiciones, llamadas "estructuras de páginas" (page frames, en Inglés) cuyas direcciones se encuentran a una distancia de 4K-bytes entre si. Se dice que un item de dato que comienza en una de estas direcciones multiples de 4 K está "alineado sobre el borde de la página". Solo los primeros 20 bits de una dirección de página de 32 bits son importantes, los últimos doce son siempre iguales a cero. Cuando se está usando memoria virtual, las páginas son intercambiadas entre el disco y la RAM según sea necesario. Las secciones de 4K-byte en disco que retienen las páginas se denominan "ranuras para páginas" (page slots, en Inglés). El paginado de memoria solo puede ser empleado en modo protegido de las CPU 80286 y 80386, y nunca en modo real. Casi todos los sistemas operativos 80386 realizarán, al menos, cierto paginado de memoria.

paging paginación

paging area área de paginación

paging area área de paginación

paging data set fichero de paginación

paging data set fichero de paginación

paging device dispositivo de paginación

paging device dispositivo de paginación

paging rate coeficiente de paginación

paging rate coeficiente de paginación

paging supervisor supervisor de paginación

paging supervisor supervisor de paginación

paint pintar

paint program programa para pintar

pair par

pair par

paired cable cable de pares

paired cable cable de pares

paired parentheses paréntesis emparejados

paired parentheses paréntesis emparejados

paired relocatable terms términos reubicables emparejados

paired relocatable terms términos reubicables emparejados

PAL Programmable Array Logic Lógica de matrices programables.

PAL, Phase Alternating Line system

1. Sistema de Línea de Fase Alternante
2. Los términos PAL y SECAM se refieren ambos a sistemas de emisión de TV empleados en Europa. El sistema NTSC se emplea en Norteamérica, y estos sistemas son incompatibles entre si. PAL, Phase Alternating Line system (Sistema de Línea de Fase

Alternante?) fue inventado en 1961, empleándose en Inglaterra y en muchos países Europeos. Con su imagen de exploración de 625 líneas entregada a 25 pantallas por segundo, brinda una mejor imagen y una mejorada transición de color respecto del NTSC. SECAM, Sequential and Memory (Secuencial y Memoria) se usa en Francia y una forma modificada es empleada en Rusia. SECAM usa una imagen de exploración (scan) de 819 líneas, que brinda una mejor resolución que las 625 líneas de PAL y más aún de las 525 de la NTSC.

palette paleta

platform plataforma

PAM Pulse Amplitude Modulation Modulación en amplitud de impulsos.

pan abarcar

panel panel - tablero - tabla de conexiones

panel panel - tablero - tabla de conexiones

panel template plantilla de panel

panel template plantilla de panel

panel wiring armado del panel de control - cableado del panel

panel wiring armado del panel de control - cableado del panel

panic mode modo de pánico

panic mode modo de pánico

paper papel

paper papel

paper advance mechanism mecanismo de

alimentación del papel

paper advance mechanism mecanismo de alimentación del papel

paper bail ajustador del papel

paper bail ajustador del papel

paper centering guide guía para el centrado del papel

paper centering guide guía para el centrado del papel

paper chute garganta de entrada del papel

paper chute garganta de entrada del papel

paper core núcleo del rollo del papel

paper core núcleo del rollo del papel

paper deflector guía para papel

paper deflector guía para papel

paper edge guide guía para el papel

paper edge guide guía para el papel

paper handler gobierno de impresos

paper handler gobierno de impresos

paper handling manipulación del papel

paper handling manipulación del papel

paper holder orejas - soporte del rollo - portapapel

paper holder orejas - soporte del rollo - portapapel

paper kickers expulsosores del papel

paper kickers expulsosores del papel

paper low condition escasez del papel

- paper low condition** escasez del papel
- paper profit** utilidades no realizadas
- paper profit** utilidades no realizadas
- paper release lever** palanca liberadora del papel
- paper release lever** palanca liberadora del papel
- paper roll** rollo de papel
- paper roll** rollo de papel
- paper sheet** hoja de papel
- paper sheet** hoja de papel
- paper skip** salto de papel
- paper skip** salto de papel
- paper slew** avance vertical del papel
- paper slew** avance vertical del papel
- paper spindle** eje del rollo del papel
- paper spindle** eje del rollo del papel
- paper storage drawer** compartimiento de depósito de papeles
- paper storage drawer** compartimiento de depósito de papeles
- paper table** mesa o chapa portapapel
- paper table** mesa o chapa portapapel
- paper tape** cinta de papel
- paper tape** cinta de papel perforada.
- paper tape** cinta de papel
- paper tape** cinta de papel
- paper tape channel** canal de cinta de papel
- paper tape channel** canal de cinta de papel
- paper tape code** código de cinta de papel
- paper tape code** código de cinta de papel
- paper tape input** entrada de datos mediante cinta de papel
- paper tape input** entrada de datos mediante cinta de papel
- paper tape loop** bucle de cinta de papel
- paper tape loop** bucle de cinta de papel
- paper tape output** salida de datos en cinta de papel
- paper tape output** salida de datos en cinta de papel
- paper tape puncher** perforadora de cinta de papel
- paper tape puncher** perforadora de cinta de papel
- paper tape punching** perforación de cinta de papel
- paper tape punching** perforación de cinta de papel
- paper tape reader** lectora de cinta de papel
- paper tape reader** lectora de cinta de papel
- paper tape reproducer** reproductora de cinta de papel
- paper tape reproducer** reproductora de cinta de papel
- paper tape systems** sistemas de cinta de papel
- paper tape systems** sistemas de cinta de papel

paper tape unit unidad de cinta de papel

paper tape unit unidad de cinta de papel

paper tape verifier verificadora de cinta de papel

paper tape verifier verificadora de cinta de papel

paper throw salto del papel

paper throw salto de papel.

paper throw salto del papel

paper throw character carácter de control de salto de formularios

paper throw character carácter de control de salto de formularios

paper-tape punch perforación/perforadora de cinta de papel.

paper-tape reader lectora de cinta de papel.

paperless office oficina sin papel

paradigm paradigma

paragraph párrafo

paragraph párrafo

paragraph header encabezamiento de párrafo

paragraph header encabezamiento de párrafo

paragraph name nombre del párrafo

paragraph name nombre del párrafo

parallel paralelo - simultáneo

parallel paralelo.

parallel paralelo - simultáneo

parallel access acceso en paralelo

parallel access acceso en paralelo

parallel adder sumador paralelo.

parallel binary logic operaciones lógicas simultáneas en binario

parallel binary logic operaciones lógicas simultáneas en binario

parallel by bit bits en paralelo

parallel by bit bits en paralelo

parallel by character en paralelo por caracteres

parallel by character en paralelo por caracteres

parallel computer computadora de funcionamiento en paralelo

parallel computer computadora paralela

parallel computer computadora de funcionamiento en paralelo

parallel connection conexión en paralelo

parallel connection conexión en paralelo

parallel digital computer computadora digital paralela

parallel digital computer computadora digital paralela

parallel feed alimentación en paralelo

parallel feed alimentación en paralelo

parallel interface interfaz paralela

parallel interface interfaz paralelo.

parallel operation funcionamiento en paralelo

parallel operation operación paralela.

parallel operation funcionamiento en paralelo

parallel port puerto paralelo

parallel port puerto paralelo

parallel port puerto paralelo

parallel printer impresora paralela

parallel printer impresora paralela

parallel processing procesamiento en paralelo.

parallel processing proceso simultáneo (multiprogramación)

parallel processing proceso simultáneo (multiprogramación)

parallel processing procesamiento paralelo

parallel reading lectura en paralelo

parallel reading lectura en paralelo

parallel running ciclo de funcionamiento en paralelo

parallel running ciclo de funcionamiento en paralelo

parallel search storage almacenamiento de búsqueda en paralelo

parallel search storage almacenamiento de búsqueda en paralelo

parallel storage almacenamiento en paralelo

parallel storage almacenamiento en paralelo

parallel transfer transferencia en paralelo

parallel transfer transferencia en paralelo

parallel transmision transmisión en par-

alelo.

parallel transmission transmisión en paralelo

parallel transmission transmisión en paralelo

parallel transmission transmisión en paralelo

Parallel transmission

1. Transmisión en paralelo
2. La transmisión en paralelo es un canal al que se puede conectar un dispositivo periférico, tal como una impresora de matriz de punto. Con la transmisión en paralelo, los ocho bits de datos que representan caracteres son transmitidos por medio de una serie de líneas. Por lo general, una transmisión en paralelo de los datos es mucho más rápida que una transmisión en serie (RS-232). Casi sin excepción, una interfaz paralela en una impresora de microcomputadora será la interfaz Cnetronics.

parallelism paralelismo.

parameter parámetro

parameter parámetro

parameter parámetro.

parameter parámetro

parameter attribute list lista de atributos de parámetro

parameter attribute list lista de atributos de parámetro

parameter descriptor descriptor de parámetro

parameter descriptor descriptor de parámetro

parameter descriptor list lista de descriptores de parámetro

parameter descriptor list lista de descriptores de parámetro

parameter list lista de parámetros

parameter list lista de parámetros

parameter passing paso de parámetros

parameter passing paso de parámetros

parameter word palabra de parámetro

parameter word palabra de parámetro

PARC, Xerox's Palo Alto Research Center

1. Centro de Investigación Palo Alto, de XEROX
2. Por lo general, GUI hace referencia a un sistema que permite que varios programas se presenten en diferentes ventanas en pantalla. El operador puede mover estas ventanas por toda la pantalla, modificar sus tamaños, y pasar fácilmente de un programa a otro. Los programas poseen una interfaz consistente con el usuario, que hace uso de menús desplegables, ventanas de diálogo y objetos gráficos tales como íconos, barras deslizantes (scroll bars) y "botones" (buttons). Como toda presentación en pantalla se encuentra en modo gráfico, el texto puede presentarse en diferentes "fuentes" y tamaños, y puede integrarse fácilmente con datos gráficos. Además de un teclado, los GUI generalmente soportan el uso de un ratón (mouse). Muchos de los conceptos del GUI (Graphical User Interface - Interfaz Gráfica para el Usuario) fueron originalmente desarrollados en el Centro de Investigación Palo Alto, de XEROX (Xerox's Palo Alto Research Center) (PARC), introduciéndoselos

por primera vez en forma exitosa en la microcomputadoras Apple MacIntosh. El programa Presentation Manager es una GUI para el OS/2. de IBM.

parent directory

1. directorio padre.
2. Recibe el nombre de DIRECTORIO PADRE el directorio inmediatamente superior al directorio de trabajo. En el sistema UNIX el nombre de archivo '..?' (punto punto) existente en el directorio de trabajo siempre es un sinónimo del directorio padre. A menos que se esté en el directorio raíz se puede ejecutar un comando "c d" para pasar al directorio padre. . .

parent, child padre, hijo

parentheses paréntesis

parentheses paréntesis

parentheses - free notation notación sin paréntesis

parentheses - free notation notación sin paréntesis

parity paridad.

parity paridad

parity paridad

parity bit bit de paridad.

parity bit bit de paridad

parity bit bit de paridad

parity bit bit de paridad

Parity bit

1. Bit de paridad
2. Un BIT de PARIDAD ("parity bit" en inglés) es un bit de verificación incorporado a una unidad de datos

para hacer que la suma total de los bits sea un número par ó impar. Si la suma de todos los bits que constituyen una unidad de datos (incluyendo el bit de paridad) es par, entonces se dirá que dicha unidad de datos posee una paridad par. Se considera que posee una paridad impar si la suma de bits es un número impar. Un sistema de computación está diseñado de modo de asignar, en todo sitio, un tipo de paridad. Se puede efectuar una verificación de la paridad (parity check, en inglés) sobre una unidad de datos, ya sea para paridades pares ó impares, a fin de determinar si se ha producido un error en la lectura, escritura ó transmisión de datos. Se produce un error de paridad cuando la suma de los bits de una unidad de datos da una paridad impar cuando se espera que informe una paridad par. Existen dos tipos de verificaciones de paridad:

VRC - Vertical Redundancy Check (Verificación de Redundancia Vertical), que es una verificación de paridad realizada sobre datos transmitidos, y LRC - Longitudinal Redundancy Check (Verificación de Redundancia Longitudinal), que es una verificación de paridad posicional de un bit.

parity check control de paridad, comprobación de paridad.

Parity check

1. Verificación de paridad
2. Un BIT de PARIDAD ("parity bit" en inglés) es un bit de verificación incorporado a una unidad de datos para hacer que la suma total de los bits sea un número par ó impar. Si la suma de todos los bits que constituyen una unidad de datos (incluyendo el bit de paridad) es par, entonces se dirá que dicha unidad de datos posee una paridad par. Se considera que posee una paridad impar si la suma de bits es un número im-

par. Un sistema de computación está diseñado de modo de asignar, en todo sitio, un tipo de paridad. Se puede efectuar una verificación de la paridad (parity check, en inglés) sobre una unidad de datos, ya sea para paridades pares ó impares, a fin de determinar si se ha producido un error en la lectura, escritura ó transmisión de datos. Se produce un error de paridad cuando la suma de los bits de una unidad de datos da una paridad impar cuando se espera que informe una paridad par. Existen dos tipos de verificaciones de paridad:

VRC - Vertical Redundancy Check (Verificación de Redundancia Vertical), que es una verificación de paridad realizada sobre datos transmitidos, y LRC - Longitudinal Redundancy Check (Verificación de Redundancia Longitudinal), que es una verificación de paridad posicional de un bit.

parity check/ing control de paridad - comprobación o verificación de paridad

parity check/ing control de paridad - comprobación o verificación de paridad

parity checking comprobación de paridad

parity checking verificación de paridad

parity error error de paridad

parity error error de paridad.

parity error error de paridad

parity error error de paridad

park estacionar

park program programa de búsqueda

park program programa de búsqueda

parse reconocer - análisis sintáctico

parse análisis gramatical

parse reconocer - análisis sintáctico

Parse

1. Segmentar
2. Parse es un término que se emplea en inglés para denotar la separación de una oración ó frase en sus partes componentes, explicando la forma gramatical, la función y la interrelación existente entre las partes. Por ejemplo, el nombre completo de una persona podría dividirse en sus nombres y en su apellido. Otro ejemplo podría ser el de un programa de computación . Todo programa consta de sentencias que deben satisfacer las reglas sintácticas del lenguaje de programación empleado. Cuando se envía el programa al compilador, cada sentencia es dividida en sus partes componentes durante el proceso de validación de la sintáxis.

parse tree árbol de análisis sintáctico

parse tree árbol de análisis sintáctico

parser reconocedor

parser analizador sintáctico

parser reconocedor

parser analizador sintáctico.

parser generator generador de analizadores sintácticos

parser generator generador de analizadores sintácticos

parsing

1. reconocimiento - análisis -
2. proceso de exploración de series para determinar sus componentes

parsing

1. reconocimiento - análisis -

2. proceso de exploración de series para determinar sus componentes

parsing procedure procedimiento de análisis sintáctico.

part parte

part parte

partial carriage return retomo parcial del carro

partial carriage return retomo parcial del carro

partial carry acarreo o arrastre parcial

partial carry acarreo o arrastre parcial

partial order orden parcial

partial order orden parcial

partially - qualified name nombre parcialmente calificado

partially - qualified name nombre parcialmente calificado

partially punched file archivo pre-perforado

partially punched file archivo pre-perforado

partition partición - fraccionamiento

Partition

1. Partición de disco, Partición
2. En las versiones DOS previas a la 4.0 existe un limite definido respecto del tamaño de una partición de Disco. Es pura matemática. Usando los parámetros originales de diseño del DOS se puede mostrar como se define la partición máxima. Los hechos son que una palabra (16 bits) es definida para que el DOS acceda a sectores de su partición de disco

rígido. Una única palabra binaria de 16 bits puede representar valores de cero a 65.535. Esto limita el número total de sectores de la partición a 65.536. Los sectores del disco rígido tienen 512 Bytes. Si consideramos la aritmética: 512 bytes por 65.536 sectores = 33.554.432. Como existen 1.048.576 bytes en cada megabyte, el tamaño máximo de la partición asciende exactamente a 32 megabytes.

partition partición - fraccionamiento

partition partición

partition partición.

partition area fraccionamiento del área de memoria

partition area fraccionamiento del área de memoria

partition sort clasificación o división de archivos en subconjuntos

partition sort clasificación o división de archivos en subconjuntos

Partition table

1. Tabla de particiones
2. Al "particionar" un disco rígido (un solo elemento desde el punto de vista físico), se lo divide en múltiples particiones lógicas. Los discos rígidos se dividen en particiones de una manera circular. Por ejemplo, la primera partición de un disco podría extenderse desde el cilindro cero hasta el 299. La segunda partición podría extenderse desde el cilindro 300 hasta el 599. La partición circular es más eficiente ya que minimiza el recorrido del cabezal del disco cuando se accede a datos colocados dentro de una misma partición. Las particiones de un disco (aún si existe solo una) son administradas por un sector

especial denominado la Tabla de Particiones (Partition Table) que está ubicada en el comienzo mismo de todo disco rígido, definiendo las posiciones inicial y final de cada partición. Cada partición del disco rígido "desconoce" la existencia de otras particiones. Por un acuerdo universal, la operación de los programas dentro de una partición queda completamente limitada dentro de los límites de dicha partición.

partitioned fraccionado

partitioned fraccionado

partitioned access method método de acceso fraccionado

partitioned access method método de acceso fraccionado

partitioned data set conjunto de datos particionado

partitioned data set conjunto de datos particionado

partitioned data set compression comprensión de conjunto de datos particionados

partitioned data set compression comprensión de conjunto de datos particionados

partitioned mode modalidad particionada

partitioned mode modalidad particionada

Partitioning

1. Particionar
2. Al "particionar" un disco rígido (un solo elemento desde el punto de vista físico), se lo divide en múltiples particiones lógicas. Los discos rígidos se dividen en particiones de

una manera circular. Por ejemplo, la primer partición de un disco podría extenderse desde el cilindro cero hasta el 299. La segunda partición podría extenderse desde el cilindro 300 hasta el 599. La partición circular es más eficiente ya que minimiza el recorrido del cabezal del disco cuando se accede a datos colocados dentro de una misma partición. Las particiones de un disco (aún si existe solo una) son administradas por un sector especial denominado la Tabla de Particiones (Partition Table) que esta ubicada en el comienzo mismo de todo disco rígido, definiendo las posiciones inicial y final de cada partición. Cada partición del disco rígido "desconoce" la existencia de otras particiones. Por un acuerdo universal, la operación de los programas dentro de una partición queda completamente limitada dentro de los límites de dicha partición.

partitioning

1. particionamiento
2. subdivisión en particiones

partitioning

1. particionamiento
2. subdivisión en particiones

parts programmer programador de piezas

parts programmer programador de piezas

pascal lenguaje de programación

pascal lenguaje de programación

Pascal Pascal (lenguaje de programación Pascal).

Pascal

1. Pascal

2. Pascal es un lenguaje de programación de alto nivel, así llamado en honor del matemático francés (1623-1662) Blaise Pascal. Este lenguaje de programación ha sido diseñado de modo de soportar los conceptos de la programación estructurada, en la que todo programa sigue una forma precisa. Pascal fue desarrollado a principios de la década del '70 por Niklaus Wirth con el propósito de emplearlo en la enseñanza de los conceptos de programación. Pascal es un lenguaje fácil de aprender y, con frecuencia, es el primer lenguaje que se enseña en escuelas ó universidades. El Pascal ofrece versiones disponibles en forma de intérprete y en forma de compilador, y posee más formas de verificación de tipos y otras características de seguridad que las que brinda el lenguaje-C, pero en general se dice que es menos potente que el C.

PASCAL BLAISE científico y matemático francés

PASCAL BLAISE científico y matemático francés

pass pasada - proceso - paso

pass pasada - proceso - paso

pass book fold flag flag indicador de doble z

pass book fold flag flag indicador de doble z

passband channel canal de paso de banda

passband channel canal de paso de banda

passing environment ambiente de pasada

passing environment ambiente de pasada

Passive Hub

1. Núcleo pasivo
2. Un HUB es un dispositivo de distribución del equipamiento (Hardware) usado en ciertas redes para efectuar funciones especiales con las señales de Transmisión. Existen dos tipos de HUBS en redes: los pasivos y los activos. Un HUB activo se usa para amplificar y acondicionar las señales de transmisión mientras se tiene en cuenta la posibilidad de agregar puertos (Ports) adicionales en la Estación ó puesto de Trabajo (Workstation). Los HUBS activos poseen entre 4 y 64 puertos. Un HUB pasivo, a menudo con solo 4 puertos, también se emplea para dividir una señal de transmisión de modo que se puedan agregar Estaciones ó Puestos de Trabajo (Workstations), con la diferencia de que un HUB pasivo no puede amplificar la señal. Por lo tanto, los HUBS Pasivos deben ser conectados directamente a una Estación de Trabajo ó a un HUB Activo. Las LAN (Local Area Networks - Redes Locales) que emplean una topología en red ARC poseen HUBS Activos y Pasivos de modo de lograr una máxima distancia de cableado de hasta 20.000 piés desde cualquier nodo de la red hasta cualquier otro nodo.

passive star estrella pasiva

password contraseña - palabra de proceso o pasada

Password

1. Código de Acceso, Palabra Clave
2. Un código de Acceso ó Palabra Clave (Password) es, simplemente, un número de identificación o un conjunto de caracteres que se necesita, algunas veces, para brindar acceso a un programa o un sistema de computadoras. Con frecuencia resulta muy recomendable que

los individuos y/o las compañías protejan sus valiosos datos o recursos, evitando así un uso no autorizado de los mismos. Sin embargo, la computadora no tiene manera de saber si la persona que ingresa la palabra clave o el código de acceso es un Usuario legítimo o no, de modo que Ud. debe proteger siempre su palabra Clave o su Código de Acceso, cambiándolos con frecuencia.

La palabra que el shell (intérprete de comandos) le pide después que Ud. escribe su NOMBRE DE CONEXION (LOGIN NAME).

Su palabra clave es el código que le permite ingresar al sistema UNIX. Ud. debe elegirla en forma inteligente, debe mantenerla en secreto, y debe modificarla con cierta frecuencia. Use el comando `passwd(C)` para modificar su palabra clave.

password contraseña

password contraseña - palabra de proceso o pasada

password palabra de paso.

password palabra de paso

password protection mode set juego de modo para proteger la palabra de pasada (o contraseña)

password protection mode set juego de modo para proteger la palabra de pasada (o contraseña)

paste

1. pegar
2. Colocar información o texto, sacándola desde el Portapapeles (Clipboard) y colocándola en un archivo tal como una planilla de cálculos o documento de un procesador de textos. Esta operación se realiza desde el menú

Transfer de la aplicación que esté usando.

paste pegar

patch parche

patch

1. interconectar circuito - parcheo - corrección - parche -
2. enmienda - modificación - enmendar - modificar

patch

1. interconectar circuito - parcheo - corrección - parche -
2. enmienda - modificación - enmendar - modificar

patch parchear, corrección.

patch panel tablero de conexiones

patch panel tablero de conexiones

patch plug ficha de conexión

patch plug ficha de conexión

patchboard tablero de conexiones

patchboard tablero de conexiones

patchcord cable de conexiones

patchcord cable de conexiones

patching parcheo - conexión

patching parcheo - conexión

path

1. vía de acceso
2. La lista de directorios a través de los cuales busca su shell para hallar los comandos que Ud. ha escrito. Su vía de acceso esta guardada en la VIA DE ACCESO \$ VARIABLE (VARIABLE \$PATH).

path ruta

path vía de acceso

path curso - vía - camino - recorrido

path sendero, camino

path curso - vía - camino - recorrido

Pathname

1. Nombre de la vía de acceso
2. Podría decirse que el "nombre de la vía de acceso" (pathname, en inglés) es una ruta trazada en el sistema de archivos que conduce a un archivo dado. Existen dos tipos de nombres de vías de acceso: las absolutas y las relativas. Los nombres de las vías de acceso relativas (relative pathnames) comienzan en el directorio en que uno se encuentra y conducen a un archivo que se encuentra en ese directorio ó en un subdirectorío. Los nombres de las vías de acceso absolutas (absolute pathnames) comienzan en el directorio "raiz" y siempre hacen referencia al mismo archivo, independientemente del lugar en que Ud. se encuentre dentro del sistema de archivos.

Nombre de un DIRECTORIO o de un ARCHIVO, por ejemplo /usr/spool/mail. Cada componente de un nombre de la vía de acceso (de acuerdo a la separación establecida por medio de barras invertidas) es un directorio, salvo el último componente del nombre de la vía de acceso que puede ser un directorio o un archivo.

Una lista de los directorios que conducen a un archivo o directorio en particular. Cada directorio que aparece en el pathname (vía de acceso) es un subdirectorío del directorio precedente. Ver, además, VIA DE ACCESO ABSOLUTA y VIA DE ACCESO RELATIVA.

pattern patrón - esquema - diagrama -

modelo - registro

pattern patrón - esquema - diagrama - modelo - registro

pattern character carácter patrón

pattern character carácter patrón

pattern matching concordancia de patrones

pattern matching concordancia de patrones

pattern recognition lectura de patrones - identificación de figuras - reconocimiento de formas

pattern recognition lectura de patrones - identificación de figuras - reconocimiento de formas

pattern-sensitive fault fallo sensible a la configuración

pattern-sensitive fault fallo sensible a la configuración

pay back devolución

pay back devolución

pay register nómina de sueldos

pay register nómina de sueldos

payable por pagar

payable por pagar

payroll lista de rayas - nómina

payroll lista de rayas - nómina

PBX (Private Branch Exchange) central telefónica privada

PBX (Private Branch Exchange) central telefónica privada

PBX Private Branche EXchange Sistema

de conmutación telefónica.

PC circuito impreso.

PC contador de programa.

PC computadora personal.

PC board tarjeta o placa de circuito impreso.

PC Forth

1. PC Forth
2. PC Forth es un ambiente de programación escrito especialmente para las microcomputadoras compatibles con IBM. Es, en realidad, un superconjunto del Estandar Forth-83 que se puede ejecutar en las computadoras mainframes y en las minicomputadoras. Al igual que otros ambientes de programación Forth, consta no tan solo de un lenguaje de programación. Incluye un sistema operativo, un editor, un ensamblador (assembler) un interpretador, un compilador, un lenguaje de alto nivel y un conjunto de herramientas de desarrollo ó utilitarios. Forth fue diseñado y escrito fundamentalmente por Charles H. Moore en la década del '60. En 1976, Forth se convirtió en el lenguaje estandar para la International Astronomical Union (Unión Astronómica Internacional). Para obtener más información sobre los ambientes de programación Forth, puede ponerse en contacto con San Diego Forth Interest Group.

PC Notebook

1. Computadora personal tipo Notebook
2. Una PC Notebook es una computadora personal portátil que presenta las siguientes características generales:
 - O Es accionada por baterías recargables.
 - O Pesa menos de nueve libras (unos cuatro kilos y medio).
 - O Tiene un tamaño de unos cinco centímetros

de alto, unos 20-25 cm de fondo por unos 30 cm de ancho. O Posee un disco rígido de 20 megabytes, ó más (de un tamaño de 2,5 pulgadas) O La CPU posee una velocidad de, por lo menos, 16 MHz.

PC Program Counter / Printed Circuit / Programmable Controller Contador de programa / Circuito impreso / Controlador programable

PC, Personal Computer

1. Computadora Personal
2. PC es la abreviatura habitual de Personal Computer (Computadora Personal). La microcomputadora PC de IBM, introducida en 1981 presentaba un chip de micro-procesador Intel 8088, y dos disketeras de 360K. La PC-XT, Personal Computer, presentaba una Tecnología Extendida (ó ampliada). Introducida en 1983, la microcomputadora IBM PC-XT presentaba un chip microprocesador Intel 8088 y un disco rígido de 10 MByte. La PC-AT, Personal Computer, presentaba una Tecnología Avanzada. Introducida en 1984, la microcomputadora IBM PC-AT presentaba un chip microprocesador Intel 80286.

Una PC (Computadora Personal) es un tipo de microcomputadora, de precio moderado, pensada para uso individual en el hogar ó la oficina. Se la emplea para una variedad de tareas tales como la administración hogareña, contabilidad, educación, programación, telecomunicaciones y entretenimiento. Con la incorporación de un modem y el uso de una línea telefónica, una computadora personal se vuelve un vínculo con el mundo exterior, capaz de recuperar información de cualquiera de las computadoras host privadas y/o públicas existentes hoy en día. El término PC, ó computadora personal,

fue seleccionado por IBM como nombre para su primer producto en microcomputadoras, la tan conocida IBM-PC. En la actualidad, "PC" es un término general que se aplica a una amplia variedad de pequeñas computadoras.

PCB tarjeta de circuito impreso.

PCB (Printed Circuit Board) tarjeta de circuito impreso

PCB (Printed Circuit Board) tarjeta de circuito impreso

PCB Printed Circuit Board Tarjeta de circuito impreso.

PCB, Printed Circuit Board

1. Plaqueta de Circuitos Impresos
2. PCB es un abreviatura de Printed Circuit Board (Plaqueta de Circuitos Impresos). Una plaqueta de circuitos impresos consta de una delgada capa de cobre adherida a una placa aislante construida de resinas fenólicas ó fibra de vidrio. Cuando se la sumerge en un baño de electropulido químico, el cobre se disuelve, salvo en aquellas zonas de la plaqueta que han sido recubiertas con un material resistente a la acción de "pulidor" químico. El cobre que queda en la plaqueta conforma el "cableado" del circuito. Un circuito impreso es un circuito electrónico que es pulido, depositado al vacío ó formado por electrodeposición sobre una delgada lámina plana.

PCI Process Control Interface Interfaz de control de procesos.

PCM (Pulse Code Modulation) modulación por codificación de impulsos

PCM (Pulse Code Modulation) modulación por codificación de impulsos

PCM Pulse Code Modulation /

Punched Card Machine Modulación por codificación de impulsos / Máquina de tarjetas perforadas.

PCMCIA, Personal Computer Memory Card International Association

1. PCMCIA
2. La Personal Computer Memory Card International Association (Asociación Internacional de Plaquetas de Memoria para Computadoras Personales) y la Japanese Electronic Industry Development Association (Asociación de Desarrollo de la Industria Electrónica del Japón) desarrollaron un estandar para las plaquetas de circuitos intergados, denominado PCMCIA 2.0. El PCMCIA 2.0 establece un estandar para las tarjetas de entrada/salida y crea un nuevo bus (I/O) (de entrada/salida) para las computadoras portátiles. Las plaquetas poseen casi el tamaño de una tarjeta de crédito (85,6 por 54 mm), y son conectadas ("enchufadas") en las microcomputadoras portátiles y pen-based. Las plaquetas de diferentes fabricantes, si se ajustan al estandar, pueden ser intercambiadas entre computadoras. Las plaquetas son livianas, pequeñas y resistentes, y se las emplea en una variedad de funciones. Intel posee una tarjeta de memoria flash de 2MB. Existen plaquetas de interfaz para redes y modems. Ya están apareciendo otros periféricos con plaquetas para computadoras portátiles.

PCP Primary Control Program Programa de control primario,

PCRTC Programmable CRT Controller Controlador programable de tubo de rayos catódicos (8275 de INTEL).

PCS Personal Computing System Computadora personal.

PD Potential Drop Difference Diferencia o caída de potencial.

PDC Peripheral Device Controller Controlador de dispositivos periféricos.

PDM Pulse Duration Modulation Modulación de duración de impulsos.

PDP Programmed Data Processor, PDP Procesador programado de datos, marca de computadora de Digital.

PDP/11 PDP-11 Microprocesador de 16 bits.

PDS Partitioned Data Set Conjunto de datos en particiones.

PE Purity Error Error de paridad.

peaks picos

peaks picos

pecker palpador

pecker palpador

peek examinar memoria

peek - a - boo verificación por superposición

peek - a - boo verificación por superposición

peek -a -boo system sistema de recuperación de información

peek -a -boo system sistema de recuperación de información

peek/poke instrucción de dirección de la memoria

peek/poke instrucción de dirección de la memoria

peephole optimization optimación local

peephole optimization optimación local

peer par, igual

Pel

1. Elemento de gráfica
2. Una contracción de **PICTureS ELe-ment**, (Elemento de la Gráfica), que luego modificó la **CS** por una **X**, es un **PIXEL**. Un pixel es cualquiera de los pequeños elementos rectangulares que conforman una gráfica digitalizada en una pantalla de video. Cada pixel representa el grado de brillo asignado a cada punto en la gráfica. Un pixel también recibe el nombre de "pel" (**Picture ELe-ment**). La duplicación de pixeles (pixel doubling, en inglés) es un método existente para modificar la relación de aspecto (aspect ratio) de una pantalla mediante la duplicación de las hileras ó columnas de pixeles. El "estrechamiento" de pixeles (pixel thinning) es una técnica existente para reducir el ancho de banda ó modificar las relación de aspecto de una imagen mediante un descarte sistemático de los pixeles.

pen plotter trazador de gráficos

pen plotter trazador de gráficos

pen plotter trazador con pluma

pen position posición del lápiz trazador

pen position posición del lápiz trazador

pending pendiente

pending pendiente

pending channel interrupt interrupción pendiente de canal

pending channel interrupt interrupción pendiente de canal

pending order pedido pendiente

pending order pedido pendiente

peopleware dotación humana

peopleware dotación humana

perfomance rendimiento - ecución - actuación

perfomance rendimiento - ecución - actuación

perfomance accelerator adapter adaptador para acelerar la ejecución

perfomance accelerator adapter adaptador para acelerar la ejecución

perfomance option opción de rendimiento

perfomance option opción de rendimiento

perforated card tarjeta perforada

perforated card tarjeta perforada

perforated reader lectora de bandas de papel perforadas

perforated reader lectora de bandas de papel perforadas

perforated tape cinta perforada

perforated tape cinta perforada

perforation perforación

perforation perforación

perforation rate velocidad de perforación

perforation rate velocidad de perforación

perforator perforador

perforator perforador

perform ejecutar

perform ejecutar

performance rendimiento - productividad - realización

performance rendimiento - productividad - realización

performances prestaciones.

Perfory

1. Perforación
2. "Perfory" podría decirse, proviene del término en Latín "perforatus" que significa "hacer un orificio pasante". Con el término "perfory" se hace referencia a las hileras de orificios que aparecen a lo largo de los bordes de los formularios continuos para computadoras. Estos orificios permiten que la impresora pueda hacer avanzar el papel por tracción ó mediante un mecanismo de alimentación de papel "por carrete dentado" (pin feed mechanism). Después que se imprima en trabajo hecho en la computadora, se pueden eliminar los bordes perforados. La alimentación "por carrete dentado" es un método de movimiento del papel que funciona sobre una placa ó elemento dentado. Los "dientes" enganchan el papel, introduciéndose en los orificios ubicados en los bordes perforados a la izquierda y a la derecha. Las impresoras y los graficadores (plotters) a menudo están equipados con un mecanismo de "carrete dentado" para introducir el papel, extrayéndolo de un rollo ó una resma de formularios plegados.

period período

period período

period of a string perfodo de una cadena

period of a string perfodo de una cadena

peripheral periférico

peripheral periférico

peripheral periférico.

peripheral periférico

peripheral buffers memorias intermedias periféricas

peripheral buffers memorias intermedias periféricas

peripheral control control periférico

peripheral control control periférico

peripheral control switching unit unidad de conmutación de control de dispositivos periféricos

peripheral control switching unit unidad de conmutación de control de dispositivos periféricos

peripheral control unit unidad periférica de control

peripheral control unit unidad periférica de control

peripheral controller controlador de periférico

peripheral device periférico o dispositivo periférico.

peripheral device dispositivo periférico

Peripheral device

1. (Dispositivo) periférico
2. Cualquier dispositivo externo del equipamiento empleado para las operaciones de entrada/salida con un sistema de computación con frecuencia son llamados dispositivos periféricos, ó simplemente periféricos. Las impresoras, accionadores (drives) de cinta, modems externos, teclados, graficadores (plotters), escaners y plaquetas digitalizadores son todos

dispositivos periféricos. Se dice que se activa un dispositivo periférico cuando se lo ha conectado y se lo enciende. Una vez activado, y cuando el sistema operativo ha reconocido su presencia, se dice que dicho periférico está "on-line". En otras palabras, podría suceder que un periférico este conectado, prendido, activado pero que, pese a todo esto, no se encuentre "on-line".

Se denomina de este modo a todo componente del equipamiento (hardware) que está eléctrica y a veces físicamente, conectado a un computadora. Los dispositivos periféricos suelen realizar operaciones de E/S. Los dispositivos periféricos complejos (también llamados periféricos), como los controladores de discos grandes, suelen estar conectados a un controlador que maneja la transferencia de datos entre los periféricos y la memoria del computadora. Véase también interfaz; controlador.

peripheral device dispositivo periférico

peripheral equipment equipo periférico

peripheral equipment equipo periférico.

peripheral equipment equipo periférico

peripheral interface adapter interfaz para dispositivos periféricos.

peripheral interface channel canal periférico de acoplamiento

peripheral interface channel canal periférico de acoplamiento

peripheral limited limitado por el equipo periférico

peripheral limited limitado por el equipo periférico

peripheral operation operación periférica

peripheral operation operación periférica

peripheral processor unidad de proceso periférico

peripheral processor unidad de proceso periférico

peripheral queue cola periférica

peripheral queue cola periférica

peripheral storage almacenamiento periférico

peripheral storage almacenamiento periférico

peripheral transfer transferencia periférica

peripheral transfer transferencia periférica

peripheral unit periférico, dispositivo periférico.

peripheral units unidades periféricas

peripheral units unidades periféricas

permanent permanente

permanent permanente

permanent error error permanente

permanent error error permanente

permanent error indicator indicador de error permanente

permanent error indicator indicador de error permanente

permanent file archivo permanente

permanent file fichero permanente.

permanent file archivo permanente

permanent memory memoria permanente

permanent memory memoria permanente

permanent memory memoria permanente

permanent read/write error error permanente de lectura/grabación

permanent read/write error error permanente de lectura/grabación

permanent storage almacenamiento permanente

permanent storage almacenamiento permanente

permissions

1. permisos (autorizaciones de acceso)
2. Un conjunto de letras asociadas a cada ARCHIVO, que determina, junto con el PROPIETARIO y el GRUPO al que corresponde el archivo, quien puede tener acceso y modificar dicho archivo. Use el comando (l) para tener un listado de los permisos (o autorizaciones de acceso) de un archivo.

Use el comando chmod(C) (change mode, es decir, modificación del modo) para modificar los permisos de un archivo. Controla quién puede leer, modificar y ejecutar archivos o directorios en particular.

permutation permutación

permutation permutación

permutation permutación

perpendicular recording grabación perpendicular

persistence persistencia

personal computer computadora personal

sonal

personal computer (PC) computadora personal (CP), <<PC>>.

Personal Computer Memory Card International Association, PCMCIA

1. PCMCIA
2. La Personal Computer Memory Card International Association (Asociación Internacional de Plaquetas de Memoria para Computadoras Personales) y la Japanese Electronic Industry Development Association (Asociación de Desarrollo de la Industria Electrónica del Japón) desarrollaron un estándar para las plaquetas de circuitos intergados, denominado PCMCIA 2.0. El PCMCIA 2.0 establece un estándar para las tarjetas de entrada/salida y crea un nuevo bus (I/O) (de entrada/salida) para las computadoras portátiles. Las plaquetas poseen casi el tamaño de una tarjeta de crédito (85,6 por 54 mm), y son conectadas ("enchufadas") en las microcomputadoras portátiles y pen-based. Las plaquetas de diferentes fabricantes, si se ajustan al estándar, pueden ser intercambiadas entre computadoras. Las plaquetas son livianas, pequeñas y resistentes, y se las emplea en una variedad de funciones. Intel posee una tarjeta de memoria flash de 2MB. Existen plaquetas de interfaz para redes y modems. Ya están apareciendo otros periféricos con plaquetas para computadoras portátiles.

Personal Computer, PC

1. Computadora Personal
2. PC es la abreviatura habitual de Personal Computer (Computadora Personal). La microcomputadora PC de IBM, introducida en 1981 presentaba un chip de micro-procesador Intel 8088, y dos disketeras de 360K. La PC-XT,

Personal Computer, presentaba una Tecnología Extendida (ó ampliada). Introducida en 1983, la microcomputadora IBM PC-XT presentaba un chip microprocesador Intel 8088 y un disco rígido de 10 MByte. La PC-AT, Personal Computer, presentaba una Tecnología Avanzada. Introducida en 1984, la microcomputadora IBM PC-AT presentaba un chip microprocesador Intel 80286.

Una PC (Computadora Personal) es un tipo de microcomputadora, de precio moderado, pensada para uso individual en el hogar ó la oficina. Se la emplea para una variedad de tareas tales como la administración hogareña, contabilidad, educación, programación, telecomunicaciones y entretenimiento. Con la incorporación de un modem y el uso de una línea telefónica, una computadora personal se vuelve un vínculo con el mundo exterior, capaz de recuperar información de cualquiera de las computadoras host privadas y/o públicas existentes hoy en día. El término PC, ó computadora personal, fue seleccionado por IBM como nombre para su primer producto en microcomputadoras, la tan conocida IBM-PC. En la actualidad, "PC" es un término general que se aplica a una amplia variedad de pequeñas computadoras.

personal minicomputer computadora personal

personal minicomputer computadora personal

personalized computer computadora personalizada

personalized computer computadora personalizada

personnel personal (plantel - staff)

personnel personal (plantel - staff)

personnel records registros del personal

personnel records registros del personal

PERT (Project Evaluation and Review Technique) método planificación y control de proyectos

PERT (Project Evaluation and Review Technique) método planificación y control de proyectos

PERT Project Evaluation and Review Technique Técnica de evaluación y revisión de proyectos.

PET Personal Electronic Transaction Computer /PET Microcomputadora PET (computadora personal de transacción personal).

PET/CBM/VIC-20/Commodore 64. Ordenadores domésticos

PF PicoFaradios Picofaradios

PFR Power-Fail Restart Reanudación del fallo de alimentación.

PGA, Professional Graphics Adapter

1. Adaptador Gráfico Profesional
2. Introducido por IBM en 1984, el PGA (Professional Graphics Adapter - Adaptador Gráfico Profesional) fue diseñado para trabajar bajo condiciones de alta exigencia, tales como las establecidas por las aplicaciones CAD (Computer Aided Design - Diseño Asistido por Computadoras). Tenía su propio microprocesador incorporado, generalmente más potente que la computadora en que se lo instalaba. En esa época, el PGA brindaba la máxima resolución con la máxima cantidad de colores (256), pero era tan caro y específico que nunca se volvió muy popular.

PGD Planar Gas Discharge Display Visualización planar de descarga de gas.

phase fase.

phase fase

phase fase

Phase Alternating Line system, PAL

1. Sistema de Línea de Fase Alternante
2. Los términos PAL y SECAM se refieren ambos a sistemas de emisión de TV empleados en Europa. El sistema NTSC se emplea en Norteamérica, y estos sistemas son incompatibles entre sí. PAL, Phase Alternating Line system (Sistema de Línea de Fase Alternante?) fue inventado en 1961, empleándose en Inglaterra y en muchos países Europeos. Con su imagen de exploración de 625 líneas entregada a 25 pantallas por segundo, brinda una mejor imagen y una mejorada transición de color respecto del NTSC. SECAM, Sequential and Memory (Secuencial y Memoria) se usa en Francia y una forma modificada es empleada en Rusia. SECAM usa una imagen de exploración (scan) de 819 líneas, que brinda una mejor resolución que las 625 líneas de PAL y más aún de las 525 de la NTSC.

phase distortion distorsión de fase

phase distortion distorsión de fase

phase encoded recording grabación codificada en fase

phase encoded recording grabación codificada en fase

phase encoding codificación en fase

phase encoding codificación en fase

phase encoding codificación de fase

phase inversion modulation modulación por inversión de fase

phase inversion modulation modulación por inversión de fase

phase locked sincronizado por fase

phase locked oscillator oscilador bloqueado por fase.

phase modulation modulación de fase

phase modulation modulación de fase

phase modulation modulación de fase

phase modulation recording grabación por cambio de fase

phase modulation recording grabación por modulación de fase

phase shift desplazamiento de fase - desfase

phase shift desplazamiento de fase - desfase

phone connector conector telefónico

phone hawk halcón telefónico

phone jack conexión telefónica

phone jack conexión telefónica

phoneme fonema

phoneme fonema

phoneme fonema

phono connector conector de fono

phosphor fósforo

photocomposition fotocomposición

photoconductor fotoconductor

photoconductor fotoconductor

photographic film storage device dispositivo de almacenamiento por medio de película fotográfica

photographic film storage device dispositivo de almacenamiento por medio de película fotográfica

photolithography fotolitografía.

photolithography fotolitografía

photomask fotomáscara

photomicrography fotomicrografía

photomicrography fotomicrografía

photomicrography fotomicrografía

photon fotón

photonics fotónica

photooptic memory memoria fotoóptica

photorealistic image synthesis síntesis de imagen fotorealista

photoresist fotoresistente

photoresistor fotorresistencia.

photosensor fotosensor

phototelegraphy fototelegrafía

phototelegraphy fototelegrafía

phototype fototipo

phototype fototipo

phototypesetting fotocomposición (hecha por medio de un teclado)

phototypesetting fotocomposición (hecha por medio de un teclado)

phototypesetter fotocomponedor de tipo

phrase-level error recovery recuperación

de errores a nivel de frase

phrase-level error recovery recuperación de errores a nivel de frase

physical físico

physical físico

physical físico

physical address dirección física

physical characteristics características físicas

physical characteristics características físicas

physical conversion conversión de un soporte a otro

physical conversion conversión de un soporte a otro

Physical formatting

1. Formateo físico
2. Formatear es el proceso de preparar un disco de modo que el sistema operativo pueda encontrar los sectores ubicados en cada una de las pistas del disco. El formateo de un disco también fija la FAT (file Allocation Table, ó Tabla de Asignación de Archivos) Un disco no puede usarse hasta que esté formateado. Los discos rígidos, por su parte, deben ser "inicializados" (ó formateados a bajo nivel) antes de que puedan ser realmente formateados. El formateo a bajo nivel establece los sectores sobre un disco rígido, y mapea (representa en un mapa) las zonas defectuosas para que el Sistema Operativo las evite. Este procedimiento de formateo a bajo nivel también se denomina "inicialización" (initializing), formateo físico, ó formateo absoluto. (physical or absolute formatting)

- physical ground** tierra.
- physical i/o control system** sistema de control entreentrada/salida
- physical i/o control system** sistema de control entreentrada/salida
- physical i/o macro instructions** macro instrucciones de e/s física
- physical i/o macro instructions** macro instrucciones de e/s física
- physical i/o record** registro físico de e/s
- physical i/o record** registro físico de e/s
- physical i/o routine** rutina física de e/s
- physical i/o routine** rutina física de e/s
- physical line** línea física - circuito físico
- physical line** línea física - circuito físico
- physical link** enlace físico
- physical record** registro físico
- physical record** registro físico
- physical transmission** transmisión física
- physical transmission** transmisión física
- physical unit** unidad física
- physical unit** unidad física
- physical unit block** bloque de unidad física
- physical unit block** bloque de unidad física
- physical unit table** tabla de unidades físicas
- physical unit table** tabla de unidades físicas
- phyunit** unidad de e/s física
- phyunit** unidad de e/s física
- Pi** pi.
- PI Programmed Instruction** Enseñanza programada.
- pi-int** impresión
- pi-int** impresión
- PIA** adaptador de interfaz para periféricos.
- PIA Peripheral Interface Adapter** Adaptador de interfaz de periféricos.
- PIC Priority Interrupt Controller / Programmable Interrupt Controller** Controlador de prioridad de interrupciones / Controlador de interrupciones
- pick up** captor - posición de captación - anotar - formar - captar
- pick up** captor - posición de captación - anotar - formar - captar
- picker arm** brazo de alimentación
- picker arm** brazo de alimentación
- picking ticket** requisición de almacén
- picking ticket** requisición de almacén
- pico** pico.
- picosecond** picosegundo, 10⁻¹² segundos.
- picosecond** pico-segundo - micromicrosegundo
- picosecond** picosegundo
- picosecond** pico-segundo - micromicrosegundo
- Picosecond, PSEC**

1. Picosegundo
2. Un picosegundo es la billonésima parte de un segundo, y se abrevia PSEC. Un pisosegundo, entonces es una milésima de un nanosegundo. El prefijo "pico" se piensa que proviene de la palabra italiana "piccolo" (que significa "pequeño"), empleándose para hacer referencia a diez a la menos doce.

picture figura

picture representación gráfica - descripción - cuadro - modelo

picture representación gráfica - descripción - cuadro - modelo

picture element elemento de una imagen digital, <<pixel>>.

picture element elemento de figura

picture specification especificación de modelo

picture specification especificación de modelo

picture specification character carácter de especificación de modelo

picture specification character carácter de especificación de modelo

Picture-Level Benchmark, PLB

1. Programa de referencia (Benchmark) a Nivel Gráficas
2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto

por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. BTM - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. BRF - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

PID Process Identification Number

1. Número identificador del proceso
2. Un número que identifica, en forma inequívoca, un programa que corre en el sistema UNIX También se lo conoce como Process Identification ó Process ID. Ver, además, Process ID.

pie chart diagrama de pastel

piece fragmento

piece fragmento

piezoelectric piezoeléctrico

PIF, Program Information File

1. Archivo de Información del Programa
2. PIF es una abreviatura de Program Information File (Archivo de Información del Programa). Un PIF es un archivo especial que incluye los valores (seteos) que indican al programa Microsoft Windows como ha

de ejecutar una aplicación que no es Windows. Si no se encuentra un PIF para una determinada aplicación, el programa Windows hará "arrancar" dicha aplicación usando los valores (seteos) estandar. En verdad, muchos programas nunca necesitan un PIF. Los PIF pueden crearse usando el Editor de PIF que aparece en el Grupo de Accesorios dentro del ambiente Windows. Cada PIF contiene dos grupos de opciones. Las opciones Estandar se emplean para ejecutar la aplicación con Windows en modo real ó estandar. Las opciones 386 Mejorado se emplean para el modo 386 mejorado.

pig Latin seudolatín

pig Latin seudolatín

pigeon hole casillero

pigeon hole casillero

piggy back alimentación simultánea de dos documentos

piggy back alimentación simultánea de dos documentos

piggyback board tarjeta de cascada

pile overflow

1. desbordamiento de pila.
2. El DESBORDAMIENTO DE PILA es una condición que se produce cuando el uso de la pila por parte de un programa supera la capacidad de almacenamiento de dicha pila. En algunos sistemas, los compiladores del Lenguaje-C generan código para cada función que comprueba el uso de la pila cuando se invoca la función, de forma que el programa puede estar en condiciones de detectar el desbordamiento de la pila y así hacer frente a dicha situación. En otros sistemas, el DESBORDAMIENTO DE LA

PILA es detectado por el sistema operativo.

pilot channel canal experimental o de prueba

pilot channel canal experimental o de prueba

pilot operation

1. operación experimental
2. operación de contraste

pilot operation

1. operación experimental
2. operación de contraste

pilot selector selector piloto

pilot selector selector piloto

pilot signal señal de prueba

pilot signal señal de prueba

pilot system sistema piloto

pilot system sistema piloto

pin aguja

pin terminal

pin punzón - perno

pin punzón - perno

pin patilla

pin patilla, terminal, <<pin>>.

PIN (Personal Identification Number) número de identificación personal

PIN (Personal Identification Number) número de identificación personal

pin board conmutador - tablero de conexiones o de control

pin board conmutador - tablero de conexiones o de control

pin feed alimentación por clavijas

Pin feed mechanism

1. Alimentación de papel "por carrete dentado"
2. "Perfory" podría decirse, proviene del término en Latín "perforatus" que significa "hacer un orificio pasante". Con el término "perfory" se hace referencia a las hileras de orificios que aparecen a lo largo de los bordes de los formularios continuos para computadoras. Estos orificios permiten que la impresora pueda hacer avanzar el papel por tracción ó mediante un mecanismo de alimentación de papel "por carrete dentado" (pin feed mechanism). Después que se imprima en trabajo hecho en la computadora, se pueden eliminar los bordes perforados. La alimentación "por carrete dentado" es un método de movimiento del papel que funciona sobre una placa ó elemento dentado. Los "dientes" enganchan el papel, introduciéndose en los orificios ubicados en los bordes perforados a la izquierda y a la derecha. Las impresoras y los graficadores (plotters) a menudo están equipados con un mecanismo de "carrete dentado" para introducir el papel, extrayéndolo de un rollo ó una resma de formularios plegados.

pin pad sistema numérico para entrar un código de control o de contraseña

pin pad sistema numérico para entrar un código de control o de contraseña

pin-compatible compatible <<pin a pin>>.

pin-feed rodillo de alimentación dentado - arrastre de impresos por rodillo dentado

pin-feed rodillo de alimentación dentado - arrastre de impresos por rodillo dentado

pin-feed platen rodillo de alimentación a pernos

pin-feed platen rodillo de alimentación a pernos

pinch roller rodillo prensador - de presión

pinch roller rodillo prensador - de presión

pinch roller rodillo de ajuste

ping-pong utilización alternativa - alternación

ping-pong utilización alternativa - alternación

PIO Programmable Input-Output / Parallel Input-Output Entrada-salida programable / Entrada-salida paralelo.

PIP Peripheral Interchange Program Programa de intercambio de periféricos.

pipe tubería

Pipe

1. Pipe (vinculo), vía de transferencia
2. Un "pipe" es un conducto ó mecanismo que permite que el resultado de un proceso sea usado como "entrada" de otro proceso. En los sistemas operativos, un "pipe" es una porción de memoria que puede ser usada por un proceso para pasar información a otro proceso. En D.O.S. y OS/2, las "pipes" están simbolizadas por el caracter " | " empotrado (incluido) en un comando. Por ejemplo, el comando DIR | SORT | MORE pide un listado del directorio, envía el resultado al comando Sort (ordenar), y conduce el resultado del comando Sort hacia el comando More que, finalmente, muestra su resultado en pantalla, de a una página por vez.

Una forma de unir COMANDOS en la LINEA DE COMANDOS de modo que el resultado de uno de los comandos entrega el valor de entrada para el comando siguiente. Para usar una vía de transferencia (pipe) en una línea de comandos, una los comandos con el símbolo de transferencia (|).

Por ejemplo, para ordenar un archivo, eliminar las LINEAS que estén duplicadas e imprimirlo, Ud. podría escribir:

```
sort file | uniq | lp.
```

pipe tipo

pipe cauce

pipe-lining

1. encauzamiento - pipe-lining
2. dispositivo en los microprocesadores que agiliza el procesamiento de la información

pipe-lining

1. encauzamiento - pipe-lining
2. dispositivo en los microprocesadores que agiliza el procesamiento de la información

pipeline processing procesamiento por entubamiento

pipeline structure estructura tubular, <<pipeline>>.

pipelining funcionamiento tubular.

piracy piratería

piracy software copiado ilegal de programas

piracy software copiado ilegal de programas

Pit

1. Depresión (en un CD)

2. Un "pit" es una depresión microscópica existente en la superficie reflectante de un disco CD-ROM. El patrón de distribución de "pits" (depresiones) en el disco representa los datos que se han almacenado. La zona sin depresiones ("pits") existente entre las depresiones es un "terreno" (land). El pequeño haz laser usado para leer los datos de un disco CD-ROM es reflejado por los "terrenos" (lands), pero se ve dispersado por las depresiones ("pits"). Un "pit" (depresión) típico tiene, aproximadamente, el tamaño de una bacteria, es decir 0,5 por 2,0 micrones. El término "pit" se usa ampliamente para hacer referencia a cualquier tipo de marca que contenga datos en un medio óptico.

PIT Programmable Interval Timer Temporizador programable de intervalos.

pitch grado, densidad

pitch paso - espaciado - separación

pitch paso

pitch paso - espaciado - separación

pitch row paso entre filas - interlínea

pitch row paso entre filas - interlínea

PIU Programmable Interface Unit Unidad de interfaz programable.

pixel elemento de imagen - pixel

pixel elemento de imagen - pixel

pixel elemento de una imagen digital, pixel, punto.

pixel elemento de imagen

Pixel

1. Elemento de gráfica

2. Una contracción de PICturerS ELe-ment, (Elemento de la Gráfica), que luego modificó la CS por una X, es un PIXEL. Un pixel es cualquiera de los pequeños elementos rectangulares que conforman una gráfica digitalizada en una pantalla de video. Cada pixel representa el grado de brillo asignado a cada punto en la gráfica. Un pixel también recibe el nombre de "pel" (Picture ELe-ment). La duplicación de pixeles (pixel doubling, en inglés) es un método existente para modificar la relación de aspecto (aspect ratio) de una pantalla mediante la duplicación de las hileras ó columnas de pixeles. El "estrechamiento" de pixeles (pixel thinning) es una técnica existente para reducir el ancho de banda ó modificar las relación de aspecto de una imagen mediante un descarte sistemático de los pixeles.

Pixel doubling

1. Duplicación de pixeles
2. Una contracción de PICturerS ELe-ment, (Elemento de la Gráfica), que luego modificó la CS por una X, es un PIXEL. Un pixel es cualquiera de los pequeños elementos rectangulares que conforman una gráfica digitalizada en una pantalla de video. Cada pixel representa el grado de brillo asignado a cada punto en la gráfica. Un pixel también recibe el nombre de "pel" (Picture ELe-ment). La duplicación de pixeles (pixel doubling, en inglés) es un método existente para modificar la relación de aspecto (aspect ratio) de una pantalla mediante la duplicación de las hileras ó columnas de pixeles. El "estrechamiento" de pixeles (pixel thinning) es una técnica existente para reducir el ancho de banda ó modificar las relación de aspecto de una imagen mediante un descarte sistemático de los pixeles.

pixel graphics gráficos de pixels

Pixel thinning

1. Estrechamiento de pixeles
2. Una contracción de PICturerS ELe-ment, (Elemento de la Gráfica), que luego modificó la CS por una X, es un PIXEL. Un pixel es cualquiera de los pequeños elementos rectangulares que conforman una gráfica digitalizada en una pantalla de video. Cada pixel representa el grado de brillo asignado a cada punto en la gráfica. Un pixel también recibe el nombre de "pel" (Picture ELe-ment). La duplicación de pixeles (pixel doubling, en inglés) es un método existente para modificar la relación de aspecto (aspect ratio) de una pantalla mediante la duplicación de las hileras ó columnas de pixeles. El "estrechamiento" de pixeles (pixel thinning) es una técnica existente para reducir el ancho de banda ó modificar las relación de aspecto de una imagen mediante un descarte sistemático de los pixeles.

PL/1 (Programming Language / 1) lenguaje de programación de alto nivel (une el COBOL y el FORTRAN)

PL/1 (Programming Language / 1) lenguaje de programación de alto nivel (une el COBOL y el FORTRAN)

PL/1 Programming Language 1 Lenguaje de programación PL/1.

PL/1 PL/1 (lenguaje de programación PL/1).

PL/M PL/M (lenguaje de programación para microprocesadores).

PL/M Programming Language Micro-processor Lenguaje de programación para microprocesadores.

PLA matriz lógica programable, PLA.

PLA Programmable Logic Array Matriz lógica programable.

- place** lugar - posición
- place** lugar - posición
- place value** valor posicional o relativo
- place value** valor posicional o relativo
- placement** colocación
- placement** colocación
- planar** planar
- planar area** área plana
- planning** planificación
- planning** planificación
- planning chart** planilla de programación
- planning chart** planilla de programación
- planning system** sistema de planificación
- plant** colocar - posicionar
- plant** colocar - posicionar
- plant automation** automatización de plantas o fábricas
- plant automation** automatización de plantas o fábricas
- plant layout** distribución de equipos en planta
- plant layout** distribución de equipos en planta
- plasma display** presentación por plasma
- plate** placa
- plate** placa
- platen** rodillo - platino - rodillo impresor
- platen** rodillo - platino - rodillo impresor
- platen knob** perilla del rodillo
- platen knob** perilla del rodillo
- platen ratchet** corona del rodillo
- platen ratchet** corona del rodillo
- platen variable** botón de línea variable
- platen variable** botón de línea variable
- PLATO Programmed Logic for Automatic Teaching Operations**
1. Sistema de enseñanza asistida por computadora PLATO.
 2. Lógica programada para operaciones de enseñanza automática.
- platted media** medio metálico (utilizado en la grabación)
- platted media** medio metálico (utilizado en la grabación)
- platter** plato
- platter** fuente
- platter** fuente
- play** desempeñar - desarrollar
- play** desempeñar - desarrollar
- play back** reproducción
- play back** reproducción
- play back head** cabeza lectora
- play back head** cabeza lectora
- PLB, Picture-Level Benchmark**
1. Programa de referencia (Benchmark) a Nivel Gráficas
 2. La NCGA es una organización profesional fundada en 1979 que ayuda a desarrollar y promover la industria de las gráficas por computadora y las aplicaciones

gráficas en los comercios, industrias, ciencia y las artes. Fue originada en los EEUU. Para contar con cierta estandarización en el proceso de medición de las capacidades gráficas de una computadora, la NCGA formó un comité compuesto por los principales vendedores de equipamiento, quienes han generado un programa denominado Picture-Level Benchmark (PLB) (Benchmark a Nivel Gráficas), de dominio público que brinda tres componentes de estandarización que pueden ser aplicados a cualquier plataforma de equipamiento para el manejo de gráficas:

BIF - Benchmark Interface Format, una estructura de archivos estandarizada. **BTM** - Benchmark Timing Methodology, que mide los tiempos de respuesta. **BRF** - Benchmark Report Format, que define un formato estandar para los informes.

Para contar con más información sobre el tema, puede ponerse en contacto con:

NCGA, Standards and Technical Services Dept. 2722 Merrilee Drive #200, Fairfax, VA 22031 EEUU

PLC Programmable Logic Controller Controlador lógico programable.

PLL Phase Locked Loop Bucle, lazo bloqueado por fase.

PLO Phase Locked Oscillator Oscilador bloqueado por fase.

plot trazar - graficar - delinear

plot graficar

plot trazar

plot trazar - graficar - delinear

plot data datos de contenido

plot data datos de contenido

plotter trazador

plotter trazadora - graficadora - registrador gráfico

plotter trazadora - graficadora - registrador gráfico

plotter trazador de gráficos

plotter registrador de gráficos, trazador de gráficos.

Plotter

1. Graficador
2. Un graficador (plotter) es un dispositivo periférico de salida conectado a una computadora para generar dibujos. Existen, básicamente, dos tipos de plotters (graficadores): los de tambor y los de superficie plana (flatbed). Un graficador de superficie plana genera un dibujo sobre una superficie de papel ubicada sobre dicha superficie, de modo que el elemento de graficación (una pluma, ó plumas, con tinta) debe moverse a lo largo de los ejes verticales y horizontales. El tamaño del dibujo está limitado al tamaño de la superficie plana. Un graficador de cilindro construye el dibujo sobre un largo rollo de ancho fijo. El rollo de papel avanza y retrocede accionado por un mecanismo de tracción, a medida que la pluma se mueve, sobre un eje, a la izquierda y a la derecha, sobre el papel únicamente .

plotter engineering ingeniería de graficación

plotter engineering ingeniería de graficación

plotting area área de graficación

plotting area área de graficación

plotting board tablero trazador o graficador

plotting board tablero trazador o graficador

plotting table mesa trazadora o de graficación

plotting table mesa trazadora o de graficación

plug clavija - enchufe - ficha

plug clavija - enchufe - ficha

plug compatible compatible por conexión

plug-compatible dispositivo con enchufe compatible al de otro producto

plug-compatible dispositivo con enchufe compatible al de otro producto

plug-in enchufable

plug-in enchufable

plug-in unit unidad enchufable o conectable

plug-in unit unidad enchufable o conectable

plug-in unit unidad enchufable.

plugboard cuadro o tablero de control

plugboard tablero de conexiones - cuadro o panel de control

plugboard tablero de conexiones - cuadro o panel de control

plugboard tarjeta impresa.

plugboard cuadro o tablero de control

plugboard tablero de conexiones

plugging chart gráfico o diagrama de conexiones

plugging chart gráfico o diagrama de conexiones

plugs & sockets enchufes y zócalos (receptáculos)

plugwire cable conector

plugwire cable conector

PM Preventive Maintenance / Phase Modulation / Post Morten Mantenimiento preventivo / Modulación de fase / Listado que da el sistema

PMD Processing MoDe Modo de tratamiento o procesamiento.

PMI Precision Monolithics Inc. Fabricante de circuitos integrados PMI.

PMOS

1. PMOS
2. Estas son cuatro de las tecnologías básicas de fabricación de Semiconductores de Oxidos Metálicos (MOS - Metal-Oxide Semiconductor). MOS hace referencia a las tres capas usadas en la formación de una estructura gate (gate structure) de un transistor de efecto de campo (field-effect transistor) (FET). Los circuitos MOS ofrecen baja disipación de energía y permiten que los transistores sean agrupados, muy próximos entre si, antes de que surja un problema crítico de calentamiento. El PMOS es un proceso MOS de canal P, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas positivas. PMOS es el tipo más antiguo de circuitos MOS. NMOS es un proceso MOS de canal N, en gates de silicio, que usa corrientes constituidas por cargas negativas. NMOS es, por lo menos, dos veces más rápido que el PMOS. El CMOS (ó Mos Complementario) es virtualmente inmune a los ruidos, funciona casi con cualquier fuente de energía,

y es una técnica de circuitos de energía extremadamente baja. Por estos motivos, la tecnología CMOS encontró un lugar en el mundo de los microprocesadores y, con este avance, apareció la necesidad de contar con chips de memoria de alta densidad, compatibles con CMOS, lo que se conoce como RAM dinámica (dynamic RAM).

PMOS P-channel MOS MOS canal P.

pneumatic computer computadora neumática

pneumatic computer computadora neumática

PNP Positive-Negative-Positive
Positivo-negativo-positivo (transistor p-n-p).

pocket casillero - compartimiento - bolsillo

pocket casillero - compartimiento - bolsillo

pocket calculator calculadora de bolsillo, portátil.

pocket computer computadora de bolsillo

pocket computer calculadora de bolsillo

pocket computer calculadora de bolsillo

Pocket modem

1. Modem de bolsillo
2. Un modem "de bolsillo" (pocket modem) es un dispositivo portátil del equipamiento que se conecta ("enchufa") en el puerto serie de una computadora de modo de brindar la posibilidad de comunicar datos transfiriéndolos por medio de líneas telefónicas. Estas unidades, por lo general, poseen un conector DB-25 en un extremo, y un jack

telefónico estandar RJ-11 en el otro extremo. Los modems "de bolsillo" son más pequeños que un paquete de cigarrillos, pesan menos de 500 gramos, y pueden transmitir datos a velocidades de hasta 2400 bps. Un tema importante al seleccionar un modem "de bolsillo" es la fuente de energía. Algunos obtienen su energía de la batería de la computadora, ó de la fuente de corriente alterna de la computadora, mientras que otros poseen sus propios adaptadores que se conectan a un enchufe común. Existen, incluso, algunos que obtienen su suministro de energía de la línea telefónica.

point punto - coma

point punto, apuntar

Point

1. Punto
2. En el mundo de la generación de originales para impresión, muchos de los términos empleados provienen de los imprenteros. Si bien se emplean pulgadas ó centímetros para fijar los márgenes y los tamaños de página, las unidades técnicas de medida, en este campo, son los "puntos" y las "picas". El sistema de puntos para la medición de los tipos fue inventado en 1737 por un tipógrafo francés, Pierre Simon Fourrier, transformándose en un estandar internacional. Cada punto tiene, precisamente, 0,013837 pulgadas, lo que significa que existen 72 puntos por pulgada. Las medidas de la altura de las letras así como del espaciamiento entre letras se expresan en puntos. Las medidas más grandes, tales como el ancho de una columna en un diario, se expresan en picas. Una pica es igual a 12 puntos. Como existen 72 puntos por pulgada, existen 6 picas por pulgada (72 dividido 12).

point punto - coma

point alignment alineación de la coma

point alignment alineación de la coma

point and shoot apuntar y disparar

point constant constante con coma

point constant constante con coma

point mode display representación en la modalidad de puntos

point mode display representación en la modalidad de puntos

point of invocation punto de llamada

point of invocation punto de llamada

point of sale punto de ventas

Point of Sale system

1. Sistema Punto de Ventas
2. Punto de Ventas hace referencia al proceso de capturar información sobre los productos en el momento y el lugar en que se producen las operaciones de ventas. Las dos grandes ventajas de los sistemas "Punto de Ventas" son la reducción de los errores en la carga de datos y la actualización inmediata de los stocks (existencias) de productos. Un Sistema Punto de Ventas (Point of Sale system, en inglés) frecuentemente incluye un dispositivo de exploración (escaneo) óptico para leer caracteres de OCR, ó código de barras, impresos en el paquete del producto. También se emplean lectores de tarjetas magnéticas de modo de leer las cintas magnéticas existentes en las tarjetas de crédito. La información recogida por el sistema Point of Sale puede ser transmitida inmediatamente a una computadora central, ó al final de un periodo de registro (con frecuencia, un día de trabajo). Estos sistemas se

están volviendo cada vez más sofisticados.

point plotted trazado con puntos

point plotted trazado con puntos

point to point punto a punto

point to point punto a punto

point to point line línea punto a punto

point to point line línea punto a punto

point to point transmission transmisión punto a punto

point to point transmission transmisión punto a punto

point-and-pick

1. identificar y seleccionar
2. Un método para seleccionar un comando o archivo a ser editado, usando las (teclas de) flechas para resaltar una o más opciones de una lista. Ver, además, SCROLL BAR.

pointer señalador - indicador - puntero - apuntador

pointer señalador - indicador - puntero - apuntador

pointer puntero

pointer apuntador

pointer puntero, apuntador.

pointer type tipo apuntador

pointer type tipo apuntador

pointer variable variable de indicador

pointer variable variable de indicador

pointing device dispositivo apuntador

poke modificar memoria

polar circuit circuito polarizado

polar circuit circuito polarizado

polar coodinate coordenadas polares

polar coodinate coordenadas polares

polar current operation funcionamiento a cuatro hilos o dos hilos más tierra

polar current operation funcionamiento a cuatro hilos o dos hilos más tierra

polar relay relé polarizado

polar relay relé polarizado

polar transmission transmisión polarizada

polar transmission transmisión polarizada

polarity polaridad

polarity polaridad

polarity polaridad

polarized polarizado

polarized return to zero recording registro polarizado con retorno a cero

polarized return to zero recording registro polarizado con retorno a cero

pole polo

pole polo

polynomial polinomio - polinómico

polynomial polinomio - polinómico

polynomial equation ecuación polinómica

polynomial equation ecuación polinómica

polish notation notación polaca en el álgebra de Boole

Polish notation notación polaca

polish notation notación polaca en el álgebra de Boole

poll sondeo - llamada - habilitar señales para transmisión

poll sondeo - llamada - habilitar señales para transmisión

poll select llamada selectiva

poll select llamada selectiva

polling encuesta

polling

1. habilitación para transmitir
2. interrogación por llamada selectiva - sondeo - escrutinio

polling escrutinio, sondeo.

polling

1. habilitación para transmitir
2. interrogación por llamada selectiva - sondeo - escrutinio

polling characters caracteres de sondeo o de selección

polling characters caracteres de sondeo o de selección

polling cycle ciclo de sondeo

polling cycle ciclo de encuesta

polling list

1. lista de sondeo
2. lista de interrogación a terminales de una red o de turnos a terminales transmisoras

polling list

1. lista de sondeo

2. lista de interrogación a terminales de una red o de turnos a terminales transmisoras

polygon polígono

polyline multilínea, línea quebrada

polymorphic function función
polimórfica

polymorphic function función
polimórfica

polymorphic tweening intermediación
polimórfica

polymorphic type tipo polimórfico

polymorphic type tipo polimórfico

polymorphism polimorfismo

polyvalent notation notación polivalente

polyvalent notation notación polivalente

polyvalent number número polivalente

polyvalent number número polivalente

pool grupo - reunión - reunir - verter en una cinta los contenidos de otras

pool grupo - reunión - reunir - verter en una cinta los contenidos de otras

pop instrucción de salto - sacar

pop instrucción de salto - sacar

pop extraer, sacar, subir, remontar.

pop up a stack remontar una pila

pop up a stack remontar una pila

pop-up program

1. programa residente
2. Se dice que los programas son "residentes" ó " residentes en

memoria" cuando permanecen en memoria hasta que sean explícitamente eliminados ó hasta que la corriente eléctrica se corte. A estos programas también se los conoce como programas TSR ó programas "pop-up" (de aparición instantánea) puesto que permanecen en memoria incluso después que se termina de ejecutar el programa. TSR es un acrónimo de Termine y permanezca Residente (Terminate and Stay Resident, en Inglés).

populate poblar

popup de aparición instantánea

port puerto - canal de acceso - dirección para unidades de e/s

port puerto - canal de acceso - dirección para unidades de e/s

port puerto, exportar

port puerto, puerta, entrada, acceso. punto o zona de acceso (entrada), <<port>

port address dirección del canal de acceso

port address dirección del canal de acceso

port expander expansor de puertos

portability portabilidad, transportabilidad.

portability

1. movilidad
2. independencia

portability transportabilidad

portability transportabilidad

portability movilidad, independencia

Portable

1. Portable, ó independiente de la máquina ó sistema

2. Los programas para computadoras pueden describirse como dependientes de la máquina ó con cierto grado de independencia respecto de la máquina. Si la operación de un programa se basa en una determinada arquitectura de máquinas, ó en un determinado sistema operativo para brindar una operación exitosa, se dice que dicho programa "depende de la máquina". Todos los lenguajes assembly de la máquina son "dependientes de la máquina" (machine dependent) La mayor parte de los lenguajes de alto nivel, especialmente el lenguaje-C, son "portables" ó relativamente independientes de la máquina. Es decir que un programa escrito en lenguaje-C bajo un sistema operativo como el D.O.S., con frecuencia puede ser transferido, por ejemplo, a un sistema UNIX.

portable C compiler compilador transportable de lenguaje c

portable C compiler compilador transportable de lenguaje C

Portable computer

1. Computadora portátil
2. Una computadora portátil es un tipo de microcomputadora que está diseñada para ser fácilmente transportada de un sitio a otro. La primer computadora portátil fue la Osborne I, una máquina de 8 bits, basada en CP/M que pronto fue seguida por otras marcas tales como la Kaypro, Hyperion, y Attache. In 1982, Compaq Computer introdujo la primer computadora portátil compatible con IBM. Aún cuando pesaba unos 15 kilos, fue muy famosa. Hoy en día, las computadoras portátiles usan pantallas de paneles planos y pesan de 3 a 10 kilos, reduciendose cada vez más el peso. Generalmente, las computadoras portátiles no

funcionan unicamente con baterias, aunque algunas pueden hacerlo. Las computadoras portátiles que poseen baterias internas, recargables, se denominan laptops ó notebooks.

portable computer computadora portátil

portable data medium soporte de datos portátil

portable data medium soporte de datos portátil

portable program programa intercambiable a varias computadoras

portable program programa intercambiable a varias computadoras

Portrait

1. "Retrato" o vertical
2. Los términos "retrato" (portrait) y "paisaje" (landscape) hacen referencia a la orientación con que se imprimirán los resultados en la página. Los programas de procesamiento de textos, con frecuencia, ofrecerán la posibilidad de imprimir en uno de estas dos posibles opciones. El modo "retrato" imprime de la forma habitual, de modo que el borde más largo de la hoja corresponda al eje vertical.

```

_____
_____
3
3 3 3 3 3 3 3 3 3 PAISAJE 3 3
3 RETRATO 3 (apaisado) 3 3
3 (normal) 3 3 3 3 3 _____
_____ 3 3
_____ -El modo
"paisaje" se imprime en forma
apaisada.
```

portrait retrato

POS Point-Of-Sale Punto de venta.

POS, Programmable Option Select

1. Selección de Opciones Programables
2. Tanto el Microcanal de IBM (IBM

Micro Channel) como en NuBus de Apple (Apple NuBus) definen mecanismos de alto nivel para integrar plaquetas ó dispositivos en sus sistemas Bus. Esto elimina la necesidad de disponer conectores (ó jumpers) ó interruptores DIP para fijar el nivel de interrupción de una plaqueta ó su espacio de dirección, que con frecuencia, es el origen de múltiples problemas en los sistemas de computación. La Selección de Opciones Programable (Programmable Option Select, POS) del Microcanal elimina los interruptores (switches) de la plaqueta del sistema y de los adaptadores, reemplazándolos por registros programables. Las rutinas de configuración automática almacenan los datos POS en una memoria CMOS alimentada por batería para las operaciones y la configuración del sistema. Los utilitarios de configuración se basan en archivos de descripción del adaptador que contienen los datos de seteo (configuración) para cada plaqueta.

position posición, celda.

position posición de memoria

position posición de memoria

position	macro	instruction
macroinstrucción de posición		

position	macro	instruction
macroinstrucción de posición		

positional notation notación posicional

positional notation notación posicional

positional number número posicional

positional number número posicional

positional operand operando posicional

positional operand operando posicional

positional parameter parámetro posicional

positional parameter parámetro posicional

positional representation representación posicional

positional representation representación posicional

positive closure cerradura positiva

positive closure cerradura positiva

positive going en transición positiva

positive going en transición positiva

positive logic lógica positiva.

positive logic lógica positiva

positive value valor positivo

positive value valor positivo

post

1. registrar - contabilizar - asentar - notificar -
2. señalar - informar - asiento - pase

post

1. registrar - contabilizar - asentar - notificar -
2. señalar - informar - asiento - pase

POST (Power On Self Test) autoprueba de funcionamiento

POST (Power On Self Test) autoprueba de funcionamiento

post edit compaginación posterior

post edit compaginación posterior

post mortem rutina del sistema operativo

post mortem rutina del sistema operativo

post mortem dump núcleo o análisis póstumo

post mortem dump núcleo o análisis póstumo

post mortem program programa de vuelco de la memoria

post mortem program programa de vuelco de la memoria

post mortem routine rutina de vuelco de la memoria

post mortem routine rutina de vuelco de la memoria

post mortem routine fail caída de tensión en la alimentación eléctrica

post mortem routine fail caída de tensión en la alimentación eléctrica

post mortem routine off desconexión

post mortem routine off desconexión

post mortem routine on activación

post mortem routine on activación

post print position posición post impresión

post print position posición post impresión

POST, Power-On Self-Test

1. Autoverificación de Encendido ó arranque
2. Cada vez que su sistema de computación recibe energía eléctrica, se ve sometida a una serie de verificaciones sobre el equipamiento (hardware) de modo de garantizar que esté funcionando adecuadamente.. Este conjunto de rutinas de diagnóstico se

denominan Autoverificación de Encendido (Power-On Self-Test) y, por lo general, se terminan en unos 30 segundos. Durante el arranque del sistema, el POST verifica los principales componentes del sistema tales como la CPU, los controladores DMA, y los controladores de interrupción. Se inicializan, además, los adaptadores con módulos ROM en las plaquetas. Se verifica e inicializa la tarjeta controladora de video. Se posiciona el cursor en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Se prueban todos los chips de memoria (chips RAM), con pruebas de lectura, escritura y verificación. Se re-setea el teclado y se lo prueba. Se activan las interrupciones de disco. Finalmente, el POST termina generando un sonido ("beep") y pasa el control al bootstrap loader que carga el sistema operativo de una disquetera ó directamente del disco rígido.

postfix expression expresión postfija

postfix expression expresión postfija

postfix notation notación postfija

posting poster - asiento - pase - contabilización

posting poster - asiento - pase - contabilización

posting carriage carro contabilizador

posting carriage carro contabilizador

posting interpreter interpretadora - transcriptor

posting interpreter interpretadora - transcriptor

posting line línea de contabilización

posting line línea de contabilización

posting line finder visor indicador de línea

posting line finder visor indicador de línea

posting line indicator indicador de línea

posting line indicator indicador de línea

posting machine transferidora

posting machine transferidora

posting media documentos contabilizadores

posting media documentos contabilizadores

posting tray tarjetero

posting tray tarjetero

posting tray tarjetero

posting tray tarjetero

postoperative error trap desvío por error postoperatorio

postorder traversal recorrido en orden posterior

postorder traversal recorrido en orden posterior

postorder traversal recortido en orden posterior

postorder traversal recortido en orden

posterior

postprocessor

1. postcompilador
2. programa adaptador

postprocessor

1. postcompilador
2. programa adaptador

postprocessor

1. programa adaptador
2. postcompilador

postprocessor posprocesador

postprocessor

1. postcompilador
2. programa adaptador

PostScript

1. Postscript
2. PostScript es un lenguaje de descripción de páginas desarrollado fundamentalmente por John Warnock para convertir y mover datos hasta una página impresa en impresora láser. En vez de método ya anticuado de transmitir información simple a una impresora "boba", indicando donde se deben colocar los puntos, uno a uno en una página, el lenguaje PostScript brinda una forma de que la impresora interprete matemáticamente y genere una página completa de formas y curvas. Existen muchas ventajas en el uso de un lenguaje de descripción de páginas (page description language) en vez de usar una gráfica con representación (mapeado) de bits. Entre las ventajas más evidentes se puede mencionar la "suavidad" de las líneas y de las curvas (sin bordes dentados), uso total de la resolución de la impresora, y la capacidad de procesar tipos de letras (fuentes) muy complejos. Se han desarrollado

varios lenguajes, pero solo PostScript se difundió en el mercado y se volvió un estándar en la descripción de las páginas. Invisible para el usuario, el PostScript se activa en el momento de la impresión y procesa un documento de modo de aprovechar al máximo las impresoras laser de 300 dpi (y más).

POT POTentiometer Potenciómetro.

potentiometer potenciómetro

power poder - energía - potencia - alimentación

power poder - energía - potencia - alimentación

power potencia

power alimentación, potencia.

power poder - energía - potencia - alimentación

power poder - energía - potencia - alimentación

power dissipation poder de disposición

power down apagar

power fail restart restauración del fallo de la alimentación.

power failure caída de tensión

power level nivel de potencia

power line línea magnética

power line línea magnética

power line línea magnética

power line línea magnética

power of a number exponente - potencia de un número

power of a number exponente - potencia de un número

power of a number exponente - potencia de un número

power of a number exponente - potencia de un número

power roll rodillo propulsor

power roll rodillo propulsor

power roll rodillo propulsor

power roll rodillo propulsor

power supply fuente de alimentación

power supply alimentador - fuente de alimentación o de energía

power supply alimentador - fuente de alimentación o de energía

power supply fuente de alimentación.

power supply alimentador - fuente de alimentación o energía

power supply alimentador - fuente de alimentación o energía

power supply port canal de acceso al suministro de energía

power supply port canal de acceso al suministro de energía

power supply port canal de acceso al suministro de energía

power supply port canal de acceso al suministro de energía

power up encender

power user usuario calificado

power-on encendido, puesta en marcha.

Power-On Self-Test, POST

1. Autoverificación de Encendido ó arranque
2. Cada vez que su sistema de computación recibe energía eléctrica, se ve sometida a una serie de verificaciones sobre el equipamiento (hardware) de modo de garantizar que esté funcionando adecuadamente.. Este conjunto de rutinas de diagnóstico se denominan Autoverificación de Encendido (Power-On Self-Test) y, por lo general, se terminan en unos 30 segundos. Durante el arranque del sistema, el POST verifica los principales componentes del sistema tales como la CPU, los controladores DMA, y los controladores de interrupción. Se inicializan, además, los adaptadores con módulos ROM en las plaquetas. Se verifica e inicializa la tarjeta controladora de video. Se posiciona el cursor en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Se prueban todos los chips de memoria (chips RAM), con pruebas de lectura, escritura y verificación. Se re-setea el teclado y se lo prueba. Se activan las interrupciones de disco. Finalmente, el POST termina generando un sonido ("beep") y

pasa el control al bootstrap loader que carga el sistema operativo de una disquetera ó directamente del disco rígido.

power-up encendido, puesta en marcha.

powerful poderoso - increíble - inigualable

PP Peripheral Processor Procesador de periféricos.

PPI Programmable Peripheral Interface Interfaz programable de periféricos.

PPIC Programmable Peripheral Interface Controller Controlador de interfaz programable de periférico

PPM Part Per Million Partes por millón.

PPM Pulse Position Modulation Modulación de posición de pulsos.

PPS Pulses Per Second Impulsos por segundo.

pragma pragmatico

pragma pragmatic

pragma pragmatico

pragma pragmatic

pragma directives directivas prácticas

pragma directives directivas prdcticas

pragma directives directivas prácticas

pragma directives directivas prdcticas

pragmatic pragmático

pragmatic pragmático

pragmatic pragmático

pragmatic pragmático

pre-assembly time tiempo de preensamblaje

pre-assembly time tiempo de preensamblaje

pre-building system sistema de prefabricación

pre-building system sistema de prefabricación

pre-compile preparation preparación de la precompilación

pre-compile preparation preparación de la precompilación

pre-processor preprocesador

pre-processor preprocesador

pre-processor preprocesador

pre-processor preprocesador

pre-read head cabezas de lectura previa

pre-read head cabezas de lectura previa

pre-sensing lectura previa

pre-sensing lectura previa

pre-sensing lectura previa

pre-sensing lectura previa

pre-store almacenamiento previo

pre-store almacenamiento previo

pre-store almacenamiento previo

pre-store almacenamiento previo

preanalysis análisis previo

preanalysis análisis previo

preanalysis análisis previo

preanalysis análisis previo

preassembly time tiempo de preensamblaje

preassembly time tiempo de preensamblaje

prebuilding system sistema de prefabricación

prebuilding system sistema de prefabricación

precedence precedencia

precedence prioridad

precedence precedencia

precedence precedencia

Precedence

1. Precedencia

2. En las matemáticas, la lógica y en los lenguajes de programación se hace necesario definir un conjunto de reglas que operaciones se deben efectuar primero. En una ecuación algebraica, si una expresión está encerrada entre paréntesis, dicha expresión se evalúa en primer lugar, de acuerdo a las reglas establecidas. Por ejemplo, $4 \times (2 + 6) = 32$, pero $4 \times 2 + 6 = 14$, donde se ejecuta primero el operador de multiplicación (x) y después se ejecuta el operador de adición ó suma (+)

Se denomina "precedencia" entonces a una prioridad ó esquema de jerar-

quias para aplicar a los operadores. Los operadores empleados en los lenguajes de programación poseen una precedencia inherente. Es decir, en ausencia del agrupamiento explícito (usando paréntesis) el orden de evaluación de una expresión depende de la precedencia de los elementos involucrados. Los operadores que posean una mayor precedencia serán evaluados antes que lo sean los operadores de menor precedencia.

precedence prioridad, precedencia.

precedence precedencia

precedence precedencia

precedence function función de precedencia

precedence of operations precedencia a las operaciones

precedence prosign

1. señal de preaviso
2. señal de servicio

precedence prosign

1. señal de preaviso
2. señal de servicio

precedence prosign

1. señal de preaviso
2. señal de servicio

precedence prosign

1. serial de preaviso
2. serial de servicio

precedence relations relaciones de precedencia

precision precisión

precision precisión.

precision precisión

precision precision

precision precision

precision precisión

precision current corriente de precision

precision current corriente de precisión

precision current corriente de precisión

precision current corriente de precision

precompile preparation preparación de la precompilación

precompile preparation preparación de la precompilación

predecessor predecesor

predecessor predecesor

predecessor predecesor

- prefix expression** forma prefija de una expresión
- prefix notation** notación por prefijos
- prefix notation** notación prefija
- prefix operator** operador de prefijo
- preheader** preencabezamiento
- preheader** preencabezamiento
- preheader** preencabezamiento
- preheader** preencabezamiento
- prelist** suma previa - prelistado
- preoperative error trap** desvío por error preoperativo
- preoperative error trap** desvío por error preoperative
- preoperative error trap** desvío por error preoperative
- preoperative error trap** desvío por error preoperativo
- prepress** preimpresión
- preprocessed text** texto precompilado
- preprocessed text** texto precompilado
- preprocessed text** texto precompilado
- preprocessor** preprocesador
- preprocessor** preprocesador
- preprocessor** preprocesador.
- preprocessor** preprocesador
- preprocessor** preprocesador
- preprocessor statement** sentencia del precompilador
- preread head** cabezas de lectura previa
- preread head** cabezas de lectura previa
- prerecorded** pregrabado
- prerecorded** pregrabado
- prerecorded** pregrabado
- prerecorded** pregrabado
- prerecorded vocabulary** vocabulario pre-

grabado

preselection preselección

preselection preselección

preselection preselección

preselection preselección

present directory

1. directorio actual.
- 2.

present parameter parámetro prefijado

present parameter parámetro prefijado

present parameter parámetro prefijado

present parameter parámetro prefijado

presentation graphics gráficos de presentación

Presentation Manager

1. Administrador de Presentaciones
2. Desarrollado en un esfuerzo conjunto de IBM y Microsoft Corporation, el OS/2 es un sistema operativo para microcomputadoras que emplea los chips microprocesadores Intel 80286 u 80386. Se esperaba que fuese el sucesor del D.O.S. (que también fuera desarrollado por Microsoft para IBM) aunque proyectos como Cairo ó Chicago parecen cuestionar dicha suposición. OS/2 usa el "modo protegido" es la operación de la CPU a fin de expandir la memoria de 1 a 16 megabytes, tendiendo a una rápida y eficiente operación multitareas. Tres componentes fundamentales constituyen el OS/2. En el centro del Sistema Operativo se encuentra el núcleo (kernel, en inglés) responsable de mantener los archivos, administrar varios programas que puedan estar ejecutándose simultáneamente y de permitir que estos programas se

comuniquen entre si. Como segundo componente fundamental del OS/2, el Administrador de Presentaciones (Presentation Manager) extiende las capacidades multitareas del núcleo a fin de ejecutarlos simultáneamente en la misma pantalla, ocupando cada programa su propia pantalla. La Interfaz de Programación Gráfica (GPI) (Graphics Programming Interface (GPI), como tercer componente fundamental del sistema OS/2 brinda al sistema un potente sistema de gráficos.

preset

1. prefijar - preestablecer - presentado -
2. variable establecida antes de iniciar una rutina - programado

preset

1. prefijar - preestablecer - presentado -
2. variable establecida antes de iniciar una rutina - programado

preset

1. prefijar - preestablecer - presentado -
2. variable establecida antes de iniciar una rutina - programado

preset

1. prefijar - preestablecer - presentado -
2. variable establecida antes de iniciar una rutina - programado

preset counter contador prefijado

preset counter contador prefijado

preset counter contador prefijado

preset counter contador prefijado

preset parameter parámetro prefijado

preset parameter parámetro prefijado

preset parameter parámetro prefijado

preset parameter parámetro prefijado

preset station estación de lectura previa

preset switch interruptor condicionado de antemano

presort clasificación previa

presort clasificación previa

presort clasificación previa

presort clasificación previa

pressure pad almohadilla a presión

pressure plate placa a presión

pressure roll rodillo de presión

prestore

1. inicializar

2. almacenar previamente

presumptive address dirección previa o supuesta

presumptive address dirección previa 0 supuesta

presumptive address dirección previa o supuesta

presumptive address dirección previa 0 supuesta

presumptive instruction instrucción previa o supuesta

pretty printer impresora estática

pretty printer impresora estática

pretty printer impresora estética

pretty printer impresora estética

pretty printing buena impresión (claridad)

preventive

preventive

preventive maintenance mantenimiento preventivo

preventive maintenance time tiempo de mantenimiento

preventive maintenance time tiempo de mantenimiento preventivo

preventive maintenance time tiempo de mantenimiento

preventive maintenance time tiempo de mantenimiento preventivo

PRF (Pulse Repetition Frequency) frecuencia de repetición de impulsos

PRF (Pulse Repetition Frequency) frecuencia de repetición de impulsos

PRF Pulse Repetition Frequency Frecuencia de repetición de impulsos.

PRI, Primary Rate Interface

1. Interfaz de Velocidad Primaria
2. La Integrated Services Digital Network (Red Digital de Servicios Integrados) es un estandar internacional de telecomunicaciones que permite que un canal de comunicaciones transporte, simultáneamente, datos digitales así como voz y video. Las microcomputadoras se pueden comunicar, a través del ISDN, a velocidades de hasta 64 Kbps usando las líneas telefónicas existentes, pero sin contar con un modem. Solo se necesita una plaqueta adaptadora similar a la tarjeta de interfaz de una red. La Primary Rate Interface (PRI) (Interfaz de Velocidad Primaria) brinda servicios similares a un vínculo T-1, mientras que la línea Basic Rate Interface (BRI) (Interfaz de Velocidad Básica) que llega a su hogar u oficina brinda tres circuitos digitales. Dos de estos circuitos brindan las líneas de 64 Kbps par la voz y los datos, mientras que la tercera línea controla el circuito ISDN. En la actualidad, el ISDN solo existe en unas pocas ciudades, pero se estima que su uso se extenderá rápidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, así como a las firmas relacionadas con la computación y las comunicaciones.

price/performance ratio relación precio/rendimiento o prestaciones.

primary primario - principal

primary primario - principal

primary primario - principal

primary primario - principal

primary brushes escobillas primarias

primary brushes escobillas primarias

primary brushes escobillas primarias	primario
primary brushes escobillas primarias	primary entry point punto de entrada primario
primary card tarjeta principal	primary entry point punto de entrada primario
primary card tarjeta principal	primary feed alimentación primaria
primary card tarjeta principal	primary feed alimentación primaria
primary control program programa de control primario	primary feed alimentación primaria
primary control program programa de control primario	primary feed alimentación primaria
primary control program programa de control primario	primary feed hopper depósito de alimentación primaria
primary control program programa de control primario	primary feed hopper depósito de alimentación primaria
primary cycle delay retraso del ciclo primario	primary feed hopper depósito de alimentación primaria
primary cycle delay retraso del ciclo primario	primary feed hopper depósito de alimentación primaria
primary cycle delay retraso del ciclo primario	primary file fichero o archivo principal
primary cycle delay retraso del ciclo primario	primary file fichero o archivo principal
primary cycle delay retraso del ciclo primario	primary forms tractor impulsor principal de formularios
primary eject expulsión de tarjetas primarias	primary forms tractor impulsor principal de formularios
primary eject expulsión de tarjetas primarias	primary forms tractor impulsor principal de formularios
primary eject expulsión de tarjetas primarias	primary forms tractor impulsor principal de formularios
primary eject expulsión de tarjetas primarias	primary index índice primario
primary entry point punto de entrada primario	primary memory memoria primaria.
primary entry point punto de entrada	primary memory memoria principal
	primary memory memoria principal

primary memory memoria principal

primary memory memoria principal

primary operator control station
estación principal de control del operador

primary operator control station
estación principal de control del operador

primary operator control station
estación principal de control del operador

primary operator control station
estación principal de control del operador

primary paging device dispositivo de
paginación principal

primary printer impresora principal

primary printer impresora principal

primary printer impresora principal

primary printer impresora principal

Primary Rate Interface, PRI

1. Interfaz de Velocidad Primaria
2. La Integrated Services Digital Network (Red Digital de Servicios Integrados) es un estandar internacional de telecomunicaciones que permite que un canal de comunicaciones transporte, simultáneamente, datos digitales así como voz y video. Las microcomputadoras se pueden comunicar, a través del ISDN, a velocidades de hasta 64 Kbps usando las líneas telefónicas existentes, pero sin contar con un modem. Solo se

necesita una plaqueta adaptadora similar a la tarjeta de interfaz de una red. La Primary Rate Interface (PRI) (Interfaz de Velocidad Primaria) brinda servicios similares a un vínculo T-1, mientras que la línea Basic Rate Interface (BRI) (Interfaz de Velocidad Básica) que llega a su hogar u oficina brinda tres circuitos digitales. Dos de estos circuitos brindan las líneas de 64 Kbps par la voz y los datos, mientras que la tercera línea controla el circuito ISDN. En la actualidad, el ISDN solo existe en unas pocas ciudades, pero se estima que su uso se extenderá rápidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, así como a las firmas relacionadas con la computación y las comunicaciones.

primary station estación principal

primary station estación principal

primary station estación principal

primary station estación principal

primary storage almacenamiento
primario

primary store/age almacenamiento principal

primary store/age almacenamiento principal

primary store/age almacenamiento principal

primary store/age almacenamiento principal

primary Tile fichero o archive principal

primary Tile fichero o archive principal

primary total total principal

primary total	total principal	print bar	barra impresora
primary total	total principal	print bar	barra impresora
primary total	total principal	print barrel	tambor impresor
primary track	pista principal	print barrel	tambor impresor
primary track	pista principal	print buffer	buffer de impresión
primary track	pista principal	print buffer	regulador de impresión
primary track	pista principal	print buffer	regulador de impresión
primary tractor	tractor primario	print column	columna de impresión
primary tractor	tractor primario	print contrast ratio	relación de contraste de impresión
primary tractor	tractor primario	print contrast ratio	relación de contraste de impresión
primary tractor	tractor primario	print contrast signal	señal de contraste de impresión
prime	cargar una zona de entrada	print contrast signal	señal de contraste de impresión
prime	cargar una zona de entrada	print control	control de impresión
prime	cargar una zona de entrada	print control	control de impresión
prime	cargar una zona de entrada	print control character	carácter de control de impresión
prime area	Area primaria	print control character	carácter de control de impresión
prime area	Area primaria	print data entry forms	impresión de formularios con entrada de datos
prime data	datos primarios	print data entry forms	impresión de formularios con entrada de datos
prime data	datos primarios	print dump program	programa de impresión total del contenido de la memoria
primitive	primitivo (unidad básica y fundamental)	print dump program	programa de impresión total del contenido de la memoria
primitive	primitivo (unidad básica y fundamental)	print edit	edición para impresión
primitive	primitiva		
print	imprimir, impresión.		
print ball	esfera impresora		
print ball	esfera impresora		

- print edit** edición para impresión
- print format** formato de impresión
- print format** formato de impresión
- print hammer** martillo de impresión
- print hammer** martillo de impresión
- print head** cabeza impresora
- print head** cabeza impresora
- print image format** formato de imagen de impresión
- print job**
1. trabajo de impresión
 2. Un pedido efectuado a la impresora para que imprima un ARCHIVO. Cada trabajo de impresión posee un número de identificación (ID) que Ud. puede ver usando el comando `lpstat(C)`.
Ud. puede cancelar un trabajo de impresión escribiendo `cancel` y el número identificador (ID) de su trabajo y presionando, luego, (Return).
- print member** elemento impresor
- print member** elemento impresor
- print out** copia impresa.
- print pattern** formato
- print pattern** formato
- print position** posición de impresión
- print position** posición de impresión
- print queue** cola de impresión
- print restore code** código de restauración de impresión
- print restore code** código de restauración de impresión
- print server** servidor de impresión
- print set** grupo de impresión
- print set** grupo de impresión
- print spooler** integrador de impresión
- print storage** almacenamiento para impresión
- print storage** almacenamiento para impresión
- print suppression** supresión de la impresión
- print suppression** supresión de la impresión
- print to disc** impresión en disco
- print total only** imprimir solamente los totales
- print total only** imprimir solamente los totales
- print unit** unidad de impresión
- print unit** unidad de impresión
- print wheel** rueda impresora
- print wheel** rueda impresora
- printed circuit** circuito impreso.
- printed circuit** circuito impreso
- printed circuit** circuito impreso
- printed circuit board** tabla o tablero de circuito impreso
- printed circuit board** placa de circuito impreso
- printed circuit board** tarjeta o placa de circuito impreso.

printed circuit board tabla o tablero de circuito impreso

Printed Circuit Board, PCB

1. Plaqueta de Circuitos Impresos
2. PCB es un abreviatura de Printed Circuit Board (Plaqueta de Circuitos Impresos). Una plaqueta de circuitos impresos consta de una delgada capa de cobre adherida a una placa aislante construida de resinas fenólicas ó fibra de vidrio. Cuando se la sumerge en un baño de electropulido químico, el cobre se disuelve, salvo en aquellas zonas de la plaqueta que han sido recubiertas con un material resistente a la acción de "pulidor" químico. El cobre que queda en la plaqueta conforma el "cableado" del circuito. Un circuito impreso es un circuito electrónico que es pulido, depositado al vacío ó formado por electrodeposición sobre una delgada lámina plana.

printed circuit generator trazador de circuitos impresos

printed circuit generator trazador de circuitos impresos

printed circuit memory memoria de circuito impreso

printed circuit memory memoria de circuito impreso

printed copy copia o texto impreso

printed copy copia o texto impreso

printed form formulario impreso

printed form formulario impreso

printed image imagen impresa

printed image imagen impresa

printer impresora

printer impresora

printer impresora

printer impresora.

printer buffer buffer o compensador de impresora

printer cable cable de impresora

printer console consola impresora

printer console consola impresora

printer driver controlador de impresora

printer driver impulsor de impresión

printer driver impulsor de impresión

printer driver circuit circuito impulsor de impresión

printer driver circuit circuito impulsor de impresión

printer engine mecanismo de impresión

printer file archivo de impresión

printer font fuente de impresora

printer font tipografía de impresora

printer keyboard consola con impresora

printer keyboard consola con impresora

printer spacing chart gráfico de espaciado de la impresora

printer spacing chart gráfico de espaciado de la impresora

printing impresión

printing impresión

printing control arrangement combinación del control de impresión

printing control arrangement combinación del control de impresión

printing counter contador de impresión

printing counter contador de impresión

printing plungers émbolos de impresión

printing plungers émbolos de impresión

printing position posición de impresión - sector de impresión

printing position posición de impresión - sector de impresión

printing position indicator indicador de la posición de la impresión

printing position indicator indicador de la posición de la impresión

printing position locating knob perilla de cambio de línea

printing position locating knob perilla de cambio de línea

Printing queue

1. Cola de impresión
2. Se conoce como COLA (queue, en Inglés) a una lista, ó sitio de retención temporal, donde se conservan datos. Esta lista permite la incorporación de elementos en un extremo, y la eliminación de otros elementos en el extremo opuesto. Los elementos (items) que se encuentran en la "cola" normalmente se procesan bajo las reglas FIFO (First-In, First-Out - el primero en entrar es el primero en salir). Una COLA de Impresión (printing queue, en Inglés) es un buffer ó zona de almacenamiento temporal donde se conservan todos los datos y/o resultados de trabajos que han sido enviados a la impresora, permaneciendo en la "cola de impresión" hasta que esta impresora

esté lista y disponible, y se pueda realizar su impresión.

printing span espacio de impresión

printing span espacio de impresión

printing summary sumaria impresora

printing summary sumaria impresora

printing unit unidad de impresión

printing unit unidad de impresión

printout salida por impresora

printout salida impresa - impresión de la salida

printout salida impresa - impresión de la salida

priority prioridad

priority prioridad.

priority prioridad

priority control control de prioridad

priority control control de prioridad

priority indicators indicadores de prioridad

priority indicators indicadores de prioridad

priority interrupt interrupción por prioridad.

priority level nivel de prioridad

priority level nivel de prioridad

priority list lista de prioridad

priority list lista de prioridad

priority number número de prioridad

- priority number** número de prioridad
- priority processing** proceso prioritario
- priority processing** proceso prioritario
- priority program** programa de prioridad
- priority program** programa de prioridad
- priority release** liberación de prioridad
- priority release** liberación de prioridad
- priority scheduler** planificador de prioridades
- priority scheduler** planificador de prioridades
- priority scheduling system** sistema de planificación de prioridades
- priority scheduling system** sistema de planificación de prioridades
- priority section** sección de prioridad
- priority section** sección de prioridad
- privacy** privacidad
- private** privado
- private** privado
- private automatic branch exchange** central telefónica privada
- private automatic branch exchange** central telefónica privada
- private automatic exchange** central privada automática interior
- private automatic exchange** central privada automática interior
- private branch exchange** central manual
- private branch exchange** central manual
- private circuit** circuito privado
- private circuit** circuito privado
- private code** código privado
- private code** código privado
- private facility** medio de comunicación de uso privado
- private facility** medio de comunicación de uso privado
- private library** biblioteca privada
- private library** biblioteca privada
- private line** línea privada
- private line** línea privada
- private line** línea privada
- private line circuit** circuito de línea punto a punto de uso privado
- private line circuit** circuito de línea punto a punto de uso privado
- private line network** red privada
- private line network** red privada
- private telegraph network** red telegráfica privada
- private telegraph network** red telegráfica privada
- private volume** volumen privado
- private volume** volumen privado
- private wire** circuito de uso privado
- private wire** circuito de uso privado
- privately owned communication facilities** medios de comunicación propiedad del usuario

privately owned communication facilities medios de comunicación propiedad del usuario

privilege privilegio

privilege privilegio

privileged privilegiado

privileged privilegiado

privileged instruction instrucción privilegiada de uso restringido

privileged instruction instrucción privilegiada de uso restringido

privileged operation operación privilegiada

privileged operation operación privilegiada

privileged state estado privilegiado o estado supervisor

privileged state estado privilegiado o estado supervisor

pro-form pro-forma

pro-form pro-forma

probability probabilidad

probability probabilidad

probe punta de prueba

probe sonda.

probe punta de prueba

problem problema

problem problema

problem board tablero de reproducción de problemas

problem board tablero de reproducción

de problemas

problem data datos problema

problem data datos problema

problem definition definición de problemas

problem definition definición de problemas

problem description descripción de problemas

problem description descripción de problemas

problem determination aid ayuda para la determinación de problemas

problem determination aid ayuda para la determinación de problemas

problem orientated language lenguaje orientado hacia los problema

problem orientated language lenguaje orientado hacia los problema

problem oriented language lenguaje orientado al problema.

problem oriented language lenguaje orientado a problemas

problem program programa problema

problem program programa problema

problem program error recovery procedures procedimientos de recuperación de errores del programa problema

problem program error recovery procedures procedimientos de recuperación de errores del programa problema

problem set documentación del problema

problem set documentación del problema

- problem solving** solución de un problema
- problem solving** solución de un problema
- problem state** estado problema
- problem state** estado problema
- problem state program** programa de estado problema
- problem state program** programa de estado problema
- procedural language** lenguaje para procedimientos
- procedural language** lenguaje procedimental
- procedural language** lenguaje para procedimientos
- procedure** procedimiento-
- procedure** procedimiento
- procedure** procedimiento
- procedure** procedimiento
- procedure analysis** análisis de procedimientos
- procedure analysis** análisis de procedimientos
- procedure body** cuerpo de un procedimiento
- procedure body** cuerpo de un procedimiento
- procedure call** llamada a un procedimiento
- procedure call** llamada a un procedimiento
- procedure call** llamada a procedimiento.
- procedure control instruction** instrucción de control de procedimiento.
- procedure definition** definición de un procedimiento
- procedure definition** definición de un procedimiento
- procedure division** división de procedimientos
- procedure division** división de procedimientos
- procedure library** biblioteca de procedimientos
- procedure library** biblioteca de procedimientos
- procedure name** nombre de procedimientos
- procedure name** nombre de procedimientos
- procedure orientated language** lenguaje orientado hacia los procedimientos
- procedure orientated language** lenguaje orientado hacia los procedimientos
- procedure oriented language** lenguaje orientado al procedimiento.
- procedure parameter** procedimientos como parámetros
- procedure parameter** procedimientos como parámetros
- procedure reference** referencia de procedimiento
- procedure reference** referencia de procedimiento
- procedure step** paso de procedimiento
- procedure step** paso de procedimiento
- process** procesar

process proceso

process proceso

process proceso, tarea.

process alert alarma para el proceso

process alert alarma para el proceso

process automation automatización de procesos de tipo industrial

process automation automatización de procesos de tipo industrial

process bound limitado/a por procesamiento

process chart gráfico de procesos

process chart gráfico de procesos

process communication comunicación de procesos

process communication comunicación de procesos

process communication system sistema de comunicación de procesos

process communication system sistema de comunicación de procesos

process computer computadora de procesos

process computer computadora de procesos

process control control de procesos

process control control de procesos - conducción de procesos

process control control de procesos - conducción de procesos

process control computer computadora de conducción de procesos

process control computer computadora de conducción de procesos

process i/o points variables de entrada/salida del proceso

process i/o points variables de entrada/salida del proceso

process ID

1. Número identificador del proceso
2. Un número que identifica, en forma inequívoca, un programa que corre en el sistema UNIX También se lo conoce como PID.

process limited limitado por el proceso

process limited limitado por el proceso

process time tiempo de proceso

process time tiempo de proceso

processing procesamiento, tratamiento.

processing proceso - procesamiento

processing proceso - procesamiento

processing procesamiento

processing cycle ciclo de proceso

processing cycle ciclo de proceso

processing limit cards tarjetas límites de procesamiento

processing limit cards tarjetas límites de procesamiento

processing order records registros de orden de procesamiento

processing order records registros de orden de procesamiento

processing overlap superposición de procesamiento

processing overlap superposición de procesamiento

processing program programa de procesamiento

processing program programa de procesamiento

processing system método o equipo para procesamiento de datos

processing system método o equipo para procesamiento de datos

processing unit unidad de procesamiento

processing unit unidad de procesamiento o de tratamiento.

processing unit unidad de procesamiento

processor unidad de proceso - procesador

processor procesador

processor procesador, unidad central.

processor unidad de proceso - procesador

processor bound limitado por el procesador.

Processor bound

1. Vinculado con el procesador
2. Un "estado de espera" (wait state) es una fase durante la ejecución de un programa en la que el procesador debe esperar uno ó más ciclos del reloj hasta que la memoria pueda responder a los pedidos o requerimientos del procesador. Un estado de espera es un ciclo de pausa en la operación de la CPU, que permite que el microprocesador se sincronice con la memoria más lenta. El concepto Estado de Espera Cero ("Zero Wait State") indica la ausencia de esperas. Si la memoria es más lenta que el procesador, se dice que el sistema está vinculado por bus (Bus bound).

Si el procesador es más lento que la memoria, se dice que el sistema está vinculado al procesador (processor bound). El sistema ideal de memoria es uno en el que la velocidad con la que la memoria puede entregar datos al procesador iguala a la velocidad con que el procesador puede ejecutar el código.

processor controller unidad central de procesamiento y control

processor controller unidad central de procesamiento y control

processor error interrupt interrupción por error de la unidad de proceso

processor error interrupt interrupción por error de la unidad de proceso

processor limited limitado por la unidad de proceso

processor limited limitado por la unidad de proceso

processor state word palabra de estado de proceso

processor state word palabra de estado de proceso

processor storage memoria de proceso

processor storage memoria de proceso

processor unit unidad procesadora

Prodigy

1. prodigy
2. Prodigy es un servicio "on-line" fundado en 1988 como una empresa conjunta de Sears Roebuck e IBM. Este servicio brinda una interfaz gráfica con resolución de CGA. En la mayoría de las pantallas aparecen propagandas comerciales. Los servicios incluyen juegos interactivos para múltiples jugadores, compras

por acceso directo "on-line", mapas meteorológicos, capacidad de efectuar investigaciones y muchas características orientadas fundamentalmente a la familia. Todos los mensajes entregados a sistema por los Usuarios son editadas por Prodigy de modo que siempre se ajusten a sus normas de buen gusto. Para obtener los costos actuales y/o más información sobre el sistema, póngase en contacto con Prodigy Services Co. (T.E. 00-1-914-962-0310) 445 Hamilton Avenue White Plains, NY 10601 EEUU

product producto

product producto

production producción

production producción

production control control de producción

production control control de producción

production database base de datos de producción

production language lenguaje de producción

production language lenguaje de producción

production run pasada de producción

production run pasada de producción

production system sistema de producción

productive time tiempo productivo

productive time tiempo productivo

Professional Graphics Adapter, PGA

1. Adaptador Gráfico Profesional
2. Introducido por IBM en 1984,

el PGA (Professional Graphics Adapter - Adaptador Gráfico Profesional) fue diseñado para trabajar bajo condiciones de alta exigencia, tales como las establecidas por las aplicaciones CAD (Computer Aided Design - Diseño Asistido por Computadoras). Tenía su propio microprocesador incorporado, generalmente más potente que la computadora en que se lo instalaba. En esa época, el PGA brindaba la máxima resolución con la máxima cantidad de colores (256), pero era tan caro y específico que nunca se volvió muy popular.

profile perfilar

profile perfilar

profit provecho - utilidad - ventaja - fruto - beneficio - ganancia

profit provecho - utilidad - ventaja - fruto - beneficio - ganancia

program programa

program programa - programar

program programa.

program programa - programar

program address counter registro de direcciones del programa

program address counter registro de direcciones del programa

program area área o zona de programa.

program assembly compaginación del programa

program assembly compaginación del programa

program attention key tecla de intervención automática del programa

- program attention key** tecla de intervención automática del programa
- program chaining** encadenamiento de programa
- program chaining** encadenamiento de programa
- program check** verificación o control del programa
- program check** verificación o control del programa
- program check interruption** interrupción por error del programa
- program check interruption** interrupción por error del programa
- program code** código de programa
- program code** código de programa
- program compatibility** compatibilidad de programas
- program compatibility** compatibilidad de programas
- program compilation** compilación de programas
- program compilation** compilación de programas
- program control** control de programas
- program control** control de programas
- program control data** datos de control del programa
- program control data** datos de control del programa
- program control unit** unidad de control de programas
- program control unit** unidad de control de programas
- program controller** controlador del programa
- program controller** controlador del programa
- program counter** contador del programa
- program counter** contador del programa
- program counter (PC)** contador de programa, contador de instrucciones.
- program cycle** ciclo del programa
- program cycle** ciclo del programa
- program cycle total transfer** transferencia del total en ciclo del programa
- program cycle total transfer** transferencia del total en ciclo del programa
- program deck** lote de programa
- program deck** lote de programa
- program development time** tiempo de desarrollo del programa
- program development time** tiempo de desarrollo del programa
- program documentation** documentación del programa
- program documentation** documentación del programa
- program drum** tambor de programa
- program drum** tambor de programa
- program error interrupt** interrupción por error de programa
- program error interrupt** interrupción por error de programa
- program event recording** registro de sucesos de programa

program event recording registro de sucesos de programa

program event recording feature dispositivo de sucesos de programa

program event recording feature dispositivo de sucesos de programa

program execution ejecución de un programa.

program execution ejecución del programa

program execution ejecución del programa

program exit salida del programa

program exit salida del programa

program fetch búsqueda y carga de programas

program fetch búsqueda y carga de programas

program fetch time tiempo de búsqueda y carga de programas

program fetch time tiempo de búsqueda y carga de programas

program field campo de programa

program field campo de programa

program file archivo de programas

program file fichero de programas.

program file archivo de programas

program flowchart diagrama de programas

program flowchart diagrama de programas

program generator generador de programas

program generator generador de programas

program generator generador de programas

program indicator code código indicador de programa

program indicator code código indicador de programa

Program Information File, PIF

1. Archivo de Información del Programa
2. PIF es una abreviatura de Program Information File (Archivo de Información del Programa). Un PIF es un archivo especial que incluye los valores (seteos) que indican al programa Microsoft Windows como ha de ejecutar una aplicación que no es Windows. Si no se encuentra un PIF para una determinada aplicación, el programa Windows hará "arrancar" dicha aplicación usando los valores (seteos) estandar. En verdad, muchos programas nunca necesitan un PIF. Los PIF pueden crearse usando el Editor de PIF que aparece en el Grupo de Accesorios dentro del ambiente Windows. Cada PIF contiene dos grupos de opciones. Las opciones Estandar se emplean para ejecutar la aplicación con Windows en modo real ó estandar. Las opciones 386 Mejorado se emplean para el modo 386 mejorado.

program information manual manual de documentación de programas

program information manual manual de documentación de programas

program instruction instrucción de programas

program instruction instrucción de programas

program interruption interrupción por programa

program interruption interrupción por programa

program key clave de programa

program key clave de programa

program key base register registro de base de claves de programas

program key base register registro de base de claves de programas

program key table tabla de claves de programas

program key table tabla de claves de programas

program language lenguaje de programa

program language lenguaje de programa

program level nivel de programa

program level nivel de programa

program library biblioteca de programa

program library biblioteca de programas.

program library biblioteca de programa

program library section sección de la biblioteca de programas

program library section sección de la biblioteca de programas

Program listing

1. Listado del programa
2. Cuando un programador escribe un programa de computadora, las sentencias que conforman dicho programa se guardan en un archivo en disco. El archivo en disco recibe el nombre de código fuente (source code) (ó archivo fuente -

source file). Los términos CODIGO FUENTE hacen referencia a cualquier programa de computadora escrito en cualquier lenguaje de programación. En verdad, en el mundo de los programadores, la frase se ha acortado, haciendo que se haga referencia simplemente al "fuente" de un programa. Si el programa incluido en el archivo del disco se imprime en papel, el resultado de esta operación se denomina Listado del Código Fuente (source code listing) que, en verdad, solo es otro nombre para hacer referencia al "listado del programa" (program listing).

program listing listado de programas

program listing listado de programas

program load mode método de carga del programa

program load mode método de carga del programa

program loader cargador de programa

program loader cargador de programa

program loader generator generador de cargador de programa

program loader generator generador de cargador de programa

program loading carga del programa

program loading carga del programa

program loading carga de programa.

program location counter contador de programa.

program logic lógica de programa

program logic lógica del programa

program logic lógica del programa

program maintenance mantenimiento del programa

program maintenance mantenimiento de programas

program maintenance mantenimiento del programa

program mask máscara de programa

program mask máscara de programa

program mode selección operativa para la ejecución de un programa

program mode selección operativa para la ejecución de un programa

program modification modificación de programas

program modification modificación de programas

program name nombre de programa

program name nombre de programa

program number número del programa

program number número del programa

program overlay recubrimiento de programa

program overlay recubrimiento de programa

program package lote o paquete de programa

program package lote o paquete de programa

program parameter parámetro de programa

program parameter parámetro de programa

program products productos para programas

program products productos para programas

program recovery table área del disco para memorizar la formación del programa

program recovery table área del disco para memorizar la formación del programa

program register registro de programa

program register registro de programa

program relocation reubicación del programa

program relocation reubicación del programa

program run ejecución de un programa

program run ejecución de un programa

program scheduler planificador de programa

program scheduler planificador de programa

program schema esquema de programa.

program segment segmento de un programa

program segment segmento de un programa

program segmentation segmentación del programa

program segmentation segmentación del programa

program selection selección del programa

program selection selección del programa

- program sensitive error** error sensible al programa
- program sensitive error** error sensible al programa
- program sensitive fault** fallo sensible al programa o provocado por el programa
- program sensitive fault** fallo sensible al programa o provocado por el programa
- program sheet** hoja de programación o de codificación
- program sheet** hoja de programación o de codificación
- program shift code** código de desplazamiento de programa
- program shift code** código de desplazamiento de programa
- program specification** especificación de programa
- program specification** especificación de programa
- program start** arranque o iniciación del programa
- program start** arranque o iniciación del programa
- program state** estado de programa
- program statement** sentencia de programa
- program statement** sentencia o instrucción de programa
- program statement** sentencia o instrucción de programa
- program status word** palabra de estado de programa
- program status word** palabra de estado de programa
- program step** paso de programa
- program step** paso de programa
- program step** paso de programa
- program storage** almacenamiento del programa
- program storage** almacenamiento del programa
- program switching** conmutación de programas
- program switching** conmutación de programas
- program tape** cinta del programa
- program tape** cinta del programa
- program test** prueba del programa
- program test** prueba del programa
- program testing** prueba del programa
- program testing** prueba del programa
- program testing time** tiempo de prueba del programa
- program testing time** tiempo de prueba del programa
- program trace** rastreo o búsqueda en el programa
- program trace** rastreo o búsqueda en el programa
- program unit** unidad de programa
- program unit** unidad de programa
- programatic interface** interfaz programática
- programatics** programática
- programatics** programática

programmable programable

programmable calculator calculadora programable

programmable interval timer (PIT) temporizador o contador de intervalos programable (PIT).

programmable logic array (PLA) matriz lógica programable (PLA).

programmable memory memoria programable.

Programmable Option Select, POS

1. Selección de Opciones Programables
2. Tanto el Microcanal de IBM (IBM Micro Channel) como en NuBus de Apple (Apple NuBus) definen mecanismos de alto nivel para integrar plaquetas ó dispositivos en sus sistemas Bus. Esto elimina la necesidad de disponer conectores (ó jumpers) ó interruptores DIP para fijar el nivel de interrupción de una plaqueta ó su espacio de dirección, que con frecuencia, es el origen de múltiples problemas en los sistemas de computación. La Selección de Opciones Programable (Programmable Option Select, POS) del Microcanal elimina los interruptores (switches) de la plaqueta del sistema y de los adaptadores, reemplazándolos por registros programables. Las rutinas de configuración automática almacenan los datos POS en una memoria CMOS alimentada por batería para las operaciones y la configuración del sistema. Los utilitarios de configuración se basan en archivos de descripción del adaptador que contienen los datos de seteo (configuración) para cada plaqueta.

programmable read only memory memoria programable de sólo lectura

programmable read only memory memoria programable de sólo lectura

programmable read only memory (PROM) memoria programable de sólo lectura (PROM).

Programmable Read Only Memory, PROM

1. Memoria programable de "solo lectura"
2. PROM es un acrónimo de Programmable Read Only Memory, (Memoria programable de "solo lectura"). Es un tipo de chip de memoria que puede ser programado de modo que se ajuste a las necesidades del usuario. La programación se lleva a cabo activando determinados fusibles de modo de obtener un determinado patrón de bits, proceso este que se conoce como "blasting" en inglés. Un chip PROM puede ser programado solo una vez y conforma lo que se conoce como "memoria no-volátil". Una EPROM es una Prom que se puede borrar. El nombre es un acrónimo de Erasable PROM (PROM "borrable"). Se la borra bajo una luz ultravioleta de alta intensidad y, luego, se puede volver a programarla.

Una EEPROM es un acrónimo de Electrically Erasable Programmable ROM ROM programable, borrable electricamente). Esta esta conformada por un chip de almacenamiento no-volátil. Como sus contenidos pueden ser borrados y, posteriormente, se puede volver a grabar bajo control de determinados programas (software), funciona como un chip de RAM pero es más lento y más caro.

programme programa

programme programa

programmed programado

- programmed** programado
- programmed check** comprobación programada - verificación por programas
- programmed check** comprobación programada - verificación por programas
- programmed clock** reloj programado
- programmed clock** reloj programado
- programmed dump** vuelco programado de la memoria
- programmed dump** vuelco programado de la memoria
- programmed halt** parada programada
- programmed halt** parada programada
- programmed instruction** instrucción programada
- programmed instruction** instrucción programada
- programmed keyboard** teclado programado
- programmed keyboard** teclado programado
- programmed mode** modo lrogramado, modo programa.
- programmed polling** selección programada
- programmed polling** selección programada
- programmed switch** conmutación programada
- programmed switch** conmutación programada
- programmed typeout** impresión programada
- programmed typeout** impresión programada
- programmer** programador.
- programmer** programador
- programmer** programador
- programmer** programador
- programmer analyst** analista programador
- programmer defined macro** macroinstrucción definida para el programador
- programmer defined macro** macroinstrucción definida para el programador
- programmer macro definition** definición del programador
- programmer macro definition** definición del programador
- programming** programación
- programming** programación.
- programming** programación
- programming** programación
- programming control panel** tablero de control de programación
- programming control panel** tablero de control de programación
- programming flowchart** diagrama de flujo de programación
- programming flowchart** diagrama de flujo de programación
- programming language** lenguaje de programación
- programming language** lenguaje de pro-

gramación

programming language lenguaje de programación

programming language lenguaje de programación.

programming mode modo de programación

programming mode modo de programación

programming module módulo de programación

programming module módulo de programación

programming sentences sentencias de programación.

programming support representative técnico en soporte de programación

programming support representative técnico en soporte de programación

programming system sistema de programación

programming system sistema de programación

progress report informe sobre progresos efectuados

progress report informe sobre progresos efectuados

progressive overflow desbordamiento progresivo

progressive overflow desbordamiento progresivo

progressive posting pases progresivos

progressive posting pases progresivos

progressive total sub-total

progressive total sub-total

project control system sistema de control de proyectos

project control system sistema de control de proyectos

project evaluation and review technique método de planificación y control de proyectos

project evaluation and review technique método de planificación y control de proyectos

project management system sistema de gestión de proyectos

project management system sistema de gestión de proyectos

project programming proyecto de programación

project programming proyecto de programación

PROLOG

1. Lenguaje de Programación Prolog
2. PROLOG es un acrónimo de PROgramming in LOGic (Programación Lógica). Este es un lenguaje de programación de alto nivel, basado en la lógica. Se lo emplea fundamentalmente en el desarrollo de aplicaciones en inteligencia artificial, tales como procesamiento de lenguaje natural, sistemas expertos, y resolución de problemas abstractos. PROLOG es un lenguaje que está diseñado para manipular conocimiento en vez de manejar números. Esta compuesto, fundamentalmente por palabras habituales en Inglés y emplea estas palabras para describir hechos, relaciones, y patrones de una manera lógica y concisa. Lo que distingue a PROLOG de los lenguajes de programación tradicionales,

orientados a procedimientos, es que cada línea de PROLOG incluye tanto instrucciones para la computadora y datos que han de ser manejados por dicha computadora. PROLOG fue desarrollado 1971, en Francia, por Alain Colmerauer en la Universidad de Marsella.

PROLOG PROLOG (lenguaje de programación PROLOG).

prologue prólogo

prologue prólogo

PROM memoria programable de sólo lectura, PROM.

PROM Programmable Read-Only Memory Memoria de sólo lectura programable.

PROM, Programmable Read Only Memory

1. Memoria programable de "solo lectura"
2. PROM es un acrónimo de Programmable Read Only Memory, (Memoria programable de "solo lectura"). Es un tipo de chip de memoria que puede ser programado de modo que se ajuste a las necesidades del usuario. La programación se lleva a cabo activando determinados fusibles de modo de obtener un determinado patrón de bits, proceso este que se conoce como "blasting" en inglés. Un chip PROM puede ser programado sólo una vez y conforma lo que se conoce como "memoria no-volátil". Una EPROM es una Prom que se puede borrar. El nombre es un acrónimo de Erasable PROM (PROM "borrable"). Se la borra bajo una luz ultravioleta de alta intensidad y, luego, se puede volver a programarla.

Una EEPROM es un acrónimo de Electrically Erasable Programmable ROM ROM programable, borrable

electricamente). Esta esta conformada por un chip de almacenamiento no-volátil. Como sus contenidos pueden ser borrados y, posteriormente, se puede volver a grabar bajo control de determinados programas (software), funciona como un chip de RAM pero es más lento y más caro.

promissory note pagaré

promissory note pagaré

prompt invitación

prompt

1. identificación de pedido
2. El caracter, o grupo de caracteres, que el sistema UNIX presenta a la izquierda de cada nueva línea de comandos Ud. escribe su comando en el prompt y luego presiona (Return) para ejecutar dicho comando. Cuando el comando ha dejado de ejecutarse, el sistema presenta nuevamente el prompt.

Una línea en pantalla que pide al usuario que ingrese la información requerida por el programa.

prompt mensaje de petición

prompt indicación - marca - prompt

prompt orientación

prompt indicación - marca - prompt

prompt indicador

prompt petición de orden, indicación, marca, orientación, guiado.

prompting

1. orientación
2. indicación

prompting

1. orientación

2. indicación

proof prueba - comprobación

proof prueba - comprobación

proof balance balance de comprobación

proof balance balance de comprobación

proof device dispositivo de comprobación

proof device dispositivo de comprobación

proof encoder codificadora de prueba

proof encoder codificadora de prueba

proof listing listado de prueba

proof listing listado de prueba

proof machine máquina de distribución y comprobación

proof machine máquina de distribución y comprobación

proof method método de prueba

proof method método de prueba

proof total total de prueba

proof total total de prueba

propagated error error propagado

propagated error error propagado

propagation delay retardo de propagación

propagation delay retardo de propagación.

propagation delay retardo de propagación

propagation of lookahead propagación de símbolos de anticipación

propagation of lookahead propagación de símbolos de anticipación

propagation time tiempo de propagación.

propagation time tiempo de propagación

propagation time tiempo de propagación

property propiedad

property propiedad

property list lista de propiedades

property sort selección de registros que satisfacen ciertos requisitos

property sort selección de registros que satisfacen ciertos requisitos

proportional control control proporcional

proportional control control proporcional

proportional spacing espaciado proporcional

proportional spacing espaciado proporcional

proportional spacing espaciado proporcional.

proportional spacing espaciado proporcional

proprietary computer programs programas de computadoras privados

proprietary computer programs programas de computadoras privados

protected protegido

protected protegido

protected area área protegida

protected area área protegida

protected field campo protegido

protected field campo protegido

protected field campo protegido.

protected location protección en la locación - posición protegida

protected location protección en la locación - posición protegida

Protected memory

1. Memoria protegida
2. Se denomina MEMORIA PROTEGIDA a una propiedad de los microprocesadores Intel 80286, 80386, y 80486 que permite que expanda, en forma segura y confiable, la cantidad de programas con los que puede trabajar la CPU al mismo tiempo. En otras palabras, el modo protegido permite una condición de trabajo "multitareas". La memoria protegida esta definida, dinámicamente por el sistema operativo de modo de generar barreras que impidan que un programa interfiera con la operación de otros programas, ó que interfiera con el mismo sistema operativo.

Protected mode

1. Modo protegido
2. Excluyendo al microprocesador Intel 8088, la familia de microprocesadores 8086 tiene dos maneras de ejecutar los programas: modo real y modo protegido. En la operación en modo real, las CPU 80286, 80386 y 80486 actúan como CPU 8086, y ejecutan los programas de a uno por vez en 640K de memoria convencional. En el modo real de operación, un programa que funcione inadecuadamente podría interferir con algunos otros programas, haciendo que la CPU se detenga. En modo protegido, la CPU puede ejecutar, en forma segura y confiable, más de un programa a la vez. Esto

se logra haciendo que el sistema operativo recurra a cuatro elementos fundamentales: protección, memoria extendida, memoria virtual y multitareas. En modo protegido, el DOS genera barreras que impiden que un programa interfiera con las operaciones de cualquier otro programa.

protected mode modo protegido

protected queue area Area de colas protegida

protected queue area Area de colas protegida

protection protección

protection protección

protection feature dispositivo de protección

protection feature dispositivo de protección

protection interruption interrupción de protección

protection interruption interrupción de protección

protection key clave de protección

protection key clave de protección

Protocol

1. Protocolo
2. Un protocolo es un conjunto de reglas que gobiernan la comunicación y la transferencia de datos entre dos ó más dispositivos. Las reglas del protocolo definen el manejo de ciertos problemas de comunicación, tales como framing, control de errores, control de secuencia, transparencia, control de líneas y control de arranque y/o puesta en marcha. Existen tres

tipos de protocolos básicos: - Los protocolos orientados a caracteres,
- Los orientados a un recuento de bits, y - Los orientados a bits.

protocol protocolo

protocol protocolo

protocol protocolo

protocol protocolo.

protocol stack pila de protocolos

prototype statement sentencia modelo

prototype statement sentencia modelo

prototyping prototipado

prototyping construcción de prototipos

prototyping kit kit prototipo.

proving prueba - comprobación

proving prueba - comprobación

proving time tiempo de prueba

proving time tiempo de prueba

PRR Pulse Repetition Rate Frecuencia de repetición de impulsos.

PRT Platinum Resistance Thermometer / Production Run Tape Termómetro de resistencia de platino / Cinta de ejecución de producción.

PS PicoSecond Picosegundo.

PS/2 Display Adapter

1. Adaptador de Video PS/2
2. A menos de un año de haberse anunciado, en 1987, su adaptador de video PS/2 (PS/2 Display Adapter) por parte de IBM, muchas plaquetas VGA de terceros aparecieron en el mercado ofreciendo una mayor

performance y características de mejoras adicionales tales como la capacidad de trabajar en 16 bits, mejores resoluciones, utilitarios para aumentar la velocidad, y capacidades de paneo y ampliación en el equipamiento (hardware). Estas plaquetas VGA pertenecen a una de tres categorías: - BIOS-compatible que, mientras soporta todos los modos VGA (muchos con mayores resoluciones), con limitada compatibilidad de BIOS, pueden surgir problemas con los programas que hayan sido escritos para los registros de equipamiento VGA. - Compatibles con registro: que, además de ser compatibles con el BIOS, estas plaquetas también son compatibles con los registros del equipamiento VGA de IBM, y no deberían tener inconvenientes con los programas (tales como Windows 386, u OS/2). - Las plaquetas VGA mejoradas, producidas por terceros, que van un poco más allá del VGA. Además de ser VGA compatibles tanto a nivel del BIOS como de los registros, estas plaquetas VGA ofrecen más colores a las mayores resoluciones.

PSE Packet Switching Exchange / Programming Support Environment Intercambio por conmutación de paquetes / Entorno de apoyo a la programación

PSEC, Picosecond

1. Picosegundo
2. Un picosegundo es la billonésima parte de un segundo, y se abrevia PSEC. Un picosegundo, entonces es una milésima de un nanosegundo. El prefijo "pico" se piensa que proviene de la palabra italiana "piccolo" (que significa "pequeño"), empleándose para hacer referencia a diez a la menos doce.

pseudo clock reloj falso

pseudo clock reloj falso

pseudo compiler seudo compilador

pseudo instruction seudo instrucción o instrucción falsa

pseudo instruction seudo instrucción o instrucción falsa

pseudo language seudo lenguaje

pseudo operation operación que no se ejecuta

pseudo operation operación que no se ejecuta

pseudo random number número falso casual

pseudo random number número falso casual

pseudo random number sequence secuencia numérica seudoaleatoria

pseudo random number sequence secuencia numérica seudoaleatoria

pseudo randommers seudo aleatoriedad

pseudo randommers seudo aleatoriedad

pseudo-instruction pseudoinstrucción, seudoinstrucción.

pseudocode seudocódigo

pseudocode seudocódigo

PSI Peripheral Subsystems Interface Interfaz de subsistemas periféricos.

PSIC Programmable Serial Interface Controller Controlador de interfaz programable serie (82519 de INTEL).

PSN Public Switched Network Red pública conmutada.

PSS Packet Switched Service (UK)

Servicio de paquetes conmutado (Gran Bretaña).

PSTN Public Switched Telephone Network Red pública conmutada de teléfonos.

PSW Program Status Word / Processor Status Word Palabra de estado del programa / Palabra de estado del procesador.

PT Paper Tape Cinta de papel.

PTP Paper Tape Punch Perforación de cinta de papel.

PTR Paper Tape Reader Lectora de cinta de papel.

PTS Program Test Systems Sistema de comprobación de programa.

PTT Post, Telegraph and Telephone Administration Administración de Correos, Telégrafos y Teléfonos.

Public domain

1. Dominio público
2. Cuando se hable de programas, los términos DOMINIO PUBLICO hacen referencia a cualquiera de los tipos ó categorías de programas distribuidos libremente. Cuando el autor ó el programador de un componente del software no posee derechos legales, y no ha incorporado un mensaje de Propiedad Intelectual, se lo denomina entonces de "dominio público". Algunos programas de dominio público poseen Registros de Propiedad Intelectual, pero no se requiere comprarlos ni pagar suscripciones para usarlos libremente. Cualquiera puede usar programas de dominio público, permitiendo que además se pasen libremente copias a otros Usuarios.

public domain software software de do-

minio público

public facility medio de comunicación (de uso) público

public facility medio de comunicación (de uso) público

publication language lenguaje de publicación

publication language lenguaje de publicación

puck pastilla, tejo

pull extraer, sacar.

pull extraer un ítem de una pila o stack (zona especial de memoria)

pull extraer un ítem de una pila o stack (zona especial de memoria)

Pull down menu

1. Menú "desplegable"
2. Un menú "desplegable" (pull-down menu, en inglés) es un menu que aparece en una ventana en pantalla, el que parece ser "estirado hacia abajo" ó expandido cuando se selecciona un ítem en un menú ubicado en una barra lineal. Los ítems de los menús pueden ser seleccionados sea con un ratón ó presionando la tecla Enter. En este glosario, por ejemplo, no encontrará menús desplegables pues se han limitado al máximo las opciones. Solo sería conveniente, entonces, incorporar menús desplegables (o de otro tipo) cuando existan muchas opciones a disposición del Usuario.

pull-down menu menú desenrollable

pull-up resistor resistencia de conexión, polarización o desplazamiento.

pulldown menu menú desplegable

pulse pulso, impulso.

pulse impulso

pulse impulso

pulse amplitude amplitud de impulso

pulse amplitude amplitud de impulso

pulse code código de impulsos

pulse code código de impulsos

pulse code modulation modulación por impulsos codificados

pulse code modulation modulación por codificación de impulsos

pulse code modulation modulación por impulsos codificados

pulse code modulation (PCM) modulación por codificación de impulsos (PCM).

pulse counter contador de impulsos

pulse counter contador de impulsos

pulse counter register registro contador de pulsos.

pulse modulation modulación de impulsos

pulse modulation modulación de impulsos

pulse recording double registro de doble impulso

pulse recording double registro de doble impulso

pulse regeneration regeneración de impulsos

pulse regeneration regeneración de impulsos

pulse repetition frequency frecuencia de repetición de impulsos

pulse repetition frequency frecuencia de repetición de impulsos

pulse repetition rate régimen de repetición de impulsos

pulse repetition rate régimen de repetición de impulsos

pulse train tren de impulsos

pulse train tren de impulsos

pulse width anchura del impulso.

pulser generador de impulsos.

punch perforadora, perforar.

punch perforar

punch perforar

punch block bloque de penetración

punch knife punzón de perforación

punch knife punzón de perforación

punch/ed card tarjeta perforada

punch/ed card tarjeta perforada

punched card tarjeta perforada.

punched card tarjeta perforadora

punched card interpreter interpretadora de tarjetas perforadas

punched card interpreter interpretadora de tarjetas perforadas

punched paper tape cinta de papel perforada

punched paper tape cinta de papel perforada

punched tape cinta perforada.

punched tape cinta perforada

punched tape cinta perforada

puncher perforadora

puncher perforadora

punching perforación

punching perforación

punctuation puntuación

punctuation puntuación

punctuation bits bits de puntuación

punctuation bits bits de puntuación

punctuation character carácter de puntuación

punctuation character carácter de puntuación

push almacenar un item en una pila o stack (zona especial de memoria) - inertar

push almacenar un item en una pila o stack (zona especial de memoria) - inertar

push introducir, meter, cargar.

push down list lista de desplazamiento descendente

push down list lista de desplazamiento descendente

push down stack pila de desplazamiento descendente

push down stack pila de desplazamiento descendente

push down store memoria de desplazamiento descendente

push down store memoria de desplaza-

miento descendente

push up list lista de desplazamiento ascendente

push up list lista de desplazamiento ascendente

push-button dialing marcación por teclas

push-button dialing marcación por teclas

push-button dialing pad teclado de marcación telefónica

push-button dialing pad teclado de marcación telefónica

push-down desplazamiento descendente, pulsación.

push-down list lista de elementos de una pila.

push-down stack pila.

push-pull amplifier amplificador de montaje simétrico

push-pull amplifier amplificador de montaje simétrico

push/pop meter/sacar

put poner

put poner - situar

put poner - situar

PWB Printed Wire Board Tarjeta de circuito impreso.

PWM Pulse Width Modulation Modulación por anchura de impulsos.

Q

Q/A Question / Answer Pregunta / Respuesta.

QA Quality Assurance Seguro de calidad.

QBE, Query by Example

1. Consulta usando un Ejemplo
2. La información que se ha guardado en un archivo de una Base de Datos puede ser recuperado de maneras muy diferentes. En la mayoría de los casos, el programa de aplicación de la Base de Datos que se usó para crear dicha Base brinda un medio para recuperar la información en forma selectiva, describiendo incluso un procedimiento para encontrar la información. Cuando el operador es capaz de definir las características de los registros seleccionados especificando un ejemplo, el proceso interactivo empleado se denomina QBE (Query by Example - Consulta usando un Ejemplo). Originalmente, el QBE definido como lenguaje de cuarta generación, fue definido por M. Zloof, de IBM, a fines de la década del '70, en su Informe, "Query-by-Example: A Database Language". En la actualidad, estos términos (QBE) se usan genericamente para describir las interfaces que presentan características similares. Los programas dBase IV y Paradox brindan interfaces en estilo QBE.

QC Quality Control Control de calidad.

QCB Queue Control Block Bloque de Control de colas.

QED Quick EDitor Editor rápido o veloz.

QIC cartdridge

1. "Cartucho" QIC
2. QIC es el ancho más común que se emplea en las cintas magnéticas usadas en los sistemas de copias de respaldo (backup) en cinta de

las computadoras personales. El ancho de la cinta es de un cuarto de pulgada (aproximadamente 8 milímetros). Los "cartuchos" QIC (QIC cartdriges, en inglés) están disponibles en diversos tamaños. El tamaño del "cartucho" depende de la longitud, la capacidad y espesor de la cinta existente en su interior. La capacidad de almacenamiento oscila entre 40 megabytes hasta 1,35 Gigabytes. Con frecuencia, se emplea el término QIC como prefijo para una determinada cantidad de estándares usados para promover la intercambiabilidad entre accionadores de cinta generados por distintos fabricantes.

QISAM Queue Indexed Sequential Access Method Método de acceso indexado por colas.

QSAM Queue Sequential Access Method Método de acceso secuencial por colas.

QTAM (Queued Telecommunications Access Method) método de acceso en colas

QTAM Queyed Teleprocessing Telecommunications Access Method Método de acceso de telecomunicaciones y teleproceso por cola.

quad cuatro, cuádruple.

Quad-density diskette

1. Diskette de alta densidad
2. Un diskette está constituido por un trozo flexible de mylar (material magnético especial) y revestido con un material que puede ser magnetizado para guardar bits de datos. El diskette más común es el que tiene 5,25 pulgadas de diámetro y, con frecuencia es empleado en las computadoras personales para guardar datos y programas. Los diskettes pueden tener una ó dos caras, dependiente de si las

grabaciones se efectúan en uno ó en los dos lados. Los diskettes de una cara ya son obsoletos. En un diskette de doble densidad existen 40 pistas de datos y en un diskette de alta densidad (quad-density) existen 80 pistas de datos. Los diskettes de alta capacidad poseen la misma cantidad de pistas que los diskettes quad-density, pero han avanzado un poco más ya que incorporan 15 sectores en cada pista, en lugar de los habituales 8 ó 9 sectores que incorporan los demás. El diskette fue inventado y patentado por el Dr. Yoshiro Nakamats. Vea la Tabla "Especificaciones de los diskettes" para contar con más información sobre el tema.

quadded cable cable de cuartas

quadratic equation ecuación de segundo grado

quadratic programming programación cuadrática

quadrature cuadratura

quadruples cuádruplos

qualified calificado

qualified name nombre calificado

qualifier calificador

quanta cuantos

quantity cantidad

quantization cuantificación

quantization error error de cuantificación

quantize cuantificar

quantizer cuantificador

quantum cuanto (de tiempo).

quantum (quantum jump) cuanto (salto cuántico).

quarter cuarta parte

quarter speed cuarto de velocidad

quarterly trimestralmente

Quartz

1. Cuarzo
2. El CUARZO es un material mineral (dioxido de silicio) que abunda en la naturaleza. Es un mineral cristalino, brillante, con cristales hexagonales. Cuando se lo emplea en electrónica, el cristal de cuarzo es finamente molido, formándose posteriormente delgadas películas ó cilindros de cuarzo. Cuando se aplica una corriente eléctrica, el cristal de cuarzo vibra haciéndolo a una frecuencia particular. Todo sistema de computación emplea un cristal líquido para regular el reloj del sistema. Cuando se prende la máquina, la corriente eléctrica hace que la delgada lámina de cristal de cuarzo se deforme ó vibre, a una velocidad constante, millones de veces por segundo. Se emite un pulso de tensión eléctrica (voltaje) en cada vibración. Este pulso, junto con otras señales, controla la velocidad de acción y garantiza que los circuitos no se salgan de fase.

quartz crystal cristal de cuarzo

quartz delay line línea de retardo de cuarzo

quasi instruction cuasi-nstrucción

query solicitud de datos - consulta o interrogacion

query by example consulta por ejemplo

Query by Example, QBE

1. Consulta usando un Ejemplo

2. La información que se ha guardado en un archivo de una Base de Datos puede ser recuperado de maneras muy diferentes. En la mayoría de los casos, el programa de aplicación de la Base de Datos que se usó para crear dicha Base brinda un medio para recuperar la información en forma selectiva, describiendo incluso un procedimiento para encontrar la información. Cuando el operador es capaz de definir las características de los registros seleccionados especificando un ejemplo, el proceso interactivo empleado se denomina QBE (Query by Example - Consulta usando un Ejemplo). Originalmente, el QBE definido como lenguaje de cuarta generación, fue definido por M. Zloof, de IBM, a fines de la década del '70, en su Informe, "Query-by-Example: A Database Language" En la actualidad, estos términos (QBE) se usan genericamente para describir las interfaces que presentan características similares. Los programas dBase IV y Paradox brindan interfaces en estilo QBE.

query interpreter intérprete de consultas

query language lenguaje de consulta

query program programa de consulta

question pregunta

question length opciones de pregunta y respuesta

Queue

1. Cola
2. Se conoce como COLA (queue, en Inglés) a una lista, ó sitio de retención temporal, donde se conservan datos. Esta lista permite la incorporación de elementos en un extremo, y la eliminación de otros elementos en el extremo opuesto. Los elementos (items) que se encuentran

en la "cola" normalmente se procesan bajo las reglas FIFO (First-In, First-Out - el primero en entrar es el primero en salir). Una COLA de Impresión (printing queue, en Inglés) es un buffer ó zona de almacenamiento temporal donde se conservan todos los datos y/o resultados de trabajos que han sido enviados a la impresora, permaneciendo en la "cola de impresión" hasta que esta impresora esté lista y disponible, y se pueda realizar su impresión.

queue fila o cola de espera - formar colas

queue control block bloque de control de colas

queue manager gestor de colas

queue of request cola de peticiones.

queued access method método de acceso por colas

queued indexed sequential access method método de acceso secuencial de filas o colas con índice

queued sequential access method método de acceso secuencial por colas

queued telecommunications access method método de acceso por colas para telecomunicaciones

queuing formar fila

queuing problem problema de formación de colas

queuing theory teoría de las filas

quibinary quibinario

quibinary code código quibinario

quick rápido

quick access storage memoria de acceso

rápido

quick cell subárea rápida

quick reference referencia rápida

quick reference keys

1. teclas de referencia rápida
2. Teclas que brindan una forma rápida de efectuar una serie de funciones útiles: obtener ayuda, salir de una aplicación, presentar listas de búsqueda y selección, buscar una opción en una lista de opciones, y presentar un mes del calendario. Ver, además, TECLAS DE FUNCION.

quick sort ordenación rápida.

quick start arranque rápido

quick type print impresión de tipo rápido

quicksort clasificación por particiones

QUICKTRAN QUICK FORTRAN
Lenguaje de programación derivado del FORTRAN.

quiescent reposo.

quiescing

1. inmovilización
2. inactivación

quinary quinario

QUIP QUad In-Line Package Cápsula de

cuatro en línea.

quit abandonar, dejar, salir

quotation cotización

quoted string serie apostrofada

quotes comillas

quotient cociente

quotient expansion expansión del cociente

qwerty

1. teclado más usado
2. palabra constituida por los caracteres de las seis primeras teclas

Qwerty keyboard

1. Teclado QWERTY
2. Recibe el nombre de TECLADO QWERTY el teclado estandar de las máquinas de escribir y de las computadoras. Recibe este nombre pues hace referencia a las letras ubicadas en la línea superior, comenzando desde la izquierda, en la zona de letras del teclado.

El Teclado QWERTY fué desarrollado a fines del siglo XVII para hacer más lento el trabajo de quienes tipeaban, impidiendo así que los mecanismos de las viejas máquinas de escribir se "atascaran"

qwerty keyboard teclado qwerty

R

R Register Registro

R Reset Puesta a cero, inicializar

R Resistance Resistencia.

R Right Derecho, correcto

R&D Research and Development Investigación y desarrollo.

R-C Resistor-Capacitor Resistencia-capacidad.

R/W Read / Write Lectura / escritura

rack bastidor - cremallera

rack mountable montable en chasis (o en rack).

rack mounted montados en bastidor

radial configuration configuración radial

radial transfer transferencia radial

radial type stacker depósito de descarga radial

radian unidad de medida de ángulos

radio radio

radio frequency radio frecuencia

Radio frequency Interference, RFI

1. Interferencia de radio-frecuencia
2. Las microcomputadoras emiten radiación que puede interferir con la recepción de televisión, las comunicaciones de emergencia, el control de tráfico aéreo y otro tipo de servicios que empleen dispositivos electrónicos. Por este motivo, varias organizaciones gubernamentales, entre ellas la Federal Communications Commission (FCC) de los Estados Unidos, están tratando de regular la industria de las computadoras

y proteger al medio de este espectro electromagnético. La fuente más potente de Interferencia de Radio Frecuencia (Radio Frequency Interference) en una microcomputadora es el cristal que controla la velocidad del reloj de la microcomputadora. Pero, además, otros componentes de la computadora pueden generar RFI tales como el monitor, el teclado, y la fuente de energía eléctrica.

radix raíz - base de numeración

radix complement complemento de la base - complemento verdadero

radix notation notación de base

radix point coma de la base

radix point punto radical

radix-minus-one complement complemento de la base menos uno

raftor RATFOR

ragged right margen derecho rasgado

rail vía - guía

rain barrel effect efecto de tamborileo

RALU Register of Arithmetic-Logic Unit Registro de la unidad aritmética y lógica.

RAM (Random Access Memory) memoria de acceso aleatorio o directo

RAM cache cache de RAM

RAM disk

1. Disco RAM
2. Se conoce como DISCO RAM a una zona de memoria que ha sido definida de modo de poder guardar temporalmente programas y/o datos. Se emplea un accionador de dispositivos

(device driver, en Inglés) para conformar y acceder a los datos que se han guardado en esta zona, de manera similar a lo que se hace con el disco rígido, pero haciéndolo de una manera mucho más rápida. Si su computadora posee memoria extendida (por encima de 1 megabyte), ó si posee una plaqueta de memoria extendida que cumple con los requisitos EMS, Ud. puede emplear esta zona para crear uno ó más discos RAM. En caso contrario, se puede generar un disco RAM en la memoria convencional. Cuando se re-butea el sistema (es decir, cuando se lo hace re-arrancar en caliente) ó cuando se interrumpe el suministro de energía, se pierde la información que se haya guardado en los discos RAM.

Un disco virtual es una zona de memoria que ha sido definida para efectuar un almacenamiento temporal de programas y/o datos. Se emplea un "accionador de dispositivos" (device driver) para fijar (setear) y acceder a los datos colocados en esta zona, de una manera similar a lo que se hace con un disco rígido, pero haciéndolo mucho más rápidamente. A un disco virtual también se lo conoce como disco RAM ó drive RAM ya que está creado en la Memoria de Acceso Aleatorio, RAM (Random Access Memory). Si su computadora posee una memoria extendida (por encima de 1 megabyte), ó si posee una plaqueta de memoria extendida que satisface el EMS, Ud. puede usar esta zona para generar uno (ó más) discos virtuales. En caso contrario, se puede generar un disco virtual en la memoria convencional. Cuando se vuelve a hacer arrancar al sistema (re-butear), ó cuando se corta la corriente, se pierde la información guardada en los discos virtuales.

RAM drive

1. Accionador de RAM

2. Un disco virtual es una zona de memoria que ha sido definida para efectuar un almacenamiento temporal de programas y/o datos. Se emplea un "accionador de dispositivos" (device driver) para fijar (setear) y acceder a los datos colocados en esta zona, de una manera similar a lo que se hace con un disco rígido, pero haciéndolo mucho más rápidamente. A un disco virtual también se lo conoce como disco RAM ó drive RAM ya que está creado en la Memoria de Acceso Aleatorio, RAM (Random Access Memory). Si su computadora posee una memoria extendida (por encima de 1 megabyte), ó si posee una plaqueta de memoria extendida que satisface el EMS, Ud. puede usar esta zona para generar uno (ó más) discos virtuales. En caso contrario, se puede generar un disco virtual en la memoria convencional. Cuando se vuelve a hacer arrancar al sistema (re-butear), ó cuando se corta la corriente, se pierde la información guardada en los discos virtuales.

RAM Random Access Memory

1. memoria de acceso aleatorio
2. Las computadoras de primera generación, que empleaban el chip microprocesador Intel 6066 ó el 8086 estaban diseñadas para manejar o direccionar solo 1.024 kilobytes de memoria de acceso aleatorio (random access memory - RAM). Los diseñadores pensaron que los 640 kilobytes inferiores de esos 1024 K serían memoria suficiente para el D.O.S. y sus aplicaciones. De ese modo fue construída. De principios a mediados de la década del '80, cuando estos sistemas comenzaron a proliferar, la mayoría de ellos operaba con solo 256 K ó 512 K de memoria (RAM), y las aplicaciones, en consecuencia, se ejecutaban sobrándoles memoria. A fines de la década del '80, eran pocos los

sistemas que se vendían con menos de 640K de memoria debido a que los programas (que ya eran más rápidos y potentes) tenían un mayor tamaño. Se han diseñado muchos artificios para extender y/o expandir la memoria más allá de la barrera de los 640 K.

La memoria principal de una computadora es la zona de almacenamiento para los programas, junto con sus datos, mientras se los está ejecutando. La memoria también es conocida como RAM (Random Access Memory - Memoria de Acceso Aleatorio). Los términos "acceso aleatorio" hacen referencia al hecho de que cualquier dirección de la memoria puede accederse en forma aleatoria, sin tener en cuenta ningún orden en particular. Las primeras memorias en la computadora eran memorias de acceso en serie, lo que significa que se tenían que leer ó acceder a secuencias completas de datos antes de llegar al trozo de información de interés. Las memorias de acceso en serie ya no se usan más. Los datos, grabados temporalmente en la RAM, no deben ser confundidos con los datos grabados "permanentemente" en una unidad de almacenamiento masivo. Los datos y los programas guardados en la RAM se pierden cuando se corta el suministro de energía. Se dice pues que la RAM es memoria volátil, mientras que las unidades de almacenamiento masivo son no-volátiles.

Se conoce como RAM (Random Access Memory - Memoria de Acceso Aleatorio) es el tipo de memoria basada en semiconductores, existente en un chip, en la que se puede acceder directamente a cualquier posición, sin tener que seguir una secuencia de posiciones de almacenamiento. La RAM, por principio, es volátil, es decir que cuando desaparezca el suministro de

energía eléctrica se pierden los datos que se encuentran alojados en ella. Los términos "Acceso Aleatorio" hacen referencia a la posibilidad de llamar a cualquier posición en memoria en el mismo momento de acceso, independientemente de cual fue la última posición de memoria a la que se tuvo acceso. Aunque los datos almacenados en los chips de la memoria ROM también pueden ser recuperados de una manera aleatoria, los chips de la ROM retienen sus datos, aún después que se haya interrumpido el suministro de energía eléctrica. Por lo general, en computación, se entiende que el término RAM hace referencia a la memoria volátil, en la que se puede tanto escribir como leer datos.

RAM Random-Access Memory Memoria de acceso aleatorio.

RAM, Random Access Memory

1. Memoria de Acceso Aleatorio
2. Se conoce como RAM (Random Access Memory - Memoria de Acceso Aleatorio) es el tipo de memoria basada en semiconductores, existente en un chip, en la que se puede acceder directamente a cualquier posición, sin tener que seguir una secuencia de posiciones de almacenamiento. La RAM, por principio, es volátil, es decir que cuando desaparezca el suministro de energía eléctrica se pierden los datos que se encuentran alojados en ella. Los términos "Acceso Aleatorio" hacen referencia a la posibilidad de llamar a cualquier posición en memoria en el mismo momento de acceso, independientemente de cual fue la última posición de memoria a la que se tuvo acceso. Aunque los datos almacenados en los chips de la memoria ROM también pueden ser recuperados de una manera aleatoria, los chips de la ROM retienen sus datos, aún después que

se haya interrumpido el suministro de energía eléctrica. Por lo general, en computación, se entiende que el término RAM hace referencia a la memoria volátil, en la que se puede tanto escribir como leer datos.

El número de registro no es, necesariamente, parte del registro sino que sirve como referencia y, con frecuencia, posee un significado transparente para el Usuario.

RAMAC (Random Access Method of Accounting and C) método de acceso casual de cuentas y control

ramp building facturación parcial

RAMPS (Resource Allocation Multi-Project Sched) asignación de recursos en la planificación de proyectos múltiples

random aleatorio - casual - al azar

Random access

1. Acceso aleatorio
2. Se usan los términos ACCESO ALEATORIO para hacer referencia al proceso mediante el cual se recuperan ó guardan datos colocados en una determinada posición de memoria, haciendolo en forma independiente del orden empleado para guardarlos. Por ejemplo, se pueden crear archivos en disco con la incorporación de punteros ó índices, de modo que los datos puedan ser leídos directamente de cualquier posición del archivo sin tener que comenzar la búsqueda al principio de dicho archivo y hacerlo secuencialmente. Cuando se hace referencia específica a los chips de memoria (RAM), los términos "ACCESO ALEATORIO" hacen referencia a su capacidad de llamar cualquier posición en la memoria en el mismo momento del acceso, independientemente de cual fue la última posición de memoria a la que se tuvo acceso.

random access acceso directo al azar - acceso aleatorio

random access device dispositivo de acceso aleatorio

random access file archivo de acceso aleatorio o directo

random access memory (RAM) memoria de acceso aleatorio, RAM.

random access programming programación de acceso aleatorio

random access storage almacenamiento de acceso aleatorio

random inquiries consultas casuales o al azar

random noise ruido aleatorio

random number número aleatorio o que satisface pruebas suficiente de aleatoriedad

random number generation generación de números aleatorios.

random number generator

1. generador de números aleatorios
2. Generador aleatorio de números

random number sequence secuencia de números aleatorios

random posting pases aleatorios o al azar

random processing proceso aleatorio o al azar

random reference referencia aleatoria o casual

random sequence secuencia aleatoria

randomize acción de realizar un proceso por el método de libre acceso

randomize acción de realizar un proceso

por el método de libre acceso

randomizing

1. aleatorización (transformación)
2. aleatorización (transformación)

randomizing scheme comprensión de códigos (técnica o formula de)

range rango, intervalo, margen.

range

1. rango - amplitud - orden - escala -
2. diferencia entre valores máximos y mínimos - intervalo - margen

range finder localizador de elemento de señal

range selector selector de escalas

range table tabla de escalas

rank rango - jerarquía - ordenar jerárquicamente o por rango

rapid access acceso rápido

rapid access loop bucle de acceso rápido

rapid access memory memoria de acceso rápido

rapid memory memoria rápida

RAS (Return Access Stack) pila o zona de memoria para almacenamiento de direcciones

RAS ROM Address Strobe Habilitación de direcciones de ROM.

raster retícula - exploración - barrido

raster display presentación por trama

raster graphics gráficos de exploración

raster grid trama de exploración

raster image processor procesador de

imágenes por trama

raster scan barrido (de TV) por trama

rasterization of vectors entramado de vectores

ratchet corona de rodillo impresor

rate velocidad - ritmo - promedio - valor medio - porcentaje

rate base tarifa base

rate centre centro de tarificación

rate effective interest tasa real de interés

rate of exchange tipo de cambio

rate of keying errors relación de errores de pulsación

rate of reading velocidad de lectura

rated speed velocidad nominal

RATFOR RAtional FORtran Dialecto del lenguaje FORTRAN.

ratio índice - relación entre cantidades

raw sin procesar

raw data datos sin procesar, datos en bruto.

ray rayo

ray tracing seguimiento de rayos

ray tube tubo o válvula de rayos

RBE Remote Batch Entry Entrada remota por lotes.

RCA Radio Corporation of America RCA, fabricante de semiconductores y otros productos.

RCTL Resistor Capacitor Transistor

Logic Lógica transistor condensador resistencia.

RD Received Data (RS232) Datos recibidos (RS232).

RDE Received Data Enable Habilitación de datos recibidos.

RDOS Real-Time Disk Operating System Sistema operativo de disco de tiempo real.

re-entry code código reentrante

reaching definition definición de alcance

reactance reactancia

read leer - lectura

read / process / write lectura / proceso / impresión

read after write check control de grabación mediante lectura y comparación posterior

read ahead queue área de lectura anticipada

read and reset leer y borrar

read around ratio relación lectura - pérdida de la información

read backward leer hacia atrás

read backward feature dispositivo de lectura hacia atrás

read backward mode modalidad de lectura hacia atrás

read check control de lectura

read cycle ciclo de lectura

read error error de lectura

read error routine rutina de corrección de errores de lectura

read feed alimentador de lectura

read gap paso de lectura

read head cabezal de lectura

read in leer en - entrada por lectura

read in area área de lectura

read in section sección receptora de datos

read only de lectura solamente

Read Only Memory, ROM

1. Memoria de "solo lectura"
2. ROM es una abreviatura de Read Only Memory (Memoria de "solo lectura"). Este es un tipo de chip de memoria que puede ser leído pero no escrito ni alterado. ROM brinda un almacenamiento permanente para las instrucciones del programa y se la emplea con mayor frecuencia en los microprocesadores que siempre ejecutan el mismo programa, tal como en el caso de los juegos electrónicos. Las ROM son preparadas por el fabricante, y no pueden ser alteradas una vez que se fabrican los chips. La ROM es una memoria no-volátil; es decir que los datos almacenados en la ROM subsisten incluso después que se interrumpe el suministro de corriente eléctrica.

read operation operación de lectura

read out clock reloj emisor

read out section sección emisora de datos

read rate régimen o velocidad de lectura

read release feature dispositivo de expansión de procesamiento en lectura

read synchronizer almacenamiento intermedio de lectura

read time tiempo de lectura

read validity check verificación de validez de lectura

read while writing lectura - grabación simultánea

read-only disk disco de lectura solamente

read-only memory (ROM) memoria de sólo lectura, ROM.

read-only storage almacenamiento inalterable

read-out salida o emisión por lectura

read-out device dispositivo de salida por lectura

read-write head cabeza de lectura escritura.

read/compute - write/compute overlap feature dispositivo de solapamiento de lectura/ cálculo- grabación/cálculo

read/ing access time tiempo de acceso de lectura

read/write channel canal de lectura/escritura

read/write check indicator indicador de error de lectura/ escritura

read/write counters contadores de lectura / escritura

read/write head cabezal de lectura/escritura

read/write memory memoria de lectura/escritura

reader lectora - lector

reader check verificación por lectura

reader/interpreter lector/ intérprete

reading board mesa de lectura

reading brushes escobillas de lectura

reading rack soporte de lectura

reading rate velocidad de lectura

reading section sección o estación de lectura

reading station estación de lectura

reading task tarea de lectura

readme file archivo "leame"

ready preparado - dispuesto - listo para ejecutar

ready condition condición de ejecución

real address dirección real o efectiva

real address area área de direcciones reales

real constant constante flotante o real

real core table tabla de la memoria real

real mode modalidad real

real number número real.

real partition partición por lotes

real state inmuebles - bienes raíces

real storage memoria real, almacenamiento real

real storage page table tabla de páginas de memoria real

real time tiempo real

real time application aplicación en tiempo real

real time channel canal de tiempo real

real time clock reloj de tiempo real

real time computation cálculo en tiempo real

real time control control en tiempo real

real time control system sistema de control en tiempo real

real time data datos en procesos de tiempo real

real time data routine rutina para el procesamiento en tiempo real

real time information system sistema de información en tiempo real

real time input entrada en tiempo real

real time inquiry consulta en tiempo real

real time operation operación en tiempo real

real time operation mode modalidad de funcionamiento en tiempo real

real time output salida en tiempo real

real time processing procesamiento en tiempo real

real time remote inquiry consulta a distancia en tiempo real

real time satellite computer computadora satélite de tiempo real

real time system sistema de proceso en tiempo real

real time transmission transmisión en tiempo real

real value valor real

real variable variable real

real-time tiempo real.

real-time clock reloj de tiempo real.

real-time control control en tiempo real.

real-time operating system sistema operativo en tiempo real.

real-time processing procesamiento en tiempo real, tratamiento en tiempo real.

realized profit beneficios realizados

reallocate reasignación

reallocate function función de reasignación

reallocation reasignación

realtime tiempo real

realtime clock reloj de tiempo real

realtime compression compresión a tiempo real

realtime image imagen de tiempo real

realtime information system sistema de información en tiempo real

realtime operating system sistema operativo en tiempo real

realtime system sistema de tiempo real

rear insertion inserción trasera o posterior

reasonable test prueba de consistencia

reasonableness tests pruebas de razonabilidad

rebate rebaja - bonificación

reblock reagrupar en bloques

reboot reinicialización

recall reobtener - eliminar un registro reobtención

receipt recibo

receivable por cobrar

receive interruption interrupción de la recepción

receive only sólo para recepción

receive only service servicio de recepción solamente

receive-only typing reperforator
perforador receptor sólo para recepción

Received Line Signal Detector, RLSD

1. Detector de señales recibidas en línea.
2. Cuando se emplean módems para transferir datos entre computadoras, el módem emisor transmite un tono pitched elevado (el portador) hacia el módem receptor. Cuando el módem receptor detecta este tono, se devuelve una señal de detección del portador hacia el módem emisor. La señal de detección del portador esta definida en la Especificación RS-232, y es la misma que el Detector de Señales Recibidas en Línea (Received Line Signal Detector). Esta es una señal de interfaz en módem que indica, al equipo vinculado a la terminal de datos (data terminal equipment) (DTE) que está recibiendo una señal desde el módem distante.

receiver receptor

Receiver/Transmitter

1. Transmisor/ Receptor
2. Acrónimos: UART, Universal Asynchronous Receiver/Transmitter Transmisor/ Receptor Asincrónico Universal USRT, Universal Synchronous Receiver/Transmitter Transmisor/ Receptor Sincrónico Universal USART, Universal Synchronous Asynchronous Receiver/Transmitter Transmisor/ Receptor Asincrónico Sincrónico Universal

Todos estos son circuitos integrados (chips) con conversión "serie" en "paralelo", conversión "paralelo" en "serie", y otras posibilidades diseñadas para ser usadas en comunicaciones en serie, asincrónicas ó sincrónicas. Estos dispositivos pueden tomar los datos directamente desde (ó colocar dichos datos en) el bus de datos.

receiving recepción

receiving field campo receptor

receiving margin margen de recepción

receiving-end crossfire diafonía en el extremo receptor

receptacle caja de contacto - tomacorriente receptáculo

recipient receptora

recirculating loop bucle recirculante

recognition reconocimiento - identificación

recognizer reconocedor

recomplementation recomplementación

reconciliation record registro de conciliación

Record

1. Registro
2. Se denomina REGISTRO a un grupo de campos de datos usados para guardar información acerca de un tema en particular. Un conjunto de registros constituye un archivo de una Base de Datos. El ejemplo que se muestra a continuación, por ejemplo, incluye 5 campos

record registro - grabar - registrar

record address pista y número de disco

record address file archivo de direcciones de registros

record block bloque de registros

record blocking agrupamiento de registros en bloques

record character count cuenta de caracteres del registro

record count recuenta de registros

record cycle ciclo de grabación

record definition word palabra de definición de registro

record density densidad de registro

record description descripción de registros

record format formato de los registros

record gap separación entre registros

record gather agrupación de registro

record head cabezal de registro

record identification code código de identificación de registro

record identifying indicator indicador de identificación de registro

record key clave de registro

record layout diseño de registro

record length longitud de registro

record load carga de registros

Record locking

1. "Traba" de registros
2. La traba de registros (record locking) es un esquema de protección de datos usado por los Sistemas de Administración de Bases de

Datos (Database management systems) (DBMS) de modo de preservar la integridad de los datos en un ambiente operativo multiusuario, tal como sería el caso de una Red Local (LAN). Usando procedimientos de "traba de registros" no es necesario trabar (bloquear) toda la Base de Datos para que sea usada exclusivamente por un único Usuario. Solo se necesita "trabar" el registro que se está actualizando. Esto permite que otros Usuarios hagan cambios ó modificaciones, simultáneamente, en otros registros de la Base de Datos. Los esquemas primitivos de protección de datos usaban la traba de registros de modo de impedir la existencia de dos ó más operaciones simultáneas de actualización en un único archivo. Los esquemas de bloqueo de campos (que siempre son mejores que los esquemas de bloqueo de registros) restringen el acceso solo al campo particular que se esté usando. Pero, el bloqueo de campos no es tan fácil de implementar, y normalmente impone una gran carga de procesamiento sobre el sistema operativo.

record locking bloqueo de registros

record mark marca de registro

record mark control control de marca de registro

record mark word palabra de control de registro

record name nombre de registro

record number número de registro

record of account registro de cuentas

record orientated transmission transmisión por registros

- record ready** registro
- record reference** referencia de registro
- record scatter** diseminación de registro
- record separator** separador de registro
- record storage area** área de almacenamiento de registros
- record storage mark** marca de almacenamiento de registros
- record time** tiempo promedio para tin registro
- record type** tipo de registro
- recorded key** clave grabada o registrada
- recorder file** archivo registrador
- recording** grabación
- recording density** densidad de grabación
- recording head** cabezal de grabación
- recording media** medios de grabación
- recording surface** superficie de grabación
- recording trunk** enlace o línea de servicio
- records management** administración de registros
- recoup program** programa de recuperación
- recoverable ABEND** ABEND recuperable
- recoverable error** error recuperable o corregible
- recovery** recuperación
- recovery management** gestión de recuperación
- recovery procedure** procedimiento de recuperación
- recovery routines** rutinas de recuperación
- recovery time** tiempo de recuperación, tiempo de restablecimiento.
- rectifier** rectificador
- recurrence** recurrencia.
- recurrence law** ley de recurrencia.
- recurring** repetido - repetitivo
- recursion** repetición - recursión
- recursive** recurrente, recursivo.
- recursive procedure** procedimiento recursivo
- recursive subroutine** subrutina recursiva (o recurrente).
- recursive-descent parsing** análisis sintáctico descendente recursivo
- recursivity** recursividad, recurrencia.
- recycle and reset** repetición de ciclo con borrado
- red tape** trámites - burocracia - papeleo
- red tape operation** operación rutinaria
- redaction** revisión
- redirector** redirector
- rediscount** redescuento
- reduce / reduce conflict** conflicto de reducción / reducción
- Reduced Instruction Set Computer, RISC**
1. Computadora con conjunto de in-

strucciones reducidas

2. RISC es una abreviatura de (Reduced Instruction Set Computer - Computadora con conjunto de instrucciones reducidas), caracterizada de este modo para diferenciarla de la CISC (Complex Instruction Set Computer.- Computadora con conjunto de instrucciones complejas) Los términos Conjunto de Instrucciones Reducidas no significan menos instrucciones sino, antes bien, un regreso a las instrucciones más simples que requieren solo un ciclo de ejecución (ó unos pocos), empleados en forma más eficiente bajo los cambios producidos tanto en la arquitectura cuanto en el compilador de las computadoras. A medida que evolucionaba la tecnología, los conjuntos de instrucciones se ampliaban para incluir instrucciones más modernas, de naturaleza compleja y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, necesitan más tiempo para completarse. Las computadoras que operan con programas (software) del sistema basado en estos grupos de instrucciones han sido denominados computadoras con conjuntos de instrucciones complejas (complex instruction set computers) (CISC). Los sistemas que emplean la tecnología RISC son capaces de lograr velocidades de procesamiento de hasta casi 5 millones de instrucciones por segundo.

El término antagónico, CISC hace referencia a las computadoras tradicionales que operan con grandes conjuntos de instrucciones. La mayor parte de las modernas computadoras pertenecen a esta categoría, incluyendo las microcomputadoras compatibles con IBM. A medida que evolucionó la tecnología computacional, los conjuntos de instrucciones se expandían para incluir modernas instrucciones que son complejas en su naturaleza y que requieren de varios a muchos

ciclos de ejecución y, por lo tanto, más tiempo para terminar dicha ejecución. Las computadoras que operan con programas basados en estos grupos de instrucciones han sido denominadas computadoras con complejos grupos de instrucciones (complex instruction set computers) (CISC). Tratando de volver a "las fuentes" surge una nueva propuesta, tendiente a simplificar toda esta complejidad que, poco a poco, fue apoderándose de los sistemas de computación. Esta nueva propuesta es la que hoy se conoce como RISC.

RISC = Reduced Instruction Set Computer - Computadoras con reducidos grupos de Instrucciones.

reducible flow graph grafo de flujo reducible

reduction reducción

reduction in strength reducción de intensidad

redundancy redundancia

redundancy redundancia.

redundancy check comprobación de redundancia

redundancy check character carácter de verificación por redundancia

redundancy parity check control de paridad por redundancia

redundant redundante

redundant bit bit de redundancia

redundant character carácter redundante

redundant check verificación redundante

redundant code código redundante

reed relay relé de láminas

reel rollo - bobina - carrete

reel number número de carrete

reel sequence number número de secuencia del carrete

reenterable

1. reentrable
2. reintroducible, reentrante

reenterable load module módulo de carga reentrable

reenterable program programa reentrable

reentrant reentrante.

reentrant code código reingresante

reentrant procedure procedimiento reentrante

reentrant program programa reentrante

retry point punto de entrada.

reference referencia

reference referencia

reference address dirección de referencia

reference axis eje de referencia

reference bit bit de referencia

reference count cuenta de referencia

reference edge borde de referencia

reference language lenguaje de referencia

reference level nivel de referencia

reference listing listado de consulta

reference noise ruido de referencia

reference record registro de referencia

reference supply corriente de referencia

reference time tiempo de referencia

reference unlinking

1. deshacer una referencia.
2. Se denomina DESHACER una REFERENCIA a acceder al valor apuntado por una expresión de dirección. El operador del Lenguaje-C que realiza esta función es el *. Los programadores de Lenguaje-C deben poner especial cuidado en no confundir este operador con el de multiplicación *. La principal diferencia es que el operador para deshacer referencias es un prefijo unario, mientras que el de multiplicación es un operador binario. Aún así, en la expresión $50 ** p$, el primer asterisco (operador binario) indica multiplicación, mientras que el segundo asterisco (prefijo unario) indica un acceso al valor almacenado en la dirección indicada por el puntero llamado p. Véase también indirectión.

reference volume volumen de referencia

Referential integrity

1. Integridad referencial
2. La integridad referencial es una característica deseable en un Sistema de Manejo de Base de Datos (DBMS). Con esta integridad referencial se garantiza que las referencias cruzadas entre las tablas son siempre válidas. Esto se logra haciendo que los valores de las teclas foráneas igualen los valores existentes en las teclas primarias. Una tecla primaria identifica inequívocamente una única hilera dentro de una tabla, y puede constar de una ó más columnas, ninguna de las cuales puede ser nula. Las teclas foráneas apuntan (ó hacen referencia) a las teclas primarias, y deben igualar las de la tecla primaria, una a una. A modo de ejemplo, podría indicarse

el caso de una verificación realizada para garantizar que un cliente incorporado en la Base de Datos no pueda ser borrado si existen pedidos efectuados por dicho cliente. La ventaja de definir una verificación de este tipo, dentro de la Base de Datos, es que dicha Base de Datos puede forzar esta verificación para todo tipo de transacciones. De este modo, solo se necesita escribirla una vez.

referential integrity integridad referencial

referential integrity rule regla de integridad referencial

refile retransmisión

reflectance reflectancia

reflected binary code código binario reflejado

reflected code código reflejado

reflecting lines líneas reflexivas

reflective ink tinta reflectante

reflective spot punto reflexivo o reflectante

reformat reformatear

refraction refracción

refresh regenerar - refrescar - regeneración, restauración.

refresh refrescar

refresh circuitry circuitería de regeneración o refresco.

refresh cycle ciclo de regeneración

refresh rate velocidad de regeneración

refreshable renovable

refreshable load module módulo de carga renovable

regenerate regenerar, restaurar.

regeneration regeneración

regenerative reading lectura regenerativa

regenerative repeater repetidor regenerativo

regenerative store almacenamiento regenerativo

regenerative tracks pistas regenerativas

regenerator regenerador

region región (parte de la memoria)

region control task tarea de control de región

region job pack area área de módulos de trabajo

regional address dirección regional

register registro general - registrar

Register

1. Registro
2. Un archivo es, simplemente, un registro de información. Los programas y los datos de la computadora son guardados en diskettes, discos rígidos ó cintas de una manera muy similar a la forma en que se graba su voz con un grabador de cinta, magnéticamente. Una colección completa de datos relacionados es un archivo (un ejemplo podría un archivo de lista de direcciones). Una completa unidad de la información existente en un archivo se denomina registro. En el ejemplo de la lista de direcciones, toda la información relacionada

con una dirección sería un registro. Dentro de un registro, los datos son campos. El código postal sería un campo dentro del registro perteneciente a cada dirección, en el archivo de listas de direcciones.

register address dirección de registro.

register allocation asignación de registros

register assignment asignación de registros

register assignment asignación de registros

register capacity capacidad de registro

register descriptor descriptor de registros

register length longitud de registro general

register level compatibility compatibilidad a nivel de registros

register pair par de registros

register select selección de registro.

register transfer language (RTL) lenguaje de transferencia entre registros (RTL) .

register-interference graph grafo de interferencia entre registros

Registered Jack

1. Conector Registrado
2. Las siglas RJ-11 y RJ45 son designaciones para los conectores de líneas telefónicas modulares, usadas comunmente. La RJ es una abreviatura de Registered Jack (Conector Registrado). Estos dos conectores sirven como interfaz entre la línea telefónica y el dispositivo receptor tal como un teléfono ó un modem. Estos conectores consisten basicamente en un "enchufe" (plug)

plástico en el extremo de un cable y un conector (jack) en el teléfono, modem, ó placa de conexión en la pared. El RJ-11 posee seis cables y se lo emplea para la conexión estandar de línea telefónica común. El RJ-45 consta de 8 cables y, por lo general, se lo emplea para la transmisión de datos sobre cables telefónicos de pares trenzados (twisted pair). Existen, además, conectores tales como RJ-16, RJ-21, RJ-27, RJ- 36, y RJ-41 para otro tipo de aplicaciones en líneas telefónicas.

registration alineación - colocación correcta

registration of forms alineación de formularios

regression test prueba de regresión

regular definition definición regular

regular expression

1. expresión regular
2. Una notación que representa cualquier secuencia de caracteres. Muchos utilitarios del sistema UNIX utilizan expresiones regulares, incluyendo el editor vi(C), y el lenguaje de programación awk(C).

regular expression expresión regular

regular set conjunto regular

regulation regulación

rehostability relocalización (de un compilador)

reimbursed time tiempo reintegrado

reject rechazar

reject pocket casillero de rechazos

rejection rechazo

related files archivos relacionados

related mass storage device dispositivo de almacenamiento masivo relacionado

relation relación.

relation character carácter de relación

relation condition condición de relación

relational de relación

relational capability capacidad relacional

relational database base de datos relacional

relational expression expresión de relación

relational operator operador relacional

relational operator operador de relación (o relacional).

relational spreadsheet hoja de cálculo relacional

relative relativo - relacionado

relative address dirección relativa

relative addressing direccionamiento relativo

relative byte address relación relativa de octetos (bytes)

relative code código relativo

relative coding codificación relativa

relative data datos relativos

relative data set conjunto de datos relativo

relative error error relativo

relative line number número de línea relativo

relative order orden relativa

relative origin origen relativo

Relative pathname

1. Nombre de la vía de acceso relativa
2. Podría decirse que el "nombre de la vía de acceso" (pathname, en inglés) es una ruta trazada en el sistema de archivos que conduce a un archivo dado. Existen dos tipos de nombres de vías de acceso: las absolutas y las relativas. Los nombres de las vías de acceso relativas (relative pathnames) comienzan en el directorio en que uno se encuentra y conducen a un archivo que se encuentra en ese directorio ó en un subdirectorío. Los nombres de las vías de acceso absolutas (absolute pathnames) comienzan en el directorio "raíz" y siempre hacen referencia al mismo archivo, independientemente del lugar en que Ud. se encuentre dentro del sistema de archivos.

Una VIA DE ACCESO (PATHNAME) que no comienza con una barra invertida (/). Por ejemplo, Informes/Septiembre, ... /tmp o Tutorial. Una vía de acceso relativa comienza a buscarse a partir del DIRECTORIO DE TRABAJO ACTUAL (CURRENT WORKING DIRECTORY), y puede emplearse la nomenclatura " .. " para indicar "moverse un directorio hacia arriba, a partir del directorio de trabajo actual".

Una vía de acceso que comienza en el directorio actual. Ver, además, VIA DE ACCESO ABSOLUTA y VIA DE ACCESO (PATHNAME).

relative record number número de registro relativo

relative transmission level nivel de transmisión relativo

relative vector vector relativo

- relay** relevador - relé
- relay amplifier** amplificador de relé
- relay centre** centro de conmutación de mensajes central repetidora
- release** liberar - expulsar - habilitar - versión
- release lever** palanca liberadora (del carro)
- reliability** fiabilidad, exactitud.
- reliable** confiable
- relocatability** posibilidad de traslados
- relocatability attribute** atributo de reubicabilidad
- relocatable** reubicable - trasladable - reassignable
- relocatable address** dirección reubicable
- relocatable area** área reubicable
- relocatable binary format** formato binario reubicable
- relocatable code** código reubicable
- relocatable code** código relocalizable
- relocatable expression** expresión reubicable
- relocatable hardware** equipo físico de reubicación
- relocatable library** biblioteca reubicable
- relocatable library module** programas de carga de biblioteca reubicables
- relocatable machine code** código de máquina relocalizable
- relocatable program** programa relocalizable (o reubicable).
- relocatable program loader** cargador de programa reubicable
- relocatable routine** rutina relocalizable (o reubicable).
- relocatable term** término reubicable
- relocate** reasignar, relocalizar, realojar, reubicar.
- relocating loader** cargador de reubicación
- relocation** reubicación - traslado - reasignación
- relocation bit** bit de relocalización
- relocation dictionary** diccionario de reubicación
- relocation program loader** cargador reubicador de programa
- remainder** resto
- remark statement** sentencia comentario, sentencia de documentación.
- remarks** observaciones
- remarks cards** tarjetas de observaciones
- remedial maintenance** mantenimiento reparador
- remedial maintenance** mantenimiento reparador
- remote** remoto - a distancia
- remote access** acceso a distancia
- remote batch**
1. modo de tratamiento por lotes
 2. modo de tratamiento por lotes donde los datos son introducidos a distancia
- remote batch entry** entrada a distancia por lotes

remote batch processing teleprocesamiento por lotes, teletratamiento por lotes.

remote calculator calculadora a distancia

remote communications comunicaciones remotas

remote computing system exchange intercomunicador para sistema de cálculo

remote computing system language lenguaje para sistema de cálculo a distancia

remote computing system log registro cronológico de sistema de computadora a distancia

remote console consola a distancia

remote control software software de control remoto

remote data stations estaciones terminales de datos a distancia

remote data terminal terminal de datos a distancia

remote debugging depuración de datos a distancia

remote disk

1. disco remoto.
2. Se denomina DISCO REMOTO a un disco o zona de un disco que está físicamente conectado a un sistema, pero al que pueden tener acceso otros sistemas mediante una red de computadoras. En la terminología Sun de redes, un disco remoto es una zona de un disco de una computadora dedicada a una estación de trabajo que no tiene disco y que, en consecuencia, es tratada como una zona de disco propia.

remote format item elemento de formato remoto

remote input station estación remota de entrada

remote inquiry consulta a distancia o remota

remote job entry entrada de trabajos a distancia

remote job processing proceso de trabajos a distancia

remote message processing proceso de mensajes a distancia

remote multiplexer multiplexor remoto

remote operator control panel panel de control para operador a distancia

remote processing proceso a distancia

remote station estación a distancia

remote subsets moduladores - demoduladores a distancia

remote terminal terminal remota

remote testing prueba a distancia

remote unit terminal for banking unidad terminal a distancia para el cajero

removable desmontable - cambiable

removable bottom cover cubierta o tapa inferior desmontable

removable cover cubierta desmontable

removable disk disco intercambiable.

removable disk pack juego o paquete de discos cambiables

removable platter fuente desmontable

removable plugboard cuadro de control desmontable

removable storage media medios de al-

macenamiento desmontables

remove remover - cambiar

remove option opción de desmontar

rename function función de redesignación

renaming renombramiento

rendering representación

renewal prórroga - renovación

renewal

1. prórroga - renovación
2. renovaciones y reemplazos

rent renta - alquiler - producto rentar - alquilar

repair delay time tiempo perdido en reparación

repair time tiempo de reparación

repeat repetir

repeat counter contador de repetición

repeat keyboard repetición del teclado

repeat keyboard set up dispositivo para repetición de teclado

repeat keys teclas repetidoras

repeatability repetibilidad

repeater repetidor

repeater repetidor

repeater coil bobina repetidora

repeater station estación repetidora

reperforator reperforador - perforador receptor

repertoire repertorio

repertory repertorio

repetition factor factor de repetición

repetition frequency frecuencia de repetición

repetition instruction instrucción de repetición

repetition rate régimen de repetición

repetitive addition suma reiterativa - sucesiva

repetitive addressing direccionamiento reiterativo

repetitive operation operación reiterativa

repetitive specification especificación reiterativa

replicate repetir el resultado

replication repetición

report informe

report file archivo de informes

report format formato de informe

report generation generación de informes

report generator generador de informes

report generator generador de infomes

report interval intervalo entre informes

report preparation preparación de informes

report program programa de informes

report program generator generador automático de programas

- report writer** escritor de informes
- repositioning indicator lever** palanca para reposición de caracteres
- repository** depósito - almacenaje
- representation** representación
- representative calculating time** tiempo de cálculo representativo
- reproduce** reproducir
- reproducer** reproductor
- reproducer** reproductor
- reproducing** reproducción
- reproducing punch** perforadora reproductora
- reproducing unit** unidad reproductora
- reproduction codes** códigos trascendentes
- reprographics** reprografía
- REPROM REProgrammable Read Only Memory** Memoria ROM reprogramable.
- request** solicitud - pedido - demanda
- request for price quotation** solicitud de definición de precio
- request in line** requerimiento en línea
- request parameters list** lista de parámetros de la petición
- request repeat system** sistema de demanda de repetición
- request slip** especificación de necesidades
- requirement** requerimiento
- rerun** repetir pasada - reprocesamiento volver a iniciar un proceso
- rerun point** punto de reanudación de pasada o de repetición de pasada
- rerun routine** rutina de repetición de pasada
- RES REset Signal** Señal de puesta a cero o inicialización.
- rescue dump** vuelco de protección
- research** investigación
- reservation** reserva
- reserve** reservar - reserva
- reserve for accidents** reserva para accidentes
- reserve for allowances** reserva para bonificaciones
- reserve for amortization** reserva para amortización
- reserve for contingences** reserva para contingencias
- reserve for depreciation** reserva para agotamientos
- reserve for discounts** reserva para descuentos
- reserve for renewals and replacements** reserva para
- reserve for taxes** reserva para impuestos
- reserved** reservado
- reserved page option** opción de página reservada
- reserved variable** variable reservada
- reserved word** palabra reservada.
- reset**
1. puesta a cero - proceso de iniciación

o arranque del sistema -

2. restaurar - borrar - restablecer las condiciones iniciales

reset and start poner a cero y arrancar

reset button pulsador de reinicialización.

reset check borrado de señal de error

reset cycle restaurar un ciclo

reset mode modalidad de restauración

reset pulse pulso de restauración

reset rate coeficiente de restauraciones

reset switch interruptor para reestablecer el funcionamiento

reset system sistema de restauración

reset to blanks borrado a blancos

reshape reformar - conformar

reshaping conformación - reformación

resident residente

resident module módulo residente

Resident program

1. Programa residente
2. Se dice que los programas son "residentes" ó " residentes en memoria" cuando permanecen en memoria hasta que sean explícitamente eliminados ó hasta que la corriente eléctrica se corte. A estos programas también se los conoce como programas TSR ó programas "pop-up" (de aparición instantánea) puesto que permanecen en memoria incluso despues que se termina de ejecutar el programa. TSR es un acrónimo de Termine y permanezca Residente (Terminate and Stay Resident, en Inglés).

resident routine rutina residente

residual error error residual

residual error rate proporción de errores residuales

residue check control residual

resistor resistencia.

resistor capacitor module módulo RC (resistencia capacidad)

resolution resolución (de detalles visibles)

Resolution

1. Resolución
2. Se emplea el término RESOLUCION para hacer referencia a la capacidad de un sistema óptico, tal como una pantalla de video, ó de un dispositivo de escaneo tal como un OCR, ó de una impresora, para generar componentes de un objeto como partes diferentes, claras y distinguibles entre sí. En los gráficos de video, la resolución hace referencia a la cantidad de pixeles en la que se puede dividir la zona de pantalla, la que está determinada por la cantidad de pixeles existentes tanto en sentido horizontal cuanto vertical. Por ejemplo, al hablar de una resolución de 620 x 200 pixeles se hace referencia a una zona de pantalla con 640 pixeles a través de la misma, y 200 pixeles dispuestos en sentido vertical. Puede decirse, sin dudas, que cuanto mayor sea la resolución, se necesita más memoria de video para reproducir una imagen en pantalla. Cuando se hable de impresoras de alta resolución, se puede afirmar que, en ellas, todos los trabajos serán de muy buena calidad.

resolution error error de resolución

resolve resolver

- resolving** resolución
- resolving potentiometre** potenciómetro de resolución
- resonator** resonador
- resource** recurso
- resource allocation** asignación de recursos
- resource allocation** asignación de recursos.
- resource allocation in multiproject scheduling** asignación de recursos en la planificación de proyectos múltiples
- resource fork** confluencia de recursos
- resource linker** vinculador de recursos o fuentes
- resource manager** gestión de recursos
- resource ownership** propiedad del recurso.
- resource queue** cola de recursos
- resource sharing** compartimiento de recursos.
- response** respuesta - reacción
- response duration** duración de la respuesta
- response time** tiempo de respuesta.
- restart** reanudar - reanudación - restauración
- restart** reanudar - reanudación - restauración
- restart deck** lote de reanudación
- restart point** punto de reanudación
- restore** restaurar
- restricted function** función restringida
- result** resultado
- result field** campo de resultado
- resulting indicator** indicador resultante
- resume** reemprender, reanudar, proseguir
- resume without error** reanudar sin error
- retail** menudeo
- retaining latch** presilla de retén
- retaining rod** varilla de retén
- retargetability** redestinabilidad
- retargeting** redestinación (de un compilador)
- retention** retención
- retention cycle** ciclo de retención
- retention days** días de retención
- retention of locals** conservación de valores locales
- retention period** perfodo de retención
- retreating edge** arista de retroceso
- retrieval** recuperación (de datos).
- retrieval time** tiempo de acceso a la información
- retrieve** recuperar - obtener y seleccionar
- retrofit** actualizar.
- retry** reintento
- retry error control** control de reintentos en caso de error
- return** retorno, regreso, vuelta,

devolución, cambio de línea.

return access stack pila o zona de memoria para almacenamiento de direcciones

return address dirección de retorno

return code código de retorno

return code register registro de código de retorno

return instruction instrucción de retorno

return key tecla de retorno

return node nodo de retorno

return routine retorno de subrutina.

return sequence secuencia de retorno

return sequence secuencia de retorno

return value valor devuelto

return without gosub retorno sin la sentencia gosub

return-to-bias recording registro de retorno a la polarización

return-to-home volver a la situación inicial

return-to-reference recording registro de retorno a la referencia

return-to-zero retomo a cero

returned value valor devuelto

reusable reutilizable

reusable routine rutina reutilizable

revenue ingresos - crédito - productos - rentas - entradas - beneficios

reverse inversa - marcha atrás

reverse bias polarización inversa

reverse biased polarización invertida

reverse break pausa inversa

reverse channel canal de retomo

reverse code dictionary diccionario de códigos de remisión

reverse direction flow flujo de dirección inversa

reverse engineer aplicar ingeniería inversa

reverse entry contrapartida

reverse order orden invertido

reverse polish notation notación polaca inversa

reverse scan exploración hacia atrás

reverse skip salto hacia atrás

reverse top of form inversión del límite de un formulario

reverse video video inverso

reversed character carácter inverso.

reverser reversor - inversor

reversible counter contador reversible

reversible magnetic process proceso magnético reversible

reversible process proceso reversible

revision level nivel de revisión

revolver track pista giratoria

reward gratificación

rewind rebobinar - reenrollar

rewind time tiempo de rebobinado

rewinding rebobinado

Rewritable optical disk drive

1. Accionador de disco óptico para grabación
2. Un accionador de disco óptico para grabación (rewritable optical disk drive) es un dispositivo periférico de la computadora que se emplea para guardar grandes cantidades de datos (hasta 650 megabytes en un solo cartucho (cartridge) extraíble) De las tres tecnologías ópticas para grabación reiterada más difundidas hoy en día, la magneto-óptica es la mas desarrollada, difundida y exitosa. Difiere de los medios magnéticos tradicionales en que los cabezales convencionales de lectura/escritura son reemplazados por un sistema óptico. Realmente, la información se guarda en una delgada película magnética (en la forma de unos y ceros) similar a lo que se hace en los discos rígidos tradicionales, con la diferencia de que durante la operación de lectura, los datos son leídos con rayos laser ópticos. Si bien los accionadores de discos ópticos en los que se puede re-escribir son mucho más lentos y más caros que los discos rígidos tradicionales (aunque su costo viene reduciéndose en los últimos tiempos), estos discos presentan otros beneficios adicionales: los cartuchos (cartridges) pueden ser extraídos y guardados en un lugar seguro. Los discos ópticos que se pueden escribir evitan además los problemas de auto-borrado de los datos y los problemas de daño físico generado por impacto de los cabezales sobre los medios magnéticos de grabación.

rewrite grabar o escribir de nuevo

rewriting regrabación - reescritura

REXX

1. Lenguaje de programación REXX
2. REXX es un lenguaje de computación procedural y estructurado que ofrece múltiples beneficios que, por lo general, no se encuentran en un único lenguaje. Se lo usa fundamentalmente para la programación de comandos, programación de ejecución y programación "por lotes ó discontinua (batch)". Se lo podría describir, basicamente, como un lenguaje interpretado que se puede leer y que se aprende facilmente. REXX fue creado, en 1979, por M. F. Cowlishaw, en el laboratorio de investigación de IBM Inglaterra, cerca de Winchester. En la actualidad se lo emplea mundialmente a través de una red de mainframes IBM, minicomputadoras y computadoras personales ó PC. En IBM se lo ha bautizado como el lenguaje de los procedimientos por comandos de la SAA (System Application Architecture - Arquitectura de Aplicación en Sistemas). Como lenguaje comercial, el REXX fue introducido como un interpretador de comandos del sistema para el Sistema de Monitor Conversacional (Conversational Monitor System) (VMS) en las mainframes de IBM, en 1983. REXX luego midróa a las computadoras personales de IBM como Personal REXX en 1985, generado por el Mansfield Software Group. La versión V2.0 soporta tando ambientes DOS como OS/2 en el mismo paquete.

RF modulator modulador de radio-frecuencia.

RF Radio Frequency Radiofrecuencia.

RFC Request For Comments Petición para comentarios

RFC Request For Connection Petición para conexión.

RFD Ready For Data Preparado para datos.

RFI Radio-Frequency Interference Interferencia de radio-frecuencia.

RFI, Radio frequency Interference

1. Interferencia de radio-frecuencia
2. Las microcomputadoras emiten radiación que puede interferir con la recepción de televisión, las comunicaciones de emergencia, el control de tráfico aéreo y otro tipo de servicios que empleen dispositivos electrónicos. Por este motivo, varias organizaciones gubernamentales, entre ellas la Federal Communications Commission (FCC) de los Estados Unidos, están tratando de regular la industria de las computadoras y proteger al medio de este espectro electromagnético. La fuente más potente de Interferencia de Radio Frecuencia (Radio Frequency Interference) en una microcomputadora es el cristal que controla la velocidad del reloj de la microcomputadora. Pero, además, otros componentes de la computadora pueden generar RFI tales como el monitor, el teclado, y la fuente de energía eléctrica.

RFP Request For Proposals Petición de propuesta.

RFQ Request For Quotes Petición de comillas.

RGB monitor

1. Monitor RGB
2. Un monitor color que acepta entradas en la forma de señales discretas para haces lumínicos de Rojo, Verde y Azul se denomina monitor RGB (de Red, Green, and Blue, en Inglés) En un televisor, ó en un monitor color, estos colores se muestran como puntos rojos, verdes y azules de intensidad variable.

Si se llevan todos estos colores hasta su máxima intensidad y se los combina se produce el color blanco (ó la ausencia de color como prefieren llamarlo algunos). A medida que se disminuyen las intensidades en forma proporcional, se van produciendo tonos de gris. Los monitores RGB más modernos ya están disponibles en una variedad tanto analógica como digital, lo que le permite funcionar como receptor de televisión y como monitor de computadoras.

RH Report Heading Informe de cabecera.

RI Right In Entrada por la derecha.

ribbon cinta de impresión

ribbon cable cable de tipo cinta

ribbon cartridge portacinta

ribbon control control de cinta

ribbon cover cubrecinta

ribbon detail encabezado de factura

ribbon driver impulsor de cinta

ribbon feed mecanismo de alimentación de cinta

ribbon lift fingers lengüetas elevadoras de cintas

ribbon position lever palanca de posición de cinta

ribbon rewind rebobinado de cinta

ribbon shift desplazamiento de cinta

right derecho - correcto

right adjust ajuste a la derecha

right associativity asociatividad por la derecha

right cover tapa derecha

right justified justificado o alineado a la derecha

Right justify

1. Justificar (texto) sobre el margen derecho
2. "Justificar" información a la derecha (right justify, en Inglés) es colocar los datos ó el texto en la posición extrema, a la derecha, de un campo ó documento, de modo que los caracteres queden alineados en la posición de la columna extrema derecha cuando se los presente en pantalla ó cuando se los imprima. Se denomina "justificado a la derecha" a un documento generado con un procesador de textos, que ha sido impreso ó presentado en pantalla, de modo que los caracteres queden prolijamente alineados a lo largo de borde del costado derecho. La costumbre de imprimir información (sea una carta, un documento, ó un libro) es alinear el texto sobre el borde del costado izquierdo, es decir "justificado a la izquierda". (left-justify)

right justify alineado por la derecha

right leaf hoja derecha

right margin stop tope marginal a la derecha

right platen rodillo derecho

right recursion recursión por la derecha

right shift desplazamiento hacia la derecha

right-justification

1. justificación a la derecha, encuadre a la derecha

2. alineación a la derecha

right-sentential form forma de frase derecha

rightmost bit bit extremo derecho

rightmost derivation derivación por la derecha

rightmost position posición extremo derecha

rigid disk disco rígido

ring anillo - ciclo - lista circular

ring counter contador de ciclos - contador en anillos

ring network red de anillo

ring shift desplazamiento circular

ringdown generación de llamadas

ringing llamada - señal de llamada

ringing repeater repetidor de señal de llamada

ringing tone tono de llamada

ripple ondulación - rizo - escalón

ripple carry acarreo (o arrastre) anticipado, acarreo de ondulación, de rizado.

ripple print impresión en escalera

RISC, Reduced Instruction Set Computer

1. Computadoras con reducidos grupos de Instrucciones
2. El término antagónico, CISC hace referencia a las computadoras tradicionales que operan con grandes conjuntos de instrucciones. La mayor parte de las modernas computadoras pertenecen a esta categoría, incluyendo las microcom-

putadoras compatibles con IBM. A medida que evolucionó la tecnología computacional, los conjuntos de instrucciones se expandían para incluir modernas instrucciones que son complejas en su naturaleza y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, más tiempo para terminar dicha ejecución. Las computadoras que operan con programas basados en estos grupos de instrucciones han sido denominadas computadoras con complejos grupos de instrucciones (complex instruction set computers) (CISC). Tratando de volver a "las fuentes" surge una nueva propuesta, tendiente a simplificar toda esta complejidad que, poco a poco, fue apoderándose de los sistemas de computación. Esta nueva propuesta es la que hoy se conoce como RISC.

RISC = Reduced Instruction Set Computer - Computadoras con reducidos grupos de Instrucciones.

RISC es una abreviatura de (Reduced Instruction Set Computer - Computadora con conjunto de instrucciones reducidas), caracterizada de este modo para diferenciarla de la CISC (Complex Instruction Set Computer.- Computadora con conjunto de instrucciones complejas) Los términos Conjunto de Instrucciones Reducidas no significan menos instrucciones sino, antes bien, un regreso a las instrucciones más simples que requieren solo un ciclo de ejecución (ó unos pocos), empleados en forma más eficiente bajo los cambios producidos tanto en la arquitectura cuanto en el compilador de las computadoras. A medida que evolucionaba la tecnología, los conjuntos de instrucciones se ampliaban para incluir instrucciones más modernas, de naturaleza compleja y que requieren de varios a muchos ciclos de ejecución y, por lo tanto, necesitan más tiempo para completarse. Las computadoras que operan con pro-

gramas (software) del sistema basado en estos grupos de instrucciones han sido denominados computadoras con conjuntos de instrucciones complejas (complex instruction set computers) (CISC). Los sistemas que emplean la tecnología RISC son capaces de lograr velocidades de procesamiento de hasta casi 5 millones de instrucciones por segundo.

rise time tiempo de subida.

RJ-11 ó RJ45

1. Conector Registrado
2. Las siglas RJ-11 y RJ45 son designaciones para los conectores de líneas telefónicas modulares, usadas comunmente. La RJ es una abreviatura de Registered Jack (Conector Registrado). Estos dos conectores sirven como interfaz entre la línea telefónica y el dispositivo receptor tal como un teléfono ó un modem. Estos conectores consisten basicamente en un "enchufe" (plug) plástico en el extremo de un cable y un conector (jack) en el teléfono, modem, ó placa de conexión en la pared. El RJ-11 posee seis cables y se lo emplea para la conexión estandar de línea telefónica común. El RJ-45 consta de 8 cables y, por lo general, se lo emplea para la transmisión de datos sobre cables telefónicos de pares trenzados (twisted pair). Existen, además, conectores tales como RJ-16, RJ-21, RJ-27, RJ- 36, y RJ-41 para otro tipo de aplicaciones en líneas telefónicas.

RJE Remote Job Entry Entrada de trabajos remotos.

RLD ReLocation Dictionary Diccionario de reubicación.

RLL, Run Length Limited

1. Tramo de Recorrido Limitado

2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar los datos, enviándolos hacia un accionador del disco rígido. Los términos Run Length Limited (RLL) (Tramo de Recorrido Limitado) proviene del hecho de que las técnicas limitan la distancia (Longitud del Tramo) entre las reversals de flujo magnético sobre el platter del disco. Existen varios tipos de técnicas de codificación RLL: (1,7) la codificación RLL incrementa la capacidad de almacenamiento un 25% respecto del MFM. (2,7) la codificación RLL ó RLL Mejorada (Enhanced RLL) (ERLL) aumenta la capacidad de almacenamiento un 50% sobre la codificación MFM. (3,9) la codificación RLL ó RLL Avanzada (Advanced RLL) (ARLL) aumenta la capacidad de almacenamiento hasta casi duplicar la de la codificación MFM. Un disco rígido RLL certificado puede usar una plaqueta (tarjeta) controladora, pero se reducirán tanto la capacidad de almacenamiento como la velocidad de transferencia de los datos.

RLSD, Received Line Signal Detector

1. Detector de señales recibidas en línea.
2. Cuando se emplean módems para transferir datos entre computadoras, el módem emisor transmite un tono pitched elevado (el portador) hacia el módem receptor. Cuando el módem receptor detecta este tono, se devuelve una señal de detección del portador hacia el módem emisor. La señal de detección del portador esta definida en la Especificación RS-232, y es la misma que el Detector de Señales Recibidas en Línea (Received Line Signal Detector). Esta es una señal de interfaz en módem que indica, al equipo vinculado a la terminal de datos (data terminal equipment)

(DTE) que está recibiendo una señal desde el módem distante.

RMS Root Mean Square Valor eficaz.

RMW Read-Modify-Write
Lectura-modificación-escritura.

RO Receive Only Sólo recibir.

RO Right Out Salida por la derecha

roadmap mapa del camino.

robot robot

robotics robótica

Robotics

1. Robótica
2. Se emplea el término ROBOTICA para hacer referencia al área de la inteligencia artificial que se relaciona con la creación y uso de sistemas híbridos de computadoras individuales, denominados ROBOTS, que efectúan actividades físicas y computacionales. Los robots están equipados con dispositivos sensibles para detectar variaciones en su ambiente operativo, un mecanismo de cálculo para tomar decisiones, y con un mecanismo de guía para dirigir sus acciones físicas. Los robots son ampliamente usados en los sistemas industriales, ejecutando tareas repetitivas tales como las soldaduras, pinturas y ribeteados.

robotyper máquina de escribir automática

robout suprimir, borrar, eliminar.

robust robusto

roco scanning barrido o exploración de líneas.

rod vara, varilla

role indicator indicador de función de cometido

roll enrollar.

roll in

1. transferencia desde el almacenamiento secundario
2. recepción de impulsos-

roll in routine rutina de reincorporación a la memoria

roll in/roll out

1. transferencia de programas y/o datos
2. transferencia desde la memoria externa a la memoria principal o viceversa

roll in/roll out

1. transferencia de programas y/o datos
2. transferencia desde la memoria externa a la memoria principal o viceversa

roll journal diario en rollo

roll out

1. transferencia al almacenamiento secundario
2. emisión de impulsos - descargar a la memoria externa

roll out routine rutina de descarga a disco

roll out/roll in transferencia al o del almacenamiento secundario

roll over versatilidad

roll up desplazamiento del impresor

roll up/roll down desplazamiento hacia arriba o hacia abajo

roll-in trasvase, transferir adentro.

roll-out trasvase, transferir afuera.

rollback regresión - retrocesión - repetir

rollback routine rutina reconstructiva

roller rodillo

rolling totals totales circulantes

rollover teclado <<rollover>> teclado antirebotes.

ROM Read-Only Memory Memoria de sólo lectura.

ROM, Read Only Memory

1. Memoria de "solo lectura"
2. ROM es una abreviatura de Read Only Memory (Memoria de "solo lectura"). Este es un tipo de chip de memoria que puede ser leído pero no escrito ni alterado. ROM brinda un almacenamiento permanente para las instrucciones del programa y se la emplea con mayor frecuencia en los microprocesadores que siempre ejecutan el mismo programa, tal como en el caso de los juegos electrónicos. Las ROM son preparadas por el fabricante, y no pueden ser alterados una vez que se fabrican los chips. La ROM es una memoria no-volátil; es decir que los datos almacenados en la ROM subsisten incluso después que se interrumpe el suministro de corriente eléctrica.

romable grabable en ROM.

root

1. raíz
2. Este término se emplea tanto para el DIRECTORIO inicial bajo el cual se guardan todos los otros directorios en el sistema UNIX, " / ", como para el registro del SUPER USUARIO, quien tiene autorización para acceder y modificar todos los ARCHIVOS del sistema.

root raíz

root directory

1. directorio raíz.
2. Todo sistema de archivos UNIX tiene un directorio raíz del cual dependen, directa o indirectamente, todos los demás directorios del sistema de archivos. Sin embargo, lo que la mayoría de los usuarios UNIX quieren decir cuando usan el término "directorio raíz" es el directorio raíz del sistema de archivos, que es el directorio del que dependen el resto de los directorios del sistema UNIX, tanto directa como indirectamente. Es necesario usar el término de directorio raíz, porque es el único directorio del sistema que no tiene un nombre propio. Todos los demás directorios tienen nombre en su directorio padre. Por ejemplo, el directorio 'usr/bin' tiene el nombre bin porque ese nombre aparece en '/usr', el directorio padre de '/usr/bin'. Como el directorio raíz no tiene un padre, no tiene nombre. Los nombres absolutos empiezan con el directorio raíz (en el sistema de archivos raíz).

root directory directorio raíz

root phase fase radical

root segment segmento raíz

ROS Read-Only Storage Almacenamiento de sólo lectura.

rotary dial marcación por disco

rotary dialing marcación por disco rotativo

rotate rotar (cambiar lugares hacia la izquierda o derecha)

rotating capstans cabestranterotativo

rotational rotativo - de rotación

rotational delay demora de rotación

rotational delay demora rotativa, demora de rotación

rotational delay time tiempo de demora de rotación

rotor rotor

rough draft bosquejo

rough table tabla preliminar

round redondeo, redondear.

round hole perforación circular

round robin circuito

round robin system sistema de mesa redonda

rounding redondeo

rounding error error de redondeo.

rounding off regla de redondeo - redondear por defecto

rounding off regla de redondeo - redondear por defecto

rounding off error error de redondeo.

rounding off error error de redondeo

route ruta

router encaminador

Router

1. Encauzador
2. Un "encauzador (router) es un dispositivo de interconexión que vincula complejas redes entre sí, en la capa de la red del modelo OSI. Los encauzadores son similares a los puentes que existen entre las redes pero, por lo general, son más activos. Son capaces de leer la información de direccionamiento de la red y de seleccionar una

adecuada vía de transferencia. Los modernos encauzadores pueden manejar múltiples stocks de protocolos simultáneamente, moviendo packets ó frames hacia los vínculos correctos hasta su destino adecuado. Un brouter es un puente-encauzador que opera en la capa de vínculo de datos del modelo OSI. Ejecuta las funciones de un puente entre redes similares pero permanece independiente de los protocolos superiores. Al igual que un encauzador (router), un puente-encauzador (brouter) puede manejar líneas múltiples y transmitir, en consecuencia, los mensajes

routine rutina, subrutina, subprograma.

routine rutina - secuencia de instrucciones

routine check control de rutinas

routine library biblioteca de rutinas

routine list lista de rutinas

routine maintenance mantenimiento rutinario o de rutina

routine maintenance time tiempo de mantenimiento rutinario

routing encaminamiento - asignacion de ruta

routing code código de encaminamiento

routing indicator indicador de ruta y destino

row fila - column - línea

row binary binario en fila

row binary code código binario en hilera

row pitch paso entre filas - paso longitu-

dinal

row-major form forma de filas

RPG Report Program Generator Generador de informes de programa.

RPM Rotation Per Minute Rotación por minuto.

RPROM ReProgrammable ROM Memoria ROM reprogramable.

RS Register Select / RS Selección de registro / Flip-flop biestable RS.

RS-232

1. RS-232
2. El estandar RS-232 define dos tipos de interfaces: equipo terminal; de datos (data terminal equipment) (DTE), y equipo de comunicación de datos (data communication equipment) (DCE). Las computadoras personales están casi siempre configuradas como dispositivos DTE, mientras que un dispositivo como un modem ó un "ratón" (mouse), por lo general, está configurado como un dispositivo DCE. Cuando se conectan dos dispositivos semejantes, DTE a DTE, ó DCE a DCE, Ud. debe emplear un cable nulo de modem ó un adaptador eliminador de modem. La siguiente lista muestra las conexiones "pin a pin" requeridas para hacer un cable nulo de modem entre conectores DB-25S y DB-25P.
1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 6-20, 7-7, 20-6

RS-232 bus RS-232, interfaz RS-232.

RS-232-C RS-232-C Interfaz de comunicaciones estándar.

RS-422 RS-422 Interfaz de comunicaciones estándar.

RSA factor

1. Factor RSA

2. El factor RSA es un indicador del comportamiento de un disco rígido. Como fuera definido por Steve Gibson, el factor RSA se calcula de la siguiente manera:

$$\text{Factor RSA} = \frac{(\text{número de sectores por pista}) \times (\text{número de cabezales})}{\text{Tiempo de búsqueda promedio del disco}}$$

Los accionadores (drives) que emplean técnicas de codificación de datos MFM poseen 17 sectores por pista. Los accionadores (drives) que emplean técnicas de codificación de datos RLL poseen 26 sectores por pista.

El factor RSA, entonces, esta completamente compensado para explicar la densidad del cilindro y permite que todos los discos sean comparados en forma equitativa. Algunos factores RSA obtenidos en discos rígidos populares, que pueden brindarse como ejemplo, son los siguientes:

Seagate ST225 = 1.04, ST238 = 1.60, ST251 = 1.70

RSEXEC Resource Sharing EXECutive
Recurso ejecutivo compartido.

RSU Reserved Software Used Reservado para uso por software.

RSVD ReSerVeD Reservado.

RTC Real-Time Clock Reloj de tiempo real.

RTE Real-Time Execution Ejecución en tiempo real.

RTI ReTurn-From Interrupt Retorno desde interrupción.

RTL Resistor-Transistor Logic Lógica-transistor-resistencia.

RTOS Real-Time Operating System Sistema operativo de tiempo real.

RTRAN FORmula TRANslation
Lenguaje de programación FORTRAN.

RTS Ready To Send Preparado para enviar.

RTS ReTurn-Form-Subroutine Instruction Instrucción de retorno a subrutina.

rub - out character carácter de borrado o cancelación

rubber banding movimiento de banda de goma

rubout character carácter de supresión, eliminación o borrado.

rubout key tecla de borrado

rule based expert system sistema experto basado en reglas

ruler line línea graduada

rules reglas

run

1. pasada, proceso de ejecución, correr, corrida
2. ejecución, carrera, curso, marcha; ejecutar.

run around rodeo

run book

1. libro de documentación del proceso
2. libro de normas operativas de un programa - libro de pasada

run chart gráfico de pasadas o procesos

run diagram diagrama documentador del proceso

run duration duración de pasada

run in iniciación de la pasada - ciclos de entrada

run length limited longitud de recorrido

limitada

run length limited encoding codificación de datos limitados en un tiempo de pasada

Run Length Limited, RLL

1. Tramo de Recorrido Limitado
2. Existe una gran variedad de técnicas ó esquemas para escribir ó codificar los datos, enviándolos hacia un accionador del disco rígido. Los términos Run Length Limited (RLL) (Tramo de Recorrido Limitado) proviene del hecho de que las técnicas limitan la distancia (Longitud del Tramo) entre las reversals de flujo magnético sobre el platter del disco. Existen varios tipos de técnicas de codificación RLL: (1,7) la codificación RLL incrementa la capacidad de almacenamiento un 25% respecto del MFM. (2,7) la codificación RLL ó RLL Mejorada (Enhanced RLL) (ERLL) aumenta la capacidad de almacenamiento un 50% sobre la codificación MFM. (3,9) la codificación RLL ó RLL Avanzada (Advanced RLL) (ARLL) aumenta la capacidad de almacenamiento hasta casi duplicar la de la codificación MFM. Un disco rígido RLL certificado puede usar una plaqueta (tarjeta) controladora, pero se reducirán tanto la capacidad de almacenamiento como la velocidad de transferencia de los datos.

run locator localizador de pasada

run locator routine rutina de localización de pasadas

run out descarga

run phase fase del proceso

run time tiempo de pasada o de ejecución

run time library biblioteca de tiempo de ejecución

run time library cross -reference referencia cruzada de la biblioteca de tiempo de ejecución

run time version versión de tiempo de ejecución

run unit unidad de pasada o proceso

run-time error error de ejecución, error durante la ejecución.

run-time support apoyo durante la ejecución

run-time support apoyo durante la ejecución

running ejecución, funcionamiento, en ejecución

running accumulator acumulador móvil o correctivo

running component componente de proceso

running open funcionamiento en línea abierta

running state estado de ejecución o de marcha

RZ Return-to Zero Retorno a cero.

S

S Select Selección

S Set Puesta a uno.

S Strobe Habilitación

S-100 bus S-100.

S-100 S-100 Bus estándar S-100.

s-attributed definition definición con atributos sintetizados

s-tax impuesto estatal

S/H Sample and Hold Muestreo y retención.

safe approximation aproximación segura

safe guard symbol símbolo de seguridad

safe to power off asegurar el apagado

salary salario - jomal - sueldo

sale venta

sales loaners equipos (máquinas) de ventas entregadas en préstamo

sales to date ventas a la fecha

salvage salvamento - valor de residuo - valor de desecho

SAMOS Self-Aligned MOS MOS autoalineado.

sample muestra, muestrear, muestreo.

sample and hold muestreo y retención.

sampler toma muestras

sampling muestreo

sampling interval período de muestreo, intervalo de muestreo.

sampling period período de muestreo

sampling rate frecuencia de muestreo - régimen de muestreo

SASI, Shugart Associates System Interface

1. Interfaz de Sistema de Shugart y Asociados

2. SCSI es una abreviatura de (Small Computer System Interface - Interfaz Pequeña de un Sistema de Computación). Esta interfaz SCSI es un estándar desarrollado por Shugart Associates que fuera aprobado por ANSI en 1986. La SCSI paralela permite una más rápida transferencia de los datos que la que resulta posible con la interfaz en serie, ST506, más común usado por la mayoría de los discos rígidos en las PC compatibles con IBM. La interfaz SCSI usa un conector de 50 pines y permite múltiples dispositivos (hasta siete discos rígidos y/o unidades de cinta) sean conectados de modo "encadenado"(daisy chain). Con un puerto SCSI, la transferencia de datos en paralelo se produce a velocidades que promedian hasta 4 megabytes por segundo. SASI (Shugart Associates System Interface - Interfaz de Sistema de Shugart y Asociados) fue el nombre original de la SCSI. En 1990 se comenzo a producir masivamente el bus SCSI-2. Para obtener más información sobre el tema, puede consultar la Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco"

satellite satélite

satellite channel canal satelital

satellite computer computadora auxiliar

satellite graphic job procesor procesador auxiliar de trabajos en unidad gráfica

satellite installation instalación satélite

satellite link enlace satelital

satellite processor procesador satélite

satellite processor/computer
procesador/computadora satélite.

saturation saturación

save conservación del contador de un registro - salvar - guardar

save area área de conservación

save statement proposición SAVE

savings passbook libreta de ahorro

SBC Single-Board Computer Computadora en una sola tarjeta.

SBS Satellite Business Systems Sistemas de satélites para negocios.

SC/MP Simple Cost-Effective MicroProcessor Microprocesador de NATIONAL, SC/MP.

scalable type tipo de letra ajustable a escala

scalar escalar (en el sentido de elemental o de uno solo)

scalar data type tipo de datos escalar.

scalar expression

1. expresión escalar
2. expresión elemental

scalar processor procesador escalar

scalar variable variable escalar

scale

1. escala - cambiar de escala - convertir a escala
2. ajustar a escala

scale factor factor escalar - factor de proporcionalidad

scale modifier modificador de escala

scale of two escala de dos

scale switch selector de escala

scaler escalímetro

scaling attribute atributo de ajuste de escala

scaling factor factor de escala

scan explorar - eliminar - barrido

scan head cabezal de barrido

scan line línea de barrido

scan period período de exploración

scan pointer indicador de exploración

scan rate frecuencia de exploración

scanned images imágenes exploradas - analizadas

scanner

1. explorador - analizador - dispositivo de exploración -
2. rutina exploradora - analizador léxico

Scanner

1. Escaner
2. Un escaner (explorador) es un dispositivo periférico conectado a una computadora para capturar imágenes gráficas y convertir los datos en códigos binarios. Una vez capturada, la imagen puede ser editada con un programa de manejo de imágenes, pegada en un documento para impresión, ó enviada a través de líneas telefónicas por medio de un dispositivo facsimil. Si la imagen corresponde a un texto, se la puede procesar con un programa de OCR (optical character recognition - reconocimiento óptico

de caracteres) que transformará la imagen electrónica en texto editable. Existen cuatro tipos básicos de escaners: los alimentadores de hojas, ó pasantes (sheet-fed), los de lecho plano (flat-bed) los de escaneo superior (overhead) y los scaners manuales (hand-held) Con la variedad de alimentadores de hojas (ó pasantes; sheet-fed, en inglés) el original que se desea escanear se hace pasar a través del escaner por medio de un conjunto de cilindros de goma. Los escaners más avanzados, de lecho plano (flat-bed, en Inglés) requieren que el original sea colocado sobre una superficie de vidrio, mientras que los elementos ópticos del escaner sacan una "fotografía electrónica" de la hoja fija del original. Los escaners de lecho plano pueden aceptar originales de casi cualquier espesor, pudiendose, en consecuencia, escanear libros y revistas.

scanner generator generador de analizadores léxicos

scanner logic circuito de lógica de la lectora óptica

scanner selector selector explorador

scanning exploración, barrido.

scanning limits limites de exploración

scanning rate frecuencia o velocidad de exploración

scatter / gather by record dispersión/agrupación por registros

scatter diagram diagrama por dispersión

scatter format formato disperso

scatter loading carga dispersa

scatter plot trazado por dispersión

scatter read lectura de dispersión

scatter read lectura dispersa - lectura de zonas de memoria no continuas

schedule cédula - relación auxiliar - plan - programa - proyecto - horario

schedule planificar.

scheduled engineering time tiempo previsto de mantenimiento

scheduled maintenance mantenimiento programado, planificado o previsto.

scheduled operation tiempo previsto de funcionamiento

scheduler

1. planificador
2. coordinador de los programas a correrse - planificador

scheduler work area área de trabajo del planificador

scheduler work area data set fichero del área de trabajo del planificador

scheduling planificación.

scheduling algorithm algoritmo de planificación

Scheduling program

1. Programa coordinador, ó de generación y administración de cronogramas
2. Multitareas (multitasking) es una característica del Sistema Operativo que permite que varios programas parezcan estar ejecutándose al mismo tiempo. Realmente, un programa de generación y administración de cronogramas (scheduling program) pasa periódicamente de a uno a otro programa (entre dos ó más programas), dando a cada uno una porción determinada de tiempo (time slice, en inglés) para

usar la CPU. Una verdadera función multitareas no puede obtenerse trabajando en un ambiente DOS. A continuación se brindan algunos ejemplos de ambientes operativos multitareas que pueden ejecutar programas en D.O.S.:

DESQview de Quarterdeck Office Systems OS/2 de IBM Windows 3.1 de Microsoft Corp.

schema esquema (de programa).

scheme plan de diseño, esquema.

SCICON Scientific **C**ONTrol **S**ystems
Sistemas científicos de control.

scientific applications aplicaciones científicas

scientific computer computadora científica

scientific data processing procesamiento de datos científicos

scientific language lenguaje científico

scientific notation notación científica.

scientific operation operación o cálculo científico

scientific subroutines subrutinas científicas

scientific system sistema científico

scissoring recorte

SCL System Control Language Lenguaje de control de sistemas.

scope pantalla, alcance, rango

scope of a condition prefix ámbito de un prefijo de condición

scope of a declaration ámbito de una declaración

scope of the examination extensión de la auditoría

score resultado - señal - muestra

scored forms formularios preparados para desprenderlos de una matriz

SCR Silicon Controlled Rectifier Rectificador controlado por silicio.

scrambed technics técnica de incorporación al azar

scrambler mezclador

scrambling perturbación

scratch anular - cancelar

scratch disk disco de prueba o auxiliar

scratch file archivo transitorio

scratch pad memoria de trabajo auxiliar o de block de notas

scratch pad memory memoria block de notas.

scratch pad memory memoria rápida de almacenamiento de datos temporales

scratch tape cinta reutilizable

scratchpad memoria auxiliar, memoria block de notas, memoria de trabajo.

screen

1. pantalla
2. Una zona donde el usuario visualiza o ingresa información específica.

screen pantalla, monitor.

screen capture captura de pantalla

screen dump volcado de pantalla

screen font tipo de letra para pantalla

screen generator generador de pantalla.

screen greed retícula, rejilla o parrilla de la pantalla.

screen location ubicación en la pantalla

screen overlay recubrimiento de pantalla

screen read lectura de pantalla.

screen saver preservador de pantalla

screen size tamaño de la pantalla.

screeener serígrafo

screening depuración - selección

scrip certificado

script manuscrito

scroll desplazar, mover en vertical (horizontal), enrollar.

scroll

1. desplazamiento vertical (por la pantalla).
2. El significado tradicional que se dá al término SCROLL (desplazamiento vertical en pantalla) es el de añadir una nueva línea o información al final de la pantalla, haciendo que el resto de la información incluida en dicha pantalla se mueva hacia arriba una línea. En un sentido más general, el término SCROLL (desplazamiento, en general) hace referencia al proceso que permite mover información arriba o abajo de la pantalla (o, a veces, de izquierda a derecha), Esta situación se presenta cuando la información que se quiere presentar no cabe en pantalla, lo que obliga al operador a recorrer (vertical y, a veces, horizontalmente) la pantalla, en busca de la información que necesita..

Se emplea el término SCROLL para indicar un movimiento ascendente,

descendente, e incluso lateral, recorriendo así un número determinado de líneas ó de caracteres en un archivo, ó "paseando" por una imagen que se está presentando en pantalla.

Scroll arrow

1. Flecha de Deslizamiento
2. Una flecha de deslizamiento es un ícono que aparece en pantalla, normalmente en las esquinas de las ventanas tipo Windows, indicando el movimiento direccional que está disponible para el operador y que se puede activar ya sea con un mouse ó con las teclas de control del cursor.

scroll arrow flecha de desplazamiento

scroll bar

1. barra de posición (ó deslizamiento)
2. Una Barra de deslizamiento (scroll bar, en Inglés) es un indicador vertical u horizontal que se presenta en pantalla y que muestra la posición relativa del contenido que se presenta en pantalla con respecto a todo el contenido del archivo. Algunas barras de deslizamiento incluyen, además, un pequeño cuadrado que puede ser empleado con el mouse (ratón) para generar desplazamiento en pantalla.

Un pequeño marcador, tipo cursor, que aparece a la derecha de la ventana de la lista de selección que le muestra la posición relativa en la lista. Ver, además, POINT-AND-PICK.

scroll bar barra de desplazamiento

scrollable command comando desplazable

scrollable field campo desplazable

scrolled key tecla de desplazamiento de imagen de pantalla.

scrolling

1. desplazamiento, movimiento en vertical (horizontal), enrollamiento.
2. desplazamiento (de líneas en pantalla)

SCSI Small Computer System Interface

1. Pequeña interfaz para sistemas de computadoras
2. SCSI - (Small Computer System Interface) es un estándar desarrollado por Shugart Associates y aprobado por ANSI. El SCSI paralelo usa un conector de 50 pins y permite que múltiples dispositivos sean "daisy chained" ("encadenados" en secuencia). Poseen velocidades de transferencia de datos de hasta 32 megabits por segundo. Esta interfaz es un estándar desarrollado por Shugart Associates que fuera aprobado por ANSI en 1986. La SCSI paralela permite una más rápida transferencia de los datos que la que resulta posible con la interfaz en serie, ST506, más común usado por la mayoría de los discos rígidos en las PC compatibles con IBM. La interfaz SCSI usa un conector de 50 pines y permite múltiples dispositivos (hasta siete discos rígidos y/o unidades de cinta) sean conectados de modo "encadenado"(daisy chain). Con un puerto SCSI, la transferencia de datos en paralelo se produce a velocidades que promedian hasta 4 megabytes por segundo. SASI (Shugart Associates System Interface - Interfaz de Sistema de Shugart y Asociados) fue el nombre original de la SCSI. En 1990 se comenzo a producir masivamente el bus SCSI-2. Para obtener más información sobre el tema, puede consultar la Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco"

SDF file

1. Archivo tipo SDF

2. Un archivo tipo SDF es, simplemente, un archivo de texto ASCII de longitud fija que comunmente se emplea para transferir datos desde una aplicación a otra en la computadora. Por ejemplo, en el ambiente de programación dBase, los archivos de datos puedan ser ingresados y extraídos usando este formato. Cada registro existente en el archivo ó en la Base de Datos posee la misma longitud independientemente de la cantidad de datos que existan en los campos que constituyen cada registro. Por ejemplo, el siguiente comando genérico en dBase generará un archivo tipo SDF

```
COPY FILE DATA.DBF TO
DATA.TXT TYPE SDF
```

SDI Selective Dissemination of Information Diseminación selectiva de información.

SDLC Synchronous Data Link Control Control síncrono de enlace de datos.

SDLP

1. SDLP
2. La especificación SDLP permite, a quienes desarrollan programas de aplicación, generar facilmente una interfaz de todos los sistemas operativos más populares con múltiples periféricos que poseen interfaces SCSI diferentes pero similares, tales como los dispositivos de las unidades de CD-ROM.

SDM Space Division Multiplex Multiplexado por división de información.

SDT System Device Table Tabla de dispositivo de sistema.

SE Soft Error Error de software.

SEAC Standards Eastern Automatic Computer Computadora histórica SEAC.

seal tape cinta selladora

seamless integration integración sin costura

search

1. investigar - buscar - consultar - búsqueda sistemática
2. investigación lógica

search and replace buscar y reemplazar

search argument argumento de búsqueda

search cycle ciclo de búsqueda

search key clave de búsqueda

search of a graph búsqueda en un grafo

search read function función de búsqueda lectura

search time tiempo de búsqueda y localización

searching búsqueda, exploración.

SECAM, Sequential and Memory

1. Secuencial y Memoria
2. Los términos PAL y SECAM se refieren ambos a sistemas de emisión de TV empleados en Europa. El sistema NTSC se emplea en Norteamérica, y estos sistemas son incompatibles entre sí. PAL, Phase Alternating Line system (Sistema de Línea de Fase Alternante?) fue inventado en 1961, empleándose en Inglaterra y en muchos países Europeos. Con su imagen de exploración de 625 líneas entregada a 25 pantallas por segundo, brinda una mejor imagen y una mejorada transición de color respecto del NTSC. SECAM, Sequential and Memory (Secuencial y Memoria) se usa en Francia y una forma modificada es empleada en Rusia. SECAM usa una imagen de exploración (scan) de 819 líneas, que

brinda una mejor resolución que las 625 líneas de PAL y más aún de las 525 de la NTSC.

Second generation computer

1. Computadora de segunda generación.
2. Se denominan computadoras de segunda generación a aquellas que comenzaron a producirse a fines de la década del '50 y a principios de la década del '60. Están caracterizadas por ser unidades físicamente más pequeñas que generaban menos calor y requerían menos energía eléctrica ya que estaban equipadas con circuitos de transistores de estado sólido y que empleaban no solo discos sino cintas como dispositivos de almacenamiento secundario. De principios de la década del '60, se podría mencionar a la IBM 1401 y la Honeywell 400 como dos buenos ejemplos de computadoras de segunda generación.

second generation computers computadoras de la segunda generación

second generation computers computadoras de la segunda generación

second level address dirección de segundo nivel

second level directory directorio de segundo nivel

second level macro definition definición de macro de segundo nivel

second remove subroutine subrutina indirecta

second source segunda fuente

secondary secundario

secondary secundario

secondary channel canal secundario

secondary console consola secundaria

secondary feed alimentador secundario

secondary feed hepper depósito de alimentación secundaria

secondary file fichero o archivo secundario

secondary index índice secundario

secondary mode modalidad secundaria

secondary operator control station estación secundaria de control del operador

secondary paging device dispositivo de paginación

secondary station estación secundaria

secondary storage almacenamiento secundario

secondary storage memoria auxiliar.

section sección

section header encabezamiento de sección

section name nombre de sección

section number número de sección

Sector

1. Sector
2. Se denomina SECTOR a una división de los datos, con el mismo espaciado dentro de cada pista de un disco, y es la unidad de almacenamiento más pequeña que puede ser leída ó escrita por el accionador del disco (disk drive, en Inglés). Cada pista consta de la misma cantidad de sectores que han sido secuencialmente rotulados. De este modo, el sector "tres" está ubicado después del sector

"dos" en todas las pistas. Se puede hacer referencia tanto a sectores físicos como a sectores lógicos. Los sectores físicos son las divisiones reales del disco, numeradas en forma secuencial. Los sectores lógicos son aquellos que lee y escribe, en secuencia, el sistema operativo, un esquema que está determinado por la "separación" (interleave) del disco. Los sectores de los discos rígidos y de los disquetes comunes poseen 512 bytes de longitud.

sector sector.

sector count cuenta de sectores

sector count overlay mode modalidad de superposición en cuenta de sectores

sector interleave intercalación de sectores

Sector interleaving

1. Inter-espaciado de sectores
2. La información guardada en un diskette ó en un disco rígido está dispuesta en una serie de trayectorias circulares concéntricas denominadas "pistas". Una única pista, en un disco estandar compatible con IBM contiene aproximadamente nueve mil bytes de datos. Pero, como generalmente se accede a los datos en porciones mucho más pequeñas, cada pista está dividida en secciones más pequeñas denominadas sectores, de 512 bytes de largo. Imagínese una tarta que ha sido cortada en diecisiete trozos, idénticos y numerados. Después que se ha leído la información incluida en el sector uno de la pista que se esté usando, se debe leer el siguiente sector (número 2). Sin embargo, para el instante en que el sector 1 ha sido trasladado a la CPU, el inicio del sector 2 ya ha pasado por debajo del cabezal de lectura/escritura. Existe una demora antes de que el

disco rote para entrega el sector 2. Este problema fue resuelto dispersando los sectores numerados secuencialmente, hacia afuera, alrededor del disco. En vez de colocar el sector 2 inmediatamente después del sector 1, se podía colocar el sector 2 unos pocos sectores más adelante. Esta distribución escalonada de sectores se denomina sector interleaving, en Inglés (inter-espaciamiento de sectores).

sector map mapa de sectores

sector mode modalidad de sectores

sectoring sectorización

securities acciones - bonos y valores

security seguridad

security seguridad - valor bursátil - prenda - garantía -

security kernel núcleo de seguridad

security software software con palabras claves de seguridad

see-saw circuit circuito basculante

seed semilla

seek

1. búsqueda física - buscar - posicionar
2. búsqueda, exploración.

seek access time tiempo de acceso de búsqueda

seek address dirección de búsqueda

seek area área de búsqueda

seek time tiempo de localización

Segment

1. Segmento

2. Por lo general, un segmento es cualquiera de las partes en las que se puede separar un "todo". Es decir que el término "segmento" hace referencia a un componente parcial de una estructura más grande. Se puede decir que, en informática, un segmento con frecuencia es una parte de un programa de computación que puede ejecutarse como una entidad sin que se cargue todo el programa. En gráficas por computadora, un segmento de pantalla es un conjunto de elementos, tales como arcos, puntos ó líneas que pueden ser manipuladas como grupo. Con las pantallas LED y LCD, un segmento hace referencia a una de las barras que constituyen un único carácter.

segment segmento - semi palabra - parte de un programa -

segment segmento, segmentar

segment mark

1. marca de segmento
2. carácter en cinta para preparar segmentos de archivo

segment number número de segmento

segment protection protección de segmentos

segment table tabla de segmentos

segment table entry entrada en la tabla de segmentos

segment table origin register registro de origen de la tabla de segmentos

segment translation exception excepción de traducción de segmento

segment unit unidad de segmento

segmentation división en segmentos.

segmented allocation asignación segmen-

tada.

segmented program programa segmentado

segmented word feature dispositivo de palabra segmentada

segmenting subdivisión

segregating unit unidad selectora

select seleccionar por igualdad - seleccionar

select error error de selección

select signal señal de selección

selected primaries primarias seleccionadas

selecting selección

selection check verificación de selección

selection dial dial de selección - selector de clasificación

selection sort clasificación de selección (para ordenar elementos en un archivo)

selective calling llamada selectiva

selective character set juego de caracteres seleccionados

selective digit emitter emisor selector de dígitos

selective line printing impresión en líneas seleccionadas

selective line printing impresión en líneas seleccionadas

selective listing listado selectivo

selective reset borrado selectivo

selective sequential secuencial selectivo

selective stacker depósito de descarga seleccionable

selective stacking descarga selectiva

selective tape listing feature dispositivo de listado selectivo en cintas de papel

selective trace rastreo selectivo

selector selector

selector channel

1. canal de alta velocidad
2. canal selector

selector knob perilla selectora

selector pen lápiz selector

selector pen attention interrupción por selección de lápiz foto sensible

selector relay relevador o relé de selección

self adapting autoadaptación

self check digit dígito autoverificador

self checking autocontrol

self checking code código autoverificador

self checking digit dígito de autoverificación

self checking number número autoverificador

self checking number device dispositivo de números autoverificadores

self checking number feature dispositivo de números autoverificadores

self checking numbering device dispositivo de números autoverificadores

self complementing code código auto-complementario

self contacting cables cables de contacto directo

self contained control unit unidad de control incorporada

self defining data datos autodefinidores

self defining delimiter delimitador autodefinidor

self defining term término autodefinido

self demarking code código autodelimitador

self documenting code código con autodocumentación

self extracting file archivo de autoextracción

self initializing program programa autoinicializador

self loading record registro de autocarga

self modifying code código automodificable

self organization auto organización

self organizing de auto-organización - autoestructurador

self organizing equipment equipo autoestructurador

self organizing machine máquina autoestructuradora

self relocatable autorreubicable

self relocatable program programa autorreubicable

self relocating autorreubicable

self relocating program programa autorreubicable

self resetting loop bucle autorrestaurable

self starting autoencendido

self threading autoenhebrado

self triggering program programa de lanzamiento automático

Self-decompression program

1. Programa de auto-descompresión
2. Un programa con auto-descompresión (o de auto-generación) es un programa que ha sido creado de modo que, cuando se lo ejecuta, genera uno ó más programas más pequeños y/o archivos de datos que han sido comprimidos dentro del programa. Quienes generan programas (software) con frecuencia guardan y distribuyen sus programas de esta manera, ahorrando de este modo un valioso espacio en el disco rígido y reduciendo la cantidad de tiempo que se necesita para transferir los archivos del programa hacia otras computadoras. "Desarquar" (unARcing, en Inglés) es otro término que también se emplea para hacer referencia al proceso de extraer datos desde un archivo creado con un programa empleado para archivar, denominado ARC de System Enhancement Associates.

Self-join

1. Auto-combinación
2. En las Bases de Datos relacionales, una "combinación" (join, en Inglés) se refiere a la combinación de datos seleccionados de acuerdo a criterios específicos de entre varias bases de datos, de modo de constituir una nueva Base de Datos. Se pueden combinar dos tablas (base de datos) completas, ó se puede seleccionar solo algunos campos de cada una de ellas para efectuar la combinación. Existen diferentes tipos en las operaciones de combinación. Una equicombinación es una combinación (join) en la que la nueva Tabla (Base

de Datos) contiene dos columnas idénticas. Si se elimina una de ellas, el resultado es una combinación natural. Una combinación "exterior" (outer join) incluye todas las filas que sean diferentes de una de las Bases que se combinan, las que son incorporadas en la Tabla (Base de Datos) resultante. En una auto-combinación (self-join), los valores de columna en la misma Tabla son comparados entre sí. Los diferentes casos existentes en la misma Tabla involucrada en la auto-combinación deben ser aliased para distinguirlos entre sí, y las referencias a las columnas deben ser calificadas con alias adecuados.

Selling point

1. Punto de ventas
2. Punto de Ventas hace referencia al proceso de capturar información sobre los productos en el momento y el lugar en que se producen las operaciones de ventas. Las dos grandes ventajas de los sistemas "Punto de Ventas" son la reducción de los errores en la carga de datos y la actualización inmediata de los stocks (existencias) de productos. Un Sistema Punto de Ventas (Point of Sale system, en inglés) frecuentemente incluye un dispositivo de exploración (escaneo) óptico para leer caracteres de OCR, ó código de barras, impresos en el paquete del producto. También se emplean lectores de tarjetas magnéticas de modo de leer las cintas magnéticas existentes en las tarjetas de crédito. La información recogida por el sistema Point of Sale puede ser transmitida inmediatamente a una computadora central, ó al final de un periodo de registro (con frecuencia, un día de trabajo). Estos sistemas se están volviendo cada vez más sofisticados.

selling profits utilidades sobre ventas

SEM Scanning Electron Microscope Exploración de microscopio electrónico.

semanteme semantema (elemento del lenguaje que expresa idea definida)

semantic action acción semántica

semantic analysis análisis semántico

semantic error error semántico

semantic gap intervalo semantico

semantic rule regla semántica

semantics

1. semántica
2. estudio del significado de las palabras empleadas en los lenguajes naturales

Semaphore

1. Semáforo
2. SEMAFORO, cuando se lo emplea en informática, es un término usado en programación para hacer referencia, con frecuencia, a una variable tipo "bandera" (flag) usada para indicar si se puede acceder ó nó a un recurso compartido en en sistema. Los semaforos también resultan de utilidad para brindar sincronización entre dos ó más procesos ó threads que se estan ejecutando al mismo tiempo. Los sistemas operativos multitareas, como el OS/2, hacen uso de los semáforos

semi gang printer impresora semiautomática

semi-automatic message switching centre centro de conmutación semiautomática de mensajes

semi-automatic switching centre centro de conmutación semiautomática

semibyte medio byte o nybble (4 bits)

semiconductor semiconductor

Semiconductor

1. Semiconductor
2. Se denomina SEMICONDUCTOR a una sustancia (como el germanio ó el silicio) cuya conductividad es mala a bajas temperaturas, pero que mejora con el agregado de pequeñas cantidades de determinadas sustancias, ó mediante la aplicación de calor, luz ó voltaje. Dependiendo de la temperatura y la presión, un semi-conductor puede controlar el flujo de electricidad. Generalmente este es el material con el que se construyen los circuitos integrados. Como se sabe, los semi-conductores son la base de la moderna tecnología de los circuitos electrónicos.

semiconductor device dispositivo semi-conductor

semiduplex semidúplex.

semaphore semáforo

send - only service servicio de transmisión únicamente

sending envío - transmisión

senior character carácter más significativo

sense detectar

sense bytes octetos de detección

sense light luz de detección

sense operation operación de detección

sense switch conmutador de detección - llave de lógica

sensing lectura

sensing brush escobilla sensora

sensing element elemento sensor

sensing station estación de detección o lectora

sensitive code código detectable

sensitivity sensibilidad - reacción

sensor sensor - detector

sensor-based basado en sensores

sensor-based computer computadora basada en sensores

sensor-based system sistema basado en sensores

sentence sentencia - oración - frase

sentential form forma de frase

sentinel centinela - código detectable

separator separador - delimitador

separator character carácter separador

sequence secuencia, sucesión.

sequence check comprobación de secuencia

sequence check/ing control de secuencia

sequence control control de secuencia

sequence control register registro de control de secuencia

sequence control unit unidad de control de secuencia

sequence data set conjunto de datos en secuencia

sequence distribution technique técnica de distribución en secuencia

sequence error error de secuencia

sequence number número de orden

sequence register registro de secuencia

sequence set conjunto de secuencia

sequence symbol símbolo de secuencia

sequencer secuenciadora

sequencing poner en secuencia

sequencing poner en secuencia

sequential secuencial

sequential access acceso secuencial

sequential access application aplicación de acceso secuencial

Sequential access file

1. Archivo de acceso secuencial
2. Cuando un archivo debe ser leído en serie, desde el principio hasta el final, se lo denomina Archivo de acceso Secuencial (Sequential Access File). Por ejemplo, los archivos de cintas magnéticas, deben ser buscados en serie desde el principio al final del registro dado. Los datos de los archivos en disco pueden ser leídos de manera secuencial ó aleatoria, dependiendo de como fue diseñado y escrito el archivo.

sequential access memory memoria de acceso secuencial.

sequential access method método de acceso secuencial

sequential access storage almacenamiento de acceso secuencial

Sequential and Memory, SECAM

1. Secuencial y Memoria
2. Los términos PAL y SECAM se refieren ambos a sistemas de emisión de TV empleados en Europa. El sistema NTSC se emplea en Norteamérica, y estos sistemas son incompatibles entre

si. PAL, Phase Alternating Line system (Sistema de Línea de Fase Alternante?) fue inventado en 1961, empleándose en Inglaterra y en muchos países Europeos. Con su imagen de exploración de 625 líneas entregada a 25 pantallas por segundo, brinda una mejor imagen y una mejorada transición de color respecto del NTSC. SECAM, Sequential and Memory (Secuencial y Memoria) se usa en Francia y una forma modificada es empleada en Rusia. SECAM usa una imagen de exploración (scan) de 819 líneas, que brinda una mejor resolución que las 625 líneas de PAL y más aún de las 525 de la NTSC.

sequential by key secuencial por clave

sequential circuit circuito secuencial.

sequential composition composición secuencial.

sequential computer computadora secuencial

sequential control control secuencial

sequential data access acceso de datos secuencial.

sequential data set conjunto de datos de acceso secuencial

sequential element elemento secuencial

sequential file archivo secuencial

sequential file organization organización secuencial de archivo

sequential instruction execution ejecución secuencial de las instrucciones

sequential logic element elemento lógico secuencial

sequential logic system sistema lógico se-

cuencial.

sequential memory memoria secuencial.

sequential operation funcionamiento secuencial

sequential organized organizado en secuencias

sequential process proceso secuencial.

sequential processing proceso secuencial

sequential program programa secuencial.

sequential programming programación secuencial.

sequential scheduling system sistema de planificación secuencial

sequential search búsqueda secuencial

sequential stacked job control control de trabajos agrupados en secuencias

sequentiality secuencialidad.

sequentially controlled automatic transmitter start transmisor automático de control secuencial

serial serie, en serie, serial

serial access acceso en serie

serial adder sumador serie.

serial and parallel port puerto en serie y paralelo

serial by bit en serie bit a bit

serial computer computadora de funcionamiento en serie

serial connection conexión serie

serial data datos en serie.

serial digital computer computadora dig-

ital de funcionamiento en serie

serial feeding alimentación en serie o lateral

serial file archivo seriado

serial interface interfaz serie.

serial interface card tarjeta (placa) de interfaz serie.

serial memory memoria secuencial.

serial mouse ratón de serie

serial number número en serie

serial numbering numeración en serie

serial operation operación en serie.

serial port puerto en serie

serial printer impresora serial

serial processing proceso en serie

serial programming programación en serie

serial reading lectura en serie

serial recording medium medio de registro en serie

serial storage almacenamiento en serie

serial transfer transferencia en serie

serial transmission transmisión en serie

serial transmission transmisión en serie

serial-access memory memoria de acceso en serie.

serial-parallel en serie - en paralela

serial/parallel adapter adaptador paralelo en serie

serial/parallel interface interfase paralela en serie

serialize poner en serie

serialize serializar - transmitir en serie

serializer - deserializer serializador - deserializador

serially reusable reutilizable en serie

serially reusable load module módulo de carga reutilizable en serie

serially reusable routine rutina reutilizable en serie

serie port puerto serie

series serie - series

series circuit circuito en serie

Series port

1. Puerto serie
2. Un puerto de comunicación asincrónico, ó un canal ó dirección en la que se puede conectar un dispositivo periférico, tal como un mouse ó una impresora, se conoce como PUERTO SERIE. Los puertos serie también son denominados como puertos COM (COM1, COM2, etc.) Con las comunicaciones en serie, los bits de datos son transmitidos uno a la vez, en una única línea, a diferencia de lo que ocurre con las comunicaciones en paralelo, donde las líneas múltiples en el cable permiten que los datos sean enviados en bits múltiples. Las interfaces en serie también se conocen como RS-232.

serif serifa

server computadora dependiente o subordinada a otra

service servicio - utilidad - asistencia

técnica

service bits bits de servicio

service bureau oficina de servicios

service programs programas de mantenimiento o de servicio

service routines rutinas de servicio

serviceability índice de utilizabilidad

serviceable time tiempo utilizable

servo servo

servo data datos de guía

servomechanism servomecanismo

session sesión

set

1. conjunto, juego, inicialización, activación, puesta a 1.
2. activar - ajustar - poner a unos - conjunto - serie - juego

set debug localiza errores en el programa

set decimals determina número mínimo de decimales

set name nombre del conjunto

set point

1. punto fijo
2. punto de referencia

set point station posicionador de punto de referencia

set pulse impulso de activación

set theory teoría de conjuntos

set up preparar - poner a punto - preparación

set up change switches interruptores de

cambio de función

set up circuit circuito de preparación

set up diagram diagrama de estructuración

set up impulse impulso de preparación

set up time tiempo de preparación

set-point punto de consigna.

set-point regulator regulador de consigna.

set-up time tiempo de establecimiento.

setback progreso

setting time tiempo de asentamiento (hasta que los dispositivos dejen de vibrar)

setting up preparación - puesta a punto

settlement liquidación

setup program programa de preparación

setup string cadena de preparación

seven segment display presentación de siete segmentos

several-for-one confluencia - varios para uno

severity code código de trascendencia

sexadecimal hexadecimal

shadow batch lote sombra

shadow page table tabla transitoria de páginas

Shadow RAM

1. RAM de sombras
2. En la Memoria de Acceso Aleatorio (RAM), la información almacenada

puede ser accedida directa y rápidamente sin tener que seguir una secuencia de sitios de almacenamiento, independientemente de cual fue la última posición de memoria a la que se tuvo acceso. La BIOS del sistema (Basic Input/Output System - Sistema Básico de Entrada/Salida) es responsable de administrar los detalles de las operaciones de entrada y de salida, incluyendo la tarea de relacionar los registros lógicos de un programa con los registros físicos de un dispositivo periférico. La RAM de sombras (Shadow RAM) es una tecnología que carga la BIOS del sistema, y/o la BIOS de video en la RAM durante el procedimiento de arranque (buteo), permitiendo de este modo que la BIOS opere de manera mucho más rápida.

shaft eje

shallow access acceso superficial

share acción - compartimiento - compartir

share cycle ciclo compartido

shared DASD option opción de dispositivo de almacenamiento de acceso directo compartido

shared file archivo compartido

shared file system sistema de archivo compartido

shared logic lógica compartida

shared main storage multiprocessing multiproceso con memoria principal compartida

shared memory memoria compartida

shared node nodo compartido

shared resource recurso compartido

shared storage almacenamiento compartido

shared virtual area área virtual compartida

shared-path subchannel subcanal múltiple

shareware software compartido

Shareware

1. Programas de dominio público
2. SHAREWARE es un método de distribución para los programas y sistemas, desarrollado por los autores y/o programadores independientes. Es, en verdad, una técnica de comercialización y no un determinado tipo de programa. Permite que el autor comercialice el programa con mínimos gastos iniciales alentando, al mismo tiempo, la recepción de comentarios y críticas de parte de los Usuarios. Los programas adquiridos por medio del método de distribución Shareware, pueden ser copiados libremente, pasándo las copias a otros, pero se espera que cada Usuario se registre con el autor y pague un Derecho de Uso, normalmente barato. El Derecho de Uso puede, además, incluir (ó no) documentación impresa, la última versión del programa en disco, soporte en consultas telefónicas, actualizaciones gratis y, lo que es más importante, una licencia legal para continuar usando dicho programa.

Shareware Professional Association, ASP

1. Asociación de Profesionales de Shareware (Programas de Dominio Público)
2. La Asociación de Profesionales de Shareware (Programas de Dominio

Público) es una organización de Programadores fundada en 1987. El objetivo fundamental de la Asociación es fortalecer el futuro de la comercialización de los programas de dominio público como una alternativa frente a la comercialización tradicional. La ASP también está luchando para ayudar a los vendedores de diskettes, los medios de comunicación y al público en general para que entiendan la naturaleza y los beneficios de los programas de dominio público (shareware). El tema fundamental detrás de los programas de dominio público (Shareware) es el de "Usar antes de Comprar". Los usuarios pueden evaluar el programa en sus propios sistemas antes de hacer la inversión de comprarlo. Si el programa demuestra ser de utilidad, el usuario se siente en la obligación moral y legal de registrarse con el Autor.

Dirija su correspondencia a: ASP, 545 Grover Road Muskegon, MI 49442 U.S.A. En CompuServe, GO SHARE, para obtener información sobre los foros y conferencias, públicas y privadas, del ASP.

sharing compartimiento - compartir

shearing recorte de caracteres

sheet hoja

Sheet feeder

1. Alimentador de hojas
2. Un Alimentador de Hojas (sheet feeder, en Inglés) es un dispositivo mecánico que alimenta hojas individuales de papel hacia un dispositivo de impresión, una a la vez. Los alimentadores de papel se pueden conseguir para diversos tamaños de hoja y, comunmente, se los encuentra en las máquinas fotocopadoras y en las impresoras de las computadoras. Con los

alimentadores de hojas se pueden, incluso, usar sobres cuando se desea efectuar la impresión de nombres y direcciones.

Existen, básicamente, tres métodos para entregar papel hacia una impresora: - Se puede incorporar una hoja individual de papel en la impresora de una forma muy similar a lo que se hace en una máquina de escribir, donde el papel queda apesado entre una placa de deslizamiento y un rodillo. - Algunas impresoras, como las nuevas impresoras laser, usan alimentadores de hojas (sheet feeders, en Inglés). Estas son bandejas que alojan una cantidad determinada de hojas de papel, las que se van introduciendo en la impresora a medida que se las necesita. - Otras impresoras usan mecanismos de tracción, con dos pequeñas ruedas con protuberancias (ó cintas con protuberancia). Estas ruedas (ó cintas) con pequeños elementos salientes giran al unísono y "empujan" (ó conducen) el papel hacia la impresora. Las impresoras con alimentación de papel por tracción emplean papel continuo, plegado, con orificios en ambas márgenes, y líneas de corte de modo que, una vez impresas, cada hoja pueda ser separada del resto, eliminándose incluso los bordes perforados.

sheet feeder alimentador de hojas

sheet history historial

Sheet-fed Scanner

1. Escaner de hoja pasante
2. Un escaner (explorador) es un dispositivo periférico conectado a una computadora para capturar imágenes gráficas y convertir los datos en códigos binarios. Una vez capturada, la imagen puede ser editada con un programa de manejo de imágenes, pegada en un documento para impresión, ó

enviada a través de líneas telefónicas por medio de un dispositivo facsimil. Si la imagen corresponde a un texto, se la puede procesar con un programa de OCR (optical character recognition - reconocimiento óptico de caracteres) que transformará la imagen electrónica en texto editable. Existen cuatro tipos básicos de escaners: los alimentadores de hojas, ó pasantes (sheet-fed), los de lecho plano (flat-bed) los de escaneo superior (overhead) y los scaners manuales (hand-held) Con la variedad de alimentadores de hojas (ó pasantes; sheet-fed, en inglés) el original que se desea escanear se hace pasar a través del escaner por medio de un conjunto de cilindros de goma. Los escaners más avanzados, de lecho plano (flat-bed, en Inglés) requieren que el original sea colocado sobre una superficie de vidrio, mientras que los elementos ópticos del escaner sacan una "fotografía electrónica" de la hoja fija del original. Los escaners de lecho plano pueden aceptar originales de casi cualquier espesor, pudiéndose, en consecuencia, escanear libros y revistas.

shelfware software de estante

shell armazón, intérprete de comandos

Shell

1. Intérprete de comandos
2. Con referencia a los programas (software), el término "shell" (intérprete de comandos) hace referencia a un programa especializado que permite que el operador ingrese comandos y acceda a los recursos del sistema. También conocido como procesador de comandos, simplemente se lo puede describir como una interfaz entre el operador y el sistema operativo, y no como un sistema operativo. Por ejemplo, el procesador familiar de comandos

por omisión (default) en el DOS es el COMMAND.COM. Ud puede modificar el intérprete de comandos del DOS usando la siguiente sentencia en el archivo CONFIG.SYS: SHELL=C:\DEBUG.COM y Ud. observará el guión de DEBUG en vez de prompt habitual del COMMAND.COM. Pero como DEBUG no fué escrito como un intérprete de comandos (shell), cuando Ud. termine su trabajo y salga del sistema, este sistema se "colgará". Si necesita otro ejemplo, podría mencionarse, en este caso, al programa intérprete de comandos del OS/2. Cuando arranca (butea) el sistema, se carga el intérprete de comandos denominado Selector de Programas. Ud comienza las sesiones de OS/2, ó hace ejecuciones en DOS, desde el Selector del Programa.

Un programa que controla como el usuario (Ud.) interactúa con el sistema operativo. Usando estos programas, Ud. puede escribir sus propios TEXTOS PARA EL INTERPRETE DE COMANDOS (SHELL SCRIPTS) para automatizar los trabajos que Ud. realiza con cierta frecuencia. Los intérpretes de comandos (shell) que están disponibles en el SCO UNIX System V, incluyen el shell Korn, el shell Bourne, y el shell C.

shell escape

1. escape hacia el intérprete de comandos
2. Un comando que Ud. escribe dentro de un programa interactivo para escapar hacia el shell. En el editor vi, Ud. puede escribir `!:command` para "escapar" hacia el intérprete de comandos (shell) y ejecutar la orden `command`. Cuando se ha terminado de ejecutar la orden `command`, el sistema lo devuelve al editor. De esta forma, Ud. puede, por ejemplo, activar un nuevo intérprete de

comandos (shell) con `!:sh`. Para salir de este sub-intérprete de comandos (subshell) y volver al editor, escriba `(Ctrl)d` o `exit`.

Un método para invocar comandos del sistema operativo desde el interior del Shell SCO o de una aplicación. En los menús del Shell SCO, escriba `!` y luego ingrese el comando del sistema.

shell out desconectarse

shell programming language

1. lenguaje de programación del intérprete de comandos
2. Un lenguaje de programación que está incorporado en el intérprete de comandos (shell). El SHELL KORN, el SHELL BOURNE y el SHELL C tienen lenguajes de programación levemente diferentes, pero los tres ofrecen elementos básicos como creación de variables, bucles (ciclos) y pruebas condicionales.

shell script

1. textos para el intérprete de comandos
2. Un ARCHIVO de texto ejecutable escrito en un LENGUAJE DE PROGRAMACION DEL INTERPRETE DE COMANDOS.

Los textos para el intérprete de comandos (shell scripts) están compuestos por comandos de programación del shell mezclados con comandos habituales del sistema UNIX.

Para ejecutar un script del shell, Ud. puede modificar sus PERMISOS para transformarlo en un archivo ejecutable, ó Ud. puede emplearlo como ARGUMENTO para una LINEA DE COMANDO del shell (por ejemplo, `sh script`). El SHELL que ejecute el script lo leerá una línea a la vez, y ejecutará los comandos solicitados.

shell sort clasificación algorítmica superior

SHF Super High Frequency Frecuencia super alta.

shift desplazamiento - cambio - desplazar - cambiar

shift character carácter de cambio a juego ampliado de caracteres

shift code código de cambio

shift differentials diferencia en paga por turnos específicos

shift in cambio a mayúsculas

shift key tecla de cambio a mayúsculas

shift lock tecla para fijar mayúsculas

shift off desplazar

shift out cambio a minúsculas - inhabilitado

shift pulse impulso de desplazamiento.

shift register registro de desplazamiento.

shift ribbon cambio de color en la cinta

shift system sistema de cambio

shift turn code código de turnos

shift-in character carácter de cambio a letras

Shift-In Serial Input Desplazamiento de entrada / Entrada serie

shift-out character carácter de cambio a números

shift-reduce parsing análisis sintáctico por desplazamiento y reducción

shift/reduce conflict conflicto de desplazamiento / reducción

shifting register registro de desplazamiento

shim espesor - grosor

shipment envío

shipping order plan plan de surtido de pedidos

shock rating promedio de desperfectos

shop instalación

short corto - reducido

short block bloque corto

short card tarjeta corta

short format address dirección de formato corto

short precision baja precisión

short word palabra corta

short-circuit code código en cortocircuito

Shorting post

1. Conector de cortocuito
2. Con frecuencia, quien diseña una plaqueta de circuitos impresos (Printed Circuit Boards) permitirá que la plaquetas y sus circuitos sean conectados (seteados) de varias maneras, dependiendo de las necesidades particulares del Usuario. Esto se logra colocando un par de conectores-puente (jumpers) en el circuito. Si se coloca un pequeño "clip" metálico, recubierto de plástico, en un par de "pines" abiertos, el circuito se cierra. Los pequeños "clips" metálicos, recubiertos de plástico, son en realidad conductores eléctricos y, en realidad, debería hacerse referencia a ellos, adecuadamente, como "shunts" (conectores en paralelo) aunque se los conoce en forma

más general como "jumpers". Los "jumpers" suelen también recibir la denominación de Berg post jumpers o shorting posts (conectores de cortocuito).

shoulder tap interrupción de atención

shrinkage merma - encogimiento

shroud anillo protector

Shugart Associates System Interface, SASI

1. Interfaz de Sistema de Shugart y Asociados
2. SCSI es una abreviatura de (Small Computer System Interface - Interfaz Pequeña de un Sistema de Computación). Esta interfaz SCSI es un estándar desarrollado por Shugart Associates que fuera aprobado por ANSI en 1986. La SCSI paralela permite una más rápida transferencia de los datos que la que resulta posible con la interfaz en serie, ST506, más común usado por la mayoría de los discos rígidos en las PC compatibles con IBM. La interfaz SCSI usa un conector de 50 pines y permite múltiples dispositivos (hasta siete discos rígidos y/o unidades de cinta) sean conectados de modo "encadenado"(daisy chain). Con un puerto SCSI, la transferencia de datos en paralelo se produce a velocidades que promedian hasta 4 megabytes por segundo. SASI (Shugart Associates System Interface - Interfaz de Sistema de Shugart y Asociados) fue el nombre original de la SCSI. En 1990 se comenzo a producir masivamente el bus SCSI-2. Para obtener más información sobre el tema, puede consultar la Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco"

shutdown paro - paralización

SI Silicon Silicio

side circuit circuito lateral

side circuit loading coil bobina de carga de circuito lateral

side circuit repeat/ing coil bobina repetidora de circuito lateral

side effect efecto colateral

side journal method método de diario en rollo

sideband banda lateral

sidetone autopercepción - tono lateral - ruidos parásitos ambientales

sideways feed alimentación fila a fila o frontal

sifting traducción de un lenguaje a otro

SIG, Special interest group

1. Grupo de interés especial
2. Un Grupo de Interés Especial (SIG - Special Interest Group) es, en realidad, un grupo de gente que pertenece a una organización más grande, y que comparten el mismo interés sobre un tema ó tópico en particular. Estos grupos de interés especial, con frecuencia, realizan sus propios encuentros, auspician conferencias, publican documentos y/o administran foros relacionados con su tema de interés. Los clubes de computación y los Sistemas de Generación de Boletines (Bulletin Board Systems - BBS) generalmente contarán con SIG como miembros interesados en aplicaciones tales como planillas electrónicas, bases de datos, lenguajes de programación, genealogía, comunicaciones, contabilidad, CAD/CAM, redes, etc.

sight check verificación visual

- sign** signo - señal - firmar
- sign and currency symbol characters** caracteres de signo y símbolo monetario
- sign bit** bit de signo.
- sign bit position** posición del bit de signo
- sign changing amplifier** amplificador de cambio de signo
- sign check** verificación de signo
- sign check indicator** indicador de verificación de señal
- sign check indicator** indicador de verificación de señal
- sign code** código de signo
- sign condition** condición de signo
- sign condition** condición de signo
- sign control** control de signo
- sign conversion** conversión de signo
- sign conversion** conversión de signo
- sign digit** dígito de signo
- sign position** posición del signo
- sign position** posición del signo
- sign reversing amplifier** amplificador de inversión de signo
- sign-and-magnitude notation** representación en magnitud y signo.
- signal** señal
- signal attenuation** atenuación de señal
- signal conditioning** condicionamiento de señal
- signal conditioning** condicionamiento de
- señal
- signal conversion equipment** equipo de conversión de señal
- signal converter** convertidor de señal
- signal converter** convertidor de señal
- signal distance** distancia de señal
- signal element** elemento de señal
- signal level** nivel de señal
- signal normalization** normalización de señal
- signal processing** procesamiento de señal
- signal regeneration** regeneración de la señal
- signal reshaping** conformación de señal
- signal standardization** estandarización de señal
- signal strength** intensidad de la señal
- signal to noise ratio** relación señal/ruido
- signal-to-noise ratio** relación señal/ ruido
- signaling in band** señalización en banda
- signaling out of band** señalización fuera de banda
- signalling rate** velocidad de transmisión de señal
- signature** firma
- signature** firma, número de orden
- signature of a DAG node** signatura de un nodo de un GDA
- signed binary** número binario con signo.
- signed field** campo con signo

- significance** significación - importancia
- significant allocation** asignación significativa
- significant conditions of a modulation** condiciones
- significant conditions of a restitution** condiciones significativas en una restitución
- significant digit** dígito significativo.
- significant figures** cifras significativas
- significant instants** instantes significativas
- significant interval** intervalo significativo
- significant position** posición significativa o de privilegio
- significants in a modulation** significativas de una modulación
- significants in a modulation** significativas de una restitución
- SIL Single In Line** Cápsula de una sola línea.
- SIL Systems Implementation Language** Lenguaje de implementación de sistemas.
- silent partner** comandatario
- silent partnership** comandita
- silica** sílice
- silica gel** gel de sílice
- silicon (Si)** silicio (Si).
- silicon compiler** compilador para circuitos digitales integrados.
- silicon compiler** compilador de silicio
- silicon dioxide** dióxido de silicio
- silicon disk** disco de silicio
- silicon foundry** fundición de silicio
- silicon gate** puerta de silicio.
- silicon nitride** nitruro de silicio
- Silicon Valley** Valle del Silicio.
- SIMD Single Instruction Stream-Multiple Data Stream** Flujo único de instrucciones, flujo múltiple de datos.
- SIMM, Single In-line Memory Module**
1. Módulo de memoria individual en línea
 2. Existe una gran variedad de estilos para los chips de memoria. El Paquete Individual "en línea" (Single In-line Package) (SIP) es un array de paquete individual para la lógica del chip de computadora ensamblado de modo que todas las "patitas" de conexión se encuentran en una línea recta, como los dientes en un peine. El Paquete Dual "en línea" (Dual In-line Package) (DIP) es el chip tradicional de computadora que presenta 8, 14, 24 ó incluso 40 ó más patitas ó salientes metálicas, distribuidas equitativamente a la izquierda y a la derecha. El módulo de Memoria Individual en Línea (Single In-line Memory Module) (SIMM) es un tipo de diseño de chip de memoria donde se instalan los dispositivos lógicos individuales sobre una plaqueta de circuitos impresos, creando un módulo de computadora que puede ser conectado ("enchufado") a un dispositivo más grande. Un SIMM incluye nueve chips DRAM, ocho para los datos y una para la paridad ó verificación de error.
- simple buffering** tratamiento simple de memoria intermedia
- simple condition** condición simple

simple expression expresión formulada por un solo término

simple LR parsing análisis sintáctico LR sencillo

simple name nombre simple

simple parameter parámetro simple

simple precedence precedencia simple

simple syntax - directed translation traducción simple dirigida por sintaxis

simplex unidireccional - simple

Simplex

1. Simplex, "comunicación en un único sentido".
2. Los términos "full-duplex (ó duplex total) hacen referencia a la transmisión de datos en dos direcciones al mismo tiempo, como en el caso de una terminal hacia una computadora y desde una computadora hacia la terminal. Full-duplex (FDX) entonces, es una "comunicación simultánea en dos sentidos". Los términos "medio-duplex" (half-duplex, ó HDX), por otra parte, hacen referencia a la transmisión de datos en cualquiera de los dos sentidos, pero solo en una dirección a la vez. Simplex pertenece a un vínculo de comunicación capaz de transmitir datos en una sola dirección.

simplex channel canal unidireccional

simplex circuit circuito fantasma - par

simplex mode modalidad unidireccional - modalidad

simplex operation operación unidireccional

simulate simular - emular

simulated attention atención simulada

simulation program programa de simulación

simulation program programa de simulación

simulator simulador - programa que realiza la simulación

simulator routine rutina simuladora

simultaneity simultaneidad

simultaneous simultáneo

simultaneous access acceso simultáneo

simultaneous computer computadora simultánea

simultaneous operations operaciones simultáneas

simultaneous peripheral operation on line proceso periférico simultáneo en línea

Simultaneous peripheral operation on-line, SPOOL

1. Operación simultánea de periféricos on-line
2. SPOOL, pese a que muchos piensan otra cosa, es un acrónimo de "simultaneous peripheral operation on-line" (operación simultánea de periféricos on-line), fue empleado por primera vez por IBM para su mainframe 7070 a principios de la década del 60. En el caso de las microcomputadoras, SPOOLING se refiere a una operación de impresión que tiene lugar en modo secundario (background) mientras que se permite que el operador efectúe otra tarea en el modo principal (foreground) Las primeras aplicaciones del SPOOLING se originaron con las operaciones de mainframes en las que los datos de los lentos dispositivos

de entrada/salida era primero transferida a disco, enviándose luego al procesador central a alta velocidad. Los programas de SPOOLING controlan la actividad de los dispositivos periféricos y programa sus tareas basándose en la prioridad de los datos.

simultaneous processing proceso simultáneo

simultaneous transmission transmisión simultánea

sine wave onda sinusoidal

singing silbido

single simple - único - individual

single access acceso único

single address dirección única

single address code código de dirección única

single address instruction instrucción de una sola dirección

single address message mensaje para una sola dirección

single board computer computadora en una sola placa.

single case tipos de impresión de una sola posición

single circuit circuito semi duplex

single crystal monocristal

single current circuit circuito de simple polaridad

single current line línea de simple polaridad

single current telegraphy telegrafía de

simple polaridad

single cycle ciclo por ciclo - por ciclos individuales

single cycle operation operación por ciclos individuales

single density densidad única

single density disk disco de densidad simple

single element printer impresora con mono-elemento impresor

single ended amplifier amplificador de un solo extremo

single entry entrada simple

single error error simple

Single In-line Memory Module, SIMM

1. Módulo de memoria individual en línea
2. Existe una gran variedad de estilos para los chips de memoria. El Paquete Individual "en línea" (Single In-line Package) (SIP) es un array de paquete individual para la lógica del chip de computadora ensamblado de modo que todas las "patitas" de conexión se encuentran en una línea recta, como los dientes en un peine. El Paquete Dual "en línea" (Dual In-line Package) (DIP) es el chip tradicional de computadora que presenta 8, 14, 24 ó incluso 40 ó más patitas ó salientes metálicas, distribuidas equitativamente a la izquierda y a la derecha. El módulo de Memoria Individual en Línea (Single In-line Memory Module) (SIMM) es un tipo de diseño de chip de memoria donde se instalan los dispositivos lógicos individuales sobre una plaqueta de circuitos impresos, creando un módulo de computadora que puede ser conectado ("enchufado") a un dispositivo más grande. Un SIMM incluye nueve

chips DRAM, ocho para los datos y una para la paridad ó verificación de error.

Single In-line Package, SIP

1. "Paquete" individual en línea
2. Existe una gran variedad de estilos para los chips de memoria. El Paquete Individual "en línea" (Single In-line Package) (SIP) es un array de paquete individual para la lógica del chip de computadora ensamblado de modo que todas las "patitas" de conexión se encuentran en una línea recta, como los dientes en un peine. El Paquete Dual "en línea" (Dual In-line Package) (DIP) es el chip tradicional de computadora que presenta 8, 14, 24 ó incluso 40 ó más patitas ó salientes metálicas, distribuidas equitativamente a la izquierda y a la derecha. El módulo de Memoria Individual en Línea (Single In-line Memory Module) (SIMM) es un tipo de diseño de chip de memoria donde se instalan los dispositivos lógicos individuales sobre una plaqueta de circuitos impresos, creando un módulo de computadora que puede ser conectado ("enchufado") a un dispositivo más grande. Un SIMM incluye nueve chips DRAM, ocho para los datos y una para la paridad ó verificación de error.

single length longitud única

single line repeater repetidor de una sola línea

single location una sola ubicación

single office exchange centro telefónico único

single operation operación única

single phase monofásico

single precision precisión simple.

single precision precisión sencilla

single precision arithmetic aritmética de precisión simple.

single production producción simple

single program programa único

single program initiator iniciador de programas únicos

single reel file archivo de un solo carrete

single sheet stop parada por hoja única

single shot circuit circuito monoestable

single shot operation operación paso a paso o de ejecución simple

single sideband transmission transmisión por banda lateral única

single sided disk disco de un solo lado

single sided diskette diskette para usar de un solo lado

single spacing espaciado simple

single step paso único

single step commission contract contrato de comisión de tarifa sencilla

single step operation operación de Lin solo paso

single threading enhebrado simple

single wire line línea de un solo cable (hilo)

single-character un solo carácter

single-character mnemonics nomotécnica de un solo carácter

single-pass translation traducción de una pasada

single-stepping ejecución paso a paso.

singular character un solo carácter

sink escape - aceptador - destino

sink current corriente de drenaje.

sinking fund fondo de amortización

SIO Serial Input Output Entrada-salida serie.

SIP Single In-Line Package Cápsula de uno en línea.

SIP, Single In-line Package

1. "Paquete" individual en línea
2. Existe una gran variedad de estilos para los chips de memoria. El Paquete Individual "en línea" (Single In-line Package) (SIP) es un array de paquete individual para la lógica del chip de computadora ensamblado de modo que todas las "patitas" de conexión se encuentran en una línea recta, como los dientes en un peine. El Paquete Dual "en línea" (Dual In-line Package) (DIP) es el chip tradicional de computadora que presenta 8, 14, 24 ó incluso 40 ó más patitas ó salientes metálicas, distribuidas equitativamente a la izquierda y a la derecha. El módulo de Memoria Individual en Línea (Single In-line Memory Module) (SIMM) es un tipo de diseño de chip de memoria donde se instalan los dispositivos lógicos individuales sobre una plaqueta de circuitos impresos, creando un módulo de computadora que puede ser conectado ("enchufado") a un dispositivo más grande. Un SIMM incluye nueve chips DRAM, ocho para los datos y una para la paridad ó verificación de error.

SIR Selective Information Retrieval Recuperación selectiva de información.

SISD Single Instruction Stream-Single

Data Stream Flujo único de instrucciones, flujo único de datos.

Sistema International Sistema internacional de medida.

site license licencia local

sixteen-bit (16-bit) dieciséis bits.

SJP Stocked Job Processing Procesamiento de tarea almacenada.

skeletal code código esquemático

skeletal coding codificación estructural

skeletal parse tree estructura de árbol de análisis sintáctico

skeleton record concentración

skew inclinación

skewing enlazamiento, deslizamiento.

skip saltar - salto

skip code código de salto

skip field campo de salto

skip flag indicador de salto

skip instruction instrucción de salto

skip start iniciación de salto

skip stop parada de salto

skip stop insert tope de parada de salto

sky wave onda celeste

slack flojedad - tolerancia

slack bytes octetos de alineación

SLANG Systems LANGUAGE Lenguaje de sistemas.

slash (/) barra inclinada.

slave esclavo - satélite

slave mode modo esclavo.

slave state estado esclavo

slave tube tubo esclavo

sleep dormir

sleep

1. dormir.
2. En un sistema UNIX se puede suspender temporalmente la ejecución de determinados procesos. Los procesos en UNIX "duermen" (en verdad, se "los pone a dormir") mientras esperan el cumplimiento de un procedimiento de entrada/salida, E/S, aguardan la "muerte" de un proceso "hijo" o, simplemente, se hace que "queden en suspenso" durante un intervalo de tiempo determinado. Estas tres causas son provocadas por las llamadas al sistema de E/S, las llamadas a los sistemas "wait" y al sistema "sleep", respectivamente. Después que se despierta el proceso, la ejecución se reanuda desde el punto en que fue suspendida.

slew character carácter de control de salto de papel

slew rate

1. velocidad de variación de una señal,
2. rapidez de respuesta, pendiente máxima, velocidad de salto.

slice cortar en rebanadas.

slicer circuito amplificador de impulsos - limitador

slope pendiente

slot ranura, abertura, conexión.

slot franja - ranura

slot group grupo de franjas

slot number número de franja

slotted collar guía ranurada

slow lento

slow memory memoria lenta

slow scan TV televisión de barrido lento

slow time scale escala de tiempo lento

SLR grammar gramática SLR

SLR parsing análisis sintáctico SLR

SLR parsing table tabla de análisis sintáctico SLR

SLSI Super Large Scale Integration Escala de integración super alta.

slug lingote

Small Computer System Interface, SCSI

1. Pequeña interfaz para sistemas de computadoras
2. SCSI - (Small Computer System Interface) es un estándar desarrollado por Shugart Associates y aprobado por ANSI. El SCSI paralelo usa un conector de 50 pins y permite que múltiples dispositivos sean "daisy chained" ("encadenados" en secuencia). Poseen velocidades de transferencia de datos de hasta 32 megabits por segundo.

La SCSI paralela permite una más rápida transferencia de los datos que la que resulta posible con la interfaz en serie, ST506, más común usado por la mayoría de los discos rígidos en las PC compatibles con IBM. La interfaz SCSI usa un conector de 50 pines y permite múltiples dispositivos (hasta siete discos rígidos y/o unidades de cinta) sean conectados de modo "encadenado"(daisy chain). Con

un puerto SCSI, la transferencia de datos en paralelo se produce a velocidades que promedian hasta 4 megabytes por segundo. SASI (Shugart Associates System Interface - Interfaz de Sistema de Shugart y Asociados) fue el nombre original de la SCSI. En 1990 se comenzo a producir masivamente el bus SCSI-2. Para obtener más información sobre el tema, puede consultar la Tabla "Velocidades de Transferencia de Datos en Disco"

small scale integration (SSI) integración a pequeña escala (SSI).

smart inteligente.

smart cable cable inteligente

smart card tarjeta inteligente

smart terminal terminal hábil

SMF Sytem Management Facilities Facilidades para gestión de sistemas.

SMI Static Memory Interface Interfaz de memoria estática.

smoke test prueba de humo

smooth ajustar - estabilizar - nivelar - filtrar

smooth, smoothing alisar, pulir, suavizar.

smoothed data datos suavizados

smoothing circuit circuito de aplazamiento

smoothline línea estabilizada

smoothline línea estabilizada

smoothness lisura - suavidad

smudge borrón

SNA Systems Network Architecture Arquitectura de sistemas en red.

SNA, System Network Architecture

1. Arquitectura de Red del Sistema
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

snapshot instantánea - copia dinámica de la memoria

snapshot dump vuelco instantáneo de la memoria

snapshot program programa de tomas instantáneas

snapshots salidas parciales.

sneak current corriente de fuga - corriente vagabunda

sneak current corriente de fuga - corriente vagabunda

sneaker net red de bribones

SNOBOL StriNg-Oriented symBolic Language Lenguaje de alto nivel orientado al tratamiento de cadenas.

snow nieve

SNR Signal to Noise Ratio Relación señal-ruido.

SO Shift-Out Desplazamiento de salida.

SOB Start-Of-Block Comienzo de bloque.

socket conector hembra - toma de corriente - clavija bipolar

soft blando

soft copy copia blanda

soft error

1. error al leer o escribir datos
2. error de <<software>>.

soft failure/fail fallo de <<software>>.

soft font tipo de letra blanda

soft hyphen división blanda

soft key tecla de función programable.

soft machine check error de máquina programado

soft machine check error de máquina programado

soft patch parche en el software

soft return retorno de carro blando

soft sectored sectorización blanda

soft-sectored sectorizado por <<software>>.

soft-sectoring sectorización por <<software>>.

Software

1. Programas (genéricamente)
2. Uno de los términos más empleados en Informática es SOFTWARE. Quizás sea el menos comprendido. Se lo suele interpretar, quizás generalizando, como "programas". En verdad, SOFTWARE son todos los programas, lenguajes, y/o rutinas que controlan las operaciones de una computadora. El SOFTWARE para un sistema de computación con frecuencia, es cargado en la computadora extrayéndolo desde un disco ó cinta magnética, pero también puede estar incorporado en un chip de ROM de una computadora.

software soporte lógico - dotación lógica componentes lógicos

software application system sistema de aplicación de software

software compatible compatibles por <<software>>.

software engineering ingeniería del <<software>>.

software failure fallo de software

software interface interfaz de software

software interrupt interrupción por software

software maintenance mantenimiento del

software

software package paquete <<software>>, paquete de programas.

Software piracy

1. Piratería informática (ó de programas)
2. Hacer copias no-autorizadas de programas de computación para distribuirlos a terceros es lo que vulgarmente se conoce como PIRATERIA INFORMATICA. (software piracy, en Inglés). Esta práctica ilegal es algo muy habitual en el mundo de la Informática, y ha hecho que quienes desarrollan programas ideen todo tipo de métodos preventivos. Pero con el paso de los años, a medida que se introducía un nuevo esquema de protección de los programas, se ideaba un Método de Copia que lo superaba. A fines de la década del '80, los programas (software) protegidos contra copias era algo del pasado. Pero esto NO significa que ahora sea legal hacer copias de los programas. Las grandes compañías de producción de programas están muy preocupadas tendiendo a minimizar la Piratería Informática. En verdad, existe una asociación en Washington D.C., EEUU, denominada Software Publishers Association (Asociación de Productores de Programas) encargada de tratar de controlar los casos de Piratería Informática. La aparición, en la década del '90, de las "llaves" (hardlocks) de software indica el inicio de un nuevo intento para evitar la Piratería Informática.

software programmer programador de software

software protection proteccion software

software publisher editor de software

software stack pila de software

software tool herramienta de programación.

software vendors distribuidor de software

Software virus

1. Virus informático
2. Junto con el crecimiento y la popularidad de las microcomputadoras, especialmente a mediados hasta fines de la década del '80, también apareció un efecto colateral perjudicial en la copia de programas: el virus informático. Se denomina VIRUS INFORMATICO a cualquier programa expresamente escrito con el propósito de reproducirse, después ó durante el proceso, cometiendo actos de malicia en el sistema infectado. Algunos programas de virus borran inmediatamente todos los archivos existentes en un disco rígido mientras que otros permanecieran "latentes", a veces por meses, antes de provocar algunos daños. Existen, como Ud. sabe, programas disponibles para detectar la presencia de virus, ó para impedir que los virus infecten los sistemas. Estos programas anti-virus a menudo requieren estar ubicados continuamente en la RAM y, algunas veces, puede alertar erróneamente a su propietario, haciéndole creer que existen virus cuando en verdad solo se trata de un comportamiento benigno de otras rutinas. Para obtener mayor información sobre los virus, ú otros temas relacionados, puede ponerse en contacto con la National BBS Society, de los Estados Unidos, al teléfono 1- (408) 727-4559.

software house casa de software

SOH Start Of Header Comienzo de cabecera.

solar cell célula solar

solder mask máscara de soldadura

solder masked enmascarado por soldadura.

solenoid solenoide

solid sólido

solid logic lógica sólida

solid logic dense lógica de estado sólido densa

solid logic technology tecnología de lógica sólida

solid modeling modelado de sólidos

solid platen rodillo macizo

solid platen rodillo macizo

solid state estado sólido.

solid state circuitry circuitos de estado sólido

solid state circuitry circuitos de estado sólido

solid state component componente de estado sólido

solid state computer computadora de circuitos de estado sólido

solid state design diseño de estado sólido

solid state device dispositivo de estado sólido

solid state elements elementos de estado sólido

solid state logic lógica de estado sólido

solid state memory memoria de estado sólido

solid state relay relevador de estado sólido

solve solucionar - resolver

SOM Start Of Message Comienzo de mensaje.

sonic sónico

sonic delay line línea de retardo sónico

sort ordenación, clasificación, ordenar, clasificar.

sort

1. clasificar - distribuir - ordenar -
2. catalogar - clasificación - distribución

sort algorithm algoritmo de clasificación

sort and merge system sistema de ordenación y fusión.

sort blocking factor factor de agrupamiento en bloques de clasificación

sort file fichero o archivo de clasificación

sort file description entry entrada de descripción de fichero de clasificación

sort file name nombre de fichero de clasificación

sort generator generador de clasificación

sort key clave de ordenación.

sort program programa de clasificación

sort selector switch selector de clasificación

sort suppress/digit select clasificación suprimida/ selección de cifras

sort suppression supresión de clasificación

sort/merge clasificació/ fusión

sort/merge program programa de clasificación/ fusión

sorter clasificadora

sorter clasificador

sorter pocket casilla de clasificación

sorter reader lectora clasificadora

sorting clasificación - distribución

sorting needle aguja de clasificación

sorting pocket compartimiento para clasificación

sorting routine rutina de clasificación

SOS Silicon-On-Sapphire Silicio sobre zafiro (familia de circuitos semiconductores).

sound bandwidth ancho de banda del sonido

sound type system sistema de tipos seguro

sounder receptor acústico resonador

source fuente - origen

Source

1. Fuente
2. Cuando un programador escribe un programa de computadora, las sentencias que conforman dicho programa se guardan en un archivo en disco. El archivo en disco recibe el nombre de código fuente (source code) (ó archivo fuente - source file). Los términos CODIGO FUENTE hacen referencia a cualquier programa de computadora escrito en cualquier lenguaje de programación. En verdad, en el mundo de los programadores, la frase se ha acertado, haciendo que se haga referencia simplemente al

"fuente" de un programa. Si el programa incluido en el archivo del disco se imprime en papel, el resultado de esta operación se denomina Listado del Código Fuente (source code listing) que, en verdad, solo es otro nombre para hacer referencia al "listado del programa" (program listing).

source block

1. bloque fuente
2. bloque emisor

source block

1. bloque fuente
2. bloque emisor

source code código fuente

Source code

1. Código fuente
2. Cuando un programador escribe un programa de computadora, las sentencias que conforman dicho programa se guardan en un archivo en disco. El archivo en disco recibe el nombre de código fuente (source code) (ó archivo fuente - source file). Los términos CODIGO FUENTE hacen referencia a cualquier programa de computadora escrito en cualquier lenguaje de programación. En verdad, en el mundo de los programadores, la frase se ha acertado, haciendo que se haga referencia simplemente al "fuente" de un programa. Si el programa incluido en el archivo del disco se imprime en papel, el resultado de esta operación se denomina Listado del Código Fuente (source code listing) que, en verdad, solo es otro nombre para hacer referencia al "listado del programa" (program listing).

Source code listing

1. Listado del código fuente

2. Cuando un programador escribe un programa de computadora, las sentencias que conforman dicho programa se guardan en un archivo en disco. El archivo en disco recibe el nombre de código fuente (source code) (ó archivo fuente - source file). Los términos CODIGO FUENTE hacen referencia a cualquier programa de computadora escrito en cualquier lenguaje de programación. En verdad, en el mundo de los programadores, la frase se ha acertado, haciendo que se haga referencia simplemente al "fuente" de un programa. Si el programa incluido en el archivo del disco se imprime en papel, el resultado de esta operación se denomina Listado del Código Fuente (source code listing) que, en verdad, solo es otro nombre para hacer referencia al "listado del programa" (program listing).

source computer computadora fuente

source computer computadora fuente

source data datos de origen

source data acquisition adquisición de datos fuente

source data capture captación de datos fuente

source disk disco fuente

source document documento fuente

source field campo de origen

Source file

1. Archivo fuente

2. Cuando un programador escribe un programa de computadora, las sentencias que conforman dicho programa se guardan en un archivo en disco. El archivo en disco recibe el nombre de código fuente

(source code) (ó archivo fuente - source file). Los términos CODIGO FUENTE hacen referencia a cualquier programa de computadora escrito en cualquier lenguaje de programación. En verdad, en el mundo de los programadores, la frase se ha acertado, haciendo que se haga referencia simplemente al "fuente" de un programa. Si el programa incluido en el archivo del disco se imprime en papel, el resultado de esta operación se denomina Listado del Código Fuente (source code listing) que, en verdad, solo es otro nombre para hacer referencia al "listado del programa" (program listing).

source key clave original

source key clave original

source language lenguaje original - lenguaje fuente

source library biblioteca fuente

source machine máquina fuente

source macro definition definición de macro fuente

source member miembro fuente

source module módulo original

source module library biblioteca de módulos fuente

source program programa fuente u original

source program programa fuente u original

source program listing listado del programa fuente

source recording registro legible por la máquina

Source routing

1. Encauzamiento fuente
2. En un ambiente en red, algunos puentes token riing, especialmente los de IBM, usan un esquema inteligente para la transmisión de datos, denominado "encauzamiento fuente" (source routing) para enviar packets de información desde una estación (ó puesto) de trabajo a otro en una Red Local, LAN. El packet contiene información de "encauzamiento" que especifica las LAN y los puentes a través de los cuales se trasladará hasta llegar a su destino. La máquina emisora es responsable de colocar esta información en la cabecera (header). Algunos "encauzamientos" de origen disminuyen levemente el comportamiento de la red; esta disminución se vé compensada por el hecho de que la máquina emisora puede elegir la trayectoria óptima en el momento de efectuar la transmisión. Esto no es posible con el "encauzamiento transparente" (transparent routing, en Inglés).

source statement sentencia original, sentencia fuente.

source statement library biblioteca de sentencias fuente

source variable variable fuente

source/destination fuente/destino

SP SPace Espacio.

SP SPace Espacio.

space espacio.

space adjustment lever control espaciador

space bar barra espaciadora

space character carácter blanco o de es-

paciado

space code código de espaciado

space control control de espaciado

space record registro de espaciado o de separación

space suppression supresión de espaciado

space to mark transition transición de reposo a trabajo

space/time espacio/tiempo

spacer espaciador

spacing espaciado (vertical)

spacing bias desviación con respecto al espaciado

spacing end distortion distorción final de espacio

spacing reference line línea de referencia de espaciado

spaghetti code código spaghetti

span longitud - intervalo

spanned records registros fragmentados

spatial data datos especiales

special character carácter especial

special device dispositivo especial

special feature característica especial

Special interest group, SIG

1. Grupo de interés especial
2. Un Grupo de Interés Especial (SIG - Special Interest Group) es, en realidad, un grupo de gente que pertenece a una organización más grande, y que comparten el mismo interés sobre un tema ó tópico en

particular. Estos grupos de interés especial, con frecuencia, realizan sus propios encuentros, auspician conferencias, publican documentos y/o administran foros relacionados con su tema de interés. Los clubes de computación y los Sistemas de Generación de Boletines (Bulletin Board Systems - BBS) generalmente contarán con SIG como miembros interesados en aplicaciones tales como planillas electrónicas, bases de datos, lenguajes de programación, genealogía, comunicaciones, contabilidad, CAD/CAM, redes, etc.

special names nombres especiales

special purpose computer computadora para usos especiales o para fines específicos

special purpose language lenguaje para usos especiales

special purpose programming languages lenguajes de programación para aplicaciones específicas.

special register registro especial

specific address dirección específica

specific code código específico

specific coding codificación específica

specific program programa específico

specific routine rutina específica

specification especificación

specification sheets hojas de especificaciones

specification statement sentencia de especificaciones

specification subprogram subprograma

de especificaciones

specify task asynchronous exit especificar salida asíncrona de tarea

spectral color color espectral

spectral response respuesta espectral

spectrum espectro

specular reflection reflexión especular

speech recognition reconocimiento del habla

speech synthesis síntesis del habla

speech synthesizer sintetizador de voz.

speech-quality circuit circuito de utilización vocal

speed velocidad.

speed buffering regulación de velocidad

speed independent process proceso independiente de la velocidad.

speed memory memoria rápida

speed of electricity/light velocidad de la electricidad/luz

speed printer impresora rápida

speed versus memory trade off almacenamiento de la memoria versus la velocidad de ejecución

spelling checker verificador de ortografía

spherization esferización

spike transitorio, pico

spikes impulsos estrechos de tensión, ruidos eléctricos.

spindle eje

spindle eje

spindle eje

spindle lock bloques de eje

SPL System Programming Language
Lenguaje de programación de sistemas.

splat

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 @@ING 3. El asterisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintáxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera. Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS:

```
DIR *.*
```

La parte del argumento, es decir *.* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés, star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)

spline curva de trazador

split corte - sección - dividido - cortar - seccionar - partir

split catalogue catálogo por secciones

split column columna dividida

split column control control de división de columnas

split control field campo de control dividido

split screen pantalla dividida

split screen image imagen en pantalla dividida o parcial

split wire cable múltiple

split wiring conexión por medio de cables múltiples

split-screen palabra dividida o parcial

split-screen image superimposition superposición de imagen en pantalla dividida o parcial

split-word palabra dividida o parcial

split-word operations operaciones parciales o con palabras divididas

spontaneous generation of lookahead
generación espontánea del examen por anticipado

spool bobina - carrete

spool directory

1. directorio de spool.
2. Se llama de este modo a un directorio que contiene todos los archivos que están a punto de ser impresos por el administrador de impresión (spooler).

SPOOL Simultaneous Peripheral Operations Over-Lap Operaciones simultáneas de solapamiento de periféricos.

Spool, simultaneous peripheral operation on-line

1. Operación simultánea de periféricos on-line
2. SPOOL, pese a que muchos piensan otra cosa, es un acrónimo de "simultaneous peripheral operation on-line" (operación simultánea de periféricos on-line), fue empleado por primera vez por IBM para su mainframe 7070 a principios de la década del 60. En el caso de las microcomputadoras, SPOOLING se refiere a una operación de

impresión que tiene lugar en modo secundario (background) mientras que se permite que el operador efectúe otra tarea en el modo principal (foreground) Las primeras aplicaciones del SPOOLING se originaron con las operaciones de mainframes en las que los datos de los lentos dispositivos de entrada/salida era primero transferida a disco, enviándose luego al procesador central a alta velocidad. Los programas de SPOOLING controlan la actividad de los dispositivos periféricos y programa sus tareas basándose en la prioridad de los datos.

spooler integrador de E/S.

spooling control simultáneo - operación periférica simultánea

spooling

1. control simultáneo - operación periférica simultánea
2. integración de E/S.

spooling area área de operaciones periféricas simultáneas

Spooling, simultaneous peripheral operation on-line

1. Operación simultánea de periféricos on-line
2. SPOOL, pese a que muchos piensan otra cosa, es un acrónimo de "simultaneous peripheral operation on-line" (operación simultánea de periféricos on-line), fue empleado por primera vez por IBM para su mainframe 7070 a principios de la década del 60. En el caso de las microcomputadoras, SPOOLING se refiere a una operación de impresión que tiene lugar en modo secundario (background) mientras que se permite que el operador efectúe otra tarea en el modo principal (foreground) Las primeras aplicaciones del SPOOLING se

originaron con las operaciones de mainframes en las que los datos de los lentos dispositivos de entrada/salida era primero transferida a disco, enviándose luego al procesador central a alta velocidad. Los programas de SPOOLING controlan la actividad de los dispositivos periféricos y programa sus tareas basándose en la prioridad de los datos.

spot punto

spot carbon papel carbónico discontinuo

spot punch perforadora unitaria manual

spread processing order records registros múltiples de orden de procesamiento

spread sheet hoja electrónica, hoja de cálculo electrónica.

Spreadsheet

1. Planilla electrónica u hoja de cálculo
2. Una planilla electrónica (u hoja de cálculo - spreadsheet, en Inglés) es un programa que permite que el usuario determine una matriz de celdas y defina las relaciones existentes entre todos los elementos. La modificación del valor de una celda alterará luego, automáticamente los valores de todas las demás celdas que estén matemáticamente vinculadas con la que se modificó. Este grado de flexibilidad permite que el Usuario especule respecto de situaciones específicas ("¿Qué pasaría si ... ?) viendo inmediatamente en pantalla los resultados de dicha especulación. El programa original de planilla de cálculo se denomina VisiCalc, ideado por Dan Bricklin e introducido en 1978 para ser empleado en la Computadora Apple II. Otras "planillas de cálculo" muy populares, citadas a modo de ejemplo, son:

LOTUS 1-2-3 Framework SuperCalc
 Lucid 3-D ProQube SmartWare
 QUATTRO PlanPerfect Excel
 VP-Planner Plus

Una colección de información ordenada en hileras y columnas. Los usos típicos de las planillas de cálculo incluyen los balances de ingresos/egresos, liquidación de impuestos, y efectuar análisis de datos.

spreadsheet hoja electrónica

spreadsheet compiler compilador de hoja de cálculo

sprite imágenes con movimiento, objetos móviles.

sprocket engranaje - arrastre por rueda dentada

sprocket feed alimentación por rueda dentada

sprocket holes perforaciones guía de arrastre

sprocket pulse impulso de arrastre

SPS Symbolic Programming System Sistema de programación simbólica.

SPS, Stand-by Power Supply

1. Suministro Secundario de Energía
2. Una SPS (Stand-by Power Supply - Suministro Secundario de Energía) es un dispositivo, accionado por baterías, que entrega electricidad a un sistema de computación en el caso de que se produzca una interrupción en el suministro de energía, ó que se entregue un nivel inaceptable de tensión. Una SPS entra automáticamente en operación, durante un período de tiempo limitado, de modo que la computadora pueda ser "apagada" de forma convencional. Uno de los factores claves que se debe

considerar antes de comprar una SPS es la cantidad de tiempo que se necesita para pasar al suministro de energía eléctrica, de respaldo, con baterías Mucho mejor que una SPS, es una verdadera UPS (Uninterruptible Power Supply - Suministro Ininterrumpido de Energía). Este sistema siempre entrega energía por medio de una batería, incluso cuando se dispone de un suministro normal de energía eléctrica comercial.

spur sections secciones espúreas

SQC Statistical Quality Control Control de calidad estadística.

SQL engine máquina SQL

SQL, Standard Query Language

1. Lenguaje de Consultas Estándar.
2. SQL es un acrónimo de Standard Query Language (Lenguaje de Consultas Estándar). SQL es un lenguaje estándar de Bases de Datos, que soporta transacciones de procesamiento de consultas, seguridad en la administración y manejo de datos, integridad de los datos y recuperación de los mismos. A principios de la década del '70, el matemático E.F. Codd, de IBM, describió un modelo relacional de base de Datos, que consistía en un principio de fundación y 12 reglas relacionadas que especificaban características explícitas que debe poseer un sistema relacional. La regla fundacional establece que todo sistema que alegue ser relacional debe ser capaz de manejar los datos completamente por medio de capacidades relacionales. La mayor parte de los productos de Base de Datos para microcomputadoras existentes hoy en día no cumplen la mitad de las reglas y, en consecuencia, no son completamente relacionales. SQL, no obstante,

es ampliamente usado en las computadoras medianas y en las mainframe, y se está volviendo muy común en el mundo de las microcomputadoras.

square root raíz cuadrada de un número

square wave onda cuadrada

squeezeout aplastamiento

SR Status Register Registro de estados.

SRAM Static, RAM RAM estática.

SRAM, Static RAM

1. Memoria de Acceso Aleatorio, Estática
2. SRAM es un acrónimo de Static RAM (Memoria de Acceso Aleatorio, Estática). Las SRAM son chips de memoria de semi-conductores basados en los circuitos lógicos conocidos como "flip-flop" en vez de los capacitores como los chips DRAM. Si bien los chips de RAM Estática requieren energía para retener su información, no necesitan ser continuamente "refrescadas" como los chips DRAM. Las SRAM son más rápidas que las DRAM pero solo pueden almacenar un cuarto de la cantidad de datos que pueden guardar las DRAM de la misma complejidad. Además, son más caras que los chips DRAM. Los chips de memoria RAM Estática poseen tiempos de acceso de 10 a 30 nanosegundos y, con frecuencia, se las emplea para generar cachés de memoria.

SRC Science Research Council Consejo de investigación en ciencias.

SRR System Resource Council Petición de recursos del sistema.

SRST System Resource and Status Table Recurso del sistema y tabla de estado.

SS Solid Status Estado sólido.

SS/DD

1. SS/DD
2. Las siguientes abreviaturas se encuentran en las etiquetas y cajas de los disquetes. Por lo general, hacen referencia a la cantidad y tipo de las superficies magnéticas de grabación:

SS/DD - Una Cara, Doble Densidad, discos de 5.25", 160 Kilobytes usados raras veces. Los negocios ya no los venden. DS/DD - Doble Cara, Doble Densidad, discos de 5.25", 360 Kilobytes discos de 3.5", 720 Kilobytes DS/HD - Doble Cara, Alta Densidad, discos de 5.25", 1.2 Megabytes discos de 3.5", 1.44 Megabytes

En la actualidad, la técnica de grabación de doble densidad es un estándar. Los disquetes de alta densidad requieren disqueteras de alta densidad, que pueden leer datos grabados en disquetes tanto de baja densidad como de alta. Por ejemplo, las disqueteras de alta densidad de 3,5 pulgadas pueden leer y escribir en disquetes de doble densidad.

SSAI Synchronous Serial Adapter Interface Interfaz adaptador síncrono serie.

SSDA Synchronous Serial Data Adapter Adaptador síncrono de datos serie.

SSI Small / Short Scale Integration Integración a pequeña escala.

SSOP SubSystem Operator Panel Panel operador del subsistema.

SSP SubSystem Panel Panel del subsistema

SSR Solid State Relay Relé de estado sólido.

ST506

1. ST506

2. La ST506 fue introducida por Seagate Technology con el disco rígido de 5 megabytes. Fue derivada de otras dos interfaces: la SA1000 para disketeras de 8 pulgadas y la SA450 para las disqueteras de 5,25 pulgadas. La interfaz ST506 requiere que el cabezal de lectura/escritura sea "escalonado" (stepped) ó movido a través del disco, de a una pista por vez, mediante pulsos cuidadosamente secuenciados en el tiempo. Como estos pulsos, en realidad, hacen que el motor de avance del cabezal de lectura/escritura avance un nodo (notch), no pueden moverse más rápido que la velocidad con que la disquetera puede mover el cabezal. La interfaz ST412 introdujo una mejora que eliminó este problema: la búsqueda por buffer (buffered seek). En vez de requerir que la controladora disminuya la velocidad de los pulsos hasta el valor que pudiese manejar el mecanismo, la ST412 simplemente cuenta los pulsos a medida que ingresan. Luego decide con que velocidad debe escalar (step) el cabezal para moverse la cantidad de pistas necesarias.

ST506/412 - Rs

1. ST506/412 - Rs
2. ST506/412 - Rs un estandar de interfaz en serie del disco rígido, desarrollada por Seagate Technology, para ser usada en la mayor parte de los discos rígidos para XT y AT. La máxima velocidad de transferencia de datos es de 5 megabits/seg

stability estabilidad

stable trigger circuit circuito basculante estable

stack pila - apilar

Stack

1. Pila
2. Una pila (stack) es un conjunto de registros del equipamiento ó una cantidad reservada de memoria principal que se emplea para los cálculos aritméticos ó para "seguir el rastro" de las operaciones internas. Las pilas se usan para "seguir el rastro" de la secuencia de rutinas que son llamadas en un programa. El sistema operativo y un programa pueden mantener una ó más pilas (stacks) diferentes. Las pilas normalmente trabajan sobre una base LIFO (Last-In-First-Out / El último en entrar es el primero en salir). El último item, ó dirección, colocada ó ingresada en la pila es el primer item que se extrae ó sale de la pila. Un puntero de la pila (stack pointer) es un registro ó dirección que identifica la posición del item colocado más recientemente en la pila.

stack pila - apilar

stack allocation asignación de la pila

stack machine máquina de pila

stack manipulation manipulación de pilas

stack pointer puntero de pila

Stack pointer

1. "Puntero" de pila
2. Una pila (stack) es un conjunto de registros del equipamiento ó una cantidad reservada de memoria principal que se emplea para los cálculos aritméticos ó para "seguir el rastro" de las operaciones internas. Las pilas se usan para "seguir el rastro" de la secuencia de rutinas que son llamadas en un programa. El sistema operativo y un programa pueden mantener una ó más pilas (stacks) diferentes. Las pilas normalmente trabajan sobre una base LIFO (Last-In-First-Out / El último en entrar es el primero en salir). El último item, ó

dirección, colocada ó ingresada en la pila es el primer ítem que se extrae ó sale de la pila. Un puntero de la pila (stack pointer) es un registro ó dirección que identifica la posición del ítem colocado más recientemente en la pila.

stacked job control control de trabajos apilados

stacked job processing proceso de trabajos apilados

stacked-job concept concepto de trabajos apilados

stacked-job concept concepto de trabajos apilados

stacker

1. receptor - casillero - depósito de descarga
2. compactador, apilador

stacker pocket casilla de descarga

stacker stop parada por casilla colmada

staff personal fijo

stage estado - tablero - período

staging inmigración de datos

stand by espera - equipo de reserva

stand by application aplicación de reserva

stand by block bloque de reserva

stand by computer computadora de reserva

stand by equipment equipo de reserva

stand by power energía auxiliar

stand by power supply suministro de energía auxiliar

stand by register registro de reserva

stand by time tiempo continuo

stand-alone independiente

stand-alone capability capacidad de funcionamiento autónomo

stand-alone dump vuelco autónomo

stand-alone emulator emulador autónomo

stand-alone modem modem único o sólo

stand-alone program programa independiente

stand-alone system sistema único o sólo

Stand-by Power Supply, SPS

1. Suministro Secundario de Energía
2. Una SPS (Stand-by Power Supply - Suministro Secundario de Energía) es un dispositivo, accionado por baterías, que entrega electricidad a un sistema de computación en el caso de que se produzca una interrupción en el suministro de energía, ó que se entregue un nivel inaceptable de tensión. Una SPS entra automáticamente en operación, durante un período de tiempo limitado, de modo que la computadora pueda ser "apagada" de forma convencional. Uno de los factores claves que se debe considerar antes de comprar una SPS es la cantidad de tiempo que se necesita para pasar al suministro de energía eléctrica, de respaldo, con baterías. Mucho mejor que una SPS, es una verdadera UPS (Uninterruptible Power Supply - Suministro Ininterrumpido de Energía). Este sistema siempre entrega energía por medio de una batería, incluso cuando se dispone de un suministro normal de energía eléctrica comercial.

standar cell célula estándar

standard norma- estándar

standard communications subsystem
subsistema de comunicaciones estándar

standard costing determinación de costos estándar

standard data format formato normal de datos

standard data type tipo estándar, tipo normalizado de datos.

standard default presunción normal por omisión

standard deviation desviación estándar

standard file fichero non-nal

standard form formulario estándar

Standard Hayes AT Command Set.

1. Grupo de comandos Estandar de Hayes AT
2. El conjunto de comandos que se emplea para controlar la operación de un modem se denomina Grupo de Comandos Estandar Hayes AT. La mayoría de los comandos están precedidos por el prefijo AT (que significa ATención). Por ejemplo, para discar un número telefónico, el programa de comunicación enviaría el comando "ATD" (ATención, Dial) hacia el modem. En 1981, Hayes Microcomputer Products, Inc, produjo el primer modem que operaba con un grupo de comandos. Se lo conoció como "modem inteligente" porque, antes de ese entonces, los modems solo modulaban y demodulaban señales entre la línea telefónica y la computadora; NO operaban con un grupo de comandos.

standard input

1. entrada estándar
2. El lugar habitual desde donde un

programa toma su entrada. Por omisión (default), este lugar es el teclado. La entrada estándar puede ser redireccionada. Por ejemplo, Ud. puede usar el símbolo "menor a (<)" para hacer que un programa tome la entrada desde un archivo.

standard interface acoplamiento mutuo estándar

standard label etiqueta común o estándar

standard language lenguaje normalizado

standard macrodefinition header statement sentencia inicial estándar de definición de la macroinstrucción

standard macrodefinition trailer statement sentencia final estándar de definición de la macroinstrucción

Standard modem

1. Modem estándar
2. Esta lista de módems estandar de AT@@CAS T Bell son los modelos más populares. Entre paréntesis aparecen las listas de Recomendaciones CCITT correspondientes.
Bell 103 - Asíncronico a 300 bps, full duplex, FDX. (V.21)
Bell 212A - Asíncronico a 300 bps, sincrónico a 1200 bps, FDX. (V.22)
Bell 201 - Sincrónico a 2400 bps, half duplex en discado en 2 cables (V.26) full uplex en línea "prestada" de 4 alambres
Bell 208 - Sincrónico a 4800 bps, half duplex en discado en 2 cable (V.26) full uplex en línea "prestada" de 4 alambres
Bell 209 - Sincrónico a 9600 bps, full duplex requiere linea (V.29) prestada de 4 cables

standard modular system sistema modular estándar

standard notation notación normal

standard output

1. salida estándar
2. El lugar habitual donde un programa envía sus resultados. Por omisión (default), este lugar es la pantalla. La salida estándar puede ser re-direccionada. Por ejemplo, puede usar un símbolo pipe (|) para hacer que un programa escriba sus resultado en un PIPE, los que serán luego leídos como entrada por el siguiente programa que aparezca en la pipeline.

standard package paquete estándar de programas

standard program programa estándar

Standard Query Lenguaje, SQL

1. Lenguaje de Consultas Estándar.
2. SQL es un acrónimo de Standard Query Lenguaje (Lenguaje de Consultas Estándar). SQL es un lenguaje estándar de Bases de Datos, que soporta transacciones de procesamiento de consultas, seguridad en la administración y manejo de datos, integridad de los datos y recuperación de los mismos. A principios de la década del '70, el matemático E.F. Codd, de IBM, describió un modelo relacional de base de Datos, que consistía en un principio de fundación y 12 reglas relacionadas que especificaban características explícitas que debe poseer un sistema relacional. La regla fundacional establece que todo sistema que alegue ser relacional debe ser capaz de manejar los datos completamente por medio de capacidades relacionales. La mayor parte de los productos de Base de Datos para microcomputadoras existentes hoy en día no cumplen la mitad de las reglas y, en consecuencia, no son completamente relacionales. SQL, no obstante,

es ampliamente usado en las computadoras medianas y en las mainframe, y se está volviendo muy común en el mundo de las microcomputadoras.

standard start/stop mode modalidad estándar de arranque parada

standard subroutine subrutina estándar

standard system action acción normal del sistema

standard test-tone power potencia normal de tono de prueba

standardize normalizar - estandarizar

standards normas

standards & compatibility estándares y compatibilidad

standby espera - reserva - auxiliar

standing-on-nines carry acarreo bloqueado en nueve

star

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 @@ING 3. El asterisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintáxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera. Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS:
DIR *.*

La parte del argumento, es decir *.* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés,

- star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)
- star network** red en estrella
- STAR System Technical Action Request** Petición de acción técnica del sistema.
- star wheel** rueda estrellada
- start** comenzar - empezar - inicio - comienzo
- start address** dirección de inicio
- start bar** barra de arranque
- start bit** bit de comienzo
- start element** elemento de comienzo
- start of block signal** señal de comienzo de bloque
- start of heading** inicio de encabezamiento
- start of heading character** carácter de comienzo de encabezamiento
- start of text** inicio de texto
- start of text character** carácter de comienzo de texto
- start signal** señal de marcha
- start state** estado inicial
- start stop system** sistema de arranque parada
- start symbol** símbolo inicial
- start time** tiempo de arranque
- start up program** programa de activación.
- start-stop system communication** comunicación arrítmica de sistemas
- start-stop transmission** transmisión por arranque-parada
- start/stop standard** estándar de arranque/parada
- start/stop transmission** transmisión de arranque/parada
- starting cluster** grupo o conjunto inicial
- starting point** punto de partida
- startup routine** rutina de encendidos
- state** estado.
- state (of storage)** estado (de la memoria)
- state (of storage)** estado (de la memoria)
- state code** código de estado.
- state complement** estado complementario.
- state minimization** minimización de estados
- state table** tabla de estados.
- state transition diagrams** diagramas de transición entre estados.
- state transitions** transiciones entre estados.
- state unemployment insurance** seguro estatal de desempleo
- statement**
1. sentencia, instrucción, frase.
 2. sentencia - instrucción - estado declaración - frase - proposición
- statement**
1. declaración.
 2. Sentencia ó declaración es la especificación del tipo y nombre de una variable que va a usarse en un determinado programa. Las declaraciones no

son necesarias en el programa shell (que, en verdad es un intérprete de comandos), porque éste crea variables dinámicamente a medida que es necesario y porque todas estas variables solo son de un único tipo: texto.

Si se habla específicamente de lo que ocurre, por ejemplo, en el Lenguaje-C, la declaración es una sentencia que especifica los nombres y atributos de las variables, tipos o funciones. El propósito de una declaración es brindar suficiente información sobre un objeto para que el compilador del Lenguaje-C pueda generar códigos relacionados con ese objeto. Una declaración "type" especifica las características del tipo para que las variables que pertenezcan a ese tipo puedan ser declaradas. Una declaración de variable especifica el nombre y tipo de dicha variable de modo que el compilador pueda generar los códigos adecuados para expresiones que utilizan esa variable. Una declaración de función especifica el resultado y los tipos de parámetros de dicha función, así el compilador puede generar correctamente código para poder llamar a esa función. El aspecto de una declaración que falta mencionar es reservar espacio de almacenamiento para una variable o para un cuerpo funcional

Cuando se intenta leer una declaración en Lenguaje-C, el símbolo () (sin nada dentro) se denomina "retorno de función", un * se denomina "puntero a", y [], recibe el nombre (significado) de "array de". Recuerde, pues, que sería conveniente empezar con el nombre de la variable y recordar que los símbolos a la derecha (() y []) tienen preferencia respecto a los símbolos que aparecen a la izquierda (*). Los paréntesis alteran la preferencia usual y deben alterar igualmente el orden en que se lee la declaración. Véase definición.

statement body cuerpo de sentencia

statement function función de sentencia

statement function definition definición de función de sentencia

statement function reference referencia de función de sentencia

statement identifier identificador de sentencia

statement label título de sentencia

statement label constant constante de título de sentencia

statement label expression expresión de título de sentencia

statement label variable variable de título de sentencia

statement number número de sentencia

statement of account estado de cuenta

statement of affairs estado financiero

static estático - inmóvil

static allocation asignación estática

static allocation asignación estática

static checking comprobación estática

static control program area área estática del programa de control

static dump vuelco estático de la memoria

static electricity electricidad estática

Static Electricity

1. Electricidad Estática
2. La electricidad estática que se genera y acumula en su cuerpo puede ser peligrosa para los

componentes electrónicos. Si Ud. tiene pensado trabajar dentro del gabinete de su computadora, o con plaquetas de circuitos impresos, siempre garantice que existan buenas conexiones a tierra. Los productos anti-estática funcionan en una de dos maneras: ó ayudan a impedir que se genere y acumule electricidad estática, o disponiendo (instalando) un medio seguro y conveniente para hacer una descarga de dicha electricidad estática. En general, los productos de descarga de electricidad estática son mucho más efectivos que los productos de control estáticos. Los productos de control de estática incluyen alfombras no conectadas a tierra, pantallas CRT, paños y aerosoles, y fundas para los equipos. Los productos de eliminación de cargas, que poseen una conexión que, en algún punto se conecta a tierra, incluyen a las alfombras conectadas a tierra, fundas de los equipos, pantallas anti-reflejo, plantillas (pads) para escritorios y algunos protectores de onda.

Nota: Advierta que una adecuada humidificación de la habitación puede ser suficiente para hacer una descarga a tierra, haciendo que resulten innecesarias las alfombras anti-estática.

static magnetic cell celda magnética estática

static memory memoria estática.

static printout salida impresora estática
- impresión estática de la memoria

Static RAM, SRAM

1. Memoria de Acceso Aleatorio, Estática
2. SRAM es un acrónimo de Static RAM (Memoria de Acceso Aleatorio, Estática). Las SRAM son chips de memoria de semi-conductores

basados en los circuitos lógicos conocidos como "flip-flop" en vez de los capacitores como los chips DRAM. Si bien los chips de RAM Estática requieren energía para retener su información, no necesitan ser continuamente "refrescadas" como los chips DRAM. Las SRAM son más rápidas que las DRAM pero solo pueden almacenar un cuarto de la cantidad de datos que pueden guardar las DRAM de la misma complejidad. Además, son más caras que los chips DRAM. Los chips de memoria RAM Estática poseen tiempos de acceso de 10 a 30 nanosegundos y, con frecuencia, se las emplea para generar cachés de memoria.

static relocation reubicación estática

static scope ámbito estático

static stor(e/age) almacenamiento estático

static storage allocation asignación de memoria estática

static storage element elemento de memoria estática.

static subroutine subrutina estática

static variable variable estática

Static-column RAM

1. RAM de columna estática
2. La RAM de columna estática (static-column RAM, en Inglés) es un diseño de memoria donde la RAM del sistema es dividida en zonas de igual tamaño, denominadas páginas, usando direcciones de columnas. También se suele hacer referencia a este tipo de RAM con el nombre de RAM en modo "página" (page-mode RAM, en Inglés). La RAM de columna estática requiere un chip especial de RAM estático

(SRAM) que es más caro y difícil de hallar que los DRAM comunes. En las computadoras basadas en tecnología 386 que usan paginado de memoria (memory paging), cada banco de RAM (generalmente de 1 MB ó de 4 MB de longitud) está dividido lógicamente en hileras y columnas.

staticize estatizar - convertir a forma estática

staticizer estatizador - convertidor serie - paralelo

Statics

1. Estática
2. La electricidad estática es una forma estacionaria de electricidad. Esta electricidad es producida cada vez que las cargas negativas y positivas son separadas por fricción, presión, calor o inducción. La separación produce un voltaje, y cuando el voltaje supera el potencial de aislación del medio que separa las partículas, se carga en forma opuesta y se produce una descarga a medida que las partículas se aproximan unas a otras. La electricidad estática puede generarse fácilmente en su cuerpo a medida que Ud. camina en una habitación alfombrada. Cuando Ud. toca alguna parte metálica de su computadora, las partículas cargadas son atraídas hacia el "sumidero" de cargas representado por las partes metálicas conectadas a tierra. Afortunadamente, no es probable que se produzcan daños en las partes vitales de la computadora debido a estas descargas de energía. Sin embargo, si Ud. está trabajando con partes no protegidas tales como las plaquetas de memoria, los chips de memoria, coprocesadores matemáticos ó cualquier plaqueta con circuitos impresos, la electricidad estática que puede generarse en su cuerpo

podría dañar en forma definitiva estos componentes.

Statics

1. Estática
2. La electricidad estática que se genera y acumula en su cuerpo puede ser peligrosa para los componentes electrónicos. Si Ud. tiene pensado trabajar dentro del gabinete de su computadora, o con plaquetas de circuitos impresos, siempre garantice que existan buenas conexiones a tierra. Los productos anti-estática funcionan en una de dos maneras: ó ayudan a impedir que se genere y acumule electricidad estática, o disponiendo (instalando) un medio seguro y conveniente para hacer una descarga de dicha electricidad estática. En general, los productos de descarga de electricidad estática son mucho más efectivos que los productos de control estáticos. Los productos de control de estática incluyen alfombras no conectadas a tierra, pantallas CRT, paños y aerosoles, y fundas para los equipos. Los productos de eliminación de cargas, que poseen una conexión que, en algún punto se conecta a tierra, incluyen a las alfombras conectadas a tierra, fundas de los equipos, pantallas anti-reflejo, plantillas (pads) para escritorios y algunos protectores de onda.

Nota: Advierta que una adecuada humidificación de la habitación puede ser suficiente para hacer una descarga a tierra, haciendo que resulten innecesarias las alfombras anti-estática.

statics characters caracteres estáticos

station estación - terminal

station arrangement equipo auxiliar de terminal de datos

- station battery** batería local
- station selection code** código de selección de estación
- stationery** papel
- statistical data recorder** registrador de errores permanentes
- statistical multiplexor** multiplexor estadístico
- stator** estator (sensor o captor)
- status** estado - condición - capacidad para recibir
- status condition** condición de estado
- status field** campo de estado
- status indicator** indicador de estado
- status information** información del estado
- status line** línea de estado
- status line**
1. línea de estado
 2. Una línea, ubicada cerca de la parte superior de la pantalla que proporciona información sobre el formulario o pantalla del shell SCO que Ud. está viendo.
- status register** registro de estado
- status switching** conmutación de estado
- status switching exceptions** excepciones en conmutación de estado
- status word** palabra de estado
- STC Standard Telephone and Cables** Cables y teléfonos normalizados.
- STD STandarD** Estándar, normal.
- steady state** estado permanente - estado estático
- steady state model** modelo de estado estacionario
- stencil** matriz
- step** paso, etapa.
- step by step** paso a paso
- step by step automatic telephone system** sistema telefónico automático paso a paso
- step by step operation** operación paso a paso
- step by step switch** conmutador paso a paso
- step change** cambio de paso - cambio gradual
- step counter** contador de pasos
- step restart** arranque desde el comienzo del paso
- STEP Supervisory Tape Executive Program** Programa ejecutivo supervisor de cinta.
- stepper motor** motor de movimientos por pasos
- stepper motor actuator** impulsor gradual de motor
- stepper switch** uniselector - conmutador gradual
- sterling currency counter** contador de libras esterlinas
- stick model** modelo de palillos
- sticker** marca del principio y final de la cinta magnética
- stochastic** estocástico - al azar - aleatorio

stock control control de existencias - gestión de stock

stock debenture títulos en bonos o acciones

stock exchange bolsa de valores

stock holder accionista

stockbroker corredor de bolsa

stop parada - detención

stop address dirección de parada

stop bit bit de parada, bit de detención.

stop code código de parada

stop element elemento de parada

stop instruction instrucción de parada

stop library biblioteca de un paso de trabajo

stop signal señal de parada

stop time tiempo de parada

Stopbit

1. Bit de detención
2. STOPBITS (bits de detención) es un término usado en las comunicaciones de datos y que se emplea para distinguir donde termina un carácter y donde comienza otro en un proceso de transferencia de datos en serie. Los programas de comunicación de datos normalmente agregan uno (a veces dos) "stopbits" al final de cada carácter. El término databits (bits de datos) hace referencia a la cantidad de bits empleados para definir un carácter durante las transmisiones de datos en serie, generalmente con un valor 7 u 8. Cuando se conectan dos computadoras entre si, por medio de los puertos de comunicación, se hace necesario

establecer la misma cantidad de stopbits y databits en cada extremo. Por ejemplo, durante el proceso de seteo de un programa de comunicación, se necesita establecer la cantidad de stopbits y databits para cada BBS ó Servicio on-line. Para la mayoría de las BBS, el parametro de los stopbits se fija en un valor 1, y el parámetro de los databits se fija en 8.

stopped state estado de parada

stopping capacitor capacitor de bloqueo

storage almacenamiento - memoria

storage access channel canal de acceso a la memoria

storage access width ancho del acceso de almacenamiento

storage address display representación de la dirección del almacenamiento

storage address register registro de direcciones del almacenamiento

storage allocation asignación de almacenamiento

storage area área del almacenamiento/memoria

storage block bloque de almacenamiento

storage capacity capacidad de almacenamiento

storage cell celda de almacenamiento

storage compacting compactación del almacenamiento

storage control unit unidad de control de almacenamiento

storage cycle ciclo de almacenamiento

storage data register registro de datos

del almacenamiento

storage density densidad de almacenamiento

storage device dispositivo de almacenamiento

storage drum tambor de almacenamiento

storage dump vuelco del contenido del almacenamiento / memoria

storage field campo de almacenamiento

storage fragmentation fragmentación de memoria

storage hierarchy jerarquía de almacenamiento

storage interference interferencia de la memoria

storage key clave de memoria

storage layout diagrama del almacenamiento

storage load carga del almacenamiento

storage load module módulo de carga en memoria

storage location posición de memoria

storage magnetic drum almacenamiento de tambor magnético

storage map gráfico del almacenamiento

storage media medios de almacenamiento

storage memory memoria del almacenamiento

storage organization organización de memoria

storage position posición de almacenamiento

storage print impresión de la memoria

storage print out impresión de los datos almacenados

storage protection protección de memoria

storage protection key clave de protección de la memoria

storage reconfiguration reconfiguración de la memoria

storage region región de memoria

storage register registro de almacenamiento

storage rill carga del almacenamiento/memoria

storage ripple prueba de funcionamiento de la memoria

storage scan exploración del almacenamiento

storage stack pila de almacenamiento

storage unit unidad de almacenamiento - unidad de memoria

storage word palabra de almacenamiento

storage wraparound reiniciación cíclica de la memoria

store memoria- almacenar - grabar

store and forward almacenar y enviar

store and forward switching almacenar y conmutar hacia adelante

store and forward mode modalidad de almacenamiento y reenvío

store and forward switching centre centro de conmutación por almacenamiento y reenvío

store cycle time tiempo cíclico de almacenamiento

store protection protección contra el almacenamiento

stored almacenado

stored instructions instrucciones almacenadas

stored program programa almacenado.

stored program computer computadora de programa almacenado

stored program concept concepto de programa almacenado

stored record rutina almacenada

stored routine rutina almacenada

stored vocabulary vocabulario almacenado

storing equipment equipo de almacenamiento

straight line code código rectilíneo

straight line coding codificación lineal

straight line function función lineal

straight-edge bordes rectos

straight-edge figures figuras con bordes rectos

strap selected banda selectora

stray currents corrientes de fuga - corrientes parásitas

stream corriente

streamer

1. nombre con el cual se designa a algunas microcomputadoras
2. que no funcionan con modalidad

streaming transferencia de datos desde el disco rígido

streaming tape cinta rápida

Streaming tape

1. Cinta continua
2. Una streaming tape es una cinta magnética que algunas veces se emplea para hacer copias de respaldo (ó de seguridad - backups) de los datos almacenados en el disco rígido. El nombre de cinta streaming proviene del hecho de que tales sistemas, con frecuencia, operan en una ejecución continua (ó modo de corriente -streaming- continua), haciendo que los datos se graben ó sean recuperados mientras la cinta está funcionando. Con frecuencia se emplean "cartuchos" de cinta de un cuarto de pulgada en los sistemas de backups de las cintas continuas de las computadoras personales.

strike over tachadura

strike plate placa curva

string serie - tira - cadena

string break ruptura de serie

string formula too complex fórmula de serie demasiado compleja

string length longitud de la serie

string manipulation manipulación de series

string of instructions cadena de instrucciones

string picture data datos de modelo de serie

string table tabla de cadenas

string too long serie demasiado larga

string variables variables de cadena/ series

strings handling tratamiento, manejo, manipulación de cadenas.

strings manipulation manipulación de cadenas.

strip tira - banda

strip ledger tarjeta con banda magnética

striping raya de remisión

strobe habilitación, habilitar.

stroke centerline línea central de trazo

stroke edge borde de trazo

stroke width anchura de trazo

stroke writer escritor de trazos

strongly noncircular syntax - directed definition definición dirigida por sintáxis fuertemente no circular

strongly typed language lenguaje fuertemente tipificado

structural equivalence of type expressions equivalencia estructural de las expresiones

structure estructura

structure editor editor de estructuras

structure expression expresión estructural

structure member miembro estructural

structure of arrays estructura de matrices

structured data type tipo estructurado de datos.

structured language lenguaje

estructurado.

structured program programa estructurado

structured programming programación estructurada

structured programming programación estructurada

Structured programming

1. Programación estructurada
2. La programación estructurada es una disciplina en la que cada secuencia de instrucciones del programa que efectúa un determinado procedimiento lógico se considera una unidad separada y diferente, con un punto de entrada y un punto de salida, de modo que el programa puede ser seguido como una serie de etapas de procesamiento, siendo así más fácil de entender. Las buenas costumbres de la programación estructurada conducen a costos reducidos en la modificación y mantenimiento del programa, así como en las etapas del desarrollo original. Las revisiones o conferencias técnicas destinadas a analizar el diseño del programa, a detectar errores, y a intercambiar ideas y conocimientos se denominan "recorridas estructuradas" (structured walk-throughs")

Structured walkthrough

1. Recorrida (ó revisión) estructurada
2. La programación estructurada es una disciplina en la que cada secuencia de instrucciones del programa que efectúa un determinado procedimiento lógico se considera una unidad separada y diferente, con un punto de entrada y un punto de salida, de modo que el programa puede ser seguido como una serie de etapas de procesamiento, siendo así más fácil de entender. Las buenas costumbres

de la programación estructurada conducen a costos reducidos en la modificación y mantenimiento del programa, así como en las etapas del desarrollo original. Las revisiones o conferencias técnicas destinadas a analizar el diseño del programa, a detectar errores, y a intercambiar ideas y conocimientos se denominan "recorridas estructuradas" (structured walk-throughs")

structuring estructuración

STTL Standard Transistor - Transistor Logic Lógica STTL (transistor-transistor norma E.J. 7490).

stub talón

stuff inserción de una cadena con posibilidad de eliminar otra

stunt box supresor de impresión - caja reguladora

STX Start of TeXt Comienzo de texto.

style estilo

style sheet hoja de estilo

stylus buril

stylus input device dispositivo de entrada por estilete

stylus printer impresora por estiletes - puntos o agujas

styrofoam telgopor

SUB SUBstitute Sustituto.

subalphabet subalfabeto o parte de un alfabeto

subarea node nodo subárea

subchannel subcanal

subcommand submandato

subcontrol station estación de subcontrol

subdirectory

1. subdirectorío
2. Un directorío que reside dentro de otro directorío. Todo directorío (salvo el directorío raíz) es un subdirectorío.

subfield subcampo

subject sujeto - materia - tema

subject instruction instrucción sujeto

subject of entry objeto de la entrada

submarining paso submarino

submit state estado <<sometido>> (puesto a consideración).

submodular submodular

submodular phase fase submodular

submodular structure estructura submodular

subphase subfase

subpool subgrupo - subregión

subprogram subprograma.

Subroutine

1. Subrutina
2. En programación, se denomina SUBRUTINA a un grupo de instrucciones que tienen individualidad propia y que efectúan una determinada función de procesamiento. Las subrutinas son llamadas desde los programas principales ó desde otras subrutinas. El motivo principal para emplear subrutinas es que estas subrutinas son codificadas, detectándose y eliminándose los errores (debug) solo

una vez, pero pueden ser llamadas y ejecutadas desde muchos puntos diferentes de un programa. Lo que se conoce como subprogramas, funciones, macros, procedimientos, y módulos de un programa, son todos ejemplos de subrutinas. Un buen ejemplo de una subrutina es un grupo de instrucciones de un programa para calcular, por ejemplo, la raíz cuadrada de un número, y devolver la respuesta al programa que efectuó la llamada.

subroutine subrutina, subprograma.

subroutine call llamada de subrutina

subroutine library biblioteca de subrutinas

subroutine subprogram subprograma de subrutina

subschema subesquema

subscriber abonado - subscriptor

subscriber station equipo terminal de abonado

subscriber's line línea de abonado

subscriber's loop circuito de abonado

subscript subíndice

subscript list lista de subíndice

subscript out of range subíndice fuera de orden o rango

subscript quantity expresión de subíndice

subscripted SET symbol símbolo SET subindicado

subscripted symbolic parameter parámetro simbólico subindicado

subscripted variable variable con índice

subsequence subsecuencia

subset subconjunto - aparato

subset construction construcción de subconjuntos

subset module módulo subjuego

substitute character carácter de sustitución - carácter suplente

substitute mode modalidad de sustitución

substitution sustitución

subtractor restadora

subtraction resta

subtrahend sustraendo

substrate substrato

substring subserie

substring notation notación de subserie

subsystem subsistema

subtask subtarea

subtask ABEND intercept interceptación por ABEND de subtarea

subtasking incorporación de subtareas

subtract retar

subvoice - grade channel canal de rango subvocal

successive approximation aproximación sucesiva

successor sucesor

suffix sufijo

suffix notation notación por sufijos

suite serie afín

sum suma

sum up resumir

sum-check digit dígito de control de suma

summary sumario - resumen

summary data field campo de datos
sumarios

summary report

1. informe resumen
2. informe sumario

summary tag - along sort clasificación
sumaria de direcciones y datos

summation check verificación por suma
o por totalización

super user

1. super-usuario
2. La cuenta (registro) RAIZ en el sistema. Cualquier persona que posee la palabra clave (password) raíz o de super-usuario puede acceder y modificar cualquier ARCHIVO en el sistema.

Super VGA, Super Video Graphics Array

1. Super Ordenamiento de Gráficas en Video
2. Como un estandar introducido por IBM en 1987, el VGA (Video Graphics Array - Ordenamiento de Gráficas en Video) brinda una resolución en pantalla de 640 x 480 pixeles. El Super VGA, introducido un año después, ofrece una resolución de 800 x 600 pixeles en pantalla. En la actualidad, ya se dispone del VGA Super-extendido, ó VGA de 1K de resolución, con una resolución de 1024 x 768 pixeles. Para obtener más información sobre el tema, pede consultar

la Tabla "Estándares para Monitores de Video".

Super Video Graphics Array, Super VGA

1. Super Ordenamiento de Gráficas en Video
2. Como un estandar introducido por IBM en 1987, el VGA (Video Graphics Array - Ordenamiento de Gráficas en Video) brinda una resolución en pantalla de 640 x 480 pixeles. El Super VGA, introducido un año después, ofrece una resolución de 800 x 600 pixeles en pantalla. En la actualidad, ya se dispone del VGA Super-extendido, ó VGA de 1K de resolución, con una resolución de 1024 x 768 pixeles. Para obtener más información sobre el tema, pede consultar la Tabla "Estándares para Monitores de Video".

supercomputer supercomputadora

superconductor superconductor

superframe supercuadro

supergroup supergrupo

supergroup section sección de supergrupo

superimposed ringing señal de llamada superpuesta

superposed circuit circuito superpuesto

superposed ringing señal de llamada superpuesta

superscript exponente

superset module módulo superjuego

supertwist supertorcido

supervising system sistema supervisor

supervisor supervisor.

supervisor call llamada al supervisor

supervisor call instruction instrucción de llamada al supervisor

supervisor call interruption interrupción por llamada al supervisor

supervisor call routine rutina de llamada al supervisor

supervisor control program programa de control del supervisor

supervisor lock bloqueo del supervisor

supervisor mode modo supervisor.

supervisor program programa supervisor

supervisor state estado supervisor

supervisory call interruption interrupción por llamada al supervisor

supervisory control control de supervisión

supervisory program programa de supervisión

supervisory relay relé principal - relé supervisor

supervisory routine rutina supervisora

supervisory signal señal de supervisión

supervisory state estado supervisor

supplementary maintenance mantenimiento suplementario

supplementary maintenance time tiempo de mantenimiento suplementario

supplier distribuidor - representante

supply suministro - alimentación

supply reel carrete alimentador

support mantener - soportar - obtener

support chip chip, pastilla de soporte o apoyo.

support systems sistemas de mantenimiento- sistemas de soporte

suppressed carrier transmission transmisión por supresión de portadora

suppression supresión - eliminación

surface superficie

surface modeling modelado por superficies

surge oleada

surge protector protector de oleadas

Surge protector

1. Protector contra ondas
2. Un Protector contra Ondas (surge protector) ó Supresor de Ondas (surge supressor) es un dispositivo eléctrico que se coloca entre equipamiento electrónico sensible y la fuente de energía eléctrica, generalmente un enchufe en la pared (wall socket). Este barato dispositivo protege el equipamiento electrónico contra un suministro de energía con sobre-tensión en las líneas de electricidad comerciales. ¿Qué sucede cuando llega un "golpe" de tensión en la línea de corriente eléctrica? Si el "golpe" es suficientemente fuerte, los circuitos de protección (protective circuitry) existentes en el protector contra ondas se quema, impidiendo que el suministro de corriente eléctrica llegue al equipamiento sensible. Para contar con una protección continua, se debe instalar otro protector contra ondas de este tipo. Un protector contra ondas de corriente no está diseñado para proteger los circuitos contra las

caídas de tensión generadas. La protección tanto contra los altos niveles de tensión como contra los bajos puede ser brindada por medio de un filtro de la línea de energía (power line filter) ó por un regulador de tensión (voltage regulator).

surge suppressor supresor de oleadas

Surge suppressor

1. Supresor de ondas
2. Un Protector contra Ondas (surge protector) ó Supresor de Ondas (surge suppressor) es un dispositivo eléctrico que se coloca entre equipamiento electrónico sensible y la fuente de energía eléctrica, generalmente un enchufe en la pared (wall socket). Este barato dispositivo protege el equipamiento electrónico contra un suministro de energía con sobre-tensión en las líneas de electricidad comerciales. ¿Qué sucede cuando llega un "golpe" de tensión en la línea de corriente eléctrica? Si el "golpe" es suficientemente fuerte, los circuitos de protección (protective circuitry) existentes en el protector contra ondas se quema, impidiendo que el suministro de corriente eléctrica llegue al equipamiento sensible. Para contar con una protección continua, se debe instalar otro protector contra ondas de este tipo. Un protector contra ondas de corriente no está diseñado para proteger los circuitos contra las caídas de tensión generadas. La protección tanto contra los altos niveles de tensión como contra los bajos puede ser brindada por medio de un filtro de la línea de energía (power line filter) ó por un regulador de tensión (voltage regulator).

surplus superávit

surplus appraisal superávit de revaluación

SUT Socket Under Test Zócalo bajo prueba o test.

SVC SuperVisor Call Llamada a supervisor.

SW Status Word Palabra de estado.

swap intercambiar - intercambio

swap allocation unit unidad de asignación de cambio

swap data control block bloque de control del conjunto de datos de cambio

swap data set conjunto de datos de cambio

swap data set control block bloque de control del conjunto de datos de descarga dinámica

swap-in inmigración - descargar de la memoria auxiliar a la principal

swap-out emigración - descargar de la memoria principal a la auxiliar

Swaping

1. "Intercambio" de páginas (de memoria)
2. Cuando un programa requiere más espacio del que está disponible en la memoria principal, se puede usar un dispositivo de almacenamiento de acceso directo para retener en memoria segmentos del programa hasta que se los necesite. El programa que emplea almacenamiento virtual parece estar completamente retenido en memoria. El sistema de memoria virtual permite que un programa sea descompuesto en segmentos, denominados "páginas". El vez de llevar todo el programa a memoria, solo se llevan tantas páginas como entren, dejándose las páginas restantes en el disco. Cuando se piden instrucciones que no están en memoria, se lee hacia la memoria la página adecuada

que se encuentra en el disco, superponiéndola a una página que ya estuviera en memoria. La entrada y salida (input / output) de páginas de programa se denomina paginado (paging) ó intercambio (swaping).

swapping intercambiar, recopia de memoria en disco.

swapping intercambiar

switch conmutador - interruptor - conmutar - cambiar

switch core núcleo de conmutación

switch hook gancho de colgar

switch indicator lámpara interruptora - interruptor indicador

switch line línea conmutada

switch message network red de mensajes conmutada

switch room sala de conmutación

switch statement proposición SWITCH

switch supply core matrix matriz de núcleos de conmutación

switch train tren de conmutación

switch-selectable decode decodificación a seleccionar con el conmutador

switch-status condition condición de estado de interruptor

switched line línea conmutada

switched network red conmutada

switching conmutación.

switching central central de conmutación

switching centre centro de conmutación

switching circuit circuito de conmutación.

switching function función de conmutación.

switching pad atenuador de conmutación

switching unit unidad de conmutación

sybtax error error de sintaxis

symbol símbolo.

symbol control plugging conexiones para control de símbolos

symbol definition asignación de valor al símbolo

symbol manipulation manipuleo de símbolos

symbol printing control control de impresión de símbolos

symbol rank rango de símbolo

symbol set conjunto de símbolos

symbol string serie de símbolos

symbol table tabla de símbolos.

symbolic simbólico.

symbolic address dirección simbólica.

symbolic assembly system sistema de ensamblaje simbólico

symbolic assembly-language listing listado en lenguaje ensamblador simbólico

symbolic channel canal simbólico

symbolic code código simbólico

symbolic coding codificación simbólica

symbolic debugging depuración simbólica

symbolic device address dirección simbólica de dispositivo

symbolic dump volcado simbólico

symbolic editor editor simbólico

symbolic input/output address dirección de entrada/salida simbólica

symbolic input/output assignment asignación entrada/salida simbólica

symbolic instruction instrucción simbólica

symbolic label table tabla de etiquetas simbólica

symbolic label table tabla de etiquetas simbólica

symbolic language lenguaje simbólico

symbolic logic lógica simbólica del álgebra de Boole

symbolic mode

1. modo simbólico
2. Un método para modificar los PERMISOS de archivo usando letras-claves para especificar que grupo de permisos se han de modificar y cómo se ha de modificarlos. Por ejemplo, para agregar permisos de escritura en grupo en un archivo denominado report usando el modo simbólico, Ud. podría escribir `chmod g+w report`. Note que Ud. debe ser el propietario de un archivo o el superusuario para modificar los permisos existentes en dicho archivo. Ud. puede, además, modificar los permisos usando el MODO ABSOLUTO.

symbolic name nombre simbólico

symbolic notation notación simbólica

symbolic number número simbólico

symbolic operand operando simbólico definido por el valor del símbolo

symbolic parameter parámetro simbólico

symbolic programming programación simbólica

symbolic register registro simbólico

symbolic representation of language representación simbólica del lenguaje

symbolic system sistema simbólico

symmetric difference diferencia simétrica

symunit table tabla de unidades simbólicas

sync character carácter de sincronización

sync generator generador de sincronización

SYNC SYNChronous / SYNChronyzed Síncrono, sincronizado.

synch sincronización

synch bits bits de sincronización

synch clock reloj de sincronización

synchronization sincronización

synchronization character carácter de sincronización

synchronization pulses impulsos de sincronización

synchronize sincronizar

synchronized check verificación sincronizada

synchronized check word palabra de control de sincronización

synchronizer sincronizador

synchronizing clock reloj de sincronización

synchronizing pilot señal piloto de sincronización

synchronizing token componente léxico de sincronización

Synchronous

1. Sincrónico
2. Se emplea el término SINCRONICO para hacer referencia a los eventos que suceden a intervalos periódicos regulados por pulsos provenientes del reloj de la computadora. Una transmisión sincrónica, por otra parte, es un modo de comunicación en el que una señal del reloj es transmitida con los datos a intervalos de tiempo precisamente definidos, de modo de mantener al emisor y al receptor en sincronización. En las transmisiones sincrónicas, como los eventos tienen lugar a momentos determinados, no se necesita tener conocimiento de la terminación de los eventos precedentes.

synchronous síncrono.

synchronous computer computadora sincrónica

synchronous data transmission transmisión sincrónica de datos

synchronous idle character carácter síncrono de relleno

synchronous operation operación sincrónica.

synchronous protocol protocolo síncrono

synchronous system sistema síncrono

synchronous transmission transmisión

sincrónica

synchronous working trabajo síncrono.

syndetic sindético - interrelacionado - diferenciado

syndicate sindicato - sindicatura

synergic sinérgico - coordinado

synergy sinergia

synonym sinónimo

syntactical analysis análisis sintáctico

syntax sintaxis

Syntax

1. Sintaxis
2. Todo lenguaje de programación posee reglas respecto de la forma en que se deben escribir sus comandos e instrucciones, y en que orden. Estas reglas constituyen lo que normalmente se conoce como SINTAXIS de dicho lenguaje. La sintaxis de un lenguaje de programación es verificada por el compilador de dicho lenguaje en el momento en que se produzca la compilación del programa.

syntax - directed definition definición dirigida por sintaxis

syntax analysis análisis sintáctico

syntax checker programa verificador de sintaxis

syntax directed translation traducción dirigida por la sintaxis

syntax directed translation engine dispositivo de traducción dirigida por la sintaxis

syntax error error de sintaxis (secuencia incorrecta de caracteres)

syntax tree árbol sintáctico

synthesis síntesis

synthesized attribute atributo sintetizado

synthetic address dirección sintética

synthetic language lenguaje sintético

Synthetic neural net

1. Neurología sintética, ó redes neur(on)ales
2. Las redes neur(on)ales, ó neurología sintética, es uno de los nuevos campos de la ciencia de la computación más prometedores, que se relaciona basicamente con la tarea de usar las computadoras para simular la capacidad de procesamiento del complejo cerebro humano. Aunque esta tarea es extremadamente compleja, los primeros problemas tradicionales que deben ser encarados se relacionan con el reconocimiento de patrones y el reconocimiento de la voz, la clasificación de objetos, el "aprendizaje" por parte de la máquina, la adaptación dinámica, y un host de otras necesidades del mundo real. En un futuro muy cercano, será posible diseñar y entrenar redes neuronales sintéticas para que efectuen operaciones que conviertan el texto escrito en voz, que "entiendan" una conversación ininterrumpida, sin cortes, "leer" manuscritos mal escritos, jugar (y ganar en) complicados juegos de mesa, y efectuar otras tareas que requieran un alto grado de reconocimiento asociativo.

SysOp, System Operator

1. Operador del Sistema
2. El término SysOp es un acrónimo de System Operator (Operador del Sistema). En el mundo de las microcomputadoras, SysOp hace referen-

cia a la persona que está a cargo del mantenimiento de las BBS (Bulletin Board System).. Las responsabilidades de un SysOp pueden ser bastante complejas. En algunas BBS, el SysOp actúa no solo como un administrador, bibliotecario ó "manejador" de archivos, sino también como mediador en los diversos congresos ó conferencias electrónicas que se puedan estar produciendo en dicha BBS.

system sistema

system sistema

system administrator

1. administrador del sistema
2. La persona encargada del funcionamiento cotidiano de la computadora, quién realiza las tareas de dar cuentas (registros) a los nuevos usuarios y hacer copias de seguridad (respaldo) del sistema.

system alerts alarmas del sistema

system analyst analista de sistemas.

system application aplicación del sistema

system catalog catálogo del sistema

system chart gráfico del sistema

system check verificación del sistema

System Clock

1. Reloj del Sistema
2. El reloj de la computadora es un dispositivo interno para el control del tiempo, conocido frecuentemente como reloj del sistema (system clock). La velocidad del reloj está determinada por un cristal líquido. Todo sistema de computadoras emplea un cristal líquido para regular el reloj del sistema. Cuando se prende la computadora, la corriente eléctrica hace que la "feta" precisamente cortada de

cristal líquido se deforme o vibre, a velocidad constante equivalente a varios millones de veces por segundo. Se emite un pulso de tensión con cada vibración que, junto con otras señales, controla la secuencia de acciones y garantiza que los circuitos no se desfasen. La velocidad del reloj del sistema se mide en MegaHertz, MHz.

system command mandato del sistema

system configuration configuración del sistema

system configuration record registro que contiene la configuración del sistema

system constants constantes del sistema

system constraints limitaciones, restricciones del sistema.

system control panel panel de control y mandos del sistema

system control program programa de control del sistema

system control programming programación de control del sistema

system crash fallas en el sistema

system development cycle ciclo de desarrollo de sistema

system development methodology metodología para el desarrollo de sistemas

system directory guía del sistema

system directory list lista de la guía del sistema

system disk disco de sistema

system disk pack pila de discos de residencia del sistema

system environment recording registro del estado del sistema

system error statistics estadística de errores del sistema

system failure fallo de sistema

system file archivo de sistema

system folder carpeta de sistema

system generation generación del sistema

system initialization iniciación del sistema

system input device dispositivo de entrada del sistema

system input stream corriente de entrada del sistema

system input unit unidad de entrada del sistema

system inquiry consulta del sistema

system integrity integridad del sistema

system interval intervalo del sistema

system level a nivel de sistema

system library biblioteca del sistema

system library biblioteca del sistema

system library catalog catálogo de la biblioteca del sistema

system library device dispositivo de almacenamiento de la biblioteca del sistema

system life cycle ciclo de vida del sistema

system loader cargador del sistema

system log registro diario de operaciones del sistema

system log device dispositivo de registro

del sistema

system macro definition definición de macro del sistema

system macro instruction macroinstrucción del sistema

system management gestión del sistema

system management facilities servicios de gestión del sistema

system memory memoria de sistema

system memory map mapa o diagrama de la memoria del sistema

system monitor monitor del sistema

system name nombre del sistema

System Network Architecture, SNA

1. Arquitectura de Red del Sistema
2. La International Standards Organization (ISO) (Organización Internacional de Estándares), basada en París, genera estándares para aplicarlos en los sistemas de comunicación de datos, nacionales e internacionales. El representante de ISO en los Estados Unidos de Norteamérica es el ANSI (American National Standards Institute - Instituto Nacional de Estándares (Norte)Americano). A principios de la década del '70, ISO desarrolló un modelo estándar de un sistema de comunicación de datos, denominándolo modelo de Interconexión de Sistemas Abiertos (Open System Interconnection). En este modelo, que consta de siete capas, se describe lo que pasa cuando una terminal se comunica con una computadora, ó cuando una computadora se comunica con otra.. Este modelo fue diseñado para facilitar la creación de un sistema en el que se puedan comunicar entre si equipos provenientes de diferentes

fabricantes. Los otros modelos de comunicación de datos son la Arquitectura de Red del Sistema (System Network Architecture) (SNA) de IBM y la Arquitectura de Red DEC (DEC Network Architecture) (DNA) de Digital Equipment, siendo ambas previas a el modelo OSI. Para contar con más información sobre OSI, puede comunicarse con Omnicom en Virginia, EEUU, (01) (703) 281-1135.

system of accounts sistema de contabilidad - catálogo de cuentas

System Operator, SysOp

1. Operador del Sistema
2. El término SysOp es un acrónimo de System Operator (Operador del Sistema). En el mundo de las microcomputadoras, SysOp hace referencia a la persona que está a cargo del mantenimiento de las BBS (Bulletin Board System).. Las responsabilidades de un SysOp pueden ser bastante complejas. En algunas BBS, el SysOp actúa no solo como un administrador, bibliotecario ó "manejador" de archivos, sino también como mediador en los diversos congresos ó conferencias electrónicas que se puedan estar produciendo en dicha BBS.

system output device dispositivo de salida del sistema

system output printer impresora de salida del sistema

system output stream corriente de salida del sistema

system output unit unidad de salida del sistema

system output writer transcriptor de salida del sistema

system panel panel del sistema

- system productivity** productividad del sistema
- system programmer** programador de sistemas.
- system prompt** indicador de sistema listo
- system queue area** área de colas del sistema
- system reader** lectora del sistema
- system recorder file** fichero registrador del sistema
- system reliability** fiabilidad o regularidad del sistema
- system residence** residencia del sistema
- system residence device** dispositivo de residencia del sistema
- system residence pack** residente del sistema
- system residence volume** volumen de residencia del sistema
- system resource** recurso del sistema
- system restart** reanudación del sistema
- system service program** programa de servicio del sistema
- system shutdown** apagado del sistema
- system software** <<software>> del sistema.
- system structure** estructura del sistema
- system tape** cinta del sistema (contiene el sistema residente en cinta)
- system task** tarea del sistema
- system test** prueba de sistema
- system unit feature** característica de la unidad del sistema
- system utility device** dispositivo de utilidad del sistema
- system utility programs** programas de utilidad del sistema
- system variable symbol** símbolo de variable del sistema
- system view data model** modelo de datos para la visualización del sistema
- systematic error checking** verificación sistemática de errores
- systematic error checking code** código sistemático de verificación de errores
- systematic programming** programación sistemática.
- systems analysis** análisis de sistemas
- systems analysis & design** análisis y diseño de sistemas
- systems analyst** analista de sistemas
- systems approach** resolución mediante sistemas
- systems chart** gráfico o diagrama de sistemas
- systems compatibility** compatibilidad de sistemas
- systems definition** definición de sistemas
- systems design** diseño de sistemas
- systems disk** disco de sistemas
- systems engineer** ingeniero de sistemas
- systems flowchart** diagrama de sistemas
- systems house** casa de sistemas
- systems integrator** integrador de

sistemas

systems program programa de sistemas

systems programmer programador de sistemas

systems programs programas de sistemas

systems reference library biblioteca de

referencia de sistemas

systems software programas relacionados con el sistema (cargadores - compiladores interpret

systems specification especificación de sistemas

T

T T Red eléctrica en modo T.

T-1

1. T-1
2. T-1 es un término de AT&T que describe un circuito de comunicación ó una instalación de transporte de datos, que consiste de un cable y su equipamiento asociado. T-1 es un servicio brindado por los portadores de comunicaciones a larga distancia para la transmisión de señales digitales sean estas de voz, video, ó datos. Un portador T-1 puede transmitir grandes volúmenes de información a través de grandes distancias, a alta velocidad, y con un costo menor que el correspondiente en los servicios análogos en líneas alquiladas. Una línea T-1 completa es un circuito de 4 cables (dos pares de alambres trenzados normales) que brindan 24 canales lógicos distintos de 64 Kbps. La capacidad total de una línea individual T-1 es la suma de sus 24 subcanales, más un extra de 8 Kbps, para un total de 1544 megabits por segundo. T-1 es un estándar para las transmisiones digitales en los EEUU, y no es compatible con la T-1 existente en Europa.

T-1 Fractional

1. Fraccional T-1
2. Fractional T-1 es un término que describe un servicio de comunicación digital brindado por uno ó más de los 24 canales de una línea completa T-1. Es un subgrupo ó fracción de la línea completa T-1. Con el servicio fraccional (ó fraccionado), tanto el cliente como la compañía portadora se benefician. El cliente no debe pagar el costo de una completa línea T-1 y, existiendo muchos clientes que compartan una misma línea, la compañía (trans)portadora evita el desperdicio de líneas que no se usan a pleno. Como cliente, independientemente de si Ud. emplea una fracción ó toda la línea, la instalación física

es la misma. Vea la definición de T-1 para contar con información adicional sobre el tema.

T-diagram diagrama T

tab tabulador, tabulación, tabular.

tab character carácter de tabulación

tab clear lever palanca para limpiar tabulador

tab delimited delimitado por tabulado

tab key tecla para tabular

tab release key tecla anuladora de tabulador

tab set posicionamiento del tabulador

tab set key tecla fija tabulador

tab set lever palanca fijatabulador

tab set lever palanca fija tabulador

tab stop tope tabular

tabbing tabulado

table tabla.

table - driven parsing análisis sintáctico guiado por tablas

table compression compresión de tablas

table element elemento de tabla

table file fichero de tabla

table look-at investigación de tablas

table look-up consulta o búsqueda de tablas, búsqueda en tabla, consultar una tabla

table look-up instruction instrucción de consultas de tabla

table lookup investigación en tabla

table roller mouse

table view exhibición en tabla

tablet tableta

tabling tabulación.

tabular form formulario tabular

tabular key tecla tabuladora

tabular language lenguaje tabular

tabular release key tecla anuladora de tabulador

tabulate tabular - distribuir información en forma de tabla

tabulating tabulado

tabulating equipment equipo de tabulación

tabulation tabulación

tabulation character carácter de tabulación

tabulation sequential format formato tabulado

tabulator tabuladora

tabulator stops topes de parada

tag símbolo identificador - etiqueta - identificador - rótulo

tag converting unit unidad de conversión de etiquetas

tag format formnato de la etiqueta

tag sort clasificación por etiqueta

tagged rotulado - indicado por

Tagged Image File Format, TIFF

1. Formato de Archivo por Imagen Marcada

2. TIFF es un acronimo de Tagged Image File Format (Formato de Archivo por Imagen Marcada). El TIFF brinda una forma de guardar e intercambiar datos de imágenes digitales..Aldus Corp., Microsoft Corp., y los principales fabricantes y vendedores de escaners desarrollaron el formato TIFF para ayudar a vincular las imágenes escaneadas en los programas de aplicación más populares, especialmente aquellos destinados a generar originales para imprenta (programas de auto-edición). En la actualidad se emplea el formato TIFF en diferentes tipos de programas de aplicación, pasando de los que manejan imágenes médicas hasta las tranferencias de datos por modem, los programas CAD y los paquetes de programas de graficación en tres dimensiones (conocidos como programas 3D). La especificación TIFF actual soporta tres tipos principales de datos de imágenes: - los datos en blanco y negro, - los datos en tonos medios (fotograbado) ó datos difusos (dithered), y - los datos en escala de grises.

tail cola

tail recursion recursión por el final

take-up reel carrete receptor

takedown desmontaje

takedown time tiempo de desmontaje

tally llevar la cuenta - cuenta - recuento

tally reader lectora de listas de control

tamper proof storage protection protección del almacenamiento principal contra alteraciones indebidas

tandem processors procesadores de tándem

tandem system sistema tándem

tanh función tangente hiperbólica

tank tanque

tap derivación

tape cinta

tape alternation alternación de cinta

tape backup resguardo de información (en cinta)

Tape backup

1. Copia de respaldo (ó de seguridad) en cinta
2. Las copias de los datos y los programas se denominan BACKUPS (copias de respaldo ó de seguridad). La mayoría de los sistemas de BACKUP pertenecen a una de las dos categorías principales: BACKUPS en cinta ó en disco. En las microcomputadoras, las copias de respaldo (backups) en cinta pueden ser realizadas en los sistemas discos rígidos, y con una unidad de cinta de backup interna ó externa. La mayoría de las unidades de cinta para las microcomputadoras usan un "cartucho" (cartridge) ó cassette de cinta. Generalmente existen dos tipos de copias de seguridad (backups) en cinta: las que guardan imágenes y las que generan copias archivo- por-archivo. Una operación de backup por imagen crea un conjunto de datos (dataset) en la cinta magnética, y esta imagen contiene toda la información que se encontraba almacenada en el disco. Una operación de backup archivo-por-archivo permite que el operador seleccione ciertos archivos y/o subdirectorios en disco para

efectuar las copias de seguridad (ó de respaldo - backups). No todos los programas generadores de copias de seguridad permiten que se restauren archivos individuales a partir de las copias de seguridad generado por imagen.

tape bootstrap gancho en cinta

tape bootstrap routine rutina de gancho en cinta

tape character carácter registrado en cinta

tape cluster conjunto de unidades en cinta

tape code código de cinta

tape comparator comparador de cinta

tape controlled carriage carro controlado por cinta

tape core núcleo de cinta

tape deck unidad de cinta

tape drive unidad de cinta.

tape dump volcado de cinta

tape feed alimentador de cinta

tape file archivo de cinta

tape group conjunto de cintas

tape labels etiquetas de cinta

tape library biblioteca de cintas

tape limited limitado por la cinta

tape mark marca de cinta

tape memory memoria de cinta

tape operating system sistema operativo

en cinta

tape oriented system sistema orientado a cinta

tape plotting system sistema trazador por cinta

tape processing simultaneity simultaneidad en el proceso de cinta

tape punch perforadora de cinta

tape reader lectora de cinta

tape recorder grabadora de cinta.

tape relay relevador de cinta de papel

tape reproducer reproductora de cinta

tape resident system sistema residente en cinta

tape serial number número de serie de la cinta

tape skip salto de cinta

tape skip restore restauración por salto de cinta

tape slicer empalmadora de cinta

tape sort clasificación en cinta magnética

tape spool bobina de cinta

tape station unidad de cinta magnética

tape supply pan plato alimentador de cinta

tape switching conmutación de cinta

tape thickness espesor de la cinta

tape to disk cinta a disco

tape to tape cinta a cinta

tape to tape converter convertidor de

cinta a cinta

tape transport transporte de cinta

tape transport mechanism mecanismo de transporte de cinta

tape unit unidad de cinta

tape verifier verificadora de cinta

tape width ancho de la cinta

tapped potentiometer function generator generador de funciones de potenciómetro derivado

target computer computadora objeto - computadora de ejecución

target configuration configuración de ejecución

target disk disco destino

target language lenguaje resultante o absoluto, lenguaje destino

target machine máquina objeto, máquina blanco.

target phase fase objeto

target program programa resultante

target system sistema objeto.

target variable variable objeto

tariff tarifa

task tarea

task control block bloque de control de tarea

task dispatcher seleccionador de tareas

task management manejo - regulación de tareas - administrador de tareas

task name nombre de tarea

task queue fila de tareas

task selection selección de tareas

task swintching conmutación de tareas

task variable variable de tarea

tax impuesto

taxable income ingreso o renta gravable

taxable profit utilidad gravable

taxonomy taxonomía - clasificación

tayloring adaptación.

TB, terabyte

1. Terabyte
2. 1 TB es igual a 1 MB por 1 MB (2 a la 40ava. potencia), ó a 1.099.511.627.776 bytes. TERA es un prefijo, análogo en binario al decimal "trillón". El microprocesador 80386 puede acceder a 64 TB de memoria virtual. Los TERABYTES (TB) se emplean para medir las capacidades de almacenamiento de los discos ópticos que son dispositivos masivos de almacenamiento de datos (mass data storage devices) Para obtener más información sobre el tema puede consultar la Tabla de Conversión "Bytes a Terabytes".

TC Transmitter Clock Reloj transmisor.

TCAM TeleCommunications Acces Method Método de acceso a telecomunicaciones.

TCP/IP, Transmission Control Protocol/Internet Protocol.

1. Protocolo de Control de Transmisión/ Protocolo Internet
2. El término TCP/IP es una abreviatura de Transmission Control Protocol/Internet Protocol. (Protocolo de Control de Transmisión/

Protocolo Internet). Este protocolo define ciertas reglas aplicables a redes. Estas reglas fueron desarrolladas por el Departamento de Defensa de los EEUU Realmente, tanto TCP como IP son protocolos incluídos dentro de un grupo más grande de protocolos empleados en los protocolos de la DDN (Defense Data Network - Red de Datos de la Defensa) de los Estados Unidos. Es, en verdad, una implementación de dos capas del modelo OSI. TCP descompone la transmisión de los datos en packets, los reagrupa en el otro extremo en el orden correcto, y re-envia las partes que no fueron transmitidas correctamente. El protocolo Internet, IP, es responsable del encauzamiento y transmisión real de los datos. TCP/IP brinda a los usuarios conectados a las redes los siguientes servicios: Tranferencia de archivos, conexiones (login) remotas, correo electrónico, ejecución remota de tareas y funciones del servidor (server functions).

1 TB es igual a 1 MB por 1 MB (2 a la 40ava. potencia), ó a 1.099.511.627.776 bytes. TERA es un prefijo, análogo en binario al decimal "trillón". El microprocesador 80386 puede acceder a 64 TB de memoria virtual. Los TERABYTES (TB) se emplean para medir las capacidades de almacenamiento de los discos ópticos que son dispositivos masivos de almacenamiento de datos (mass data storage devices) Para obtener más información sobre el tema puede consultar la Tabla de Conversión "Bytes a Terabytes".

TCT Task Control Table Tabla de control de tareas.

TD Transmitted Data Datos transmitidos.

TDM Time-Division Multiplexing Multiplexado por división del tiempo.

TDMA Time Division Multiplexed Access Acceso multiplexado por división del tiempo.

teaching machines máquinas de enseñar

tear-off blade hoja de corte

tech writer escritor técnico

technical service servicio técnico

technique técnica - método

technology tecnología - metodología

telco compañía telefónica

tele autograph teleautógrafo

tele processing message mensaje de teleproceso

telecommunication telecomunicación

telecommunications telecomunicaciones.

telecommunications access method método de acceso para las telecomunicaciones

telecommunications control unit unidad de control de telecomunicaciones

telecommunity telecomunidad

telecommuting teleconmutación

telecommunication lines líneas de telecomunicación

teleconferencing teleconferencia

telecopying telecopiado, copiado a larga distancia

telectograph telectógrafo (fotoelectrografía)

telegraph alphabet alfabeto telegráfico

telegraph code código telegráfico

telegraph demodulator demodulador telegráfico

telegraph grade circuit circuito de rango telegráfico

telegraph modulation modulación telegráfica

telegraph transmission speed velocidad de transmisión telegráfica

telegraphic code código telegráfico

telegraphic communication comunicación telegráfica

teleinformatics teleinformática, telemática.

telemangement teleadministración

telemarketing telemarketing

telemeter telemedir - teleindicador

telemetering teleindicación

telemetry telemetría

telephone circuit circuito telefónico

telephone company compañía telefónica

telephone data set convertidor telefónico de señal

telephone frequency frecuencia telefónica

telephonic communication comunicación telefónica

telephony telefonía

teleprinter teleimpresora

teleprocessing teleproceso, teleproce-

samiento, procesamiento a larga distancia

teleprocessing balancing compensación de teleproceso

teleprocessing monitor monitor de teleprocesamiento

teleprocessing network red de teleproceso

teleprocessing system sistema de teleproceso

teleprocessing terminal terminal de teleproceso

teletext teletexto

teletype teletipo.

teletype code código de teletipo

teletype grade rango de teletipo

teletype input/output unit unidad de entrada/ salida de teletipo

teletype interface interfaz de teleme-canografiado, interfaz de teletipo

teletype machine máquina de teletipo

teletype writer teleescritor

teletype writer equipment equipo teleescritor

teletypewriter exchange service servicio de intercomunicación por teleescritor

teletypewriter switching systems sistemas de conmutación de teleescritores

television monitor monitor de televisión.

TELEX (TELEgraphic EXchange) telex o intercambio telegráfico

TEM TEMporary Temporal.

template

1. plantilla para dibujos o símbolos - patrón - modelo - esquema
2. pauta, plantilla, molde, modelo normalizado.

temporary valores temporales

temporary backup reserva temporaria

temporary data set conjunto de datos provisional

temporary disk disco temporal

temporary file fichero temporal

temporary read/write error error temporal lectura/grabación

temporary storage memoria temporal.

temporary storage almacenamiento temporal de

temporary text relay retardo temporal de texto

temporary variable variable temporal.

ten position posición "diez"

tens complement complemento a diez

tension plate placa de tensión

ter tercera versión

tera un trillón

terabyte unidad de información (más de un trillón)

teracycle teraciclo

term término

terminal

1. terminal
2. La unidad de presentación en vídeo con un teclado, un monitor y, algu-

nas veces, un ratón (mouse). Estas unidades se diferencian de las computadoras en que no efectúan ningún tipo de capacidad de procesamiento real. Se las debe conectar a una computadora antes de que puedan efectuar algún trabajo útil.

Una terminal es un dispositivo usado por una persona para enviar datos hacia (y recibir datos desde) un sistema de computación. Consta, básicamente, de un teclado y de una CRT y/o impresora, y puede estar ubicada a grandes distancias de la computadora, conectada por medio de cualquiera de diversas líneas de comunicación existentes. Una terminal difiere del conjunto de componentes similares que posee una computadora personal. Sin embargo, una computadora personal con sus componentes de video posee el potencial como para ser empleada y servir como terminal para otra computadora. Este proceso se denomina emulación de terminales.

terminal terminal.

terminal control unit unidad de control de terminal

terminal emulation emulación de terminal

Terminal emulation

1. Simulación (ó emulación) de terminales
2. Además de computadoras, los fabricantes de las mismas también producen una cantidad de dispositivos periféricos. Las terminales son uno de estos dispositivos. Se emplean las terminales para el ingreso y egreso de datos y, normalmente, una terminal posee un teclado para el ingreso de datos y una pantalla de video para el egreso de los mismos. Con cierta frecuencia, estos sistemas de computación y determinados programas solo se comunicaran a través

de determinado tipo de diseño de terminal. Los datos enviados hacia (y recibidos desde) la computadora deben ajustarse a una especificación definida de formato. Las terminales son diseñadas y construidas de modo de satisfacer dicho requerimiento. Los programas de las microcomputadoras han sido escritos de modo de satisfacer dicho requerimiento de modo que la computadora host se comunique con la microcomputadora como si fuese una terminal "boba" (dumb terminal, en Inglés). Este proceso se denomina "emulación de terminales".

terminal entry entrada de terminal

terminal group mark marca de grupo de final

terminal input/output wait en espera de entrada/salida de terminal

terminal installation for data transmission instalación terminal para transmisión de datos

terminal job trabajo de terminal

terminal job identification identificación de trabajo de terminal

terminal lug terminal de oreja o de talón

terminal monitor program programa monitor de terminal

terminal multiplexer terminal multiplexor

terminal record tape cinta de registro de la terminal

terminal repeater repetidor terminal

terminal room sala terminal

terminal session sesión de terminal

terminal strip regleta de conexiones

terminal symbol símbolo final o terminal

terminal table entry entrada de tabla de terminales

terminal tables tablas de terminales

terminal type

1. tipo de terminal
2. Un nombre para la clase de terminal con la que Ud. trabaja. Por lo general, el tipo de terminal es una abreviatura del fabricante y modelo de la terminal, tal como wy60, que es el tipo de terminal para una Wyse60. Su tipo de terminal es guardado en la VARIABLE TERM.

terminal unit unidad terminal

terminal user usuario de terminal

terminate suspender- interrumpir - terminar

Terminate and Stay Resident Program, TSR

1. Programa residente
2. Se dice que los programas son "residentes" ó " residentes en memoria" cuando permanecen en memoria hasta que sean explícitamente eliminados ó hasta que la corriente eléctrica se corte. A estos programas también se los conoce como programas TSR ó programas "pop-up" (de aparición instantánea) puesto que permanecen en memoria incluso despues que se termina de ejecutar el programa. TSR es un acrónimo de Termine y permanezca Residente (Terminate and Stay Resident, en Inglés).

Terminate and Stay Resident, TSR

1. Terminar y Permanecer Residente
2. TSR es un acrónimo de Terminate and Stay Resident (terminar y

Permanecer Residente) En las microcomputadoras que operan bajo DOS, solo se puede ejecutar un programa a la vez. Normalmente, cuando termina la ejecución de un programa, se libera la memoria para que pueda ser empleada por el siguiente programa. Pero los programas de computadora pueden ser diseñados y escritos de modo que permanezcan en memoria hasta que sean sacados explícitamente ó hasta que se interrumpa el suministro de energía. Estos programas TSR (debido a que pueden permanecer en memoria) pueden ser activados en cualquier momento con solo presionar una dada secuencia de teclas mientras otro programa se encuentre activo. Desgraciadamente, el uso de los programas TSR con frecuencia genera conflictos entre los programas. Existen algunos programas que, incluso, pueden no cargarse adecuadamente si existe un programa TSR residente en memoria. Un ejemplo de un TSR útil es un programa que presenta una calculadora en pantalla (como lo hace Windows), que puede ser activada cuando se esté usando un procesador de textos ó una planilla electrónica.

terminated line línea de terminación

termination terminación - cese

termination interface interfase de terminación

termination of a block terminación de un bloque

terminator terminador

terms función - término - condición

ternary ternario

ternary incremental representation rep-

representación ternaria incremental

ternary incremental representation representación ternaria incremental

terrestrial link enlace terrestre

test prueba - examen - ensayo - probar - examinar

test board cuadro de pruebas

test command mandato de pruebas

test condition condición de prueba

test data datos de prueba

test deck paquete de prueba, mesa de prueba

test pack lote o juego de prueba

test program programa de prueba

test routine rutina de prueba

test run pasada de prueba

test scoring clasificación de exámenes

test scoring machine máquina de clasificación de exámenes

test tone tono de pruebas

test translator traductor de prueba

testboard tablero de pruebas

testing prueba - verificación

text texto

text based basado en texto

text buffer memoria intermedia de texto

text editing edición de textos

text editor editor de textos

text field campo de texto

text formatting formación de textos

text formatter formador de textos

text handling manipulación de textos

text management administración de texto

text mode modalidad de texto

Text mode

1. Mablendo en forma general, las microcomputadoras operan en uno de dos
2. modos diferentes: modo de texto ó modo gráfico. En modo "texto" (conocido además como modo alfanumérico ó de caracteres) no se pueden presentar imágenes gráficas en pantalla. Los caracteres pertenecen todos al conjunto de caracteres ASCII. La IBM PC y las computadoras compatibles pueden operar ya sea en un modo u otro. De principios a mediados de la década del '80, la mayoría de las PC eran operadas en modo "texto". Ya para fines de la década de los '80, el equipamiento y los programas habían mejorado hasta el punto que resultaba aceptable la operación en modo "gráfico". A medida que se generan cada vez más aplicaciones que funcionan en modo "gráfico" no está lejano el día en que el modo "texto" sea considerado como algo del pasado.

text processing procesamiento de texto, tratamiento de texto.

text reduction compactación de textos

text segment segmento de texto

text to speech texto a habla

text window ventana de texto.

texture mapping topografía de texturas

TFT, thin-film transistor

1. Transistor de película delgada
2. LCD es una abreviatura de Liquid Crystal Display (Visor de Cristal Líquido) y denota a una pantalla que emplea cristal líquido, sellado entre dos trozos de vidrio y polarizadores, que son luego activados por una fuente de luz externa de modo de formar los distintos caracteres, como sucede en un reloj digital ó en una computadora portátil. Algunos monitores de LCD dependen de la reflexión de la luz ambiente de modo de presentar una imagen en pantalla. Otros aumentan su definición alumbrando la pantalla desde atrás y tonalizando los caracteres. El tipo de LCD más prometedor es el recientemente desarrollado LCD de matriz activa (active-matrix) ó de transistor de película delgada (thin-film transistor) (TFT). Dentro de unos pocos años, ya se verán en el mercado monitores de LCD, de matriz avanzada, de 9 y 11 pulgadas, monocromo y color.

TG Transmission Gate Puerta de transmisión.

that is esto es - es decir

The Real-Time Operating System Nucleus, TRON

1. Núcleo de Sistema Operativo en Tiempo Real, TRON
2. El proyecto TRON es un esfuerzo para estandarizar que intenta establecer un conjunto de estándares comunes para el intercambio de datos que hará más fácil que todas las computadoras se comuniquen en tiempo real. TRON incluye a todas las computadoras, incluyendo aquellas que se encuentran en las aplicaciones hogareñas, en los autos, las calculadoras, las empleadas en los sistemas de navegación, etc.

TRON es un acrónimo de Núcleo de Sistema Operativo en Tiempo Real (The Real-Time Operating System Nucleus). El término TRON se aplica al desarrollo de todo un concepto, no a un producto determinado. TRON incluye el desarrollo de una arquitectura abierta, una familia de chips vlsi, y programas (software) para el sistema. Todas las especificaciones TRON están disponibles y pueden ser adoptadas por cualquiera, sin costo. Este proyecto de estandarización está coordinado por la TRON Association. Esta es una Asociación, sin fines de lucro, en cooperación con la Universidad de Tokio.

theory teoría

theory of games teoría de juegos

theory of queues teoría de colas

thermal printer impresora térmica.

thermal transfer printer impresora calórica

thermal wax transfer transferencia de cera térmica

thick film película gruesa

thimble printer impresora de tulipa (de margarita).

thin Ethernet Ethernet delgada

thin film película delgada.

thin film head cabezal de película delgada

thin-film película magnética delgada

thin-film memory memoria de película delgada

Thin-film transistor, TFT

1. Transistor de película delgada
2. LCD es una abreviatura de Liquid Crystal Display (Visor de Cristal Líquido) y denota a una pantalla que emplea cristal líquido, sellado entre dos trozos de vidrio y polarizadores, que son luego activados por una fuente de luz externa de modo de formar los distintos caracteres, como sucede en un reloj digital ó en una computadora portátil. Algunos monitores de LCD dependen de la reflexión de la luz ambiente de modo de presentar una imagen en pantalla. Otros aumentan su definición alumbrando la pantalla desde atrás y tonalizando los caracteres. El tipo de LCD más prometedor es el recientemente desarrollado LCD de matriz activa (active-matrix) ó de transistor de película delgada (thin-film transistor) (TFT). Dentro de unos pocos años, ya se verán en el mercado monitores de LCD, de matriz avanzada, de 9 y 11 pulgadas, monocromo y color.

Third generation computer

1. Computadora de tercera generación
2. Una computadora de la Tercera Generación pertenece al grupo que aparece a mediados de la década del '60 y continúa hasta principios de la década del '70. Esta generación está caracterizada por computadoras aún más pequeñas que usaban circuitos integrados en los chips en la mayor parte de sus circuitos, mientras empleaban almacenamiento en disco y terminales on-line. La tercera generación de computadoras comenzó aproximadamente en 1964 con el advenimiento de la Serie System/360 de IBM.

third generation computers computadoras de la tercera generación

third level macro definition definición de macro de tercer nivel

third normal form tercera forma normal

thrashing

1. hiperpaginación - derrota (poco trabajo útil por exceso de páginas)
2. movimiento excesivo

threading enhebrado

three access instruction instrucción de tres accesos

three access instruction instrucción de tres accesos

three address instruction instrucción de tres direcciones

three-address dirección triple

three-address code código de tres direcciones

three-input adder sumador con tres entradas

three-input subtracter restadora con tres entradas

three-level subroutine subrutina de tres niveles

three-plus-one address dirección tres más uno

three-row keyboard teclado de tres filas

three-state triestado.

three-unit space bar barra espaciadora de tres unidades

threshold umbral (operador lógico)

threshold element elemento de umbral

through measurement medida completa

through path trayectoria directa

throughout rendimiento específico

o global interno - productividad comparada o capaci

throughput

1. rendimiento efectivo, rendimiento total del procesamiento
2. caudal de proceso y transferencia

throwing impresión

thrust bearing soporte a presión

thrust washer arandela a presión

thumbscrew tomillo de mano

thumbwheel rueda manual

thumbwheel encoder codificador manual

tickets boletas - volantes - comprobantes

tickler ayuda de memoria

tie trunk enlace telefónico privado

tie-line línea privada de interconexión

tier nivel de perforación

TIFF, Tagged Image File Format

1. Formato de Archivo por Imagen Marcada
2. TIFF es un acrónimo de Tagged Image File Format (Formato de Archivo por Imagen Marcada). El TIFF brinda una forma de guardar e intercambiar datos de imágenes digitales..Aldus Corp., Microsoft Corp., y los principales fabricantes y vendedores de escaners desarrollaron el formato TIFF para ayudar a vincular las imágenes escaneadas en los programas de aplicación más populares, especialmente aquellos destinados a generar originales para imprenta (programas de auto-edición). En la actualidad se emplea el formato TIFF en diferentes tipos de programas de aplicación, pasando de los que

manejan imágenes médicas hasta las transferencias de datos por modem, los programas CAD y los paquetes de programas de graficación en tres dimensiones (conocidos como programas 3D). La especificación TIFF actual soporta tres tipos principales de datos de imágenes: - los datos en blanco y negro, - los datos en tonos medios (fotograbado) ó datos difusos (dithered), y - los datos en escala de grises.

tightly coupled acopladas estrechamente

tiled embaldosado

Tiled windowing

1. Generación de ventanas tipo "mosaicos"
2. El uso actual, en términos de computación, del término Windows (ventana) hace referencia a una sección, estructura o partición de un ente más grande. Con la memoria expandida disponible en las computadoras personales, las ventanas son definidas en la memoria principal para transferir (swapping) datos desde y hacia otras partes del sistema. Cuando su pantalla de video está dividida en secciones para mostrar mensajes o información relacionada, cada sección es llamada "una ventana". Existen, fundamentalmente, dos tipos de ventanas en un sistema de ventanas tipo "mosaicos" para ser presentado en pantalla: "tiled windowing" y "overlapping windowing" (ventanas que se superponen). En un sistema de ventana tipo "mosaico", el sistema operativo multitareas no permite que las ventanas se superpongan. Cada tarea activa solo recibe una zona rectangular en pantalla en la que se presentarán los mensajes. En el esquema de superposición (overlapping scheme), las ventanas son como trozos de papel de tamaño

variable, colocadas una encima de la otra. El Usuario puede mover las ventanas en pantalla para ver que es lo que existe abajo de ellas.

tilted inclinado

time tiempo

time access tiempo de acceso

time base generator generador de base temporal

time delay circuit circuito de retardo

time dependent subordinada al tiempo

time dependent devices dispositivos asincrónicos sin almacenamiento intermedio

time dependent process proceso dependiente del tiempo.

time derived channel canal derivado en tiempo

time division multiplex multiplexaje por división de tiempo

time division multiplexing multiplexión por división de tiempos

time interrupt interrupción temporal.

time origin tiempo de origen

time out transcurrir el tiempo (el intervalo de tiempo), plazo - compás de espera

time quantum cuanto de tiempo

time scale escala de tiempo

time scale factor factor de escala de tiempo

time series serie de tiempo

time share compartir el tiempo

time shared system sistema de tiempo compartido

time sharing tiempo compartido, compartimiento del tiempo.

time sharing tiempo compartido

time sharing control task control de tarea en tiempo compartido

time sharing dispatcher seleccionador de tareas en tiempo compartido

time sharing driver asignador de prioridades en tiempo compartido

time sharing dynamic allocator asignador dinámico de tiempo compartido

time sharing interface area área interfacial de tiempo compartido

time sharing interface program programa interfacial de tiempo compartido

time sharing monitor system sistema monitor de tiempo compartido

time sharing option opción de tiempo compartido

time sharing priority prioridad en tiempo compartido

time slice fracción de tiempo

Time slice

1. "Porción" (ó tajada) de tiempo
2. Multitareas (multitasking) es una característica del Sistema Operativo que permite que varios programas parezcan estar ejecutándose al mismo tiempo. Realmente, un programa de generación y administración de cronogramas (scheduling program) pasa periódicamente de a uno a otro programa (entre dos ó más programas), dando a cada

uno una porción determinada de tiempo (time slice, en inglés) para usar la CPU. Una verdadera función multitareas no puede obtenerse trabajando en un ambiente DOS. A continuación se brindan algunos ejemplos de ambientes operativos multitareas que pueden ejecutar programas en D.O.S.:

DESQview de Quarterdeck Office Systems OS/2 de IBM Windows 3.1 de Microsoft Corp.

time slicing asignación de intervalos de tiempo.

Time Slicing

1. Porciones de Tiempo
2. Se conoce como Time Slicing (Porciones de Tiempo) a un método de generación de cronogramas donde una tarea en particular recibe el control del microprocesador en un ambiente multitareas. Un programa se ejecuta durante la porción de tiempo que le corresponde, y luego pasa el control a otra porción y queda en espera hasta que pueda continuar (re-asumir) su ejecución..

time study estudio de tiempos

time-derived channel canal derivado en tiempo

time-division división de tiempo (modalidad operativa de un equipo)

time-division multiplexing multiplexaje por división de tiempo

time-division multiplier multiplicador por división de tiempo

time-of-day-clock reloj horario

time-sharing system sistema de tiempo compartido.

timer cronómetro - regulador

timer back-up storage almacenamiento de reserva del contador

timer event control block bloque de control de vencimiento de plazo del contador de tiempo

timer interrupt interrupción de temporizador

timing tiempos - sincronización

timing chart tabla de tiempos

timing clock reloj de temporización

timing considerations estimación o cálculo de tiempos

timing error error de sincronización

timing mark marca de sincronización

timing mark check verificación de marcas de sincronización

timing signals señales de temporización

TIOB Task I/O Block Bloque de tarea de E/S (entrada/salida).

tip punta

tip jack clavijero de espiga

tip side lado de la punta

TI Texas Instruments Fabricante de circuitos integrados Texas Instruments.

TLU Table Look-Up Búsqueda en tabla

TNS Transaction Network Service Servicio de transmisión de redes.

TOD Time Of Day Hora del día

TOF, Top of File

1. Inicio del Archivo, Parte superior del archivo
2. BOF y TOF son abreviaturas de Be-

ginning ó Top of File Inicio ó parte superior del Archivo). Son, en verdad, códigos colocados por un programa antes del primer byte de un archivo, y el Sistema Operativo de la computadora los emplea para "mantener el rastro" de las posiciones dentro de un archivo con respecto al primer byte o caracter en un archivo. En el disco, un catalogo o directorio de datos contiene por lo general la ubicación de un archivo, basándose precisamente en el BOF ó el TOF respecto de la primer posición de almacenamiento en el disco. En una Base de Datos Indexada, el BOF ó TOF marca el primer registro indexado. Un EOF (End of File - Fin de Archivo), es un código que marca el verdadero extremo final de un archivo. Como el espacio en disco está asignado en bloques de bytes, el código EOF es empleado para identificar el punto real en el que termina el archivo en vez de representar el fin de los datos en dicho archivo. La marca de EOF esta representada por el valor decimal 26 en código ASCII, ó hexadecimal 1A, ó por el caracter "Control-Z".

toggle alternar, bascular, basculamiento.

toggle switch conmutador, interruptor basculante.

token

1. símbolo designador, valor simbólico.
2. byte para ahorrar espacio en la memoria - componente léxico

token passing paso de señales

token ring anillos de bytes en memoria

token ring network red de anillo de señales

token ring network adapter adaptador de la red de anillos de bytes en memoria

Token-passing

1. Transferencia del derecho de emisión de una señal
2. Se emplea el término Token-passing (transferencia del derecho de emisión de una señal) para definir un esquema de acceso (libre de limitaciones - contention free, en Inglés) en una red de computadoras. Un token (ó el derecho a emitir una señal) es pasado por toda estación de trabajo existente en la red, independientemente de si necesita transmitir datos ó no. Esto brinda a cada terminal de la red una parte equivalente del tiempo de trabajo de dicha red. Una terminal solo puede transmitir un mensaje cuando posee el token, pero el cable siempre está libre cuando los mensajes estén en condiciones de ser transmitidos. Las tecnologías Token-ring y ARCnet usan un esquema de acceso toke-passing (transferencia de derecho de emisión).

Token-ring

1. Anillo con "derechos" a transmitir
2. Introducido por IBM en Octubre de 1985, el término Token-ring hace referencia al cableado y al esquema del protocolo de acceso, donde las estaciones (o puestos) de trabajo de una red envían packets de datos denominados "token" por toda la extensión de una configuración lógica en forma de anillo. Cuando una estación (ó puesto) de trabajo desea transmitir, toma posesión del token (derecho a transmitir), transmite sus datos, luego libera el token después que los datos han completado un circuito completo en el anillo eléctrico. Esta arquitectura está descripta completamente en el conjunto de Estándares IEEE 802.5, donde se define el cableado, la topología física y la lógica, y el esquema de acceso de los productos a la red. El sistema token-ring de IBM continua soportando una creciente cantidad de interfaces Token-ring con las mainframes de modo que

las microcomputadoras puedan compartir datos en las redes de la mainframe. Las microcomputadoras se conectan via un cable especial que incluye pares (twisted) trenzados y transmite los datos a cuatro magabits por segundo.

toll tarifa - derechos de utilización

toll biller máquina facturadora

toll call llamada a larga distancia

toll centre centro de enlace interurbano

toll charge cargo por uso adicional

toll office oficina de enlace interurbana

toll point punto de enlace interurbano

toll-free number número exento de pago de tarifa

tollfree exención de pago de tarifa

tone dialing marcación por multifrecuencias

toner tintura

tonner matizador

too many files demasiados archivos

tool herramienta

tool kit kit profesional de desarrollo.

tool palette paleta de herramientas

toolbox, toolkit caja, juego de herramientas

top arriba - en lo alto

top clamp ring abrazadera superior

top cover tapa superior

top desk computers computadoras de escritorio

top down desde arriba hacia abajo

top element elemento tope

Top of File, TOF

1. Inicio del Archivo, Parte superior del archivo
2. BOF y TOF son abreviaturas de Beginning ó Top of File Inicio ó parte superior del Archivo). Son, en verdad, códigos colocados por un programa antes del primer byte de un archivo, y el Sistema Operativo de la computadora los emplea para "mantener el rastro" de las posiciones dentro de un archivo con respecto al primer byte o caracter en un archivo. En el disco, un catalogo o directorio de datos contiene por lo general la ubicación de un archivo, basándose precisamente en el BOF ó el TOF respecto de la primer posición de almacenamiento en el disco. En una Base de Datos Indexada, el BOF ó TOF marca el primer registro indexado. Un EOF (End of File - Fin de Archivo), es un código que marca el verdadero extremo final de un archivo. Como el espacio en disco está asignado en bloques de bytes, el código EOF es empleado para identificar el punto real en el que termina el archivo en vez de representar el fin de los datos en dicho archivo. La marca de EOF esta representada por el valor decimal 26 en código ASCII, ó hexadecimal 1A, ó por el caracter "Control-Z".

top of line extremo superior de archivo

top of the form límite de un formulario

top-down descendente.

top-down parsing andlisis sintáctico descendente

topdown design diseño descendente

topdown programming programación descendente

topological sort ordenamiento topológico

Topology

1. Topología
2. Se emplea el término TOPOLOGIA para hacer referencia a la configuración lógica ó física de una Red Local, LAN. Las topologías físicas, tales como el anillo, la estrella, y el bus, estan siempre asociadas a la distribución de las estaciones (o puestos) de trabajo y al cableado que las conecta entre si. La topología lógica describe la forma en que se regula el flujo de datos hacia, y desde, las estaciones (ó puestos) de trabajo existentes en la red. La ARCnet, Ethernet, y Token-ring son las topologías lógicas más comunes ofrecidas, hoy en día, para las Redes Locales, LAN.

topology topologia

torn-tape switching transferencia manual de mensaje reproducido

torn-tape switching centre centro de conmutación por transferencia

torsional mode delay line línea de retardo en modalidad de torsión

TOS (Tape Operating System) sistema operativo de cinta magnética

total bypass puenteo total

total comparing comparación de totales

total operations operaciones de totales

total print impresión de totales - impresión total

total print control control de impresión

de totales

total printing impresión de totales

total record registro de total

total rolling transferencia de totales

total system sistema total

total time tiempo total

total transfer transferencia total

totals only impresión de totales únicamente

touch screen pantalla táctil

touch-tone dialing marcación por multi-frecuencias

Tower

1. Torre
2. Los componentes que constituyen una computadora, tal como las disqueteras, las fuentes de energía, la placa madre (motherboard), y todas las otras tarjetas controladoras están, frecuentemente, alojadas en un gabinete diseñado para colocarse en posición horizontal en la parte superior de un escritorio ó una mesa. A fin de recuperar parte del valioso espacio horizontal de un escritorio, algunas computadoras comenzaron a ser alojadas en un gabinete tipo "torre" (conocidas como "minitower"). En este caso, los componentes están diseñados para permanecer en forma vertical sobre el piso ó sobre una base colocada en la parte inferior del escritorio. Aunque el gabinete tipo torre es más práctico y con frecuencia brinda más espacio para las unidades y disqueteras de reducida altura, recién ahora se estan volviendo populares especialmente con los clones. Aún los grandes fabricantes

no los han adoptado en forma masiva.

tower configuration configuración en torre

TP (TeleProcess) teleproceso

TP Transaction Processing / Through-Put Procesamiento de transacciones / Rendimiento.

TPT ThroughPuT Rendimiento.

trace

1. imprimir - trazar - rastrear - impresión de programa -
2. traza - ejecución paso a paso - rastreo

trace program programa de rastreo

trace routine rutina de rastreo o de análisis

trace statement sentencia de rastreo

tracing routine rutina de rastreo

Track

1. Pista
2. La información guardada en un diskette ó en un disco rígido está dispuesta en una serie de trayectorias circulares concéntricas denominadas "pistas". Una única pista, en un disco estandar compatible con IBM contiene aproximadamente nueve mil bytes de datos. Pero, como generalmente se accede a los datos en porciones mucho más pequeñas, cada pista está dividida en secciones más pequeñas denominadas sectores, de 512 bytes de largo. Imagínese una tarta que ha sido cortada en diecisiete trozos, idénticos y numerados. Después que se ha leído la información incluida en el sector uno de la pista que se esté usando, se debe leer el siguiente sector (número 2). Sin embargo, para el

instante en que el sector 1 ha sido trasladado a la CPU, el inicio del sector 2 ya ha pasado por debajo del cabezal de lectura/escritura. Existe una demora antes de que el disco rote para entrega el sector 2. Este problema fue resuelto dispersando los sectores numerados secuencialmente, hacia afuera, alrededor del disco. En vez de colocar el sector 2 inmediatamente después del sector 1, se podía colocar el sector 2 unos pocos sectores más adelante. Esta distribución escalonada de sectores se denomina sector interleaving, en Inglés (inter-espaciamento de sectores).

Se denomina PISTA (track, en Inglés) a un canal de almacenamiento existente en un disco, una cinta, ó en un CD-ROM. En los dispositivos magnéticos, los bits de datos son grabados en pistas como reversals (inversiones) de polaridad sobre la superficie magnética. En los disquetes y en los discos rígidos, las pistas son círculos concéntricos de datos. Cada pista es un anillo magnético, levemente más ancho que el cabezal de lectura/escritura que existe en la disquetera. Un disquete de 360K posee 40 pistas. Cada pista posee una determinada cantidad de sectores. Las pistas son definidas y grabadas en un disco, por el sistema operativo, durante la operación de formateo del disco. En las cintas magnéticas, las pistas son líneas paralelas. El formato de la pista esta determinado por la unidad de cinta. Normalmente existen 7 ó 9 pistas. En los CD-ROM, los bits de datos son grabados en pistas, no magnéticamente sino como "cavidades" (pits, en Inglés) existentes bajo una superficie transparente, de protección.

track pista - canal - línea - surco

track boundary límite de pista

track density densidad de pista

track hold preservación de pista

track labels etiquetas de pista

track parity check control de paridad de pista

track pitch paso entre pistas

track record registro de pistas

track record mode modalidad de registro de pistas

track sector sector de pistas

track sector with address mode modalidad de sectores de pista con direcciones

track-to-track seek time tiempo de búsqueda pista a pista

trackball dispositivo de control del cursor (similar al mouse)

Trackball

1. Esfera móvil
2. Se denomina TRACKBALL a un dispositivo de entrada empleado para mover el cursor por toda una pantalla. Basicamente, un TRACKBALL (Esfera Móvil) consta de una pequeña caja que posee una esfera en su interior. Parte de esta esfera asoma en la parte superior de la caja. A medida que el operador mueve la esfera con sus dedos, ó con la palma de su mano,, el cursor existente en la pantalla se mueve con una velocidad proporcional, y con la dirección y sentido en que se mueve la esfera. Las Trackballs se emplean con varios programas de aplicaciones gráficas así como en muchos juegos. A diferencia del clásico "ratón" (mouse), una trackball nunca agota el espacio que

se ha destinado para moverlo, ni necesita ser reposicionado en cada operación.

tractor impulsor - propulsor

tractor feed alimentación por tracción.

tractor slitter conjunto transportador

trade in devolución de equipo usado como parte de pago

trading profit utilidad mercantil

trailer que va detrás - arrastrado - finalizador

trailer label rótulo finalizador, etiqueta de cola o de fin y secundaria

trailer record registro final

trailing edge flanco de bajada, flanco descendente, flanco de caída, flanco posterior.

trailing end extremo posterior

trailing zeros ceros posteriores

train tren

train printer impresora de tren

trainee principiante - aprendiz

training entrenamiento

trame trama.

transacter unidad de acoplamiento

transaction transacción - operación

transaction code código de operación

transaction data datos de transacciones o movimientos

transaction file archivo de movimientos

o de transacciones

transaction processing procesamiento de transacciones

transaction record registro de transacciones o movimientos

transaction tape cinta de transacciones o movimientos

transceiver tranceptor o transmisor-receptor

transcribe transcribir - conversión de soportes

transducer transductor.

transfer transferir - mover - traslado - transferencia - transmisión

transfer check transferir el control

transfer function función de transferencia

transfer instruction instrucción de transferencia

transfer interpreter interpretadora transferidora

transfer load size cantidad de datos que se pueden transferir en lectura y escritura

transfer of control transferencia de control

transfer operation operación de control

transfer protocol protocolo de transferencia

transfer rate régimen o velocidad de transferencia

transfer time tiempo de transferencia

transfluxor transfluxor

transform transformar - convertir

transformer transformador

transient transitorio.

transient transitorio - corriente momentánea

transient area área transitoria

transient error error transitorio

transient routine rutinas transitorias

transient state estado transitorio

transistor transistor

transistor card placa de transistores

transistor chips microplaquetas de transistor

transistor memory memoria de transistores

Transistor to Transistor Logic, TTL

1. Lógica Transistor-a-Transistor
2. TTL es un acrónimo de Transistor to Transistor Logic (Lógica Transistor-a-Transistor). Una pantalla TTL es un monitor que acepta entradas digitales a niveles estandarizados de voltaje en la señal. Las señales digitales, a veces, son llamadas señales TTL.

transit tránsito

transit lister máquina para listar cheques

transit numbers números de banco

transit operation operación interbancaria

transit routine field campo de código de bancos

transition transición

transition card tarjeta de transición

transition diagram diagrama de transiciones

transition function función de transiciones

transition graph grafo de transiciones

transition table tabla de transiciones

transitional monitor monitor de transición

translate traducir, trasladar

translate switch interruptor para traducción

translator traductor

translating routine rutina traductora

translation traducción - conversión

translation look aside buffer memoria auxiliar para traducción de direcciones

translation rule regla de traducción

translation scheme esquema de traducción

translation specification exception excepción de especificación de traducción

translation tables tablas de traducción

translator traductor

translator-writing system sistema generador de traductores

transliterate convertir los caracteres de un conjunto en sus correspondientes de otro

transmission transmisión

transmission channel canal de transmisión

transmission code código de transmisión

transmission control character carácter de control de transmisión

Transmission Control Protocol/Internet Protocol, TCP/IP

1. Protocolo de Control de Transmisión/ Protocolo Internet
2. El término TCP/IP es una abreviatura de Transmission Control Protocol/Internet Protocol. (Protocolo de Control de Transmisión/ Protocolo Internet). Este protocolo define ciertas reglas aplicables a redes. Estas reglas fueron desarrolladas por el Departamento de Defensa de los EEUU Realmente, tanto TCP como IP son protocolos incluidos dentro de un grupo más grande de protocolos empleados en los protocolos de la DDN (Defense Data Network - Red de Datos de la Defensa) de los Estados Unidos. Es, en verdad, una implementación de dos capas del modelo OSI. TCP descompone la transmisión de los datos en packets, los reagrupa en el otro extremo en el orden correcto, y re-envía las partes que no fueron transmitidas correctamente. El protocolo Internet, IP, es responsable del encauzamiento y transmisión real de los datos. TCP/IP brinda a los usuarios conectados a las redes los siguientes servicios: Transferencia de archivos, conexiones (login) remotas, correo electrónico, ejecución remota de tareas y funciones del servidor (server functions).

transmission control unit unidad de control de transmisión

transmission interface transmisión para acoplamiento

transmission interface converter convertidor de acoplamiento para transmisión

transmission interruption interrupción de transmisión

- transmission level** nivel de transmisión
- transmission limit** límite de transmisión
- transmission loss** pérdida en la transmisión
- transmission priority** prioridad en la transmisión
- transmission speed** velocidad de transmisión
- transmission terminal** terminal de transmisión
- transmit** transmitir
- transmit interruption** interrupción de transmisión
- transmittal mode** modalidad de transmisión
- transmittal tape** cinta de transmisión
- transmitter** transmisor
- transmitter - distributor** transmisor - distribuidor
- transmitter start code** código de comienzo de transmisión
- transparent** transparente
- transparent mode** modalidad transparente
- Transparent routing**
1. Encauzamiento transparente
 2. En un ambiente en red, algunos puentes token ring, especialmente los de IBM, usan un esquema inteligente para la transmisión de datos, denominado "encauzamiento fuente" (source routing) para enviar packets de información desde una estación (ó puesto) de trabajo a otro en una Red Local, LAN. El packet contiene información de "encauzamiento" que especifica las LAN y los puentes a través de los cuales se trasladará hasta llegar a su destino. La máquina emisora es responsable de colocar esta información en la cabecera (header). Algunos "encauzamientos" de origen disminuyen levemente el comportamiento de la red; esta disminución se vé compensada por el hecho de que la máquina emisora puede elegir la trayectoria óptima en el momento de efectuar la transmisión. Esto no es posible con el "encauzamiento transparente" (transparent routing, en Inglés).
- transponder** transpondedor
- transport delay unit** unidad de retardo en el transporte
- transport mechanism** mecanismo de transmisión
- transport protocol** protocolo de transporte
- transport services** servicios de transporte
- transport unit** unidad de transporte
- transposition** transposición
- transverse check** verificación transversal
- transverse crosstalk coupling** acoplamiento por diafonía transversal
- trap** desvío - interrupción - derivación forzada a otra rutina
- trap setting** establecimiento de desvíos
- trap vector** vector de interrupción, vector de intercepción.
- trapdoor** puerta-trampa
- trapezoidal integration** integración trapezoidal

trapping desviación - punto de interrupción

trapping mode modalidad de desvío

transcendental equation ecuación trascendente

trash can basurero

traversal recorrido

tree árbol (diagrama de flujo y organización de los datos)

tree rewriting reescritura de árboles

tree structure estructura de árbol

tree-structured estructurado en árbol.

tree-translation scheme esquema de traducción por árboles

trend registrar tendencias

triad triada

trial prueba

trial run pasada de prueba

tributary circuit circuito tributario

tributary station estación tributaria

trichromatic tricromático

trigger disparador, activador, disparo de activación.

trigger action acción iniciadora

trigger circuit circuito de disparo

trigger pair basculador

trigger Smith disparador Smith.

trim shield escudo o tapa de ajuste

trimpot potenciómetro

trip mechanism mecanismo de disparo

triple precision precisión triple

triple-address triple dirección

triple-length triple longitud

triple-length working aritmética de triple longitud

triples triples

tripping device dispositivo disparador

tristate triestado.

trivial response respuesta trivial

TRL Transistor-Register Logic Lógica transistor-resistencia.

troff interrupción, troff

TRON, The Real-Time Operating System Nucleus

1. Núcleo de Sistema Operativo en Tiempo Real, TRON
2. El proyecto TRON es un esfuerzo para estandarizar que intenta establecer un conjunto de estándares comunes para el intercambio de datos que hará más fácil que todas las computadoras se comuniquen en tiempo real. TRON incluye a todas las computadoras, incluyendo aquellas que se encuentran en las aplicaciones hogareñas, en los autos, las calculadoras, las empleadas en los sistemas de navegación, etc. TRON es un acrónimo de Núcleo de Sistema Operativo en Tiempo Real (The Real-Time Operating System Nucleus). El término TRON se aplica al desarrollo de todo un concepto, no a un producto determinado. TRON incluye el desarrollo de una arquitectura abierta, una familia de chips vlsi, y programas (software) para el sistema. Todas las especificaciones

TRON estan disponibles y pueden ser adoptadas por cualquiera, sin costo. Este proyecto de estandarización está coordinado por la TRON Association. Esta es una Asociación, sin fines de lucro, en cooperación con la Universidad de Tokio

trouble shoot localizar averías

trouble shooting localización de errores - búsqueda de fallas - investigación de averías

trouble unit unidad de perturbación

TRSDOS Tandy Radio Shacks DOS Sistema operativo DOS de Radio Shacks Tandy.

true verdad - verdadero - real

true add suma real

true address dirección real

true complement complemento verdadero

true figure cifra positiva real

true form formato verdadero

true time operation operación en tiempo verdadero

truncate truncar - omitir términos

truncated address dirección truncada

truncation truncamiento.

truncation error error de truncamiento

trunk enlace - canal - línea común - troncal

trunk circuit circuito de enlace

trunk exchange central de enlace

trunk group grupo de enlaces

trunk hunting sistema de líneas de salto

trust fideicomiso - monopolio

trust accounting contabilidad de valores

trustee fiduciario

truth table tabla de verdad, tabla lógica.

TS Time Sharing Tiempo compartido.

TSC Three-State Control Control triestado

TSO Time Sharing Option Opción de tiempo compartido (IBM).

TSR (terminate and stay resident) terminar y permanecer residente

TSR, Terminate and Stay Resident

1. Terminar y Permanecer Residente, Programa residente
2. Se dice que los programas son "residentes" ó " residentes en memoria" cuando permanecen en memoria hasta que sean explícitamente eliminados ó hasta que la corriente eléctrica se corte. A estos programas también se los conoce como programas TSR ó programas "pop-up" (de aparición instantánea) puesto que permanecen en memoria incluso despues que se termina de ejecutar el programa. TSR es un acrónimo de Termine y permanezca Residente (Terminate and Stay Resident, en Inglés).

En las microcomputadoras que operan bajo DOS, solo se puede ejecutar un programa a la vez. Normalmente, cuando termina la ejecución de un programa, se libera la memoria para que pueda ser empleada por el siguiente programa. Pero los programas de computadora pueden ser diseñados y escritos de modo que permanezcan en

memoria hasta que sean sacados explícitamente ó hasta que se interrumpa el suministro de energía. Estos programas TSR (debido a que pueden permanecer en memoria) pueden ser activados en cualquier momento con solo presionar una dada secuencia de teclas mientras otro programa se encuentre activo. Desgraciadamente, el uso de los programas TSR con frecuencia genera conflictos entre los programas. Existen algunos programas que, incluso, pueden no cargarse adecuadamente si existe un programa TSR residente en memoria. Un ejemplo de un TSR útil es un programa que presenta una calculadora en pantalla (como lo hace Windows), que puede ser activada cuando se esté usando un procesador de textos ó una planilla electrónica.

TSS Time-Sharing System Sistema de tiempo compartido

TTL (Transistor ot Transistor Logic) lógica transistor - transistor

TTL Transistor-Transistor Logic Lógico transistor-transistor

TTL, Transistor to Transistor Logic

1. Lógica Transistor-a-Transistor
2. TTL es un acrónimo de Transistor to Transistor Logic (Lógica Transistor-a-Transistor). Una pantalla TTL es un monitor que acepta entradas digitales a niveles estandarizados de voltaje en la señal. Las señales digitales, a veces, son llamadas señales TTL.

TTY (TeleTYpe) teletipo

tub file fichero horizontal abierto

tube tubo - pantalla

tuner sintonizador

tuning puesta a punto

tuple tupla

turbo switch interruptor para la turbina

turing test comprobación de Turing

turn around document documento con respuesta

turn around time tiempo de respuesta - prueba y resultado - tiempo de vuelta

turn around time tiempo de respuesta.

turnaround time tiempo de retorno

turnkey tiempo de respuesta - prueba y resultado

turnkey system sistema llave en mano

turnover rotación

turnpike effect efecto de embotellamiento

turtle graphics gráficos de tortuga

TUT Transistor Under Test Transistor bajo prueba

tutorial tutorial (de ayuda)

tv screen pantalla de TV

TV TeleVision Televisión

TVT TeleVision Tipewriter Máquina de escribir con televisión

tweak pellizcar

tweezers pinzas

twin gemelo

twin check comprobación gemela o doble verificación

twin system sistema doble

Twinax

1. Cables gemelos axiales
2. Los cables gemelos axiales (Twinaxial, en Inglés) son similares a los cables coaxiales (coaxiales) pero con dos conductores en vez de uno. A veces, el nombre se presenta abreviado como "twinax". En realidad, son dos cables coaxiales ubicados dentro de una sola vaina aislada. Los cables axiales gemelos son empleados con el Sistema 34/36/38/ de IBM y en los ambientes de comunicación.

Twinaxial

1. Cables gemelos axiales
2. Los cables gemelos axiales (Twinaxial, en Inglés) son similares a los cables coaxiales (coaxiales) pero con dos conductores en vez de uno. A veces, el nombre se presenta abreviado como "twinax". En realidad, son dos cables coaxiales ubicados dentro de una sola vaina aislada. Los cables axiales gemelos son empleados con el Sistema 34/36/38/ de IBM y en los ambientes de comunicación.

twinaxial de doble eje

twirler perilla

twisted pair par trenzado

Twisted pair wiring

1. Cableado de conductores trenzados
2. Cuando dos pequeños cables de cobre, aislados, son "trenzados" ó girados uno alrededor del otro, a fin de minimizar la interferencia de los otros conductores, se conoce el resultado como un "cableado de conductores trenzados" (twisted pair wiring, en Inglés). Existen dos tipos de cables con pares trenzados: los blindados y los no-blindados. Los conductores no-blindados se emplean, con frecuencia, en los cables telefónicos y brindan poca, ó ninguna, protección contra las

interferencias. Los conductores blindados se emplean en algunas redes para conectar las estaciones (ó puestos) de trabajo, pero las señales deben ser reforzadas periódicamente. Aunque posee anchos de bandas limitados comparados con los cables coaxiales ó de fibras ópticas, el cableado barato, blindado, de pares trenzados, es empleado por AT&T en su red StarLAN, y se lo puede usar como una alternativa frente a los cables coaxiales en las redes Ethernet.

two address formato de dos direcciones

two address instruction instrucción de dos direcciones

two channel switch conmutador a dos canales

two complement complemento a dos

two core per bit memoria con dos núcleos por bit

two dimensional array conjunto o serie de dos dimensiones

two dimensional storage almacenamiento bidimensional

two gap head cabeza de dos entrehierros

two input adder sumadora de dos entradas

two input subtracter restadora de dos entradas

two level subroutine subrutina de dos niveles

two out of five code código dos de cinco

two pass-assembler ensamblador de dos pasadas

two plus one address dirección dos más

uno

two state variable variable de dos estados

two step commisum contract contrato de comisión de doble tarifa

two tone keying modulación por cambio de frecuencia entre dos valores distintos

two valued variable variable de dos valores

two way channel canal de dos direcciones

two way communication comunicacion en doble sentido

two way correction corrección por dos vías

two wire channel canal bifilar

Two's complement

1. Complemento de dos
2. Los términos "complementos de dos" (two's complement) hace referencia a un número, en sistema binario (sistema en base 2) que es el verdadero complemento de otro número, comunmente usado para representar los números negativos en computación. El complemento de dos es un método para representar los enteros, y se encuentra definido en la especificación IEEE-754-1985. Un complemento de dos de un entero puede ser derivado invirtiendo los dígitos de un número binario (cambiar los "unos" por "ceros" y los "ceros" por "unos"), agregando "uno" al resultado.

two's complement complemento a dos

two's complement complemento a dos

two-way translator traductor simétrico (inglés / castellano - castellano / inglés)

TWT Travelling Wave Tube Tubo de on-

das progresivas.

typamatic dispositivo para repetición automática

typamatic key tecla de repetición automática

type mecanografiar - tipo de impresión - tipo

type attribute atributo de tipo

type ball bola de tipos

type bar barra o palanca de tipos

type checking control de tipeo

type constructor constructor de tipos

type conversion conversión de tipos

type declaration declaración de tipo

type drum tambor de tipos

type estimation estimación de tipos

type expression expresión de tipos

type face ojo o cara de los tipos

type font fuente o familia de tipos

type graph grafo de tipos

type inference inferencia de tipos

type name nombre de un tipo

type nismatch impresión desigual (de valores asignados)

type slug bloque de tipos

type style estilo de letra (de tipo)

type system sistema de tipos

type variable variable de tipos

typeface estilo de letra

Typeface

1. Tipografía, ó tipo de letra
2. Se denomina TYPEFACE es el diseño de un conjunto determinado de letras, símbolos, números, y símbolos de puntuación. Por ejemplo, Helvetica, Times, Palatino, y Optima son familias de "tipos de letras" (typefaces). Cada familia puede tener una determinada cantidad de tipos de letras diferentes, tales como Times Roman, Times Bold, Times Italic, las que comparten las mismas características básicas, pero requieren un diseño diferente para cada intensidad ó formato. Un "fuente" (font, en Inglés) es un juego completo de caracteres de impresión. Existe uno para cada tipo de letra (typeface) para un dado tamaño. Por ejemplo, la Helvética de 12 puntos es una "fuente" diferente de la Helvética de 10 puntos.

typeface family familia de estilos de letras

typeover sobreescritura

typeover mode modo de sobreimpresión

typeset-quality letters letras de la calidad de tipografía

typesetting tipografía

typewriter máquina de escribir

typewriter tape punch máquina de escribir perforadora de cinta

typical calculating device dispositivo de cálculo típico

typing mecanografiado

typing element monoelemento impresor

typing format formato de escritura

typing indicator indicador de posición de escritura

typing instructions instrucciones de escritura

U

u-mode records registros de tipo U

UADS (User Attribute Data Set) Conjunto de datos atributo del usuario

UAL (Unit Arithmetic and Logica) Unidad aritmética y lógica

UART transmisor/receptor asíncrono universal, UART.

UART (Universal Asynchronous Receiver / Transmitter) Transmisor / Receptor asíncrono universal

UART (Universal Asynchronous Receiver Transmitter) transmisor/receptor asíncrono universal

UC (Upper Case / Control Unit/ Central Unit) Letra mayúscula, símbolo superior/ Unidad de control / Unidad central

UCS (User Control Store) Almacenamiento de control de usuario

UCSD (University of California San Diego) Universidad de San Diego-California

UCSD Pascal UCSD Pascal.

ud-chain cadena de uso y definición

UDC (Universal Decimal Classification) Clasificación Decimal Universal

UHF (Ultra High Frequency) Frecuencia ultra alta

UL (Unit Load) Carga unidad

ULA disposición lógica no comprometida.

ULA (Uncommitted Logic Array) Matriz lógica no comprometida

ultimate wafer oblea final

ultra-high frequency ultrafrecuencia

ultrafiche ultraficha

ultrasonics ultrasónico

ultraviolet ultravioleta

UMA, Upper Memory Area

1. Zona Alta de Memoria
2. Estos dos términos (UMA y UMB) hacen referencia a las zonas de la Memoria de Acceso Aleatorio que se encuentran por encima de los 640K y por debajo de 1 MB, en las microcomputadoras que usan CPU del tipo Intel 80386 y posteriores. La UMA (Upper Memory Area - Zona Alta de Memoria) hace referencia a la expansión de memoria existente entre 640K y 1 MB y, normalmente esta reservada para uso por parte del equipamiento (hardware). La ROM BIOS está ubicada en la UMA así como lo están las ROM de diversos adaptadores en el sistema tales como las plaqueta de video y la controladora del disco rígido. Las plaquetas de memoria expandida ubican sus estructuras de página (page frames) en la UMA. La UMB (Upper Memory Blocks - Bloques de Memoria Superior), son "bolsones" de RAM utilizables, que son creados en las zonas no utilizadas de la UMA. El uso fundamental de los UMB es para guardar los TSR y los accionadores de dispositivos (device drivers) por encima de los 640K, haciendo de este modo que quede más RAM disponible para los programas de aplicación.

umask

1. mascara de creación de archivos del Usuario
2. Una MASCARA de permisos que controla los PERMISOS asignados a los nuevos ARCHIVOS que Ud. crea. Ud. puede establecer su umask desde la LINEA DE COMANDOS ó en uno de sus archivos de arranque del shell.

UMB, Upper Memory Blocks

1. Bloques de Memoria Superior
2. Estos dos términos (UMA y UMB) hacen referencia a las zonas de la Memoria de Acceso Aleatorio que se encuentran por encima de los 640K y por debajo de 1 MB, en las microcomputadoras que usan CPU del tipo Intel 80386 y posteriores. La UMA (Upper Memory Area - Zona Alta de Memoria) hace referencia a la expansión de memoria existente entre 640K y 1 MB y, normalmente esta reservada para uso por parte del equipamiento (hardware). La ROM BIOS está ubicada en la UMA así como lo están las ROM de diversos adaptadores en el sistema tales como las plaqueta de video y la controladora del disco rígido. Las plaquetas de memoria expandida ubican sus estructuras de página (page frames) en la UMA. La UMB (Upper Memory Blocks - Bloques de Memoria Superior), son "bolsones" de RAM utilizables, que son creados en las zonas no utilizadas de la UMA. El uso fundamental de los UMB es para guardar los TSR y los accionadores de dispositivos (device drivers) por encima de los 640K, haciendo de este modo que quede más RAM disponible para los programas de aplicación.

unable activar - permitir - habilitar

unallocate desadjudicar

unambiguous definition definición no ambigua

UnARcing program

1. Programa de auto-descompresión
2. Un programa con auto-descompresión (o de auto-generación) es un programa que ha sido creado de modo que, cuando se lo ejecuta, genera uno ó más programas más pequeños y/o archivos de datos que han sido comprimidos dentro del programa.

Quienes generan programas (software) con frecuencia guardan y distribuyen sus programas de esta manera, ahorrando de este modo un valioso espacio en el disco rígido y reduciendo la cantidad de tiempo que se necesita para transferir los archivos del programa hacia otras computadoras. "Desarquear" (unARcing, en Inglés) es otro término que también se emplea para hacer referencia al proceso de extraer datos desde un archivo creado con un programa empleado para archivar, denominado ARC de System Enhancement Associates.

unary unario

unary operation operación unaria - operación monádica

unary operator operador unitario.

unassigned no asignado

unattended operation funcionamiento sin operador

unattended station estación sin operador

unattended time tiempo fuera de servicio

unbalanced to ground desequilibrio con respecto a tierra

unblock desagrupar bloques

unblocking desagrupación de bloques

unbundled desempaqueado

uncleared sin despejar

unconditional incondicional

unconditional branch bifurcación incondicional.

unconditional branch instruction instrucción de bifurcación incondicional

unconditional control instructions instrucciones de control incondicional.

unconditional jump salto incondicional

unconditional jump instruction instrucción de salto incondicional

unconditional transfer transferencia incondicional

unconditional transfer of control transferencia incondicional de control

undefined indefinido

undefined record registro indefinido

undefined user usuario indefinido

undefined user function función del usuario indefinida

undelete recuperar, cancelar un borrado

underflow desbordamiento de capacidad mínima o subdesbordamiento

underpunch perforación numérica

undetected error rate proporción de errores no detectados

undigit no dígito

undisturbed zero output signal señal de salida cero sin alterar

undisturbed one output signal señal de salida uno sin alterar

undisturbed response voltage voltaje de respuesta sin alterar

undo deshacer

unexpected halt detención o parada inesperada

unformatted record registro no ajustado a formato

unformatted no ajustado a formato

unformatted capacity capacidad no ajustada a formato

unformatted display representación visual no ajustada a formato

Unicode

1. codificación de caracteres única, universal y uniforme (Unicode)
2. En 1987 comenzaron los trabajos sobre un nuevo código de computación, denominado Unicode, que asigna un número a todo carácter impreso que se emplea hoy en día. Joe Becker, del Centro de Investigación XEROX, en Palo Alto, California, EEUU acuñó el nombre Unicode, que es un acrónimo muy especial de "unique, universal, and uniform character encoding." (codificación de caracteres única, universal y uniforme) El código fijo de Unicode de 16 bits (2 byte) permite que 65.536 caracteres alojen todos los principales lenguajes vivientes del mundo, incluyendo los ideogramas que se emplean en Japón, China, Taiwan, y Korea; el Cyrillic, Hebreo, Árabe, Griego, Sánscrito, y muchos otros. También incluye símbolos matemáticos y símbolos técnicos, subíndices y supraíndices, acentos, códigos de control, y códigos empleado para señalar la dirección de lectura en el texto. ASCII, que es el código que se emplea hoy en día, siempre ha carecido de caracteres para expresar las palabras escritas de la mayor parte de la población mundial. Antes de fines de siglo, las principales compañías de computación implementarán Unicode en sus sistemas y programas, según se pronostica.

unidirectional unidireccional

unification unificación

uniformly accessible storage almacenamiento accesible uniformemente

uninitialized memory variable variable de memoria sin inicializar

Uninterruptible Power Supply, UPS

1. Suministro Ininterrumpido de Energía)
2. Una SPS (Stand-by Power Supply - Suministro Secundario de Energía) es un dispositivo, accionado por baterías, que entrega electricidad a un sistema de computación en el caso de que se produzca una interrupción en el suministro de energía, ó que se entregue un nivel inaceptable de tensión. Una SPS entra automáticamente en operación, durante un período de tiempo limitado, de modo que la computadora pueda ser "apagada" de forma convencional. Uno de los factores claves que se debe considerar antes de comprar una SPS es la cantidad de tiempo que se necesita para pasar al suministro de energía eléctrica, de respaldo, con baterías Mucho mejor que una SPS, es una verdadera UPS (Uninterruptible Power Supply - Suministro Ininterrumpido de Energía). Este sistema siempre entrega energía por medio de una batería, incluso cuando se dispone de un suministro normal de energía eléctrica comercial. Se denomina UPS a un dispositivo accionado por baterías que suministra electricidad a un sistema de computación en caso de que se produzca una falla en este suministro de energía, ó que se presente un nivel inaceptable de voltaje. El nombre proviene del nombre en inglés (Uninterruptible Power Supply - Suministro Ininterrumpible de Energía). Un verdadero sistema UPS siempre entrega energía por medio de una batería, incluso cuando se dispone de un suministro normal;

de energía.. No existe un constante intercambio entre la batería y el suministro normal de electricidad. Los sistemas más sofisticados de las UPS están ligados a generadores eléctricos que están diseñados de modo de brindar energía eléctrica durante días si fuese necesario. Los pequeños sistemas de las UPS, ó los suministros auxiliares de energía pasan a un suministro basado en baterías durante un breve período de tiempo de modo que la computadora pueda ser apagada de la forma más convencional posible. Uno de los factores claves que se deben tener en cuenta antes de comprar un sistema de suministro de energía auxiliar es la cantidad de tiempo que se necesita para poder pasar al suministro auxiliar.

uninterruptible power supply suministro de energía continuo

union unión

union catalogue catálogo unificado

unipolar unipolar

uniprocessor system sistema uniprocador (o monoprocesador).

Unique, universal, and uniform character encoding (Unicode)

1. Codificación de caracteres única, universal y uniforme (Unicode)
2. En 1987 comenzaron los trabajos sobre un nuevo código de computación, denominado Unicode, que asigna un número a todo carácter impreso que se emplea hoy en día. Joe Becker, del Centro de Investigación XEROX, en Palo Alto, California, EEUU acuñó el nombre Unicode, que es un acrónimo muy especial de "unique, universal, and uniform character encoding." (codificación de caracteres única, universal y uniforme) El código

fijo de Unicode de 16 bits (2 byte) permite que 65.536 caracteres alojen todos los principales lenguajes vivientes del mundo, incluyendo los ideogramas que se emplean en Japón, China, Taiwan, y Korea; el Cyrillic, Hebreo, Árabe, Griego, Sánscrito, y muchos otros. También incluye símbolos matemáticos y símbolos técnicos, subíndices y supraíndices, acentos, códigos de control, y códigos empleado para señalar la dirección de lectura en el texto. ASCII, que es el código que se emplea hoy en día, siempre ha carecido de caracteres para expresar las palabras escritas de la mayor parte de la población mundial. Antes de fines de siglo, las principales compañías de computación implementarán Unicode en sus sistemas y programas, según se pronostica.

uniqueness calidad de único - unicidad

uniqueness check comprobación de unicidad

unit unidad, órgano.

unit unidad

unit address dirección de unidad

unit affinity afinidad de unidades

unit control word palabra de control de unidad

unit counter contador de unidades

unit escapement unidad de escape

unit of equipment unidad de equipo

unit plan planificación unitaria

unit production producción unitaria

unit profit utilidad unitaria

unit record registro unitario

unit record devices dispositivos de registro unitario

unit record equipment equipo de registro unitario

unit select variant variante selectora de unidades

unit separator código separador de zonas de información

unit status condition condición de estado de la unidad

unit string serie unitaria

unitary code código unitario

uniterm system sistema unitario

UNIVAC

UNIVAC (UNIVersal Automatic Computer) Computadoras UNIVAC (computadora universal automática).

Univac I

1. Computadora de primera generación
2. Una computadora de la primera generación se clasifica como la que comienza alrededor de 1951, caracterizada por grandes unidades físicas que empleaban circuitos con tubos de vacío (válvulas), programas almacenados y fundamentalmente cintas magnéticas para los casos de almacenamiento auxiliar. La UNIVAC I era una computadora de la primera generación, que estuvo comercialmente disponible en 1951. Las computadoras de primera generación son, en la actualidad, piezas de museo.

universal asynchronous receiver/transmitter (UART) transmisor/receptor asíncrono universal (UART).

universal character set juego universal de caracteres

universal decimal classification clasificación decimal universal

Universal Product Code

1. Código Universal de Productos
2. El Código Universal de Productos (Universal Product Code) es una barra de 10 dígitos leíbles por una computadora, empleado para marcar productos en los puntos de comercialización. El código, escrito en forma de barras verticales, incluye un número de 5 dígitos para identificación del fabricante, y un número de 5 dígitos para codificación del producto. La información relacionada, tal como los precios y el control de inventarios (ó control de stocks), es guardado luego en la computadora de modo que, cuando se pasa el código del producto sobre un escaner (ó lector de caracteres) y se lo carga en la computadora, los precios de los productos pueden ser fácilmente transferidos, actualizándose exactamente los datos para el control de stock.

Universal Product Code, UPC

1. Código Universal de Productos
2. Como su nombre lo indica, el Código de Barras es el código empleado en los productos vendidos al consumidor y en las partes inventariadas, usado con propósitos de identificación. El código es leído con un lector óptico (optical wand) o de código de barras, fijo, colocado en el mostrador. El código consta de barras de espesor variable que representan caracteres y valores numéricos. Existen varios códigos empleados para marcar productos, tales como Universal Product Code (UPC), CODABAR, y MSI.

A modo de ejemplo interesante, la ciudad de Treasure, en Florida,

EEUU, vende adhesivos con códigos de barra en el puente levadizo para colocarlos en los parabrisas de los autos de modo que los residentes en la ciudad puedan pasar gratuitamente por el puente.

universal quantifier cuantificador universal

UNIX

1. UNIX
2. UNIX es un sistema operativo desarrollado por AT&T en los Bell Laboratories por un equipo de programadores conducidos por Ken Thompson y Dennis M. Ritchie. Como el sistema operativo UNIX es fácil de usar, su concepto para el diseño tuvo una gran influencia sobre los otros sistemas operativos existentes para las computadoras. UNIX, en la actualidad, es ampliamente usado en una gran variedad de computadoras, desde mainframes hasta las microcomputadoras.. Es un poderoso sistema multitareas, multiusuario, con muchos programas utilitarios de alto nivel. Debido a sus inmejorables posibilidades como sistema de desarrollo de programas, se espera que la popularidad de UNIX siga creciendo.

UNIX sistema operativo de minicomputadoras

unlink

1. desvincular, desenlazar.
2. DESVINCULAR es un término técnico empleado para describir la condición en la que se quiere destruir la conexión entre una entrada de un directorio y el nodo-i. Los archivos pueden tener muchos nombres (enlaces) que se suelen crear usando el comando "L n". Cada contador de enlaces del archivo se almacena en su nodo-i. Para archivos de un único enlace (sólo un nombre),

"unlink" simplemente elimina el archivo al suprimir la entrada del directorio, borrar el nodo-i y colocar los bloques del archivo en la lista de bloques libres del sistema de archivos. Sin embargo cuando se desvincula (unlink) un archivo que tiene más de un enlace, sólo se realizan dos operaciones: se elimina la entrada del directorio y se resta uno al contador de enlaces, en el nodo-i. El archivo sigue existiendo, porque hay todavía nombres de archivos referidos a él. Véase también enlace.

unload descargar

unlock desbloquear - abrir

unmark desmarcar

unmask desenmascarar - sin máscara - quitar la máscara

unmodified instruction instrucción inalterada o sin modificar

unmount

1. desmontar.
2. En un sistema UNIX, se habla de DESMONTAR para hacer referencia al proceso por el cual se elimina un sistema de archivos del conjunto actualmente montado. Esta tarea se realiza con el programa '/etc/umount'. Los archivos individuales de un sistema de archivos desmontado quedan inaccesibles, aunque el propio sistema de archivos está disponible para realizar todas las funciones de copia de seguridad.

unnamed control section sección de control sin denominar

unpack desempaquetar - desagrupar

unpacked desempaqueado - desagrupado

unpacked decimal decimal desempaqueado

unpacking expansión

unprintable error error no imprimible

unprocessed sin procesar

unprotected no protegido - sin protección

unprotected field campo sin protección

unreachable code código inalcanzable

unrecoverable ABEND ABEND irrecoverable

unrecoverable error error irrecuperable

unscheduled maintenance mantenimiento no periódico.

unset restaurar - poner a cero

Unshielded Twisted Pair, UTP

1. (cableado de) Pares Trenzados No-blindados
2. El cableado de Pares Trenzados No-blindados (Unshielded Twisted Pair) hace referencia al cableado que se usa con frecuencia en interiores para conectar las líneas telefónicas con el servicio exterior. Se lo puede conseguir con dos ó cuatro conductores trenzados dentro de una vaina plástica flexible. Emplea enchufes modulares y conectores de teléfono (phone jacks) que hace que sea fácil re-ubicar los teléfonos, modems, estaciones de trabajo, u otros dispositivos. Los Pares Trenzados No-blindados (Unshielded Twisted Pair) (UTP) constituyen una excelente opción de cable para una instalación de redes puesto que existen adaptadores para efectuar una fácil conversión a todos los otros tipos de cableado y, además, porque la UTP se puede emplear para la transmisión tanto de voz como de

datos. Con las UTP se emplean los conectores RJ-45, ISO 8877, Las UTP también son conocidas como DIW (D-Inside Wire - Cables Interiores D)

unused time tiempo no utilizado

unwind desplegar - desarrollar

up and running puesto en funcionamiento y en ejecución

up time tiempo productivo o activo

up-to-date hasta la fecha - actualizado

UPC (Universal Product Code) Código universal de productos.

UPC, Universal Product Code

1. Código Universal de Productos
2. Como su nombre lo indica, el Código de Barras es el código empleado en los productos vendidos al consumidor y en las partes inventariadas, usado con propósitos de identificación. El código es leído con un lector óptico (optical wand) o de código de barras, fijo, colocado en el mostrador. El código consta de barras de espesor variable que representan caracteres y valores numéricos. Existen varios códigos empleados para marcar productos, tales como Universal Product Code (UPC), CODABAR, y MSI.

A modo de ejemplo interesante, la ciudad de Treasure, en Florida, EEUU, vende adhesivos con códigos de barra en el puente levadizo para colocarlos en los parabrisas de los autos de modo que los residentes en la ciudad puedan pasar gratuitamente por el puente.

update actualizar, poner al día.

update file fichero de actualización

updating actualización, puesta al día.

updating and file maintenance actualización y mantenimiento de ficheros

upgrade mejorar - avanzar

UPI (Universal Peripheral Interface) Interfaz universal de periféricos.

Upload

1. "Carga" de datos
2. Tanto download como upload son terminos relativos que hacen referencia al proceso de transferencia de datos y/o archivos de programa desde una computadora a otra, ó desde una computadora hasta un dispositivo periférico. Existen muchos sistemas modernos de computación que mantienen grandes bibliotecas (libraries) de programas. Estos programas pueden ser "descargados" (copiados) hacia otras computadoras a través de las líneas telefónicas, usando un modem y un paquete de programas de computación que maneja el protocolo. En las Redes Locales, LAN, los archivos de datos y los programas son "descargados" y "cargados" desde y hacia el servidor de archivos (file server).

upload levantar

UPP (Universal PROM Programmer) Programador universal de memorias PROM.

upper superior

upper bound límite superior

upper case mayúscula

upper curttate zona superior significativa

upper left corner cut corte del ángulo superior izquierdo

Upper Memory Area, UMA

1. Zona Alta de Memoria

2. Estos dos términos (UMA y UMB) hacen referencia a las zonas de la Memoria de Acceso Aleatorio que se encuentran por encima de los 640K y por debajo de 1 MB, en las microcomputadoras que usan CPU del tipo Intel 80386 y posteriores. La UMA (Upper Memory Area - Zona Alta de Memoria) hace referencia a la expansión de memoria existente entre 640K y 1 MB y, normalmente esta reservada para uso por parte del equipamiento (hardware). La ROM BIOS está ubicada en la UMA así como lo están las ROM de diversos adaptadores en el sistema tales como la placa de video y la controladora del disco rígido. Las plaquetas de memoria expandida ubican sus estructuras de página (page frames) en la UMA. La UMB (Upper Memory Blocks - Bloques de Memoria Superior), son "bolsones" de RAM utilizables, que son creados en las zonas no utilizadas de la UMA. El uso fundamental de los UMB es para guardar los TSR y los accionadores de dispositivos (device drivers) por encima de los 640K, haciendo de este modo que quede más RAM disponible para los programas de aplicación.

Upper Memory Blocks, UMB

1. Bloques de Memoria Superior
2. Estos dos términos (UMA y UMB) hacen referencia a las zonas de la Memoria de Acceso Aleatorio que se encuentran por encima de los 640K y por debajo de 1 MB, en las microcomputadoras que usan CPU del tipo Intel 80386 y posteriores. La UMA (Upper Memory Area - Zona Alta de Memoria) hace referencia a la expansión de memoria existente entre 640K y 1 MB y, normalmente esta reservada para uso por parte del equipamiento (hardware). La ROM BIOS está ubicada en la UMA así como lo están las ROM de diversos adaptadores en el sistema tales como la placa de video y la controladora del disco rígido. Las plaquetas de memoria expandida ubican sus estructuras de página (page frames) en la UMA. La UMB (Upper Memory Blocks - Bloques de Memoria Superior), son "bolsones" de RAM utilizables, que son creados en las zonas no utilizadas de la UMA. El uso fundamental de los UMB es para guardar los TSR y los accionadores de dispositivos (device drivers) por encima de los 640K, haciendo de este modo que quede más RAM disponible para los programas de aplicación.

upper right corner cut corte del ángulo superior derecho

upper sprocket arrastre superior

upper tractor arrastre superior

uppercase mayúscula, caja alta.

uppercase letters letras mayúsculas.

UPS (Uninterruptible Power Supply) suministro de energía no interrumpible

UPS, Uninterruptible Power Supply

1. Suministro Ininterrumpido de Energía)
2. Se denomina UPS a un dispositivo accionado por baterías que suministra electricidad a un sistema de computación en caso de que se produzca una falla en este suministro de energía, ó que se presente un nivel inaceptable de voltaje. El nombre proviene del nombre en inglés (Uninterruptible Power Supply - Suministro Ininterrumpible de Energía). Un verdadero sistema UPS siempre entrega energía por medio de una batería, incluso cuando se dispone de un suministro normal; de energía.. No existe un constante intercambio entre la batería y el suministro normal de electricidad. Los sistemas más sofisticados de las UPS están ligados a generadores eléctricos que

están diseñados de modo de brindar energía eléctrica durante días si fuese necesario. Los pequeños sistemas de las UPS, ó los suministros auxiliares de energía pasan a un suministro basado en baterías durante un breve período de tiempo de modo que la computadora pueda ser apagada de la forma más convencional posible. Uno de los factores claves que se deben tener en cuenta antes de comprar un sistema de suministro de energía auxiliar es la cantidad de tiempo que se necesita para poder pasar al suministro auxiliar.

Una SPS (Stand-by Power Supply - Suministro Secundario de Energía) es un dispositivo, accionado por baterías, que entrega electricidad a un sistema de computación en el caso de que se produzca una interrupción en el suministro de energía, ó que se entregue un nivel inaceptable de tensión. Una SPS entra automáticamente en operación, durante un período de tiempo limitado, de modo que la computadora pueda ser "apagada" de forma convencional. Uno de los factores claves que se debe considerar antes de comprar una SPS es la cantidad de tiempo que se necesita para pasar al suministro de energía eléctrica, de respaldo, con baterías Mucho mejor que una SPS, es una verdadera UPS (Uninterruptible Power Supply - Suministro Ininterrumpido de Energía). Este sistema siempre entrega energía por medio de una batería, incluso cuando se dispone de un suministro normal de energía eléctrica comercial.

upstream ir hacia un data set

uptime tiempo productivo

upward compatible compatible hacia arriba, compatible ascendente

upward compatible

1. compatible "hacia arriba"
2. Se dice que un programa es "compatible hacia arriba" (upward compatible, en Inglés) cuando una nueva versión de una computadora ó de un sistema ó programa genera idénticos resultados que el programa ejecutado en la versión previa. En consecuencia, son compatibles "hacia arriba" las nuevas versiones de los programas ó las mejoras (upgrades) de los dispositivos periféricos que pueden hacer todo lo que hacia el modelo previo más ciertas funciones adicionales.

upward reference referencia ascendente

URC (Unit Record Controller) Controlador de registro de unidad.

URD (Unit Record Device) Dispositivo de registro de unidad.

US (Unit Separator) Separador de unidades.

usage count cuenta de uso

USART (Universal Synchronous / Asynchronous Receiver / Transmitter) Transmisor / Receptor asíncrono-síncrono universal.

USART (Universal Synchronous Asynchronous Receiver Transmitter) transmisor - receptor síncrono / asíncrono universal

USASCII (Universal ASCII) Código ASCII universal.

USASI (Standard Institute (USA)) Instituto de normalización de EEUU de Norteamérica.

use uso - utilidad - usar - utilizar

USE (User System Evaluator) Evaluador de sistema de usuario.

use - definition chain cadena de uso y definición

useless symbol símbolo inútil

user usuario

user - programming facility servicio de programación por el usuario

user account

1. cuenta (registro) del usuario
2. Los registros que mantiene el sistema UNIX para cada usuario del sistema.

User Area Area para usuarios

user attribute data set conjunto de datos de atributos del usuario

user catalog catálogo del usuario

user defined definido por usuario.

user exit salida del usuario

user exit routine rutina de salida del usuario

user friendly cómodo, amistoso, amigable para el usuario.

user group grupo de usuarios

user identification identificación del usuario

user interface interfaz de usuario

user label etiqueta del usuario

user library biblioteca del usuario

user mode modo usuario.

user program programa de usuario.

user routine rutina del usuario

user setting puesta a punto (o en funcionamiento) por el usuario

user's program programa del usuario

user's program switch indicators llaves indicadoras del programa del usuario

user's set equipo de abonado

user's tape resident system sistema del usuario - residente en cinta

User-friendly

1. "Amigables para el Usuario"
2. Cuando un programa es fácil de entender por una gran variedad de personas (los usuarios finales y no por los programadores) se lo denomina "amigable para el Usuario (user-friendly, en Inglés). Un programa "amigable para el Usuario" es un programa que no intimide sino que aliente el uso, especialmente para quienes no estén familiarizados con las computadoras ó con el programa mismo.

User-supported software

1. Programas soportados por el Usuario
2. Los términos PROGRAMAS SOPORTADOS POR EL USUARIO hacen referencia a un tipo determinado de programas que se distribuyen gratuitamente, pero el autor posee los Derechos Reservados de Propiedad Intelectual y, en consecuencia está protegido por las leyes nacionales e internacionales de los Registros de Propiedad Intelectual. Este tipo de programas pueden ser copiados libremente, pasándolos incluso a terceros, pero se espera que cada Usuario se registre con el Autor y pague un Derecho de Uso. Este derecho de uso puede incluir, además, documentación impresa, la última versión del programa en disco, soporte para consultas telefónicas o por correo electrónico, actualizaciones gratis, pero lo más importante de todo es que obtenga una licencia legal para continuar usando dichos

programas. Los programas "soportados por el Usuario" normalmente se distribuyen en la forma de Shareware ("programas compartidos, ó de dominio público).

USRT USRT, transmisor/receptor universal síncrono.

USRT (Universal Synchronous Receiver / Transmitter) Transmisor / Receptor síncrono universal.

utility utilidad - utilitario

utility

1. utilitario
2. Un programa que es parte del sistema operativo. Los usuarios pueden acceder a los utilitarios del sistema operativo desde el shell SCO.

utility disk disco utilitario

utility functions funciones de utilidad

utility modifier statement sentencia modificadora utilitaria

utility program programa de utilidad, utilitario o de servicios.

utility routines rutinas de utilidad

utility software <<software>> de utilidad (o de servicio).

utilization ratio relación de utilización

UTP, Unshielded Twisted Pair

1. (cableado de) Pares Trenzados No-blindados
2. El cableado de Pares Trenzados No-blindados (Unshielded Twisted Pair) hace referencia al cableado que se usa con frecuencia en interiores para conectar las líneas telefónicas con el servicio exterior. Se lo puede conseguir con dos ó cuatro conductores trenzados dentro de una vaina plástica flexible. Emplea enchufes modulares y conectores de teléfono (phone jacks) que hace que sea fácil re-ubicar los teléfonos, modems, estaciones de trabajo, u otros dispositivos. Los Pares Trenzados No-blindados (Unshielded Twisted Pair) (UTP) constituyen una excelente opción de cable para una instalación de redes puesto que existen adaptadores para efectuar una fácil conversión a todos los otros tipos de cableado y, además, porque la UTP se puede emplear para la transmisión tanto de voz como de datos. Con las UTP se emplean los conectores RJ-45, ISO 8877, Las UTP también son conocidas como DIW (D-Inside Wire - Cables Interiores D)

UO (Unimplemented User Operation) Operación no implementada por el usuario.

UUT (Unit Under Test) Unidad bajo prueba.

UV (UltraViolet Radiation) Radiación ultravioleta.

V

V Volts Voltios.

VA Voice Answer Respuesta oral.

vacuum tube tubo de vacío, lámpara

Vacuum Fluorescent Display, VFD

1. Pantalla fluorescente al vacío
2. En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

valid válido

valid exclusive reference referencia exclusiva válida

valid item elemento válido

validity validez

validity checking comprobación de validez

value valor

value - result linkage enlace por valor y resultado

value added network red con valor agregado

Value Added Reseller

1. Revendedor con Valor Agregado
2. Por lo general, cualquier fabricante que venda sus productos a un revendedor recibe el nombre de OEM. Sin embargo, el término también se usa para hacer referencia al re-vendedor. En verdad, OEM y VAR (Value Added Reseller - Revendedor con Valor Agregado) se usan indistintamente Cuando se trabaja con productos complejos tales como los sistemas de computación, existen OEM y VAR en todo el proceso de fabricación. Ninguna compañía fabrica todos los componentes de un sistema de computación, ni siquiera las grandes corporaciones de la industria de la computación tales como Compaq, IBM, ó Tandy.

value number número de valor

VAR

1. Revendedor (ó un bien) con Valor Agregado
2. VAR es un acrónimo de Revendedor con valor Agregado (Value Added Reseller) es una compañía u organización cuyos productos resultan de la incorporación de ciertas características valiosas a un producto de otro fabricante, lo que se ha convertido en una situación bastante común a nivel mundial. También se emplea esta sigla para hacer referencia a Recurso con Valor Agregado (Value Added Resource).

VAR

1. Revendedor con Valor Agregado
2. Por lo general, cualquier fabricante que venda sus productos a un revendedor recibe el nombre de OEM. Sin embargo, el término también se usa para hacer referencia al re-vendedor. En verdad, OEM y VAR (Value Added Reseller - Revendedor con Valor Agregado) se usan indistintamente. Cuando se trabaja con productos complejos tales como los sistemas de computación, existen OEM y VAR en todo el proceso de fabricación. Ninguna compañía fabrica todos los componentes de un sistema de computación, ni siquiera las grandes corporaciones de la industria de la computación tales como Compaq, IBM, ó Tandy.

variable variable

variable

1. variable
2. Un "objeto" conocido por su shell que guarda un valor particular. El valor de una variable puede ser modificado ya sea desde el interior de un programa ó, algunas veces, desde la línea de comandos. Cada variable del shell controla un aspecto particular de su ambiente de trabajo en el sistema UNIX. Por ejemplo, la variable PS1 conserva su cadena primaria del prompt. Por omisión (default), posee un valor igual a "\$" para los usuarios del shell Bourne.

variable - length data datos de longitud variable

variable address dirección variable

variable block bloque variable

variable block format formato de bloque variable

variable block length longitud de bloque

variable

variable connector conector variable - operador lógico variable

variable cycle operation operación de ciclo variable

variable field campo variable

variable form spacer espaciador variable

variable format formato variable

variable format messages mensajes de formato variable

variable length longitud variable

variable length field campo de longitud variable

variable length instruction instrucción de longitud variable

variable length record registro de longitud variable

variable line spacer espaciado variable

variable partition priority prioridad variable de particiones

variable point coma variable

variable point representation representación de coma variable

variable quantity cantidad variable

variable spacer espaciado variable

variable string interleave intercalación simultánea de series variables

variable symbol símbolo de variable

variable word length longitud variable de las palabras

variable word length computer computadora de palabra de longitud variable

varioloesser atenuador regulable

vary variar

VCO (Voltage Controlled Oscillator) Oscilador controlado por tensión.

VDI (Video Display Input) Entrada de visualización de vídeo.

VDL (Vienna Definition Language)

1. Lenguaje de definición Viena.
2. Definición formal de lenguajes de programación.

VDT pantalla, monitor.

VDT (Video Display Terminal) terminal de muestra visual

VDT (Visual Display Terminal) Terminal de presentación visual.

VDU pantalla, monitor, unidad de presentación visual.

VDU (Video Display Unit) unidad de representación visual

vector vector

vector display presentación vectorial

vector endpoint punta extrema del vector

vector graphics gráficos de vectores

Vector Graphics

1. Gráficas vectoriales
2. Las gráficas de mejor calidad, en computación, son las gráficas vectoriales, donde la imagen esta contituida por curvas, líneas, y regiones que han sido "rellenadas", en vez de estar formadas por una serie de puntos correspondientes a datos, como en las gráficas presentadas como "mapas de bits" (bit-mapped graphics).

vector mode display representación visual en modalidad vectorial

vector processor procesador vectorial

vectorized interrupt interrupción vectorizada.

verification verificación

verification mode modalidad de verificación

verifier verificador.

verify verificar - comprobar - controlar

verify by pass field desvío de verificación de campo

verify indicator field indicador de verificador de campo

verify mark señal de verificación

version control control de versión

version number número de versión

Vertical Blanking Interval

1. Intervalo Vertical en Blanco
2. El Intervalo Vertical en Blanco (Vertical Blanking Interval) es la parte de la señal de televisión que no transporta información visual, y aparece como una barra negra horizontal entre los cuadros, en situaciones que un aparato de televisión requiere ajustes en la sintonía vertical. La VBI se usa para otras aplicaciones, tales como transportar señales close-captioned para los sordos. También se pueden insertar datos digitales en la VBI para transmitir a velocidades que superen los 100.000 bits por segundo. Los servicios de información tales como las cotizaciones de los mercados de valores y las noticias que ahora están disponibles en los servicios de televisión emplean una señal VBI de una señal de televisión por cable. Los datos incorporados en la señal

VBI es recuperada desde un cable estandar ó de un receptor de satélite en un enchufe en la pared por medio de un aparato receptor., el que se conecta a un puerto RS-232 existente en la microcomputadora. Los paquetes de software, permiten luego a los usuarios tener acceso directo a la información, la que puede ser presentada en una cierta cantidad de formatos definibles por el Usuario.

vertical feed alimentación vertical

vertical misalignment desalineación vertical

vertical parity paridad vertical

vertical parity check control de paridad vertical

vertical program unit unidad de programa de formato vertical

vertical recording grabación vertical

vertical redundancy check control de redundancia vertical

Vertical Redundancy Check, VRC

1. Verificación de Redundancia Vertical
2. Un BIT de PARIDAD ("parity bit" en inglés) es un bit de verificación incorporado a una unidad de datos para hacer que la suma total de los bits sea un número par ó impar. Si la suma de todos los bits que constituyen una unidad de datos (incluyendo el bit de paridad) es par, entonces se dirá que dicha unidad de datos posee una paridad par. Se considera que posee una paridad impar si la suma de bits es un número impar. Un sistema de computación está diseñado de modo de asignar, en todo sitio, un tipo de paridad. Se puede efectuar una verificación de la paridad (parity check, en inglés) sobre una unidad de datos, ya sea para

paridades pares ó impares, a fin de determinar si se ha producido un error en la lectura, escritura ó transmisión de datos. Se produce un error de paridad cuando la suma de los bits de una unidad de datos da una paridad impar cuando se espera que informe una paridad par. Existen dos tipos de verificaciones de paridad:

VRC - Vertical Redundancy Check (Verificación de Redundancia Vertical), que es una verificación de paridad realizada sobre datos transmitidos, y LRC - Longitudinal Redundancy Check (Verificación de Redundancia Longitudinal), que es una verificación de paridad posicional de un bit.

vertical refresh renovación vertical

vertical spacing espaciado vertical

vertical tabulation tabulación vertical

vertical tabulation character carácter de tabulación vertical

very busy expression expresión muy ocupada

very high level language (VHLL) lenguaje de muy alto nivel.

very large scale integration (VLSI) integración a muy grande escala.

VESA, Video Electronics Standards Association

1. Asociación de Estándares Electrónicos para Video.
2. VESA es una abreviatura de la Video Electronics Standards Association (Asociación de Estándares Electrónicos para Video). A fines de la década del '80, junto con ocho fabricantes líderes de plaquetas de video, la NEC Home Electronics fundó VESA. El objetivo principal de la asociación es estandarizar todos los temas relacionados con las

partes eléctricas, de programación y velocidad que rodean a los monitores de video con una resolución de 800 x 600, conocidos comunmente como VGA. Los citados estándares brindan pautas a los fabricantes de plaquetas de video respecto de como lograr una resolución de 800 por 600 pixeles de la mejor manera.

vesicular film película vesicular

vestigial sideband banda lateral residual

vestigial sideband transmission transmisión por banda lateral residual

VFC (Voltage to Frequency Converter) Convertidor tensión a frecuencia.

VFD, Vacuum Fluorescent Display

1. Pantalla fluorescente al vacío
2. En el pasado, muchos investigadores y los observadores industriales han pronosticado que, en algún momento, una u otra tecnología de video prevalecería sobre las demás, eliminando la competencia. Sin embargo, hasta ahora, esto no ha ocurrido. Los monitores de video se emplean no solo en las computadoras sino con cualquier otro tipo de dispositivos que necesite presentar texto ó gráficos (como televisión, aplicaciones hogareñas, equipamiento médico ó militar, etc.). Por lejos, el dispositivo de pantalla más popular y más antiguo es el Tubo de Rayos Catódicos (Cathode Ray Tube) (CRT), que apareció por primera vez a principios de siglo (1900). Las otras tres principales tecnologías son la pantalla de Cristal Líquido (Liquid Crystal Display) (LCD), la pantalla de plasma líquido, y la pantalla electroluminiscente (electroluminescent) (EL). Otras tecnologías, comparativamente menores, en la fabricación de pantallas son la Vacuum Fluorescent

Display (VFD), las pantallas electroforéticas, y las pantallas de diodos emisores de luz (Light Emitting Diode) (LED).

VGA controller

1. controladora VGA
2. La VGA es una controladora de video análoga. Maneja los colores de manera muy parecida a como lo hace un receptor de TV. La VGA produce una señal que puede variar en pequeños incrementos sobre un gran espectro de colores. VGA requiere un monitor color analógico. El Array de Gráficas para Video (Video Graphics Array) hace referencia al adaptador de pantalla construido en las computadoras Personal System/2 Modelos 50, 60, 70, and 80 de IBM. Este adaptador solo puede ser usado con uno de los monitores analógicos de IBM. El VGA brinda un modo de texto con un rectángulo de 9 x 16 puntos para los caracteres, emula los modos EGA y los dos nuevos modos gráficos de MCGA, y brinda su propio modo gráfico con 16 colores y una resolución de 640 x 480 pixeles. Para obtener más información sobre los estándares de video, puede consultar la Tabla de Estándares de Video.

VGA, Video Graphics Array

1. Ordenamiento de Gráficas en Video
2. Como un estandar introducido por IBM en 1987, el VGA (Video Graphics Array - Ordenamiento de Gráficas en Video) brinda una resolución en pantalla de 640 x 480 pixeles. El Super VGA, introducido un año después, ofrece una resolución de 800 x 600 pixeles en pantalla. En la actualidad, ya se dispone del VGA Superextendido, ó VGA de 1K de resolución, con una resolución de 1024 x 768 pixeles. Para obtener más información sobre el tema, puede consultar la Tabla "Estándares para Monitores de Video".

VGA, Video Graphics Array

1. Array (ordenamiento) de gráficos para video
2. La VGA es una controladora de video análoga. Maneja los colores de manera muy parecida a como lo hace un receptor de TV. La VGA produce una señal que puede variar en pequeños incrementos sobre un gran espectro de colores. VGA requiere un monitor color analógico. El Array de Gráficas para Video (Video Graphics Array) hace referencia al adaptador de pantalla construido en las computadoras Personal System/2 Modelos 50, 60, 70, and 80 de IBM. Este adaptador solo puede ser usado con uno de los monitores analógicos de IBM. El VGA brinda un modo de texto con un rectángulo de 9 x 16 puntos para los caracteres, emula los modos EGA y los dos nuevos modos gráficos de MCGA, y brinda su propio modo gráfico con 16 colores y una resolución de 640 x 480 pixeles. Para obtener más información sobre los estándares de video, puede consultar la Tabla de Estándares de Video.

VHF (Very High Frequency) Muy alta frecuencia.

VHSIC (Very High Speed Integrated Circuit) Circuito integrado de muy alta velocidad.

via net loss pérdida neta de circuito troncal

viable prefix prefijo viable

vicinity entorno

video vídeo.

video adapter adaptador de video

video board tarjeta de video

video camera cámara de video

video card tarjeta de video

video disk disco óptico - videodisco

video display board panel de presentación de video

video display buffer memoria intermedia con visualización

video display card tarjeta de presentación de video

video editor editor de video

Video Electronics Standards Association, VESA

1. Asociación de Estándares Electrónicos para Video.
2. VESA es una abreviatura de la Video Electronics Standards Association (Asociación de Estándares Electrónicos para Video). A fines de la década del '80, junto con ocho fabricantes líderes de plaquetas de video, la NEC Home Electronics fundó VESA. El objetivo principal de la asociación es estandarizar todos los temas relacionados con las partes eléctricas, de programación y velocidad que rodean a los monitores de video con una resolución de 800 x 600, conocidos comunmente como VGA. Los citados estándares brindan pautas a los fabricantes de plaquetas de video respecto de como lograr una resolución de 800 por 600 pixeles de la mejor manera.

video graphics array arreglo de gráficos en video

Video Graphics Array, VGA

1. Array (ordenamiento) de gráficos para video
2. La VGA es una controladora de video análoga. Maneja los colores de manera muy parecida a como lo hace un receptor de TV. La VGA produce una señal que puede variar en pequeños incrementos sobre un gran

espectro de colores. VGA requiere un monitor color analógico. El Array de Gráficas para Video (Video Graphics Array) hace referencia al adaptador de pantalla construido en las computadoras Personal System/2 Modelos 50, 60, 70, and 80 de IBM. Este adaptador solo puede ser usado con uno de los monitores analógicos de IBM. El VGA brinda un modo de texto con un rectángulo de 9 x 16 puntos para los caracteres, emula los modos EGA y los dos nuevos modos gráficos de MCGA, y brinda su propio modo gráfico con 16 colores y una resolución de 640 x 480 pixeles. Para obtener más información sobre los estándares de video, puede consultar la Tabla de Estándares de Video.

Video Graphics Array, VGA

1. Ordenamiento de Gráficas en Video
2. Como un estandar introducido por IBM en 1987, el VGA (Video Graphics Array - Ordenamiento de Gráficas en Video) brinda una resolución en pantalla de 640 x 480 pixeles. El Super VGA, introducido un año después, ofrece una resolución de 800 x 600 pixeles en pantalla. En la actualidad, ya se dispone del VGA Superextendido, ó VGA de 1K de resolución, con una resolución de 1024 x 768 pixeles. Para obtener más información sobre el tema, puede consultar la Tabla "Estándares para Monitores de Video".

video graphics board panel de gráficos de video

video overlay superposición de videos

Video Random Access Memory, VRAM

1. Memoria de Acceso Aleatorio de Video
2. Los chips de la Memoria de Acceso Aleatorio de Video (Video Random Access Memory) son chips DRAM modificados en las plaquetas de video de modo de permitirles transferir una

gran cantidad de bits desde el array de memoria hasta un diferente registro serial-shift interno. Después de efectuar la transferencia, los contenidos del registro shift son transferidos independientemente hacia el display de video. La VRAM original tenía un tamaño de 64 bit. Fue seguida por el dispositivo de 256K-bit que combinaba la funcionalidad de cuatro VRAM de 64K con cuatro registros de transferencia de 512 bits. Una de las últimas generaciones de VRAM son los dispositivos de 1-megabit organizadas como 256K-por-4 bits, con cuatro registros de transferencia de 512 bits. Con la creciente resolución de los displays de gráficos, y los dispositivos de memoria de mayor capacidad, la VRAM se está volviendo indispensable para el diseño frame-buffer.

video teleconferencing teleconferencias por video

video terminal terminal/unidad de presentación de video

videodisc videodisco

videoterminal terminal de video

videotex videotexto

view visión - visualización

viewdata televisor utilizado para la representación visual

viewer visionador

viewer printer visor copiadador

viewport límite de visión

virgin coil bobina de cinta de papel sin perforar

virgin medium soporte vírgen

virtual virtual

virtual = real option opción real = virtual

virtual address dirección virtual

virtual address area área de direcciones virtuales

virtual address space espacio direccionable virtual

virtual circuit circuito virtual

virtual computing system sistema virtual de cálculo

virtual console function función de consola virtual

virtual CPU time tiempo de UPC virtual

virtual device dispositivo virtual

Virtual disk

1. Disco virtual
2. Un disco virtual es una zona de memoria que ha sido definida para efectuar un almacenamiento temporal de programas y/o datos. Se emplea un "accionador de dispositivos" (device driver) para fijar (setear) y acceder a los datos colocados en esta zona, de una manera similar a lo que se hace con un disco rígido, pero haciéndolo mucho más rápidamente. A un disco virtual también se lo conoce como disco RAM ó drive RAM ya que está creado en la Memoria de Acceso Aleatorio, RAM (Random Access Memory). Si su computadora posee una memoria extendida (por encima de 1 megabyte), ó si posee una plaqueta de memoria extendida que satisface el EMS, Ud. puede usar esta zona para generar uno (ó más) discos virtuales. En caso contrario, se puede generar un disco virtual en la memoria convencional. Cuando se

vuelve a hacer arrancar al sistema (re-butear), ó cuando se corta la corriente, se pierde la información guardada en los discos virtuales.

virtual disk disco virtual

virtual environment configuración virtual

virtual equals real virtud igual a real

virtual equals virtud virtud igual a virtud

virtual image imagen virtual

virtual machine máquina virtual

virtual memory memoria virtual

virtual mode modalidad virtual

virtual networking redes virtuales

virtual partition partición de memoria real

virtual peripheral periférico virtual

virtual point picture character carácter de modelo coma virtud

virtual processing procesamiento virtual

virtual processor procesador virtual

virtual reality realidad virtual

virtual region región virtual

virtual route ruta virtual

virtual storage memoria virtual

virtual storage almacenamiento virtual

virtual storage access method método de acceso de memoria virtual

virtual storage address dirección de la

memoria virtual

virtual storage management gestión de memoria virtual

virtual storage partition partición de memoria virtual

virtual storage region región de memoria virtual

virtual telecommunications access method método acceso de telecomunicaciones virtuales

virus virus

Virus

1. Virus informático
2. Junto con el crecimiento y la popularidad de las microcomputadoras, especialmente a mediados hasta fines de la década del '80, también apareció un efecto colateral perjudicial en la copia de programas: el virus informático. Se denomina VIRUS INFORMÁTICO a cualquier programa expresamente escrito con el propósito de reproducirse, después ó durante el proceso, cometiendo actos de malicia en el sistema infectado. Algunos programas de virus borran inmediatamente todos los archivos existentes en un disco rígido mientras que otros permanecerán "latentes", a veces por meses, antes de provocar algunos daños. Existen, como Ud. sabe, programas disponibles para detectar la presencia de virus, ó para impedir que los virus infecten los sistemas. Estos programas anti-virus a menudo requieren estar ubicados continuamente en la RAM y, algunas veces, puede alertar erróneamente a su propietario, haciéndole creer que existen virus cuando en verdad solo se trata de un comportamiento benigno de otras rutinas. Para obtener mayor información sobre los virus, ú otros

temas relacionados, puede ponerse en contacto con la National BBS Society, de los Estados Unidos, al teléfono 1- (408) 727-4559.

visual display pantalla de representación visual

visual display terminal terminal de visualización.

visual display unit unidad de representación visual

visual error representation representación visual de error

visual scanner explorador visual

visual scanning exploración visual

visualization visualización

VLED (Visible Light-Emitting Diode) Diodo emisor de luz visible.

VLSI (Very Large Scale Integration) Integración a muy gran escala

VLSI (Very Large Scale Integration) integración a muy gran escala

VM Virtual Memory / Vertical Migration / Vertical Microprogramming / Virtu Memoria virtual / Migración vertical / Microprogramación vertical / Máquin

VMA (Valid Memory Address) Dirección válida de memoria

VME (Virtual Machine Environment) Entorno de máquina virtual

VMOS (Vertical MOS) Tecnología de circuitos integrados, VMOS

vocabulary vocabulario (lista de códigos de operación)

voice channel canal de rango vocal

voice circuit circuito de rango vocal

voice coil bobina de voz

voice coil actuator impulsor de sonido a bobina

voice frequency frecuencia vocal

voice frequency carrier telegraphy telegrafía con portador de frecuencia vocal

voice frequency telegraph system sistema telegráfico sobre canal de frecuencia vocal

voice grade grado de voz

voice grade channel canal de rango vocal - canal telefónico

voice grade circuit circuito de rango vocal

voice mail correo vocal

Voice mail

1. Correo "con voz" ó hablado
2. El correo "con voz" (ó hablado) consiste en mensajes que se transmiten por telefono, se los convierte en datos digitales, y se los guarda en un sistema de computadoras. Los mensajes pueden ser guardados en la RAM ó en el disco rígido para ser recuperados posteriormente. El correo con voz (ó hablado) es un nombre genérico que incluye tanto a los contestadores telefónicos como a los sistemas de mensajes "hablados" hogareños. Los sistema de correo con voz (ó hablados), denominados algunas veces como correo por telefono ó sistemas procesadores de la voz, aceptan comandos provenientes de un teléfono touch-tone. Además de la función fundamental de contestar el teléfono y tomar un mensaje, los sistemas de correo con voz basados en PC pueden brindar

una serie de funciones adicionales relacionadas, tales como brindar servicios de "dictado", auto-discado para llamadas normales, síntesis (ó generación) de la voz, responder a señales de alarma discando a un número determinado en una emergencia, y brindar servicios de tele-comercialización internos y externos.

voice messaging mensajería vocal

voice operated device dispositivo accionado por la voz

voice operated gain adjusted device dispositivo de ajuste de ganancia accionado por la voz

voice processing procesamiento de voz

voice recognition reconocimiento de voz

voice response respuesta de voz

voice response unit unidad de respuesta vocal

voice store and forward almacenamiento y transmisión de voz

voice unit unidad de voz

void vacío - defecto en la escritura

void type tipo vacío

volatile volátil o inestable

volatile environment entorno transitorio (volátil).

Volatile memory

1. Memoria volátil
2. Una memoria de la computadora, constituida por chips de RAM dinámicos ó de RAM estáticos se denomina memoria volátil porque sus contenidos se pierden cuando se interrumpe el suministro de energía.

La memoria no-dinámica, también conocida como firmware, es capaz de retener sus contenidos sin necesidad de energía. A modo de ejemplo, podríamos incluir los siguientes chips de memoria no-volátil:

ROM, PROM, EPROM, y EEPROM

volatile memory memoria volátil o inestable

volatile storage

1. almacenamiento volátil o inestable
2. Su contenido se pierde al desconectarse

volatility volatilidad (porcentaje)

volt voltio

voltage regulator regulador de voltaje

volume volumen

volume identifier nombre asociado a un volumen

volume label etiqueta de volumen

volume serial number número de serie de volumen

volume statistics estadísticas de volumen

volume switch procedures procedimientos de interruptor de volumen

volume table of contents tabla de índice o contenido de un volumen (disquete)

volume test prueba física del volumen

VOM (Volt Ohm Miliammeter)
Polímetro

von Neuman architecture

1. Arquitectura von Neuman
2. La mayoría de las computadoras modernas, incluyendo las microcomputadoras, las minicomputadoras

y las mainframes, están diseñadas de acuerdo a la "arquitectura Von Neuman". El concepto ha sido denominado de esta manera en honor de John Von Neumann (1903-1957), un matemático reconocido internacionalmente, nacido en Hungría, que introdujo sus ideas en la década del '40. El concepto "arquitectura Von Neuman" hace referencia a la naturaleza secuencial de las computadoras de hoy en día, donde las instrucciones se almacenan y se actúa sobre ellas una después de otra. Se hace así referencia al diseño convencional de las computadoras, compuesto de cinco componentes claves: una unidad central aritmética y lógica, una memoria conectada por medio de un bus a una unidad central de procesamiento que efectúa las operaciones secuencialmente, y los dispositivos de entrada y salida (periféricos). En la actualidad, la demora operativa provocada por el estrangulamiento de la información al pasar por un único canal entre la CPU y la memoria se conoce como "cuello de botella" de Von Neuman.

Von Neuman machine máquina de Von Neuman

von Neumann architecture arquitectura von Neumann

VRAM, Video Random Access Memory

1. Memoria de Acceso Aleatorio de Video
2. Los chips de la Memoria de Acceso Aleatorio de Video (Video Random Access Memory) son chips DRAM modificados en las plaquetas de video de modo de permitirles transferir una gran cantidad de bits desde el array de memoria hasta un diferente registro serial-shift interno. Después de efectuar la transferencia, los contenidos del registro shift son transferidos independientemente hacia el

display de video. La VRAM original tenía un tamaño de 64 bit. Fue seguida por el dispositivo de 256K-bit que combinaba la funcionalidad de cuatro VRAM de 64K con cuatro registros de transferencia de 512 bits. Una de las últimas generaciones de VRAM son los dispositivos de 1-megabit organizadas como 256K-por-4 bits, con cuatro registros de transferencia de 512 bits. Con la creciente resolución de los displays de gráficos, y los dispositivos de memoria de mayor capacidad, la VRAM se está volviendo indispensable para el diseño frame-buffer.

VRC (Vertical Redundancy Check)
Comprobación de redundancia vertical

VRC (Visual Record Computer) Computadoras VRC (computadora de registro visual)

VRC, Vertical Redundancy Check

1. Verificación de Redundancia Vertical
2. Un BIT de PARIDAD ("parity bit" en inglés) es un bit de verificación incorporado a una unidad de datos para hacer que la suma total de los bits sea un número par ó impar. Si la suma de todos los bits que constituyen una unidad de datos (incluyendo el bit de paridad) es par, entonces se dirá que dicha unidad de datos posee una paridad par. Se considera que posee una paridad impar si la suma de bits es un número impar. Un sistema de computación está diseñado de modo de asignar, en todo sitio, un tipo de paridad. Se puede efectuar una verificación de la paridad (parity check, en inglés) sobre una unidad de datos, ya sea para paridades pares ó impares, a fin de determinar si se ha producido un error en la lectura, escritura ó transmisión de datos. Se produce un error de paridad cuando la suma de los bits de una unidad de datos da una paridad impar cuando se espera que in-

forme una paridad par. Existen dos tipos de verificaciones de paridad:

VRC - Vertical Redundancy Check (Verificación de Redundancia Vertical), que es una verificación de paridad realizada sobre datos transmitidos, y **LRC - Longitudinal Redundancy Check** (Verificación de Redundancia Longitudinal), que es una verificación de paridad posicional de un bit.

VS (Virtual System) Sistema virtual

VSAM (Virtual Sequential Access Method) Método de acceso secuencial virtual

VSAM (Virtual Storage Access Method) método de acceso de la memoria virtual

vsam access method services servicios del método de acceso VSAM

VSS (Voltage for Substrate and Sources) Fuentes y sustratos de tensión

VSYNC (Vertical SYNChronization) Sincronización vertical

VT (Vertical Tabulation) Tabulación vertical

VTAM (Virtual Telecommunications Access Method) método de acceso de telecomunicaciones virtuales

VTAM (Virtual teleprocessing Access Method) Método de acceso virtual de teleproceso

VTOC (Volume table Of Contents) Volúmen de tabla de contenidos

VTP (Virtual Terminal Protocol) Protocolo de terminal virtual

VTR (Video Tape Recorder) Grabadora de cinta de video

W

W Watts / Write Vativos / Escritura

wafer oblea

wafer scale integration integración a escala de oblea

wait espera

wait condition condición de espera

wait state estado de espera

Wait state

1. Estado "de espera"
2. Un "estado de espera" (wait state) es una fase durante la ejecución de un programa en la que el procesador debe esperar uno ó más ciclos del reloj hasta que la memoria pueda responder a los pedidos o requerimientos del procesador. Un estado de espera es un ciclo de pausa en la operación de la CPU, que permite que el microprocesador se sincronice con la memoria más lenta. El concepto Estado de Espera Cero ("Zero Wait State") indica la ausencia de esperas. Si la memoria es más lenta que el procesador, se dice que el sistema esta vinculado por bus (Bus bound). Si el procesador es más lento que la memoria, se dice que el sistema esta vinculado al procesador (processor bound). El sistema ideal de memoria es uno en el que la velocidad con la que la memoria puede entregar datos al procesador iguala a la velocidad con que el procesador puede ejecutar el código.

wait-state generation generación espera-estado

waiting lines filas de espera

waiting list lista de espera

waiting state estado de espera

waiting time tiempo de espera

wakeup

1. despertar.
2. Se denomina DESPERTAR de un proceso cuando se da la orden de continuar la ejecución del mismo después que el sistema ha puesto a dormir (sleep) dicho proceso.

walk down pérdidas acumuladas

WAN, wide area network

1. Red amplia
2. Cuando dos ó más computadoras están vinculadas entre sí con el propósito de compartir información y/o dispositivos periféricos, se crea una red. Cuando la red no esta limitada a una zona geográficamente restringida (como cuando está limitada a un único edificio, o a un grupo de edificios), se la conoce como Red Amplia (Wide Area Network). Por lo general, las redes amplias sirven para interconectar Redes Locales de diferentes ciudades, provincias ó países. Una red de comunicación global por computadoras se denomina WAN. Las WAN usan varios medios para la transmisión de datos, incluyendo los modems. Las líneas de transmisión digital dedicadas son populares para los datos que deben ser transmitidos rápidamente. Los servicios públicos de transmisión de datos, tales como las redes de intercambio de "paquetes" de información (packet switching) también son muy usadas.

wand varilla

wand lápiz lector

wand port canal de acceso de desvíos

warm boot

1. "arraque (buteo) en caliente"
2. Si su computadora no se ha bloqueado, y aún puede trabajar desde el teclado, el sistema puede hacerse

"arrancar en caliente" presionando simultáneamente las tres teclas siguientes:

Ctrl-Alt-Del

Un sistema operativo de una computadora se activa con un procedimiento de arranque (buteo), que es una puesta en marcha desde cero. Cuando su sistema se hace "arrancar en caliente", los contenidos de memoria, en verdad, no son borrados realmente. Simplemente, lo que sucede es que el sistema operativo se vuelve a cargar, reseteándose los punteros al principio de la memoria disponible. En verdad, un programa del D.O.S., llamado DEBUG, puede emplearse para leer información existente en la parte de memoria que estaba en uso antes de que se efectuara el "arranque en caliente".

warm boot arranque en caliente

Warm boot, Warm booting

1. Arranque (ó encendido) en caliente
2. El sistema Operativo de una computadora se pone en marcha con un procedimiento de arranque (buteo), que es una puesta en marcha desde cero. Las computadoras personales compatibles con IBM pueden ser arrancadas en frío (cold booted) ó arrancadas en caliente (warm booted). Un proceso de "arranque en frío" (cold boot) comienza cuando se permite el ingreso de corriente eléctrica a la máquina. Por lo general, el proceso de "arranque en frío" (cold boot) consiste en una verificación del equipamiento (Hardware) básico seguido por un proceso de carga del Sistema Operativo, desde el disco hacia la memoria. No siempre se necesita interrumpir la corriente y luego prender la máquina de nuevo para iniciar el proceso de arranque (buteo). Se puede hacer que la computadora "arranque en caliente"

presionando las tres teclas siguientes a la vez

CTRL-ALT-DEL.

warm start arranque en caliente

warning message mensaje de aviso

waste instruction instrucción superflua o inefectiva

wastebasket

1. tacho de basura
2. Un directorio donde los archivos borrados son almacenados temporariamente. Una vez que Ud. borra un archivo, el mismo permanece en el directorio wastebasket hasta que Ud. salga del shell SCO, en cuyo instante todos los archivos que se encuentren en el "tacho de basura (wastebasket)" son borrados en forma permanente.

Ud. puede recuperar archivos del "tacho de basura" (siempre que aún no haya salido del shell SCO) usando la opción Wastebasket existente en el menú File.

WATS Wide Area Telephone Service
Servicio de teléfono de área amplia

watts vatios

wave onda

waveform forma de onda

waveguide guía de onda

way vía

way station estación de un circuito de puntos múltiples

WCS Writable Control Store / Storage
Memoria grabable de control

WD Western Digital Corporation Fabricante de microprocesadores

WE Write Enable Habilitación de escritura

weak external reference referencia externa débil

weak precedence precedencia débil

weak typing tipos débiles

weight peso - ponderación - importancia

weighting factor factor de ponderación

wend without while cuando se dirige a "wend" sin el

what if? ¿qué pasaría si?

What You See Is What You Get, WYSIWYG

1. "Lo que ves es lo que obtienes"
2. WYSIWYG es un acrónimo de "Lo que ves es lo que obtienes" (What You See Is What You Get). El término WYSIWYG (que se pronuncia. "wizzy-wig"), se emplea como adjetivo para hacer referencia a los programas de computación (tales como los procesadores de textos) que generan imágenes en pantalla que son idénticas en su tipo y posición al documento final, en contraposición de aquellos procesadores de textos que muestran el formato o los tipos especiales solicitados, solo cuando se imprime el documento. Las ventajas de los sistemas WYSIWYG son dos: la planificación de un agradable documento final es más fácil, y los errores pueden ser hallados más fácil y rápidamente cuando el documento está en pantalla, evitando así tener que imprimir el documento para descubrir los errores.

Wheatstone benchmark

1. Programa de referencia Wheatstone
2. El comportamiento (performance) de un sistema de computación, con fre-

cuencia, se evalúa midiendo su velocidad operativa en un variedad de tareas diferentes. El programa de referencia Wheatstone, desarrollado en 1976, fue diseñado para simular programas intensivos en aritmética usados en las operaciones científicas de computación. Se lo aplica en CAD y en otras áreas ingenieriles donde los cálculos trigonométricos y de coma flotante son muy usados. El programa Wheatstone sigue estando muy ligado a la CPU, y no efectúa llamadas al sistema ni operaciones de entrada/salida. El programa fue originalmente escrito en ALGOL, aunque las versiones en C y en Pascal se volvieron más populares a fines de la década del '80. La velocidad con la que el sistema efectúa las operaciones de coma flotante se mide en unidades Wheatstone u operaciones de coma flotante por segundo (Flops - floating point operations per second).

wheel detent detentor de la rueda

Wheel mouse

1. "Ratón con rueditas"
2. Un ratón (mouse) es un pequeño dispositivo manual que duplica su movimiento sobre una superficie plana, reproduciéndolo en el cursor que aparece en su pantalla. Un "ratón" (mouse) esencialmente reemplaza a los controles del cursor (teclas de flecha) existentes en el teclado. Su propósito es enviar señales que indiquen a la computadora la dirección y la velocidad con las que se está moviendo el ratón (mouse). Un "ratón" posee uno ó más botones que simulan ciertas teclas. Existen, básicamente, cuatro tipos diferentes de "ratones" (mice) para computadoras. Con frecuencia, el "ratón" mecánico usa una esfera rodante que sobresale de la base y que acciona dos codificadores

(encoders) (uno para el eje X y otro para el eje Y). El "ratón" con rueditas (wheel mouse) posee dos pequeñas rueditas, estando cada una de ellas conectadas a un codificador (encoder). Estas rueditas sobresalen de la base para hacer rotar los codificadores. Los codificadores existentes en los "ratones" opto-mecánicos poseen orificios que permiten que se transmita luz a través de ellos. El "ratón" óptico posee dos LED que generan diferentes longitudes de onda de luz, colocados junto a los fototransistores asociados.

wheel printer impresora de ruedas

while mientras.

while bucle correspondiente

while statement proposición WHILE

while without wend pasar sin dirigir

white noise ruido blanco

white space espacio en blanco

wide area network red de area amplia

Wide Area Network Interface Module, WNIM

1. Módulo de Interfaz para redes de zonas amplias
2. WNIM es un acrónimo de Módulo de Interfaz para redes de zonas amplias (Wide Area Network Interface Module). Esta interfaz es una placa de circuitos impresos diseñada para brindar hasta cuatro puertos (ports) de comunicación asincrónicos a una red de computadoras. La WNIM puede alojarse en una Estación ó Puesto de Trabajo, ó como un puente interno en un servidor de archivos. Junto con el paquete de programas de comunicación asincrónica, las plaquetas WNIM

brinda "llamadas" telefónicas, tanto de entrada como de salida, para la transferencia de datos LAN - a - LAN.

Wide area network, WAN

1. Red amplia
2. Cuando dos ó más computadoras están vinculadas entre sí con el propósito de compartir información y/o dispositivos periféricos, se crea una red. Cuando la red no esta limitada a una zona geográficamente restringida (como cuando está limitada a un único edificio, o a un grupo de edificios), se la conoce como Red Amplia (Wide Area Network). Por lo general, las redes amplias sirven para interconectar Redes Locales de diferentes ciudades, provincias ó países. Una red de comunicación global por computadoras se denomina WAN. Las WAN usan varios medios para la transmisión de datos, incluyendo los modems. Las líneas de transmisión digital dedicadas son populares para los datos que deben ser transmitidos rápidamente. Los servicios públicos de transmisión de datos, tales como las redes de intercambio de "paquetes" de información (packet switching) también son muy usadas.

Wideband

1. Banda ancha
2. Generalmente, en las comunicaciones de datos, se emplean los dos términos (broadband y wideband) para describir instalaciones de transmisión capaces de manejar frecuencias mayores a las requeridas en las comunicaciones tipo "voz" (voice grade), donde se usa la "banda de base" ó baseband. Los canales de comunicación broadband pueden transmitir datos, voz, y señales de video a velocidades de hasta cinco millones de bits por segundo, a grandes distancias, usando altas frecuencias.

Las transmisiones broadband requieren módems para conectar terminales y computadoras a la red. Usando multiplexores de división de frecuencia como en los cables de TV, se pueden transmitir simultáneamente muchas señales o grupos de datos diferentes. Compare el envío de señales broadband (Broadband signaling) con las transmisiones baseband, que efectúan dichas transmisiones a menores velocidades y sobre menores distancias.

widow & orphan viuda y huérfano

width amplitud - ancho - anchura

wild card comodín

wild cards comodines

Wildcard

1. "Comodines"
2. En los ambientes D.O.S. y OS/2, existen dos caracteres (@@ING y ?) que se pueden emplear cuando se especifican uno ó más nombres de archivo en una operación. Estos caracteres también se conocen como "comodines"(wildcards). Una búsqueda "grep" también emplea " comodines". Por ejemplo, el comando (en D.O.S.) DIR @@ING .COM hará que aparezca en pantalla un listado de todos los archivos que tengan la extensión .COM. El caracter asterisco (@@ING) puede representar cualquier conjunto válido de hasta ocho caracteres. El simbolo de pregunta (/) puede representar cualquier caracter individual en un nombre de archivo. Por ejemplo (en D.O.S.) el comando DIR SEPT??.DAT mostraría la información, existente en el directorio, sobre los siguientes nombres de archivo:

SEPT02.DAT (y cualquier otro archivo con un nombre que empiece

con SEPT, tal como SEPTEM.DAT seguido por dos caracteres y una extensión .DAT)

wildcard

1. comodín
2. Un caracter que es sustituido por otros caracteres cuando son encontrados por el shell, como un joker (comodín) en un mazo de cartas. Otro nombre para METACARACTERES.

wildcard

1. Asterisco
2. El ASTERISCO es un caracter muy usado en los lenguajes de programación para indicar multiplicación, como por ejemplo 3 @@ING 3. El asterisco también se emplea como un caracter aceptable en la sintáxis de un argumento en la línea de comandos como un "comodín" que representa uno o más caracteres cualesquiera. Por ejemplo, considere la siguiente línea de comandos en DOS: DIR *.*

La parte del argumento, es decir *.* (asterisco-punto-asterisco) se emplea para indicar cualquier combinación de nombre de archivo y cualquier extensión en dicho nombre de archivo. Al asterisco también se lo conoce por otros nombres tales como estrella, engranaje, comodín, etc (en inglés, star, splat, gear, mult, wildcard, y dingle)

wildcard characters

1. caracteres comodines
2. Caracteres usados para representar uno o más caracteres. Los caracteres comodines son " * " y " ? ".

willful intercept interceptación premeditada

Williams tube tubo de Williams

Williams tube storage almacenamiento del tubo de Williams

WIN, Wireless In-building Networks

1. Redes Inalámbricas Incorporadas.
2. Una Local Area Wireless Network (Red Inalámbrica Local), como su nombre lo indica, es un grupo de computadoras vinculadas entre sí por medio de ondas radiales ó luz infrarroja en vez de utilizar algún tipo de cableado. Las tecnologías inalámbricas pertenecen a una de tres categorías: de amplio espectro, de banda estrecha (narrow band) e infrarroja. El concepto, como tal, es relativamente moderno y también se lo conoce como Wireless LAN Technology (Tecnología Inalámbrica LAN) ó simplemente WIN, que proviene de Wireless In-building Networks (Redes Inalámbricas Incorporadas). Debido al amplio rango de frecuencias disponibles, las redes existentes deberían ser capaces de operar muy cerca unas de otras. Inicialmente, la velocidad de transmisión de datos en las redes inalámbricas es casi la misma que las que presentan las Ethernet (10 mbps) pero, a medida que avance la tecnología, se espera que estas velocidades lleguen a un valor cercano a los 100 megabits por segundo.

Winchester

1. Disco rígido (ó Winchester)
2. Un disco rígido es un disco construido con una base rígida (tal como cerámica 'aluminio), revestida con un material magnético, que posee una capacidad de almacenamiento medida en términos de megabytes. La superficie rotante rígida de un disco rígido permite una precisa grabación de los datos, alta densidad y grandes capacidades de almacenamiento. Los sistemas de las computadoras personales para ser usadas en el hogar, con frecuencia tendrán un disco rígido con una capacidad de 40-meg, 80 meg, ó más. Los tipos

de discos rígidos instalados en las computadoras personales de hoy en día usan una colección de métodos diferentes, denominados tecnologías Winchester, de modo que, con frecuencia, se los denomina discos Winchester. Existen, además, discos rígidos tipo "cartuchos", que pueden ser "enchufados" y "extraídos" casi tan fácilmente como si se tratara de diskettes.

Winchester

1. Disco rígido
2. Un disco Winchester es un dispositivo de almacenamiento en disco rígido desarrollado por IBM. Los discos Winchester están caracterizados por sus superficies sellados, no extraíbles, pistas estrechas y una superficie lubricada sobre la que descansan los cabezales de lectura/escritura durante las operaciones de puesta en marcha y detención. Durante la operación normal, los cabezales de lectura/escritura flotan por sobre la superficie o de las platters, en un colchón de aire. El disco Winchester fue diseñado originalmente con una capacidad doble de 30 megabytes, y su especificación 30-30 (la misma que el rifle Winchester) explica el porque de su nombre. Aunque originalmente fue empleado para hacer referencia a una unidad extraíble, autoportante, en la actualidad en término se emplea para hacer referencia a cualquier disco rígido fijo.

Winchester disk disco Winchester.

winding devanado

window área de visión (ventana)

Window line

1. Línea en "ventana"
2. "Huérfano" y "ventana" son términos empleados en los

procesadores de texto empleados para describir dos condiciones indeseables de formateo de texto en una página impresa. Se llama Huérfana (Orphan, en inglés) a la última línea de un párrafo que queda impresa sola en la parte superior de una página. Cuando la primer línea de un párrafo queda sola en la parte inferior de una página de texto, se denomina "ventana" (window, en inglés). Los modernos procesadores de texto han incorporado características especiales para impedir que las líneas huérfanas ó en ventana aparezcan en un documento impreso.

windowing creación de ventanas.

windowing software software de ventanas

Windows

1. Ventana
2. El uso actual, en términos de computación, del término Windows (ventana) hace referencia a una sección, estructura o partición de un ente más grande. Con la memoria expandida disponible en las computadoras personales, las ventanas son definidas en la memoria principal para transferir (swapping) datos desde y hacia otras partes del sistema. Cuando su pantalla de video está dividida en secciones para mostrar mensajes o información relacionada, cada sección es llamada "una ventana". Existen, fundamentalmente, dos tipos de ventanas en un sistema de ventanas tipo "mosaicos" para ser presentado en pantalla: "tiled windowing" y "overlapping windowing" (ventanas que se superponen). En un sistema de ventana tipo "mosaico", el sistema operativo multitareas no permite que las ventanas se superpongan. Cada tarea activa solo recibe una

zona rectangular en pantalla en la que se presentarán los mensajes. En el esquema de superposición (overlapping scheme), las ventanas son como trozos de papel de tamaño variable, colocadas una encima de la otra. El Usuario puede mover las ventanas en pantalla para ver que es lo que existe abajo de ellas.

windows environment entorno de ventanas

windows program programa de ventanas

windows-based word processing procesador de texto basado en ventanas (o Areas de visión)

WIP Work In Process / Wafers In Process Trabajo en marcha / Obleas en fabricación

wire cable - alambre

wire communications circuits circuitos alámbricos de comunicación

wire printer impresora de hilos metálicos

wire up cablear

wire wrap conexión arrollada o enrollada, cableado <<wire wrap>>.

Wire wrap

1. Conexión de cables
2. Wire wrap es un proceso donde se pueden hacer conexiones eléctricas sin necesidad de efectuar soldaduras. Una herramienta especialmente diseñada "envuelve" los cables, muy apretados, alrededor de una saliente cuadrada. Los bordes filosos se "meten" en el cable, produciendo así una conexión confiable. Las grandes plaquetas de circuitos, que incluyen miles de conexiones pueden ser fabricadas de este modo, en cuestión de segundos, con máquinas programables,

numéricamente controladas, de propósitos especiales.

wired control control cableado.

wired control panel machine máquina con panel de control

wired control unit unidad de control cableado.

wired instructions instrucciones por panel de control

wired logic built distribución lógica interna

wired printer impresora de hilos metálicos - impresora matricial por puntos

wireframe modeling modelación por generatrices

wireless sin alambres

Wireless In-building Networks, WIN

1. Redes Inalámbricas Incorporadas.
2. Una Local Area Wireless Network (Red Inalámbrica Local), como su nombre lo indica, es un grupo de computadoras vinculadas entre sí por medio de ondas radiales ó luz infrarroja en vez de utilizar algún tipo de cableado. Las tecnologías inalámbricas pertenecen a una de tres categorías: de amplio espectro, de banda estrecha (narrow band) e infrarroja. El concepto, como tal, es relativamente moderno y también se lo conoce como Wireless LAN Technology (Tecnología Inalámbrica LAN) ó simplemente WIN, que proviene de Wireless In-building Networks (Redes Inalámbricas Incorporadas). Debido al amplio rango de frecuencias disponibles, las redes existentes deberían ser capaces de operar muy cerca unas de otras. Inicialmente, la velocidad de transmisión de datos en las redes

inalámbricas es casi la misma que las que presentan las Ethernet (10 mbps) pero, a medida que avance la tecnología, se espera que estas velocidades lleguen a un valor cercano a los 100 megabits por segundo.

Wireless LAN Technology

1. Tecnología Inalámbrica LAN.
2. Una Local Area Wireless Network (Red Inalámbrica Local), como su nombre lo indica, es un grupo de computadoras vinculadas entre sí por medio de ondas radiales ó luz infrarroja en vez de utilizar algún tipo de cableado. Las tecnologías inalámbricas pertenecen a una de tres categorías: de amplio espectro, de banda estrecha (narrow band) e infrarroja. El concepto, como tal, es relativamente moderno y también se lo conoce como Wireless LAN Technology (Tecnología Inalámbrica LAN) ó simplemente WIN, que proviene de Wireless In-building Networks (Redes Inalámbricas Incorporadas). Debido al amplio rango de frecuencias disponibles, las redes existentes deberían ser capaces de operar muy cerca unas de otras. Inicialmente, la velocidad de transmisión de datos en las redes inalámbricas es casi la misma que las que presentan las Ethernet (10 mbps) pero, a medida que avance la tecnología, se espera que estas velocidades lleguen a un valor cercano a los 100 megabits por segundo.

wiring conexiones - cableado - alambrado

wiring board panel de control

wiring changes cambio de conexiones

wiring closet armario de cableado

wiring diagra diagrama de conexiones

wiring schematic esquema de conexiones

WNIM, Wide Area Network Interface Module

1. Módulo de Interfaz para redes de zonas amplias
2. WNIM es un acrónimo de Módulo de Interfaz para redes de zonas amplias (Wide Area Network Interface Module). Esta interfaz es una placa de circuitos impresos diseñada para brindar hasta cuatro puertos (ports) de comunicación asincrónicos a una red de computadoras. La WNIM puede alojarse en una Estación ó Puesto de Trabajo, ó como un puente interno en un servidor de archivos. Junto con el paquete de programas de comunicación asincrónica, las plaquetas WNIM brinda "llamadas" telefónicas, tanto de entrada como de salida, para la transferencia de datos LAN - a - LAN.

word

1. "palabra"
2. Una "palabra" en una computadora es una unidad de almacenamiento de información, que consta de una cantidad de bits que comprenden un sitio de almacenamiento en la memoria principal. Las grandes computadoras pueden tener 32, 35, 48 ó 64 bits en cada "palabra". Con frecuencia las microcomputadoras, y las computadoras personales, poseen "palabras" de 16 bits. Cuando se hable de una computadora PC IBM, ó compatible, la "palabra" puede hacer referencia a 16 bits ó a 8 bits, dependiendo de si el punto de referencia es el bus de datos de 8 bits de la computadora, ó su procesamiento interno de 16 bits.

word palabra

word address format formato de dirección de palabra

word addressable direccionable por palabras

word boundary límite de palabra

word index índice de palabra

word length longitud de palabra

word mark marca de la palabra de longitud variable

word number número de palabra

word processing

1. procesamiento de palabras,
2. tratamiento de palabras, procesamiento de texto, tratamiento de texto.

word processing

1. procesamiento de la palabra
2. Crear, modificar, y formatear texto, usando un programa o grupo de programas diseñados especialmente para dichas tareas.

word processing

1. procesamiento de textos
2. Uno de los usos más populares de las computadoras personales es el procesamiento de textos. Este es un sistema de procesamiento de información que se basa en operaciones computarizadas ó automatizadas de tipeo, copia, archivo, dictado, y almacenamiento y/o recuperación de documentos. Un procesador de textos es un programa de computación diseñado para brindar una fácil manipulación de textos. Se lo puede emplear para escribir cartas ó documentos, insertando, borrando y/o modificando palabras, párrafos y/o páginas. Como ejemplo de algunos de los procesadores de textos más populares en las microcomputadoras, podríamos citar a :

WordPerfect, WordStar, MultiMate, PC-Write, Microsoft Word e IBM DisplayWrite

word processing machine máquina de procesamiento de texto

word processing system sistema o equipo de tratamiento de textos

word processor procesador de palabra, procesador de textos

word publishing publicación de texto

word separator separador de palabras

word separator character carácter separador de palabra

word size emitter emisor de dimensión de palabra

word time tiempo de transferencia de palabra

word transfer transferencia de palabra

word wrap enrollamiento de palabras

word wrap

1. "encadenamiento" de palabras
2. Word wrap (encadenamiento de palabras) es una característica de los procesadores de textos. Al escribir, si al final de una línea no existe suficiente espacio para una palabra, toda la palabra es trasladada al principio de la línea siguiente ni bien el operador siga escribiendo.

words per minute palabras por minuto

wordstart programa <<wordstart>>.

wordwrap justificación o alineación automática de palabras

work trabajo

work area área de trabajo.

work area expansion expansión del área de trabajo

work assembly ensamblaje de trabajos

work cycle ciclo de trabajo

work file archivo de trabajo

work group grupo de trabajo

work load carga de trabajo

work measurement medición del trabajo

work queue entry entrada de cola de trabajos

work space área de trabajo.

work station puesto (estación) de trabajo.

work tape cinta de trabajo

work time tiempo de trabajo

work unit unidad de trabajo

work variable variable de trabajo.

work volume volumen de trabajo

working en funcionamiento - funcionando - de trabajo para trabajo

working area Área de trabajo

working day día hábil - laborable

working directory

1. directorio de trabajo.
2. Se denomina DIRECTORIO de TRABAJO a la posición de un Usuario dado, en el sistema de archivos UNIX, en un momento determinado. Se puede acceder a los archivos del directorio de trabajo directamente sin especificar el nombre completo de los mismos. En todo momento en que el Usuario

interactúa con el sistema UNIX lo estará haciendo desde un directorio, y ese directorio es el que se conoce como directorio de trabajo. El nombre del directorio de trabajo puede obtenerse usando el comando "pwd". Un usuario puede pasar a otro directorio, el cual se convierte en el directorio de trabajo usando el comando "cd". Véase también directorio, .; directorio, ..; cd; pwd.

working file fichero de trabajo.

working register (WR) registro de trabajo (WR).

working set juego operativo

working storage almacenamiento o memoria de trabajo

working storage area área de almacenamiento funcional

working storage section sección de memoria de trabajo

worksheet

1. planilla de trabajo
2. Una planilla de trabajo (worksheet) es un archivo de datos creada y procesada por un programa de planilla electrónica. El popular programa de planillas electrónicas, 1-2-3 de Lotus Development Corp emplea el término planilla de trabajo (worksheet) para hacer referencia al archivo de datos que se crea, edita y graba durante una sesión de procesamiento de datos. En la actualidad existe una gran variedad en las extensiones de los nombres de archivo que asignan estos programas para facilitar su identificación. Algunas de las extensiones más comunes y conocidas son: .WK1, .WK2, WKS y .WKQ. Por ejemplo, si Ud. usa el programa de planillas electrónicas QUATTRO para crear un archivo de datos, el nombre

del archivo resultante tendrá la extensión .WKQ.

worksheet planilla de trabajo

worksheet compiler compilador de hojas de trabajo

workshop práctica - laboratorio - taller

workspace espacio de trabajo.

workspace pointer (WP) puntero de trabajo (WP).

workstation puesto de trabajo

workstation

1. Estación ó puesto de trabajo
2. Una Estación ó Puesto de Trabajo (Workstation) es una terminal ó una micro-computadora desde donde un operador puede tener acceso a una red.. Los nodos de una red local (LAN) se denominan Estaciones de Trabajo y pueden ser del tipo terminal sin disco ó microcomputadoras de alta performance, stand-alone. Poco después de la introducción de las microcomputadoras, el término Estación de Trabajo hacía referencia a los sistemas ingenieriles más potentes, capaces de manejar los gráficos existentes para CAD/CAM.

worm

1. virus inofensivo
2. Un worm es un tipo desagradable de programas de computación diseñado para reproducirse una y otra vez. Cada nueva copia del programa crea otra copia. El propósito de un programa worm es hacer que un sistema de computadoras se interrumpa por la progresiva reducción del espacio en disco disponible para almacenamiento hasta anularla completamente. Un programa worm está destinado, con mucha frecuencia, a redes

LAN ó a grandes sistemas de multi-procesamiento. A este tipo de programa destructivo no se lo considera un virus informático puesto que no posee un efecto perjudicial sobre otros programas ó sobre los archivos de datos. Probablemente el programa worm más conocido fue activado en la red Internet el 2 de Noviembre de 1988. En dos días, se vieron infectados más de 6200 sistemas de computación basados en UNIX.

worm gusano

WORM, Write Once Read Many

1. Escribir una vez, Leer muchas veces
2. WORM es un acrónimo de Escribir una vez, Leer muchas veces (Write Once Read Many), o Escribir una vez y fundamentalmente, Leer. (Write Once Read Mostly). En esencia, este es un dispositivo óptico de almacenamiento masivo capaz de guardar muchos megabytes de información, pero que solo puede ser escrito una vez en cualquier zona dada del disco. Un disco WORM típico, por lo general, guarda más de 100 Mega- bytes de información. Como un accionador (drive) WORM no puede escribir sobre una versión previa de un archivo, cada vez que se revisa y modifica un archivo las nuevas copias son guardadas en otra parte del disco. Los discos WORM se usan para guardar información que no se modifica con mucha frecuencia, tales como los archivos del sistema, los compiladores, y muchos programas de aplicación.

WORM, Write Once Read Mostly

1. Escribir una vez y fundamentalmente, Leer muchas veces
2. WORM es un acrónimo de Escribir una vez, Leer muchas veces (Write Once Read Many), o Escribir una vez y fundamentalmente, Leer.

(Write Once Read Mostly). En esencia, este es un dispositivo óptico de almacenamiento masivo capaz de guardar muchos megabytes de información, pero que solo puede ser escrito una vez en cualquier zona dada del disco. Un disco WORM típico, por lo general, guarda más de 100 Mega- bytes de información. Como un accionador (drive) WORM no puede escribir sobre una versión previa de un archivo, cada vez que se revisa y modifica un archivo las nuevas copias son guardadas en otra parte del disco. Los discos WORM se usan para guardar información que no se modifica con mucha frecuencia, tales como los archivos del sistema, los compiladores, y muchos programas de aplicación.

WP Word Processing / Workspace Pointer Procesamiento de texto / Puntero de espacio de trabajo.

WPM (Words Per Minute) palabras por minuto.

WR Working Register Registro de trabajo

wrap-around reiniciar automáticamente el ciclo reiniciación cíclica

wrap-around cartridge cartucho de cinta sinfín

wrap-around storage almacenamiento cíclico

wreck atasco - atascamiento

writ protect protección contra escritura

write registrar - escribir - grabar

write access time tiempo de acceso de grabación

write cycle ciclo de escritura.

write enable ring anillo de autorización para grabar

write error error de escritura

write error routine rutina de corrección de grabación

write head cabeza de grabación o escritura

write inhibit ring anillo de prohibición de grabación

Write Once Read Many, WORM

1. Escribir una vez, Leer muchas veces
2. WORM es un acrónimo de Escribir una vez, Leer muchas veces (Write Once Read Many), o Escribir una vez y fundamentalmente, Leer. (Write Once Read Mostly). En esencia, este es un dispositivo óptico de almacenamiento masivo capaz de guardar muchos megabytes de información, pero que solo puede ser escrito una vez en cualquier zona dada del disco. Un disco WORM típico, por lo general, guarda más de 100 Mega- bytes de información. Como un accionador (drive) WORM no puede escribir sobre una versión previa de un archivo, cada vez que se revisa y modifica un archivo las nuevas copias son guardadas en otra parte del disco. Los discos WORM se usan para guardar información que no se modifica con mucha frecuencia, tales como los archivos del sistema, los compiladores, y muchos programas de aplicación.

Write Once Read Mostly, WORM

1. Escribir una vez y fundamentalmente, Leer muchas veces
2. WORM es un acrónimo de Escribir una vez, Leer muchas veces (Write Once Read Many), o Escribir una vez y fundamentalmente, Leer. (Write Once Read Mostly). En esencia, este es un dispositivo óptico

de almacenamiento masivo capaz de guardar muchos megabytes de información, pero que solo puede ser escrito una vez en cualquier zona dada del disco. Un disco WORM típico, por lo general, guarda más de 100 Mega- bytes de información. Como un accionador (drive) WORM no puede escribir sobre una versión previa de un archivo, cada vez que se revisa y modifica un archivo las nuevas copias son guardadas en otra parte del disco. Los discos WORM se usan para guardar información que no se modifica con mucha frecuencia, tales como los archivos del sistema, los compiladores, y muchos programas de aplicación.

write only code código de solo escritura

write operation operación de escritura o de grabación

write out grabación - salida en escritura

write permit ring anillo de permiso o autorización para grabar

write protect

1. protección contra escritura (o grabación)
2. La característica de protección contra escritura impide que un disco ó cinta sea escrito (grabado), protegiendo de este modo todo dato existente. En los diskettes flexibles, existe una "muesca" de protección contra escritura. Esta "muesca" es un orificio cuadrado en la "funda" de la superficie magnética, que impide que se grabe en el diskette cuando esta "muesca" esté cubierta con una faja autoadhesiva. En los microdiskettes de 3,5", la "muesca" de protección contra escritura es un orificio cuadrado, perforado a través de la superficie dura del diskette y de la superficie magnética, con una "tapa" deslizable incorporada en el orificio, la que se puede deslizar

para tapar o dejar al descubierto el orificio. Cuando la tapa esté cerrada se podrá grabar nueva información en el diskette. En el caso de las cintas magnéticas, se coloca un anillo plástico de protección contra escritura en la parte posterior del carrete de la cinta de modo de impedir que se grabe información en dicha cinta.

write protect notch muesca de protección contra escritura

write pulse impulso de grabación o escritura

write ring anillo de grabación

write time tiempo de escritura

write up documentación de programa - informe documentado

write-protect proteger contra escritura.

writer transcriptor - escritor

writing head cabeza grabadora

writing task tarea de escritura o de transcripción

WRU Who aRe yoU (character) Tipo de carácter

WS WorkSpace / Working Storage / Work Store Espacio de trabajo / Memoria de trabajo

WV Working Voltage Tensión de trabajo.

WWB Wire Wrap Board Tarjeta en técnica wire wrap.

WXTRN Weak EXternal RefereNce Referencia externa de pico.

WYSIWYG, What You See Is What You Get

1. "Lo que ves es lo que obtienes"
2. WYSIWYG es un acrónimo de "Lo que ves es lo que obtienes" (What You See Is What You Get). El término WYSIWYG (que se pronuncia. "wizzy-wig"), se emplea como adjetivo para hacer referencia a los programas de computación (tales como los procesadores de textos) que generan imágenes en pantalla que son idénticas en su tipo y posición al documento final, en contraposición de aquellos procesadores de textos que muestran el formato o los tipos especiales solicitados, solo cuando se imprime el documento. Las ventajas de los sistemas WYSIWYG son dos: la planificación de un agradable documento final es más fácil, y los errores pueden ser hallados más fácil y rápidamente cuando el documento está en pantalla, evitando así tener que imprimir el documento para descubrir los errores.

X

x axis eje x

x brush escobilla de x

x control control de x

x elimination circuit circuito de eliminación de x

x eliminator eliminador de x

x height altura x

x pick up energización de x

x position posición de x

x punch perforación de x

x selection selección de x

x skip salto de x

x skip bar barra de salto de x

x y matrix matriz xy

X-Y plotter trazador, registrador en coordenadas cartesianas.

X.25

1. X.25
2. X.25 es un protocolo estandar de comunicaciones CCITT, usado internacionalmente en las redes packet switching , definido originalmente en 1976. Desde entonces, se lo ha revisado y actualizado cada cuatro años. En vez de enviar una cadena de bits, como un modem, el canalizador X.25 (X.25 router) envía packets de datos. Existen varios tipos y tamaños de packets. Cada packet contiene datos que deben ser tansmitidos, así como información acerca del origen del packet, el destino, tamaño, y su posición en el orden de los packets enviados. Existen packets "vacios" que son el equivalente a "colgar el teléfono". Existen packets de

reseteo, re-inicio, y de diagnóstico. En el extremo receptor, el ensamblador/desensamblador de packets (packet assembler/disassembler) (PAD) en el "canalizador" transforma nuevamente los packets, llevandolos a un formato legible. Con frecuencia, su posibilidad de crédito con las tarjetas es verificado en el puesto de ventas por medio de un lector de tarjetas de crédito que llama a un puerto de una red X.25 para enviar el número de su tarjeta de crédito, guardar la identificación y la cantidad de la compra, las que se ensamblan en packets en el banco adecuado para que puedan ser verificados.

X.25 router

1. "encauzador" X.25
2. X.25 es un protocolo estandar de comunicaciones CCITT, usado internacionalmente en las redes packet switching , definido originalmente en 1976. Desde entonces, se lo ha revisado y actualizado cada cuatro años. En vez de enviar una cadena de bits, como un modem, el canalizador X.25 (X.25 router) envía packets de datos. Existen varios tipos y tamaños de packets. Cada packet contiene datos que deben ser tansmitidos, así como información acerca del origen del packet, el destino, tamaño, y su posición en el orden de los packets enviados. Existen packets "vacios" que son el equivalente a "colgar el teléfono". Existen packets de reseteo, re-inicio, y de diagnóstico. En el extremo receptor, el ensamblador/desensamblador de packets (packet assembler/disassembler) (PAD) en el "canalizador" transforma nuevamente los packets, llevandolos a un formato legible. Con frecuencia, su posibilidad de crédito con las tarjetas es verificado en el puesto de ventas por medio de un lector de tarjetas de crédito que

llama a un puerto de una red X.25 para enviar el número de su tarjeta de crédito, guardar la identificación y la cantidad de la compra, las que se ensamblan en packets en el banco adecuado para que puedan ser verificados.

X>400

1. X>400
2. X>400 es un término que hace referencia a una serie de estándares OSI y CCITT que describen los detalles de codificar mensajes de correo electrónico, tanto textuales como gráficos, para ser transmitidos entre computadoras diferentes y redes de trabajo. El X.400, en realidad, es un subconjunto del estandar CCITT X.25 que gobierna la comunicación de datos en las redes de intercambio de packets. Estos dos estandares importantes son mantenidos de modo que la información pueda ser transmitida entre todo tipo de computadoras y una amplia variedad de equipamiento especializado de la terminal de muchos fabricantes.

xBase

1. xBase
2. La xBase es un término genérico usado para representar los diversos productos de la base de datos existentes en el mercado que son compatibles con la dBase de Ashton-Tate. xBase es una categoría de producto. Los elementos fundamentales de xBase son el modelo de datos, los formatos de los archivos de datos, y el lenguaje de generación de aplicaciones. Como el dBase de Ashton Tate (un sistema para el manejo de datos de principios de la década del '80) se transformó en un estandar de la industria de la informática y se volvió muy popular, los competidores tales como Fox Software, con FoxBASE, y Nantucket con Clipper, desarrollaron sus productos de modo que fue-

sen similares al estandar. Los formatos de archivo son los mismos y se dice que los lenguajes son compatibles con dBase.

XDS Data System Sistema de datos XEROX.

xenix sistema operativo

XENIX

1. XENIX
2. XENIX es un sistema operativo, variación del UNIX, escrito por Microsoft Corp. para que sea usado en las microcomputadoras compatibles con IBM. XENIX se ajusta a la Definición de Interfaz, Sistema V, de AT&T (SVID), con mejoras adicionales tales como el bloqueo de registros y de archivos, los gráficos y la posibilidad de trabajar en red.

xerographic printer impresora xerográfica

xerography xerografía

Xerox's Palo Alto Research Center, PARC

1. Centro de Investigación Palo Alto, de XEROX
2. Por lo general, GUI hace referencia a un sistema que permite que varios programas se presenten en diferentes ventanas en pantalla. El operador puede mover estas ventanas por toda la pantalla, modificar sus tamaños, y pasar facilmente de un programa a otro. Los programas poseen una interfaz consistente con el usuario, que hace uso de menús desplegables, ventanas de diálogo y objetos gráficos tales como íconos, barras deslizantes (scroll bars) y "botones" (buttons). Como toda presentación en pantalla se encuentra en modo gráfico, el texto puede presentarse en diferentes "fuentes" y tamaños, y puede

integrarse fácilmente con datos gráficos. Además de un teclado, los GUI generalmente soportan el uso de un ratón (mouse). Muchos de los conceptos del GUI (Graphical User Interface - Interfaz Gráfica para el Usuario) fueron originalmente desarrollados en el Centro de Investigación Palo Alto, de XEROX (Xerox's Palo Alto Research Center) (PARC), introduciéndoselos por primera vez en forma exitosa en la microcomputadoras Apple MacIntosh. El programa Presentation Manager es una GUI para el OS/2. de IBM.

XGA, EXtended Graphics Adapter

1. Adaptador de Gráficos Extendido
2. Introducido por IBM en septiembre de 1990, el Adaptador de Gráficos Extendido (EXtended Graphics Adapter, XGA) es un adaptador de video color de 16 bits con la capacidad de operar a una resolución de 1024 x 768 en modo no interlazado (non-interlaced) El adaptador ofrece soporte para 256 colores, lo que conduce a 65.500 "paletas" (de colores) a su resolución de 640 x 480. Una presentación de 32.000 colores es interpretada por el ojo humano como "color verdadero" IBM espera establecer el XGA como estandar en la industria, y ha comunicado los detalles técnicos a terceros, garantizando de este modo menores costos y una amplia disponibilidad. Para obtener más información, consulte la Tabla "Estandares de Video".

XMIT Transmit Transmitir.

Xmodem

1. Xmodem
2. Xmodem es un protocolo de transferencia de archivos. Fue el primer protocolo de transferencia de archivos que se volvió muy

popular en el mundo de las micro-computadoras. Fue desarrollado por el veterano "Hacker" Ward Christensen, a mediados de la década del '70, para transferir archivos entre máquinas que operaban bajo el sistema operativo CP/M. Hasta fines de la década del '80, debido a su simplicidad y al hecho de ser un programa de dominio público, Xmodem siguió siendo el protocolo más usado en la transferencia de archivos en microcomputadoras El archivo que se ha de transmitir es dividido en bloques de 128 bits. Cada bloque es enviado en secuencia, junto con un caracter especial de inicio, un número identificador, y una suma de verificación (checksum). El checksum (suma de verificación) es un número creado sumando todos los bytes existentes en el bloque. 1K-Xmodem es una extensión del Xmodem, que incrementa el tamaño del bloque, llevándolo de 128 a 1024 bytes, aumentando de este modo las velocidades de transmisión.

XMS, Extended Memory Specification

1. Especificación de Memoria Extendida
2. XMS es una abreviatura de (Extended Memory Specification - Especificación de Memoria Extendida), es una interfaz de programas desarrollada por Lotus, Intel, Microsoft, y AST Research. Esta interfaz define un medio para permitir que las aplicaciones en modo real usen la memoria extendida y ciertas zonas de la memoria convencional que no son manejadas por el D.O.S. A fin de que la memoria (RAM) adicional pueda ser utilizada, se debe cargar un administrador de memoria ó accionador (driver) de dispositivo, y el programa de aplicación debe estar diseñado para que pueda usar esta posibilidad. Un administrador

de memoria (Memory Manager) es parte del sistema operativo, ó puede ser adquirido en forma independiente. Los administradores de memoria más conocidos incluyen a los siguientes:

EMM386.SYS de Digital Research, que viene con DR DOS HIMEM.SYS de Microsoft, que viene con MS DOS QEMM386.SYS de Quarterdeck Office Systems, vendido individualmente 386MAX.SYS de Qualitas, vendido individualmente

XNOR EXclusive NOR Puerta <<NOR exclusiva>>.

XOFF

1. Transmisión Desactivada (OFF)
2. XON y XOFF son acrónimos de Transmisión Activada (ON) y Transmisión Desactivada (OFF) (transmission on/transmission off) estos términos se emplean para indicar cuando el flujo de datos es detenido ó iniciado por una computadora o un dispositivo de la computadora. Los caracteres XON Y xoff se emplean para controlar el flujo de datos existentes entre dispositivos que operan a diferentes velocidades. Los caracteres XON y XOFF son parte del código ASCII, donde XON es hex 11, y XOFF es hex 13. XON / XOFF también se conocen como DC1 / DC3. Considere el caso de una impresora en paralelo. Se puede enviar caracteres especiales de control de flujo hacia la computadora a modo de informe de las condiciones de estado. Cuando la impresora esté en condiciones de aceptar datos, se envía un caracter XOFF. Se pueden enviar, además, otro tipo de caracteres especiales para notificar a la CPU la existencia de condiciones tales como "falta papel", ó "impresora apagada".

XOFF Transmitter OFF Transmisor apa-

gado.

XON

1. Transmisión Activada (ON)
2. XON y XOFF son acrónimos de Transmisión Activada (ON) y Transmisión Desactivada (OFF) (transmission on/transmission off) estos términos se emplean para indicar cuando el flujo de datos es detenido ó iniciado por una computadora o un dispositivo de la computadora. Los caracteres XON Y xoff se emplean para controlar el flujo de datos existentes entre dispositivos que operan a diferentes velocidades. Los caracteres XON y XOFF son parte del código ASCII, donde XON es hex 11, y XOFF es hex 13. XON / XOFF también se conocen como DC1 / DC3. Considere el caso de una impresora en paralelo. Se puede enviar caracteres especiales de control de flujo hacia la computadora a modo de informe de las condiciones de estado. Cuando la impresora esté en condiciones de aceptar datos, se envía un caracter XOFF. Se pueden enviar, además, otro tipo de caracteres especiales para notificar a la CPU la existencia de condiciones tales como "falta papel", ó "impresora apagada".

XON Transmitter ON Transmisor encendido.

xor función "or exclusiva"

XOR EXclusive OR Puerta <<OR exclusiva>>.

XPT EXternal Page Table Tabla de páginas externas.

XR EXternal. Reset Puesta a cero externa, inicialización externa.

XT-PC, XT Personal Computer

1. Computadora Personal, tipo XT

2. PC es la abreviatura habitual de Personal Computer (Computadora Personal). La microcomputadora PC de IBM, introducida en 1981 presentaba un chip de micro-procesador Intel 8088, y dos disketeras de 360K. La PC-XT, Personal Computer, presentaba una Tecnología Extendida (ó ampliada). Introducida en 1983, la microcomputadora IBM PC-XT presentaba un chip microprocesador Intel 8088 y un disco rígido de 10 MByte. La PC-AT, Personal Computer, presentaba una

Tecnología Avanzada. Introducida en 1984, la microcomputadora IBM PC-AT presentaba un chip microprocesador Intel 80286.

XTAL CrysTAL Cristal de cuarzo.

xy monitor monitor xy

xy plotter dispositivo trazador de líneas y puntos

xyz matrix matriz xyz

Y

y axis eje y

y-adapter adaptador en forma de Y

y-edge leading alimentación con el borde y hacia adelante

y-position posición de y

y-punch perforación de y (doce)

yield producción.

yielding skid deslizadora

Ymodem

1. Ymodem
2. Como protocolo de transferencia de archivos, el protocolo Ymodem fue entregado por primera vez como parte del programa YAM ("Yet Another Modem" - Tan solo otro Modem). de Chuck Forsberg. Ymodem es, realmente, una extensión de Xmodem, generada para superar ciertas deficiencias del Xmodem. El Ymodem permite que cierta información perteneciente al

archivo transmitido sea enviada junto con los datos, tales como el nombre del archivo y la longitud del mismo. El Ymodem, además, incrementa el tamaño del bloque original del Xmodem, llevándolo desde 128 hasta 1024 bytes, y agrega la capacidad de transmitir "tandas" de archivos. En verdad, el Ymodem algunas veces es denominado como Xmodem-1K, y vice versa. YmodemG es un protocolo de "corriente" (streaming protocol), construido sobre la base de la filosofía de que "ya es buena noticia que no haya noticias". Envía todo el archivo, antes de esperar el reconocimiento de recepción. Si el extremo receptor detecta un error en medio de la "corriente" de datos, se produce una interrupción de la transferencia. YmodemG no es un protocolo de corrección de errores. Esta diseñado para ser usado con los modems de alta velocidad, que poseen protocolos de corrección de errores incorporados.

Z

z impedancia característica

z axis eje z

zap elimina registro

ZAP

1. borrar
2. ZAP es un comando de programas que opera sobre un archivo de una base de datos. Cuando se emite el comando ZAP, todos los registros que existan en los archivos de la base de datos que se encuentren abiertos en ese momento serán borrados permanentemente. La estructura del archivo permanece intacta, solo se eliminan (borran) los registros. Si existen archivos indexados ó un archivo memo asociado, también se eliminarán todos los registros existentes en dichos archivos. En un ambiente en red, el archivo de la base de datos que se encuentra abierto en ese momento, debe ser abierto en un modo exclusivo antes de emitir el comando ZAP. Fuera de un ambiente de programación de una base de datos, con frecuencia se usa el término ZAP en vez de la palabra "delete". Podría decirse, así, "Los archivos fueron borrados (zapped) ayer" Un dispositivo del equipamiento, tal como un chip de memoria, puede ser dañado ó zappedado haciendo pasar a través de él una descarga de electricidad.

zero cero

zero access storage almacenamiento de tiempo de acceso cero

zero address instruction instrucción de dirección cero

zero balance saldo cero

zero bias polarización nula

zero check control cero

zero compression compresión de ceros o eliminación de ceros en memoria

zero condition condición cero

zero elimination eliminación de cero.

zero level address dirección de nivel cero

zero output signal señal de salida cero

zero rill rellenar con ceros

zero split supresión de arrastre de ceros

zero state estado cero

zero suppression supresión de ceros en impresion

zero suppression characters caracteres de supresión de ceros

zero supression

1. supresión de ceros
2. La "supresión de ceros" (Zero suppression) es el reemplazo de los ceros iniciales en un número, colocando espacios en blanco en su lugar, de modo que cuando aparezca el número ya no existan los ceros iniciales. Los datos pueden ser leídos con mayor facilidad; por ejemplo, el número 000099 se presentaría en el monitor (ó se escribiría en la impresora) como 99.

zero to space device dispositivo conversor de cero a espacio

zero transmission level reference point punto de referencia del nivel de transmisión de ceros

zero wait state estado de espera cero

Zero Wait State

1. Estado de Espera Cero
2. Un "estado de espera" (wait state) es una fase durante la ejecución de un programa en la que el procesador debe esperar uno ó más ciclos del

reloj hasta que la memoria pueda responder a los pedidos o requerimientos del procesador. Un estado de espera es un ciclo de pausa en la operación de la CPU, que permite que el microprocesador se sincronice con la memoria más lenta. El concepto Estado de Espera Cero ("Zero Wait State") indica la ausencia de esperas. Si la memoria es más lenta que el procesador, se dice que el sistema está vinculado por bus (Bus bound). Si el procesador es más lento que la memoria, se dice que el sistema está vinculado al procesador (processor bound). El sistema ideal de memoria es uno en el que la velocidad con la que la memoria puede entregar datos al procesador iguala a la velocidad con que el procesador puede ejecutar el código.

zero-slot

1. de ranura cero
2. Una red local, LAN que emplea los puertos de comunicación de las Estaciones de Trabajo (COM1, COM2, etc.) y un cableado RS-232 cabling es conocida como LAN RS-232, o de zero-slot (de "ranura cero"). El término de "ranura cero" (zero slot) proviene del hecho que el seteo de las LAN no depende de las plaquetas de interface de la red, las que ocupan una ranura de expansión en la Estación de Trabajo PC. Estos tipos de LAN permiten la transferencia de archivos a varios pies de distancia y compartir así costosos periféricos, pero siempre serán más lentas que las LAN que usan tarjetas de interface de red. Los siguientes son algunos ejemplos de las LAN RS-232

EasyLAN, LANlink, IDEAShare, ManyLink

zeroize restaurar o poner a cero

ZIP

1. ZIP

2. Un archivo ZIP es un tipo de archivo comprimido creado con un programa muy popular denominado PKZIP.EXE escrito por PKware, Inc. En el mundo de las microcomputadoras, un archivo ZIP es un archivo que ha sido comprimido, "apretado", "cortado en partes" y/o "empaquetado" con un programa de compresión de archivos a fin de emplear menos espacio en disco y para reducir el tiempo de transferencia cuando se envían (transfieren) archivos entre computadoras. Las Bibliotecas de Datos (Data Libraries) guardan archivos de datos y programas en un formato comprimido, renombrando los archivos usando la extensión ".ZIP" en los nombres de archivo. Para contar con más información, puede escribir a:

PKware, Inc., 9025 N. Deerwood Drive, Brown Deer, WI 53223 USA

zip code zona o código postal

Zmodem

1. Zmodem
2. Como un Protocolo de Transferencia de Archivos, el Protocolo Zmodem fue generado por Telenet y colocado bajo términos de "dominio público". Al igual que Ymodem, también fue diseñado por Chuck Forsberg y fue desarrollado como una ampliación del Xmodem, para superar algunas de las limitaciones de Xmodem. Zmodem implementa muchas de las características del Protocolo Kermit, así como la capacidad de "bajar", a pedido, hasta los protocolos Xmodem ó Ymodem. Entre las características claves de Zmodem se encuentran un CRC de 32 bits que ofrece un grado de detección de errores 100.000 veces más grande que el CRC del Xmodem, una instalación para servidor (server), transferencias en lotes (batch) y una rápida recuperación de errores.

Zmodem también fue diseñado ingenierilmente, específicamente para evitar el envío de ciertas secuencias (tales como las "marcas" de ESCape, Retorno de Carro, y otras) que la red Telenet usa para controlar la conexión.

zone zona

zone bits bits de zona

zone elimination eliminación con zona - desempaquetado

Zone recording

1. grabación (ó registros) en zona
2. La Grabación en zonas (Zone recording) es una técnica para incrementar la capacidad de almacenamiento de las disketeras para discos magnéticos. Las disketeras convencionales registran la misma cantidad de datos en cada pista del platter del disco. Sin embargo, la cantidad de area superficial próxima al centro del platter circular pueden ser mucho más chica que las áreas existentes en el borde externo del platter. En consecuencia, la densidad de datos en el centro es máxima en este tipo de disketeras. En teoría, se podría

usar la misma densidad de datos en toda la superficie (platter). Lo que logra la Grabación en Zonas es hacerlo colocando más datos en cada pista a medida que los cabezales se alejan del centro. La velocidad del motor permanece constante mientras que se modifica la velocidad de lectura y de escritura dependiendo de la posición de los cabezales. Cerca de los bordes, los datos son transferidos a velocidades considerablemente más grandes.

zone suppress supresión de zona

zoned dividido en zonas

zoned decimal decimal con zona

zoned format formato con zona

Zulú time

1. Hora Zulú
2. La hora Zulú (Zulu Time) es un "sobrenombre" empleado para hacer referencia a la Hora del Meridiano de Greenwich (Greenwich Mean Time). La hora Zulú nada tiene que ver con la gente que vive en Natal, Sud Africa ni con su regimen horario.

Derechos de uso y copiado

En el siguiente apéndice se transcribe la <<Free Documentation Licence>>, que rige sus derechos y obligaciones contraídos al usar este diccionario.

!!explicar la diferencia entre documentación y software a los fines de las licencias

!!poque están en inglés y no en castellano

!!resumir concepto de libre-gratis

!!nombrar brevemente la FSF y el proyecto GNU, y como este proyecto se enmarca en ellos.

!!pasar a texi la GPL y la FDL en castellano.

GNU Free Documentation License

Version 1.1, March 2000

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other written document “free” in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. The “Document”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “you”.

A “Modified Version” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “Secondary Section” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (For example, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “Invariant Sections” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License.

The “Cover Texts” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License.

A “Transparent” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, whose contents can be viewed and edited directly and straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format

whose markup has been designed to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. A copy that is not “Transparent” is called “Opaque”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML designed for human modification. Opaque formats include PostScript, PDF, proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML produced by some word processors for output purposes only.

The “Title Page” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or non-commercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies of the Document numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a publicly-accessible computer-network location containing a complete Transparent copy of the Document, free of added material, which the general network-using public has access to download anonymously at no charge using public-standard network protocols. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has less than five).
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section entitled "History", and its title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. In any section entitled "Acknowledgements" or "Dedications", preserve the section's title, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section as "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections entitled “History” in the various original documents, forming one section entitled “History”; likewise combine any sections entitled “Acknowledgements”, and any sections entitled “Dedications”. You must delete all sections entitled “Endorsements.”

COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, does not as a whole count as a Modified Version of the Document, provided no compilation copyright is claimed for the compilation. Such a compilation is called an “aggregate”, and this License does not apply to the other self-contained works thus compiled with the Document, on account of their being thus compiled, if they are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one quarter of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that surround only the Document within the aggregate. Otherwise they must appear on covers around the whole aggregate.

TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License provided that you also include the original English version of this License. In case of a disagreement between the translation and the original English version of this License, the original English version will prevail.

TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document

under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1

or any later version published by the Free Software Foundation;

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the

Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU

Free Documentation License".

If you have no Invariant Sections, write “with no Invariant Sections” instead of saying which ones are invariant. If you have no Front-Cover Texts, write “no Front-Cover Texts” instead of “Front-Cover Texts being LIST”; likewise for Back-Cover Texts.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation’s software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author’s protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors’ reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone’s free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The “Program”, below, refers to any such program or work, and a “work based on the Program” means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.) Each licensee is addressed as “you”.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a. You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b. You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c. If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a. Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b. Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed

under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

- c. Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that

system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

Appendix: How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and a brief idea of what it does.
 Copyright (C) 19yy *name of author*

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) 19yy *name of author*
 Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'.
 This is free software, and you are welcome to redistribute it
 under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989
 Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.

Tabla de contenidos

Origen de este proyecto	1
LuCAS	1
GIAIT	1
0	2
A	7
B	32
C	56
D	94
E	132
F	153
G	174
H	184
I	194
J	218
K	222
L	227
M	262
N	303
O	321
P	340
Q	423

R	427
S	460
T	527
U	556
V	568
W	580
X	594
Y	599
Z	600
Derechos de uso y copiado	603
GNU Free Documentation License	604
Preamble	604
APPLICABILITY AND DEFINITIONS	604
VERBATIM COPYING	605
COPYING IN QUANTITY	605
MODIFICATIONS	606
COMBINING DOCUMENTS	607
COLLECTIONS OF DOCUMENTS	607
AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS	607
TRANSLATION	608
TERMINATION	608
FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE	608
ADDENDUM: How to use this License for your documents	608
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE	609
Preamble	609
TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION	609
Appendix: How to Apply These Terms to Your New Programs	613