

# Diccionario LuCAS Inglés–Castellano !!GIAIT?

---

Versión: 0.1.6 (08 ene 2005)

Ernesto A. Meier [emeier@giait.org.ar](mailto:emeier@giait.org.ar)  
César Ballardini [cballard@santafe.com.ar](mailto: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](mailto: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 parecen 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	1	180 K	1	40	9	512	1024
2.0+	1	320 K	2	40	8	512	1024	1.1+	1	360 K	2	40	9
512	1024	2.0+	1	1.2 MB	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 pié = 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<sup>r</sup>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 ALGO<sup>r</sup>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 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.

**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





## 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 estándar (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) hacian referencia, originalmente, a la tecla de la máquina de escribir que hacia que el "carro" de la máquina volviera a la posición inicial de la línea. El operador, luego, hacia 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) hacian referencia, originalmente, a la tecla de la máquina de escribir que hacia que el "carro" de la máquina volviera a la posición inicial de la línea. El operador, luego, hacia 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 más 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 fosforo brilla, produciendo la luz que es apreciada por los ojos. Cuando el haz de electrones se detiene, la luz (brillo) desaparece rapidamente. 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 combinatorial.

**combinational function** función combinatorial.

**combinational logic** lógica combinatorial.

**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 que procese 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 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.

**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 ó 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 tómesese 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 fácilmente 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 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.

**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 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 sí, 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 parámetro 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.

**diazo 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 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.

**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](mailto: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 borrrable, EROM.

**EROM Erasable Read Only Memory** Memoria ROM borrrable.

**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 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.

**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 (handshacking) 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 imagenes "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 Estandares (Norte)Americano) ha definido un nuevo estandar, el FDDI, para redes locales usando cable de fibra óptica. El FDDI se acerca mucho al estandar 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 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.

**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 tengan 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-primero 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 Language**

1. Leguaje 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 Greather 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 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)

**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 GPIB 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 Comuserve 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 envian 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 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.

**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 estandar 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 la 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 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 rapidamente pues resulta de especial interés para los servicios financieros y bancarios, asi 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 interciere

**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 una 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** subconjunto 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, fácilmente portable, completa. Las computadoras "laptop", por lo general, son accionadas por baterías 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

<b>line squeeze</b> compresión de líneas	<b>link</b> unir, enganchar
<b>line stretcher</b> alargador de línea	<b>link</b> enlace, encadenamiento.
<b>line stretcher</b> alargador de línea	<b>link</b> enlace - vínculo - unión - unir - juntar
<b>line surge</b> sobrecarga en la línea.	<b>link</b> enlace - vínculo - unión - unir - juntar
<b>line switching</b> conmutación de líneas o circuitos	<b>link bit</b> bit de unión
<b>line switching</b> conmutación de líneas o circuitos	<b>link bit</b> bit de unión
<b>line-processor-based system</b> sistema basado en procesado de línea	<b>link editing</b> montaje con enlace
<b>line-processor-based system</b> sistema basado en procesado de línea	<b>link editing</b> montaje con enlace
<b>linear</b> lineal	<b>link editor</b> editor de enlaces.
<b>linear analysis</b> andlisis lineal	<b>link editor</b> editor de enlaces
<b>linear analysis</b> andlisis lineal	<b>link editor</b>
<b>linear equation</b> ecuación lineal	1. editor de enlace
<b>linear equation</b> ecuación lineal	2. director de enlace
<b>linear optimization</b> optimización lineal	<b>link library</b> biblioteca de enlace
<b>linear optimization</b> optimización lineal	<b>link library</b> biblioteca de enlace
<b>linear program</b> programa lineal	<b>link pack area</b> área de módulos residentes en memoria
<b>linear program</b> programa lineal	<b>link pack area</b> área de módulos residentes en memoria
<b>linear programming</b> programación lineal	<b>link pack area queue</b> cola del área de módulos residente en memoria
<b>linear programming</b> programación lineal	<b>link pack area queue</b> cola del área de módulos residente en memoria
<b>linear programming</b> programación lineal	<b>linkable</b> conectable - enlazable
<b>linear regulator</b> regulador lineal.	<b>linkable</b> conectable - enlazable
<b>linear search</b> búsqueda por líneas	<b>linkage</b> encadenar, enlazar, enlace.
<b>linear search</b> búsqueda por líneas	<b>linkage</b> enlace - vinculación
<b>linear selection</b> selección lineal.	<b>linkage</b> enlace - vinculación
	<b>linkage conventions</b> 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.



<b>load</b> carga - cargar	<b>load program</b> programa de carga
<b>load</b> carga - cargar	<b>load program</b> programa de carga
<b>load address</b> dirección de carga	<b>load system disk program</b> programa de carga en disco del sistema
<b>load address</b> dirección de carga	<b>load system disk program</b> programa de carga en disco del sistema
<b>load and go</b> carga y ejecución inmediata	<b>load system program</b> programa de carga del sistema
<b>load and go</b> carga y ejecución inmediata	<b>load system program</b> programa de carga del sistema
<b>load instruction</b> instrucción de carga	<b>load system tape program</b> programa de carga de la cinta del sistema
<b>load instruction</b> instrucción de carga	<b>load system tape program</b> programa de carga de la cinta del sistema
<b>load key</b> tecla de carga	<b>loaded</b> almacenado - cargado
<b>load key</b> tecla de carga	<b>loaded</b> almacenado - cargado
<b>load life</b> vida útil.	<b>loaded line</b> línea cargada
<b>load map</b> mapa de carga	<b>loaded lines</b> líneas cargadas
<b>load map</b> mapa de carga	<b>loaded lines</b> líneas cargadas
<b>load mode</b> modalidad de carga	<b>loader</b> cargador
<b>load mode</b> modalidad de carga	<b>loader</b> cargador
<b>load module</b> módulo cargable	<b>loader</b> cargador
<b>load module</b> módulo de carga	<b>loader</b> cargador, programa cargador.
<b>load module</b> módulo de carga	<b>loader routine</b> rutina cargadora
<b>load module buffer</b> área intermedia de módulo de carga	<b>loading</b> carga
<b>load module buffer</b> área intermedia de módulo de carga	<b>loading</b> carga
<b>load module library</b> biblioteca de módulos de carga	<b>loading coils</b> arrollamientos de carga
<b>load module library</b> biblioteca de módulos de carga	<b>loading operation</b> operación de carga.
<b>load point</b> punto de carga	<b>loading program</b> programa de carga.
<b>load point</b> 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 especializadas
- 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).

### logoff

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.

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 longitudinal

**longitudinal mode delay line** línea de retardo en modalidad longitudinal

**longitudinal mode delay line** línea de re-

tardo 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

**loop resistance** resistencia del bucle

**loop stop** parada por bucle o ciclo

<b>loop stop</b> parada por bucle o ciclo	<b>low</b> bajo, inferior.
<b>loop test</b> prueba de bucle cerrado	<b>low frequency</b> frecuencia baja
<b>loop test</b> prueba de bucle cerrado	<b>low level format</b> formato de bajo nivel
<b>loop transmission</b> transmisión en bucle	<b>low level language</b> lenguaje de bajo nivel
<b>loop transmission</b> transmisión en bucle	<b>low level language</b> lenguaje de bajo nivel
<b>loop-invariant computation</b> cálculo de invariantes de ciclos	<b>low level language</b> lenguaje de bajo nivel
<b>loop-invariant computation</b> cálculo de invariantes de ciclos	<b>low order</b> orden inferior
<b>loopback</b> lazo cerrado	<b>low order</b> orden inferior
<b>loopback test</b> prueba de bucle	<b>low order bit</b> bit de orden inferior
<b>loopback test</b> prueba de bucle	<b>low order bit</b> bit de orden inferior
<b>looping</b> realizar lazos, realizar bucles.	<b>low order position</b> posición menos significativa o de orden inferior
<b>looping</b> iteración - bucle	<b>low order position</b> posición menos significativa o de orden inferior
<b>looping</b> iteración - bucle	<b>low primary</b> primaria baja
<b>loosely coupled</b> con acople flojo	<b>low primary</b> primaria baja
<b>loss</b> pérdida	<b>low primary sequence</b> secuencia primaria baja
<b>loss</b> pérdida	<b>low primary sequence</b> secuencia primaria baja
<b>loss of information</b> pérdida de información	<b>low recording density</b> baja densidad de grabación
<b>loss of information</b> pérdida de información	<b>low recording density</b> baja densidad de grabación
<b>lost cluster</b> grupo de archivo no disponible	<b>low resolution</b> baja resolución
<b>lost cluster</b> cúmulo perdido	<b>low second primary</b> segunda primaria baja
<b>lost cluster</b> grupo de archivo no disponible	<b>low second primary</b> segunda primaria baja
<b>low</b> bajo	<b>low secondary sequence</b> secuencia secundaria baja
<b>low</b> bajo	

**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

tiva

**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 er-

ror 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 ahorrr 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<sup>-9</sup> 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 Computacion

**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 línea

**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 línea

**one-line direct access system** método de acceso directo en línea

**one-line operation** funcionamiento en línea- operación en línea

**one-line problem solving** resolución de problemas en línea

**one-line teller system** sistema en línea 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 - empaquetar - condensar -
2. registrar - almacenar dos dígitos en un byte

**pack** ajustar, apretar, empaquetar

**pack** comprimir

**pack**

1. conjunto - paquete - comprimir - empaquetar - 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 - compacto - empaquetado

**packed** condensado - comprimido - compacto - empaquetado

**packed card feature** dispositivo alimentador de tarjetas por lotes

**packed card feature** dispositivo alimentador de tarjetas por lotes

**packed data** datos empaquetados

**packed data** datos empaquetados

**packed data field** campo de datos empaquetados

**packed data field** campo de datos empaquetados

**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 compacto

**packed field** campo comprimido o compacto

**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". 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 (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 subdirectorio. 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 subdirectorio 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 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.

#### **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<sup>-12</sup> 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

<b>position</b>	<b>macro</b>	<b>instruction</b>
macroinstrucción de posición		

<b>position</b>	<b>macro</b>	<b>instruction</b>
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

**postoperative error trap** desvío por error postoperatorio

**postoperative error trap** desvío por error postoperatorio

**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 dissipation** poder de disposición

**power dissipation** poder de disposición

**power dissipation** poder de disposición

**power down** apagar

**power fail restart** restauración del fallo de la alimentación.

**power failure** caída de tensión

**power failure** caída de tensión

**power failure** caída de tensión

**power failure** caída de tensión

**power level** nivel de potencia

**power level** nivel de potencia

**power level** nivel de potencia

**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

**powerful** poderoso - increíble - inigualable

**powerful** poderoso - increíble - inigualable

**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 function** función de precedencia

**precedence function** función de precedencia

**precedence function** función de precedencia

**precedence of operations** precedencia a las operaciones

**precedence of operations** precedencia a las operaciones

**precedence of operations** precedencia a las operaciones

**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

**precedence relations** relaciones de precedencia

**precedence relations** relaciones de precedencia

**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 por prefijos
- prefix notation** notación por prefijos
- prefix notation** notación por prefijos
- prefix notation** notación prefija
- prefix operator** operador de prefijo
- prefix operator** operador de prefijo
- prefix operator** operador de prefijo
- prefix operator** operador de prefijo
- preheader** preencabezamiento
- preheader** preencabezamiento
- preheader** preencabezamiento
- preheader** preencabezamiento
- prelist** suma previa - prelistado
- prelist** suma previa - prelistado
- prelist** suma previa - prelistado
- 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** preprocesador
- preprocessor statement** sentencia del precompilador
- preprocessor statement** sentencia del precompilador
- preprocessor statement** sentencia del precompilador
- 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 pregrabado
- prerecorded vocabulary** vocabulario pregrabado
- prerecorded vocabulary** vocabulario 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 station** estación de lectura previa

**preset station** estación de lectura previa

**preset station** estación de lectura previa

**preset switch** interruptor condicionado de antemano

**preset switch** interruptor condicionado de antemano

**preset switch** interruptor condicionado de antemano

**preset switch** interruptor condicionado de antemano

**presort** clasificación previa

**presort** clasificación previa

**presort** clasificación previa

**presort** clasificación previa

**pressure pad** almohadilla a presión

**pressure pad** almohadilla a presión

**pressure pad** almohadilla a presión

**pressure pad** almohadilla a presión

**pressure plate** placa a presión

**pressure plate** placa a presión

**pressure plate** placa a presión

**pressure plate** placa a presión

**pressure roll** rodillo de presión

**pressure roll** rodillo de presión

**pressure roll** rodillo de presión

**pressure roll** rodillo de presión

**prestore**

1. inicializar

2. almacenar previamente

**prestore**

1. inicializar

2. almacenar previamente

**prestore**

1. inicializar

2. almacenar previamente

**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

**presumptive instruction** instrucción previa o supuesta

**presumptive instruction** instrucción previa o 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)

**pretty printing** buena impresión (claridad)

**pretty printing** buena impresión (claridad)

**pretty printing** buena impresión (claridad)

**preventive**

**preventive**

**preventive maintenance** mantenimiento preventivo

**preventive maintenance** mantenimiento preventivo

**preventive maintenance** mantenimiento preventivo

**preventive maintenance** mantenimiento preventivo

**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

<b>primary brushes</b> escobillas primarias	primario
<b>primary brushes</b> escobillas primarias	<b>primary entry point</b> punto de entrada primario
<b>primary card</b> tarjeta principal	<b>primary entry point</b> punto de entrada primario
<b>primary card</b> tarjeta principal	<b>primary feed</b> alimentación primaria
<b>primary card</b> tarjeta principal	<b>primary feed</b> alimentación primaria
<b>primary control program</b> programa de control primario	<b>primary feed</b> alimentación primaria
<b>primary control program</b> programa de control primario	<b>primary feed</b> alimentación primaria
<b>primary control program</b> programa de control primario	<b>primary feed hopper</b> depósito de alimentación primaria
<b>primary control program</b> programa de control primario	<b>primary feed hopper</b> depósito de alimentación primaria
<b>primary cycle delay</b> retraso del ciclo primario	<b>primary feed hopper</b> depósito de alimentación primaria
<b>primary cycle delay</b> retraso del ciclo primario	<b>primary feed hopper</b> depósito de alimentación primaria
<b>primary cycle delay</b> retraso del ciclo primario	<b>primary file</b> fichero o archivo principal
<b>primary cycle delay</b> retraso del ciclo primario	<b>primary file</b> fichero o archivo principal
<b>primary cycle delay</b> retraso del ciclo primario	<b>primary forms tractor</b> impulsor principal de formularios
<b>primary eject</b> expulsión de tarjetas primarias	<b>primary forms tractor</b> impulsor principal de formularios
<b>primary eject</b> expulsión de tarjetas primarias	<b>primary forms tractor</b> impulsor principal de formularios
<b>primary eject</b> expulsión de tarjetas primarias	<b>primary forms tractor</b> impulsor principal de formularios
<b>primary eject</b> expulsión de tarjetas primarias	<b>primary index</b> índice primario
<b>primary entry point</b> punto de entrada primario	<b>primary memory</b> memoria primaria.
<b>primary entry point</b> punto de entrada	<b>primary memory</b> memoria principal
	<b>primary memory</b> 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 paging device** dispositivo de  
paginación principal

**primary paging device** dispositivo de  
paginación principal

**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

<b>primary total</b>	total principal	<b>print bar</b>	barra impresora
<b>primary total</b>	total principal	<b>print bar</b>	barra impresora
<b>primary total</b>	total principal	<b>print barrel</b>	tambor impresor
<b>primary track</b>	pista principal	<b>print barrel</b>	tambor impresor
<b>primary track</b>	pista principal	<b>print buffer</b>	buffer de impresión
<b>primary track</b>	pista principal	<b>print buffer</b>	regulador de impresión
<b>primary track</b>	pista principal	<b>print buffer</b>	regulador de impresión
<b>primary tractor</b>	tractor primario	<b>print column</b>	columna de impresión
<b>primary tractor</b>	tractor primario	<b>print contrast ratio</b>	relación de contraste de impresión
<b>primary tractor</b>	tractor primario	<b>print contrast ratio</b>	relación de contraste de impresión
<b>primary tractor</b>	tractor primario	<b>print contrast signal</b>	señal de contraste de impresión
<b>prime</b>	cargar una zona de entrada	<b>print contrast signal</b>	señal de contraste de impresión
<b>prime</b>	cargar una zona de entrada	<b>print control</b>	control de impresión
<b>prime</b>	cargar una zona de entrada	<b>print control</b>	control de impresión
<b>prime</b>	cargar una zona de entrada	<b>print control character</b>	carácter de control de impresión
<b>prime area</b>	Area primaria	<b>print control character</b>	carácter de control de impresión
<b>prime area</b>	Area primaria	<b>print data entry forms</b>	impresión de formularios con entrada de datos
<b>prime data</b>	datos primarios	<b>print data entry forms</b>	impresión de formularios con entrada de datos
<b>prime data</b>	datos primarios	<b>print dump program</b>	programa de impresión total del contenido de la memoria
<b>primitive</b>	primitivo (unidad básica y fundamental)	<b>print dump program</b>	programa de impresión total del contenido de la memoria
<b>primitive</b>	primitivo (unidad básica y fundamental)	<b>print edit</b>	edición para impresión
<b>primitive</b>	primitiva		
<b>print</b>	imprimir, impresión.		
<b>print ball</b>	esfera impresora		
<b>print ball</b>	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 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.

**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 item en un menú ubicado en una barra lineal. Los items 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 menues 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-buttea 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 fórmula 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 iguallen 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 (PATH-NAME) 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 - reasignable
- 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 S**cientific **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.

**screener** 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. "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.

### 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 un 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 standarization** 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 encajado ("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 "w a i t" y al sistema "s l e e p", 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** borron

**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 escalonar (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. subdirectorio
2. Un directorio que reside dentro de otro directorio. Todo directorio (salvo el directorio raíz) es un subdirectorio.

**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 SUBROUTINA 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 TEMP**orary 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 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.

**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 descrita 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: Tranferencia 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** desempaquetado

**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** desempacotado - desagrupado

**unpacked decimal** decimal desempacotado

**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 irrecoverable

**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 curtate** 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 contro-

ladora 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 grave 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 formateo 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 transmitidos, así como información acerca del origen del packet, el destino, tamaño, y su posición en el orden de los packets enviados. Existen packets "vacíos" 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 transmitidos, así como información acerca del origen del packet, el destino, tamaño, y su posición en el orden de los packets enviados. Existen packets "vacíos" 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 interlizado (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

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 régimen 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 texti 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

<b>R</b> .....	<b>427</b>
<b>S</b> .....	<b>460</b>
<b>T</b> .....	<b>527</b>
<b>U</b> .....	<b>556</b>
<b>V</b> .....	<b>568</b>
<b>W</b> .....	<b>580</b>
<b>X</b> .....	<b>594</b>
<b>Y</b> .....	<b>599</b>
<b>Z</b> .....	<b>600</b>
<b>Derechos de uso y copiado</b> .....	<b>603</b>
<b>GNU Free Documentation License</b> .....	<b>604</b>
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
<b>GNU GENERAL PUBLIC LICENSE</b> .....	<b>609</b>
Preamble .....	609
TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION .....	609
Appendix: How to Apply These Terms to Your New Programs ....	613