

- I. Bendrosios sąvokos ir aparatinė įranga,
- II. Programinė įranga ir operacinė sistema,
- III. Internetas ir elektroninis paštas,
- IV. Dokumentų rengimas,
- V. Grafinės priemonės.

Kompiuterių vartotojų teminis žodynelis

Kompiuterių vartotojų teminis žodynėlis

Elektroninis „Kompiuterių vartotojų teminis žodynėlis“ skiriamas pirmiausia tiems, kurie tik pradeda arba yra mažiau įgudę dirbti kompiuteriu. Jame pateikiama tai, kas reikalinga darbo kompiuteriu pradžiamoksliui – per tūkstantį dažniau vartojamų kompiuterijos terminų, komandų pavadinimų, įvairius parametrus apibūdinančių frazių ir kt. Žodynėlis suskirstytas į penkias dalis pagal kompiuterijos sąvokų mikrosistemų temas:

- I. Bendrosios sąvokos ir aparatinė įranga,
- II. Programinė įranga ir operacinė sistema,
- III. Internetas ir elektroninis paštas,
- IV. Dokumentų rengimas,
- V. Grafinės priemonės.

Savo ruožtu dalys suskirstytos smulkesniais teminiais skyriais. Kiekvienas skyrius pradedamas trumpu įvadininiu tekstu, toliau abėcėliškai teikiami terminų ar kitos termininės leksikos straipsniai. Be antraštinio termino ar termininės leksikos vieneto lietuvių kalba, straipsnį sudaro anglų kalbos atitikmuo (-ys) ir sąvokos paaiškinimas (lietuvių kalba). Dažnai straipsnio sąvoka ne tik apibrėžiama, bet ir aiškinama išsamiau, pateikiama pavyzdžių, iliustracijų. Žodynėlio straipsniai vieni su kitais siejami saitais. Taigi žodynėlis kartu yra ir trumpas kompiuterijos pradžiamokslio žinynas. Tam tikros jo dalys turėtų būti naudingos ir programų lokalizuotojams, ypač pradedantiesiems, nes jame nevengiama patarimų, į ką reikėtų atkreipti dėmesį lokalizuojant programas, verčiant anglų kalbos terminus į lietuvių kalbą.

Kad žodynėlio skaitytojui būtų lengviau pasirinkti, kuriam kompiuterijos terminui ar termininės leksikos vienetai reikėtų teikti pirmenybę, greta pusjuodžiu šriftu rašomo antraštinio termino ar termininės leksikos vieneto po kablelio normaliuoju šriftu teikiamas jo sinonimas (-ai). Sinonimai yra išskelti ir atskirais straipsniais pagal abėcėlę su nuoroda „žr.“ („žiūrėk“) į pagrindinį terminą ar termininės leksikos vieneta, pavyzdžiui, **resursas** žr. **išteklis**.

Žodynėlyje pateikiama ir neteiktinų, bet įvairiuose šaltiniuose dar vis pasitaikančių kompiuterijos terminų. Greta tokio termino rašomas sutrumpinimas „ntk.“ („neteiktinas“) ir po lygybės ženklo „=“ pateikiamas teiktinas terminas (į jo straipsnį galima patekti spustelint saitą), pavyzdžiui, **ploteris** ntk. = **braižytuvas**.

Kiti žodynėlyje vartojami sutrumpinimai:

„dar žr.“ – „dar žiūrėk“ susijusio termino ar termininės leksikos vieneto straipsnį, kuriame yra informacijos, padedančios geriau suprasti terminą ar termininės leksikos vieneta, iš kurio straipsnio teikiama ši nuoroda,

„plg.“ – „palygink“ su kitu žodynėlyje aprašytu terminu ar termininės leksikos vieneta (yra panašumų arba skirtumų).

„Kompiuterių vartotojų teminis žodynėlis“ teikiamas PDF formato dokumentu. Skaitytojas gali jį [parsisiųsti](#) ir skaityti kompiuterio ekrane ar atsispausdinti.

Žodynėlis parengtas pagal projektą „Visuomenei aktualios programinės įrangos lokalizavimas, programoms reikalingų priemonių sukūrimas“, kuris 2012-04-01–2014-09-30 buvo vykdomas pagal priemonę „Lietuvių kalba informacinėje visuomenėje“ (VP2-3.1-IVPK-12-K).

Autoriai: Valentina Dagienė, Tatjana Jevsikova, Skaidra Vaicekauskienė.

Pagalbininkai: Gintautas Grigas, Audra Ivanauskienė, Eglė Jasutė, Rimantas Žakauskas.

I. Bendrosios sąvokos ir aparatinė įranga

1. Informacija ir bendrosios sąvokos

Informacinės technologijos – technologijos bet kokių formų informacijai gauti, apdoroti, išrinkti, naudoti, laikyti, saugoti, ja keistis ir pan. Šiomis technologijomis tvarkomi įvairūs duomenys, rengiami dokumentai, atliekami skaičiavimai, finansinės operacijos, kaupiama ir pateikiama informacija, jos pasitelkiamos darant sprendimus ir atliekant vis daugiau įvairių užduočių biuruose, gamyklose, bankuose, prekybos centruose, namuose, virtualiojoje erdvėje ir daugelyje kitų vietų.

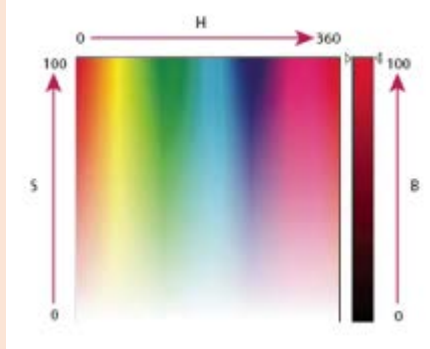
Kompiuteris – elektroninis duomenų apdorojimo įrenginys, priimantis duomenis, juos apdorojantis pagal programą ir pateikiantis šio proceso rezultatus.

Kompiuterį sudaro aparatinė ir programinė įranga. **Aparatinė įranga** – kompiuterio įtaisai ir įrenginiai, aparatai, jų ryšio priemonės ir aparatūros mazgai. Prie aparatinės įrangos priskiriami ir šie įrenginiai, aparatai, prietaisai: monitorius, kompiuterio dėžė, kurioje įtaisytos mikroschemos ir kita elektronika, pelė, klaviatūra, skaitytuvas, spausdintuvas, atmintukas ir visa kita, ką galima prijungti prie kompiuterio. **Programinė įranga** – visuma **programų** kompiuteriui valdyti ir jame esantiems **duomenims** apdoroti. Tai programos, kuriomis naudojama dirbant kompiuteriu, pavyzdžiui, teksto, grafikos rengyklės, skaičiuoklės ir pan. Kai kurios iš jų būna įdiegiamos į kompiuterį iš anksto, kitų galima nusipirkti kompiuterių parduotuvėse arba parsisiųsti iš interneto ir įdiegti. Programinė įranga skirstoma į **sisteminę programinę įrangą** ir **taikomąją programinę įrangą**. Pagrindinė sisteminės programinės įrangos dalis – **operacinė sistema**.


Paprastai kompiuteriu renkami, kuriami, jame kaupiami duomenys (tekstas, paveikslai ir pan.) išsaugomi – įrašomi. Duomenų dydis yra labai svarbus įrašant tuos duomenis laikmeną, pavyzdžiui, atmintuką, kompaktinį diską ar kt. Visa kompiuteryje laikoma informacija koduojama nuliais ir vienetais. Taigi kompiuteris pažįsta tik du skaitmenis – tokia skaičiavimo sistema vadinama **dvejetainė**. Vienas dvejetainis ženklas vadinamas **bitu**. Aštuonių bitų „žodis“ vadinamas **baitu**. Informacijos užimama vieta kompiuteryje nurodoma baitais, kilobaitais, megabaitais, gigabaitais.

Ženkliai. Popieriuje spausdintas tekstas sudarytas iš rašto ženklų, kitaip tariant, **rašmenų**. Kompiuterio tekste, be rašmenų, dar yra ir kitokių ženklų, pavyzdžiui, nurodančių eilutės arba pastraipos pabaigą. Šie ženklai vadinami **valdymo ženklais**. Todėl kompiuterijoje dažniau vartojamas bendresnis terminas **ženklas**. Svarbiausi ženklai yra klaviatūroje – tai raidės, skaitmenys ir kiti ženklai, vadinami **specialiaisiais ženklais**.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
A4 formatas	<i>A4 format</i>	Rašomojo popieriaus lapo 210×297 mm dydžio formatas, dažniausiai naudojamas spaudai. Vienas iš A grupės formatų .
A grupės formatai	<i>A series, A sizes</i>	ISO standarto rekomenduojami popieriaus lapo dydžio matmenys (mm): A0 – 841×1189, A1 – 594×841, A2 – 420×594, A3 – 297×420, A4 – 210×297, A5 – 148×210, A6 – 105×148, A7 – 74×105, A8 – 52×74, A9 – 37×52, A10 – 26×37. Pradinis lapo formatas yra A0. Jo plotas – 1 m ² . A0 formato lapą padalijus pusiau, gaunamas A1 formatas, toliau nuosekliai dalijant pusiau – A2, A3 ir kiti formatai. A0 formato popieriaus lakštą padalijus į 16 vienodų dalių, viena tokia dalis ir yra A4 formato. Poligrafijoje šešiolika A4 formato lapų sudaro spaudos lanką.
AGŠ spalvų modelis, HSB spalvų modelis	<i>HSB</i>	Spalvų modelis, kuriame spalvos apibūdinamos trimis parametrais: atspalviu, gryniumi ir šviesiu (angl. <i>HSB: Hue, Saturation, Brightness</i>). Didžiausias spalvų grynys yra kvadrato viršuje, jis mažėja, einant kvadratu žemyn. Apatinėje linijoje jis lygus nuliui, todėl visi atspalviai tampa vienodai pilki. Dešinėje pusėje pailgame stačiakampyje rodomas pasirinkto atspalvio – raudonos spalvos (kairiau esančio kvadrato kairysis viršutinis kampas) kitimas, kintant šviesiui. Apie pailgo

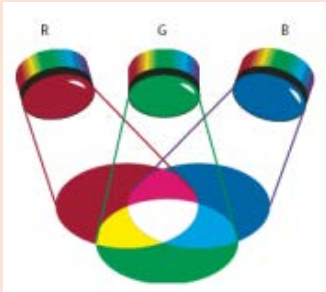
		<p>stačiakampio vidurį atspalvis normalus, einant aukštyn, jame daugėja baltos spalvos, einant žemyn – juodos.</p> 
Algoritmas	<i>algorithm</i>	Baigtinė seka aiškiai suformuluotų nurodymų, kuriuos reikia atlikti sprendžiant tam tikrą uždavinį (siekiant tikslo). Algoritmas, užrašytas kompiuteriui suprantamu pavidalu, pavyzdžiui, programavimo kalba , vadinamas programa .
Analoginis dydis	<i>analog value</i>	Fizikinis tolydusis dydis (elektros įtampa, srovė), pakeičiantis duomenyse vartojamus realiuosius dydžius, dažniausiai skaitmeninius.
Analoginis signalas	<i>analog signal</i>	Signalas, kurio vertė (įtampa, srovė) yra analoginis dydis.
Aparatinė įranga	<i>hardware</i>	Kompiuterių technikos fizinių priemonių visuma, t. y. mechaniniai, magnetiniai, elektriniai, elektroniniai aparatai, įrenginiai, įtaisai ir prietaisai. Prie aparatinės įrangos priskiriamas ne tik kompiuteris, bet ir visi išoriniai jo įrenginiai, aparatai, ryšio priemonės: monitorius, klaviatūra, pelė, spausdintuvas, garsiakalbiai , maitinimo įrenginys, kabeliai, jungtys ir kt. Aparatinė įranga kinta lėčiau, o programinė įranga keičiama lanksčiau. Į aparatinę įrangą galima įrašyti naujų programų ir taip suteikti kompiuterio vartotojui naujų galimybių.
Aplinka	<i>environment</i>	Bendroji prasme – tai kompiuterio išteklų pateikimo vartotojui būdas, t. y. kompiuterio aparatinės dalies ir operacinės sistemos sąsaja su vartotoju. <i>Aplinkos</i> terminas kartais vartojamas kaip <i>operacinės sistemos</i> sinonimas, tačiau <i>aplinka</i> – šiek tiek bendresnė sąvoka. Ji apima ir aparatinę dalį, taip pat tai gali būti ir taikomoji programa, kuri veikia operacinės sistemos aplinkoje, bet kartu sudaro aplinką kitai, dažniausiai mažesnei, programai. Kartais <i>aplinka</i> vadinama <i>terpe</i> , nors pastaroji suprantama šiek tiek siauriau – kai kalbama apie operacinės sistemos ir programų sąsajas.
ASCII koduotė	<i>ASCII</i>	7 bitų koduotė, įteisinta JAV standartu. Ši koduotė JAV dažnai tapatinama su bet kokių 7 arba 8 bitų tekstų koduote ir grynasis tekstas vadinamas ASCII tekstu, nes amerikiečiai nemato didelio skirtumo tarp 7 ir 8 bitų koduočių. Todėl verčiant programas reikia iš konteksto nustatyti, ar iš tikrųjų turima omenyje ASCII koduotė, ar šia santrumpa įvardijamas grynasis tekstas.
Baitas	<i>byte</i>	Kompiuterio atminties matavimo vienetas, priklausomas nuo kompiuterio architektūros. Baitas beveik visuose šiuolaikiniuose kompiuteriuose lygus 8 bitams (dvejetainiams vienetams) ir yra mažiausias adresuojamas atminties vienetas. Baitu gali būti vaizduojamas nedidelis (iš intervalo [0; 255]) dvejetainis skaičius arba rašmuo. Baito turinys paprastai užrašomas dviženkliais šešioliktainiu skaičiumi . Pavyzdžiui, raidės N kodo baitas sudarytas iš 8 dvejetainių skaitmenų 01001110, šešioliktainis užrašas – 4E.
Belaidis ryšys	<i>wireless connection</i>	Ryšys, kai duomenų persiuntimo linijoje yra bent viena atkarpa, kurioje duomenys persiunčiami radijo bangomis, šviesa, infraraudonaisiais spinduliais arba kitomis elektros laidų nenaudojančiomis priemonėmis.
Bendrasis išteklius	<i>shared resource</i>	Išteklis (įrenginys, įtaisas, programa ar duomenų rinkinys), kurį naudoja keli kiti įrenginiai, įtaisai arba programos. Taip pat vadinamas ir bet kuris subendrintas tinklo išteklius, pavyzdžiui, failas, katalogas, spausdintuvas .
B grupės formatai	<i>B series, B sizes</i>	ISO standarto rekomenduojami plakatų ir kitų didelio formato spaudinių popieriaus lapo dydžio matmenys (mm): B0 – 1000×1414, B1 – 707×1000, B2 – 500×707, B3 – 353×500, B4 – 250×353, B5 – 176×250, B6 – 125×125,

		B7 – 88×125, B8 – 62×88, B9 – 44×62, B10 – 31×44.
Bitas	<i>bit</i>	1. Elementarus informacijos kiekio vienetas, vartojamas informacijos teorijoje. Bitas atitinka informacijos kiekį, gaunamą sužinojus, kuris iš dviejų vienodai tikėtinų įvykių įvyko. 2. Mažiausias informacijos kiekio vienetas kompiuteryje, koduojamas vienu dviejų būsenų elementu. Išvestiniai vienetai: kilobitas, megabitas, gigabitas ir kt. 3. Viena dvejetainio skaičiaus skiltis (skaitmuo 0 arba 1).
Bitas per sekundę	<i>bit per second, bps</i>	Duomenų persiuntimo spartos matavimo vienetas, kai per sekundę persiunčiamas vienas bitas. Sutrumpintai rašoma b/s. Šiuolaikinių telekomunikacijos priemonių sparta didelė, todėl vartojami didesni išvestiniai matavimo vienetai: kilobitas per sekundę (Kb/s) ir megabitas per sekundę (Mb/s).
CMY spalvų modelis		Žr. ŽPG spalvų modelis .
Duomenys	<i>data</i>	Kompiuterių apdorojami objektai, kompiuterinių laikmenų turinys. Duomenimis išreiškiama apdorojama informacija. Skirtumas tarp <i>informacijos</i> ir <i>duomenų</i> sąvokų nėra griežtas. Jos apima tą patį objektą, tik skirtingu abstrakcijos lygmeniu: <i>informacija</i> – abstraktesniu, <i>duomenys</i> – konkretesniu. Duomenys pateikiami kompiuteriui. Iš jo gaunami rezultatai yra tokio pat pobūdžio kaip ir pateiktieji duomenys, todėl ir rezultatus galima vadinti duomenimis, tik galutiniais, kad skirtųsi nuo kitų, pradinių, duomenų. Taigi kompiuteris iš vieno duomenų gauna kitus. Pavyzdžiai: asmeniniai duomenys, galutiniai duomenys, grafiniai duomenys, neapdoroti duomenys, pradiniai duomenys, skaitmeniniai duomenys, slaptieji duomenys, statistiniai duomenys, tarpiniai duomenys, viešieji duomenys.
Duomenų šaltinis	<i>data source</i>	Pirminis duomenų rinkinys, parengtas pagal tam tikras taisykles ir laikomas kompiuteryje universaliu formatu, iš kurio galima sudaryti duomenų bazės įrašus, lenteles, adresų knygų įrašus ir kitus duomenų darinius. Paprasčiausias duomenų šaltinis yra grynasis tekstas, išdėstytas stulpeliais, skiriamais tabuliuojimo ženklais. Duomenų šaltiniai gali būti įvairūs duomenų rinkiniai, pavyzdžiui, programų „Mozilla“, „Outlook“ adresų knygelės, skaičiuoklių „Excel“, „OpenOffice“ lentelės.
Dvejetainis skaičius	<i>binary number</i>	Skaičius, užrašytas dvejetaine skaičiavimo sistema, kurią sudaro du skaitmenys 0 ir 1. Kompiuterių elementarūs komponentai yra dvejetainiai, todėl kompiuteris su dvejetainiais skaičiais operacijas atlieka sparčiau negu su dešimtainiais. Ten, kur tokių operacijų atliekama daug, skaičiai vaizduojami dvejetainiu formatu, o kur didžiąją duomenų dalį sudaro tekstinė informacija, skaičiai vaizduojami tekstiniu formatu – dešimtainio skaičiaus skaitmenys laikomi teksto ženklais ir koduojami taip pat kaip ir tekstas.
Elektroninis paštas	<i>electronic mail, e-mail</i>	Elektroninių laiškų persiuntimo kompiuterių tinklu tarnyba. Trumpoji forma – el. paštas arba e. paštas.
Formatas	<i>format, paper size</i>	1. Dokumento arba jo dalies (rašmens, skaičiaus, datos, pastraipos, lentelės ir kt.) vaizdavimo ir apipavidalinimo būdas. Dokumentų rengyklės paprastai turi atskirą meniu grupę, dažniausiai esančią pagrindiniame meniu, formatams aprašyti. Čia parenkamas šriftas, jo dydis (aukštis), stilius, nustatomas pastraipų lygiavimas, ženklėjimas, eilučių intervalai, atstumai tarp pastraipų, puslapio dydis, paraštės ir kt. Pavyzdžiai: datos formatas, pastraipos formatas, puslapio formatas, puslapių numerių formatas, rašmenų formatas, skaičiaus formatas, valiutos formatas. 2. Kompiuteryje laikomų duomenų apipavidalinimo būdas. Formatas priklauso nuo failo, kuriame laikomi duomenys, tipo. Pavyzdžiai: AVI formatas, MP3 formatas, PDF formatas, RTF formatas. 3. Tinklu siunčiamų duomenų apipavidalinimo būdas. Būna dvejetainis arba tekstinis formatas. 4. Popieriaus lapo matmenys, nurodomi ilgio vienetais, pvz., 210×297 mm, 21×29,7 cm, arba standartinių formatų pavadinimais, pvz., A4, A5. Pastaba. Kai kurių šalių programinėje įrangoje popieriaus lapo matmenys dar gali būti nurodomi coliais. Lietuvinamą įrangą reikia koreguoti taip, kad šie matmenys būtų nurodomi centimetrais arba milimetrais. Pavyzdžiai: A grupės formatai, A4 formatas, B grupės formatai, laiškinių popieriaus formatai.
Gigabaitas	<i>Gigabite, GB</i>	Nesisteminis atminties ir duomenų kiekio matavimo vienetas, lygus $2^{10} = 1024$

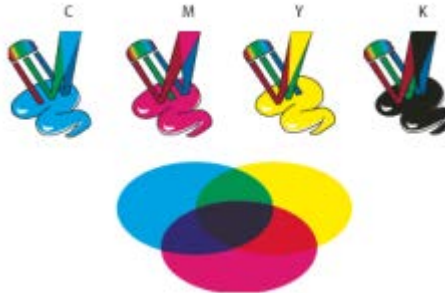
		megabaitams.
Globalinė padėties nustatymo sistema	<i>Global Positioning System, GPS</i>	Specialiųjų dirbtinių Žemės palydovų ir prietaisų visuma erdvinėms geodezinėms koordinatėms nustatyti radionavigaciniu metodu. Santrumpa – GPS. Šia sistema nustatomos objekto koordinatės bet kurioje pasaulio vietoje. Sistemos pagrindas – IT technologijų sąveika su planetą gaubiančiu GPS palydovų tinklu. Tai viena iš palydovinių navigacijos sistemų.
Grafinė informacija	<i>graphic information</i>	Vaizdinė informacija: nuotraukos, piešiniai ir pan. 
Grafinė sąsaja	<i>graphic interface, graphic user interface, graphical user interface, GUI</i>	Grafikos priemonėmis grindžiama sąsaja tarp žmogaus ir kompiuterio. Komandoms parinkti, programoms paleisti, failų ir katalogų vardams, parinktims, parametrų stebėti ir parinkti, taip pat kitiems veiksams atlikti naudojami ekrane rodomi dialogo langai, meniu punktai ir mygtukai, kuriais manipuluojama pele (arba klaviatūra). Pagrindiniai grafinės sąsajos komponentai: darbalaukis, programos langas, piktograma, meniu, meniu juosta, pelės žymeklis. Pakeitus operacinės sistemos DOS tekstinę sąsają grafine, iš jos išsirutuliojo operacinė sistema „MS Windows“.
Hercas	<i>hertz</i>	Periodinio vyksmo dažnio sisteminis vienetas, atitinkantis vieną ciklą per sekundę. Pavadinta pagal vokiečių fiziko Heinricho Rudolfo Herco (Heinrich Rudolf Hertz) pavardę. Vartojami kartotiniai vienetai: kilohercas (kHz), megahercas (MHz), gigahercas (GHz).
HSB spalvų modelis		Žr. AGŠ spalvų modelis .
Informacija	<i>information</i>	Žinios, perduodamos vienu asmenų kitiems žodžiu, raštu, žiniasklaidos priemonėmis: per spaudą, radiją, televiziją, kiną, kompiuterių tinklus. Informacijos apibrėžčių galima rasti daug ir įvairių, nes tai abstrakti, pirminė sąvoka. Filosofiniu požiūriu informacija – tai žmogaus suvoktas objekto turinys. Informatikos požiūriu informacija – apdoroti, interpretuoti duomenys , ypač pabrėžiant jų sklaidą.
Informacijos kiekis	<i>amount of information</i>	Kiekybinis informacijos matas, nusakantis tam tikros situacijos neapibrėžties mažėjimą, paaiškėjus kitos situacijos rezultatui.
Informacinės technologijos	<i>information technology, IT</i>	Priemonių ir būdų visuma informacijai apdoroti. Santrumpa – IT. Informacinės technologijos apima įvairius metodus ir priemones (aparatinę ir programinę įrangą) duomenims apdoroti: rinkti, rikiuoti, laikyti, perduoti arba kitaip tvarkyti kompiuteriu. Pavyzdžiai: informacinių technologijų kursas, informacinių technologijų plėtra.
Internetas	<i>internet</i>	Pasaulinis kompiuterių tinklas, jungiantis daugybę mažesnių tinklų ir veikiantis TCP/IP protokolo pagrindu. Internetas valdomas ir tvarkomas decentralizuotai, neturi vieno šeimininko. Nutraukus darbą bet kuriam kompiuteriui arba grupei kompiuterių, internetas išlieka veiksmingas. Dabar jis jungia apie 100 000 kitų tinklų ir naudojamas mokslo, švietimo, komercijos ir kitiems tikslams. Jame veikia saitynas, elektroninis paštas, FTP duomenų saugyklos, pokalbių tarnybos ir kitos paslaugos. Internetas skirstomas į sritis, sritys – į posričius. Lietuvai skirta lt sritis.
Internetinis seminaras	<i>webinar</i>	Internetu vykstantis seminaras, kuriame skaitomi pranešimai ir atsakoma į klausytojų klausimus, naudojantis tikralaikiu teksto, garso ir vaizdo ryšiu.
Interneto paslaugos	<i>internet services</i>	Saitynas, elektroninis paštas, FTP duomenų saugyklos, pokalbiai internetu.
Ištekliai, resursas	<i>resource</i>	1. Programa arba duomenys tam tikram kompiuterio darbui atlikti, failas, kuriuo naudojasi programa ar kelios programos ir pan. Ištekliai paprastai laikomi atskiruose failuose. Pavyzdžiai: programos ištekliai, tinklo ištekliai. 2. Kompiuterio, sistemos arba tinklo dalis (pvz., diskas, spausdintuvas), kuria naudojasi vykdoma programa arba procesas. Pavyzdžiai: aparatinės įrangos ištekliai, interneto ištekliai, įrenginio ištekliai, išoriniai ištekliai, kompiuterio ištekliai, tinklo ištekliai, vidiniai ištekliai.

Įvairialypė informacija		Žr. Multimedija (1) .
Įvairialypė įranga		Žr. Multimedija (2) .
Įvairialypė terpė		Žr. Multimedija (3) .
Ką matau, tą gaunu	<i>what you see is what you get, WYSIWYG</i>	Posakis, kuriuo teigiama, kad atlikus veiksmą gaunama tai, kas matoma (kas parašyta). Pavyzdžiui, jeigu ekrane matomas kursyvu pavaizduotas tekstas, tai jį išspausdinus taip pat gaunamas kursyvas.
Kilobaitas	<i>kilobyte, KB</i>	Nesisteminis atminties ir duomenų kiekio matavimo vienetas, lygus $2^{10} = 1024$ baitams . Santrumpa – KB. Tam, kad skirtųsi nuo panašių sisteminių vienetų, joje žodžio dalis „kilo“ žymima didžiąja raide.
Koduotė	<i>code page, encoding</i>	Ženklių kodavimas, vienareikšmiškai apibrėžiantis tam tikro rinkinio ženklų kodus. Pagrindinė Lietuvoje vartojama 8 bitų koduotė yra apibrėžta Lietuvos standartu LST ISO/IEC 8859-13, atitinkančiu tarptautinį standartą ISO/IEC 8859-13. Telekomunikacijose ji žymima ISO-8859-13. Kitos Lietuvoje standartizuotos 8 bitų koduotės yra šios: pagrindinė kirčiuotų raidžių koduotė, atitinkanti LST ISO/IEC 8859-13 (standartas LST 1564), DOS sistemoms skirtos dvi koduotės – pagrindinių ženklų 775 (LST 1590-1) ir kirčiuotų raidžių (LST 1590-2), „MS Windows“ sistemoms taip pat dvi – pagrindinių ženklų 1257 (LST 1590-3) ir kirčiuotų raidžių (LST 1590-4). Lietuvos standartu LST ISO/IEC 10646-1 yra įteisinta 32 bitų koduotė, kuri yra unikodo viršaišbis.
Kompiuteris	<i>computer</i>	Elektroninis duomenų apdorojimo įrenginys, priimantis duomenis, juos apdorojantis pagal programą ir pateikiantis šio proceso rezultatus. Tai bendras visų kompiuterių požymis: ir didelių (pagal užimamą vietą, o ne pagal galimybes) pirmųjų kompiuterių, tada vadintų elektroninėmis skaičiavimo mašinomis, ir šiuolaikinių asmeninių kompiuterių, ir superkompiuterių. Kompiuteriai klasifikuojami įvairiai. Pagal galimybes: centrinis kompiuteris, mini kompiuteris, asmeninis kompiuteris, nešiojamasis kompiuteris (delninis kompiuteris ir kt.), superkompiuteris. Pagal kartas: pirmosios kartos (lempiniai, apie 1950 m.), antrosios kartos (tranzistoriniai, po 1960 m.), trečiosios kartos (integrinių schemų, apie 1965 m.), ketvirtosios kartos (didelės integracijos schemų, apie 1975 m.) ir būsiami penktosios kartos kompiuteriai, kuriuose tikimasi dar didesnės integracijos ir iš esmės naujų funkcinių galimybių, pavyzdžiui, dirbtinio intelekto ir pan. Pagal veikimo principą: analoginiai ir diskretieji. Analoginiuose kompiuteriuose duomenų reikšmės vaizduojamos tolydžiai kintančiais elektriniais dydžiais, diskrečiuosiuose – diskrečiaisiais elektriniais dydžiais, atitinkančiais dvejetainį nulį ir vienetą. Šiais laikais praktiškai visi kompiuteriai yra diskretieji. Pavyzdžiai: analoginis kompiuteris, asmeninis kompiuteris, centrinis kompiuteris, kišeninis kompiuteris, namų kompiuteris, nešiojamasis kompiuteris, nuotolinis kompiuteris, stalinis kompiuteris, tinklo kompiuteris.
Laidinis ryšys	<i>wired connection</i>	Ryšys, kai duomenys persiunčiami laidine linija (laidais, kabeliu, bangolaidžiu, šviesolaidžiu).
Megabaitas	<i>megabyte, MB</i>	Nesisteminis atminties ir duomenų kiekio matavimo vienetas, lygus $2^{10} = 1024$ kilobaitams . Santrumpa – MB.
MP3 formatas	<i>MP3</i>	Muzikos failų glaudinimo formatas , kurio pagrindinis tikslas – sumažinti muzikos kūrinių failų dydį, kad juos būtų galima ekonomiškiau siųsti internetu. MP3 glaudinimas sumažina failo dydį iki maždaug 1 MB vienai minutei, o garso kokybė beveik nenukenčia (žmogaus ausis to beveik nejaučia). MP3 formato failuose įrašytų muzikos kūrinių klausoma, naudojant specialią programinę (arba aparatinę) įrangą – MP3 grotuvus.
Multimedija	<i>multimedia</i>	Bendras įvairialypės informacijos, įvairialypės įrangos ir įvairialypės terpės pavadinimas.
Naršymas	<i>navigation</i>	Interneto, duomenų bazių, failų ar katalogų sąrašų ir pan. turinio peržiūra ieškant tam tikros informacijos.
Objektinis programavimas	<i>object-oriented programming</i>	Programavimo paradigma, kurios pagrindinė idėja – į programą žiūrima kaip į rinkinį atskirų objektų, turinčių duomenų struktūras ir operacijas veiksams su jais atlikti, vadinamas metodais.
Pasaulinė mobiliojo ryšio sistema	<i>GSM, GSM system, global system for mobile</i>	Skaitmeninių metodų ir priemonių visuma mobiliojo telefono, fakso, elektroninio pašto ir interneto ryšiams užtikrinti. Santrumpa – GSM. Ši sistema veikia 900 (tiksliau 872–960), 1800 (1710–1875) MHz dažnių ruožuose Europoje ir 1900 (1920–2170) MHz ruože JAV.

	<i>communications</i>	Apie 70 % pasaulio mobiliosios telefonijos naudoja šią sistemą.
PDF formatas	<i>Portable Document Format, PDF</i>	Universalus dokumentų vaizdavimo formatas (2), tinkantis įvairioms operacinėms sistemoms . Jame panaudotas „PostScript“ formatas. Juo galima pateikti tekstinę ir grafinę informaciją . Duomenys laikomi suglaudinti. Failai su šio formato duomenimis vadinami PDF failais ir turi prievardį PDF.
Programa	<i>application, application program, program</i>	Kompiuteriu atliekamų veiksmų aprašas kuria nors programavimo kalba arba kompiuterine kalba. Programų, parašytų programavimo kalba, kompiuteris tiesiogiai atlikti negali. Jos transliuojamos arba kompiliuojamos į kompiuterinę kalbą, t. y. vykdomuosius failus, arba interpretuojamos. Programų visuma sudaro programinę įrangą . Pavyzdžiai: antivirusinė programa, išorinė programa, elektroninio pašto programa, pokalbių programa, taikomoji programa.
Programavimas	<i>coding</i>	Kompiuterio programų sudarymas pagal formalias sutartines taisykles. Programuojami įvairiausi uždaviniai: ekonomikos, inžinerijos, matematikos, buhalterinės apskaitos, planavimo ir kt. Sudėtingi uždaviniai programuojami keliais etapais: parengiama užduotis, sudaromas (arba parenkamas) uždavinio sprendimo metodas (algoritmas), rašomas programos tekstas, jis derinamas (bandomas kompiuteriu), testuojamas, programa tobulinama. Rengiant užduotį, tiksliai suformuluojamas uždavinys, kurį turės spręsti parašytoji programa, numatoma pradinių duomenų ir rezultatų pateikimo forma. Toliau sudaromas arba parenkamas uždavinio sprendimo algoritmas – tai pati svarbiausia dalis, nuo jos priklauso programos efektyvumas, rezultatų tikrumas. Programos tekstas užrašomas programavimo kalba. Programos tikrinimas, jos klaidų šalinimas – ilgas ir sunkus etapas. Tada sudaromi kontrolinių duomenų rinkiniai ir jais testuojamos visos programos dalys. Programavimu vadinama ir didelių kompiuterio programų sudarymas, ir papildomų, dalinių veiksmų (pavyzdžiui, makrokomandų) užrašymas formaliais sutartiniais žymenimis. Programos pavyzdys (aukšto lygio Paskalio kalba): program suma; var a, b, s: real; begin read(a, b); s := a+b; write(s) end.
Programavimo kalba	<i>programming language</i>	Žymenų sistema programoms (algoritmams) užrašyti. Programavimo kalbos abėcėlę sudaro skaitmenys, raidės, operacijų ir skyrybos ženklai. Iš abėcėlės ženklų sudaromos programavimo kalbos konstrukcijos: vardai, skaičiai, aprašai, komandos (sakiniai). Konstrukcijų sudarymo taisyklės vadinamos sintakse, o jų prasmę apibrėžiančios taisyklės – semantika. Programavimo kalba užrašytų programų kompiuteris tiesiogiai negali atlikti. Reikalingos specialios programos – transliatoriai, kurios išverčia programas į kompiuterinę kalbą, susijusią su konkrečia kompiuterio komandų sistema. Kartais skiriamos žemo lygio (artimos kompiuterinėms kalboms) ir aukšto lygio programavimo kalbos. Aukšto lygio programavimo kalbos dar vadinamos <i>algoritmėmis kalbomis</i> – ypač tokios, kuriomis pateiktus algoritmus patogiau skaityti žmogui. Programavimo kalbų yra daug, dalis jų universalios, kitos – specializuotos, skirtos tam tikrų sričių uždaviniams spręsti. Žinomiausios aukšto lygio universalios programavimo kalbos: „Algol-60“, C++, Java, „Python“.
Programinė įranga	<i>software</i>	Visuma programų kompiuteriui valdyti ir jame esantiems duomenims apdoroti. Tai programos, kuriomis naudojamas dirbant kompiuteriu, pavyzdžiui, rašyklės, grafikos rennyklės, skaičiuoklės ir pan. Kai kurios iš jų būna įdiegiamos į kompiuterį iš anksto, kitų galima nusipirkti kompiuterių parduotuvėse arba parsisiųsti iš interneto ir įdiegti. Programinė įranga skirstoma į dvi dideles grupes: sisteminę programinę įrangą ir taikomąją programinę įrangą . Pagrindinė sisteminės programinės įrangos dalis – operacinė sistema .
Punktas	<i>point</i>	Šrifto aukščio (dydžio) matavimo vienetas, lygus 1/72 colio (apytiksliai 0,35 mm). Sutrumpinimas – pt.

Puslapio formatas	<i>page format</i>	Rinkinys parametru, nusakančių dokumento išdėstymą puslapyje: paraščių dydžiai, puslapinių antraščių ir poraščių išdėstymas, puslapio skaidymas į skiltis, išnašų vieta (atstumas nuo teksto), fonas ir kiti puslapio išvaizdos parametrai, susiję su spausdinimu (puslapio kryptimi, popieriaus lapo formatu).
Resursas		Žr. Ištekliai .
RGB spalvų modelis		Žr. RŽM spalvų modelis .
Ryšys	<i>connection, communication</i>	Duomenų persiuntimas iš vieno kompiuterio į kitą techninėmis priemonėmis: telefono linija, kabeliu, radijo bangomis, palydovais ir kt. Pavyzdžiai: belaidis ryšys, daugiakanalis ryšys, abipusis ryšys, grįžtamasis ryšys, ryšio kanalas, ryšio linija, šifruotasis ryšys, tiesinis ryšys, vienpusis ryšys, virtualusis ryšys.
RŽM spalvų modelis, RGB spalvų modelis	<i>RGB model</i>	Spalvų modelis, kuriame visos spalvos gaunamos iš trijų pagrindinių spalvų: raudonos, žalios ir mėlynos. Iš šių spalvų pavadinimų pirmųjų raidžių sudaryta modelio pavadinimo santrumpa RŽM (angl. <i>RGB = red, green, blue</i>). Maišant pagrindines spalvas po dvi, gaunamos trys papildomosios spalvos: geltona, žydra ir purpurinė. Kai sumaišomos visos trys intensyviausios spalvos, gaunama balta spalva. Visos kitos spalvos ir atspalviai gaunami, maišant įvairaus intensyvumo pagrindines spalvas. Bet kuri kita spalva ar atspalvis vienareikšmiškai apibūdinami trimis parametrais – skaičiais, rodančiais pagrindinių spalvų intensyvumą. Fizikoje – trupmeniniais skaičiais iš intervalo [0; 1], kompiuterijoje – sveikaisiais skaičiais iš intervalo [0; 255]. 
Sąsaja	<i>interface</i>	Ryšio ir sąveikos priemonių tarp kompiuterio aparatinės įrangos, programinės įrangos ir žmogaus visuma.
Signalas	<i>signal</i>	Fizikinis dydis informacijai pateikti ir perduoti. Pavyzdžiai: analoginis signalas, dvejetainis signalas, garsinis signalas, skaitmeninis signalas, skambinimo signalas.
Simbolis	<i>character, symbol</i>	Ženklas arba ženklų seka, reiškiantys kurią nors sąvoką arba objektą. Simboliai dažnai reiškiami sutartiniais ženklais, tad terminai ženklas ir simbolis gali būti vartojami sinonimiškai. Tačiau, kalbant tiksliau, šiuos terminus reikėtų skirti. Simbolio funkciją gali atlikti ir kelių ženklų seka, žodis, paveikslėlis. Pavyzdžiui, valdymo ženklai neturi grafinio vaizdo, taigi jų nėra ir šriftuose, tačiau jie turi simbolinius raidinius žymenis (pvz., tarpo ženklas žymimas SP). Programavimo kalbose operacijoms žymėti pritrūksta matematikos ženklų ir jos įvardijamos ženklų, dažniausiai raidžių, sekomis, pavyzdžiui, Paskalio kalboje dalybos operacija žymima baziniu žodžiu <i>div</i> . Toks žymuo vadintinas simboliniu.
Skaičiavimo sistema	<i>number system</i>	Skaitmenų aibė ir skaičių užrašymo taisyklės. Mes vartojame dešimtainę skaičiavimo sistemą, turinčią dešimtį skaitmenų. Ji yra pozicinė, t. y. skaitmens vertė skaičiuje priklauso nuo jo vietos skaičiaus užrašė: kraštinis dešinysis skaitmuo reiškia vienetus, antrasis iš dešinės – dešimtis, trečiasis – šimtus ir t. t. Kompiuteriuose vartojama dvejetainė skaičiavimo sistema, taip pat aštuonetainė ir šešioliktainė.
Skaitytuvas	<i>scanner, reader</i>	Žr. Skeneris .
Skaitmeninis dydis	<i>discrete value</i>	Dydis, kurio reikšmės galima suskaičiuoti, t. y. jų skaičius bet kuriame baigtiniame intervale yra baigtinis. Skaitmeniškumo (diskretumo) ir tolydumo sąvokos labai svarbios informatikai. Pagal tai skirstomi visi informacijos apdorojimo įrenginiai arba įtaisai: tolydieji (dar vadinami analoginiais) ir skaitmeniniai (dar vadinami diskrečiais).
Skaitmeninis signalas	<i>digital signal</i>	Signalas, kurio vertė yra skaitmeninis dydis.
Skeneris, skaitytuvas		Aparatas, skaitantis vaizdą nuo paviršiaus (pvz., popieriaus lapo) arba iš fotografinės juostelės ir perkeltantis jį į kompiuterio atmintį.

			
Skiriamoji geba	<i>resolution</i>	Rodomo arba spausdinamo vaizdo taškų skaičius, tenkantis vienam ilgio vienetui. Kuo didesnis taškų skaičius (smulkesni taškai), tuo didesnė skiriamoji geba, dailesnis ir tikslesnis vaizdas. Pavyzdžiai: ekrano skiriamoji geba, didelė skiriamoji geba, didelės skiriamosios gebos paveikslas, horizontalioji skiriamoji geba, spalvų skiriamoji geba, spausdintuvo skiriamoji geba.	
Spalva	<i>color, colour</i>	Žmogaus suvokiamas į akis patenkančios šviesos komponentas, apibūdinamas bangos ilgiu. Programinė įranga operuoja spalvų kodais, vaizdo adapteris kodus paverčia elektriniais signalais, iš kurių aparatinė įranga (monitoriaus ekranas, spausdintuvas) atkuria spalvas tokias, kokias matome. Naudojami įvairūs spalvų modeliai. Labiausiai paplitęs RŽM (RGB) modelis .	
Spalvų kodas	<i>color code</i>	Objekto žymėjimas spalva . Spalvomis žymimi tiek fiziniai objektai, pavyzdžiui, smulkių detalių parametrai, daugiagylių kabelių gyslos, kad jas būtų galima identifikuoti abiejuose kabelio galuose, tiek kompiuterio ekrane rodomi elementai.	
Spalvų modelis	<i>color model</i>	Spalvų kodavimo būdas. Dažniausi RŽM (RGB) , ŽPG (CMYK) , AGŠ (HSB) spalvų modeliai.	
Sparta	<i>speed</i>	Atliekamo darbo spartumas, tempas. Panašią reikšmę turintis žodis „greitis“ vartotinas tada, kai reikia apibūdinti daikto judėjimą (nueitą kelią per laiko vienetą). Pavyzdžiui, kompiuterio sparta yra 400 MHz, o greitis lygus nuliui, nes kompiuteris stovi kambaryje ant stalo ir niekur nejuda. Pavyzdžiai: duomenų perdavimo sparta, skaidrių keitimo sparta, spausdinimo sparta.	
Šešiolyktainis skaičius	<i>heximal number, hex number</i>	Skaičiavimo sistemos , kurios pagrindas 16, skaičius. Skaitmenims žymėti vartojami dešimtainiai skaitmenys (nuo 0 iki 9) ir raidės A, B, C, D, E, F (didžiosios arba mažosios). Taip vaizduojami visi skaitmenys nuo 0 iki 15. Pavyzdžiui, dešimtainis skaičius 42 atitinka šešiolyktainį skaičių 2A. Norint iš teksto arba programoje esančio skaičiaus užrašo nustatyti, kad tai šešiolyktainis skaičius, rašoma &, \$, 0x jo pradžioje arba H – pabaigoje. Pavyzdžiui, dešimtainio skaičiaus 35 šešiolyktainiai užrašai galėtų būti tokie: &23, \$23, 0x23, 23H. Vienam šešiolyktainiam skaitmeniui pavaizduoti reikia 4 bitų , taigi vieno baito pakanka dviem šešiolyktainiams skaitmenims užkoduoti.	
Taškai colyje	<i>dot per inch, dpi</i>	Taškų, kuriais pavaizduota vieno colio ilgio linija, skaičius. Sutrumpintai rašoma tašk./colyje. Kartais vietoj termino <i>taškai colyje</i> vartojama angliško termino santrumpa DPI. Tai spausdintuvo, spaudinio, ekrano ir jo rodomo vaizdo kokybės matas. Lazeriniai spausdintuvai spausdina 300, 600, 1200 tašk./col.	
Tekstinė informacija	<i>text</i>	Informacija , kurią sudaro tekstas.	
Terabaitas	<i>Terabite, TB</i>	Nesisteminis atminties ir duomenų kiekio matavimo vienetas, lygus $2^{10} = 1024$ gigabaitams. Žymimas TB.	
Tiesioginė prieiga	<i>direct access</i>	Prieiga prie duomenų, kai jie pasiekiami tiesiogiai – kreipiantis nereikia laukti, kol pavyks prie jų prieiti, arba peržiūrėti kitų duomenų. Tiesioginė prieiga yra prie operatyviojoje atmintyje laikomų duomenų.	
Unikodas	<i>unicode</i>	Ženklių koduotė , kurioje vienam ženklui skiriama 16 arba 32 bitai (du arba keturi baitai – oktetai). Tai universali koduotė, į kurią telpa visų pasaulio kalbų rašto ženklai. Iš viso ja galima užkoduoti $2^{16} = 65\,536$ rašmenis. Dar žr. kodas (1) . Unikodą sukūrė ir toliau tobulina (iš esmės – papildo naujais ženklais, priskirdamas jiems dar nepavartotų kodų) konsorciumas „Unicode“. 1991 m. šis konsorciumas paskelbė pirmąją jo versiją. Vienam ženklui buvo skiriama 16 bitų. Su tiek bitų buvo galima užkoduoti $2^{16} = 65\,536$ ženklus. Maždaug tuo pat metu Tarptautinė standartų organizacija ISO sukūrė 32 bitų koduotės standartą ISO/IEC 10646. 1992 m. abu standartai buvo suderinti. Unikodas įsiliejo į ISO standartą ir buvo sukurta bendroji kodų erdvė nuo 0 iki šešiolyktainio FFFFFFFF. Kodams nuo 0 iki FFFF pakanka 16 bitų, o didesniems, iš intervalo nuo 10000 iki FFFFFFFF, reikia 32 bitų. Kodas užrašomas šešiolyktaine skaičiavimo sistema, o prieš kodą parašyti rašmenys	

		U+ rodo, kad čia yra unikodas. Pavyzdžiui, užrašas U+0160 arba U+00000160 žymi raidę Š. 16 bitų koduotė kompiuteryje žymima UTF-16, 32 bitų – UTF-32. Taip pat yra pakaitas UTF-8 vienam unikodo ženklui užrašyti keliais 8 bitų kodais. Standartas ISO/IEC 10646, taigi ir unikodas, įteisintas ir kaip Lietuvos standartas LST ISO/IEC 10646).
Ženklas	<i>character, mark</i>	Duomenų elementas, turintis kodą kurioje nors koduotėje , arba elementarus simbolis. Gali būti rašto ženklas (trumpiau vadinamas <i>rašmeniu</i>) arba valdymo ženklas. Į vieną aštuonių ir mažesnio bitų skaičiaus koduotę telpa nedaug ženklų, todėl skirtingoms kalboms vartojamos skirtingos koduotės. Tas pats ženklas gali būti keliose koduotėse ir jose turėti skirtingus kodus. Kad būtų galima vienareikšmiškai apibrėžti perkodavimo algoritmus, tarptautiniuose koduočių standartuose kiekvienam ženklui suteikiamas unikalus vardas. Buvo sudaryta tam tikra ženklų vardų sistema, iš dalies rodanti ženklų savybes. Vardas sudaromas iš kelių žodžių. Pavyzdžiui, raidės varde turi būti žodis „raidė“, rašmenų sistemos (pvz., lotynų, kirilicos) pavadinimas, taip pat turi būti pasakyta, ar raidė didžioji, ar mažoji. Pavyzdžiui, raidė A visuose tarptautiniuose koduočių standartuose anglų kalba vadinama LATIN CAPITAL LETTER A. Nacionaliniuose standartuose greta nacionalinio ženklo vardo įprasta pateikti ir tarptautiniuose standartuose vartojamą ženklo vardą anglų kalba. Atsiradus unikodui , kurį galima laikyti viso pasaulio bendrąja koduote, vietoj žodinių ženklų vardų vis dažniau vartojami unikodo kodai. Pavyzdžiui, raidė A vienareikšmiškai identifikuojama unikodo kodu U+0041. Vienas ženklas gali būti išreiškiamas kelių kodų seka. Pavyzdžiui, raidė Ę su dešiniu kirčiu ženklu reiškiamas dviem unikodo kodais: U+0116 + U+0301.
ŽPG spalvų modelis, CMY spalvų modelis	<i>CMY</i>	<p>Trijų papildomųjų spalvų – žydros, purpurinės ir geltonos – modelis, kuriame visos kitos spalvos gaunamos maišant šias tris spalvas. Iš šių spalvų pavadinimų pirmųjų raidžių sudaryta modelio santrumpa ŽPG (angl. <i>CMY = cyan, magenta, yellow</i>). Šis modelis grindžiamas šviesos sugertimi, bet ne spinduliuote, panašiai kaip dažų pigmentais piešiant ant popieriaus. Kai visų trijų pigmentų (spalvų) skaičius lygus nuliui, gaunama balta spalva, kai visų trijų pigmentų didžiausias skaičius – juoda spalva. ŽPG spalvų modelio modifikacija gaunama papildžius jį ketvirta spalva – juoda (ŽPGJ spalvų modelis, angl. <i>CMYK</i>). ŽPGJ spalvų modelyje juoda spalva gaunama maišant tris spalvas: žydrą, purpurinę ir geltoną. Tačiau praktiškai maišant šių trijų spalvų dažus juodos spalvos grynys priklauso nuo pigmentų kokybės. Papildžius modelį atskira juoda spalva, šio trūkumo nebelieka.</p> 

2. Aparatinė įranga

Kompiuterių būna įvairių, nors pagrindinės jų dalys yra tokios pat, tik skirtingų parametrų ir dydžių.

Superkompiuteris – didžiausias kompiuteris, skirtas sudėtingiems ir labai daug operacijų reikalaujantiems skaičiavimams, pavyzdžiui, oro prognozėms, atlikti, aukštos kokybės animacinei grafikai, sudėtingų tyrimų (pvz., branduolinės fizikos) rezultatams apdoroti. **Centrinis kompiuteris** – didelis ir spartus kompiuteris, galintis vienu metu vykdyti užduotis, gaunamas iš daugelio (šimtų ar tūkstančių) prie jo prijungtų terminalų ar asmeninių kompiuterių.

Asmeninis kompiuteris yra vidutiniškai galingas vienam asmeniui skirtas kompiuteris. Tokie kompiuteriai naudojami įstaigose, mokyklose arba namie. Tai labiausiai paplitusi kompiuterių rūšis, todėl įprasta juos vadinti tiesiog *kompiuteriais*. Asmeniniai kompiuteriai taip pat įvairūs. Skirtas nuolat laikyti ant stalo ir maitinamas iš elektros tinklo kompiuteris vadinamas **stalinio kompiuteriu**. Kita asmeninių kompiuterių grupė – **nešiojamieji kompiuteriai**. Jie maži, lengvi, turi autonominius maitinimo šaltinius (akumulatorius), todėl šiuos kompiuterius patogų nešiotis, naudotis jais kelionėje. Nešiojamieji kompiuteriai būna įvairaus dydžio (ir galimybių). Daugiausia paplitę mažo lagaminėlio arba knygos pavidalo. Monitoriaus funkcijas atlieka atverčiamas dangtis (knygos viršelis) – jame įmontuotas ekranas. Viduje – sisteminis blokas, ant kurio įtaisyta klaviatūra ir pelė. Šio kompiuterio matmenys mažesni, bet galimybės maždaug tokios pat kaip ir stalinio kompiuterio. Kompiuteriu naudojamosi pasidėjus jį ant stalo arba ant kelių. Mažesni nešiojamieji kompiuteriai: **kišeninis** (telpa į kišenę), **delninis** (telpa ant delno). Jų galimybės mažesnės, supaprastinta klaviatūra, mažas ekranas.




Kompiuterį sudaro tam tikri įrenginiai. Pagrindinė jo dalis – **sisteminis blokas**, kuriame yra **procesorius, operatyvioji atmintis, standusis diskas** ir kiti įtaisai. **Procesorius** atlieka operacijas su duomenimis (aritmetines su skaičiais, eilučių operacijas su tekstu ir pan.). Nuo jo priklauso kompiuterio veikimo sparta. Prie sisteminio bloko jungiamos kitos kompiuterio dalys: **monitorius, klaviatūra ir pelė**. Taip pat gali būti prijungti papildomi įrenginiai, aparatai: **spausdintuvas, skaitytuvas, vaizdo kamera** ir kt.




Pelė – manipulatorius, kuriuo valdomas žymeklis ir atliekami veiksmai kompiuterio ekrane. Pelė turi vieną, du (dažniausiai) ar daugiau **klavišų**, apačioje – judėjimo atpažinimo įtaisą (dažniausiai **rutuliuką**). Ji stumdoma ant specialaus padėkliuko, vadinamo **pelės kilimėliu**. Jos judesį atitinka **pelės žymeklio** judesys kompiuterio ekrane. **Optinė pelė** vietoj rutuliuko turi optinį įtaisą. Tai miniatiūrinis šviesos šaltinis ir įtaisas, priimantis ir analizuojantis šviesą, atspindėtą nuo paviršiaus, kuriuo juda pelė. Jis pelės judesį nustato tiksliau negu rutuliukas. Nebereikia ir kilimėlio, nes nėra rutuliuko, taigi nebereikia gero sukibimo su paviršiumi, kuriuo juda pelė. Dažniausiai pelė turi du **klavišus** ir **ratuką**. Pasirenkant komandas ekrane arba žymint objektus, **spustelėjama** klavišu. Sukiojant ratuką, slenkamas ekrano vaizdas arba atliekami kiti veiksmai. Pelė su kompiuterio sisteminiu bloku jungiama kabeliu, o iš **belaidės pelės** signalai siunčiami radijo bangomis.



Spausdintuvas – kompiuterio aparatas tekstams ir grafikai (paveikslams) spausdinti ant popieriaus ar kitokios medžiagos (pvz., ant skaidrių plėvelės). Spausdintuvai būna **spalviniai** ir **n spalviniai**. Pagal spausdinimo būdus spausdintuvai skirstomi į **adatinis, lazerinius, rašalinius**.




Monitorius – kompiuterio įrenginys, kurio pagrindinė dalis yra **ekranas**. Pagrindiniai ekrano parametrai: dydis (paprastai nurodomas ekrano įstrižainės ilgiu, išreikštu coliais), taškų dydis, vaizdo keitimo (atnaujinimo) dažnis.

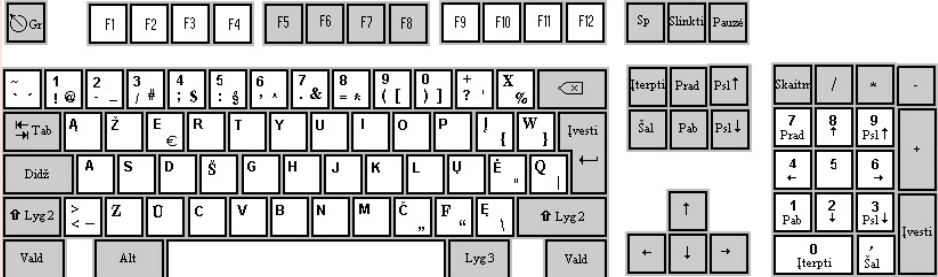

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Adatinis spausdintuvas	<i>dot-matrix printer, stylus printer</i>	Spausdintuvas, kuris rašmenų piešinį arba paveikslą sudaro iš adatėlėmis atspaudžiamų taškų. Spausdinimo kokybė nėra gera, tačiau jis vertinamas dėl to, kad gali iš karto spausdinti keletą kopijų (per kalnę). 
Alternatyvos klavišas	<i>alt key, Alt</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas , kurį paspaudus kartu su kitu klavišu, galima gauti to kito klavišo kitą (alternatyvią) funkciją. Žymimas <i>Alt</i> .




Ankstesnio puslapio klavišas	<i>Page Up, PgUp</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas ekrane matomam dokumentui pastumti vienu ekranu (puslapiu) aukšтын.
Antrojo lygio klavišas	<i>shift key, Shift</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas, kurį laikant paspaustą renkami antrojo lygio (registro) ženklai : didžiosios raidės arba kiti ženklai, užrašyti klavišo viršutinėje dalyje. Lietuviškojoje standartinėje klaviatūroje žymimas <i>Lyg2</i> . Klaviatūra turi du antrojo lygio klavišus – kairįjį ir dešinįjį. Tekstui rinkti jie abu yra lygiaverčiai. Paspaustas su kitu valdymo klavišu (valdymo, alternatyvos, funkcinu) antrojo lygio klavišas gali atlikti valdymo funkcijas. Tada kairiojo ir dešiniojo klavišo funkcijos gali skirtis. Tokiu atveju nurodoma, kuris klavišas – kairysis ar dešinysis – turimas omenyje.
Aparatas	<i>appliance, apparatus</i>	Tam tikras technologines, technines arba kitokias funkcijas atliekantis vientisas kompaktiškas įrenginys . Pavyzdžiai: kopijavimo aparatas, telefono aparatas, skaitmeninės muzikos aparatas. Kai kurie aparatai vadinami trumpiau: telefonas, kopijuoklis.
Asmeninis kompiuteris	<i>personal computer</i>	Vidutiniškai galingas vienam asmeniui skirtas kompiuteris, kuris gali apdoroti duomenis (informaciją) ir valdyti kitus įrenginius ir procesus. Asmeninis kompiuteris skiriamas įvairiems namų ir įstaigos darbams atlikti, taip pat mokyti ir mokyti. Jis užima nedaug vietos, yra nesunkiai kilnojamas. Asmeniniai kompiuteriai – labiausiai paplitusi kompiuterių rūšis. Prie jų jungiami įvairūs išoriniai įrenginiai ir aparatai: pelė, spausdintuvas, skaitytuvas, vaizdo kamera ir kt.
Atminties įtaisas	<i>memory device, storage, store, drive</i>	Aparatinė įranga , kurią sudaro laikmena ir joje laikomi duomenys, naudojami kaip kompiuterio arba kito įrenginio atmintis .
Atminties kortelė	<i>flash memory card, memory card</i>	Kortelės formos keičiamoji laikmena . Naudojama kompiuteriuose, telefonuose, skaitmeniniuose fotoaparatuose ir kituose įrenginiuose ar aparatuose. 
Atmintis	<i>memory</i>	Kompiuterio galia įsiminti ir išlaikyti duomenis ir tos galios realizavimo terpė. Atminties pagrindinės savybės: talpa, sparta, galimybės tvarkyti duomenis, prieigos prie duomenų būdai, duomenų išlikimo trukmė ir kt. Fiziškai atmintis realizuojama atminties įtaise .
Atmintukas	<i>flash memory, key drive, memory key, pendrive, thumb drive, USB drive, USB flash drive, USB memory token</i>	Puslaidininkinė keičiamoji laikmena, į kurią duomenys įrašomi arba iš kurios skaitomi blokais, panašiai kaip diske. Paprastai atmintukas jungiamas per universaliąją (USB) magistralę – įkišamas į jos jungties lizdą. 
Ausinės	<i>headphones, earphones, headset, ear-tabs</i>	Ant ausų dedamas garso išvedimo įtaisas , kuris keičia elektrinį signalą akustiniu. 
Aušintuvas	<i>cooler</i>	Įtaisas kompiuterio procesoriui aušinti.
Baterija	<i>battery</i>	Keli sujungti vieno tipo pasyvieji (pavyzdžiui, kondensatoriai) arba aktyvieji (pavyzdžiui, akumulatoriai) elementai, veikiantys kaip visuma. Elektrotechnikoje bateriją sudaro galvaniniai elementai, termoelementai, fotoelementai, kondensatoriai, puslaidininkiniai elementai, sujungti nuosekliai, kai norima gauti didesnę negu vieno elemento įtampą, arba lygiagrečiai, kai reikia didesnės negu vieno elemento srovės. Baterijos veikimo trukmė priklauso nuo to, kaip efektyviai energiją naudoja




		kompiuteris ir operacinė sistema. 
Braižytuvas	ploter	Braižymo aparatas arba įtaisas grafikams, diagramoms ir kitokiems iš linijų sudaromiems brėžiniams braižyti. Braižoma plunksna arba elektrostatiu braižikliu (naudojami milteliniai dažai). Braižymo judesys perduodamas vienu iš trijų būdų: 1) plokščiai padėtas popieriaus lapas nejuda, juo pagal abi koordinates juda plunksna arba braižiklis; 2) popieriaus lapas uždedamas ant būgno ir pagal vieną koordinatę juda sukantis būgnui, o pagal kitą koordinatę juda plunksna arba braižiklis; 3) plokščiai padėtas popierius juda pagal vieną koordinatę, plunksna arba braižiklis – pagal kitą. 
Centrinis procesorius	central processing unit, CPU, central processor	Pagrindinė kompiuterio dalis, valdanti visą kompiuterį. Procesorių yra įvairių tipų (nes ir kompiuteriai įvairūs), tačiau praktiškai į kiekvieną centrinį procesorių įeina valdymo įtaisas, aritmetinis įtaisas, procesoriaus registrai ir kiti kompiuterio valdymo komponentai. Dažnai ir operatyvioji atmintis laikoma centrinio procesoriaus dalimi. Procesorius skaito komandas iš operatyviosios atminties, jas iššifruoja, daugelį operacijų pats vykdo, kitoms vykdyti siunčia tam tikrus signalus į kitus kompiuterio įtaisus.
Daugiafunkcis aparatas	multifunction device	Aparatas, galintis atlikti kelių įrenginių ir aparatų funkcijas, pavyzdžiui, skaitytuvo, fakso ir kopijuoklio.
Delninis kompiuteris		Žr. Delninukas .
Delninukas	palmtop, handheld computer, PDA, personal digital assistant	Mažas, į delną telpantis kompiuteris, atliekantis ribotų galimybių kompiuterio, mobiliojo telefono, ryšio su internetu ir kitas mobiliesiems skaitmeniniams aparatams būdingas funkcijas. Delniniai kompiuteriai turi mažą klaviatūrą (arba visai jos neturi), dažniausiai neturi diskų skaitymo įtaisų. Programos ir duomenys laikomi vidinėje atmintyje. Paprastai delniniai kompiuteriai turi lizdą išorinei laikmenai įdėti
Didžiųjų raidžių klavišas	caps lock key, Caps Lock	Kompiuterio klaviatūros klavišas, kurį paspaudus įjungiama didžiųjų raidžių būseną, liekanti tol, kol klavišas dar kartą paspaudžiamas. Žymimas <i>Didž.</i> Didžiųjų raidžių būseną nuo antrojo lygio klavišo būsenos skiriasi tuo, kad galioja tik raidžių klavišams. Tačiau gali būti ir išimčių, pavyzdžiui, Belgijos klaviatūroje didžiųjų raidžių būseną sutampa su antrojo lygio klavišo būseną.
Diktofonas	voice recorder	Aparatas , kuriuo įrašomi ir atkuriami garsai: kieno nors kalba, pokalbis ar pan. Labiausiai paplitęs magnetinis ir skaitmeninis diktofonas. 
Diskas	disk, disc	Duomenų laikmena , kuriame duomenys įrašomi disko pavidalo plokštelės paviršiuje magnetiniu optiniu būdu. Kompiuterio viduje būna standusis diskas – tai didelės talpos diskas. <i>Diskas</i> dažnai vartojamas ir kaip <i>standžiojo disko</i> sinonimas, jeigu iš



		konteksto negalima suprasti kitaip.
Ekranas	<i>display, screen</i>	Monitoriaus dalis, kurioje matomas kompiuterio rodomas vaizdas. Pavyzdžiai: jutiklinis ekranas, visas ekranas.
Ekranu atnaujinimo dažnis	<i>screen refresh rate</i>	Dažnis, kuriuo keičiamas ekrane rodomas vaizdas. Tam, kad vaizdas nemirgėtų ir nevargintų akių, dažnis turi būti ne mažesnis kaip 60 Hz. Keičiant ekrano skiriamąją gebą , keičiasi ir atnaujinimo dažnis: didinant skiriamąją gebą, dažnis mažėja. Taip yra dėl to, kad, padidėjus skiriamajai gebai, vienam ekrano vaizdui suformuoti reikia daugiau duomenų (taškų) ir jų persiuntimas ilgiau trunka.
Ekranu įstrižainė	<i>diagonal screen size</i>	Ekranu dydis, matuojamas coliais.
Ekranu skiriamoji geba	<i>screen resolution, display resolution</i>	Ekranu rodomo vaizdu detalumas, išreikštas taškų skaičiumi. Pavyzdžiui, 640×480, 1024×768. Tie patys taškinės grafikos paveikslai didesnės skiriamosios gebos ekrane matomi mažesni, nes juos sudarantys taškai smulkesni, o mažesnės skiriamosios gebos ekrane padidėja, nes taškai didesni. Gebą galima pasirinkti iš ekranu nuostatų. Didinant skiriamąją gebą, mažėja ekranu atnaujinimo dažnis. Taip yra dėl to, kad duomenų siuntimo į ekraną sparta nesikeičia, o, padidėjus vienu kadru taškų skaičiui, sulėtėja kadru keitimas.
Ekranu užsklanda	<i>screen saver</i>	Judantis paveikslas, dengiantis monitoriaus ekraną. Ekranu užsklanda naudojama grafinėse sąsajose (pvz., operacinėje sistemoje „Windows“). Pradinė paskirtis buvo apsaugoti ekraną nuo išblukimo, kai ilgesnį laiką paliekamas įjungtas kompiuteris ir jo ekrane imamas rodyti tas pats vaizdas, taigi ilgą laiką stipriai apšviečiamos tos pačios vietos. Šiuolaikiniai monitorių ekranai šviesai atsparesni, tačiau ekranu užsklandos išliko populiarios kaip puošybos elementas. Užsklandos piešinį galima pasirinkti. Užsklandą tvarko nedidelė kompiuterio programa, blokuojanti tikrąjį vaizdą ir pradanti rodyti jame paveikslus, kai per nustatytą laiką nepaspaudžiamas nė vienas klavišas ir nepajudinama pelė. Pajudinus pelę arba paspaudus klavišą, ekranu užsklanda dingsta ir jame atsiranda tikras vaizdas.
Funkcinis klavišas	<i>function key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas tam tikrai funkcijai iškviešti. Kokiai – priklauso nuo tuo metu veikiančios programos.
Garsiakalbis	<i>loudspeaker, speaker</i>	Garso išvedimo įtaisas, garsinio dažnio elektrinius signalus verčiantis garsu. 
Garso plokštė	<i>sound card, audio card, soundblaster</i>	Išorinis kompiuterio įtaisas garsui į kompiuterį įvesti, jame apdoroti ir iš jo išvesti. Garso plokštė prijungiama prie kompiuterio pagrindinės plokštės. Ji atlieka garsų kūrimo, tolydžiojo signalo keitimo skaitmeniniu (pvz., kai garsas į kompiuterį įrašomas iš mikrofono), skaitmeninio signalo keitimo tolydžiuoju (pvz., atgaminant garsą) signalu funkcijas.
Grafinė planšetė	<i>graphic tablet, digitizing tablet</i>	Grafinių duomenų įvedimo įtaisas – stačiakampė lentelė su lietimui, temperatūrai arba šviesai jautriam paviršiumi. Ant jos galima braižyti arba rašyti specialiu arba paprastu pieštuku, šviesplunksne, netgi liečiant pirštais (tai priklauso nuo planšetės tipo), o piešinys iš karto keliamas į kompiuterį ir matomas ekrane. Grafinės planšetės naudojamos kartu su projektavimo programomis ir piešyklėmis. 
Grįžimo klavišas	<i>Esc key, Esc</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas , lietuviškojoje klaviatūroje žymimas <i>Gr</i> ir piktograma. Jį paspaudus, grįžtama iš paprogramės į programą, į ankstesnę programos būseną arba veikseną.



Internetinė vaizdo kamera	<i>web camera, webcam</i>	<p>Vaizdo kamera filmuojamiems vaizdams tiesiogiai siųsti internetu. Ji naudojama vaizdo konferencijose, tiesiogiai vaizdams transliuoti internetu. Internetinė vaizdo kamera gali būti atskiras aparatas arba įmontuota į kompiuterį (paprastai nešiojamąjį).</p> 
Įrenginys	<i>equipment, installation</i>	<p>Dažniausiai stacionariai įrengtas tam tikros paskirties sudėtingas aparatas, sudarytas iš įtaisų, prietaisų ir turintis galutinę naudojimo funkciją, pavyzdžiui: kompiuteris, serveris. Nėra aiškios ribos tarp įrenginių ir įtaisų. Tobulėjant elektronikai, kompiuterijos įrenginių matmenys labai sumažėjo, jie iš pažiūros tapo paprastesni ir juos imta vadinti <i>įtaisais</i>. Pavyzdžiui, apie 1980 m. 100 MB diskų atminties įrenginys buvo spintos dydžio. Dabar kur kas talpesni mažyčiai diskų „įrenginiai“ įmontuojami į kompiuterį ir vadinami įtaisais.</p>
Įšmanusis telefonas	<i>smartphone</i>	<p>Telefonas, teikiantis įvairias papildomas paslaugas (pvz., interneto, vietos nustatymo ir kt.).</p> 
Išorinis diskas	<i>external drive</i>	<p>Didelės talpos duomenų laikymo įrenginys, dažniausiai jungiamas prie kompiuterio universaliajia (USB) jungtimi.</p> 
Išvedimo įrenginys	<i>output</i>	<p>Aparatas duomenims iš kompiuterio pateikti: spausdintuvas, monitorius ir kt.</p>
Įtaisas	<i>device, unit</i>	<p>Aparatinės įrangos sudedamoji dalis kuriam nors tikslui pasiekti, dažnai neturinti savarankiškos arba galutinės naudojimo funkcijos. Pavyzdžiai: atminties įtaisas, belaidis įtaisas, diskų įtaisas, išorinis įtaisas.</p>
Įterpimo klavišas	<i>insert key, Insert</i>	<p>Kompiuterio klaviatūros klavišas, kuriuo perjungiamos rašmenų įterpimo (pvz., renkamas ženklas įterpiamas į žymeklio vietą tekste) ir keitimo (pvz., renkamam ženklu pakeičiamas dešiniau žymeklio esantis ženklas) veiksenos. Taip pat juo galima atlikti kitokias su įterpimu susijusias funkcijas, pavyzdžiui, dubliuoti komandos įdėtus veiksmus. Standartinėje lietuviškojoje klaviatūroje žymimas užrašu <i>Įterpti</i>.</p>
Įvedimo įrenginys	<i>input</i>	<p>Aparatas duomenims į kompiuterį įvesti: klaviatūra, pelė, mikrofonas, skaitytuvas.</p>
Įvedimo klavišas	<i>enter key, Enter</i>	<p>Kompiuterio klaviatūros klavišas, kurį paspaudus įvedama ir vykdoma komanda, o renkant tekstą – pradedama nauja eilutė arba nauja pastraipa. Lietuviškojoje standartinėje klaviatūroje žymimas užrašu <i>Įvesti</i>.</p>
Jungtis	<i>connector, port</i>	<p>Mechaninis arba elektroninis įtaisas dviem aparatinių arba programinių įrangos komponentams arba kabeliams sujungti. Jungtys būna dviejų tipų: viena su išsikišusiais dantukais, kita – su skylutėmis.</p>
Jutiklinis ekranas	<i>touch screen, touch-sensitive screen</i>	<p>Kompiuterio ekranas, galintis atpažinti prisilietimo prie jo paviršiaus vietą. Liečiant ekraną, galima perkelti žymeklį, pasirinkti elementą ir pan., t. y. atlikti veiksmus, kurie, dirbant su paprastuoju ekranu, atliekami pele arba klaviatūra. Kontakto vietai nustatyti naudojamos įvairios priemonės: specialių jutiklinių linijų tinklėlis (paprasčiausias variantas), elektros krūvį turintis paviršius ir jutikliniai elementai aplink išorinius ekrano kraštus arba infraraudonosios šviesos diodai ir palei ekrano išorinius kraštus išdėstyti jutikliniai elementai, sukurtas nematomą tinklėlį, kuris pertraukiamas, pirštu palietus ekraną.</p>

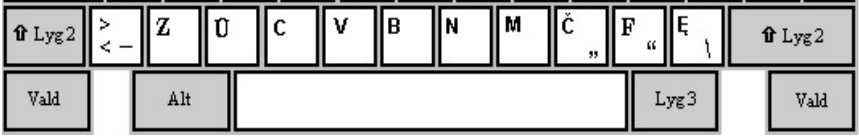

Klaviatūra	<i>keyboard, keyboard layout</i>	<p>Jrenginys rašto ir valdymo ženklams surinkti ir įvesti į kompiuterį. Kompiuterio klaviatūrą sudaro trys sritys (daly): ženklų (pagrindinė, kairėje pusėje), redagavimo (viduryje, dešiniau) ir skaitmenų (dešinėje pusėje). Ženklų sritį turi visų kompiuterių klaviatūros. Kitų dviejų dalių gali neturėti mažesni kompiuteriai: nešiojamieji, delniniai, kišeniniai, knyginiai ir kt. Pagrindinius ženklų išdėstymo principus (klavišų paskirtį) apibrėžia tarptautinis standartas ISO/IEC 9995. Kiekviena valstybė turi savus (nacionalinius) klaviatūros standartus. Lietuviškąją kompiuterio klaviatūrą apibrėžia LST 1582 standartas, derantis su minėtu tarptautiniu standartu. Lietuvoje paplitusi nestandartinė klaviatūra, gaunama iš amerikinės klaviatūros dalį skaitmenų ir specialiųjų ženklų pakeitus lietuviškomis raidėmis su diakritiniais ženklais. Pavyzdžiai: AŽERTY klaviatūra, belaidė klaviatūra, ekraninė klaviatūra, ergonominė klaviatūra, fonetinė klaviatūra, internetinė klaviatūra, QWERTY klaviatūra.</p> 
Klavišas	<i>key</i>	<p>Klaviatūros, pelės arba kitokio įtaiso elementas, kurį paspaudus gaunamas ženklas arba atliekamas tam tikras veiksmas (vykdoma komanda).</p>
Kompaktinis diskas	<i>compact disc, compact disk, CD</i>	<p>Optinė duomenų laikmena – į koncentrinis takelius padalytas diskas, į kurį duomenys rašomi ir iš jo skaitomi lazerio spinduliu.</p>
Komutatorius	<i>switch</i>	<p>Kompiuterių tinklo įrenginys, valdantis duomenų srautus taip, kad reikiamą adresatą didžiausia sparta pasiektų kuo tikslesni duomenys. Komutatorius „padalija“ išorinio tinklo segmento (WAN) interneto ryšį į vidinius (LAN) segmentus. Parinkti srauto maršrutą komutatoriai gali tik pagal MAC adresą. Tai padidina tinklo saugumą ir našumą, nes kitiems tinklo segmentams nelieka būtinybės ir galimybės apdoroti ne jiems skirtų duomenų. Specialiais prievadais komutatoriai gali būti jungiami vienas su kitu. Komutatoriai būna įvairių konstrukcijų: nevaldomieji (paprastesni) arba valdomieji. Valdomieji komutatoriai gali vykdyti daug papildomų funkcijų (dubliavimo, virtualiojo vietinio tinklo, kelių kanalų sutelkimo ir pan.).</p>
Kopijuoklis	<i>copier</i>	<p>Aparatas popieriniams dokumentams kopijuoti. Jis gali kopijuoti įvairiu masteliu, iš vieno originalo daryti daug kopijų.</p> 
Korpusas	<i>case</i>	<p>Kompiuterio dėžė, į kurią montuojamos pagrindinės kompiuterio dalys: pagrindinė plokštė, procesorius, standusis diskas, atminties įtaisai, garso plokštė ir kt.</p>
Kortelių skaitlys	<i>card reader</i>	<p>Aparatas informacijai iš įvairių kortelių, pvz., banko kortelės, asmens tapatybės kortelės, atminties kortelės ir kt., nuskaityti.</p>
Laikmena	<i>storage media, media, medium</i>	<p>Duomenų laikymo terpė. Laikmena yra esminė sudedamoji atminties įtaiso konstrukcijos dalis. Laikmenos tipas (ar ji yra operatyviai išimama iš atminties įtaiso, ar duomenys išlieka išjungus maitinimą ir pan.) lemia daugelį atminties (kaip abstrakčios esybės) ir atminties įtaiso (kaip fizinės realizacijos) sisteminių ir eksploatacinių savybių.</p>
Laptopas ntk.		<p>= Nešiojamasis kompiuteris.</p>

Lazerinis spausdintuvas	<i>laser printer</i>	<p>Elektrografinis spausdintuvas, rašmenų vaizdus ir paveikslus piešiantis ant šviesai jautraus būgno, nuo kurio vaizdą perkelia ant popieriaus. Jis veikia panašiai kaip kopijavimo aparatas. Dažus ima iš keičiamos dažų kasetės. Į ją dažniausiai būna įdėtas ir šviesai jautrus būgnas. Lazeriniai spausdintuvai išsiskiria puikia spausdinimo kokybe.</p> 
Magistralė	<i>bus</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ryšio linija, prie kurios jungiami visi tinklo kompiuteriai. Pavyzdžiai: abikryptė magistralė, magistralinis tinklas. 2. Daugialaidė linija, kuria persiunčiami duomenys, adresai ir komandos (valdymo signalai) tarp kompiuterio komponentų: procesoriaus, atminties ir diskų įtaisų. Kiekvienai šių informacijos rūšių gali būti skiriama atskira magistralė arba viskas persiunčiama viena magistrale. Tada magistralės laidai skirstomi į grupes (duomenims, adresams, komandoms). Kiekvienas bitas persiunčiamas atskiru laidu. Magistralės būna 8, 16, 32 ir 64 bitų. Kompiuteriai turi prie magistralės prijungtus plėtotės lizdus. Per juos prie kompiuterio galima prijungti naujų plokščių ir taip išplėsti jo galimybes.
Maitinimo šaltinis	<i>power unit, power supply</i>	<p>Aparatinės įrangos komponentas, tiekiantis elektros energiją kitiems komponentams. Pats ima elektros energiją iš elektros tinklo, transformuoja į reikiamą įtampą, kintamąją elektros srovę paverčia nuolatine.</p>
Maršruto parinktuvas	<i>router</i>	<p>Kompiuteris arba programa ryšiui tarp dviejų arba daugiau paketinių būdu perjungiamų tinklų apdoroti. Maršruto parinktuvas analizuoja gaunamus duomenų paketus, skirsto ir siunčia juos į paskirties vietas, parenka geriausią persiuntimo maršrutą.</p>
Mikrofonas	<i>microphone</i>	<p>Įtaisas, keičiantis garso bangas į tolydžiuosius elektros signalus. Pasitelkus papildomą aparatinę įrangą, mikrofono išvestį galima paversti skaitmeniniais duomenimis, kuriuos gali atpažinti ir apdoroti kompiuteris. Tai aktualu, norint įrašyti multimedijos failus arba analizuoti garso signalą.</p> 
Modemas	<i>modem, modulator / demodulator</i>	<p>Signalų moduliavimo ir demoduliavimo įtaisas iš kompiuterio siunčiamiems skaitmeniniams signalams keisti (moduluoti) į ryšio (pvz., telefono) linijoje naudojamus tolydžiuosius signalus ir atvirkščiai – keisti (demoduluoti) į signalus, iš ryšio linijos ateinančius į kompiuterį. Modemas naudojamas, kai prie nuotolinio kompiuterio jungiamasi telefono linija.</p>
Monitorius, vaizduoklis	<i>monitor</i>	<p>Kompiuterio įtaisas jame vykstantiems procesams stebėti ir valdyti, kurio pagrindinė dalis yra ekranas. Pagrindiniai monitoriaus parametrai: ekrano dydis (paprastai nurodomas ekrano įstrižainės ilgiu, išreikštu coliais), taškų dydis, kadruų keitimo dažnis. Pavyzdžiai: grafinis monitorius, horizontalusis monitorius, plokščiasis monitorius, skystakristalinis monitorius, spalvinis monitorius.</p> 
Naikinimo klavišas	<i>backspace key</i>	<p>Kompiuterio klaviatūros klavišas, žymimas kairine rodykle. Istoriskai atėjęs iš rašomosios mašinėlės, kur patraukdavo vežimėlį atgal per vieną ženklą, kad būtų galima jį panaikinti, užspausdinant ant jo kitą ženklą. Dažniausiai panašią funkciją atlieka ir kompiuteryje – panaikina kairiau nuo žymeklio esantį ženklą.</p>
Namų kinas	<i>home cinema</i>	<p>Aukštos kokybės skaitmeninė vaizdo ir garso įranga su dideliu ekranu, tinkamai išdėstytais garsiakalbiais, atkuriančiais erdvinį garsą, tinkamai parinktomis vietomis</p>

		žiūrovams – visa tai sukuria tikro kino įspūdį.
Nenutrūkstamo maitinimo šaltinis	<i>uninterruptible power supply, UPS</i>	Aparatas, užtikrinantis normalų kompiuterio darbą, laikinai dingus elektros įtampai. Per jį jungiamas kompiuteris (arba kitas prietaisas) į elektros tinklą. Kai tinkle yra normali elektros įtampa, maitinimas tiekiamas iš tinklo, taip pat kraunami akumulatoriai. Kai įtampa laikinai dingsta, maitinimas tiekiamas iš akumuliatorių. Šitaip užtikrinamas normalus kompiuterio darbas, neprarandami duomenys, įvykus avarijai elektros tinkle. 
Nešiojamasis kompiuteris	<i>portable computer</i>	Mažų matmenų kompiuteris, kurį patogiu nešiotis. Tai gali būti delninis, kišeninis kompiuteris arba kitoks mažas kompiuteris.
Operatyvioji atmintis, pagrindinė atmintis	<i>main memory, main storage, primary memory</i>	Atmintis , iš kurios duomenis, įrašytus gamybos metu, vėliau galima tik skaityti. Santrumpa – OA. Į ją įkeliamos reikiamos programos iš disko . Programos pačios persirašo iš disko į operatyviają atmintį reikalingus duomenis, o gautus rezultatus – iš jos į diską.
Pabaigos klavišas	<i>End, end key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas , perkeliantis žymeklį į eilutės arba dokumento pabaigą. Žymimas <i>Pab</i> .
Pagrindinė atmintis		Žr. Operatyvioji atmintis .
Pagrindinė plokštė	<i>motherboard</i>	Plokštė, ant kurios montuojami svarbiausi kompiuterio komponentai: procesorius , atminties įtaisas , magistralės valdiklis ir kt. Kitos plokštės prie pagrindinės plokštės jungiamos per magistralę .
Pastovioji atmintis	<i>read only memory, ROM</i>	Atmintis , iš kurios duomenis, įrašytus gaminant aparatą ar įrenginį (kompiuterį, spausdintuvą), vėliau galima tik skaityti. Naudojama programoms ir kitiems nekeičiamiems duomenims laikyti. Tokios programos pradeda veikti iš karto įjungus kompiuterį: testuoja įtaisus, paleidžia operacinės sistemos įkėlimo programą ir pan. Pastoviąją atmintį turi ir spausdintuvai (į ją būna įrašyti šriftai ir savarankiškos testavimo programos), ir kai kurie kiti išoriniai kompiuterio įrenginiai.
Pelė	<i>mouse</i>	Grafinėje sąsajoje naudojamas manipulatorius, kuriuo valdomas žymeklis ir atliekami veiksmai kompiuterio ekrane . Pelė yra maždaug plaštakos dydžio, viršuje turi vieną arba daugiau klavišų, apačioje – judėjimo atpažinimo įtaisą. Ji stumdoma ant specialaus padėkliuko – pelės kilimėlio – ranka, o jos judesį atitinka pelės žymeklio judesys kompiuterio ekrane. Pelės judėjimo srities ribos neapibrėžtos, todėl jos padėties sąryšis su žymekliu ekrane nėra absoliutus. Pasirenkant komandas ekrane arba žymint objektus, paspaudžiama (spustelėjama) pelės klavišu. 
Planšetinis kompiuteris	<i>tablet PC</i>	Nešiojamasis kompiuteris , kurio duomenų įvedimo ir išvedimo funkcijas atlieka jutiklinis ekranas . Planšetinis kompiuteris turi jutiklinį ekraną, po kurį vedžiojant pirštu galima tiesiogiai atlikti valdymo veiksmus, o ekrano klaviatūroje rinkti tekstą. 

Plokštė	<i>board, card</i>	Standi dielektriko plokštelė, ant kurios sumontuotas elektroninis modulis. Svarbiausia kompiuterio plokštė yra pagrindinė plokštė . Prie jos jungiama tinklo plokštė, garso plokštė, vaizdo plokštė ir kt. plokštės.
Ploteris ntk.		= Braižytuvas .
Popieriaus dėklas	<i>paper bin, paper tray</i>	Spausdintuvo vieta, iš kurios imamas švarus popierius arba į kurią dedami išspausdinti lapai. Spausdintuve gali būti keli dėklai.
Pradžios klavišas	<i>Home, home key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas , kurį paspaudus žymeklis perkeliamas į eilutės arba dokumento pradžią.
Printeris ntk.		= Spausdintuvas .
Procesorius	<i>processor</i>	Įtaisas , galintis vykdyti komandas ir duoti jas kitiems įtaisams. Tai labai bendras procesoriaus apibūdinimas, nes procesorių ir jų atliekamų funkcijų įvairovė labai didelė, todėl sudaryti tinkamą visiems procesoriams apibrėžtį yra sunku. Netgi kompiuteris gali turėti kelis įvairios paskirties procesorius. Tačiau kai kalbama apie kompiuterio procesorių, paprastai turimas omenyje centrinis procesorius, o kiti kompiuterio procesoriai vadinami koprocesoriais .
Projektorius	<i>Projector</i>	Aparatas , kuris projektuoja vaizdo signalą iš kompiuterio ant paviršiaus. 
Rašalinis spausdintuvas	<i>ink-jet printer</i>	Spausdintuvas, kuris rašmenų paveikslus piešia ant popieriaus, purkšdamas plonas rašalo čiurkšles (dėl to kartais dar buvo vadinamas čiurkšliniu spausdintuvu). Rašalą šis spausdintuvas ima iš keičiamos rašalo kasetės (rašalinės). Jo spausdinimo kokybė geresnė negu adatinio spausdintuvo, bet dažnai blogesnė negu lazerinio. Jam reikia geresnės kokybės popieriaus, neliejančio rašalo. Labiau paplitę spalviniai rašaliniai spausdintuvai, nes jie pigesni už spalvinius lazerinius spausdintuvus. 
Rodyklių klavišai	<i>arrow keys</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišai , kuriais pastumiamas žymeklis per vieną poziciją kairėn arba dešinėn, viena eilute aukštyn arba žemyn. Ant klavišų nupieštos atitinkamos krypties rodyklės.
Serveris, tarnybinė stotis	<i>server</i>	Tinklo mazgas, atliekantis tam tikras funkcijas pagal kitų tinkle esančių klientų kompiuterių paraiškas (užklausas). Pavyzdžiai: laiškų gavimo serveris , laiškų siuntimo serveris , naujienų grupių serveris, nuotolinis serveris, paieškos serveris , pašto grupių serveris, pašto serveris , failų serveris, tinklo serveris, saityno serveris.
Sisteminis blokas	<i>system unit, CPU</i>	Pagrindinė asmeninio kompiuterio dalis, kurioje yra pagrindinė plokštė , centrinis procesorius , operatyvioji atmintis ir diskų įtaisai , kiti svarbiausi kompiuterio įtaisai. Sisteminis blokas sumontuotas atskiroje dėžėje, prie jo jungiami išoriniai įtaisai.
Skaitmeninė vaizdo kamera	<i>video camera</i>	Vaizdo kamera filmuojamiems vaizdams įrašyti į skaitmeninę laikmeną.
Skaitmenų klavišas	<i>NumLock</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas, kuriuo įjungiama arba išjungiama klaviatūros skaitmenų srities skaitmenų būseną. Lietuviškojoje standartinėje klaviatūroje žymimas Skaitm. Kai būseną įjungta, skaitmenų srities klavišais renkami skaitmenys, kai išjungta – redagavimo komandos. Įjungtą būseną rodo prie šio klavišo pavadinimo šviečianti lemputė. Skaitmenų klavišai dubliuoja klaviatūros ženklų srities skaitmenų

		klavišus ir atlieka keletą papildomų funkcijų – jais galima rinkti rašmenis jų kodais (laikant paspaustą alternatyvos klavišą).
Spausdintuvas	<i>printer</i>	Išorinis kompiuterio aparatas tekstams ir grafikai (paveikslams) spausdinti ant popieriaus ar kitokios medžiagos (pvz., ant skaidrių plėvelės). Spausdintuvai būna spalviniai ir nespalviniai. Pagal spausdinimo būdus spausdintuvai skirstomi į adatinus, lazerinius ir rašalinius. Operacinėje sistemoje ir programose galima nustatyti reikiamas spausdintuvo ir spausdinimo nuostatas. Pavyzdžiai: adatinis spausdintuvas, abikryptis spausdintuvas, lazerinis spausdintuvas, lygiagretusis spausdintuvas, numatytasis spausdintuvas, nuoseklusis spausdintuvas, rašalinis spausdintuvas, diskinis spausdintuvas.
Spausdintuvo skiriamoji geba	<i>printer resolution</i>	Geba , reiškia taškų (vaizdo elementų) skaičiumi colyje (1 colis = 2,54 cm), pavyzdžiui, 300, 600, 1200 taškų colyje. Tas pats spaudinys, išspausdintas skirtingos skiriamosios gebos spausdintuvais, būna vienodo dydžio, tačiau skiriasi vaizdo kokybe. Mažesnės skiriamosios gebos spausdintuvo spaudinys būna grubesnis, sudarytas iš stambesnių taškų.
Stalinis kompiuteris	<i>desktop computer</i>	Kompiuteris, kurio konstrukcija pritaikyta nuolat laikyti jį ant stalo. 
Standusis diskas	<i>hard disk, winchester disk</i>	Duomenų laikmena , sudaryta iš daugelio disko plokštelių. Tai svarbiausia duomenų laikmena, naudojama šiuolaikiniuose kompiuteriuose. 
Šalinimo klavišas	<i>Del, delete key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas , kuriuo šalinamas žymeklio rodomas (į dešinę nuo jo esantis) ženklas tekste, pažymėtas teksto fragmentas arba kitoks pažymėtas objektas. Šio klavišo funkcijos gali priklausyti ir nuo programos. Lietuviškojoje standartinėje klaviatūroje žymimas <i>Šal</i> . Skaitmenų dalyje klavišas veikia, esant išjungtai klavišo <i>Skaitm</i> skaitmenų būsenai.
Tabuliavimo klavišas	<i>Tab, tab key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas su dviem rodyklėmis į abi puses, rašyklėse naudojamas dviem tabuliavimo ženklams surinkti: lygiavimo iš kairės ir lygiavimo iš dešinės. Jo naudojimas priklauso nuo konkrečių programų. Grynojo teksto rašyklėse, paspaudus šį klavišą, atsiranda lygiavimo iš kairės tabuliavimo ženklas. Daugelyje kitų programų jis naudojamas pereiti į kitą meniu elementą arba į kitą polangį.
Tarnybinė stotis		Žr. Serveris .
Tarpo klavišas	<i>spacebar</i>	Ilgas klavišas klaviatūros apačioje, naudojamas tarpui (tarpo ženklui) surinkti. Paspaudus lietuviškosios standartinės klaviatūros tarpo klavišą kartu su trečiojo lygio klavišu, gaunamas jungiamasis tarpas (nesvarbu, kokia programa naudojama).
Terminalas	<i>terminal</i>	Įrenginys , galintis atlikti kompiuterio funkcijas, jeigu yra prijungtas prie centrinio kompiuterio ir gali naudotis jo ištekliais (atmintimi, procesoriumi , programine įranga ir kt.). Terminalo funkcijas gali atlikti mažesnių galimybių asmeninis kompiuteris.
Tinklo plokštė	<i>network card, network interface card (NIC), network adapter, network adapter</i>	Plokštė , kurioje sumontuotos kompiuterio arba kito įtaiso sąsajos su tinklu schemas.

	<i>card</i>	
Tolesnio puslapio klavišas	<i>Page Down, PgDn, page down key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas ekrane matomam dokumentui pastumti vienu ekranu (puslapiu) žemyn.
Trečiojo lygio klavišas	<i>AltGr key, AltGr</i>	<p>Kompiuterio klaviatūros klavišas, kurį laikant paspaustą renkami trečiojo lygio (registro) ženklai. Lietuviškojoje standartinėje klaviatūroje žymimas <i>Lyg3</i>. Trečiojo lygio ženklai piešiami klavišų dešinėje, apačioje (paveiksle pavaizduotame klaviatūros fragmente yra keturi trečiojo lygio ženklai: – „ \). Juos turi ne visi klavišai.</p>  <p>Trečiojo lygio klavišus turi lietuviškoji standartinė klaviatūra ir kitos Europos valstybių klaviatūros. Jį apibrėžia tarptautinis klaviatūrų standartas ISO/IEC 9995. Trečiojo lygio klavišų neturi JAV klaviatūra. Joje vietoj trečiojo lygio klavišo yra antrasis (dešinysis) alternatyvos klavišas. Senesnės klaviatūros neturėjo ir trečiojo lygio (arba dešiniojo alternatyvos) klavišo. Prireikus trečiojo lygio klavišo funkcijas atliko dviejų kartu paspaustų klavišų – kairiojo valdymo (<i>Vald</i>) ir alternatyvos (<i>Alt</i>) – kombinacija. Lokalizuojant neinternacionalizuotas programas reikia patikrinti, ar trečiojo lygio klavišas neskirtas valdymo tikslams ir, jeigu taip yra, atitinkamai koreguoti programą.</p>
Universalioji jungtis, USB jungtis	<i>USB port</i>	Jungtis , per kurią prie universaliosios magistralės gali būti jungiami įvairūs įrenginiai ir aparatai .
Universalioji magistralė, USB magistralė	<i>universal serial bus, USB</i>	Universalioji nuosekioji kompiuterio magistralė (2), prie kurios per universalioją jungtį gali būti jungiami įvairūs išoriniai įrenginiai. Duomenys šia magistrale siunčiami didele sparta (apie 12 Mb/s). Prie magistralės galima prijungti iki 127 išorinių įrenginių: spausdintuvų, garsiakalbių, telefonų, skaitmeninių fotoaparatus, skaitytuvų ir kt. Įrenginius galima prijungti ir atjungti nestabdant kompiuterio.
USB jungtis		Žr. Universalioji jungtis .
USB magistralė		Žr. Universalioji magistralė .
Vairasvirtė	<i>joystick</i>	<p>Svirtinis manipulatorius ekrane matomų objektų judėjimui valdyti ir komandoms kompiuteriui pateikti. Vairasvirtė sudaro pagrindas, kuriame gali būti valdymo mygtukų, ir vertikali svirtis, kurią galima judinti įvairiomis kryptimis ir taip valdyti judantį objektą ekrane. Judinant svirtį, juda objektas (žymeklis) ekrane. Svirtį atleidus, žymeklis paprastai sustoja (negrįžta į ankstesnę padėtį kaip svirtis). Valdymo mygtukais programai duodamos komandos, kurių rezultatai paprastai matomi ekrane. Mygtukai gali būti išdėstyti ir ant svirties. Vairasvirčių dažniausiai prireikia naudojantis treniruoklėmis ir kompiuterinių žaidimų programomis.</p> 
Vaizdo plokštė	<i>video card</i>	Plokštė , kurioje sumontuotas vaizdo adapteris, gali būti ir kitų su vaizdo sudarymu susijusių komponentų. Vaizdo plokštė jungiama prie kompiuterio pagrindinės plokštės .
Vaizdo žaidimų pultas	<i>video game console</i>	Visuma elektroninių prietaisų vaizdo žaidimams žaisti. Išvedimo įrenginys paprastai yra atskiras televizorius arba kompiuterio monitorius, o įvedimo įrenginys – vaizdo žaidimų manipulatorius. Ankstesnių vaizdo žaidimų pultų sąsajos su asmeniniu kompiuteriu buvo nežymios, o kai kurie naujausi pultai turi net gana sudėtingą operacinę sistemą, standžiuosius diskus, prieigą prie interneto ir kt.
Vaizduoklis		Žr. Monitorius .
Valdymo klavišas	<i>Ctrl, control key</i>	Kompiuterio klaviatūros klavišas , kuris, paspaustas kartu su kitu valdymo klavišu, pakeičia to kito klavišo funkciją, suteikdamas jam valdymo (komandos) funkciją. Klaviatūra turi du valdymo klavišus: kairįjį ir dešinįjį. Jie gali atlikti skirtingas valdymo funkcijas, t. y. kairiojo ir dešiniojo valdymo klavišo funkcijos gali skirtis. Lietuviškojoje standartinėje klaviatūroje žymimas <i>Vald</i> .

3. Programinė įranga ir informacijos sauga

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Alfa versija	<i>alpha version</i>	Pirmoji programos testuojamoji versija.
Animacija	<i>animation</i>	Judančio vaizdo iliuzija, gaunama sparčiai keičiant statinius vaizdus – <i>kadrus</i> . Kiekvienas kadras gali būti sukurtas atskirai arba iš turimų pradžios ir pabaigos kadru tam tikru būdu suformuojant tarpinius kadrus. Pavyzdžiai: algoritmų animacija, muzikos animacija, teksto animacija.
Atviroji programa	<i>open source program</i>	Programa , kurios pirminis tekstas, dažniausiai užrašytas programavimo kalba , laisvai platinamas. Šia programa galima naudotis nemokamai. Ją galima modifikuoti, laikantis prie jos pridėtų arba joje nurodytų licencijos sąlygų.
Atviroji programinė įranga	<i>open source, open source software</i>	Atvirųjų programų visuma. Atsirado kaip alternatyva nuosavybinei programinei įrangai . Atviroji programinė įranga kuriama savanoriškai.
Automatinis atnaujinimas	<i>autoupdating</i>	Tiesioginis programos naujinimas internetu. Kai kompiuteris prijungiamas prie tinklo, paleidžiama programa, pasiunčianti užklausą adresu, kuriame yra atnaujinimo informacija. Jeigu paaiškėja, kad yra nauja versija, programa, atsiklaususi vartotojo, pati inicijuoja jos atsiuntimą ir įdiegimą . Tokią galimybę turi tik nedaugelis interneto programų. Dažniau programa tik informuoja su ja dirbantįjį apie esamą naują versiją, o šią parsisiųsti ir įdiegti reikia pačiam.
Automatinis paleidimas	<i>autorun</i>	Paleidimas iš kompaktinio disko, įdėto į skaitymo įtaisą, be papildomų veiksmų.
Autorių teisių apsaugos ženklas	<i>copyright sign</i>	Ženklas ©. Kodai: 169 („Windows-125x“ dešimtainis), U+00A9. Koduotėse ISO/IEC 8859-x šio ženklo nėra. Literatūroje anglų kalba dažniausiai rašoma: © Copyright. Lietuviškoje literatūroje autorių teisių apsauga žymima vien ženklu ©, todėl, verčiant programas, žodį „Copyright“ reikia praleisti.
Bankas	<i>bank</i>	Susietų ir drauge naudojamų objektų saugykla.
Bendrinimas	<i>share</i>	Padarymas ko nors, pavyzdžiui, įtaiso, duomenų arba kitokio ištekliaus , bendro.
Beta versija	<i>beta version</i>	Programos testuojamoji versija, einanti po alfa versijos .
Elektroninis parašas	<i>electronic signature</i>	Įprasto parašo funkciją atliekantys elektroniniu būdu pateikti duomenys ir priemonės, iš kurių ir kuriomis galima nustatyti dokumento autoriaus tapatybę. Trumpoji forma – <i>el. parašas</i> . Tai gali būti įprasto parašo atvaizdis, pateiktas paveikslu, arba skaitmeninis parašas. Pavyzdžiai: mobilusis elektroninis parašas, saugusis elektroninis parašas.
Kortelė	<i>tab</i>	Elektroninis kortelės formos įtaisas , įkišamas į jam skirtą kompiuterio arba kitokio įtaiso lizdą ir tam įtaisui pateikiantis duomenų arba suteikiantis naujų funkcijų. Pavyzdžiai: atminties kortelė, lustinė kortelė, mokėjimo kortelė, telefono kortelė.
Licencija	<i>license</i>	Licenciaro leidimas, suteikiantis licenciatui teisę naudoti kūrinio originalą arba jo kopijas (licencijos dalyką) nurodytoje teritorijoje sutartyje numatytais sąlygomis. Licencija gali būti išimtinė arba neišimtinė. Tai teisės terminas, vartojamas licencijos sutartyse, pridedamose prie programų. Pavyzdžiai: atviroji licencija, grupinė licencija, išimtinė licencija, neišimtinė licencija.
Naujinimas	<i>update (1), refresh (2)</i>	1. Pataisų įtraukimas į failą, dokumentą arba programą, siekiant ištaisyti pastebėtas klaidas ir kai ką patobulinti. 2. Ekrane rodomos informacijos arba programos keitimas naujesne.
Operacinė sistema	<i>operating system (OS)</i>	Programų kompleksas, valdantis kompiuterio, prie jo prijungtų įrenginių ar aparatų (klaviatūros, spausdintuvo ir kt.) ir kompiuteryje esančių programų darbą. Santrumpa – OS. Operacinė sistema vykdo kompiuteriui pateiktas užduotis, paleisdama joms reikalingas programas, skirsto joms kompiuterio išteklius (atmintį, procesoriaus laiką ir kt.), tvarko duomenų persiuntimą tarp kompiuterio įrenginių. Tai terpė, kurioje veikia visos kitos, į ją įdiegtos, programos. Vienu metu operacinė sistema gali vykdyti daugelį užduočių. Ši sistema atlieka kompiuterio ir jo vartotojo sąsajos vaidmenį. Pirmųjų operacinių sistemų sąsajos buvo tekstinės, vėliau paplito patogesnės naudoti grafinės. Populiariausios asmeninių kompiuterių grafinės operacinės sistemos yra „Windows“ (pirmoji iš dalies sulietuvinta versija „Windows XP“, 2002 m.), „Linux“ (lietuvinti pradėta apie 1999 m.), „Mac OS“, mobiliųjų įrenginių (kišeninių, delninių kompiuterių) – „Palm“, „Windows CE“, kompiuterių tinklų – „Unix“, „Linux“.

Saugykla	<i>repository</i>	Duomenų laikymo vieta, kurioje duomenys struktūriškai suskirstomi į grupes, pograpius taip, kad juos būtų lengva surasti.
Skaitmeninis parašas	<i>digital signature, signature</i>	Tam tikras kodas, pridamas prie dokumento, kurį gali atverti tik dokumento gavėjas, turintis raktą, atliekantį įprasto parašo pavyzdžio vaidmenį. Verčiant programinę įrangą iš anglų kalbos, reikia turėti omenyje, kad anglišką žodis „signature“ turi ir daugiau reikšmių: <i>signatūra</i> (pvz., algebroje), <i>pierašas</i> (elektroniniame pašte).
Taikomoji programa	<i>application, application program</i>	Programa, kurią kompiuterio vartotojas taiko kokiam nors darbui atlikti tiesiogiai. Taikomųjų programų pavyzdžiai: rašyklė, skaičiuoklė, grafikos programa, interneto naršyklė, elektroninio pašto programa, buhalterinės apskaitos programa ir kt. Šiuo terminu programa įvardijama tada, kai reikia ją atskirti nuo programų, neduodančių tiesioginio rezultato, pavyzdžiui, operacinių sistemų, diskų skaidymo, diskų defragmentavimo, įvairių kitų programų, tvarkančių kompiuterio veikimą ir taikomąsias programas.
Virtualioji realybė	<i>virtual reality</i>	Dirbtinė aplinka, sukurta kompiuterių aparatine ir programine įranga ir perteikiama žmogui taip, kad jis jaustųsi tarsi natūralioje aplinkoje.

II. Programinė įranga ir operacinė sistema

1. Taikomosios programos ir priemonės

Programinė įranga – visuma programų kompiuteriui valdyti ir jame esantiems duomenims apdoroti. Šnekamojoje kalboje programinė įranga kartais sinonimiškai vadinama programomis. Programinė įranga skirstoma į **sisteminę programinę įrangą** ir **taikomąją programinę įrangą**.

Daugumą kompiuteriu rengiamų duomenų sudaro **tekstai**. Jų būna įvairių. Pats paprasčiausias – **grynasis tekstas**. Jis sudarytas vien iš ženklų, be formatų. Visi grynojo teksto ženklai yra vienodo dydžio, vaizduojami tuo pačiu šriftu. Dažniausiai vartojamas **raiškasis tekstas**, kuriame esama įvairių raiškos elementų: šriftų, spalvų, lygiuojamos eilutės ir pan. Atskirą raiškiojo teksto rūšį sudaro **hipertekstas**. Tai tekstas, kurio atskiros dalys siejamos **saitais** – kompiuterinėmis nuorodomis, per kurias galima automatiškai patekti į jų rodomas vietas.

Tekstus rengiančios programos vadinamos **rašyklėmis**, kartais – **tekstų rengyklėmis**. Grynieji tekstai rengiami ir tvarkomi užrašine (angl. *notepad*). Raiškiųjų tekstų rašyklės pavyzdys – „Word“. Hipertekstai rengiami hipertekstų rengyklėmis, pvz., „FrontPage“, NVU.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Administratorius	<i>admin, administrator, manager</i>	Visateisis kompiuterio, kompiuterių tinklo arba kurios nors kitos kompiuterių sistemos tvarkytojas. Administratorius rūpinasi savo administruojamo objekto kasdiene priežiūra, naujinimu, saugumu ir kitais su šiuo objektu susijusiais klausimais. Pavyzdžiai: duomenų bazės administratorius, ekstraneto administratorius, intraneto administratorius, paieškos sistemos administratorius, pašto administratorius, serverio administratorius, sistemos administratorius, svetainės administratorius, tinklo administratorius, vietinio tinklo administratorius.
Antivirusinė programa	<i>anti-virus program, virus scanner</i>	Programa, kurios paskirtis – aptikti ir sunaikinti kompiuterių virusus . Ji tikrina kompiuterio atmintyje esančius ir (arba) į kompiuterį patenkančius duomenis. Aptiktą virusą iškart sunaikina arba klausia, ką su viruso apkrėstu failu daryti: jį šalinti, taisyti ar pan. Antivirusinės programos turi virusų aprašų bazes ir jomis naudojamosi aptinka žinomus kompiuterių virusus. Atsiranda naujų virusų, todėl šias programas reikia nuolat atnaujinti. Yra antivirusinių programų, turinčių heuristinių analizavimo priemonių, kuriomis aptinkami nauji, tuo metu dar nežinomi virusai.
Apsauga	<i>protection</i>	Priemonės, kuriomis užtikrinama, kad kompiuteryje laikomi duomenys nebūtų pažeisti arba prarasti dėl techninių priežasčių (gedimų), netinkamų arba neteisėtų žmogaus veiksmų. Naudojamos įvairios apsaugos priemonės: periodiškai daromos duomenų atsarginės kopijos, į diską automatiškai įrašomi rengiami duomenys, atskiri failai arba laikmenos apsaugomi nuo įrašymo, reikalaujama slaptažodžio. Pavyzdžiai: apsauga nuo kopijavimo, apsauga nuo neleidžiamosios kreipties, apsauga nuo piratavimo, apsauga nuo rašymo, apsauga nuo virusų, apsauga slaptažodžiu, duomenų apsauga, kompiuterio apsauga, skaičiuoklės knygos apsauga.
Atjungtis	<i>offline</i>	Kompiuterio (ar kurio nors kito įrenginio) būsena , kai nėra ryšio su kitais kompiuteriais ar įrenginiais, t. y. negalimas jų valdymas ir komunikacija. Kai kalbama apie programinę įrangą, „atjungta“ reiškia, kad nėra programos ryšio su tinklu, nors kompiuteris fiziškai gali būti ir neatjungtas nuo tinklo.
Atkurti	<i>recover (1), reset (2)</i>	1. Komanda grąžinti pašalintą objektą. Atkurtas objektas gali ne visiškai sutapti su prarastuoju originalu, pavyzdžiui, gali būti pakeistas atkurto (prieš tai pašalinto) failo vardas. 2. Komanda grąžinti į pradinę būseną. Gali būti atkuriamos kai kurios arba visos programos parinktys, buvusios ją diegiant.
Atmesti	<i>reject</i>	Komanda nepriimti programos siūlymų. Priešinga komanda – priimti .
Atnaujinimas	<i>update</i>	Naujos (pataisytos, papildytos, patobulintos) failo, dokumento arba programos versijos parengimas. Dar žr. automatinis atnaujinimas .
Atsijungti	<i>go offline, log off, log out, sign off</i>	Komanda nutraukti ryšį arba baigti darbo seansą su kompiuterių tinklu . Pavyzdžiai: atsijungti nuo duomenų bazės, atsijungti nuo tinklo, atsijungti nuo saityno pašto.

Baigti darbą	<i>exit (1), shut down (2)</i>	<p>1. Komanda užbaigti darbą su kuria nors programa. Baigiamos visos tos programos atliekamos užduotys ir užveriami visi langai. Jeigu yra atvertų redaguotų, bet dar į diską neįrašytų failų (dokumentų), siūloma juos įrašyti. Kad būtų aiškiau, jog darbas baigiamas su visais programos komponentais, komandoje dažnai įrašoma ir baigiamos programos pavadinimas, pvz., <i>Baigti darbą su „Total Commander“, Baigti darbą su „Mozilla“</i> ir pan.</p> <p>2. Komanda baigti darbą su operacine sistema: užveriamos visos programos (paprastai apie tai pranešama) ir kompiuteris išsijungia.</p>
Braižyklė, braižymo programa	<i>draw program, drawing program</i>	<p>Programa brėžiniams braižyti. Brėžinys laikomas objektų rinkiniu (ne taškų, kaip piešyklėje). Objektai daromi iš linijų, nurodant jų vietą, ilgį, kryptį. Galima manipuliuoti bet koku pažymėtu brėžinio objektu (pvz., linija, stačiakampiu, skrituliu), nekeičiant juo uždengtų objektų. Brėžinio, sukurto braižykle, kokybė nepriklauso nuo ekrano skiriamosios gebos, todėl didinant brėžinį gaunamas kokybiškas vaizdas. Braižyklės dar vadinamos vektorinės arba objektinės grafikos programomis. Populiariausių braižyklių pavyzdžiai: „CorelDraw“, „DrawPerfect“.</p>
Braižymo programa		Žr. Braižyklė .
Diegimo programa	<i>installer, setup, setup wizard</i>	<p>Programa programinei įrangai į kompiuterį įdiegti, t. y. diegiamos programos failams ir katalogams į diską įrašyti, programai reikalingiems įrašams sukurti operacinės sistemos registre. Paprastai diegimo programa apipavidalinama kaip vediklis ir ja galima parinkti įvairias diegimo nuostatas (pvz., į kurį katalogą įrašyti diegiamos programos failus, į kurį pradžios meniu aplanką įdėti komandą iškviešti programą, ar reikia darbalaukyje sukurti programos piktogramą, ar įjungti sparčiąją paleistį). Diegimo programa parodo informaciją apie diegiamą programą. Plg. šalinimo programa.</p>
Dokumentas	<i>document</i>	<p>Bendroji prasme – bet kokia informacijos laikymo forma. Informacinėse technologijose dokumentu priimta laikyti kompiuterio programos sukurtų teksto, grafikos arba kitokių žmogui skaityti skirtų duomenų rinkinį, įrašytą į failą. Dažniausiai vienam dokumentui skiriamas vienas failas, todėl kompiuterio vartotojui dokumentas gali reikšti ir failą. Pavyzdžiai: dokumento įrašymas, dokumento rengimas, dokumento spausdinimas, elektroninis dokumentas, grafinis dokumentas, hipertekstinis dokumentas, jungtinis dokumentas, pirminis dokumentas, skaitmeniška pasirašytas dokumentas, sudėtinis dokumentas, tekstinis dokumentas, užsklęsti dokumentą.</p>
Duomenų bazė	<i>database</i>	<p>Pagal koncepcinį duomenų modelį sudarytas duomenų rinkinys, kuriame aprašomos dalykinės srities esybių ypatybės ir ryšiai. Kitaip tariant, tai susistemintas ir metodiškai sutvarkytas kūrinių, duomenų arba kitokios medžiagos rinkinys, kuriuo galima individualiai naudotis elektroniniu ar kitu būdu, išskyrus kompiuterių programas, naudojamas tokių duomenų bazėms kurti ar valdyti.</p>
Dvikartis spustelėjimas	<i>double click</i>	<p>Pelės klavišo spustelėjimas du kartus, nedarant pertraukos tarp spustelėjimų. Dvikartis spustelėjimas sukelia kitokį veiksmą negu vienkartinis. Jei yra numatyta ir dvikartis spustelėjimas, tai vieną kartą spustelėjus programa dar neatlieka veiksmo, numatyto vienkartiniam, o palaukia nustatytą laiką, lygų dvikartinio spustelėjimo trukmei – gal bus dar vienas spustelėjimas. Jei sulaukia – atlieka veiksmą, numatytą dvikartiniam spustelėjimui, jei ne – vienkartiniam. Jei antrą kartą spustelėjama pavėluotai, programa šį spustelėjimą laiko antru savarankišku spustelėjimu ir atlieka dar vieną jam skirtą veiksmą.</p>
Elektroninis žinynas, pagalba	<i>help</i>	<p>Programos arba jos dalies naudojimo aprašymas, įtrauktas į programą, paprastai iškviečiamas komanda žinynas. Dažniausiai pateikiamas hipertekstu ir laikomas žinyno faile, turinčiame prievardį HLP. Trumpoji forma – el. žinynas.</p>
Įdiegti	<i>install, set up</i>	<p>Komanda paleisti diegimo programą. Paruošiama darbui (paleisti) programa arba kitas komponentas: sukuriama jos (jo) katalogas, į tą katalogą nukopijuojami ir jame išpakuojami programos (komponento) failai. Diegimo programa analizuoja kompiuterio išteklius, klausia apie pageidautinas parinktis. Įdiegtą programą galima pašalinti, duodant šalinimo komandą.</p>
Įdiegti šriftus	<i>install fonts</i>	Komanda įkelti į kompiuterį naujus šriftus.
Įkelti	<i>load</i>	<p>Komanda kelti programą į operatyviąją atmintį. Įkelta programa jau gali būti vykdoma. Ankstesnėse operacinėse sistemose buvo atskiros įkėlimo ir vykdymo komandos. Šiuolaikiniuose kompiuteriuose dažniausiai ta pati įkėlimo komanda inicijuoja ir programos vykdymą.</p>
Įkelti iš naujo	<i>reload, refresh</i>	<p>Komanda vėl kelti programą iš disko ir ją vykdyti. Ši komanda duodama tada, kai sutrinka vykdomos tos pačios programos veikimas.</p>

Įsilaužėlis	<i>cracker, intruder</i>	Asmuo, kuris, apeidamas slaptažodžius ir kitas saugumo priemones, nesankcionuotai patenka į kieno nors kompiuterį. Dažniausiai įsilaužti į svetimą kompiuterį pavyksta dėl saugumo spragų. Įsilaužėlio tikslai gali būti įvairūs: pasinaudoti kokia nors slapta informacija, kito kompiuterio ištekliais, įdomumo dėlei įrodyti kam nors (arba sau), jog gali tai padaryti ir pan. Kartais ne visai tinkamai <i>įsilaužėlis</i> vadinamas <i>programišiumi</i> .
Iškarpinė	<i>clipboard, clipbook</i>	Operatyviosios atminties sritis, kurioje laikomi nukopijuoti duomenys, įvykdžius komandas kopijuoti arba iškirpti . Kai įvykdoma komanda įdėti , jie įdedami į tą patį arba kitą dokumentą, kuris gali būti atvertas kita programa. Svarbu tik, kad derėtų dokumentų duomenų tipai.
Iškelti	<i>unload</i>	Komanda pašalinti programą iš operatyviosios atminties (bet ne iš disko). Priešinga komanda – įkelti .
Išvedimas	<i>output</i>	Rezultatų rodymas ekrane, išspausdinimas, įrašymas į diską, siuntimas į tinklą.
Išvedinys	<i>output</i>	Programos pateikiamas rezultatas – rodomi ekrane, išspausdinti, įrašyti į diską, išsiųsti į tinklą duomenys.
Keisti	<i>convert, change</i>	Komanda pasirinkti kitą duomenų vaizdavimo būdą, pavyzdžiui, perkoduoti iš vienos koduotės į kitą. Pavyzdžiai: keisti didžiosiomis raidėmis, keisti pilkais tonais. Kai vienas daiktas pakeičiamas kitu, nepriklausomu nuo ankstesnio, vartotina komanda pakeisti .
Kelias	<i>path</i>	Vieno į kitą įdėtų katalogų vardų seka nuo šakninio katalogo iki failo . Nurodomas kelio vardu , pavyzdžiui, C:\Rašiniai\Nauji\vasara.txt. Katalogų vardai „MS Windows“ šeimos operacinėse sistemose skiriami kairiniu brūkšniu (\), o „Linux“ – dešiniu (/). Gali būti nurodomas dalinis (ne visas) kelias, pavyzdžiui, Nauji\vasara.txt. Terminas <i>kelias</i> vartojamas iš tradicijos. Būtų tiksliau tokį kelią vadinti <i>adresu</i> .
Kelio vardas	<i>pathname</i>	Vardas, kurio komponentai yra kelyje esančių hierarchinės failų sistemos katalogų vardai.
Klavišų derinys		Žr. Spartieji klavišai .
Kodas	<i>code</i>	1. Sutartinių ženklų sistema informacijai apdoroti, laikyti, slėpti. Dar žr. unikodas . 2. Objekto ar jo savybės žymėjimas skaičiumi arba tam tikros abėcėlės ženklais. Pavyzdžiui, rašto ženklai turi skaitinius kodus, užrašomus dešimtainiais arba šešioliktainiais skaičiais. 3. Ženklų sistema, naudojama programai kompiuterine kalba užrašyti, arba ja užrašyta programa.
Kodavimas	<i>encoding, coding</i>	Kodo suteikimas ženklui arba objektui.
Komanda	<i>command</i>	Nurodymas kompiuteriui atlikti kurį nors veiksmą, pavyzdžiui, įrašyti failą, įterpti ženklą.
Kompiliatorius	<i>compiler</i>	Programa, verčianti programos tekstą iš vienos programavimo kalbos į kitą – dažniausiai iš aukštesnio lygio kalbos į žemesnio lygio kalbą. Kompiliatorius įvertimą įkomponuoja iš anksto parengtų tipinių programos fragmentų.
Konfigūracija, sąranka	<i>set up, configuration</i>	Visuma programos arba sistemos nuostatų , nustatomų šią programą arba sistemą diegiant arba keičiamą ją jau įdiegus ir pritaikant savo reikmėms. Pavyzdžiai: aparatinės įrangos konfigūracija, operacinės sistemos konfigūracija, programos konfigūracija, konfigūracijos langas, tinklo konfigūracija.
Kopija	<i>copy</i>	Naujas popierinio arba elektroninio dokumento egzempliorius, kurio turinys atitinka originalą. Kopija gali neturėti išimtinai originalui priklausančių teisinių atributų (originalo atpažinimo ženklų, parašo, licencijos ir pan.). Pavyzdžiai: atsarginė kopija, ekrano kopija.
Laukas	<i>field</i>	1. Vieta ekrane, kurioje galima surinkti kompiuteriui pateikiamą tekstą. Tekstinės sąsajos programose tekstas renkamas eilutėje šalia lauko pavadinimo, o grafinės sąsajos – stačiakampiame teksto langelyje. Pavyzdys: privalomasis laukas. 2. Duomenų struktūros įrašo dalis. Pavyzdžiui, asmens įrašą duomenų bazėje gali sudaryti tokie laukai: asmenvardis, gimimo data, gyvenamoji vieta.
Leistuvė	<i>player</i>	Programinė įranga garso, vaizdo įrašams, grafikos, animacijos ir kt. failams leisti ir tvarkyti.
Lokalizavimas	<i>localization</i>	Programinės įrangos , svetainės, kitų išteklių arba elektroninės paslaugos pritaikymas tam tikrai kalbinei ir kultūrinei aplinkai.
Naršyklė	<i>browser</i>	Programa saityno peržiūrai ir informacijos paieškai jame. Naršyklių pavyzdžiai: „Internet Explorer“, „Mozilla Firefox“, „Opera“.

Numatytasis, -oji	<i>default, preset, predefined, automatic</i>	Iš anksto parinktas arba apibrėžtas (nustatytas), pavyzdžiui, įtaiso arba programos parametras, parinktis, būseną , atsirandanti įjungus kompiuterį arba paleidus programą. Dažnai numatytąją elemento reikšmę galima pakeisti kita. Pavyzdžiai: numatytasis abonentas, numatytasis dėklas (spausdintuvo), numatytasis mygtukas, numatytasis vartotojas, numatytasis registro raktas, numatytasis spausdintuvas, numatytasis šriftas, numatytasis tekstas, numatytasis tinklas, numatytasis tinklų sietuvas, numatytasis darbalaukio aplankas, numatytoji data, numatytoji koduotė, numatytoji parinktis, numatytoji reikšmė, numatytoji spalva.
Numatytoji koduotė	<i>default charset</i>	Koduotė , kuria paprastai rodomas tekstas, jei kartu su juo nėra pateiktos informacijos apie savitą jo koduotę, pavyzdžiui, kai gaunamas laiškas arba tinklalapis, kurio antraštėje nenurodyta koduotė. Lietuvinant programas, numatytąją koduotę reikėtų parinkti ISO-8859-13, jei nėra tokios galimybės – „Windows-1257“.
Numatytoji nuostata	<i>default option, default setting</i>	Programos nuostata , kurios reikšmė, įdiegus programą, jau būna nustatyta. Pavyzdžiui, įdiegta naršyklė jau turi daug numatytųjų nuostatų: sąsajos kalbos, tinklalapio rodymo koduotės, pradžios tinklalapio adreso, paieškos sistemos pavadinimo, atsiumčiamų failų katalogo ir kt. Numatytąsias nuostatas vėliau galima pakeisti.
Nuoroda	<i>reference, link</i>	Nurodymas į kitą vietą tame pačiame dokumente , į kitą dokumentą ar pažymėtą vietą tame dokumente, į interneto išteklių. Paprastame tekste nuoroda yra dokumento ir vietos jame (dokumento pavadinimo, skyriaus, eilutės ir pan.) įvardijimas. Hipertekste nuoroda paprastai turi ir kitą, nematomą komponentą – nurodomo objekto adresą – ir vadinama <i>saitu</i> .
Nuostata	<i>setting, preference</i>	Programos parametras , kurio reikšmę galima nustatyti. Ši reikšmė išlieka, kol pakeičiama. Įdiegus programą, jau būna nustatytos tam tikros reikšmės, vadinamos <i>numatytosiomis nuostatomis</i> . Vėliau jas galima pakeisti. Panašią paskirtį turi <i>parinktys</i> . Abu terminai gali būti vartojami sinonimiškai, tačiau <i>parinktimis</i> tiksliau vadinti tuos programų parametrus, kurie parenkami iš sąrašo, o ne įvedami klaviatūra. Pavyzdžiai: kalbos nuostatos, numatytoji nuostata, spausdinimo nuostatos, spausdintuvo nuostatos, šešėlio nuostata, tinklėlio nuostatos.
Nuotolinė prieiga Pagalba	<i>remote access</i>	Prieiga prie išteklų , esančių tolimame kompiuteryje. Žr. Elektroninis žinynas .
Pagelbiklis	<i>assistant, helper</i>	Programa, padedanti atlikti tam tikrą darbą kompiuteriu.
Parametras	<i>parameter</i>	Reikšmė, kurią žmogus pateikia programai arba viena programa kitai programai. Parametrai gali būti įvairūs: skaičiai, failų vardai, komandų vardai, pranešimų tekstai ir pan.
Parinktis	<i>option, preference, pref</i>	Programos parametras (savybė), kurio reikšmė (būseną, nuostata ir pan.) parenkama iš galimų reikšmių sąrašo.
Pateikčių rengyklė	<i>presentation program</i>	Vaizdinės medžiagos rengimo programa. Jos parengtas dokumentas – pateiktis – yra skaidrių, skirtų demonstruoti projektoriumi, rinkinys. Pateikčių rengykles turi raštinės programų paketai („MS Office“, „Star Office“, „OpenOffice.org“).
Piešyklė, piešimo programa	<i>paint program</i>	Programą paveikslams piešti. Ši programa turi komandų ir priemonių, kuriomis piešiamos įvairios geometrinės figūros, linijos, parenkamos spalvos, atliekami kiti panašūs veiksmai. Piešiama pele arba grafine planšete. Piešyklė traktuoja paveikslą kaip taškų rinkinį ir manipuliuoja kiekvieno taško spalva. Populiariausios operacinėje sistemoje „Windows“ veikiančios piešyklės yra „Piešimas“ („MS Paint“), „PaintShop Pro“.
Piešimo programa		Žr. Piešyklė .
Prieiga	<i>access</i>	Galimybė prieiti prie sistemos išteklų ir priemonės šiai galimybei pasiekti. Pavyzdžiai: nuotolinė prieiga, ribotoji prieiga , saugioji prieiga, tiesioginė prieiga, viešojoji prieiga, visiškoji prieiga .
Priimti	<i>accept</i>	Komanda patvirtinti programos siūlymus, pavyzdžiui, įrašyti dokumento pakeitimus, vykdyti kurią nors kitą komandą. Panašią prasmę turi komanda sutikti, tačiau ji gali nesužadinti papildomų veiksmų. Priešinga komanda – atmesti .
Rašyklė, tekstų rengyklė	<i>editor, text editor, composer, text processor, word processor</i>	Programa tekstiniams dokumentams rengti. Rašyklių pavyzdžiai: „MS Word“, „Tekstų doroklis“ („Word Pad“).

Redagavimas	<i>editing</i>	Teksto , rengiamo spaudai arba įrašui, tikrinimas ir taisymas. Šis terminas daugiausia vartojamas, kai kalbama apie kalbos specialisto (redakatoriaus) atliekamą teksto kalbos, ypač stiliaus, taisymą. Redaktorius gali taisyti tekstą popieriuje arba naudotis kompiuterinėmis priemonėmis. Kai tekstas rašomas arba tvarkomas kompiuteriu, reikia parinkti tikslesnius veiksmy pavadinimus: <i>rengti tekstą, taisyti tekstą, koreguoti tekstą, piešti paveikslą, taisyti paveikslą, taisyti ryšio aprašą, koreguoti ryšio aprašą</i> ir pan. Kai kalbama apie programinės įrangos teksto rengimo, taisymo, tvarkymo meniu grupę, vartojama taisa .
Redaktorius	<i>editor</i>	Leidinio (knygos, žurnalo, laikraščio), laidos (radijo, televizijos) vadovas, patvirtinantis jos turinį, laidos rengėjas, redaguotojas. Šio žodžio angliško atitikmens „editor“ vartoseną kur kas platesnė, juo įvardijamas ne vien žmogus, bet ir kompiuterio programa, rengianti ir taisanti dokumentus. Taigi verčiant programinę įrangą iš anglų kalbos reikia atsižvelgti į kontekstą, kuriame šis žodis vartojamas, ir parinkti tikslesnius programų arba jų grupių pavadinimus: rašyklė, piešyklė ir kt.
Reikšminis žodis	<i>keyword</i>	Žodis, kuriuo apibūdinama tekste (straipsnyje, tinklalapyje, knygoje) pateikta informacija. Paprastai nurodomi keli reikšminiai žodžiai, iš kurių skaitytojui tampa aiškesnė publikacijos tematika. Reikšminiai žodžiai vartojami interneto paieškos sistemose.
Rengyklė	<i>editor, processor</i>	Programa kompiuteriniams dokumentams rengti. Dažnesnės rengyklės turi pavadinimus, rodančius duomenų apdorojimo būdą: <ul style="list-style-type: none"> • <i>tekstų rengyklė – rašyklė</i> (nes tekstai rašomi), • <i>lentelių rengyklė – skaičiuoklė</i> (nes nuolat perskaičiuoja lentelių langelių reikšmes), • <i>brėžinių rengyklė – braižyklė</i> ir t. t. Pavyzdžiai: dialogo rengyklė, filmų rengyklė, garso rengyklė, grafikos rengyklė, pateiktųjų rengyklė, šriftų rengyklė, tinklalapių rengyklė, vaizdų rengyklė.
Ribotoji prieiga	<i>limited access</i>	Prieiga, kurią turint sistema ir jos ištekliais galima naudotis tik pagal sistemos administratoriaus suteiktas teises. Visiškąją prieigą turi sistemos administratorius.
Sąranka		Žr. Konfigūracija.
Saugumas	<i>security</i>	Kompiuterio arba kompiuterių tinklo sistemos ir jos duomenų (išteklų) apsauga nuo nesankcionuoto jų paskelbimo ir naudojimo. Saugumas ypač svarbus sistemoms, kurios komunikacijos priemonėmis pasiekiamos daugelio žmonių. Saugumo priemonių esama įvairių – tai slaptažodžiai, duomenų šifravimas, skaitmeniniai parašai ir kt. Pavyzdžiai: duomenų saugumas, elektroninio pašto saugumas, kompiuterių saugumas, kompiuterių tinklo saugumas, svetainės saugumas.
Scenarijus	<i>script</i>	Programa, sudaryta iš interpretavimui skirtų komandų . Diske scenarijus laikomas pirminiu tekstu, kurį prireikus vykdo interpretatorius. Scenarijų rašymo taisyklės apibrėžia scenarijų kalbos. Kompiuteryje būna daug įvairių scenarijų. Beveik kiekviena programa turi savo diegimo ir šalinimo scenarijų (operacinėse sistemose „Windows“ – INF failą), kurį vykdo šioje sistemoje esantis interpretatorius. Į tinklalapius būna įterptų programavimo kalbos „JavaScript“ scenarijų.
Sisteminė programa	<i>system software</i>	Programa, valdanti ir tvarkanti kompiuterio, kaip sistemos, veikimą. Svarbiausia sisteminė programa – operacinė sistema . Tvarkyklės, diskų duomenų tvarkymo, kompiuterio priežiūros įvairios paslaugų programos, tiesiogiai netaikomos kuriam nors uždaviniui spręsti, taip pat yra sisteminės.
Skaičiuoklė	<i>spreadsheet</i>	Programa dinaminėms lentelėms rengti ir jose esantiems duomenims apdoroti: įvairaus sudėtingumo skaičiavimams atlikti, duomenims grupuoti, rikiuoti, filtruoti, vaizduoti grafiškai. Mažiausias skaičiuoklės lentelės elementas duomenims laikyti yra langelis. Kiekvienas langelis turi koordinatės (pvz., A1, B1). Kelių langelių duomenys gali būti susieti priklausomybėmis, kurios apibrėžiamos formulėmis. Tokios priklausomybės yra dinaminės: keičiant langelio turinį, pakinta ir su juo susietų langelių turinys. Skaičiuoklės turi priemonių duomenims vaizduoti grafiškai, diagramomis, jų išvaizdai, formatui keisti ir kitiems veiksams atlikti. Skaičiuoklių pavyzdžiai: „MS Excel“, paketo „OpenOffice.org“ skaičiuoklė „Calc“, skaičiuoklė „Lotus“.

Slaptažodis	<i>password</i>	Tik paslaugos teikėjui ir jos vartotojui žinoma ženklų seka, pagal kurią paslaugos teikėjas patikrina besikreipiančio vartotojo tapatybę. Slaptažodis sudaromas iš raidžių, skaitmenų ir kitų ženklų taip, kad būtų sunkiai atspėjamas. Saugumo sumetimais vietoj renkamų slaptažodžio ženklų kompiuterio ekrane rodomi vienodi ženklai, dažniausiai žvaigždutės. Slaptažodis reikalingas, kad pašaliniai asmenys negalėtų prieiti prie kito asmens privačios informacijos (pvz., perskaityti j serveryje esančią pašto dėžutę atėjusių laiškų) ir neteisėtai pasinaudoti paslaugų teikėjo ištekliais. Pavyzdžiai: apsaugotas slaptažodžiu, pagrindinis slaptažodis, slaptažodžių tvarkytuvė, vienkartinis slaptažodis.
Spartieji klavišai, klavišų derinys	<i>hot key, shortcut key, accelerator key</i>	Klavišai arba jų derinys tam tikriems programos valdymo veiksams sukelti. Tai gali būti komandų klavišai arba prieigos klavišai. Spartieji klavišai patogūs dažnai pasitaikantiems veiksams sukelti.
Svečio paskyra	<i>guest account</i>	Kompiuterinės sistemos administratoriaus sukurta paskyra asmeniui, prisijungiančiam prie sistemos svečio teisėmis, t. y. nepateikiančiam asmeninio vartotojo vardo ir slaptažodžio.
Šalinimo programa	<i>deinstaller, uninstaller</i>	Programa, iš kompiuterio pašalinanti parinktą programą: jos failus ir katalogus, įrašus apie ją operacinės sistemos registre, piktogramą darbalaukyje. Plg. diegimo programa .
Teksto segmentas	<i>text segment</i>	Versti ir lokalizavimo programinei įrangai apdoroti parengta lokalizuojamųjų išteklių teksto dalis.
Tekstų rengyklė		Žr. Rašyklė .
Tinkinimas	<i>customizing</i>	Programos pritaikymas savo reikmėms parenkant pageidaujamas nuostatas, parinktis, parametrus.
Tvarkyklė	<i>driver, device driver</i>	Programa, valdanti kompiuterio klaviatūrą, diskų įtaisą, pelę ir kt. Pavyzdžiai: disko įtaiso tvarkyklė, pelės tvarkyklė, prievado tvarkyklė, spausdintuvo tvarkyklė, vaizdo tvarkyklė, virtualioji įtaisų tvarkyklė.
Ugniasienė ntk.		= Užkarda .
Užkarda	<i>firewall</i>	Saugos sistema, sergstinti kompiuterių tinklo abonentų grupę arba vietinį kompiuterių tinklą nuo įsilaužimo iš išorinio kompiuterių tinklo.
Užrašinė	<i>notepad</i>	Nedidelė rašyklė nesudėtingiems gryniesiems tekstams rengti ir tvarkyti.
Valdymo skydelis	<i>control panel</i>	Operacinių sistemų „Windows“ ir „MacOs“ vartotojams skirtas skydelis, kuriame sudėti svarbiausi sistemos valdymo elementai. Jame galima parinkti ir sutvarkyti sistemos lango išvaizdą, įdiegti ir pašalinti programas, tvarkyti ryšį su tinklu, parinkti kalbą ir nustatyti lokales elementus, registruoti sistemos vartotojus, gauti informaciją apie kompiuterį ir operacinę sistemą, atlikti kitus valdymo veiksmus.
Vartotojo vardas	<i>user name</i>	Vardas, kurį vartotojas gauna registruodamasis į operacinę sistemą arba kitą programą, reikalaujančią registravimosi. Jeigu vartotojas yra sistemos šeimininkas ir turi jos administratoriaus teises, tai registruojasi ir vardą pasirenka pats. Jeigu jis nėra administratorius, turi kreiptis į sistemos administratorių, nes registravimo teisę paprastai turi administratorius. Jeigu registruojamasi pas kompiuterinių paslaugų teikėją, paslaugų vartotoją geriau tinka vadinti <i>abonentu</i> , o jam duodamą vardą – abonto vardu.
Vediklis	<i>wizard</i>	Programa, kuri aktyviai padeda atlikti tam tikrą darbą su kompiuteriu, pavyzdžiui, įdiegti programą , rasti tam tikrą informaciją žinyne, parengti dokumentą pagal tam tikrą šabloną ir pan. Pavyzdžiai: diagramos vediklis, laiškų rašymo vediklis, lentelės darymo vediklis, pateikčių vediklis.
Veiksena	<i>mode, state</i>	Programos veikimo būdas, parenkamas iš kelių galimų. Pavyzdžiui, ar renkamus rašmenis į tekstą įterpti, ar jais pakeisti tekstą (rašyti ant esamo teksto). Veiksena artima <i>būsenos</i> sąvoka. Veiksena gali priklausyti nuo būsenos. Pavyzdžiui, ženklo keitimo arba įterpimo veikseną priklauso nuo žymeklio keitimo ar įterpimo būsenos.
Versija	<i>version</i>	Aparatinės arba programinės įrangos , duomenų rinkinio arba dokumento modifikacija.
Vertimo atmintis	<i>translation memory, TM</i>	Duomenų bazė , kurioje laikomi teksto segmentai ir jų vertimai siekiant juos naudoti iš naujo.
Vykdyti	<i>apply, run, launch</i>	Komanda arba paleisti programą, arba įsiminti (įvykdyti) viską, kas buvo surinkta lange, bet lango neužverti. Jei programa dar nebuvo įkelta į operatyviąją atmintį , tai įkeliama ir įvykdoma, jei buvo įkelta – tik vykdoma. Lange vėl galima ką nors parinkti, surinkti ir vėl vykdyti. Tai patogiu, kai tame pačiame lange renkamos kelių elementų nuostatos – nereikia kelis kartus atverti to paties lango. Jei langą norima ir užverti,

		reikia paspausti mygtuką gerai , jei atsisakyti to, kas surinkta, ir užverti langą – paspausti atsisakyti .
Virusas	<i>computer virus</i>	Parazitinė programa, prisijungianti prie vykdomųjų failų arba failų, turinčių vykdomųjų komponentų (pvz., makroprogramų), daranti savo kopijas ir jomis užkrečianti kitus failus, galinti pažeisti sistemą, pažeisti arba sunaikinti duomenis, sutrikdyti programų darbą.
Visiškoji prieiga	<i>full access</i>	Neribota prieiga prie sistemos ir jos išteklų . Visiškąją prieigą turi sistemos administratorius .
Žinynas	<i>help</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniu komanda atverti elektroninio žinyno turinį arba meniu. Pavyzdžiai: internetinis žinynas, kontekstinis žinynas. 2. Žr. elektroninis žinynas.

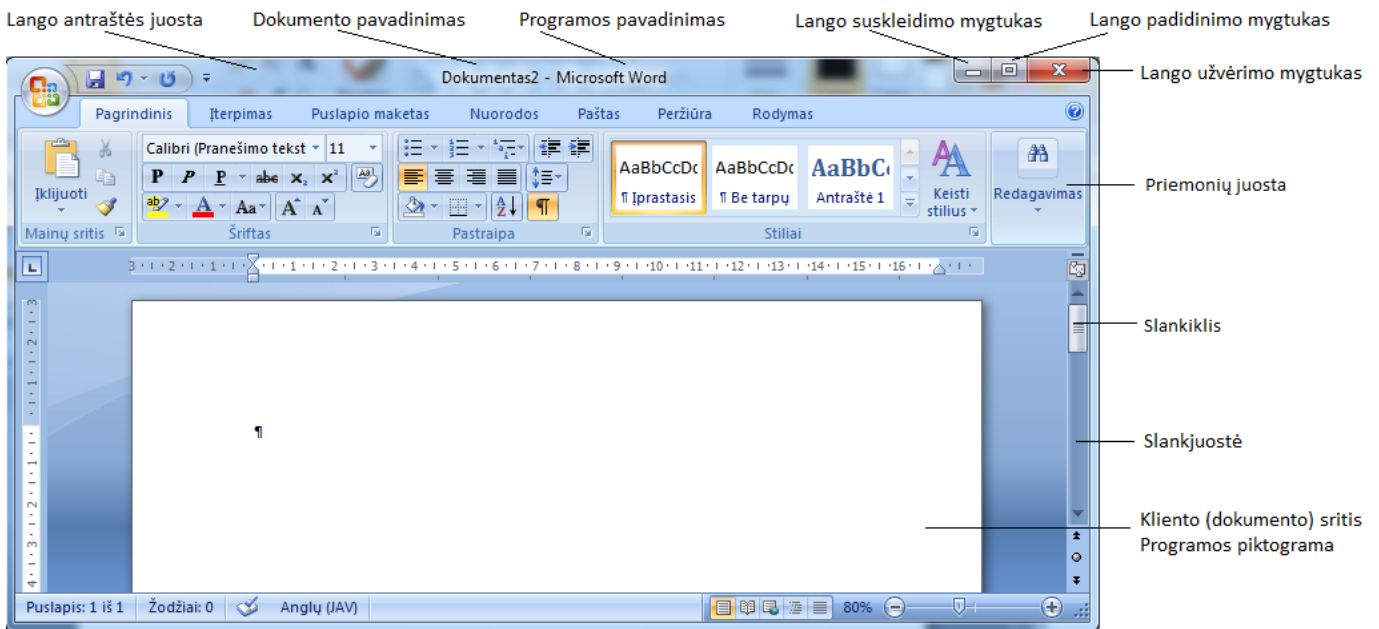
2. Darbo aplinka ir darbalaukis

Vartotojo sąsaja – visuma aparatinių ir programinių priemonių, sudarančių kompiuterio vartotojui patogias sąlygas valdyti operacinę sistemą ir taikomąsias programas.

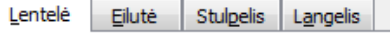
Pirmųjų kompiuterių sąsajos buvo **tekstinės** (pvz., operacinės sistemos DOS). Žmogus pateikdavo komandas kompiuteriui klaviatūra surinkdamas jų pavadinimus bei **parametrus** – duomenis, su kuriais komanda turi atlikti veiksmus. Rezultatus kompiuteris taip pat pateikdavo tekstu. Dabar vyrauja **grafinės sąsajos**: ekrane rodomi paveikslėliai, kuriais manipuluojant valdomas kompiuteris. Pelės judesius atitinka kompiuterio ekranu judantis ženklelis, vadinamas **žymekliu**. Stumdant pelę žymeklį galima nuvesti į reikiamą ekrano vietą ir spustelėjus pelės klavišą sukelti tą ekrano vietą (pvz., paveikslėlį) atitinkantį kompiuterio veiksmą. Svarbiausi grafinės sąsajos elementai yra darbalaukis, langas, valdymo skydelis, piktogramos, meniu, žymimieji langeliai, akutės.


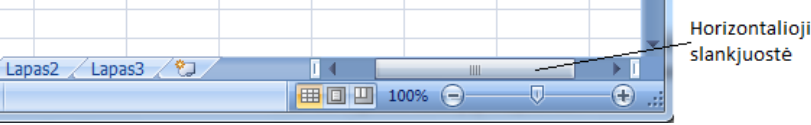
Darbalaukis – kompiuterio ekranas, imituojantis darbo stalo paviršių su išdėliotomis ant jo darbo priemonėmis. Paleidus **operacinę sistemą** darbalaukyje matomi ženkleliai – **piktogramos**, vaizduojančios **programas** arba **duomenis**.

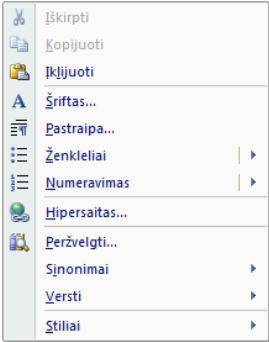
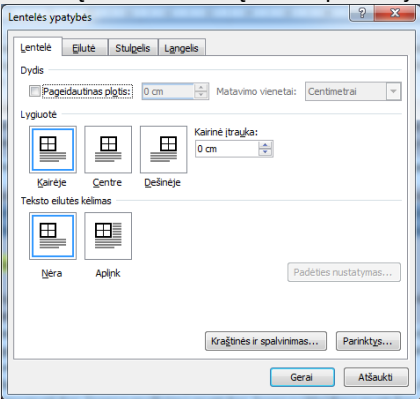



Pele dukart spustelėjus piktogramą paleidžiama su ja susieta programa ir atveriamas tos programos **langas**, dažniausiai **pagrindinis**. Svarbesnės jo dalys pavaizduotos paveiksle.



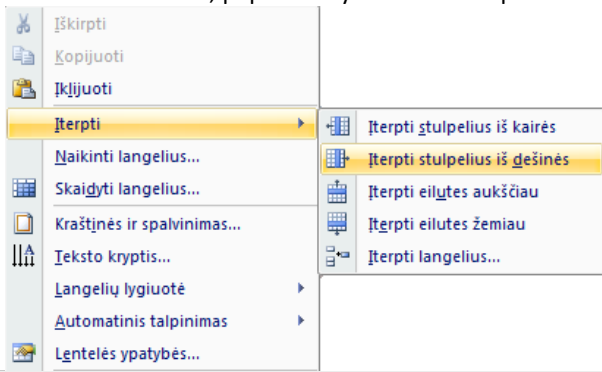



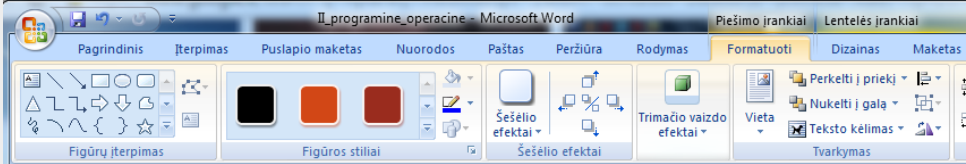
Programos „Microsoft Word“ langas: lango antraštės juosta, meniu juosta, priemonių juosta, kliento (dokumento) sritis, programos piktograma, dokumento pavadinimas, programos pavadinimas, lango suskleidimo mygtukas, lango padidinimo mygtukas, lango užvėrimo mygtukas, slinkties mygtukas, slankiklis, slankjuostė.


Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Aktyvus langas	<i>active window</i>	Langas , kuriame šiuo metu atliekami veiksmai: renkamas tekstas, pažymimi objektai ir pan. Jeigu langai dengia vienas kitą, tai aktyvus langas yra viršuje ir dengia kitus. Norint padaryti aktyvų kitą langą, reikia spragtelėti pele išsikišusią to lango dalį arba to lango ženklelį užduočių juostoje .
Ašėlė	<i>tab</i>	Išsikišusi kortelės dalis, kurią spustelėjus atveriamas visa kortelė. 
Atmesti	<i>reject</i>	Komanda nepriimti programos siūlymų. Plg. priimti .
Atranka	<i>select, selection</i>	Veiksmas, kuriuo atrenkami lange matomi elementai (pvz., failai) juos pažymint – paryškinant.

Atsisakyti	<i>cancel</i>	Komanda, kurią įvykdžius anuluojama tai, kas buvo ketinta daryti, dažniausiai kas surinkta dialogo lange . Įvykdžius komandą langas užveriamas. Jei norima, kad viskas, kas surinkta lange, būtų įsiminta, bet langas nebūtų užvertas, reikia duoti komandą vykdyti ; jei reikia, kad viską įsiminus langas būtų užvertas, spaudžiamas mygtukas gerai . Šios komandos mygtukas gali pasirodyti atveriamame lange, kai bandoma vykdyti kokią nors kitą komandą, bet laukiama patvirtinimo, ar tikrai tą komandą reikia vykdyti. Paspaudus mygtuką atsisakyti ta komanda nebevykdoma.
Būsena	<i>state, status, mode</i>	Objekto (programos, sistemos, įtaiso) savybė tam tikru momentu. Atliekant veiksmus su objektu, jo būsena gali būti keičiama (panašiai kaip keičiamos programos kintamųjų reikšmės). Pavyzdžiai: apklausos būsena, atjungties būsena, atsarginio kopijavimo būsena, būsenos juosta, diegimo būsena, klaviatūros būsena, laukimo būsena, miego būsena, parengties būsena, pavaldumo būsena, pokalbių dalyvio būsena, pradinė būsena, prijungties būsena, privilegijuotoji būsena, proceso būsena, skaitymo būsena, stabili būsena.
Būsenos juosta	<i>status bar</i>	Dažniausiai programos lango apačioje esanti sritis, kurioje užrašoma informacija apie atliekamą komandą arba programos būseną.
Darbalaukio aplinka	<i>desktop environment</i>	Visuma operacinės sistemos grafinės sąsajos elementų (pvz., langų, mygtukų, meniu) ir veiksmų su jais (pvz., spustelėti, nuvilkti), skirtų visapusiškam darbui su kompiuteriu. 
Darbalaukio fonas	<i>wallpaper</i>	Darbalaukio paviršiaus piešinys.
Darbalaukis	<i>desktop</i>	Kompiuterio ekranas , imituojantis darbo stalo paviršių su išdėliotomis ant jo darbo priemonėmis (mygtukais, užrašais ir pan.). Pavyzdžiai: darbalaukio apipavidalinimas, darbalaukio nuostatos, darbalaukio piktogramų išdėstymas, darbalaukio užduočių juosta, numatytasis darbalaukio aplankas.
Darbų juosta		Žr. Užduočių juosta .
Dialogo langas	<i>dialog box, dialog window, dialog</i>	Ekrane rodomas langas , kuriame pateikiama informacija, reikalinga tolesniam sistemos darbui: ką nors parinkti, laukuose surinkti tekstus, pažymėti langelius, akutes ir pan. Pavyzdžiai: bendrasis dialogo langas, dialogo lango kortelė, dialogo lango šablonas, dialogo lango valdiklis, nuostatų dialogo langas, suskleistas dialogo langas, aktyvus dialogo langas.
Didinti	<i>zoom in</i>	Komanda padaryti rodinį (t. y. jo rodymo mastelį) didesnį. Didinimas nurodomas absoliučiai, t. y. kiek kartų (pvz., 2, 3, 4, 6 ir t. t.) arba iki kiek procentų (pvz., iki 100 %, 150 %, 200 % ir t. t.) didinti palyginti su normalaus dydžio (mastelio) rodiniu, arba santykinai, t. y. pakeisti esamo rodinio mastelį per vieną žingsnį didinimo link išvardytų kartų arba procentų eilėje. Padidinto rodinio dalis gali išeiti už ekrano ribų ir tapti nematoma.
Horizontalioji slankjuostė	<i>horizontal scrollbar</i>	Lango apačioje esanti slankjuostė dokumentui traukti per langą, kai jis visas į langą netelpa. Abiejuose galuose slankjuostė turi po slinkties mygtuką , per vidurį – slankiklį, kuriuo galima vilkti dokumentą, kad į langą patektų norima jo dalis. 
Ieškoti	<i>find</i>	Paieškos komanda.
Išskleidžiamasis langas	<i>popup, pop-up window</i>	Grafinės sąsajos elementas, nedidelis langas, greitai atsirandantis (išskleidžiamas) priekiniame plane. Išskleidžiamasis langas atveriamas pelės klavišo spustelėjimu ar kitokiu veiksmu, dažnai toks langas atsiranda vartotojui net nepateikus užklauso.
Išskleidžiamasis meniu	<i>drop-down menu</i>	Meniu , kurio matomas tik vienas elementas, o kiti pasirodo tik jį išskleidus, dažniausiai paspaudžiant šalia matomo elemento esantį mygtuką. Tai išskleidžiamasis sąrašas, atliekantis meniu funkciją. Išskleidžiamojo meniu elementai, kurie gali būti toliau skleidžiami ir tapti naujais išskleidžiamaisiais meniu, paprastai žymimi trikampėliais dešinėje.
Kontekstinis meniu	<i>context menu, shortcut menu, right click menu</i>	Meniu , kuriame yra komandos , taikytinos esamam kontekstui. Pavyzdžiui, daugelyje „Windows“ aplinkos programų kontekstinis meniu atsiranda spustelėjus pasirinktą objektą dešiniuoju pelės klavišu.

		
Kortelė	<i>tab</i>	<p>Grafinės sąsajos elementas – ąselę turinti lango dalis, kurioje rodomos tam tikros vienos rūšies nuostatos, informacija arba vienas dokumentas (dokumento dalis). Kortelės turinį išreiškia ąselėje užrašytas pavadinimas. Vienu metu matoma tik viena lango kortelė. Kitų kortelių matomos tik ąselės. Spustelėjus ąselę atveriamas ją atitinkančios kortelės turinys.</p>  <p>Į kai kurių programų vieną langą galima įkelti keletą dokumentų – kiekvieną savo kortelėje. Pavyzdžiui, naršyklės „Mozilla“ ir „Opera“ atveria keletą tinklalapių atskirose kortelėse.</p>
Langas	<i>window</i>	<p>Kompiuterio ekrano sritis, kurioje pateikiamas dokumentas arba kita informacija (pranešimas, meniu ir pan.). Ekrane gali būti keli langai, vienas langas gali būti kitame lange. Dažniausiai langai būna stačiakampiai, tačiau galimos ir kitokios jų formos. Pavyzdžiai: dialogo langas, formulių langas, informacinis langas, įspėjimo langas, išskylantysis langas, pagrindinis langas, priminimo langas, aktyvus langas, žurnalo langas.</p>
Lango antraštės juosta	<i>title bar</i>	<p>Lango viršuje matoma juosta, kurioje įrašytas lango arba jame rodomo objekto pavadinimas. Juostos kairėje paprastai rodoma objekto arba jį rodančios programos piktograma, dešinėje – lango užvėrimo, sumažinimo ir kt. mygtukai. Aktyvaus lango antraštės juosta būna ryškesnė negu neaktyvaus. Spustelėjus neaktyvaus lango antraštės juostą pele, langas tampa aktyvus. Pele nustvėrus antraštės juostą, langą galima nuvilkti į kitą ekrano vietą.</p>
Lango padidinimo mygtukas	<i>maximize button</i>	<p>Lango antraštės juostos dešinėje esantis mygtukas (paveiksle – vidurinis mygtukas), kurį spustelėjus langas padidinamas taip, kad užimtų visą ekraną. Šis mygtukas matomas, kai langas nėra padidintas. Padidinus langą, šio mygtuko vietoje atsiranda priešingam veiksmui skirtas lango sumažinimo mygtukas. Pavyzdžiai: lango padidinimo mygtukas, lango sumažinimo mygtukas, lango suskleidimo mygtukas, lango užvėrimo mygtukas.</p> 
Lango sumažinimo mygtukas	<i>restore button</i>	<p>Lango antraštės juostos dešinėje esantis mygtukas (paveiksle – vidurinis mygtukas), kurį spustelėjus langas sumažinamas. Šis mygtukas matomas, kai langas padidintas. Sumažinus langą, šio mygtuko vietoje atsiranda priešingam veiksmui skirtas lango padidinimo mygtukas.</p> 
Lango suskleidimo mygtukas	<i>restore down button</i>	<p>Lango antraštės juostos dešinėje esantis mygtukas (paveiksle – kairysis mygtukas), kurį paspaudus langas suskleidžiamas ir rodoma tik jo piktograma. Suskleisto lango piktograma matoma užduočių juostoje. Langas tampa neaktyvus. Langą galima vėl išskleisti spustelėjus jo piktogramą.</p> 
Lango užvėrimo mygtukas	<i>close button</i>	<p>Lango antraštės juostos dešinėje esantis mygtukas (paveiksle – dešinysis mygtukas), kurį spustelėjus langas užveriamas. Jei aktyvus yra dokumento langas, užveriamas dokumentas. Tada mygtukas atlieka komandos užverti funkciją. Jei langas yra pagrindinis</p>

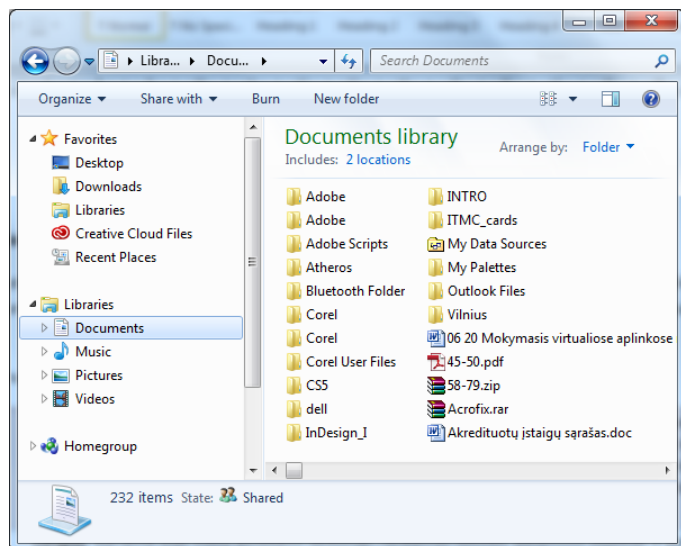
		<p>programos langas, šis mygtukas gali atlikti komandos baigti darbą funkciją. Sudėtingesniais atvejais, pavyzdžiui, programų pakete, šio mygtuko funkcijos gali skirtis.</p> 
Mastelis	<i>zoom, scaling</i>	<p>Lange rodomo dokumento vaizdo dydžio santykis su viso lango dydžiu. Normalus mastelis – 100 %. Mastelį galima nustatyti pasirenkant numatytąją arba surenkant norimą reikšmę. Kartais galima keisti mastelį komandomis mažinti arba didinti.</p> 
Mažinti	<i>zoom out</i>	<p>Komanda padaryti rodinį (t. y. jo rodymo mastelį) mažesnj. Mažinimas nurodomas absoliučiai, t. y. kiek kartų (pvz., 2, 3, 4, 6 ir t. t.) arba iki kiek procentų (pvz., 75 %, 50 %, 20 % ir t. t.) mažinti palyginti su normalaus dydžio (mastelio) rodiniu, arba santykinai, t. y. pakeisti esamo rodinio mastelį per vieną žingsnį mažinimo link išvardytų kartų arba procentų eilėje. Sumažinus rodinį į ekraną gali patekti jame nesutilpusi šio rodinio dalis.</p>
Meniu	<i>menu</i>	<p>Operacijų (funkcijų) arba jų grupių, vadinamų menu elementais, pavadinimų sąrašas. Iš meniu galima pasirinkti norimą elementą. Jei pasirinktas elementas yra operacijos pavadinimas, atliekama ta operacija. Jei elementas yra operacijų grupės pavadinimas (naujas meniu), išskleidžiamas tos grupės operacijų sąrašas, iš kurio reikia toliau rinktis. Yra įvairių pasirinkimo būdų: 1) atvesti pelės žymeklį ant sąrašo elemento ir spustelėti pelės klavišu pasirinktą elementą; 2) rodyklių klavišais nuvesti žymeklį ant meniu elemento pavadinimo ir paspausti įvedimo klavišą; 3) paspausti pabrauktos arba kitaip paryškintos meniu elemento pavadinimo raidės klavišą kartu su klavišu <i>Alt</i>; 4) paspausti kitokią, tam elementui skirtą klavišų kombinaciją. Pavyzdžiai: išskleidžiamasis meniu, kontekstinis meniu, nusileidžiantysis meniu, pagrindinis meniu, pakopinis meniu, piktograminis meniu, pradžios meniu, slankusis meniu.</p>
Meniu elementas	<i>menu item</i>	<p>Komandos arba meniu grupės pavadinimas. Meniu elementas atlieka tas pačias funkcijas kaip ir mygtukas, tik neturi pavaizduoto mygtuko paveikslėlio.</p>
Meniu juosta	<i>menu bar</i>	<p>Į eilę išdėstytų meniu elementų grupė.</p>
Mygtukas	<i>button</i>	<p>Ekrane pavaizduotas mygtuko paveikslėlis, kurį paspaudus pelės klavišu vykdomas tam tikras veiksmas – komanda. Ant mygtuko būna užrašytas komandos pavadinimas arba pavaizduota komandą nusakanti piktograma. Paspaustas mygtukas gali likti tos būsenos ir tada, kai pelės žymeklis atitraukiamas. Paspausto mygtuko paveikslėlis pasikeičia taip, kad būtų panašus į nuspaustą fizinį mygtuką. Mygtukas gali turėti etiketę, paaiškinančią jo komandą. Etiketė būna paslėpta ir tampa matoma nustačius ant mygtuko pelės žymeklį. Pavyzdžiai: komandos mygtukas, lango padidinimo mygtukas, lango sumažinimo mygtukas, lango suskleidimo mygtukas, lango užvėrimo mygtukas, neveiksnius mygtukas, numatytasis mygtukas, paveikslas mygtukas, perjungimo mygtukas, slinkties mygtukas, veiksmo mygtukas.</p>
Mygtukas „Gerai“	<i>ok, done</i>	<p>Mygtuko, esančio dialogo languose, pavadinimas. Šio mygtuko spustelėjimas reiškia sutikimą su lange matomais įrašais, teigiamą atsakymą į klausimą ir pan. Jį paspaudus programa įsimeną tai, kas buvo pateikta lange, ir langas užveriamas.</p>
Mygtukų juosta	<i>toolbar</i>	<p>Horizontalia arba vertikalia eile išdėstytų mygtukų grupė.</p>
Pakopinis meniu	<i>cascading menu</i>	<p>Meniu, sudarytas iš viena į kitą įdėtų komandų grupių. Nustačius žymeklį ant meniu elemento (kartais – ir spustelėjus pele), tas elementas išskleidžiamas. Išskleisto meniu elementai gali būti vėl suskleidžiami. Vertikaliai išdėstyto meniu elementas, kuris gali būti toliau skleidžiamas, paprastai žymimas trikampėliu dešinėje.</p> 
Piktograma	<i>icon</i>	<p>Paveikslėlis kompiuterio ekrane, vaizduojantis programą, komandą, dokumentą, katalogą, failą, diską ir pan. Programų piktogramos dažniausiai būna jų logotipai. Daugelis kitų piktogramų turi tam tikrą nusistovėjusią išvaizdą. Lokalizuojant programą nevykusias piktogramas galima pakeisti. Pavyzdžiai: dauginė piktograma, susietojo objekto piktograma, svetainės piktograma.</p>

Pradėti	<i>start</i>	Komanda vykdyti įvairias operacinės sistemos komandas, keisti nuostatas, paleisti taikomąsias programas.
Pradžios meniu	<i>start menu</i>	Operacinės sistemos pagrindinis meniu, atveriamas komanda <i>pradėti</i> . Iš šio meniu galima patekti į operacinės sistemos nuostatas, paleisti įdiegtas programas.
Pradžios mygtukas	<i>start</i>	Operacinės sistemos „Microsoft Windows“ mygtukas komandai <i>pradėti</i> atlikti (paveiksle parodytas „Windows Vista“ ir „Windows 7“ pradžios mygtukas). 
Priemonių juosta	<i>toolbar</i>	Horizontalia arba vertikalia eile išdėstytų priemonės vaizduojančių grafikos elementų (piktogramų, mygtukų) rinkinys. Pavyzdys: atkurti priemonių juosta. 
Priimti	<i>accept</i>	Komanda įtraukti programos siūlymus. Plg. atmesti .
Prisijungti	<i>go online, log on, sign on</i>	Komanda pradėti darbo seansą tinkle arba sistemoje. Sistema gali paprašyti vartotojo vardo, slaptažodžio ir mokesčio už seansą. Pavyzdžiai: prisijungti prie duomenų bazės, prisijungti prie tinklo, prisijungti prie saityno pašto.
Rodiny	<i>view</i>	Vaizdas, matomas kompiuterio ekrane ar jo dalyje, pvz., lange. Rodinių pavyzdžiai: darbalaukis, programos lange atvertas dokumentas, lentelė.
Rodyti	<i>show, unhide</i>	Komanda pakeisti kurio nors objekto (mygtuko, mygtukų juostos, pagalbinio ženkle tekste) būseną, kad jis būtų matomas. Priešinga komanda – slėpti . Pavyzdžiai: rodyti būsenos juosta, rodyti failų sąrašo antraštę, rodyti komandų eilutę, rodyti komentarus.
Slankiklis	<i>scroll box</i>	Stačiakampis, judantis slankjuostėje ir nurodantis lange matomo dokumento dalies padėtį viso dokumento atžvilgiu. Slankiklio ilgis būna proporcingas matomai dokumento daliai. Jį galima tampyti pele ir taip keisti lange matomą dokumento dalį.
Slankjuostė, slinkties juosta	<i>scroll bar</i>	Juosta, esanti kurioje nors lango pusėje (kairėje arba dešinėje – vertikalią slankjuostę) arba apačioje (horizontalią slankjuostę), naudojama dokumentui traukti per langą, kai jis visas į langą netelpa. Abiejuose galuose slankjuostė turi po slinkties mygtuką, o per vidurį – slankiklį , kuriuo galima tampyti dokumentą, kad į langą patektų norima jo dalis.
Slėpti	<i>hide</i>	Komanda pakeisti sistemos (programos) būseną, kad būtų nerodomi iki tol rodyti objektai: nespausdinami simboliai tekste, lentelės tinklelis, mygtukų juostos ir pan. Priešinga komanda – rodyti .
Slinkties juosta		Žr. Slankjuostė .
Spustelėti	<i>click, hit</i>	Perkelti pelės žymeklį ties reikiamu objektu, tada paspausti ir tuoj pat atleisti pelės klavišą. Spustelėjimas sukelia reikalingą veiksmą su objektu, kurį rodo pelės žymeklis: jį pažymi (arba panaikina žymėjimą, jeigu objektas jau buvo pažymėtas), atveria meniu grupę, išskleidžia sąrašą ir pan.
Šaukinys	<i>shortcut</i>	Piktograma , susieta nuoroda su programa , failu arba aplanku . Išmetus šaukinį, objektas nepašalinamas. Kad piktograma yra šaukinys, rodo jos apatiniame kairiajame kampe esanti rodyklėlė. Spustelėjus pelės žymekliu šaukinį paleidžiama programa, atveriamas aplankas arba failas. Pavyzdžiai: sukurti šaukinį, šalinti šaukinį.
Šiukšlinė	<i>recycle bin, trash, deleted items</i>	Vieta, kur laikinai padedami pašalinti objektai: dokumentai, failai, laiškai ir kt. Šiukšlinėje esančius objektus dar galima atkurti. Jie galutinai sunaikinami, kai šiukšlinė išvaloma.
Tempimas		Žr. Vilkimas .
Tęsti	<i>next, continue</i>	Komanda toliau vykdyti pristabdytą procesą, pavyzdžiui, paiešką, rašybos tikrinimą, programą pažingsniui. Ši komanda tinka tada, kai procesas vyksta viena kryptimi (nereikia grįžti atgal). Pavyzdžiai: tęsti paiešką, tęsti rašybos tikrinimą.
Užduočių juosta, darbų juosta	<i>taskbar, task bar</i>	Operacinės sistemos darbalaukio apačioje esanti juosta, kurioje išdėstytos vykdomų programų piktogramos . Spustelėjus pelės klavišu atveriami (suaktyvinami) jų langai.
Vertikalią slankjuostę	<i>vertical scrollbar</i>	Lango dešinėje (arba kairėje) pusėje esanti slankjuostė dokumentui traukti per langą, kai jis visas į langą netelpa. Abiejuose galuose slankjuostė turi po slinkties mygtuką, per vidurį – slankiklį , kuriuo galima vilkti dokumentą, kad į langą patektų norima jo dalis.
Vilkimas, tempimas	<i>drag and drop, click and drag</i>	Pasirinkto objekto kėlimas į kitą ekrano vietą, laikant paspaustą pelės klavišą ir vedant pelę reikiama kryptimi. Pelės žymeklis nuvedamas ties reikiamu objektu, paspaudžiamas kairysis pelės klavišas ir jo neatleidus objektas nuvelkamas į norimą vietą. Atleidus klavišą

		objektas lieka naujoje vietoje. Pavyzdžiui, norint perkelti langą į kitą ekrano vietą, reikia jį nuvilkti pelės žymekliu už lango antraštės juostos.
Ženkklis	<i>bullet</i>	Nedidelis simbolis (skrituliukas, stačiakampiukas, varnelė) objektams (pavyzdžiui, sąrašo elementams) išskirti, paženklinti. Pavyzdžiai: gairės ženklelis, garsinis ženklelis, lango ženklelis, pakopos ženklelis, puošybinis ženklelis. 
Žymeklis	<i>cursor</i>	Ženkklis kompiuterio ekrane , dažniausiai mirksintis vertikalusis brūkšnelis, stačiakampis arba pabraukimo brūkšnelis, rodantis vietą, kur bus rašomas klaviatūra renkamas ženklas, arba vietą, kurioje vyksta kitoks veiksmas. Taip pat vadinama ir pelės judėjimą nusakanti rodyklė arba kitoks ženklelis.
Žymimasis langelis	<i>check box</i>	Kvadratėlis, turintis dvi būsenas : pažymėtas arba nepažymėtas. Pažymėtame langelyje būna varnelė, kryžiuokas arba kitoks ženklas. Pažymima spustelint nepažymėtą langelį pele. Jei langelis pažymėtas, spustelėjimas žymėjimą panaikina. Langelio būseną dažniausiai galima pakeisti ir klaviatūra – žymeklis nuvedamas ant langelio ir paspaudžiamas įvedimo klavišas. Žymimasis langelis valdo kurią nors parinktį: nustato, ar ji pasirinkta, ar nepasirinkta. Jei greta (vienoje grupėje) yra keli žymimieji langeliai, kiekvieno iš jų būseną nepriklauso nuo gretimų langelių ir gali būti pažymėta kiek norima langelių. Tuo žymimieji langeliai skiriasi nuo akučių.
Žymimoji akutė	<i>radio button, option button</i>	Skritulėlis, turintis dvi būsenas: pažymėtas arba nepažymėtas. Tik viena akutė gali būti pažymėta. Pažymėtoje akutėje būna taškas. Pažymima spustelint nepažymėtą akutę pele. Tada toje pat grupėje esančios kitos pažymėtos akutės žymėjimas panaikinamas. Kad aiškiau matytųsi tai pačiai grupei priklausančios akutės, jos paprastai būna apvestos rėmeliu, t. y. sudėtos į vieną langelį. Daugelyje programų galima perkelti žymėjimą iš vienos akutės į kitą tos pačios grupės akutę spaudant klaviatūros rodyklių klavišus.

3. Failų tvarkymas. Spausdinimas

Duomenų rinkinys, turintis vardą, vadinamas **failu**. Anksčiau buvo siūlomi terminai *byla*, *rinkmena*. Failai dedami į katalogus arba aplankus.



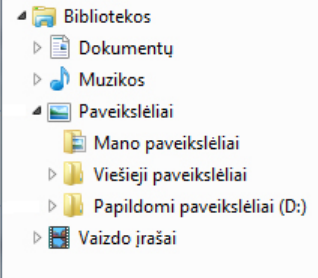
Siekiant sumažinti duomenų užimamą vietą atmintyje arba norint keletą katalogų ir failų sudėti į visumą, duomenys pakuojami. Prireikus supakuoti duomenys išpakuojami. Duomenims pakuoti ir išpakuoti skirta programa vadinama **pakuokle**, kartais – *pakavimo programa*. Duomenys, kuriuos reikia ilgai saugoti, archyvuojami. Archyvuotų duomenų rinkinys vadinamas **archyvu**.

Spausdinimas – teksto ir grafikos atkūrimas popieriuje (dažniausiai), ekrane ar kitokioje medžiagoje.

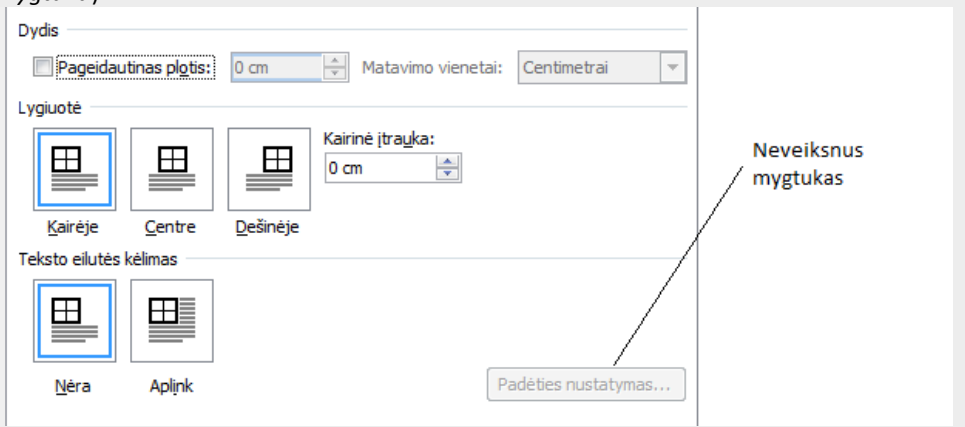
Lietuviškas terminas

Angliškas terminas

Apibrėžtis

Aplankas	<i>folder</i>	Vieta, į kurią sudedami tos pačios rūšies dokumentai , pavyzdžiui, elektroniniai laiškai (skaityti laiškai, išsiųsti laiškai), interneto adresai ir kt. Aplankai gali būti tvarkomi hierarchiškai, t. y. vienas aplankas įdedamas į kitą aplanką. Panaši sąvoka – katalogas , tačiau kataloge fiziškai laikomas tik į jį įtrauktų objektų sąrašas, o ne patys objektai. Tas pats objektas gali būti įtrauktas į kelis katalogus, bet įdėtas tik į vieną aplanką. Iš katalogo geriau matyti failų lygmens duomenų struktūra, su juo dažniau susiduria programinės įrangos projektuotojas, o iš aplanko – dokumento lygmuo, su kuriuo dažniau susiduria programinės įrangos vartotojas.
Aplankų medis	<i>folder tree</i>	Aplankų struktūra, gaunama dedant juos vieną į kitą. 
Archyvas	<i>archive</i>	Duomenys , padėti saugoti.
Archyvo failas	<i>archive file</i>	Failas , kuriame kaupiami elektroniniai laiškai, naujienų grupių laiškai arba kitokie nuolat pildomi duomenys.
Atverti	<i>open</i>	Komanda atidaryti pasirinktą failą (1), aplanką, katalogą, dokumentą (skaidrę, elektroninį laišką ir kt.). Atvertas dokumentas pateikiamas jį atvėrusios programos lange, su juo galima dirbti. Ją galima daryti su atvertu dokumentu, priklauso nuo jį atvėrusios programos ir dokumento būsenos. Dokumentą atverianti komanda paprastai būna meniu grupėje failas (2). Priešinga komanda – užverti .
Automatinis įrašymas	<i>autosave, autosaving</i>	Rengiamo dokumento arba jame padarytų pakeitimų įrašymas į laikmeną (pvz., diską) tam tikrais laiko tarpais, kad įvykus avarijai ir baigus darbą su jį rengiančia programa būtų galima automatiškai atkurti dokumentą. Kokiais laiko tarpais automatiškai įrašomi duomenys, paprastai nustatoma dokumento rengyklės parinktyse.
Failas, rinkmena	<i>file</i>	1. Duomenų rinkinys, turintis vardą. Visi duomenys, kuriais operuoja kompiuteris ir kurie persiunčiami tinklu arba laikomi kompiuterinėse laikmense, yra sudėti į failus. Tai visa programinė įranga, pradiniai programų duomenys ir rezultatai, vartotojo sukurti kompiuteriniai dokumentai (tekstai, paveikslai, garso ir vaizdo įrašai ir kt.). Pavyzdžiai: animacinis GIF failas, archyvo failas, archyvuotinis failas, PNG failas, postskriptinis failas, pradinis failas, pradinių nuostatų failas, priedašo failas, rezultatų failas, sisteminis failas, slepiamasis failas, sukeitimų failas, tekstinis failas, vaizdo failas, vykdomasis failas, žinyno failas. 2. Meniu grupė, kurioje yra failo atvėrimo ir įrašymo komandos. Į šią grupę paprastai įtraukiama darbo su programa pabaigos komanda (baigti darbą), spausdinimo komanda (spausdinti) ir kai kurios kitos darbo su atvertuoju failu komandos.
Failo formatas	<i>file format</i>	Failo laikomų duomenų apipavidalinimo būdas, priklausantis nuo failo tipo . Pavyzdžiai: AVI formatas, MP3 formatas, PDF formatas, RTF formatas.
Failo tipas	<i>file type</i>	Failo charakteristika, apibūdinanti jo sandarą ir duomenų formatus. Failo tipą nurodo jo prievardis. Pavyzdžiui, grynojo teksto failai turi prievardį TXT (pvz., tekstas.txt). Pagal prievardį failo tipą atpažįsta programos, o žmogui priimtinesnis failo tipo pavadinimas. Failą sukūrusi programa prie jo vardo prirašo ir tipą atitinkantį prievardį. Operacinėje sistemoje prievardžiai siejami su atveriančiosiomis programomis, kurioms būtų galima nukreipti tokį prievardį turinčius failus, kad juos atvertų. Dažnesni failų tipų pavadinimai ir failų prievardžiai: txt – grynojo teksto failas, htm – hiperteksto failas, html – hiperteksto failas, exe – vykdomasis failas, com – vykdomasis failas, dll – dinaminė biblioteka, hlp – žinynas, zip – ZIP pakas, docx – „Word“ dokumentų failas, rtf – rašikiojo teksto failas.

Glaudininimas	<i>compression, compaction</i>	Duomenų pertvarkymas taip, kad jie užimtų mažiau vietos atmintyje ir jiems persiųsti reikėtų siauresnės dažnių juostos arba persiuntimas būtų spartesnis. Duomenyse būna vienodų arba panašių fragmentų ir kitokio informacijos pertekliaus. Glaudinant pavyksta rasti dalį informacijos pertekliaus ir jį sumažinti tam tikru būdu ekonomiškiau koduojant duomenis. Taip sutaupoma jiems reikalingos vietos atmintyje. Glaudinami pakuojami, archyvuojami ir elektroniniu paštu siunčiami duomenys.
Įdėti	<i>paste</i>	Komanda į žymeklio vietą įterpti iškarpinės turinio kopiją, modifikuotą pagal dokumento, į kurį ji įdedama, tipą. Pavyzdžiui, kai raiškiojo teksto iškarpa dedama į grynojo teksto dokumentą, įdedamas tik pats tekstas be jo raiškos elementų. Gali būti šios komandos modifikacijų, nurodančių, kaip reikia pakeisti įdedamą iškarpa arba kokią dalį duomenų iš jos paimti, pavyzdžiui, <i>įdėti kaip, įdėti kaip naują dokumentą, įdėti kaip objektą, įdėti kaip saitą</i> .
Įrašyti	<i>save</i>	Komanda aktyviame lange matomą dokumentą rašyti į diską – į tą failą , iš kurio jis buvo paimtas atvėrus dokumentą. Jeigu jis dar nebuvo įrašytas, vykdoma komanda įrašyti kaip .
Įrašyti kaip	<i>save as</i>	Komanda aktyvaus lango turinį įrašyti į diską (failą), pasirenkant failo vardą, tipą , vietą (diską ir aplanką) arba sukuriant naują aplanką. Aktyviame lange lieka tas pats failas, bet su naujais jo laikymo diske požymiais (vardu, tipu, vieta).
Įrašyti radinį	<i>save search, save search result</i>	Komanda įrašyti prieš tai atliktos paieškos rezultatus į failą . Pavyzdžiui, įvykdžius šią komandą naršyklėje, paieškos internete rezultatą (rastų tinklalapių sąrašą) galima įrašyti į adresyną. Pavyzdžiai: įrašyti radinį į adresyną, įrašyti radinį į failą.
Iškirpti	<i>cut</i>	Komanda pašalinti pažymėtą dokumento dalį ir ją padėti į iškarpinę . Jeigu iškerpama teksto dalis, tekstas sutraukiamas, jei paveikslas – jame lieka skylė.
Išpakuoti	<i>unpack</i>	Komanda išskaidyti paką į komponentus, iš kurių jis buvo padarytas (supakuotas). Priešinga komanda – pakuoti .
Išsipakuojantis failas	<i>selfextracting file</i>	Pakas, į kurį įdėta jį išsipakuojanti programa – pakuoklė . Turi prievardį <i>exe</i> . Failas pats išsipakuoja vos tik paleidus jį vykdyti. Tai patogiu, nes nereikia turėti pakuoklės. Išsipakuojantis failas rekomenduojamas, kai abejojama, ar failo gavėjas turi pakuoklę, bet kyla pavojus, kad vietoj išsipakuojančio failo gali būti perduotas virusas.
Išvalyti	<i>clear, erase, empty</i>	Komanda pašalinti objekto turinį, bet palikti patį objektą. Jei norima pašalinti ir patį objektą, duodama komanda šalinti . Pavyzdžiai: išvalyti registrą, išvalyti šiukšlinę.
Išvesti	<i>output</i>	Komanda pateikti rezultatus į ekraną, spausdintuvą, įrašyti į diską, pasiųsti į tinklą. Procesas vadinamas išvedimu, o jo rezultatas (išvestas duomu) – išvediniu. Priešinga komanda – įvesti .
Įterpimo veikseną	<i>insert mode</i>	Teksto rinkimo veiksena , kai surinktas ženklas įdedamas į žymeklio rodomą vietą tekste. Priešinga yra keitimo veikseną . Įterpimo ir keitimo veiksenos dažniausiai perjungiamos įterpimo klavišu, tačiau šiam tikslui gali būti naudojami ir kiti klavišai arba jų kombinacijos. Kuri veikseną jungta, matyti iš žymeklio pavidalo. Daugelyje grafines sąsajos rašyklių, esant įterpimo veiksenai, žymeklis būna plonas, įterptas tarp gretimų rašmenų, todėl susidaro įspūdis, kad ir renkamas rašmuo įterpiamas tarp jų.
Įterpti	<i>insert</i>	Komanda įdėti į tam tikrą dokumento vietą nurodytą objektą (rašmenį, lauką, paveikslą, saitą, skirtuką). Taip pat vadinamas ir klaviatūros klavišas, kuriuo nurodoma komanda įterpti. Ši komanda dažnai pakeičia rašyklės veikseną, nustatančią, ar naujai surinktą rašmenį reikia įterpti į žymeklio vietą, ar juo pakeisti žymeklio dešinėje esantį rašmenį (tekstą rašyti ant esamo teksto).
Įvesti	<i>enter, input</i>	Komanda pateikti duomenis į kompiuterio vidų, kad būtų galima juos apdoroti. Duomenys gali būti įvedami klaviatūra, iš atmintuko, kompaktinės plokštelės arba kitos keičiamos laikmenos. Įvedant duomenis dažnai naudojamas įvedimo klavišas, kurį paspaudus surinkto teksto eilutė įvedama į jai skirtą vietą. Priešinga komanda – išvesti .
Kartoti	<i>repeat</i>	Komanda vėl atlikti nurodytus veiksmus.
Katalogas	<i>directory</i>	Failų ir pakatalogių sąrašas, kuriame yra jų vardai ir kita jų informacija (dydis, sukūrimo data ir laikas, požymiai). Dedant katalogus vieną į kitą sudaromas katalogų medis. Jo pagrindas yra šakninis katalogas. Kiekvienas naujas failas arba pakatalogis įtraukiamas į kurį nors katalogą. Kiekvienas failas arba katalogas nusakomas išvardijant visas medžio šakas (pradedant šakniniu katalogu). Jomis einant pasiekiamas reikiamas objektas. Kompiuterijoje vartojama katalogo sąvoka atitinka įprastos bibliotekos katalogą. Kataloge laikomi tik failų ir katalogų vardai, adresai diske ir kita informacija, bet ne patys failai arba pakatalogiai, nors dirbant kompiuteriu susidaro įspūdis, lyg failai yra pačiame kataloge. Kai savarankišką statusą turintys duomenų rinkiniai (pvz., elektroniniai laiškai) iš tikrųjų (fiziškai) sudedami į vieną vietą, ta vieta vadinama aplanku . Tas pats objektas gali būti

		įtrauktas į kelis katalogus, bet įdėtas tik į vieną aplanką. Kompiuterio vartotojas nemato, kaip iš tikrųjų duomenys sudėti į atmintį. Jis failų katalogais operuoja taip, lyg jie būtų aplankai: kopijuoja, perkelia, šalina katalogą kartu su jį įdėtais failais ir pakatalogiais. Todėl dažnai abiem atvejais vartojamas tas pats žodis – <i>aplankas</i> .
Katalogų medis	<i>directory tree</i>	Katalogų struktūra, gaunama dedant juos vieną į kitą.
Keitimo veiksmas	<i>overwrite mode</i>	Teksto taisymo veiksmas, kai žymeklio rodomas rašmuo (esantis dešiniau nuo jo) pakeičiamas surinktu ženklu. Priešinga yra įterpimo veiksmas . Keitimo ir įterpimo veiksmos dažniausiai perjungiamos įterpimo klavišu, tačiau šiam tikslui gali būti naudojami ir kiti klavišai arba jų kombinacijos. Kuri veiksmas įjungta, matyti iš žymeklio pavidalo. Daugelyje grafinės sąsajos rašyklių, esant keitimo veiksmui, žymeklis uždengia arba invertuoja rašmenį, vietoj kurio į tekstą bus įrašomas renkamas rašmuo. Tuo parodoma, kad ir renkamas rašmuo pakeis esamą rašmenį.
Kopijų skaičius	<i>number of copies</i>	Norimas išspausdinti dokumento vienetų skaičius. Šis skaičius nurodomas kaip spausdintuvo parinktis.
Kopijuoti	<i>copy</i>	1. Komanda padėti į iškarpinę pažymėtos dokumento dalies kopiją. 2. Komanda padėti duomenis (failą, katalogą, aplanką, laišką ir kt.) į kitą vietą (katalogą, aplanką). Nuo komandos perkelti komanda kopijuoti skiriasi tuo, kad vykdant pastarąją originalas lieka senoje vietoje, o į naują vietą įrašoma kopija.
Neveiksnius mygtukas	<i>dimmed button, gray button</i>	Mygtukas , rodantis komandą, kurios šiuo metu negalima vykdyti. Dažniausiai jo piešinys ir (arba) jo užrašas būna blankesni – pilkos spalvos (todėl kartais vadinamas <i>blankiuoju mygtuku</i>). 
Numatytasis spausdintuvas	<i>default printer</i>	Spausdintuvas , į kurį paprastai siunčiamas dokumentas spausdinti, jei nenurodomas kitas spausdintuvas.
Numatytasis šriftas	<i>base font</i>	Rašyklės arba kompiuterinės leidybos sistemos šriftas (ir jo dydis), kuriuo paprastai rengiami ir (ar) spausdinami tekstai, jei nenurodomas kitas šriftas.
Paieška	<i>search, searching, retrieval</i>	Informacijos ieškojimas dokumente, faile, kataloge, diske, duomenų bazėje, internete ir kitur.
Pakas	<i>pack, archive file</i>	Duomenys , suglaudinti ir sudėti į vieną failą, kad reikėtų mažiau vietos atmintyje ir būtų patogiau juos siųsti ar perkelti.
Pakavimas	<i>packing, archiving</i>	Duomenų, esančių daugelyje failų ir katalogų, sudėjimas į vieną paką. Pakuojami duomenys paprastai suglaudunami, nors pats pakavimas nereiškia glaudinimo. Pakuoja ir išpakuoja specialios programos – pakuoklės . Pakuoti arba išpakuoti taip pat gali daugelis failų tvarkytuvių.
Pakavimo programa		Žr. Pakuoklė .
Pakeisti	<i>change (1), overwrite (2)</i>	1. Komanda keisti vieną reikšmę (parametro, nuostatos ir pan.) kita, pavyzdžiui, keičiamas šriftas, spalva, paveikslas, raidžių lygis, lango dydis, saitas, vardas, slaptažodis ir kt. 2. Parinktis , kuria patvirtinama, kad perrašant failą (atliekant komandas kopijuoti arba perkelti) paskirties vietoje esantį failą tokiu pat vardu galima pakeisti perrašomu failu.
Pakuoklė ,	<i>packer</i>	Programa duomenims pakuoti ir išpakuoti. Dar žr. pakas .

pakavimo programa		
Pakuoti	<i>pack</i>	Komanda sudėti į vieną paką (vieną failą) pasirinktą failą arba daugelį failų ir katalogų. Priešinga komanda – išpakuoti .
Panaikinti žymėjimą	<i>deselect</i>	Komanda atsisakyti žymėjimo. Priešinga komanda – pažymėti .
Pažymėti	<i>check, mark, select, highlight, flag</i>	Komanda ekrane matomam objektui, dokumentui arba jo daliai koku nors būdu išskirti. Pažymėtas tekstas išryškinamas: nuspalvinamas kita spalva, įreminamas, pabraukiamas ir pan. Priešinga komanda – panaikinti žymėjimą . Pavyzdžiai: pažymėti kaip skaitytą, pažymėti langelį, pažymėti parinktį, pažymėti viską.
Pažymėti viską	<i>select all</i>	Komanda pažymėti visą dokumentą. Ši komanda dažniausiai būna meniu grupėje Taisa (Edit) . Visuotinai priimtas jos iškvietimas klavišų deriniu Vald+A (Ctrl+A) .
Perkelti	<i>move</i>	Komanda padėti failą, katalogą, aplanką, laišką į kitą vietą (kitą katalogą, aplanką) nepaliekant jo ankstesnėje vietoje (tuo ši komanda skiriasi nuo kopijavimo komandos). Perkeliama failą (katalogą) galima ir pervardyti.
Pervadinti		Žr. Pervardyti .
Pervardyti, pervadinti	<i>rename</i>	Komanda pakeisti failo, aplanko, mygtuko, piktogramos, dokumento ir pan. pavadinimą (vardą). Failą arba aplanką galima pervardyti netiesiogiai, t. y. nurodant komandą perkelti .
Peržiūra	<i>preview</i>	Dokumento arba jo dalies pavaizdavimas ekrane taip, kaip tas dokumentas arba jo dalis atrodys, atlikus tam tikrą veiksmą: pakeitus šriftą, išspausdinus, įkėlus paveikslą ir pan. Peržiūra padeda įsitikinti, ar tikslinga atlikti ketinamą veiksmą.
Rikiavimas	<i>sorting</i>	Objektų išdėstymas į eilę pagal kurį nors parametą: skaičių – pagal jų dydį, žodžių – pagal raidžių rikiavimo eilę abėcėlėje ir pan. Rikiuoti galima dvejopai: didėjančiai arba mažėjančiai. Jeigu objektai skaidomi į kelias grupes, sakoma, kad jie rūšiuojami. Rūšijavimas gali būti pagalbinis rikiavimo veiksmas. Objektai rūšiuojami į grupes (rūšis), paskui grupės sujungiamos ir gaunama surikiuotų objektų eilė. Atkreiptinas dėmesys, kad anglų kalboje neskiriamos <i>rikiavimo</i> ir <i>rūšijavimo</i> sąvokos. Tai reikia turėti omenyje, verčiant programas. Yra įvairių rikiavimo metodų. Dažnesnis spartusis rikiavimas, sąlajinis rikiavimas, burbulinis rikiavimas, rikiavimas Šelo metodu. Jie skiriasi sudėtingumu ir sparta, kuri taip pat priklauso nuo rikiuojamų duomenų pradinio sutvarkymo. Vieni duomenys gali būti sparčiau surikiuojami vienu metodu, kiti – kitu. Pavyzdžiai: daugialygis rikiavimas, leksikografinis rikiavimas.
Rikiuoti	<i>sort</i>	Komanda objektus, failus sudėti į eilę pagal kurį nors parametą: pavadinimą, dydį, aukštį ir pan. Pavyzdžiai: rikiuoti atvirkščiai, rikiuoti didėjančiai, rikiuoti mažėjančiai, rikiuoti pagal datą ir laiką, rikiuoti pagal siuntėjus, rikiuoti pagal temas, rikiuoti stulpelius.
Rinkmena		Žr. Failas .
Spausdinimas	<i>printing</i>	Teksto ir grafikos atkūrimas popieriuje, ekrane ar kitokioje medžiagoje.
Spausdinimo nuostatos	<i>print setup</i>	Nuostatos, kuriomis nustatoma, kaip spausdinti: kurį spausdintuvą iš esamų (operacinėje sistemoje) parinkti, kokie turi būti spausdinamų puslapių rėžiai, spausdinimo egzempliorių skaičius ir kaip juos sudėti (pirmą egzempliorių, paskui antrą, trečią ir t. t. ar visų egzempliorių pirmus puslapius, paskui antrus ir t. t.), kiti spausdinimo parametrai. Programos dažniausiai naudojami operacinės sistemos spausdinimo nuostatų langai. Kai kurios programos turi savą langą, nors gali naudotis ir operacinės sistemos langais. Visa tai reikia turėti omenyje lokalizuojant programą ir derinant operacinės sistemos vertimą su jos terpėje veikiančių programų vertimais.
Spausdinti	<i>print</i>	Komanda išspausdinti failą (dokumentą). Pateikus šią komandą dažniausiai atveriamas spausdinimo nuostatų langas. Pavyzdys: spausdinti į failą.
Šalinti	<i>delete, Del, drop (3)</i>	1. Komanda naikinti pažymėtą dokumento dalį ir nepadėti jos į iškarpinę. 2. Komanda naikinti failą arba katalogą su visais jo failais ir pakatalogiais. 3. Komandos, kuria kas nors naikinama, pavadinimo pirmasis žodis. Pavyzdžiai: šalinti eilutę, šalinti formatus, šalinti įrašą, šalinti langelį, šalinti numeravimą, šalinti stulpelį, šalinti šiukšles, šalinti tuščias pastraipas, šalinti visus failus, šalinti visus. 4. Šalinimo klavišo pavadinimas.
Taisa	<i>Edit</i>	Meniu grupė, į kurią įtraukiamos dokumento taisymo komandos: iškirpti, kopijuoti, įdėti ir kt. Ją turi visos dokumentų rengyklės. Dar žr. redagavimas .
Taisyti	<i>edit</i>	Komanda atverti pasirinktą objektą ir jį tvarkyti: ką nors pašalinti, įterpti, pakeisti kitu rašmenį, žodį, sakinį ar kitokį dokumento ar duomenų komponentą. Pavyzdžiai: taisyti adresato įrašą, taisyti filtrą, taisyti koordinacių ašių pavadinimus.

Užverti	<i>close</i>	Komanda atvertą dokumentą, failą arba kitą objektą, įrašius į diską, padaryti iš programos neprieinamą, kol nebus vėl atvertas. Jei dokumento turinys buvo keičiamas po to, kai paskutinį kartą buvo įrašytas į diską, dažniausiai pasiūloma įrašyti lango turinį į failą (diską) arba paklausiama, ar įrašyti. Pavyzdžiai: užverti aplanką, užverti dokumentą, užverti langą, užverti programą, užverti failą, užverti viską. Priešinga komanda – atverti .
Vykdomasis failas	<i>executable file</i>	Failas , kuriame laikoma vykdomoji programa. Į kompiuterinę kalbą sukompilijuotų programų vykdomieji failai dažniausiai turi prievardžius EXE, COM, PIF. Į operatyviąją atmintį įkeltą vykdomąjį failą operacinė sistema atpažįsta iš prievardžio ir tą failą vykdo, todėl per vykdomuosius failus į kompiuterį gali patekti virusų ir kitų kenkimo programų. Prieš paleidžiant iš nepatikimų šaltinių gautus vykdomuosius failus, rekomenduotina patikrinti, ar juose nėra virusų.

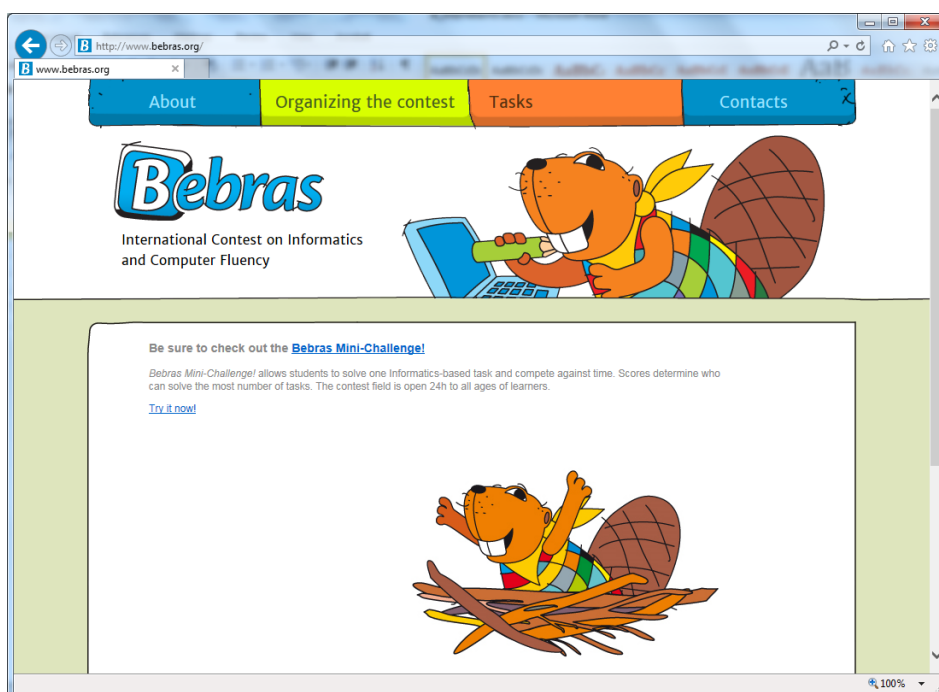
III. Internetas ir elektroninis paštas

1. Interneto samprata ir paslaugos

Internetas – pasaulinis kompiuterių tinklas, jungiantis daugybę kitų tinklų, valdomas ir tvarkomas decentralizuotai, taigi neturintis vieno šeiminingo. Nutraukus darbą bet kuriam kompiuteriui arba grupei kompiuterių, internetas lieka veiksmingas. Dabar jis jungia apie 100 000 kitų kompiuterių tinklų ir yra skirtas mokslo, švietimo, komercijos ir kitiems tikslams. Internete veikia **saitynas**, **elektroninis paštas**, **FTP duomenų saugyklos**, **pokalbių tarnybos** ir kitos paslaugos. Internetas skirstomas į sritis, sritys – į posričius. Lietuvai skirta It sritis.

Kompiuteriai prie interneto gali būti prijungiami įvairiais būdais: telefono linijomis, kabelinės televizijos laidais, radijo, palydoviniu ryšiu, specialia internetui skirta linija, kompiuterių tinklais, belaidėmis priemonėmis. Jungiant kompiuterius svarbiausia nurodyti **interneto protokolą ir kompiuterio adresą**.

Internetė esantys duomenys vadinami **internetu ištekliais**. Iš tikrųjų interneto duomenys – tai failai. Jie laikomi kompiuteriuose, vadinamuose serveriais, ir turi **universaluosius adresus**, kitaip vadinamus **URL adresais** (angl. *Universal Resource Location*). Universalųjų adresų pavyzdžiai: www.vu.lt; www.raštija.lt; bebras.eu.



Saitynas – visuotinis hipertekstinės informacijos tinklas. Anksčiau saitynas buvo vadinamas *žiniatinkliu*, tačiau atsiradus modernesnėms technologinėms galimybėms, išsivysčius semantiniams tinklams terminas *žiniatinklis* imtas sieti su *semantiniu saitynu*. Saitynas – svarbiausias interneto komponentas, neretai tapatinamas su visu internetu.

Hipertekstą sudaro saitais sujungti tekstai, vadinami **tinklalapiais**. Saitą galima įsivaizduoti kaip nuorodą, panašią į enciklopedijų, žodynų nuorodas. Suaktyvinus saitą (spustelėjus saitą žymimą teksto fragmentą), atsiunčiamas ir kompiuterio ekrane rodomas tinklalapis.

Rinkinys tinklalapių, kuriuos sieja bendra tematika, pavyzdžiui, priklausomybė vienai įstaigai ar kitokie bendri dalykai, vadinamas **svetaine**. Svetainės adresu laikomas jos pradžios tinklalapio adresas, todėl įprasta, kad į svetainę patenkama iš jos pradžios tinklalapio. Didelė svetainė, teikianti lankytoji vienoje vietoje sukauptą įvairių internetui būdingą informaciją ir paslaugas, vadinama **portalu**.

Interneto paslaugų esama labai įvairių: galima skaityti naujienas, dalytis medžiaga, persiųsti failus, apdoroti nuotraukas, atlikti finansines operacijas, bendrauti ir bendradarbiauti ir t. t. Populiariausios paslaugos, teikiamos nuo pat interneto pradžios – **saitynas** ir **elektroninis paštas**.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Absoliutusias universalusias adresas , absoliutusias URL adresas	<i>absolute URL</i>	Visas dokumento arba failo adres as tinkle, turintis visus reikiamus sandus: protokolo pavadinimą, tinklo mazgo adresą ir kelių iki failo arba iki tinklalapio (kelias nebūtinai, jeigu identifikuojamas tik mazgas). Absoliutusias universalusias adresas vienareikšmiškai identifikuoja bet kurį tinklo išteklį .
Absoliutusias URL adresas		Žr. Absoliutusias universalusias adresas .
Adresas	<i>address</i>	1. Elektroninio pašto adresas, pavyzdžiui, rasa@takas.lt. 2. Ištekliaus vieta internete. 3. Vardas, kuriuo kompiuteris registruotas tinkle. 4. Baito arba kitokio mažiausio atminties vieneto numeris operatyviojoje atmintyje , nusakantis jo buvimo vietą.
Atsijungti	<i>log off, sign off</i>	Komanda nutraukti ryšį su tinklu arba baigti darbą su sistema. Priešinga sąvoka – prisijungti .
Avataras	<i>avatar</i>	Asmens pasirinktas grafinis atvaizdas, naudojamas prisistatyti virtualiosios realybės aplinkoje (internetu pokalbių kambariuose, forumuose, žaidimuose ir pan.).
Belaidis tinklas	<i>wi-fi network, wireless network</i>	Vietinis tinklas , kuriame duomenys tarp kompiuterių perduodami radijo bangomis.
Bendradarbiavimas tinkle	<i>online collaboration</i>	Kelių asmenų bendras darbas tinkle (pvz., bendrų dokumentų rengimas) naudojantis ryšio priemonėmis.
Ekstranetas	<i>extranet</i>	Intraneto plėtinys. Tai organizacijos tinklas, kurio dalis yra prieinama iš interneto ne intraneto apręptos organizacijos nariams, pavyzdžiui, jos klientams. Ekstraneto vartotojams paprastai leidžiama naudotis ne visais, o tik dalimi organizacijos tinklo išteklių.
Elektroninė prekyba	<i>electronic commerce</i>	Prekių pirkimas ir pardavimas internetu (saitynu). Elektroninė prekyba vykdoma specialiose svetainėse, vadinamosiose elektroninėse parduotuvėse, kuriose pirkėjui pateikiamas prekių katalogas, prekių krepšelis, atliekamos jo tapatumo nustatymo, mokėjimo operacijos, supažindinama su nupirktų prekių pristatymo sąlygomis. Neskelbtini duomenys prieš išsiunčiant užšifruojami.
Elektroninė valdžia	<i>e-government</i>	Valstybės valdymas, kai visuose valdžios lygmenyse naudojamosi elektroninėmis informacijos perdavimo, apdorojimo, skleidimo priemonėmis ryšiai su visuomene palaikyti. Trumpoji forma – e. valdžia.
FTP protokolas	<i>File Transfer Protocol, FTP</i>	Failų persiuntimo protokolas, reglamentuojantis duomenų mainus tarp kliento kompiuterio ir serverio . FTP kliento programa sudaro galimybę tvarkyti su FTP serverio katalogu kaip ir su savo kompiuterio katalogu, atlikti daugelį tokių pačių duomenų tvarkymo operacijų.
Gairė	<i>tag</i>	Ženklinimo kalbose vartojamas intarpas į tekstą, nusakantis jo struktūrą ir raiškos elementus (šriftą, dydį, pastraipų parametrus, lenteles ir kt.). Gairė rašoma tarp ženklų <>, pavyzdžiui, Turinys. Čia gairė rodo, kad po jos einantis tekstas (žodis „Turinys“) bus rašomas pusjuodžiu šriftu, užrašas žymi gairės galiojimo pabaigą.
Hipernuoroda		Žr. Saitas .
Hipersaitas		Žr. Saitas .
Hipertekstas	<i>hypertext</i>	Elektroninio dokumento tekstas, kurio atskiros dalys siejamos saitais . Naudojantis saitais galima naršyti po tekstą, pereiti iš vienos vietos į kitą. Į tekstą gali būti įterpta įvairių tipų objektų: piešinių, garso failų, programų ir kt.
Hipertekstinė kalba	<i>hypertext language</i>	Kalba hipertekstams užrašyti, pavyzdžiui, HTML (<i>HyperText Markup Language</i>). Kai kalbama apie konkrečią kalbą, vartojamas tos kalbos pavadinimas,

		pavyzdžiui, hipertekstinė kalba HTML, HTML kalba arba tiesiog HTML.
HTML kalba	<i>HTML (HyperText Markup Language)</i>	Hiperteksto ženklinimo kalba. Dažniausiai vartojama kalba tinklalapiams rašyti. Hiperteksto struktūrai, išdėstymui ir formatams aprašyti kalboje vartojamos gairės ir atributai. Yra gana daug HTML kalbos rašyklų tinklalapiams rengti. Ši kalba nesudėtinga. Įgudus galima parašyti tinklalapį ir naudojantis grynojo teksto rašykle.
HTTP protokolas	<i>Hypertext Transfer Protocol (HTTP)</i>	Saityno duomenų (išteklių) siuntimo protokolas. Apibrėžia HTTP serverio ir kliento programos (dažniausiai naršyklės) sąveiką.
Internautas	<i>internaut, cybernaut</i>	Interneto vartotojas, t. y. asmuo, besinaudojantis internetu paslaugomis .
Internetas	<i>internet</i>	Pasaulinis kompiuterių tinklas, jungiantis daugybę mažesnių tinklų ir veikiantis TCP/IP protokolo pagrindu. Internetas valdomas ir tvarkomas decentralizuotai, neturi vieno šeimininko. Nutraukus darbą bet kuriam kompiuteriui arba grupei kompiuterių, internetas lieka veiksmingas. Dabar jis jungia apie 100 000 kitų tinklų ir naudojamas mokslo, švietimo, komercijos ir kitiems tikslams. Jame veikia saitynas, elektroninis paštas, FTP duomenų saugyklos, pokalbių tarnybos ir kitos paslaugos. Internetas skirstomas į sritis , sritys – į posričius. Lietuvai skirta lt.sritis.
Internetinis seminaras	<i>webinar</i>	Internetu vykstantis seminaras, kuriame skaitomi pranešimai ir atsakoma į klausytojų klausimus, naudojantis tikralaikiu teksto, garso ir vaizdo ryšiu.
Interneto išteklius	<i>internet resource</i>	Duomenys, esantys internete. Iš tiesų tai yra failai, laikomi kompiuteriuose, vadinamuose serveriais .
Interneto kavinė	<i>cyber cafe</i>	1. Įprasta kavinė arba baras, kuriuose yra kompiuterių, prijungtų prie interneto, ir lankytojai už tam tikrą mokestį, skaičiuojamą už praleistą laiką, gali naudotis internetu paslaugomis. 2. Pokalbių arba virtualiosios realybės programa internete, kuria naudojamas norint pabendrauti, gerai praleisti laisvalaikį.
Interneto paslaugos	<i>internet services</i>	Saitynas, elektroninis paštas, FTP duomenų saugyklos, pokalbiai internetu .
Intranetas	<i>intranet</i>	Ryšį su internetu turintis organizacijos vidinis tinklas , kuriame naudojami interneto protokolai duomenims persiūsti. Dažniausiai jį sukuria pati organizacija savo reikmėms.
Išregistruoti	<i>cancel registration, unsubscribe</i>	Išbraukti savo arba bet kurio subjekto duomenis iš sąrašo ir netekti statuso bei teisių, įgytų registruojantis į tą sąrašą ir esant jame. Pavyzdžiai: išsiregistruoti iš seanso, išregistruoti paskyrą, išregistruoti srities vardą. Priešingas veiksmas – registruoti .
Javos kalba	<i>Java</i>	Objektinio programavimo kalba. Joje daug dėmesio skiriama programų saugumui ir nepriklausomumui nuo operacinių sistemų. Jos programos kompiliuojamos į baitines programas, kurios artimesnės kompiuterinei kalbai, bet nėra susijusios su kuria nors operacine sistema. Todėl vartojant Javos kalbą patogiu rašyti internetui skirtas programas. Ypač populiarios saityne vartojamos Javos programėlės.
Klientas	<i>client</i>	Aptarnaujamas asmuo: pirkėjas, užsakovas, svetainės lankytojas arba kitokių paslaugų prašytojas ir vartotojas. Paprastai jis naudojami kliento programa , sąveikaujanti su paslaugas teikiančia serverio programa.
Kliento programa	<i>client</i>	Internetu paslaugų (elektroninio pašto ar kt.) programa, esanti kliento kompiuteryje. Ji kreipiasi kliento prašomų paslaugų į serveryje esančią kitą programą.
Kompiuterio adresas	<i>computer address, IP address</i>	Kompiuterio, prijungto prie interneto, adresas, vienareikšmiškai identifikuojantis kompiuterį internete.
Kriptografija	<i>cryptography</i>	Duomenų užšifravimo ir iššifravimo būdai ir priemonės.
MIME protokolas	<i>MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) protocol</i>	Elektroninio pašto protokolas , papildantis SMTP protokolą taip, kad elektroniniu laišku būtų galima siųsti įvairių tipų duomenis: 8 bitų tekstą, vaizdo ir garso failus, kitus dvejetainius failus, prieš tai jų neperkodavus į 7 bitų ASCII koduotę. Protokolas numato, kad laiškus būtų galima siųsti įvairiomis kalbomis, taigi ir įvairiomis koduotėmis . Laišką išsiunčianti programa koduotę įrašo į jo antraštę. Laiško gavėjo programa pagal laiško antraštę nustato, kokia koduote jis parašytas, ir jo tekstą tinkamai atvaizduoja gavėjo ekrane.

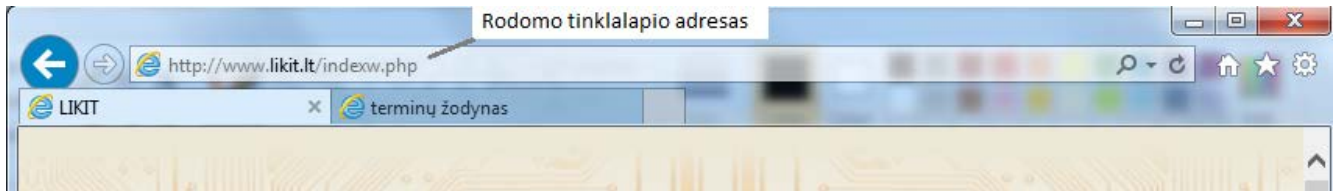
Namų tinklas	<i>home network</i>	Vietinis tinklas , jungiantis kelis namuose esančius kompiuterius.
Pakopiniai stiliai	<i>cascading styles, cascading style sheets</i>	Hipertekstinės kalbos stiliai, kuriais aprašomi hipertekstinio dokumento formatai. Į stilius įtraukiama informacija apie hipertekstinio dokumento išvaizdą, pavyzdžiui, teksto šriftą, spalvą, įtraukas, intervalus tarp pastraipų ir eilučių. Pagrindinis pakopinių stilių sukūrimo tikslas yra atskirti dokumento turinį nuo jo pateikimo (apipavidalinimo). Pagrindiniai hipertekstinio dokumento su pakopiniais stiliais privalumai: tą patį stilių failą galima pritaikyti keliems tinklalapiams , todėl lengviau atnaujinti arba pakeisti svetainės išvaizdą, didesnės (palyginti su HTML) formatų taikymo galimybės.
Paslaugų teikėjas	<i>service provider</i>	Tarnyba, teikianti tam tikras paslaugas. Pavyzdžiui, interneto paslaugų teikėjas gali prijungti savo klientą prie tinklo, paskirti jam vietos serverio diske ir pan.
Platusis tinklas	<i>wide area network (WAN)</i>	Kompiuterių tinklas , apimantis didelę geografinę teritoriją, pavyzdžiui, visą valstybę.
Pranešimas	<i>message</i>	Telekomunikacijų priemonėmis siunčiamas duomenų paketas. Tai gali būti elektroninis laiškas , žinutė, straipsnis ir pan.
Prieiga	<i>access</i>	Galimybė prieiti prie sistemos ir jos išteklių ir priemonės šiai galimybei realizuoti. Pavyzdys: interneto prieiga.
Prisijungti	<i>log in, sign in</i>	Komanda jungtis prie tinklo arba pradėti darbą su sistema. Priešinga sąvoka – atsijungti .
Protokolas	<i>protocol</i>	Taisyklių ir susitarimų rinkinys, apibrėžiantis ryšio ir duomenų mainų tarp dviejų ar daugiau kompiuterinių sistemų formatą ir procedūras. Protokolų pavyzdžiai: FTP protokolas, HTTP protokolas .
Registruoti	<i>register, subscribe</i>	Įtraukti save arba kokį nors savą objektą (pvz., srities vardą, paskyrą) į sąrašą, suteikiantį registruojamam objektui tam tikrą statusą ir teises. Pavyzdžiai: registruoti paskyrą, registruoti programą, registruoti srities vardą, registruotis į telekonferenciją. Priešingas veiksmas – išregistruoti .
Reklamjuostė	<i>banner</i>	Tinklalapio elementas (dažniausiai paveikslas), naudojamas reklamai. Dažnai naudojama animacija. Reklamjuostė turi saitą į reklamuojančią svetainę.
Saitas, hipernuoroda, hipersaitas	<i>link, hyperlink</i>	Iš dviejų dalių – matomos ir nematomos – sudaryta hiperteksto nuoroda, kuria nurodomas objekto adresas. Pagal šį adresą naršyklė arba kuri nors kita hiperteksto tvarkymo programa randa šios nuorodos rodomą dokumentą ir atverčia jį nurodytoje vietoje. Matomoji dalis hipertekste tam tikru būdu išskiriama: nuspalvinama, pabraukiama. Pavyzdžiui, šio aprašo žodis „hiperteksto“ yra saitas. Jį spustelėjus šiame lange atsivers termino „hipertekstas“ straipsnis. Nurodomo objekto adresas užrašomas ir susiejamas su matomąja nuorodos dalimi pagal hiperteksto taisykles. Pavyzdžiui, minėta matomoji saito dalis yra apgaubta HTML kalbos gairėmis ir atrodo šitaip: <code>Hipertekste</code> .
Saitynas	<i>web, WWW World Wide Web</i>	Visuotinis hipertekstinės informacijos tinklas, svarbiausias interneto komponentas. Po jį galima naršyti saitais , jame galima ieškoti reikalingos informacijos naudojantis paieškos sistemomis , iš jo galima parsisiųsdinti tinklalapių, failų, taip pat jame atlikti įvairius kitus darbus, susijusius su duomenų mainais.
Semantinis saitynas	<i>semantic network</i>	Žinių tinklas, vaizduojamas orientuotu grafu, kurio viršūnės atitinka sąvokas, o lankai – ryšius tarp sąvokų.
Serverio vardas	<i>server name</i>	Simbolinis serverio pavadinimas, vienareikšmiškai identifikuojantis jį tinkle. Sudaromas iš kelių komponentų, atskiriamų taškais, pvz., liks.lt, ktl.mii.lt ir pan.
Siunta	<i>download, upload, mail</i>	Duomenys, siunčiami tinklu . Tai bendras bet kokio siunčiamo duomenų rinkinio – laiško, pranešimo, dokumento, programos – pavadinimas.
Srities vardas	<i>domain name</i>	Simbolinis tinklo mazgo adresas, turintis hierarchinę struktūrą: „serveris.organizacija.kodas“. Pavyzdžiui, srities vardas „aldona.mii.lt“ sudarytas iš šių komponentų: serverio vardo „aldona“, organizacijos pavadinimo „mii“ (Matematikos ir informatikos institutas) ir valstybę rodančio dviejų raidžių kodo „lt“ (Lietuva). Vietoj valstybės kodo gali būti ir kitų kodų, pavyzdžiui, „com“ (komercinė organizacija), „net“ (tinklų koordinavimo organizacija), „edu“ (švietimo organizacija), „gov“ (vyriausybė organizacija), „org“ (kita organizacija), „firm“ (verslas), „arts“ (kultūra, menas, pramogos) ir kt. Simbolinį vardą su skaitiniu kompiuterio IP adresu sieja sričių vardų serveriai. Ilgą laiką sričių vardai buvo sudaromi iš pagrindinės lotynų abėcėlės raidžių, skaitmenų ir brūkšnelio. Naudojantis šiuolaikinėmis internacionalizuotomis informacinėmis

		technologijomis, simboliniuose varduose jau galima vartoti įvairių abėcėlių (lietuviškos, graikiškos, rusiškos ir kt.) raides.
Sritis	<i>domain</i>	Tinklo kompiuterių ir įrenginių grupė, administruojama pagal bendras taisykles ir procedūras. Internetė sritys nurodomos skaitiniais kompiuterio IP adresais ir juos atitinkančiais simboliniais vardais – sričių vardais .
Svetainė	<i>web site, site</i>	Tinklalapių rinkinys, kuriuos sieja bendra tematika, priklausomybė vienai įstaigai ar kitokie bendri dalykai. Viename kompiuteryje gali būti kelios svetainės ir atvirkščiai – ta pati (didelė) svetainė gali būti keliuose kompiuteriuose. Svetainės adresu laikomas jos pradžios tinklalapio adresas, todėl įprasta, kad į svetainę patenkama iš jos pradžios tinklalapio.
TCP/IP protokolas	<i>transport control protocol / internet protocol (TCP/IP)</i>	Pagrindinių interneto protokolų rinkinys, reglamentuojantis duomenų persiuntimą tarp įvairių tipų kompiuterių ir operacinių sistemų.
Tinklas	<i>network</i>	Grupė kompiuterių ir kitų įrenginių, sujungtų ryšio linijomis taip, kad tarp jų būtų galimas keitimasis duomenimis. Tinklas gali būti sujungtas nuolat (pvz., sujungta kabeliu) arba laikinai (pvz., jungiama komutuojamąja telefono linija, belaidžiu ryšiu). Tinklas gali būti nedidelis (vietinis tinklas) arba didelis (sudarytas iš kelių tarpusavyje sujungtų tinklų). Didžiausias kompiuterių tinklas yra internetas.
Tinklo mazgas	<i>node</i>	Prie tinklo prijungtas įrenginys, pavyzdžiui, kompiuteris, serveris, spausdintuvas.
Užklausa	<i>query, request</i>	1. Pageidavimas gauti kokią nors informaciją (duomenis). Tai gali būti kreipimasis į duomenų bazę, kreipimasis į kurią nors paieškos sistemą, operacinės sistemos kreipimasis į išorinį įtaisą, siekiant gauti informaciją apie to įtaiso būseną arba duomenų iš jo ir pan. 2. Ieškomų duomenų paieškos ir atrankos požymių, taip pat jų atrinkimo būdų aprašas. Paprasčiausias aprašas – vienas žodis (ženklų seka). Duomenų manipuliavimo kalbos turi priemonių (komandų, sakinių) duomenų bazių užklausoms formuoti, todėl kartais vadinamos užklausų kalbomis (tai ne visai tikslu, nes jos vykdo ir daugiau funkcijų).
Užklausų kalba	<i>query language</i>	Kalba, turinti specialių priemonių duomenų paieškos užklausoms aprašyti. Viena populiariausių užklausų kalbų yra SQL (struktūrinė užklausų kalba), kuri vartojama tvarkant sąryšines duomenų bazes (darant užklausas, atnaujinant duomenis).
Valstybės kodas	<i>country code</i>	Dviraidis kodas, kuriuo žymimas valstybės pavadinimas.
Vartotojo vardas	<i>user name</i>	Vardas, kurį žmogus gauna registruodamasis į operacinę sistemą arba kitą programą, reikalaujančią registravimosi.
Vienkartinis slaptažodis	<i>one-time password</i>	Slaptažodis , galiojantis vienam ryšio seansui.
Vietinis tinklas	<i>local area network (LAN)</i>	Nedidelis kompiuterių tinklas , dažniausiai jungiantis vienos įstaigos arba atskiro jos padalinio kompiuterius su jų išoriniais įrenginiais (spausdintuvais, duomenų saugyklomis ir pan.).


2. Naršymas ir paieška


Saityno peržiūros ir informacijos paieškos programos vadinamos **naršyklėmis** (pvz.: „Internet Explorer“, „Mozilla Firefox“, „Opera“ ir kt.), o jų atliekamas svarbiausias veiksmas – **naršymu** (dažnai sakoma **internetu** ar **saityno naršymas**). Aplankytų tinklalapių adresai, jų lankymo datos ir laikas rašomi į lankymo žurnalus. Juos galima peržiūrėti ir prireikus tinklalapius lankyti pakartotinai. Svarbesnių tinklalapių adresus galima įtraukti į adresyną. Jame adresus galima skirstyti į aplankus pagal tematiką, sukūrimo datą ar kitokius požymius.


Naršyklės lango fragmentas





Pagrindiniai naršyklės veiksmai:


 **Atgal** Komanda grįžti vienu veiksniu atgal. Pavyzdžiui, į ankstesnį (prieš tai žiūrėtą) tinklalapį. Priešinga komanda – **pirmyn**.

 **Pirmyn** Komanda eiti į priekį. Pavyzdžiui, jeigu naršyklėje prieš tai buvo grįžta į ankstesnį tinklalapį davus komandą **atgal**, tai atlikus komandą **pirmyn** vėl pereinama į priekyje esantį (prieš tai žiūrėtą) tinklalapį. Priešinga komanda – **atgal**.

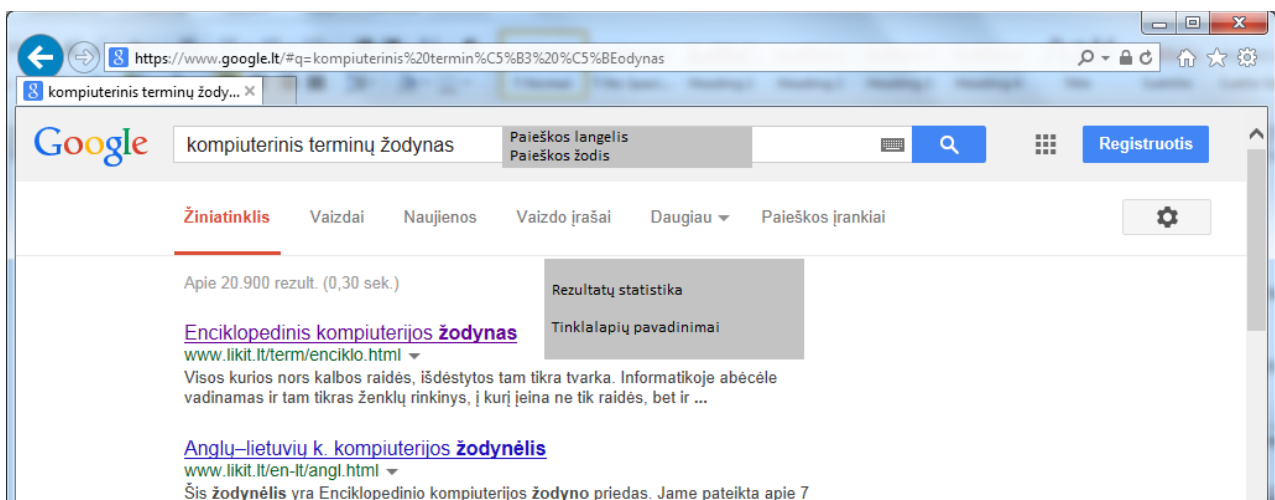
 **Stabdyti** Komanda nutraukti tinklalapio siuntimą.

 **Atsiųsti** Komanda siųsti duomenis (tinklalapį, failą, laiškus) iš serverio į savo kompiuterį.

 **Atsiųsti iš naujo** Komanda siųsti rodomą ekrane tinklalapį iš naujo. Ši komanda duodama, kai tinklalapio siuntimas sutrinka arba tikimasi, kad saityne yra naujesnė tinklalapio versija.

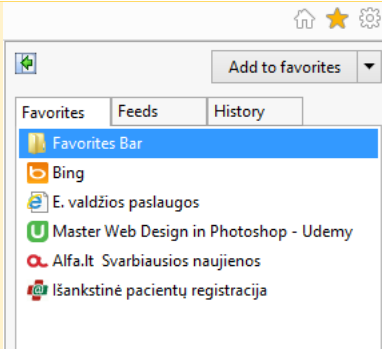
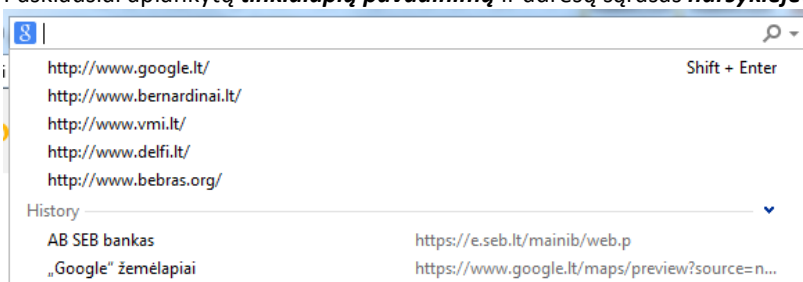
Atvėrus naršyklės programą rodomas **pradžios tinklalapis**. Patikusio tinklalapio adresą galima įrašyti į specialų sąrašą – **adresyną**. Priemonių juostos mygtukai  skirti pradžios tinklalapiui atverti, adresynui iškviešti, programos nuostatoms pakeisti.

Rasti reikiamus išteklius padeda pačiame internete esančios **paieškos sistemos** ir jų iešyklės („Google“, „Yahoo“ ir kt.). Kad paieška būtų sėkminga, svarbiausia tinkamai parinkti **reikšminius žodžius**. Paveikslėlyje parodytas „Google“ langas



Jei rezultatų daug, verta atlikti **patikslintą** paiešką, nes galima parinkti daugiau paieškos parametrų: ieškoti tikslios frazės, ieškoti su bet kuriuo iš žodžių, nustatyti kalbą, failų formatą, datą ir kt. Rastą tinkamą tekstą, paveikslėlius ar kitą informaciją galima **įrašyti** į savo kompiuterį. Tam skirtos kontekstinio meniu komandos **įrašyti...** arba **įrašyti paveikslėlį...** Informaciją galima ir išspausdinti.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Adresynas	<i>bookmarks, favorites</i>	Tinklalapių adresų kartoteka. Ją turi interneto naršyklės . Paprastai į naršyklę būna įdėtas numatytasis adresynas. Jį galima papildyti, keisti, atkelti iš kitos naršyklės.

		
Aktyvus saitas	<i>active hyperlink, active link</i>	Saitas , kuris šiuo metu yra pažymėtas (pasirinktas). Paprastai interneto naršyklė aktyvų saitą kitaip nuspalvina.
Aktyvus tinklalapis	<i>active page</i>	Tinklalapis , kurį šiuo momentu rodo naršyklė .
Aplankytas tinklalapis	<i>visited page</i>	Tinklalapis, kurį naršyklė buvo įkėlusį į kompiuterį. Nuoroda į jį kitaip nuspalvinama (kad skirtųsi nuo dar neaplankyto tinklalapių nuorodų). Tinklalapio adresas įrašomas į aplankyto tinklalapių žurnalą, o jis pats – į podėlį, kad tam tikrą laiką (paprastai keletą dienų) prireikus jis būtų įkeliamas iš podėlio, o ne siųsdinamas iš tinklo.
Atgal	<i>back</i>	Komanda grįžti vienu veiksmu atgal. Pavyzdžiui, į ankstesnį (prieš tai žiūrėtą) tinklalapį. Priešinga komanda – pirmyn .
Atsiųsti	<i>download</i>	Komanda siųsti duomenis (tinklalapį, failą, laiškus) iš serverio į kompiuterį.
Atsiųsti iš naujo	<i>refresh, reload</i>	Komanda iš naujo atverti rodomą ekrane tinklalapį. Ši komanda duodama, kai tinklalapio siuntimas sutrinka arba tikimasi, kad saityne yra naujesnė tinklalapio versija.
Dinaminis tinklalapis	<i>dynamic web page, dynamic page</i>	Tinklalapis, kurio turinys (tekstas, grafika, elementų išdėstymas, formatas ir t. t.) formuojamas arba modifikuojamas įkeliant į naršyklę arba jau įkėlus. Dinaminiam tinklalapiams kurti skirtos programavimo arba scenarijų rašymo kalbos (pvz., Javos, „JavaScript“), pakopiniai stiliai , DHTML kalba ir kitos priemonės. Svarbiausias dinaminio tinklalapio tikslas – kuo geriau pritaikyti turinį konkrečiam skaitytojui, pavyzdžiui, pateikti paieškos rezultatus, sukurti elektroninės parduotuvės lankytojo krepšelį, įkelti tinklalapį, atitinkantį paskiausio seanso sąlygas.
Gija	<i>thread</i>	Elektroninio pašto arba naujienų grupių laiškų ir atsakymų į juos grandinė. Daugelis pašto, naujienų grupių programų ir laiškų archyvų gali pateikti laiškus, sugrupuotus pagal giją (grupuojant vartojamas įrašas laiško temos lauke). Tada lengviau sekti diskusijų eigą.
Iešyklė	<i>search application</i>	Programa paieškai atlikti, pagrindinė paieškos sistemos dalis. Gali būti integruota į svetainę ir atlikti paiešką tik tos svetainės dokumentuose.
Ilgalaikis slapukas	<i>persistent cookie</i>	Slapukas , kuris lieka svetainės lankytojo kompiuteryje baigus darbą su naršykle, iki savo galiojimo laiko pabaigos.
Įrašyti į adresyną	<i>bookmark</i>	Komanda įrašyti naršyklės lange atvėto (aktyvaus) tinklalapio adresą į adresyną. Tinklalapio pavadinimas įrašomas į numatytąjį adresyno aplanką.
Lankomos svetainės slapukas	<i>first-party cookie</i>	Slapukas, kurį įrašo į lankytojo kompiuterį tiesiogiai lankoma svetainė (ta, kurios tinklalapis atvertas naršyklėje).
Naršyklė	<i>browser</i>	Programa saityno peržiūrai ir informacijos paieškai jame. Naršyklių pavyzdžiai: „Internet Explorer“, „Mozilla“, „Opera“.
Naršymas	<i>browsing</i>	Interneto, duomenų bazių, failų (katalogų) sąrašų ir pan. turinio peržiūra, ieškant tam tikrų išteklų (informacijos). Įvairių tipų duomenims naršyti naudojamos skirtingos programos. Pavyzdžiui, naršyti internete – naršyklės .
Naršymo istorija, naršymo praeitis	<i>browsing history</i>	Paskiausiai aplankyto tinklalapių pavadinimų ir adresų sąrašas naršyklėje . 
Naršymo juosta	<i>navigation bar</i>	Naršymo mygtukų rinkinys. Naršymo juostą turi naršyklės, dažnai ir failų tvarkytuvės. Naršyklės naršymo juostoje paprastai būna mygtukai: Atgal , Pirmyn , Atsiųsti iš naujo , Stabdyti . Jie padeda pereiti prie kitų tinklalapių (katalogų), valdyti tinklalapių atsiuntimą.

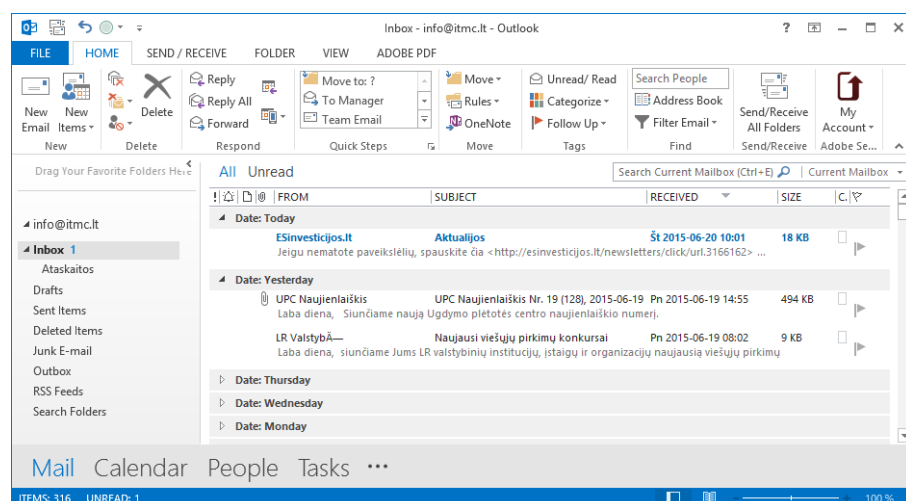
Naršymo mygtukas	<i>navigation button</i>	Mygtukas pereiti prie kito naršymo objekto (kitos tinklalapio vietos, kito tinklalapio saityne, kito katalogo katalogų medyje, kito termino terminų rodyklėje), eiti naršymo keliu atgal arba pirmyn, vienu lygiu aukštyn arba žemyn.
Naršymo praeitis		Žr. Naršymo istorija .
Pagrindinė tinklalapio dalis	<i>body, web page body</i>	Tinklalapio, parašyto HTML kalba , pirminio teksto dalis tarp gairių <body> ir </body>. Joje rašomas tinklalapio turinys (tekstas, nuorodos į kitus tinklalapius ir paveikslus), aprašomi turinio formatai (spalvos, šriftai ir kt.). Pagrindinė tinklalapio dalis rodoma naršyklės pagrindinėje lango dalyje.
Paieškos serveris	<i>bot, crawler, spider</i>	Programa, reguliariai peržvelgianti interneto išteklius (saityną, FTP saugyklas, „Gopher“ saugyklas) ir taip nuolat papildanti savo duomenų bazes. Naudodamasis paieškos sistema , interneto naršytojas šiose paieškos serverių sudarytose duomenų bazėse ieško nuorodų į dominančią informaciją.
Paieškos sistema	<i>search system, search engine</i>	Sistema, saityne, naujienų grupių archyvuose, FTP saugyklose ieškanti dokumentų, kuriuos rado paieškos serveris ir įtraukė į savo duomenų bazes. Paieškos sistemų pavyzdžiai: „Google“, „Alta Vista“, „Yahoo“.
Pirmyn	<i>forward</i>	Komanda eiti į priekį. Pavyzdžiui, jeigu naršyklėje prieš tai buvo grįžta į ankstesnį tinklalapį davus komandą atgal , tai atlikus komandą pirmyn vėl pereinama į priekyje esantį (prieš tai žiūrėtą) tinklalapį. Priešinga komanda – atgal .
Podėlis	<i>cache</i>	Atminties sritis laikiniems programos duomenims, kurių gali vėliau prireikti, laikyti. Jei podėlis pilnas, programa, prieš įrašydama naujus duomenis, pašalina dalį anksčiau įrašytų duomenų. Paprastai šalinami tie duomenys, kurių, kaip tikimasi, mažiausiai prireiks, pavyzdžiui, seniausiai įrašyti arba rečiausiai naudoti. Podėlis gali būti diske arba operatyviojoje atmintyje . Pavyzdžiui, interneto naršyklė į podėlį, esantį diske, surašo visus lankomus tinklalapius. Kai užprašomas tinklalapis, naršyklė pirmiausia patikrina, ar jo nėra podėlyje. Jei yra (t. y. tinklalapis jau buvo lankytas ir jo kopija dar tebėra podėlyje), jį įkelia iš podėlio, užuot užprašiusi iš tinklo. Dėl to įkėlimas paspartėja. Paslaugų programa, kuri perrašo duomenis iš disko į operatyviąją atmintį, gali joje turėti podėlį. Kai kuri nors kita programa užprašo tų pačių duomenų iš disko, ji gali juos čia pat perrašyti iš podėlio, užuot „zulinusi“ diską.
Portalas	<i>portal</i>	Didelė, svarbi svetainė , teikianti lankytojui vienoje vietoje sukauptą įvairių internetui būdingą informaciją ir paslaugas. Portale paprastai publikuojamos naujienos, įvairi informacinė medžiaga (orų prognozės, kelionių informacija, biržų naujienos ir kt.). Iš paslaugų minėtinos elektroninio pašto tarnyba, pokalbių kanalai, prekyba internetu. Portale būna daug nuorodų į kitas svetaines, gali būti ir paieškos sistema . Portalų pavyzdžiai: http://www.delfi.lt/ ; http://www.lrt.lt/
Pradžios tinklalapis	<i>home page</i>	1. Įėjimo į svetainę tinklalapis . Jame pateikiama įvadinė svetainės informacija, iš jo tiesiogiai arba netiesiogiai galima patekti į visus kitus svetainės tinklalapius. Pradžios tinklalapio adresas laikomas svetainės adresu. 2. Tinklalapis, automatiškai įkeliamas paleidžiant programą (pvz., naršyklę, pašto programą). Įdiegta programa gali turėti numatytąjį pradžios tinklalapį, tačiau dažniausiai jį galima pakeisti, programos nuostatose nurodžius pageidaujamo tinklalapio universalųjį adresą .
Seanso slapukas	<i>session cookie</i>	Laikinas slapukas , svetainės įrašomas į lankytojo kompiuterį vienam naršyklės seansui, kurį baigus šis slapukas pašalinamas.
Slapukas	<i>cookie</i>	Duomenų rinkinys, kurį sukuria ir įrašo į kompiuterį lankoma svetainė . Tai informacija, kuri paspartina arba supaprastina darbą vėl kreipiantis į tą pačią svetainę, pavyzdžiui, įsimenama anksčiau užpildyta anketa ir nebereikia jos pildyti iš naujo. Vis dėlto slapukai gali kelti ir pavojų, pavyzdžiui, su jais į kompiuterį gali patekti virusų , per juos gali būti išgauta slapta informacija, todėl prieš priimdamos slapukus naršyklės dažniausiai paklausia svetainės skaitytoją, ar jis leidžia tai daryti.
Stabdyti	<i>stop</i>	Komanda nutraukti tinklalapio siuntimą.
Tinklalapio antraštė	<i>web page head</i>	Tinklalapio pirminio teksto, parašyto HTML kalba , dalis tarp gairių <head> ir </head>. Čia rašomas tinklalapio pavadinimas (matomas naršyklės lango antraštės juostoje), ženklų koduotė , tinklalapio autoriaus asmenvardis arba organizacijos pavadinimas, tinklalapio reikšminiai žodžiai ir turinio aprašas (šiais duomenimis naudojasi interneto paieškos sistemos), programos (hipertekstų rašyklės), kuria buvo sukurtas tinklalapis, pavadinimas, nuorodos į tinklalapyje naudojamų scenarijų, pakopinių stilių failus ir kita informacija.
Tinklalapio pavadinimas	<i>web page title</i>	Pavadinimas, įrašytas į tinklalapio antraštę tarp gairių <title> ir </title>. Juo tinklalapis įvardijamas paieškos sistemose, naršyklės lango antraštės juostoje ir adresyne , bet jis

		nematomas pačiame tinklalapyje.
Tinklalapis	<i>web page</i>	Hipertekstu parašytas saityno dokumentas. Tinklalapiams rašyti vartojama HTML kalba arba jos modifikacijos. Paveikslai laikomi atskiruose failuose, o tinklalapyje pateikiamos tik nuorodos į juos. Grafikos failai dažniausiai pateikiami GIF, PNG ir JPG formatu. PNG formatas skirtas specialiai tinklalapiams.
Tinklalapių rengyklė	<i>web editor</i>	Programa tinklalapiams rengti, taisyti, redaguoti. Ji būna dviejų tipų, kai rengiamo tinklalapio tekstas matomas: 1) tikras, toks, koks bus matomas, žiūrint jį naršykle (ka matau, tą gaunu) ir 2) grynuoju pavidalu (su gairėmis).
Tinklaraštis	<i>blog, weblog</i>	Interneto svetainėje publikuojamų straipsnių (įspūdžių, naujienų, įvykių, pamąstymų ir kt.) rinkinys. Straipsniai paprastai publikuojami atgaline chronologine tvarka. Jie gali būti įvairiai pateikiami, pavyzdžiui, kaip saitų sąrašas, straipsnių santraukų su saitais į visą straipsnio tekstą sąrašas, straipsnių sąrašas, straipsnių ir jų skaitytojų komentarų sąrašas.

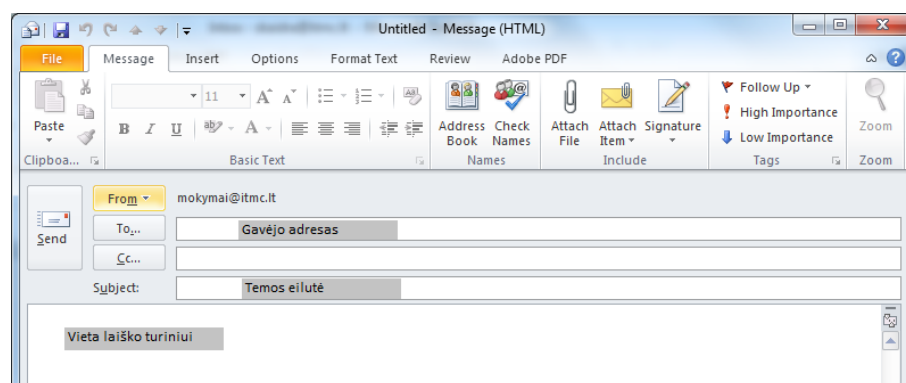
3. Elektroninis paštas

Elektroninis paštas (el. paštas) – interneto paslauga elektroniniams laiškamsi siųsti. Elektroninis paštas yra dviejų rūšių – **saityno** ir **paprastasis**. Pagrindiniai skirtumai tarp saityno ir paprastojo elektroninio pašto: saityno paštui visada reikalingas interneto ryšys, o paprastajam paštui interneto ryšys reikalingas tik laiškamsi atsisiųsti į kompiuterį ir išsiųsti; naudotis paprastuoju elektroniniu paštu galima tik iš savo kompiuterio, o saityno paštas prieinamas iš bet kurio kompiuterio, esančio internete. El. paštu galima gauti, siųsti parašytus laiškus, siuntas – priedus (dokumentus, nuotraukas ir kt.). **Pašto dėžutė** – tai pašto serverio disko vieta laiškamsi laikyti. Ja naudotis gali tik klientas, žinantis slaptažodį.

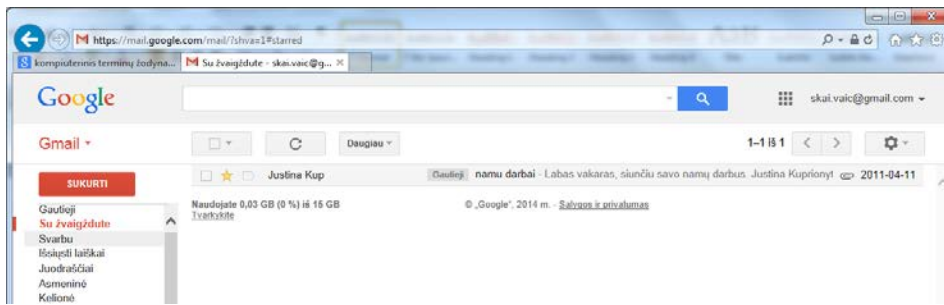
Elektroninio pašto programos „Outlook“ langas


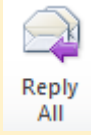


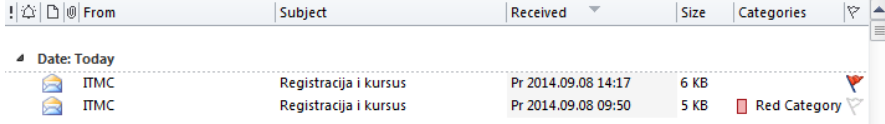
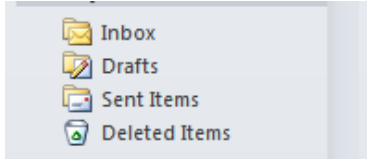
Kiekviename elektroniame laiške yra gavėjo adresas, temos eilutė, laiško turinio laukas.

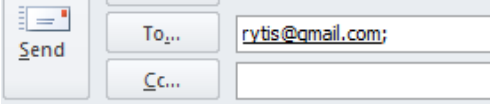
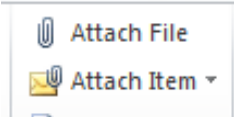


Kad galėtų siųsti ir gauti laiškus, gavėjas ir siuntėjas turi turėti adresus. Elektroniniai adresai sudaromi pagal tam tikras taisykles: ženklas @ skiria vartotojo pasirinktą vardą nuo pašto teikėjo tinklo kompiuterio adreso, pvz.: Jonas@takas.lt (vartotojo vardas, serverio vardas, šalis); Jonas.Jonaitis@gmail.com. Visada nurodomas gavėjo, t. y. asmens, kuriam siunčiame laišką, siuntą, adresas. Siuntėjo adresą paprastai nurodo pati elektroninio pašto programa.



Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Adresų knyga	address book, contacts	Elektroninio pašto ar kitokių adresų kartoteka. Į elektroninio pašto programoje esančią adresų knygą galima įrašyti adresus tiesiogiai iš elektroninių laiškų, o iš jos – į rašomų laiškų antraštes. Pašto programa gali turėti kelias adresų knygas, jas perkelti iš kitų programų.
Atsakyti	reply	Elektroninio pašto programos komanda pateikti atsakymo į pasirinktą laišką ruošinį – į laiško (atsakymo) antraštę įrašomas gavėjo adresas, o į atsakymą įtraukiamas  (cituojamas) originalaus laiško tekstas ir pan.
Atsakyti visiems	reply to all	Elektroninio pašto programos komanda, analogiška komandai atsakyti , nuo jos besiskirianti tik tuo, kad į gavėjų sąrašą (lauką „ Kam “) įtraukiami visi adresai, esantys  originalaus laiško antraštėje (laukuose „ Kas “, „ Kam “, „ Kopija “).
Elektroninio laiško antraštė	message header	Tarnybinė elektroninio laiško dalis, kurioje yra siuntėjo ir gavėjo (-ų) adresas (-ai), laiško tema , koduotės pavadinimas, išsiuntimo data ir laikas, laišką išsiuntusios pašto programos pavadinimas, maršrutas nuo siuntėjo iki gavėjo ir kita informacija. Elektroninio laiško antraštė skirstoma į laukus. Laukai turi pavadinimus ir reikšmes. Elektroninio pašto programose dažniausiai galima pasirinkti, ar rodyti visą antraštę, ar tik svarbiausius laukus (siuntėjo ir gavėjo (-ų) adresą (-us), laiško temą, išsiuntimo datą ir laiką). Elektroninio pašto programa rodo laukų pavadinimus, išverstus į gavėjo kalbą, pavyzdžiui: Išsiuntimo data: Ketvirtadienis, 2014 m. lapkričio 22 d. 13:45:33 +0200 Kam: "Dalia Šernaitė" <dalia@ktr.mtt.lt> Kas: Petras Žilėnas <petras@takas.lt> Tema: Aiškinamasis žodynas
Elektroninio laiško priedas	attachment	Failas, pridamas prie elektroninio laiško.
Elektroninio pašto adresas	e-mail adress	Adresas, kuriuo užregistruojamas elektroninio pašto vartotojas. Jį sudaro dvi dalys, atskirtos ženklu @. Dešinėje ženklo pusėje rašomas tinklo mazgo (pašto serverio) vardas. Kairėje – vartotojo vardas , vienareikšmiškai identifikuojantis vartotoją tinklo mazge.
Elektroninio pašto dėžutė	mailbox	Disko sritis gautiems laiškam laikyti, skirta pašto abonentui. Pašto dėžutę registruoja pašto paslaugų teikėjas.
Elektroninio pašto grupė	e-mail group, mailing list	Įvardytas sąrašas elektroninio pašto adresų, naudojamų neakivaizdinių diskusijų laiškam platinti elektroniniu paštu. Trumpoji forma – el. pašto grupė. Grupė gali turėti prižiūrėtoją, kuris sprendžia, ką su grupei siunčiamu laišku daryti: išsiųsti visiems grupės dalyviams, atmesti, panaudoti kaip medžiagą apibendrinančiam laišku ir pan.
Elektroninio pašto programa	mailer, mail client	Programa elektroniniams laiškam rašyti, siųsti, gauti ir skaityti, taip pat priedams , parengtiems kitomis programomis, prie laiško pridėti. Parašytus laiškus elektroninio pašto programos išsiunčia į laiško išsiuntimo serverį , o šis laiškus paskirsto ir persiunčia į tuos serverius, kuriuose yra laiško gavėjų pašto dėžutės .
Elektroninio pašto serveris	mail server	Serveris elektroniniams laiškam persiųsti kompiuterių tinklais ir įteikti jų gavėjams. Pašto serveriai būna dviejų rūšių: laiškų gavimo ir laiškų išsiuntimo .
Elektroninis laiškas	message, e-mail	Elektroniniu paštu siunčiamas pranešimas. Elektroninis laiškas dažniausiai atlieka įprasto (popierinio) laiško funkcijas, todėl įprasta viską, kas siunčiama elektroniniu paštu (žinutę,

		ilgą tekstą, atsiliepiamą į diskusiją, asmeninį laišką, tarnybinį laišką, pažymą, užklausą), vadinti <i>elektroniniu laišku</i> , o kai aišku iš konteksto – tiesiog <i>laišku</i> . Elektroninis laiškas turi pagrindinę dalį ir antraštę .
Elektroninių laiškų dauginuvas	<i>mail exploder</i>	Elektroninio pašto grupių serverio komponentas, į grupę atsiųstą laišką išsiunčiantis visiems grupės nariams.
Elektroninių laiškų filtras	<i>message filter</i>	Priemonė gaunamiems laiškam skirti į aplankus pagal elektroninio pašto programos vartotojo nurodytus požymius. Nurodoma, kokių tekstų (ženklų eilučių) turėtų arba neturėtų būti laiško turinyje arba antraštės laukuose, kad laiškas atitiktų filtro sąlygas ir būtų nukreiptas į nurodytą aplanką, pažymėtas arba su juo atlikti kiti veiksmai (pvz., laiškas pašalintas). Filtras gali būti naudojamas laiškam persikirstyti iš vienu aplankų į kitus.
Elektroninių laiškų gavimo serveris	<i>incoming mail server</i>	Pašto serveris elektroniniams laiškam gauti, laikyti ir prireikus tvarkyti gavėjo pašto dėžutėje. Šis serveris naudoja POP arba IMAP protokolą. POP protokolu galima perkelti arba nukopijuoti gautus laiškus iš serverio į gavėjo kompiuterį. Tokiu atveju paštas tvarkomas gavėjo kompiuteryje. Tai gali būti nepatogu tikrinantiems paštą iš kelių kompiuterių arba dirbantiems nešiojamuoju kompiuteriu, kurio disko atmintis yra maža. Dėl šių priežasčių buvo sukurtas IMAP protokolas ir jį naudojantys pašto serveriai. IMAP protokolu galima tvarkyti (pvz., skirstyti į aplankus) gautus laiškus laikant juos serveryje, o į savo kompiuterį parsisiųsti tik tam tikrus laiškus. Elektroninio pašto programoje registruojant abonentą, reikia pateikti paskyrai sukurti reikalingus duomenis, tarp jų – laiškų gavimo serverio tipą (POP arba IMAP) ir šio serverio vardą (šiuos duomenis praneša elektroninio pašto paslaugų teikėjas).
Elektroninių laiškų grupavimas	<i>group messages</i>	Elektroninio pašto programoje arba naujienų skaitytuvėje rodomų elektroninių laiškų skirstymas į grupes pagal tam tikrus požymius. Grupuoti galima automatiškai (pvz., laiškų filtru) arba rankiniu būdu.
Elektroninių laiškų importas	<i>mail import</i>	Elektroninių laiškų perkėlimas iš vienos elektroninio pašto programos į kitą, prireikus pakeičiant laiškų formatą savuoju formatu.
Elektroninių laiškų išsiuntimo serveris	<i>outgoing mail server</i>	Pašto serveris elektroniniams laiškam iš abonentų priimti ir išsiųsti juos adresatams. Šis serveris dažnai įvardijamas naudojamo siunčiamų laiškų protokolo vardu. Pavyzdžiui, serveris, naudojantis SMTP protokolu , vadinamas SMTP serveriu arba laiškų išsiuntimo SMTP serveriu, o serveris, naudojantis IMAP protokolu , – IMAP serveriu.
Elektroninių laiškų ženklimas	<i>message labeling</i>	Elektroninių laiškų skiriamųjų požymių suteikimas, pavyzdžiui, elektroninių laiškų žymėjimas spalva, užrašų, vėliavėle . 
Elektroninis paštas	<i>electronic mail, e-mail</i>	Interneto paslauga elektroniniams laiškam kompiuterių tinklu siųsti. Elektroniniu paštu galima išsiųsti parašytus laiškus, gauti laiškus, siųsti ir gauti siuntas – laiškų priedus. Elektroninio pašto rūšys: saityno ir paprastasis.
Gautų laiškų aplankas	<i>inbox</i>	Elektroninio pašto programos aplankas, į kurį patenka visi gaunami laišškai. Vadinamas „Gauti laišškai“. 
Gavėjas	<i>recipient</i>	Elektroninį laišką arba kitokią elektroninę siuntą gaunantis adresatas.
Grupinis adresas	<i>group address</i>	Bendras kelių informacijos gavėjų adresas.
IMAP protokolas	<i>Internet Message Access Protocol, IMAP</i>	Elektroninio pašto serverio protokolas , reglamentuojantis elektroninių laiškų laikymą ir tvarkymą serverio kompiuteryje, nesiunčiant jų į gavėjo kompiuterį. Dar žr. POP protokolas; SMTP protokolas .
Išsiųsti	<i>Send</i>	Komanda perduoti laiškus elektroniniu paštu . Ji vykdoma, kai kompiuteris prijungtas prie tinklo . Parašyti ir siųsti parengti laišškai persiunčiami į laiškų išsiuntimo serverį, kuris tuos laiškus išsiunčia adresatams.
Juodraščių aplankas	<i>drafts</i>	Elektroninio pašto programos aplankas, kuriame laikomi neišsiųsti, dažnai ir nebaigti rašyti laišškai.

Kam	<i>To</i>	<p>Elektroninio laiško antraštės laukas, kuriame rašomas gavėjo asmenvardis (įstaigos pavadinimas) ir elektroninio pašto adresas. Tas pats laiškas gali būti siunčiamas keliems adresatams. Tada lauke išvardijami visų gavėjų adresai. Jie skiriami kabliataškiais.</p> 
Kas	<i>From</i>	Elektroninio laiško antraštės laukas, kuriame nurodoma, kas išsiuntė laišką, t. y. siuntėjo asmenvardis ir jo elektroninio pašto adresas .
Kopija	<i>CC, carbon copy</i>	Elektroninio laiško antraštės laukas, kuriame rašomas laiško kopijos gavėjo adresas . Paprastai į vieną lauką galima rašyti daug adresų, todėl dažnai šis laukas vadinamas „Kopijos“. Adresai skiriami kabliataškiais. Kiekvienas adresatas, kurio adresas užrašytas lauke „ Kam “ arba „Kopija“, gauna laišką ir mato visų kitų gavėjų adresus. Pagrindinių gavėjų, t. y. tų, kuriems laiškas skirtas, adresai įtraukiami į lauką „Kam“. Į kopijų lauką įtraukiami tie, kuriuos norima tik informuoti apie laišką.
Laukas	<i>field</i>	Elektroninio laiško antraštės įrašas su tam tikra informacija apie laišką.
Nematomoji kopija	<i>BCC, blind copy</i>	Elektroninio laiško kopija, kurios adresato nemato kiti laiško ir jo kopijų gavėjai.
Pagrindinė elektroninio laiško dalis	<i>message body</i>	Elektroninio laiško dalis be jo antraštės ir kitos tarnybinės informacijos. Elektroninio pašto programa šią laiško dalį paprastai rodo didesniame polangyje arba atveria jai atskirą langą. Pagrindinėje elektroninio laiško dalyje rašomas pats laiško tekstas.
Paprastasis elektroninis paštas	<i>e-mail</i>	Elektroninis paštas, kurio programa yra kliento kompiuteryje, laiškai rašomi ir skaitomi paprastai neprijungus prie tinklo , o prisijungiama tik tada, kai reikia išsiųsti ir gauti elektroninius laiškus.
Paskyra	<i>account</i>	Registruojamasis kompiuterinėje sistemoje rezultatas. Registruojamasi norint gauti tokios sistemos paslaugų. Paprastai į paskyrą įrašomi užsiregistravusio asmens duomenys, jam suteikiamas vartotojo vardas, apibrėžiamos jo teisės sistemoje, t. y. ką jis gali daryti, kokiais sistemos ištekliais naudotis. Pavyzdžiui, asmuo, norintis gauti paslaugas iš nuotolinio paslaugų teikėjo (pvz., gauti elektroninio pašto dėžutę , prieigą prie FTP duomenų saugyklos ir pan.) ir tapti jo klientu (abonentu), turi pas jį užsiregistruoti. Registruojantis paslaugų teikėjo serveryje sukuriama paskyra. Naudodamasis suteiktos paskyros duomenimis (vartotojo vardu, slaptažodžiu), vartotojas gali registruotis savo kompiuterio elektroninio pašto programoje ir joje gauti kitą, vietinę paskyrą su nauju paskyros vardu ir prireikus slaptažodžiu.
Paskyros vardas	<i>user name</i>	Vardas, kuriuo pavadinama kompiuterio vartotojo užregistruota paskyra paslaugų teikėjo arba savame kompiuteryje.
Persiųsti	<i>forward</i>	Elektroninio pašto programos komanda perduoti laišką kitam adresatui. Laiško antraštėje nurodomas persiuntėjo adresas. Paprastai į persiunčiamą laišką galima įdėti ir savą tekstą.
POP protokolas	<i>Post Office Protocol, POP</i>	Elektroninio pašto serverio protokolas laiškam atsiųsti į kliento kompiuterį. Laiškus galima perkelti į gavėjo kompiuterį arba juos tik nukopijuoti (t. y. jų kopijas palikti ir serveryje). Naudojantis POP protokolu visą paštą galima laikyti ir tvarkyti tik gavėjo kompiuteryje. Šio protokolo priešingybė yra IMAP protokolas, kuriuo naudojantis visą paštą galima laikyti tik serverio kompiuteryje, bet prie jo prieiti ir jį tvarkyti galima iš bet kurio kompiuterio. Dauguma interneto paslaugų teikėjų naudoja POP protokolą.
Pranešimas apie išsiųstą laišką	<i>return receipt</i>	Trumpas elektroninis laiškas , kuriuo pranešama siuntėjui, kad jo išsiųstas laiškas pasiekė adresatą ir ką adresatas su juo darė.
Pranešimas apie laiško gavimą	<i>return receipt</i>	Pranešimas, kuriuo patvirtinama, kad elektroninis laiškas gautas, ir kurį laiško gavėjo elektroninio pašto programa išsiunčia to laiško siuntėjui, jeigu laiške to buvo pageidaujama ir laiško gavėjas sutinka, kad toks pranešimas būtų siunčiamas.
Pranešimas apie laiško skaitymą	<i>read receipt</i>	Elektroninio pašto programos išsiųstas elektroninis laiškas, kuriuo pranešama siuntėjui, kad gavėjas atvėrė jo laišką (išsispausdino, perkėlė į šiukšlinę ir pan.).
Pridėti	<i>attach</i>	Komanda prie elektroninio laiško dėti priedą (failą) . 
Priedas	<i>attachment</i>	Failas , pridedamas prie elektroninio laiško.
Saityno elektroninis paštas	<i>webmail</i>	Elektroninis paštas, kuriam reikalinga interneto naršyklė ir kurio visi laiškai saugomi teikėjo serveryje . Tokiu paštu naudojama prisijungus prie interneto.

Siunčiamų laiškų aplankas	<i>outbox</i>	Kai kurių elektroninio pašto programų numatytasis aplankas paruoštiems išsiųsti laiškam. Vadinamas „Siunčiami laiškai“.
Siuntėjas	<i>sender</i>	Laiško adresantas.
Skaitytų laiškų aplankas	<i>main box</i>	Aplankas , į kurį kai kurios elektroninio pašto programos perkelia laiškus iš gautų laiškų aplanko po to, kai jie atveriami. Vadinamas „Skaityti laiškai“.
SMTP protokolas	<i>Simple Mail Transfer Protocol, SMTP</i>	Elektroninio pašto protokolas elektroniniams laiškam persiųsti tarp kelių interneto serverių . Siuntėjas laišką pateikia SMTP serveriui. Šis laišką persiunčia toliau. Tinklo mazgų, per kuriuos keliavo laiškas, sąrašas įrašomas į laiško antraštę.
Tema	<i>subject</i>	Elektroninio laiško antraštės laukas, kuriame laiško gavėjui rašoma trumpa informacija, matoma dar neatvėrus laiško. Kai atsakoma į gautą laišką davus atsakymo komandą, į šį lauką programa įrašo sutrumpinimą „Ats:“ („Re:“) ir atsiųsto laiško temos pavadinimą. Tokiu būdu pradinio laiško autorius mato, į kurį laišką gavo atsakymą.
Vėliavėlė	<i>flag</i>	Ženklelis objektui ženklinti. Dažniausiai vartojama elektroniniams laiškam ženklinti, kad paskui juos būtų galima išskirti iš kitų laiškų, rūšiuoti.

4. Pokalbiai ir socialiniai tinklai

Bendrauti internetu galima susirašinėjant žinutėmis arba kalbant is žodžiu. Populiari bendravimo internetu programa – „Skype“. Populiarūs socialiniai tinklai – „Facebook“, „LinkedIn“, „Twitter“, „Youtube“ ir kt.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Dalytis	<i>Share</i>	Nurodymas parašytus pranešimus rodyti kitiems asmenims, pavyzdžiui, socialiniame tinkle paskelbti naujieną viešai ar kuriam nors asmeniui.
Forumas	<i>forum, discussion group</i>	Diskusijų tinkle vieta – svetainė , kurioje bendraujama skelbiant pranešimus tam tikra tema ir atsakant j juos.
Internetinė apklausa	<i>web-based survey</i>	Internetu atliekama apklausa pateikiant interaktyvius klausimynus, anketas.
Internetinis vaizdo dienoraštis		Žr. Vaizdo tinklaraštis .
Laiko skalė	<i>timeline</i>	Socialinio tinklo „Facebook“ įvykių vaizdavimo būdas chronologine seka, dėstoma vertikaliai slenkančia juosta.
Naujienlaiškis	<i>newsletter</i>	Elektroninis periodinis leidinys, platinamas grupei adresatų kompiuterių tinklais: elektroniniu paštu, naujienų grupėse, forumuose .
Naujienų grupė	<i>newsgroup</i>	Tam tikros tematikos diskusijų vieta internete . Naujienų grupę sudaro gijomis sugrupuoti naujienų laiškai, paskirstyti naujienų tinklo (pvz., <i>Usenet</i>) serveriuose . Kiekviena naujienų grupė paprastai turi hierarchinį pavadinimą, rodantį diskusijų temą, pavyzdžiui, hipotetinė grupė „mokslas.medicina.kardiologija“ būtų skirta diskusijoms medicinos mokslo šakos – kardiologijos – tematikai. Kiekvienas naujienų grupės prenumeratorius (t. y. prisijungęs prie jos asmuo) gali skaityti jos laiškus, atsakyti į esamus laiškus arba rašyti naujus. Darbui su naujienų grupėmis reikia turėti naujienų skaitymo programą (prie kai kurių naujienų grupių galima prisijungti naršykle). Kai kurios naujienų grupės yra prižiūrimos.
Pokalbis internetu		Žr. Tikralaikis pokalbis .
Pokalbių kambarys		Žr. Pokalbių kanalas .
Pokalbių kanalas, pokalbių kambarys	<i>chat room</i>	Virtuali pokalbių internetu vieta pokalbiams tam tikra tema. Pokalbių kanalų galima rasti daugelyje svetainių . Prie pokalbių serverio prisiregistravęs asmuo gali prisijungti prie esamo pokalbių kanalo arba sukurti naują.
Profilis	<i>profile</i>	Asmens ar organizacijos, turinčių paskyrą socialiniame tinkle , aprašas, rodomas (visas ar jo dalis) kitiems lankytojams.
Seansas	<i>session</i>	Darbo su programa arba jos komponentu laikas nuo paleidimo iki darbo pabaigos.
Slapyvardis	<i>nickname</i>	Vardas, kuriuo identifikuojamas kiekvienas tikralaikio pokalbio dalyvis. Slapyvardį pasirenka pats pokalbio dalyvis, jis gali sutapti su tikruoju dalyvio vardu arba pavarde, tačiau dažniausiai pokalbis būna anoniminis, nes dalyviai pasirenka trumpesnius, išgalvotus vardus.
Socialinis tinklas	<i>social network</i>	Internete veikiantis tinklas, kurį kuria, kuriame publikuoja įvairų turinį ir (ar) prie kurio jungiasi bendrų interesų turintys arba kitaip susiję asmenys ir organizacijos. Pavyzdžiai: „Facebook“ (feisbukas), „LinkedIn“, „Twitter“ (tviteris).
Telekonferencija	<i>teleconferencing</i>	Trijų ar daugiau geografiškai skirtingose vietose esančių asmenų pokalbis, naudojantis internetu, plačiuoju tinklu arba kitomis telekomunikacijų priemonėmis.
Tikralaikis pokalbis, pokalbis internetu	<i>internet relay chat (IRC), real time chat, chat</i>	Žinučių siuntimo sistema, leidžianti dviem ar daugiau interneto vartotojų bendrauti vienu metu. Keičiamasi tekstinėmis žinutėmis, žinutės gavėjas kompiuterio ekrane iš karto mato atsiųstą žinutę, o visas pokalbis matomas pokalbių programos lange.
Vaizdo tinklaraštis, internetinis vaizdo dienoraštis	<i>video blog, vlog</i>	Tinklaraštis , kurio medžiaga pateikiama vaizdo failais. Paprastai vaizdo tinklaraštį sudaro įrašo antraštė, tekstinė santrauka ir nuoroda į vaizdo įrašą. Šie tinklaraščiai dažni naujienų agentūrų svetainėse.
Vartotojo profilis	<i>user profile</i>	Vartotojo duomenys, individualizuojantys jo darbą su programa.
Vikis	<i>wiki</i>	Interneto svetainė , kurios lankytojai, naudodamiesi naršyklėmis, gali lengvai bendromis jėgomis tobulinti (kurti, sieti, struktūrinti, naikinti, redaguoti, pildyti) tiek savo, tiek kitų sukurtą jos turinį.

5. Interneto saugumas

Naudojantis el. paštu galima gauti nepageidaujamų reklamų – **brukalo** (angl. *spam*), į kompiuterį gali patekti ir **virusų**.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Antivirusinė programa	<i>anti-virus program</i>	Programa, aptinkanti ir sunaikinanti virusus .
Baltasis sąrašas	<i>white list</i>	Sąrašas elektroninio pašto adresų, svetainių, interneto sričių arba kompiuterių adresų, iš kurių išsiųstus elektroninius laiškus arba kitus duomenis praleidžia brukalo filtrai, išskylančiųjų langų blokavimo ir kitos nepageidaujamos informacijos blokavimo arba filtravimo programos.
Brukalas	<i>spam</i>	Nepageidaujami elektroniniai laišukai , paprastai siunčiami daugeliui adresatų. Brukalo turinys dažniausiai neturi nieko bendra su gavėjo interesais arba naujienu grupės tematika, būna komercinio, politinio arba religinio pobūdžio. Siuntėjas piktnaudžiauja interneto paslaugomis, siųsdamas brukalą daugybei žmonių. Šiuolaikinės elektroninio pašto programos gali atpažinti ir tinkamai apdoroti brukalą, pavyzdžiui, jį pašalinti, nukreipti į brukalo aplanką. Elektroninio pašto serveriai ir pašto programos turi priemonių brukalui atpažinti ir šalinti.
Brukalius	<i>spammer</i>	Asmuo, siunčiantis brukalą .
Brukalo aplankas	<i>junk folder, spam folder</i>	Elektroninio pašto programos aplankas, į kurį automatiškai perkeliamas gaunamas brukalas.
Budinčioji antivirusinė programa	<i>antivirus resident monitor</i>	Antivirusinė programa , nuolat tikrinanti programų ir diskų būseną, kreipinius į failus, sauganti duomenų ir sisteminės disko sritis nuo neteisėtų modifikacijų.
Daugiakalbė svetainė	<i>multilingual site</i>	Svetainė , kurios tinklalapiai pateikiami keliomis kalbomis.
Gerybinis virusas	<i>benign virus</i>	Programa, kuri dauginasi ir plinta tokiu pat būdu kaip ir virusai , tačiau nedaro žalos.
Iššifravimas	<i>decryption</i>	Pradinės užšifruotų duomenų formos grąžinimas.
Juodasis sąrašas	<i>black list</i>	Sąrašas elektroninio pašto adresų, svetainių, interneto sričių arba skaitinių kompiuterio adresų, kurių išsiųstų elektroninių laiškų arba kitų duomenų nepraleidžia brukalo filtrai, išskylančiųjų langų blokavimo ir kitos nepageidaujamos informacijos blokavimo arba filtravimo programos.
Kenkimo programinė įranga	<i>malicious software, malware</i>	Programinė įranga , sukurta kompiuterio veikimui trikdyti arba kompiuteriui naudoti kenkimo tikslais. Pavyzdžiui: virusai, kirminai, Trojos arkliai, šnipinėjimo programos.
Kirminas	<i>worm</i>	Programa, daranti savęs pačios kopijas ir plintanti kompiuteryje arba kompiuterių tinkluose.
Liudijimas	<i>certificate</i>	Skaitmeninis tapatybės liudijimo atitikmuo subjektų tapatumui patvirtinti ir saugiai perduoti neskelbtiną informaciją (pvz., slaptažodį, banko sąskaitos numerį ir kt.) kompiuterių tinklais.
Liudijimų įstaiga	<i>certificate authority</i>	Tarnyba, kuri išduoda liudijimą asmeniui arba organizacijai (patikrinusi ir nustačiusi tapatumą), atnaujina arba panaikina liudijimus, tvarko negaliojančių liudijimų sąrašus.
Peržiūrinčioji antivirusinė programa	<i>antivirus scanner</i>	Antivirusinė programa, peržiūrinti nurodytą diską arba jo dalį, aptinkanti ir sunaikinanti jame esančius virusus bei kitas kenkimo programas.
Skaitmeninis parašas	<i>digital signature</i>	Tam tikras kodas , pridedamas prie dokumento, kurį gali atverti tik to dokumento gavėjas, turintis raktą (priemonę užšifruotiems duomenims iššifruoti). Skaitmeninis parašas atlieka įprasto parašo pavyzdžio funkciją.
Šifras	<i>cipher, cryptographic algorithm</i>	Taisyklių arba komandų rinkinys užšifravimo ir iššifravimo operacijoms atlikti.
Šnipinėjimo programa	<i>spyware</i>	Programa, be asmens žinios renkanti ir kam nors nusiunčianti jo asmeninius duomenis.
Tapatumo nustatymas	<i>authentication</i>	Veiksmas kieno nors tapatumui nustatyti kompiuterių tinkle naudojant slaptažodį , asmens tapatumo kodą (PIN) ar kokią nors kitą informaciją.
Trojos arklys	<i>Trojan horse</i>	Programa, pateikiama kaip sprendžianti kokį nors naudingą uždavinį, tačiau iš tikrųjų atliekanti kenkimo darbą – galinti sunaikinti arba sugadinti kompiuteryje

		esančius duomenis ir programas, kompiuteryje rasti ir kam nors išsiųsti neskelbtiną informaciją. Nuo virusų šios programos skiriasi tuo, kad nesidaugina.
Užkarda	<i>firewall</i>	Saugos sistema, sergstinti tinklo abonentų grupę arba vietinį tinklą nuo įsilaužimo iš išorinio tinklo. Užkarda būna tarp tinklo klinto programos ir serverio , ji užkardo nepageidaujamų duomenų persiuntimą.
Užšifravimas	<i>encryption</i>	Specialus informacijos kodavimo būdas siekiant ją įslaptinti.
Virusas	<i>virus</i>	Parazitinė programa, prisijungianti prie vykdomųjų failų arba failų, turinčių vykdomųjų komponentų (pvz., makroprogramų), daranti savo kopijas ir jomis užkrečianti kitus failus, galinti pažeisti sistemą, pažeisti arba sunaikinti duomenis, sutrikdyti programų darbą.
Virusų bazė	<i>virus base</i>	Virusų aprašų rinkinys, kurį antivirusinės programos naudoja virusams atpažinti.

IV. Dokumentų rengimas

1. Teksto rengimas


Tekstui kompiuteriu rašyti reikalinga programa, vadinama **rašykle**. Pavyzdžiui, bendrovė „Microsoft“ yra sukūrusi keletą rašyklių: pačią paprasčiausią, vadinamą **užrašine** (angl. „Notepad“), daugiau galimybių turinčią „Wordpad“ ir dar daugiau galimybių – „MS Word“.

Programoje „MS Word“ (ir kitose **taikomosiose programose**), norint rinkti tekstą lietuviškai, reikia patikrinti, ar įvesties kalba (t. y. **klaviatūros sąsaja**) yra numatyta lietuvių. Jei yra keletas kalbų, konkrečią kalbą reikia pasirinkti iš **užduočių juostos**.


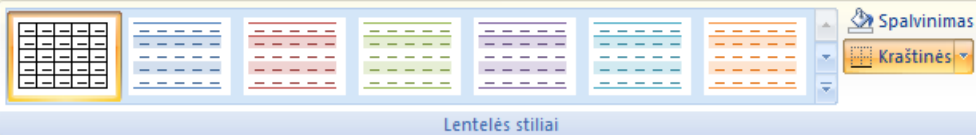
Rašytinis tekstas – grafinių ženklų visuma, kuria perteikiama norima mintis ar žodinis kūrinys. Tekstą sudaro šie elementai: **rašmuo** (raidė, skyrybos ženklas, skaitmuo ar kuris nors kitas specialusis ženklas), **žodis, eilutė, pastraipa**. Ilgesnį tekstą tenka skaidyti į **puslapius**, prireikia **antraščių**.

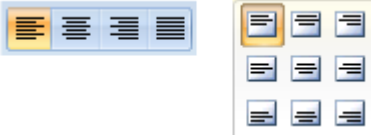

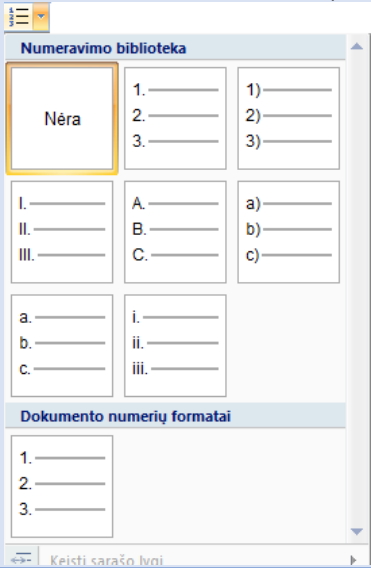
Kas svarbu, rašant tekstą?

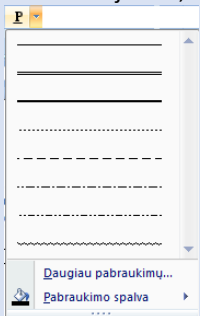
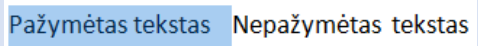
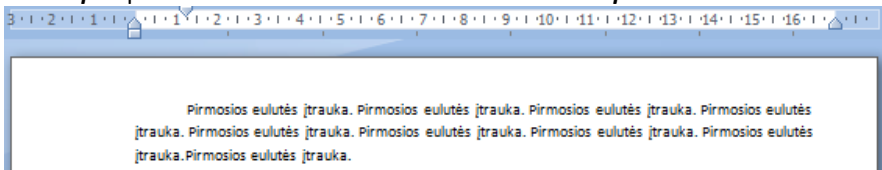
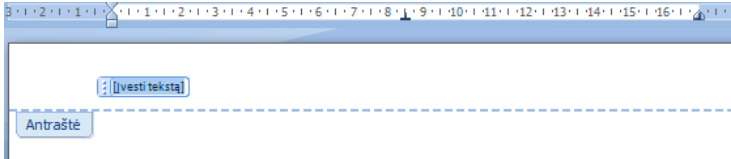
- Renkant tekstą kompiuteriu, tarp žodžių reikia palikti tik po vieną tarpą.
- Prieš kablelį, tašką, dvitaškį, kabliataškį tarpo neturi būti.
- Lietuvių kalbos tekstuose kaip skyrybos ženklas rašomas ilgas brūkšnys. Abipus jo paliekama po tarpą. Brūkšnys įvedamas taip: laikant nuspaustą klavišą *Alt*, surenkami skaičiai 0150.
- Lietuviškos kabutės yra tokios: atidaromosios kabutės – du „devynetukai“ apačioje prieš žodį, uždaromosios – du „šešetukai“ viršuje po žodžio. Kabutės įvedamos taip: atidaromosios kabutės „ – laikant nuspaustą klavišą *Alt*, surenkami skaičiai 0132, uždaromosios kabutės “ – laikant nuspaustą klavišą *Alt*, surenkami skaičiai 0147.
- Pastraipos pabaigoje visada spaudžiamas **įvedimo klavišas** (*Enter*).
- Tekstą sudaro eilutės. Ilgą tekstą į eilutes skaido kompiuteris – įvedimo klavišo spausti nereikia.

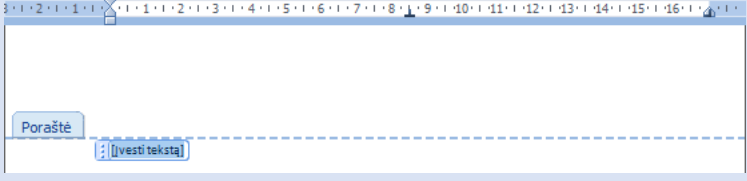
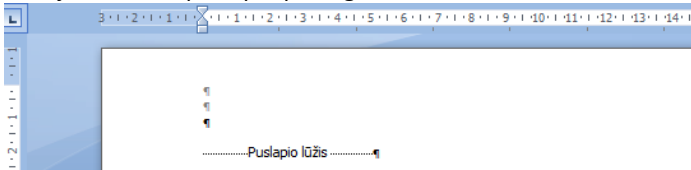
Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Abipusė lygiuotė	<i>justification, justified alignment</i>	Teksto lygiuotė iš kairės ir iš dešinės puslapio paraščių, stulpelio arba skilties kraštų atžvilgiu. Lygiuojant tekstą, didinami tarpai tarp žodžių ir raidžių. Paskutinė pastraipos eilutė gali būti lygiuojama tik iš kairės, kad, jei eilutė trumpa, tarpai nepadidėtų per daug.
Antraščių stilius	<i>heading style</i>	Dokumento pastraipos formatų rinkinys, susietas su tam tikro lygio antrašte . Stiliai numeruojami pagal antraščių hierarchijos lygį. Į rašykles būna įtraukti numatytieji stiliai. Juos galima keisti. 
Antraštė	<i>heading, head, title</i>	Dokumento arba jo dalies (skyriaus, skyrelio) įvardijimas, rašomas pačiame dokumente ir paprastai paryškintas (pvz., rašomas didesniu arba pusjuodžiu šriftu). Antraštės būna įvairių lygių ir rodo dokumento sandarą. Kai kuriose rašyklėse antraštėms suteikiama papildomų savybių: joms galima sukurti stilius , iš jų automatiškai sudaromas dokumento turinys , hipertekstų rašyklės prie jų gali pridėti saitų žymes.
Apgaubimo stilius	<i>wrapping style</i>	Paveikslo įdėjimo į tekstą stilius. Galimi įvairūs paveikslo įdėjimo į tekstą stiliai. Tai priklauso nuo konkrečios rašyklės. Dažniausi šie paveikslo apgaubimo stiliai: paveikslas įterpiamas norimoje vietoje tarp teksto eilučių (jos nelaužomos); paveikslas įspraudžiamas į tekstą ir tekstas jį apgaubia; paveikslas pritraukiamas prie kurios nors iš paraščių, o iš kito šono rašomas tekstas; pateikiamas paveikslas teksto fone arba tekstas paveikslo fone. Dar žr. apgaubti .
Apgaubti	<i>text wrapping</i>	Komanda įdėti paveikslą į tekstą taip, kad tekstas jį apgaubtų. Dar žr. apgaubimo stilius .
Atvirkštinė įtrauka	<i>hanging indent</i>	Teksto patraukimas į kairę. Kartais tokia įtrauka įvardinama kaip neigiama įtrauka . Ji dažniausiai vartojama pirmajai pastraipos eilutei patraukti, kad būtų geriau matomas pirmasis pastraipos žodis, pavyzdžiui, autoriaus pavardė literatūros sąrašė.
Automatinis koregavimas	<i>autocorrection</i>	Automatinis renkamo teksto taisymas pagal formalias taisykles, pavyzdžiui, mažosios raidės keitimas didžiąja sakinio pradžioje, dviejų brūkšnelių keitimas brūkšniu, tam tikrų, neteisingai arba sutrumpintai parašytų žodžių keitimas kitais.
Autotekstas		Žr. Tipinė frazė .
Brūkšnelis	<i>hyphen</i>	Skyrybos ženklas (-), rašomas tarp dviejų sintaksiškai lygiaverčių žodžių.

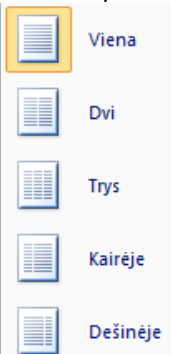

Brūkšnys	<i>dash</i>	Skyrybos ženklas (–), kuriuo skiriamos sakinio dalys, sakinio dėmenys, tiesioginė kalba. Brūkšnio kodai: 150 (ISO 8859-13 dešimtainis), U+2013. Abipus brūkšnio paliekamas tarpas. Brūkšniu skiriami skaičiai, kai nurodomas intervalas, pavyzdžiui, 2012–2013 m. Šiuo atveju abipus brūkšnio tarpai nepaliekami. Brūkšnio plotis turėtų būti lygus raidės N pločiui. Todėl jis truputį per trumpas kaip tradicinis skyrybos ženklas, bet lietuvių kalboje ir kitose kalbose šiam tikslui pradėtas vartoti dėl to, kad ilgasis brūkšnys dabartinių kompiuterių šriftuose yra padarytas per ilgas.
Centrinė lygiuotė	<i>center alignment</i>	Teksto lygiuotė eilutes išdėstant puslapio centre (simetriškai centrinei ašiai). Abu teksto kraštai tampa dantyti.
Dalykinė rodyklė	<i>index</i>	Dokumento (elektroninio arba popierinio) esminiai žodžiai arba jų junginiai, išdėstyti pagal abėcėlę, nurodant (saitais arba puslapių numeriais), kur juos rasti.
Dešininė lygiuotė	<i>right alignment, flush right</i>	Teksto lygiuotė pagal eilučių pabaigas (dešinią kraštą). Kairysis teksto kraštas lieka dantytas.
Didžiosios / mažosios raidės	<i>change case</i>	Komanda pažymėto teksto mažąsias raides keisti didžiosiomis ir atvirkščiai – didžiąsias keisti mažosiomis.
Eilučių intervalas	<i>line spacing</i>	Atstumas tarp tos pačios pastraipos gretimų teksto eilučių bazinių linijų . Tai ir eilučių intervalo matavimo vienetas. Sakoma, kad tekstas rašomas vienos, pusantros ar dviejų eilučių intervalu.
Eilutė	<i>line (1), row (2)</i>	1. Teksto dalis, išspausdintame dokumente arba kompiuterio ekrane matoma kaip viena ištisinė rašmenų eilė. Anksčiau tekstas buvo laužomas į eilutes, telpančias kompiuterio ekrane. Šiuolaikinės rašyklės arba žiūryklės ilgą eilutę, netelpančią į ekraną per plotį, gali pačios laikinai suskaidyti ir ekrane pateikti kaip kelias eilutes. Todėl dabar tekstas laužomas tik į pastraipas, o visa pastraipa kompiuterio atmintyje vaizduojama ilga eilute, kuri automatiškai suskaidoma į kelias eilutes pagal ekrane matomo lango plotį. 2. Lentelės elementas, kurį sudaro vienodame aukštyje išdėstytų langelių eilė.
Eilutės pabaiga	<i>end of line</i>	Loginė funkcija, tikrinanti, ar skaitant tekstinį failą pasiekta eilutės pabaiga – eilučių skirtukas arba failo pabaiga. Jei pasiekia eilutės (arba failo) pabaigą, tai funkcijos reikšmė „tiesa“, jei ne – „netiesa“.
Eilutės pabaigos simbolis	<i>line break, end of line</i>	Ženklas arba ženklų seka, atskirianti vieną eilutę (1) nuo kitos tekstiniame faile. Tradiciškai šiam tikslui vartojami du ženklai, atitinkantys dvi rašomosios mašinėlės operacijas: 1) grįžimo į eilutės pradžią; jo šešiolyktainis kodas OD; 2) eilutės patraukimo; jo šešiolyktainis kodas OA. Į tekstą eilutės pabaigos simbolis įterpiamas įvairiai: grynųjų tekstų rašyklėse paspaudus įvedimo klavišą, raiškiųjų tekstų rašyklėse paspaudus įvedimo klavišą kartu su kuriuo nors valdymo klavišu , programavimo kalbose būna atskiras eilutę užbaigiantis sakiny (pvz., <i>writeln</i>) arba komanda, rašoma tiesiai į išvedamą tekstą (pvz., <i>newln</i>).
Eilutės skaidymas	<i>line wrap</i>	Eilutės (1) , netelpančios į ekrano langą arba puslapį per plotį, sudalijimas. Eilutė skaidoma tam, kad būtų visa matoma ekrane arba išspausdinama. Faile ji lieka neskaidyta. Pakeitus ekrano (puslapio) plotį arba teksto ilgį, eilutės skaidomos iš naujo. Beveik visos rašyklės ir žiūryklės skaido eilutes, todėl renkamas tekstas rankiniu būdu skaidomas tik į pastraipas.
Formatavimas	<i>formatting</i>	Formato taikymas visam dokumentui arba jo dalims (rašmenims, pastraipoms, puslapiams, sekcijoms).
Formatų kopijuoklis	<i>format painter</i>	Raštinės programinės įrangos (pvz., rašyklės, skaičiuoklės, pateikčių rengyklės) priemonė pažymėtos dokumento dalies formatams sparčiai kopijuoti ir taikyti kitai to paties dokumento daliai.
Galerija	<i>gallery</i>	Grafikos, vaizdų arba garsų rinkinys, kurio turinys dažnai klasifikuojamas pagal temas, elementų tipą arba paskirtį. Galerijos gali būti platinamos kartu su teksto ar grafikos rengyklėmis arba atskirai nuo jų. Galerijos elementai dažnai įterpiami į rengiamus dokumentus (pvz., pateikties skaidres, tinklalapius, skaičiuoklės lapus) jiems apipavidalinti, iliustruoti, pagyvinti.
Grynasis tekstas	<i>plain text</i>	Tekstas, sudarytas vien iš rašmenų , tarp kurių gali būti eilučių skirtukų ir tabuliavimo ženklų.
Indeksas		Žr. Rodyklė .
Išnaša	<i>footnote</i>	Teksto paaiškinimas, pastaba ar kita papildoma informacija, pateikiama puslapio apačioje arba dokumento ar jo dalies pabaigoje.
Įtrauka	<i>indent</i>	Teksto patraukimas nuo kairiosios arba dešinėsios paraštės arba kitos teksto dalies. Dažniausiai patraukiama pirmoji pastraipos eilutė, tačiau gali būti patraukta ir visa pastraipa. Įtraukos dydis gali būti ir neigiamas (atvirkštinė įtrauka). Tada tekstas

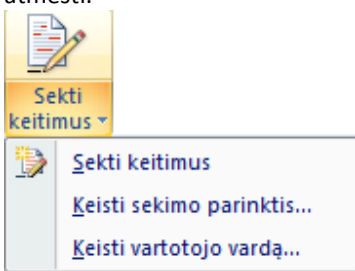
		patraukiamas į kitą pusę ir gaunama išsikišusi eilutė arba pastraipa.
Įvairiaplotis šriftas	<i>proportional font</i>	Šriftas , kuriame rašmenų pločiai skiriasi, pavyzdžiui, raidė i siauresnė už raidę m. Įvairiapločio šrifto pavyzdys – „Times New Roman“. Juo parašytas tekstas užima mažiau vietos, negu parašytas lygiapločiu šriftu , ir gražiau atrodo.
Jungiamasis brūkšnelis	<i>nonbreaking hyphen</i>	Ženklas (-), vartojamas vietoj brūkšnelio, kai ties juo negalima perskirti sudurtinių žodžių keliant į kitą eilutę.
Jungiamasis tarpas	<i>no-break space, nonbreaking space</i>	Tarpo ženklas, vartojamas vietoj įprasto tarpo, kai ties juo negalima teksto kelti į kitą eilutę. Pavyzdžiui, jei norima, kad laužant eilutes pirmoji vardo raidė nebūtų atskirta nuo pavardės, tarp jų dedamas jungiamojo tarpo ženklas. Lygiuojant abi teksto puses, kai reikia pailginti eilutes, paplatinami tik paprastieji tarpai, o jungiamųjų tarpų plotis nesikeičia.
Kabutės	<i>quotation mark</i>	Porinis tiesioginės kalbos, citatų, žodžių, apie kuriuos kalbama, ir kitokių teksto vietų išskyrimo ženklas. Lietuviškuose tekstuose vartojami kabučių ženklai: „ – atidaromosios kabutės (kodas U+201E) ir “ – uždaromosios kabutės (kodas U+201C). Jų 8 bitų kodai yra tokie: „Windows“ (1257): 132 ir 147, „Linux“ (ISO 8859-13): 165 ir 180. Tokios pat kabutės vartojamos čekų, islandų, slovakų ir vokiečių kalbose. Kitose kalbose vartojami kitokie kabučių ženklai.
Kairinė lygiuotė	<i>left alignment, flush left</i>	Teksto lygiuotė pagal eilučių pradžias (kairįjį kraštą). Dešinysis teksto kraštas lieka dantytas.
Keliamoji eilutė	<i>widow line</i>	Paskutinė pastraipos eilutė, netelpanti į puslapį ir keliamą į kitą puslapį. Rašyklės parinktyse paprastai nurodoma, ką su keliamąja eilute daryti: atskirti ją nuo pastraipos ar jos neatskirti.
Kėlimo ženklas	<i>soft hyphen</i>	Ženklas, kurį įterpia skiemonavimo programa arba rašyklės skiemonavimo komponentas į tas žodžių vietas, kuriose žodis gali būti keliamas į kitą eilutę. Kėlimo ženklas paprastai nerodomas. Pakeičiamas matomu ženklu brūkšneliu „-“ eilutės pabaigoje tik tada, kai iš tikrųjų ties juo žodis keliamas į kitą eilutę. Koduotėse žymimas raidėmis SHY juodame fone SHY .
Komentaras	<i>comment</i>	Intarpas į kompiuterinį dokumentą, suteikiantis informacijos apie dokumentą, bet nesantis jo dalis.
Kursyvas	<i>italic</i>	Šrifto stilius , kai rašmenys pasvirę į dešinę ir pakitusi jų išvaizda. Dėl pastarosios priežasties kursyvo negalima mechanškai gauti iš normaliojo šrifto vien pakreipiant rašmenų piešinius.
Lakštas	<i>sheet</i>	Didelio dokumento atvaizdis kompiuteryje, kuris spausdinamas skirstomas į kelis puslapius .
Langelio formatas	<i>cell format</i>	Lentelės langelio apipavidalinimo ir vaizdavimo būdas: kraštinės , langelio fonas, teksto orientacija , lygiuotė , teksto laužymas , šriftas ir kt.
Lapas	<i>sheet</i>	Popieriaus gabalas. Gali būti spausdinama ant abiejų lapo pusių (du puslapiai). Vienoje didelio lapo pusėje gali būti spausdinami keli mažesni puslapiai.
Lentelė	<i>table</i>	Duomenų pateikimo būdas, kai duomenys išdėstomi stulpeliais ir eilutėmis.
Lentelės lygiuotė	<i>table alignment</i>	Lentelės išdėstymas puslapyje: kairėje, centre arba dešinėje. Lygiuotė 
Lentelės stilius	<i>table style</i>	Lentelės kraštinių linijos, erdvės efektai, langelių fonas ir kitos raiškos priemonės, suteikiančios lentelei tam tikrą išvaizdą. Rašyklės paprastai turi lentelių stilių rinkinius, iš kurių galima pasirinkti pageidaujamą stilių arba susikurti jį pačiam. 
Liekamoji eilutė	<i>orphan line</i>	Pirmoji pastraipos eilutė, kuriai dar pakanka vietos puslapio pabaigoje ir ji lieka neperkelta į kitą puslapį kartu su kitomis tos pastraipos eilutėmis. Rašyklės parinktyse

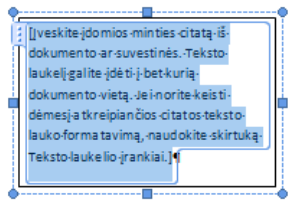
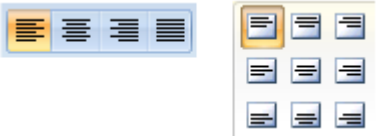
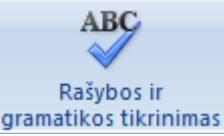
		paprastai nurodoma, ką su liekamąja eilute daryti: atskirti ją nuo pastraipos ar jos neatskirti.
Ligatūra	<i>ligature</i>	Dviejų arba daugiau ženklų derinys, vaizduojamas vienu piešiniu ir šrifte turintis vieną glifą . Pavyzdžiui, kai kuriose kalbose į ligatūrą sujungus raides f ir i, gaunamas vienas abiejų ženklų piešinys, kuriame taškas ant i susilieja su raidės f lankeliu. Ligatūrą sudarančios raidės turi atskirus kodus ir kompiuteriniame tekste laikomos atskiromis raidėmis.
Lygiaplotis šriftas	<i>monospace font</i>	Šriftas , kurio visi rašmenys yra vienodo pločio, pavyzdžiui, „Courier New“.
Lygis	<i>case, level</i>	Hierarchinės struktūros sluoksnis. Pavyzdžiui, skirtingos antraštės (knygos dalių, skyrių, skyrelių) priklauso skirtingiems antraščių hierarchijos lygiams. Lygiu vadinamas ir klaviatūros ženklų grupavimas pagal jų rinkimo būdą.
Lygiuotė	<i>alignment</i>	Teksto, paveikslų ir kitų objektų išdėstymas dokumente – ekrane arba popieriaus lape, teksto eilutes centruojant arba lygiuojant jų galus. Būna kairinė , dešininė ir abipusė lygiuotė . Paveikslai, taip pat tekstas lentelės langeliuose lygiuojami vertikaliai – pagal viršų (viršutinė lygiuotė), apačią (apatinė lygiuotė) arba centrą (centrinė lygiuotė). 
Liniuotė	<i>ruler</i>	Kompiuterio ekrane vaizduojama juostelė su padalomis tekstui, lentelėms arba paveikslams išdėstyti. Liniuotėje rodomos tabuliavimo žymės . Liniuotė būna horizontalioji arba vertikalioji. 
Maketas	<i>layout</i>	Parengiamasis (prieš darant arba gaminant) kurio nors objekto (straipsnio, laikraščio, knygos ir pan.) pavyzdys. Kompiuterijoje maketu vadinamas toks dokumento vaizdas ekrane, koks jis bus publikuojamas, t. y. spausdinamas popieriuje, dedamas į saityną ar pan.
Metmenys	<i>outline</i>	Dokumento rodinys , atspindintis pagrindinius jo bruožus, struktūrą.
Normalusis šriftas	<i>normal font, regular font</i>	Paprasiausias, standartinis šrifto pavidalas, vienas iš šrifto stilių . Jei nenurodoma kitaip, laikoma, kad yra normalusis šriftas.
Numatytasis šablonas	<i>default template</i>	Šablonas , pagal kurį pradedamas kurti naujas dokumentas, kai neparengtas joks kitas šablonas.
Numeravimas	<i>numbering</i>	Pastraipų ženklavimas arabiškais arba romėniškais skaitmenimis.
Numeravimo stilius	<i>numbering style</i>	Pastraipų arba sąrašų numeravimo ženklai ir jų skirtukai. Galima parinkti numerių ženklus: arabiškus skaitmenis (1, 2, 3, ...), romėniškus skaitmenis (I, II, III, ...). 
Orientacija	<i>orientation</i>	Rodomo arba spausdinamo objekto padėtis, nusakoma jo posūkio kampas.
Pabraukimas	<i>underline</i>	Teksto fragmento išskyrimas iš viso teksto pabraukiant. Raiškiojo teksto rašyklės tekstą gali pabraukti įvairaus stiliaus linijomis. Dažniausiai pabraukiama vienguba, dviguba arba vingiuota linija. Pabraukimo ženklelis arba parinkties meniu punktas dažnai būna greta pusjuodžio ir kursyvo šrifto stiliaus ženklelio arba meniu punkto, tačiau tai nėra šrifto stilius , nes pabraukimą padaro rašyklė, o ne šriftas (šriftai neturi pabrauktų ženklų). Kiekviena klaviatūra ir koduotė turi pabraukimo brūkšnį. Jis buvo vartojamas

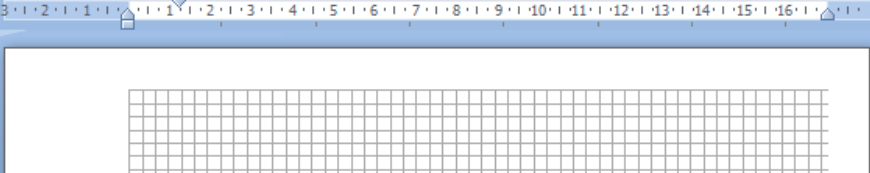
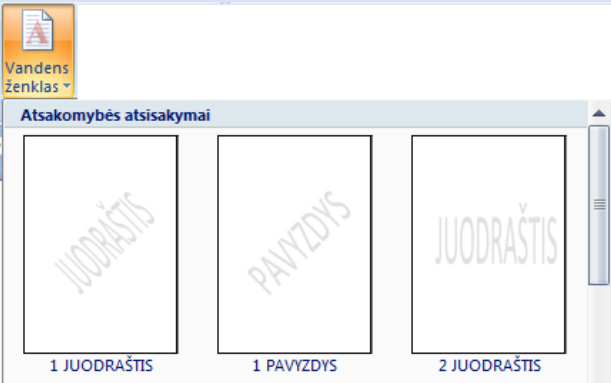
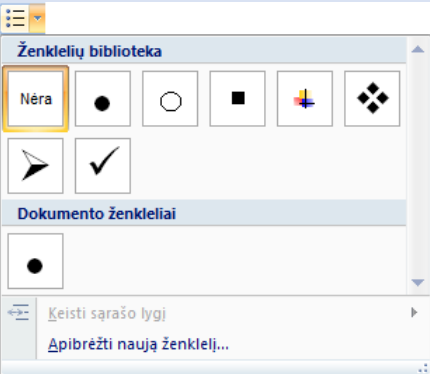
		<p>tekstui pabraukti rašomosiose mašinėlėse, o kompiuteriuose šiam tikslui nebevertojamas, išliko tik ženklų pavadinimas.</p> 
Paraštė	<i>margin</i>	Puslapio krašte paliktas tuščias laukas. Būna kairioji, dešinioji, apatinė ir viršutinė paraštės. Paprastai kairioji paraštė būna didesnė negu dešinioji.
Pastraipa	<i>paragraph</i>	Teksto dalis, sudaryta iš tarpusavyje susijusių sakinių, išreiškiančių vientisą mintį, ir apipavidalinta taip, kad būtų aiški jos riba: nauja pastraipa dažniausiai pradedama įtraukta eilute, atskiriama didesniais tarpais nuo gretimų pastraipų (palyginti su atstumais tarp tos pačios pastraipos eilučių). Grynojo teksto pastraipos daromos rankiniu būdu: pirmosios eilutės įtrauka padaroma iš tabulavimo arba tarpo ženklų, tarp gretimų pastraipų įterpiama tuščia eilutė. Raiškiojo teksto pastraipa turi savo parametrus: atstumą nuo gretimos pastraipos iš viršaus ir iš apačios, eilučių lygiavimą, įtraukas ir kt., baigiasi pastraipos simboliu, kuris gali būti rodomas ekrane, bet nespausdinamas. Pastraipa kompiuteryje dažniausiai vaizduojama viena ilga ženklų eilute. Jei reikia ją rodyti ekrane arba spausdinti, ji suskaidoma į eilutes, telpančias į ekraną arba puslapį.
Pastraipos skaidymas	<i>widow/orphan control</i>	Nustatymas rašyklės parinkčių, ką daryti, kai visa pastraipa netelpa puslapio pabaigoje, su liekamosiomis eilutėmis: jas atskirti ar jų neatskirti nuo pastraipos.
Pažymėtas tekstas	<i>text highlight</i>	Išryškintas, nuspalvintas kita spalva tekstas. 
Pirmosios eilutės įtrauka	<i>first line indent</i>	Pastraipos pirmosios eilutės atitraukimas nuo kairiosios paraštės . 
Poraštė		Žr. Puslapinė poraštė .
Prierašas	<i>anchor</i>	Teksto dokumento elementas, nustatantis paveikslą arba kito objekto įterpimo vietą ir susiejantis jį su ta vieta.
Protarpis	<i>spacing, character spacing</i>	Tarpelis tarp rašmenų , kuris didėja, retinant tekstą, arba atsiranda, lygiuojant abu teksto kraštus. Kartais protarpis vadinamas tarpu, tačiau šiuo atveju tas tarpas įgyja kitokią prasmę, nes tekste tikri (didesni) tarpai yra tarp žodžių, gaunami įterpiant (parašant) tarp jų tarpo ženklą.
Puošybinis tekstas	<i>wordart</i>	Įmantriai išraitytas, nuspalvintas ir papuoštas šešėliais tekstas.
Pusjuodis šriftas	<i>bold</i>	Šrifto stilius , kurio rašmenys, norint juos paryškinti, piešiami pastorintomis linijomis. Tai poligrafijos terminas, atsiradęs dar tais laikais, kai nebuvo spausdinami spalvoti tekstai. Dabar jis taikomas ne tik juodiems tekstams.
Puslapinė antraštė	<i>header</i>	Užrašas kai kurių spaudinių kiekviename puslapyje virš teksto, pavyzdžiui, rubrika, žurnalo pavadinimas, autoriaus pavardė, straipsnio pavadinimas ir pan. Puslapinei antraštei skiriama tam tikra vieta (kelios eilutės), į kurią, nors ir tuščią, negali būti rašomas pagrindinis puslapio tekstas. 

Puslapinė poraštė	<i>footer</i>	<p>Užrašas kai kurių spaudinių kiekvieno puslapio apačioje (po tekstu), pavyzdžiui, puslapio numeris, data. Puslapinei poraštei skiriama tam tikra vieta (kelios eilutės), į kurią, nors ir tuščią, negali būti rašomas pagrindinis puslapio tekstas. Kompiuteriniuose dokumentuose kitokių poraščių, kaip puslapinės, nebūna, todėl jos dažnai vadinamos trumpiau – <i>poraštėmis</i>.</p> 
Puslapio formatas	<i>page format</i>	Rinkinys dokumento išdėstymo puslapyje parametų: paraščių dydžiai, puslapių antraščių ir poraščių išdėstymas, puslapio skaidymas į skiltis, išnašų vieta (atstumas nuo teksto), fonas ir pan. Tai puslapio parametrai, susiję su spausdinimu (puslapio orientacija, popieriaus lapo formatu).
Puslapio orientacija	<i>page orientation</i>	Puslapio pasukimas ir spausdinimo parinktis, turinti dvi reikšmes: vertikaloji arba horizontalioji.
Puslapio pabaiga	<i>page break</i>	<p>Puslapio pabaigos simbolis arba komanda, įterpianti šį simbolį, kai reikia pereiti į naują puslapį, dar iki galo neužpildžius ankstesnio. Kai peržiūrimas spausdinio maketas, toje vietoje rodomas puslapio pabaigos užrašas.</p> 
Puslapio parinktys	<i>page setup</i>	Spausdinsimo puslapio apipavidalinimą rodantys duomenys: paraščių dydis, ar bus spausdinamos numatytosios puslapinės antraštės (puslapio numeris, data ir kt.) ir pan.
Puslapis	<i>page</i>	<ol style="list-style-type: none"> Dokumento dalis, paruošta spausdinti ant vienos lapo pusės. Rašyklės, kuriomis rengiami dokumentai spausdinti, turi įvairių priemonių tekstų arba paveikslų išdėstymui puslapyje nustatyti, tekstui į puslapius suskirstyti. Geras darbo su puslapiais priemonės turi leidybos programos ir menkas – hipertekstų rengyklės, nes jomis rengiami dokumentai saitynui, kuriame tinklalapiai neskirstomi į puslapius. Puslapiai gali būti numeruojami, o jų numeriai spausdinami. Ekrane matoma dokumento dalis. Tokie dokumento puslapiai vartomi puslapių klavišais.
Puslapių numeravimas	<i>page numbering</i>	<p>Puslapių žymėjimas numeriais. Galima parinkti, kur ir kaip spausdinti puslapių numerius. Parinkimo galimybės priklauso nuo dokumentų rengyklės. Keletas svarbesnių parinkčių: puslapio numerio vieta (puslapio apačia, viršus, kairė, dešinė, centras), numerio atstumas nuo teksto, numerio šriftas, nuo kurio numerio pradėti numeruoti, ar spausdinti pirmojo puslapio numerį. Prie spausdinamo numerio galima pridėti vienodą tekstą, pavyzdžiui, kiek iš viso puslapių, žodžio „puslapis“ sutrumpinimą ir pan., t. y.: 13 iš 150, 13 (iš viso 150), 13 psl.</p>
Puslapių skirtukas	<i>page break</i>	Renkamo teksto puslapius skiriantis ženklas arba ženklų grupė, priklausanti nuo rašyklės . Į tekstą puslapių skirtukas įterpiamas, kai reikia pradėti naują puslapį. Raiškiojo teksto rašyklės pačios tekstą skaido į nurodyto dydžio puslapius. Tačiau ten, kur yra įdėti puslapių skirtukai, visada tekstą kelia į naują puslapį, nesvarbu, kiek buvo užpildytas prieš tai buvęs puslapis .
Raidė	<i>letter</i>	Abėcėlės elementas. Kiekviena raidė priklauso kuriai nors rašto sistemai (pvz., lotynų, kirilicos) ir gali būti kelių kalbų abėcėlėse, todėl kalbant apie raides vengiama nurodyti jų priklausomybę kuriai nors kalbai. Pavyzdžiui, raidė Å yra ne tik lietuvių, bet ir lenkų abėcėlėje, tačiau ji priskiriama tik prie lotynų rašto sistemos. Paprastai kiekviena mažoji raidė turi ją atitinkančią didžiąją, nors yra išimčių, pvz., raidė ß (<i>es-cet</i> , vartojama vokiečių k.) yra tik mažoji. Koduotėse stengiamasi mažųjų ir didžiųjų raidžių kodus parinkti pagal tam tikrą sistemą. Pavyzdžiui, ISO 8859 koduotėse stengiasi didžiųjų raidžių kodus parinkti 32 vienetais mažesnius negu jas atitinkančių mažųjų. Ši taisyklė ne visur galioja (pvz., koduotėje ISO 8859-13 raidžių Ŗ ir Æ kodai nuo jas atitinkančių mažųjų raidžių ŗ ir æ kodų skiriasi 16 vienetais), todėl lokalizuojant programas, turinčias didžiųjų raidžių keitimo mažosiomis operacijas, reikia patikrinti, ar jos teisingai atliekamos.

Raiškūs tekstas	<i>rich text, formatted text</i>	Tekstas, kuriame naudojamos raiškos priemonės: šriftas, ženklų dydis, spalva, teksto skaidymas į pastraipas, puslapius ir pan. Raiškos priemonės pateikiamos formatais .
Rašybos tikrintuvė	<i>spell checker, speller</i>	Programa arba rašyklės komponentas, tikrinantis rašybą: ar žodis yra turimame žodyne, ar taisyklinga jo forma, kitus nesudėtingus rašybos elementus. Rašybos tikrintuvė pateikia galimus taisymo variantus, pataiso tekstą pagal pasirinktą variantą. Jeigu tikrintuvė daugiakalbė, ji naudojasi atskirais į ją įdėtų kalbų žodynais ir žodžių kaitymo taisyklėmis. Rašybos tikrintuvė iškviečiama komanda tikrinti rašybą .
Rašyklė, tekstų rengyklė	<i>composer, text editor</i>	Programa tekstiniams dokumentams rengti. Rašyklių pavyzdžiai: „MS Word“, „Tekstų doroklis“ („Word Pad“).
Rašmenys	<i>script</i>	Tam tikros rašto sistemos ženklai.
Rašto sistema	<i>writing system</i>	Rašmenų rinkinys kartu su rašybos taisyklėmis, reikalingas tam tikros kalbos ar kalbų grupės, pavyzdžiui, lotynų, kirilicos, hebrajų, tekstams užrašyti.
Rodyklė, indeksas	<i>index</i>	Abėcėlinis vardų arba pavadinimų sąrašas.
Sakinys	<i>sentence</i>	Žodžių junginys, reiškiantis baigtą mintį (kalbos gramatikos apibrėžtis).
Sąrašas	<i>list</i>	Objektų išvardijimas. Sąraše esantys objektai vadinami <i>sąrašo elementais</i> . Dažniausiai jie numeruojami arba kitaip ženklinami .
Sekcija	<i>section</i>	Dokumento dalis, galinti turėti savitų savybių, pavyzdžiui, puslapio parinktis, puslapių numeravimą ir pan. Tiesiogiai sekcija nesiejama su prasminiu dokumento skirstymu į dalis, skyrius, skyrelius.
Simbolis	<i>character, symbol</i>	Sutartinis ženklas arba ženklų seka, reiškiantys kurią nors sąvoką arba objektą. Simbolių vaidmenį dažnai atlieka ženklai, tad „ženklas“ ir „simbolis“ gali būti vartojami sinonimiškai. Kalbant tiksliau, šiuos terminus reikėtų skirti. Simbolio funkciją gali atlikti ir kelių ženklų seka, žodis, paveikslėlis.
Skaitymo maketas	<i>reading layout</i>	Rašyklės rodinys , pateikiamas taip, kad rašyklėje atvertą dokumentą būtų patogų skaityti.
Skiemenavimas	<i>hyphenation</i>	Žodžių skaidymas į skiemenis. Žodžiai skiemenuojami, atliekant kalbos analizę, kai reikia žodį kelti į kitą eilutę.
Skiltis	<i>column</i>	Teksto stulpelis puslapyje, pavyzdžiui, laikraščio, žurnalo, knygos skiltis. Skiltimi kartais vadinamas ir lentelės elementas, tačiau, kai kalbama apie lenteles, tinkamesnis terminas yra stulpelis. 
Spaudinio peržiūra	<i>print preview</i>	Komanda parodyti ekrane spausdinsimo puslapio arba kelių puslapių vaizdą – tokį, koks jis bus išspausdintas.
Spaudinys	<i>print</i>	Išspausdintas dokumentas. Paprastai tai būna tiesiog kompiuteriu parengti ir išspausdinti įvairūs leidiniai ir raštai. Spaudiniais vadinamos ir knygos, brošiūros, informaciniai lapeliai, žurnalai, laikraščiai ir pan.
Stilinė, stilių rinkinys	<i>style set, style gallery, stylelist</i>	Stilių ruošiniai – antraščių, pagrindinio teksto, ženklintų pastraipų ir kt. stilių komplektas tekstui vienodai apipavidalinti. 
Stilių rinkinys		Žr. Stilinė .

Stilius	<i>style</i>	Rinkinys teksto formatų , taikomų panašioms dokumentams ar jų dalims tvarkyti, norint išlaikyti jų pateikimo formos vienodumą. Stiliai ypač naudingi, kai rengiami ilgesni ir sudėtingesni dokumentai, kuriuose yra įvairaus lygio antraščių , numeruotų ir ženklintų pastraipų ar pan.
Struktūrinis sąrašas	<i>nested list</i>	Sąrašas, kuriame yra kitų sąrašų. Tokius sąrašus galima sudaryti rašyklėse. Naršyklės pateikia lankyto tinklalapių struktūrinius sąrašus.
Šablonas	<i>template</i>	Dokumento ruošinys panašioms tam tikros rūšies dokumentams rengti. Turi parengtų tos rūšies dokumentams būdingų formatų ir tekstų. Rašyklės turi iš anksto parengtų laiškų, prašymų, tarnybinių raštų ir kitokių šablonų.
Šriftas	<i>font, type font</i>	Tam tikro stiliaus ir dydžio rašmenis vaizduojančių piešinių rinkinys, pavyzdžiui, „Palemonas“ 12 pt, „Times New Roman“ 10 pt.
Šrifto dydis	<i>font size</i>	Šrifto ženklų aukštis, reiškiamas punktais (pt).
Šrifto stilius	<i>font style, type style</i>	Stilistinės šrifto modifikacijos, vienodai taikomos visiems šrifto ženkliams: posvyris, linijų pastorinimas ir pan. Tipiniai stiliai: normalusis , kursyvas , pusjuodis , pusjuodis kursyvas.
Tabuliavimo pozicija	<i>tabstop</i>	Tabuliavimo žymės vieta teksto eilutėje. Rašyklėse pozicijos nustatomos, įterpiančios tabuliavimo žymes žymekliu į liniuotę arba rašyklės nuostatose parenkant atstumą (centimetrais) nuo kairiojo teksto krašto. Langelis paprastai būna pastraipos formatų lange, nes pozicijos gali būti nustatytos kiekvienai pastraipai atskirai. Tabuliavimo pozicijas galima keisti, tempiant jų žymes į kitą vietą pelės žymekliu arba keičiant jų reikšmes dialogo langelyje.
Tabuliavimo užpildas	<i>tab leader</i>	Ženkliai, kuriais užpildomi dėl tabuliavimo atsiradę tarpai. Paprastai galima pasirinkti vieną iš kelių rūšių ženklų: taškus, brūkšnelius, brūkšnius, sudarančius ištisinę liniją.
Tabuliavimo žymė	<i>tab, tab mark</i>	Žymė tekstui lygiuoti. Tabuliavimo žymės išdėstomos ant liniuotės . Tabuliavimo žymė gali būti kairinė, dešininė, centrinė, trupmenos.
Taisymas	<i>edit</i>	Rašmens, žodžio, sakinio ar kitokio dokumento ar duomenų komponento šalinimas, įterpimas, keitimas kitu.
Taisinys	<i>change</i>	Dokumento taisymo rezultatas. Pavyzdžiui, išbrauktas, pataisytas, įterptas rašmuo, žodis, sakinys, pastraipa arba kitoks teksto fragmentas.
Taisinių žymėjimas	<i>track changes</i>	Dokumento konfigūracija, kai jį taisant (ką nors iškerpant, įdedant, keičiant) išlieka ir tai, kas buvo prieš taisant, be to, abu variantai skirtingai pažymimi: nuspalvinami, pabraukiami ir pan. Žymėtusius taisinius galima laikyti tik siūlymais taisyti – vėliau juos galima dar kartą peržiūrėti ir nuspręsti, kuriuos priimti, o kuriuos atmesti. Taisinius gali žymėti raiškiojo teksto rašyklės, pavyzdžiui, „Word“, „OpenOffice.org Writer“. Paprastai taisiniai žymimi, kai dokumentą rengia keli žmonės. Pavyzdžiui, vienas parengia pradinį variantą, kitas jį skaito, neabejotinai klaidas ištaiso čia pat, o taisinius, dėl kurių nėra tikras, pažymi. Pradinio teksto autorius ar kuris nors kitas dokumento rengėjas gali dar kartą peržiūrėti dokumentą ir nuspręsti, ką daryti su pažymėtais taisiniais: priimti ar atmesti. 
Tarpas	<i>space</i>	Tarpo ženklas tekste. Tai tuščia vieta teksto eilutėje, užimanti vieno rašmens plotį. Tarpo ženklu padaromas tarpas tarp juo skiriamų rašmenų. Tarpais skiriami žodžiai. Tarpo ženklas dedamas po šių skyrybos ženklų: kablelio, kabliataškio, dvitaškio, uždarojo skliausto, uždaromųjų kabučių.
Tekstas	<i>text</i>	Duomenys, sudaryti iš rašmenų . Rašmenys kompiuteryje vaizduojami kodais. Tekste gali būti tik tam tikrų valdymo ženklų, susijusių su teksto išdėstymu, kodai: eilučių skirtukai ir tabuliavimo ženklai. Apskritai tekstu vadinama visa, kas parašyta (surinkta klaviatūra, kodais ar pan.), išskyrus paveikslus. Rašyklėse ir leidybos sistemose tekstas suprantamas siauriau – juo laikomas tik pagrindinis dokumento tekstas, be išnašų, puslapinių antraščių ir kitų pagalbinių teksto dalių.
Tekstinis dokumentas	<i>text document</i>	Dokumentas, kurio pagrindinė (gaubiančioji) dalis yra tekstas. Šis dokumentas kuriamas rašykle . Jis gali būti grynojo teksto , raiškiojo teksto arba hipertekstinis . Į tekstinį dokumentą gali būti įterptų grafikos, garso, vaizdo elementų, tačiau darbas su šiuo dokumentu prasideda nuo teksto.

Teksto formatavimas	<i>text formatting</i>	Teksto struktūrinių elementų (ženklų, žodžių, pastraipų, skyrių, antraščių ir pan.) apipavidalinimas, kad būtų patogiau skaityti tekstą. Formatuojant tekstą, suvienodinamas pastraipų, antraščių išdėstymas, kraštų lygiuotė, dokumentas suskirstomas į puslapius, paryškunami svarbūs žodžiai, frazės.
Teksto langelis	<i>textbox</i>	Stačiakampio ribojama vieta kompiuterio ekrane, skirta tekstui. 
Teksto laužymas	<i>text wrap, line break</i>	Teksto skaidymas į puslapius, pastraipas, eilutes . Terminas yra atėjęs iš ikikompiuterinės tipografijos laikų, kai būdavo liejamos ilgos šviningės teksto eilutės, po to laužomos, kad tilptų į spaudinio puslapį arba skiltį. Kompiuteryje su tekstu elgiamasi panašiai. Tekstą galima rinkti ištaisai, paskui jį sutvarkyti, suredaguoti ir sulaužyti tik galutinį jo variantą, pateikiamą rodyti ekrane arba spausdinti. Kol kompiuteriuose buvo tik lygiaplotis šriftas ir paprasčiausios grynojo teksto rašyklės, tekstas būdavo laužomas rankiniu būdu, į reikiamas teksto vietas įterpiančias eilučių ir puslapių skirtukas. Tobulesnės rašyklės ėmė pačios laužyti tekstą priderindamos prie ekrano pločio arba puslapio matmenų. Į renkamą tekstą eilučių ir puslapių skirtukus pakanka įterpti rankiniu būdu tik ten, kur būtina reikalingi – kur reikia rašyti iš naujos eilutės arba pradėti naują puslapį (pvz., rašinio skyriaus pradžioje). Rašyklė rodomą arba spausdinamą tekstą laikinai sulaužo, kai jis rodomas ekrane arba spausdinamas. Eilutė skaidoma tik tam, kad būtų visa matoma ekrane arba išspausdinama. Faile ji lieka neskaidyta. Pakeitus ekrano (puslapio) plotį arba teksto ilgį, eilutės skaidomos iš naujo. Raiškiojo teksto rašyklės pripažįsta dar vieną teksto elementą – pastraipą. Paprastai pastraipa kompiuteryje laikoma viena ilga eilute, o kai tekstas rodomas arba spausdinamas, sulaužoma į eilutes. Išlikusi, nors ir rečiau vartojama, ir eilutės sąvoka: pastraipoje gali būti vietų, kur reikia rašyti iš naujos eilutės, pavyzdžiui, ką nors vardijant.
Teksto lygiuotė	<i>text alignment</i>	Lygiuotė , gaunama lygiuojant teksto kraštus. Dažniausiai naudojama horizontalioji lygiuotė. Lygiuojamos eilučių kairiosios (kairinė lygiuotė), dešinėsios (dešininė lygiuotė) arba abi pusės kartu (abipusė lygiuotė). Tekstas gali būti centruojamas (centrinė lygiuotė). Programų tekstuose lygiuojamos įtraukos (struktūrinė lygiuotė). Lentelių langeliuose esantys tekstai lygiuojami dar ir vertikaliai pagal eilutės langelių viršų (viršutinė lygiuotė), apačią (apatinė lygiuotė) arba centrą. 
Teksto orientacija	<i>text orientation</i>	Teksto išdėstymas puslapyje, pasukant jį tam tikru kampu. Pavyzdžiui, siaurų lentelės stulpelių antraščių tekstas gali būti pasukamas vertikaliai. Išdėstant tekstą vertikaliai, rekomenduojama, kad jis būtų rašomas iš apačios į viršų, t. y. įsivaizduojamas skaitytojas į jį žiūrės iš dešinės lapo pusės.
Teksto rinkimas	<i>enter text</i>	Teksto rašymas klaviatūra, pele, skaitmeniniu rašikliu ir pan. priemonėmis.
Tekstų rengyklė		Žr. Rašyklė .
Tikrinti rašybą	<i>check spelling</i>	Komanda iškviešti rašybos tikrintuvę . Paeiliui tikrinami visi dokumento ar pažymėtos jo dalies žodžiai ir, kai aptinkama klaida, pateikiama informacija apie ją ir jos taisymo siūlymai. Tikrinant naudojamas žodynas, kuriame yra pagrindinės žodžių formos ir tų žodžių kaitymo taisyklės. Jas taikant gaunamos visos galimos kiekvieno žodžio formos. Taip pat tikrinama, ar greta nėra tų pačių (pasikartojančių) žodžių, ar taisyklingai sudėti skyrybos ženklai (pvz., ar po kablelio yra tarpas). 
Tinklelis	<i>grid, gridlines</i>	Plokštumos sritis, suskirstyta į langelius horizontaliomis ir vertikaliomis lygiagrečiomis linijomis, išdėstytomis (dažniausiai) vienodu atstumu viena nuo kitos.

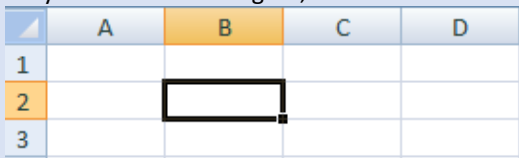
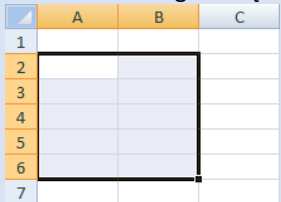
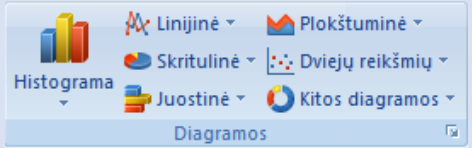
		
Tipinė frazė, autotekstas	<i>autotext</i>	Dažnai vartojama frazė, pavyzdžiui, pasisveikinimas, atsisveikinimas tarnybiniame laiške, padėkos, tipinės prašymų, patvirtinimų, pasiteiravimų frazės. Jų rinkinius turi rašyklės, iš kurių tas frazes galima įterpti į dokumentą.
Turinys	<i>table of contents, TOC</i>	Dokumento dalių, skyrių, poskyrių pavadinimų sąrašas kartu su jų pradžios puslapių numeriais arba saitai į juos. Turinys sudaromas, surašant arba kopijuojant antraščių pavadinimus, tačiau kur kas geriau tai daryti pasitelkus automatines turinio sudarymo priemones.
Vandenženklis	<i>watermark</i>	<p>1. Neryškus tekstas arba grafika, vaizduojami dokumento fone (antrajame plane), primenantys vandenženklį popieriuje. Jo paskirtis – papuošti dokumentą.</p> <p>2. Nematoma informacija, įterpta į dokumentą, pavyzdžiui, į paveikslą, pagal kurią galima nustatyti to dokumento tapatybę, jo autorių ir pan. Ji atlieka dokumento apsaugos nuo klastojimo funkciją, analogišką popierinio dokumento vandenženklis funkcijai.</p> 
Ženklimas	<i>bulleting</i>	Pastraipų (sąrašo elementų) žymėjimas tam tikrais ženkliais: tašku per vidurį, nedideliu apskritimu, kvadratu, rombu, varnele ir pan.
Ženklavimo stilius	<i>bullet style</i>	Pastraipos ženklelio išvaizda. Ženklelių rinkinius turi rašyklės. Iš čia jų galima pasirinkti. Ženklelių būna įvairių: paprastų ženklų (turinčių kodus), grafinių – vienspalvių ir spalvotų, plokščių ir erdviųjų. 
Žymėtasis taisinys	<i>traced change</i>	Taisinys , pažymėtas esant taisinių žymėjimo veiksena.
Žymėtųjų taisinių peržiūra	<i>review changes</i>	Dokumente esančių žymėtųjų taisinių peržiūrėjimas ir sprendimo dėl kiekvieno taisinio priėmimas: priimti, atmesti ar dar palikti kitai peržiūrai (kol kas nenuspręsti).
Žiūryklė	<i>viewer</i>	Programa failams peržiūrėti. Ji rodo tekstus, paveikslus ir kitus failuose esančius dokumentus (objektus). Tai gali būti savarankiška programa arba (dažniausiai) kitos programos komponentas. Žiūryklės rodomą dokumentą arba jo dalį galima kopijuoti, bet negalima keisti. Norint dokumentą modifikuoti, reikia naudotis tokiam dokumentui tinkama rengykle .
Žodis	<i>word</i>	Svarbiausias reikšminis kalbos vienetas. Apdorojant duomenis neakcentuojama žodžio reikšmė, žodis išskiriamas iš teksto formaliai, sintaksės požiūriu, pavyzdžiui, išsine (be tarpų) raidžių seka, prieš kurią ir po kurios eina ženklas, pagal tame dokumente priimtą žodžio apibrėžtį neturintis priklausyti žodžiui (tarpas, skyrybos ženklas ir pan.).




Žodžių kėlimas	<i>hyphenation</i>	Žodžio dalies, netilpusios į eilutę, dėjimas į kitą eilutę. Paprastai keliama skiemenimis. Kiekviena kalba turi savas žodžių kėlimo taisykles. Sulietuvinuose rašyklėse numatomas lietuvių kalbai pritaikytas žodžių kėlimas. Ribos tarp skiemenų randamos dinamiškai, kai prireikia žodį kelti, arba statiškai, į visas galimas kėlimo vietas iš anksto įterpus kėlimo ženklą .
-----------------------	--------------------	--

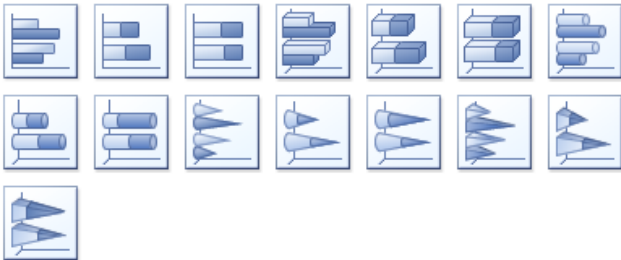
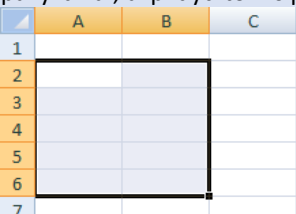
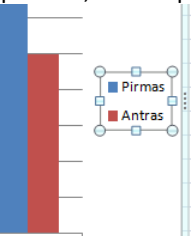
2. Skaičiuoklė


Skaičiuoklės – specialios programos, turinčios daug įvairiausių galimybių veiksams su lentelėmis atlikti. Didžiausias šių programų privalumas – galimybė apdoroti dinamines lenteles. Kitaip sakant, pakeitus lentelėje bent vieną duomenį, skaičiuoklė atlieka, perskaičiuoja visus su pakeitimu susijusius skaičiavimus.

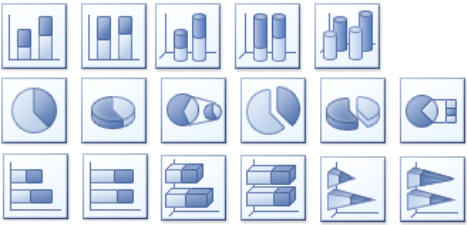
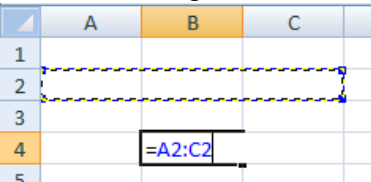
Paprastai skaičiuoklėmis atliekami skaičiavimai pagal turimus duomenis. Tada patogu taikyti įvairias **formules** ir **funkcijas**. **Formulė** skaičiuoklėse – tam tikrais simboliiais užrašyta taisyklė, nurodanti, kokius veiksmus reikia atlikti su reiškiniais, norint gauti jo reikšmę. **Funkcija** – skaičiuoklės komanda atlikti kokį nors veiksmą su duomenimis. Naudojant funkcijas, lengviau užrašyti formules. Taigi į skaičiuoklės langelius galima įrašyti formules ir **konstantas**, kurias dar galima suskirstyti į tris grupes: skaičiai, tekstas, datos ir laiko reikšmės.

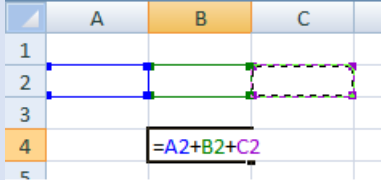
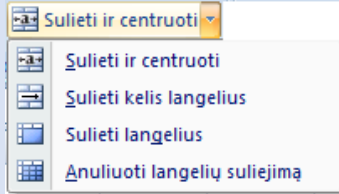
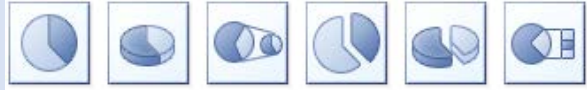

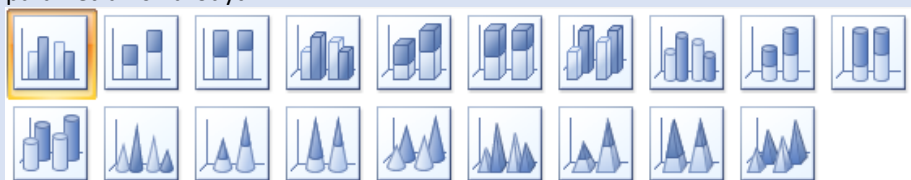
Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Absoliučiosios bloko koordinatės	<i>absolute block coordinates</i>	Skaičiuoklės langelių bloko koordinatės , kurios, perkeltant (arba kopijuojant) formulę į kitą langelį, nesikeičia. Absoliučiosios bloko koordinatės nurodomos, prieš stulpelio raidę ir eilutės numerį prirašius po dolerio ženklą „\$“. Pavyzdžiui, \$D\$4:\$F\$10. Jei dolerio ženklas prirašomas tik prieš stulpelio raidę arba tik prieš eilutės numerį, gaunama mišrioji bloko koordinatė. Perkeltant (kopijuojant) langelių bloką į kitą vietą, keičiasi tik toji koordinatė, prieš kurią nėra dolerio ženklo.
Absoliučiosios langelio koordinatės	<i>absolute coordinates</i>	Skaičiuoklės langelio koordinatės , kurios, perkeltant (kopijuojant) formulę į kitą langelį, nekeičiamos – jos nurodomos atstumais nuo skaičiuoklės lakšto koordinatinių sistemos pradžios taško. Absoliučiosios koordinatės nurodomos, prieš stulpelio raidę ir eilutės numerį parašius po dolerio ženklą „\$“.
Aktyvus langelis	<i>active cell, current cell, selected cell</i>	Pažymėtas lentelės langelis, su kurio duomenimis galima atlikti veiksmus. 
Aritmetinė operacija	<i>arithmetic operation</i>	Su skaičiais atliekama operacija (sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba, kėlimas laipsniu ir kt.), kurios rezultatas taip pat yra skaičius.
Blokas	<i>block</i>	Skaičiuoklėse – gretimų stulpelių arba eilučių langelių junginys. 
Bloko koordinatės	<i>block coordinates</i>	Skaičiuoklės langelių bloko vieta skaičiuoklės lakšte, įvardijama kairiojo viršutinio ir dešiniojo apatinio langelių koordinatėmis. Skiriamos absoliučiosios, santykinės ir mišriosios koordinatės .
Darbo knyga		Žr. Skaičiuoklės knyga .
Darbo lakštas		Žr. Skaičiuoklės lakštas .
Diagrama	<i>chart</i>	Grafiniu būdu vaizduojami duomenys. Pagal pavidalą diagrama gali būti stulpelinė, linijinė, skritulinė ir pan. 
Diagramos vediklis	<i>chart wizard</i>	Programa diagramoms kurti. Ji padeda rasti arba užpildyti duomenų lentelę, pasirinkti diagramos tipą, ašių užrašus, paaiškinimus, įrašų formatus. Veiksmai skaidomi žingsniais,


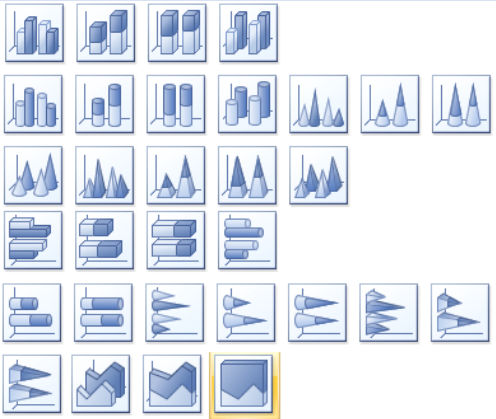
		diagramai parengti paprastai pakanka 4–5 žingsnių.
Dinaminė lentelė	<i>dynamic table</i>	Interaktyvi skaičiuoklės lentelė, kurioje susiję duomenys keičiami automatiškai.
Duomenų atranka	<i>data selection</i>	Duomenų rūšiavimas ir atrinkimas pagal kuriuos nors požymius, apdorojant dideles skaičiuoklės lenteles.
Duomenų kategorijos	<i>data categories</i>	Skaičiuoklės duomenų reikšmės, įrašytos tam tikruose stulpeliuose . Pirmo stulpelio langelio vardas vartojamas kategorijų ašies padalų žymėms.
Duomenų sekos	<i>data series</i>	Duomenų elementų grupės, skaičiuoklės diagramoje vaizduojamos tuo pačiu raštu ar spalva. Skaičiuoklės lentelėje duomenų sekos rašomos vienoje eilutėje .
Dvimatė diagrama	<i>2D chart</i>	<p>Diagrama, kurios elementai turi du matmenis – aukštį ir plotį. Pagrindinių tipų diagramos gali būti ir dvimatės, ir trimatės.</p> 
Fiksuoti eilutes	<i>freeze lines</i>	Skaičiuoklės komanda padaryti nekintančias lentelės eilutes . Komanda gali būti naudinga, dirbant su didelėmis lentelėmis, kai reikia matyti tam tikrą lentelės dalį. Norint užfiksuoti lentelės eilutes, pirma reikia pažymėti eilutę, esančią žemiau fiksuojamų eilučių fragmento.
Fiksuoti stulpelius	<i>freeze columns</i>	Skaičiuoklės komanda padaryti nekintančius lentelės stulpelius . Komanda gali būti naudinga, dirbant su didelėmis lentelėmis, kai reikia matyti tam tikrą lentelės dalį. Norint užfiksuoti lentelės stulpelius, pirma reikia pažymėti stulpelį, esantį dešiniau fiksuojamų stulpelių fragmento.
Filtrai	<i>filter</i>	Programa, programos komponentas arba įtaisas, iš pateiktų duomenų atrinkantis tam tikrą jų dalį pagal nustatytas sąlygas.
Filtruoti	<i>filter</i>	<p>Komanda atrinkti duomenis pagal filtruose nustatytas sąlygas. Filtrų gali būti daug. Kiekvienas jų gali nukreipti duomenis į kitą vietą. Parinktimis nurodoma, kokia eile taikyti filtrus.</p> 
Formulių juosta	<i>formula bar</i>	Juosta (eilutė), kurioje rašomos formulės. Plg. formulių langas .
		
Formulių langas	<i>formula palette</i>	Langas, kuriame rašoma formulė dialogo būdu, t. y. naudojant mygtukus , išskleidžiamuosius sąrašus ir kitus grafinės sąsajos elementus. Formuliu langas galima pasirinkti formulei užrašyti reikalingas funkcijas ir jų parametrus, operacijų ženklus ir kitas formuliu dalis. Plg. formulių juosta .
Funkcija	<i>function</i>	Skaičiuoklės komanda atlikti veiksmus su duomenimis. Naudojant funkcijas, daug lengviau užrašyti formules. Skaičiuoklės paprastai turi keletą šimtų funkcijų. Pavyzdžiui, ABS, SUM, IF, AVERAGE.
Funkcijos parametru sąrašas	<i>function parameter list</i>	Parametru išvardijimas funkcijos apraše arba kreipinyje į ją.
Išorinės koordinatės	<i>external references</i>	Langelių ir bloku koordinatės skaičiuoklės formulėse, kai imami langeliai ir blokai iš kitų skaičiuoklės lakštų arba skaičiuoklės knygų. Išorines koordinates sudaro skaičiuoklės knygos failo vardas su priedvardžiu, apskliaustas laužtiniais skliaustais (rašomas tik kreipiantis į kitą knygą), skaičiuoklės lakšto vardas, šauktuko ženklas ir skaičiuoklės lakšto langelio arba bloko su duomenimis absoliučiosios koordinatės.
Jungti	<i>merge</i>	Komanda susieti į vieną objektą lentelės elementus (stulpelius, eilutes) arba failus (ar prieš tai suskaidyto failo dalis). Priešinga komanda – skaidyti .

Juostinė diagrama	<i>bar chart</i>	<p>Diagrama, kurioje duomenų reikšmės vaizduojamos horizontaliais stačiakampiais (juostomis) vertikaloje ašyje. Vieno parametro reikšmės atitinkančios juostos paprastai nudažomos vienoda spalva (raštu).</p> 
Konstanta	<i>constant</i>	Pastovi reikšmė.
Koordinatė	<i>coordinate</i>	Parametras, kuriuo nusakoma objekto vieta tam tikroje (koordinatinių) sistemoje. Pavyzdžiui, skaičiuoklės lentelės langelis, taško, pelės žymeklio vieta ekrane nurodoma dviem koordinatėmis.
Kraštinė	<i>border</i>	Linija, ribojanti kompiuterio ekrane arba popieriaus lape išdėstytų objektų (teksto, paveikslų ir kt.) vietą. Kraštinėmis tinka vadinti visas lentelę sudarančias linijas (ne tik išorines – lentelės rėmelį), taip pat ir tas, kurios neribuoja objekto iš visų pusių ir nesudaro rėmelio, pavyzdžiui, spaudinio skiltis skiriančios linijos irgi yra kraštinės.
Langelio formatas	<i>cell format</i>	Skaičiuoklės lentelės langelyje esančių duomenų (teksto arba skaičiaus) formatas . Dažniausi skaičiuoklės duomenų formatai – sveikųjų, realiųjų, eksponentinių, neigiamų, trupmeninių skaičių, laiko, datos, valiutos, procentų ir kt. formatai.
Langelio koordinatės	<i>cell coordinates</i>	Skaičiuoklės lentelės langelio koordinatės – langelis nurodomas stulpelio raide ir eilutės numeriu. Santykinės langelio koordinatės yra tada, kai perkeliama (ar kopijuojama) formulė keičiasi, atsižvelgiant į vietą, absoliučiosios – kai niekada nesikeičia.
Langelio patikra	<i>cell validation</i>	Skaičiuoklės lentelės langelyje renkamų duomenų korektiškumo tikrinimas. Pavyzdžiui, tikrinama, ar teisingas duomenų tipas, ar jie patenka į nurodytą intervalą. Tikrinama pagal nurodytus konkretaus langelio duomenų požymius. Skaičiuoklės paprastai turi vedamų duomenų aiškinimo ir įspėjimo apie įvestus neteisingus duomenis priemonių. Dažniausiai tikrinami langeliai, į kuriuos vedami pradiniai duomenys.
Langelio žymeklis	<i>cell pointer</i>	Lentelės langelio vaizdinio žymėjimo priemonė (pvz., apvadas, nuspalvinimas), rodanti, kad tas langelis yra aktyvus . Langelio žymeklis valdomas panašiai kaip ir įprastas žymeklis, pavyzdžiui, rodyklių klavišais.
Langelis	<i>cell</i>	Mažiausias skaičiuoklių sukurtų lentelių elementas.
Langelių blokas	<i>cell range</i>	Skaičiuoklės lentelės susietų langelių rinkinys, sudarantis vientisą sritį – kiekvienas bloko langelis turi turėti bent vieną bendrą kraštinę su kitu to paties bloko langeliu. Langeliai jungiami į bloką tam, kad su jais visais iš karto būtų galima atlikti kuriuos nors veiksmus, pavyzdžiui, užpildyti tomis pačiomis reikšmėmis, skaičiuojant pagal formules.
		
Legenda	<i>legend</i>	Įvairiais simboliais, grafikos elementais ir (arba) spalvomis išreikštų sutartinių ženklų, vartojamų diagramose, grafikuose, schemose, žemėlapiuose, paaiškinimai. Diagramos legendoje nurodoma, kokie duomenys ir kokia spalva (raštu, simboliu) vaizduojami grafike. Skaičiuoklėse paprastai numatomos priemonės legendos padėčiai grafiko atžvilgiu parinkti, tekstui pakeisti, šriftui nurodyti.
		
Lentelė	<i>table</i>	Duomenų pateikimas eilutėmis ir stulpeliais. Mažiausias skaičiuoklės lentelės elementas duomenims laikyti yra langelis. Kiekvienas langelis turi koordinates (pvz., A1, B1). Kelių langelių duomenys gali būti siejami priklausomybėmis, kurios apibrėžiamos formulėmis . Tokios priklausomybės yra dinaminės: keičiant langelio turinį, pakinta ir su juo susietų

		langelių turinys.
Lentelės eilutė	<i>row</i>	Lentelės elementas, kurį sudaro vienodame aukštyje išdėstytų langelių eilė.
Lentelės filtras	<i>data filter, table filter</i>	Filtrai, atrenkantis lentelės duomenis pagal pateiktus kriterijus – sąlygas. Jis reikalingas rūšiuojant arba grupuojant didelius duomenų kiekius, kai dalis duomenų tam tikru momentu nėra reikalinga. Skirtingai nuo rikiavimo, lentelės filtras nekeičia lentelės duomenų tvarkos, o tik laikinai paslepia dalį duomenų.
Lentelės formulė	<i>formula</i>	Matematikos ženklais išreikšta taisyklė, rodanti kokius veiksmus reikia atlikti su skaičiuoklės lentelės duomenimis, norint apskaičiuoti reikšmę, įrašomą į langelį arba langelių bloką . Užrašoma formulių juostoje skaičiuoklėse priimtu pavidalu. Formuliu pavyzdžiai: $= (A + B) / 2;$ $= 2 * 3,1415 * R.$
Lyginimo operacija, santykio operacija	<i>comparison operation, relational operation</i>	Dviejų dydžių lyginimas, kurio rezultatas yra loginė reikšmė, priklausanti nuo šių dydžių santykio. Skiriamos šešios lyginimo operacijos: < mažiau; ≤ ne daugiau; > daugiau; ≥ ne mažiau; = lygu; ≠ nelygu.
Linijinė diagrama	<i>line chart</i>	Diagrama , kurioje vieno arba kelių duomenų rinkinių reikšmės vaizduojamos dvimate koordinatinių sistema ir jungiamos linijomis. Linijinė diagrama vaizdžiai iliustruoja duomenų reikšmių kitimą ir kelių duomenų grupių reikšmių santykį. 
Loginė funkcija	<i>logic function, logical function</i>	Funkcija , kurios rezultatas yra loginė reikšmė – „tiesa“ arba „netiesa“.
Loginė operacija	<i>logic operation, logical operation</i>	Su loginėmis reikšmėmis atliekama operacija, kurios rezultatas yra loginė reikšmė. Loginės operacijos yra kompiuterių veikimo pagrindas, jos reikalingos programuojant, taip pat daugelyje taikomųjų programų, pavyzdžiui, skaičiuoklėse.
Loginė reikšmė	<i>logic value, logical value</i>	Reikšmė, kuria nusakoma viena iš dviejų būsenų: „tiesa“ arba „netiesa“. Taigi yra tik dvi loginės reikšmės. Jos žymimos įvairiai: žodžiais „tiesa“ ir „netiesa“, angliškais žodžiais TRUE ir FALSE arba jų santrumpomis T ir F, skaičiais 1 ir 0.
Mišriosios bloko koordinatės	<i>mixed block coordinates</i>	Lentelės langelių bloko koordinatės , kurių viena dalis perkeliama arba kopijuojant skaičiuoklės formulę nesikeičia (yra absoliučioji), o kita – keičiasi (yra santykinė). Plg. absoliučiosios bloko koordinatės; santykinės bloko koordinatės.
Mišriosios langelio koordinatės	<i>mixed cell coordinates</i>	Langelio koordinatės , kurių viena dalis, perkeliama arba kopijuojant skaičiuoklės formulę, nesikeičia (yra absoliučioji), o kita – keičiasi (yra santykinė). Pavyzdžiui, \$A4 arba A\$4 – pirmuoju atveju nesikeičia (yra absoliučioji) eilutės koordinatė, antruoju – stulpelio.
Operacija	<i>operation</i>	Veiksmas, atliekamas su duomenimis.
Operacijos ženklas	<i>operator</i>	Ženklas operacijai žymėti, pavyzdžiui, pliuso ženklas „+“ žymi sudėties operaciją. Dažniausių operacijų, pavyzdžiui, aritmetinių, ženklai yra visuotinai priimti. Retesnių – apibrėžiami arba aprašomi konkrečiu atveju.
Paslėptoji skaičiuoklės formulė	<i>hidden formula</i>	Formulė , esanti skaičiuoklės dokumento paslėptajame langelyje ir nerodoma apsaugojus lakštą.
Procentinė diagrama	<i>100% stacked chart, percent chart</i>	Sudurtinė diagrama , kurioje duomenys vaizduojami vienodo dydžio diagramos elementais (stulpeliais, juostomis ir kt.), o duomenų reikšmių paskirstymas pateikiamas procentais. Skirtingi duomenys išskiriami kitokia spalva, raštu, ženkleliu arba linija. Procentinius variantus turi juostinė diagrama , kūginė diagrama, linijinė diagrama , piramidinė diagrama, ritinė diagrama, sritinė diagrama , stulpelinė diagrama .

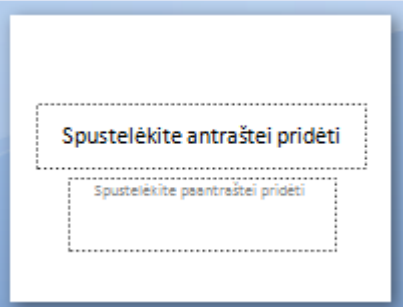
		
Reikšmė	<i>value</i>	Duomens turinys. Pavyzdžiui, loginis duomuo gali turėti bet kurią iš dviejų reikšmių – „tiesa“ arba „netiesa“, simbolinio duomens reikšmė gali būti bet kuris ženklas, sveikųjų skaičių duomens – bet kuris sveikasis skaičius.
Rezultatas	<i>result</i>	Duomuo arba duomenų visuma, gauta užbaigus operaciją, funkciją , programą.
Rikiavimo raktas	<i>sort key</i>	Įrašo laukas, pagal kurį rikiuojami įrašai. Pavyzdžiui, jei asmens duomenų įrašas turi laukus <i>vardas, pavardė, gimimo data, gyvenamoji vieta</i> , tai kiekvienas jų gali būti rikiavimo raktas. Gali būti rikiuojama pagal kelis raktus. Tada nurodoma, kokia eilės tvarka juos taikyti. Pavyzdžiui, jei pirmasis raktas yra pavardė, antrasis – vardas, tai greta atsidūrę asmenvardžiai su vienodomis pavardėmis išdėstomi pagal vardus.
Rikiuoti atvirkščiai		Žr. Rikiuoti mažėjančiai .
Rikiuoti didėjančiai	<i>sort ascending</i>	Komanda rikiuoti objektus nuo mažiausios iki didžiausios reikšmės. Pavyzdyje pateiktas asmenų sąrašas, surikiuotas pagal pavardes (antrąjį stulpelį). Baltazaras Avižonis Domantas Jonaitis Butrimas Keberdis Algirdas Naujokaitis Dovilė Naujokaitytė Aurimas Petraitis Deimantė Petrauskaitė Daumantė Varnaitė Almantas Žukas Duomenų, kurių rikiuojamo parametro reikšmės lygios, išdėstymo tvarka nesvarbi.
Rikiuoti mažėjančiai, rikiuoti atvirkščiai	<i>sort descending</i>	Komanda rikiuoti objektus nuo didžiausios iki mažiausios reikšmės. Pavyzdyje pateiktas asmenų sąrašas, surikiuotas pagal pavardes (antrąjį stulpelį). Almantas Žukas Daumantė Varnaitė Deimantė Petrauskaitė Aurimas Petraitis Dovilė Naujokaitytė Algirdas Naujokaitis Domantas Jonaitis Baltazaras Avižonis Duomenų, kurių rikiuojamo parametro reikšmės lygios, išdėstymo tvarka nesvarbi.
Rūšiuoti	<i>sort</i>	Komanda skirstyti objektus į kelias grupes. Jei objektai dėstomi į eilę, sakoma, kad jie <i>rikiuojami</i> .
Sąlyga	<i>condition</i>	Loginis reiškinys, kurio reikšmė lemia tam tikrų veiksmų atlikimą: jei reiškinio reikšmė yra „tiesa“, atliekami vieni veiksmai, jei „netiesa“ – kiti. Kai sąlygą nusakančio reiškinio (atskiru atveju – loginio kintamojo) reikšmė yra „tiesa“, sakoma, kad sąlyga tenkinama, priešingu atveju – netenkinama.
Santykinės bloko koordinatės	<i>relative block coordinates</i>	Formulėse vartojamos skaičiuoklės langelių bloko koordinatės, kintančios priklausomai nuo formulių perkėlimo vietos. Santykinėmis bloko koordinatėmis laikomos dviejų langelių koordinatės: langelio, esančio kairiajame viršutiniame kampe, ir langelio, esančio dešiniajame apatiniame kampe. Šios koordinatės atskiriamos dvitaškiu. Pavyzdžiai: A1:C10, B6:D15. Kadangi skaičiuoklėse dažnesnės santykinės langelių koordinatės, jos vadinamos tiesiog koordinatėmis. 
Santykinės langelio koordinatės	<i>relative coordinates</i>	Formulėje vartojamos skaičiuoklės langelio koordinatės , kintančios kopijuojant formulę į kitą langelį. Jos nurodomos atstumais nuo formulės langelio.



koordinatės		
Santykio operacija		Žr. Lyginimo operacija .
Skaičiuoklės knyga, darbo knyga	workbook	Pagrindinis skaičiuoklės dokumentas. Skaičiuoklės knygoje gali būti vienas ar daugiau skaičiuoklės lakštų .
Skaičiuoklės lakštas, darbo lakštas	worksheet, sheet	Skaičiuoklės knygos elementas – sritis, suskirstyta į eilutes ir stulpelius. Dirbant su skaičiuoklės dokumentu, ekrane paprastai matomas vienas aktyvus lakštas. Knyga gali turėti vieną ar kelis lakštus. Skaičiuoklės turi priemonių lakštams tvarkyti: kurti, slėpti, šalinti, įvardyti, keisti jų eilę ir pan.
Skaičiuoklės lakšto apsauga	worksheet protection	Visų arba dalies skaičiuoklės lakšto langelių apsauga nuo modifikavimo. Paprastai apsaugoma tam, kad atsitiktinai nebūtų pakeistos langelių, nuo kurių priklauso kitų langelių duomenys, reikšmės arba formulės. Neapsaugoti paprastai paliekami tik tie langeliai, į kuriuos įvedami pradiniai skaičiavimo duomenys.
Skaičiuoklės sąrašas	spreadsheet list	Nepriklausomai tvarkomas skaičiuoklės duomenų langelių blokas . Sukūrus sąrašą, galima sparčiai pasiekti jo elementų rikiavimo, automatinio filtravimo, pildymo naujais elementais, elementų skaičiavimo ir kt. funkcijas .
Skaidyti	split	Komanda, kuria vienas objektas – lentelės elementas (eilutė, stulpelis, langelis), failas – padalijamas į keletą. Priešinga komanda – jungti . 
Skaitinė konstanta	numeric constant	Konstanta , žyminti skaičių.
Skritulinė diagrama	pie chart	Diagrama , kurioje duomenys vaizduojami skrituliu, padalytu į išpjovas, atitinkančias tam tikro dydžio dalių santykį. Skritulinė diagrama gali būti dvimatė arba trimatė . Kiekvienos išpjovos dydis yra proporcingas jo vaizduojamam duomeniui. 
Sritinė diagrama	area chart	Diagrama, kurios sritys tarp skirtingų duomenų reikšmės vaizduojančių linijų nuspalvinamos arba užpildomos raštu. Sritinė diagrama vaizdžiai iliustruoja vieno arba kelių duomenų reikšmių pokytį. Plg. linijinė diagrama . 
Stulpelinė diagrama	column chart	Diagrama, kurioje duomenų reikšmės vaizduojamos vertikaliais stačiakampiais (stulpeliais) horizontalioje ašyje. Vieno parametro reikšmės atitinkantys stulpeliai paprastai užpildomi ta pačia spalva (raštu). Skaičiuoklės paprastai turi priemonių stulpelių spalvai (raštui) parinkti, ašų, diagramos fono, sutartinio žymėjimo, tinklės ir kt. parametrus nurodyti. 
Stulpelis	column	Vertikaliai išdėstyti lentelės langelių eilė. Stulpelis kartais vadinamas skiltimi , grafa , tačiau kalbant apie lenteles geriau vartoti terminą stulpelis , o kalbant apie puslapio skirstymą į dalis – terminą skiltis .
Sudurtinė diagrama	stacked chart	Diagrama , kurios elementai suduriami, t. y. uždedami vienas ant kito (arba vienas šalia kito) virš kategorijų (x) ašies. Skirtingų duomenų grupių reikšmės išskiriamos kitokiu raštu, spalva, linija ar ženkleliu. Sudurtinė diagrama vaizdžiai rodo dalių santykį su visuma. Sudurtinius variantus turi šios diagramos: juostinė , kūginė , linijinė , piramidinė , ritinė ,

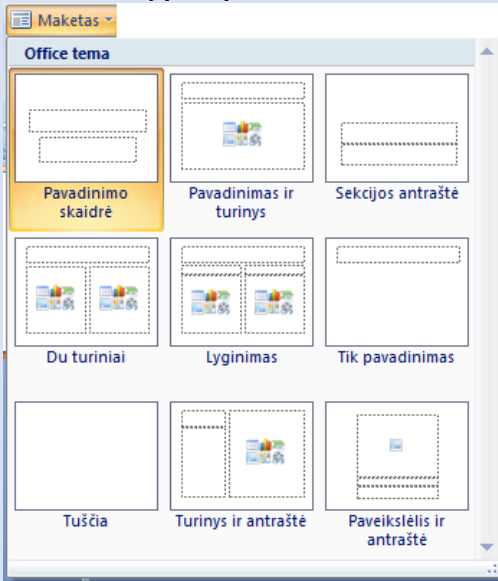

		sritinė, stulpelinė.
Taškinė diagrama	<i>scatter chart, point chart</i>	<p>Diagrama, kurioje duomenys vaizduojami taškais (tiksliau – ženkleliais), kurių koordinatės atitinka duomenų reikšmes. Diagramos kiekvieno taško pirmoji koordinatė (reikšmė, atidedama kategorijų ašyje) imama iš pirmosios skaičiuoklės lentelės eilutės (arba pirmojo stulpelio), antroji koordinatė (reikšmė, atidedama reikšmių ašyje) imama iš lentelės antrosios eilutės (arba antrojo stulpelio).</p> 
Trimatė diagrama	<i>3D chart</i>	<p>Diagrama, kurios elementai turi tris matmenis: aukštį, plotį ir gylį. Yra dvi trimačių diagramų rūšys:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tikroji trimatė diagrama. Ji turi tris ašis (X, Y ir Z). 2. Trimačio efekto diagrama. Ji turi ne daugiau kaip dvi ašis, tačiau jos elementų vaizdas yra trimatis. Pavyzdžiui, stulpelinė trimačio efekto diagrama. <p>Pagrindiniai diagramų tipai turi ir trimatį, ir dvimatį variantą. Trimatės diagramos dažnai naudojamos pateiktyse.</p> 
Užsklęstasis langelis	<i>locked cell</i>	Skaičiuoklės dokumento langelis, apsaugotas nuo modifikavimo veiksmų: reikšmės, formato formulės rikiavimo keitimo, komentarų įterpimo ir kt.
Zona	<i>region</i>	Užimtų skaičiuoklės langelių blokas , ribojamas tuščių langelių arba stulpelių ir eilučių antraščių.


3. Pateikčių rengimas

Pateikčių rengyklė – vaizdinės medžiagos rengimo programa. Jos parengtas dokumentas – **pateiktis** – yra **skaidrių**, skirtų demonstruoti projektoriumi, rinkinys. Pateikčių rengyklės turi raštinės programų paketai („MS Office“, „Star Office“, „OpenOffice.org“). Paketo „MS Office“ pateikčių rengyklė – „MS Power Point“.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Antraštinė skaidrė	<i>title slide</i>	<p>Pirmoji pateikties skaidrė, kurioje nurodoma bendroji pateikties informacija. Tai gali būti pateikties pavadinimas, renginio pavadinimas, autoriaus vardas ir pavardė, jo organizacijos pavadinimas ir pan.</p> 

Apipavidalinimas	<i>theme</i>	<p>Dokumento elementų (fono, piešinių, lentelių, antraščių, teksto ir kt.) stilių rinkinys, suteikiantis dokumentui bendrą išvaizdą. Apipavidalinimas lemia skaidrės išvaizdą, spalvas ir suteikia pateikčiai vientisą vaizdą. Visada pateikiami šie elementai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fono dizainas, - spalvų rinkinys, - šrifto tipai ir dydžiai, - rezervuotų vietų padėtis. <p>Spalvų rinkinys paveikia fono, šrifto, figūrų užpildo, kraštinių spalvas, hipersaitus ir skaidrės elementus, pavyzdžiui, lenteles ir diagramas. Dėl rezervuotų vietų apipavidalinimas išlaiko pasirinktą maketą ir tik šiek tiek pakeičia elementų padėtį. Pavyzdžiui, parodytose trijose skaidrėse, atsižvelgiant į apipavidalinimą, pavadinimui ir paantraštei rezervuotos vietos perkeliamos į skirtingas vietas, tačiau pagrindinis pavadinimo skaidrės maketas lieka ten pat.</p> 
Automatinis teksto talpinimas	<i>auto fit</i>	Teksto šrifto dydžio ir tarpų tarp eilučių mažinimas programa „PowerPoint“, kad, į rezervuotą vietą įvedus daugiau teksto, jis visas joje tilptų. Prireikus šią funkciją galima išjungti.
Dalijamoji medžiaga	<i>handouts</i>	Ant popieriaus išspausdintos pateikties skaidrės , dalijamos pranešimo klausytojams. Paprastai spausdinamos kelios skaidrės lape, paliekant tuščios vietos (arba suliniuotų eilučių) užrašams.
Fonas	<i>background</i>	Paviršius, ant kurio rašomas tekstas, piešiamas paveikslas. Fonas gali būti nuspalvintas, turėti piešinį.
Fono piešinys	<i>background pattern, background image</i>	Dokumento (skaidrių) foną sudarantis piešinys. Dažniausiai tai ornamentas arba neryškus paveikslas, neužgožiantis vaizduojamo teksto arba brėžinio.
Kadras	<i>frame</i>	Stačiakampis langelis informacijai įrašyti, pavyzdžiui, tekstui į skaidrę įterpti.
Miniatiūra	<i>thumbnail</i>	Sumažinta paveikslas arba elektroninio puslapio versija, naudojama daugelio paveikslų (puslapių) peržiūrai ir parinkimui paspartinti. Paveiksle parodytos pateikties skaidrių miniatiūros.
		
Nerodyti	<i>hide</i>	Komanda pakeisti skaidrės būseną taip, kad ši skaidrė, demonstruojant pateiktį, nebūtų rodoma.
Pastabos pranešėjui	<i>speaker notes</i>	Komentaras ir pastabos pateiktyje , reikalingi darančiajam pranešimui. Komentaras ir pastabos nurodomi prie skaidrės specialiame pastabų laukelyje. Demonstruojant pateiktį, jų nematyti.
Pateikčių vediklis	<i>slide wizard, autocontent wizard</i>	Programa, kurioje teikiami pasiūlymai, kaip kurti pateiktis – siūloma pasirinkti rengiamos pateikties skaidrių ruošinį, pateikties rodymo būdą, nustatyti bendrąją pateikties informaciją, pasirinkti formatus. Veiksmai suskaidyti žingsniais, vienos pateikties struktūrai parengti paprastai reikia 4–5 žingsnių.
Pateikties demonstravimas, skaidrių demonstravimas	<i>presentation show</i>	Parengtos pateikties rodymas kompiuterio ekrane, kai skaidrė užima visą ekrano plotą.
Pateikties šablonas	<i>template</i>	Iš anksto parengta pateiktis , sudaryta iš tai pateikčiai būdingų skaidrių. Pateikties programose būna įvairių pateikties šablonų. Pradedant rengti naują pateiktį išsirenkamas šablonas, labiausiai atitinkantis būsimos pateikties idėją arba paskirtį.
Pateiktis	<i>presentation</i>	Dokumentas, kurį sudaro demonstruoti skirtas kompiuterinių skaidrių rinkinys. Skaidrės prie kompiuterio prijungtu projektoriumi rodomos (projektuojamos) ant įprasto balto

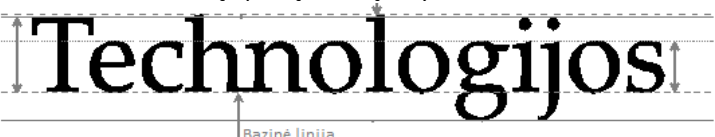
		ekrano, panašiai kaip diaprojektoriumi. Pateiktys rengiamos programa, vadinama pateikčių rengykle .
Rezervuota vieta	<i>placeholder</i>	Palikta nepanaudota vieta dokumente. Prireikus į ją galima įterpti naują objektą (pvz., tekstą), nekeičiant dokumento arba programos struktūros. Skaidrių maketuose – rezervuotos vietos tekstui ir objektams įterpti.
Skaidrė	<i>slide</i>	Pateiktis kadras, demonstruojamas projektoriumi. Tai įprastos skaidrės, padarytos ant skaidrios plėvelės, kompiuterinis ekvivalentas. Skaidrės rengiamos pateikčių rengykle . Programos dokumentą (pateiktį) sudaro skaidrių rinkinys.
Skaidrės antraštė	<i>slide header</i>	Speciali viršutinė skaidrės šablono sritis, kurioje įvardijama tos skaidrės informacija.
Skaidrės dubliavimas	<i>duplicate slide</i>	Tos pačios pateikties pažymėtos skaidrės antrojo egzemplioriaus sukūrimas.
Skaidrės maketas	<i>slide layout</i>	Specialus pateikties skaidrės ruošinys, kuriame yra rezervuota vieta antraštei, pagrindiniam tekstui ar iliustracijoms, papildomai informacijai. Skirtingoms reikmėms yra skirtingi maketai – antraštinės skaidrės, pagrindinės skaidrės, skyriaus (sekcijos) antraštės skaidrės, dviejų dalių skaidrės ir kt. 
Skaidrių demonstravimas		Žr. Pateikties demonstravimas .
Skaidrių keitimas	<i>slide transition</i>	Pateikčių rengyklės veiksmas, kuriuo viena demonstruojama skaidrė pakeičiama kita. Dažniausi skaidrių keitimo būdai: 1) automatinis, kai skaidrės keičiamos ir visi efektai rodomi automatiškai; 2) pusiau automatinis, kai visi efektai rodomi automatiškai, tačiau skaidrės keičiamos spustelėjus pelės žymekliu arba paspaudus kurį nors (paprastai tarpo) klavišą; 3) rankinis, kai skaidrės keičiamos spustelėjus pelės žymekliu arba paspaudus kurį nors (paprastai tarpo) klavišą ir efektai valdomi pelės žymekliu. Galimi įvairūs skaidrių keitimo efektai, t. y. koku būdu pereinama nuo vienos skaidrės prie kitos, pavyzdžiui, atveriant horizontaliai arba vertikalčiai, nustumiant esamą skaidrę, užslenkant ant jos ir pan. 
Skaidrių keitimo efektas	<i>slide transition effect</i>	Skaidrių keitimo įvairinimas. Keičiant vieną skaidrę kita (automatiškai arba rankiniu būdu), galima nustatyti, kaip rodoma tolesnė skaidrė. Dažniausi efektai: užslinkimas, atidengimas, nustūmimas, stelbimas, horizontalusis atvėrimas, vertikalusis atvėrimas, horizontalusis užvėrimas, vertikalusis užvėrimas, skleidimas. Visi šie efektai dar turi įvairių modifikacijų, pavyzdžiui, užplūsti ir užslinkti galima iš kairės, dešinės, apačios, viršaus, apatinio kairiojo, apatinio dešiniojo, viršutinio kairiojo arba viršutinio dešiniojo kampo.
Skaidrių keitimo sparta	<i>slide transition speed</i>	Pateikties skaidrės rodymo trukmė. Galima nustatyti kiekvienos skaidrės rodymo trukmę. Dažniausios trys skaidrių keitimo spartos galimybės: lėtai, vidutiniškai ir greitai.

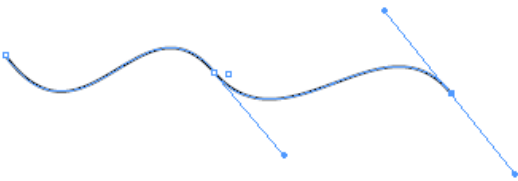
Skaidrių šablonas	<i>slide master</i>	Specialus pateikties skaidrių tipas, kuriuo nustatoma visoms pateikties skaidrėms būdinga informacija: šrifto tipas, dydis ir spalva, fono spalva, ženklelių tipas, puslapinės poraštės ir pan. Pakeistas bet kuris iš šablono elementų automatiškai pakeičiamas ir visose pateikties skaidrėse. Pavyzdžiui, skaidrių šablonuose galima sukurti paraštę, kurioje nurodomas renginio, kuriam skirta ši pateiktis, pavadinimas, data, skaidrės numeris, įdedamas įstaigos logotipas. Visose pateikties skaidrėse šie elementai bus tose vietose ir atrodys lygiai taip pat, kaip buvo sudėlioti skaidrių šablone.
Struktūrinė schema	<i>structure diagram</i>	Grafinis objekto struktūros vaizdas, kuriame objekto komponentai vaizduojami geometrinėmis figūromis, dažniausiai stačiakampiais, o ryšiai tarp jų – figūras jungiančiomis linijomis.
Šešėlis	<i>shadow</i>	Kai kurių objektų vaizdo pagražinimas, suteikiant tam tikroms vietoms pilkesnį foną, vaizduojantį šešėlį.
Teksto animacija	<i>text effects, text animation</i>	Judančio teksto iliuzija, dažnai naudojama pateiktyse ir dinaminiuose tinklalapiuose .
Veiksmo mygtukas	<i>action button</i>	Mygtukas veiksmui su skaidre atlikti, demonstruojant pateiktį . Dažniausiai veiksmų mygtukais pereinama prie ankstesnės, paskesnės, pirmosios ar paskutinės pateikties skaidrės. Ant veiksmo mygtukų vaizduojami aiškiai tam tikrą veiksmą rodantys grafiniai paveikslėliai.  Veiksmas


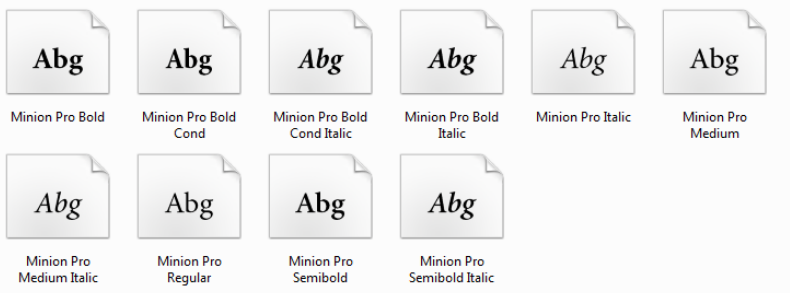
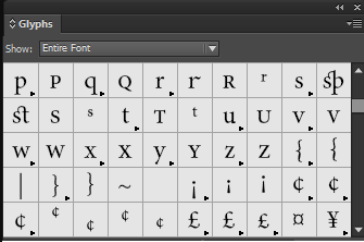
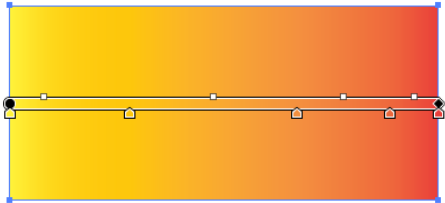
V. Grafinės priemonės

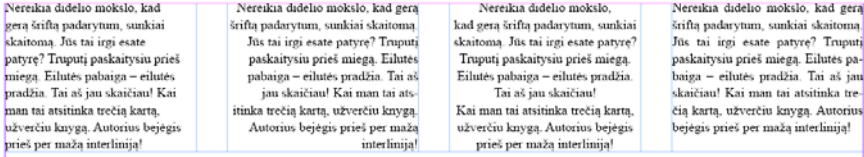
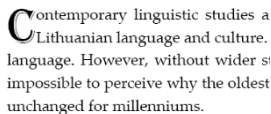

Kompiuterinės iliustracijos yra dviejų tipų – vektorinės ir taškinės. **Vektorinės grafikos** paveikslai reiškiami matematikos formulėmis. Tokiame paveiksle yra informacijos apie jo linijas ir spalvas. Jis lengvai transformuojamas, o kokybė nekinta. **Taškinės grafikos** paveikslai sudaryti iš taškų (pikselių). Tokie paveikslai nusakomi matmenimis, pvz., 600x800 taškų. Jų kokybė (raiška) matuojama taškais coliui (angl. *dpi – dot per inch*). Kuo daugiau taškų, tuo geresnis ir tikslesnis vaizdas.

Maketavimas – tekstinės, grafinės, skaitmeninės informacijos išdėstymas pagal **leidinio tinklėlį**, atliekamas prieš publikuojant galutinį variantą. Kitaip tariant, maketavimas yra skirtingo pobūdžio medžiagos, sudarančios leidinio dizaino turinį, tvarkymas. Maketuotojo tikslas dvejopas: logiškai ir nuosekliai pateikti informaciją ir išskirti svarbiausius leidinio elementus.

Lietuviškas terminas	Angliškas terminas	Apibrėžtis
Abipusė rodyklė	<i>two-way arrow</i>	Grafikos elementas – atkarpa, kurios abiejuose galuose yra rodyklės.
Achromatinė spalva	<i>achromatic color</i>	Balta, juoda arba pilka spalva be atspalvių .
Analoginės spalvos	<i>analogous color</i>	Spalvos, kurios spalvų skritulyje yra greta, pavyzdžiui, žalia ir mėlyna.
Anglinis pieštukas	<i>charcoal</i>	Piešimo įrankis , imituojantis natūralų anglinį pieštuką.
Animacinis GIF failas	<i>animated GIF file</i>	GIF failas , į kurį sudėti animacijai reikalingi paveikslai.
Antrinės spalvos	<i>secondary colors</i>	Bet kurių pagrindinių spalvų mišinys.
Apatinė lygiuotė	<i>align bottom</i>	Paveikslų, teksto ar kitų objektų lygiavimas pagal jų apatinius kraštus.
Apkirpti	<i>crop</i>	Komanda nukirpti paveikslo kraštus. Prieš kerpant pažymima stačiakampė paveikslo sritis, kuri turi likti įvykdžius apkirpimo komandą.
Artinančios ir tolinančios spalvos	<i>advancing and receding color</i>	Spalvos, turinčios ypatybę artinti ar tolinti vaizdą. Raudono spektro spalvos priartina vaizdą prie žmogaus akies, o mėlyno – nutolina.
Asimetrija	<i>asymmetry</i>	Puslapyje išdėstytų elementų padrikumas, simetrijos nebuvimas.
Atspalvis	<i>hue</i>	Viena iš baltos šviesos spektro spalvų, apibūdinama bangos ilgiu. Teoriškai tai – „spalvos“ sinonimas. Praktiškai žodis „atspalvis“ vartojamas, kai norima žodį „spalva“ palikti pagrindinėms spalvoms įvardyti.
Atvartas	<i>spread</i>	Du gretimi atverstos knygos puslapiai .
Autofigūra	<i>autoshape</i>	Geometrinė figūra , kurią galima įdėti į dokumentą iš programoje esančio figūrų rinkinio.
AVI formatas	<i>audio/video interleaved AVI</i>	„Microsoft“ sukurtas ir operacinėje sistemoje „Windows“ naudojamas multimedijos garso ir vaizdo formatas.
Banguotoji linija	<i>wave line</i>	Bangelių pavidalo ištisinė linija, brėžiama braižyklėse ; rašybos arba gramatikos tikrintuvės ja pabraukia dokumento tekste aptiktas klaidingas arba abejotinas vietas.
Bazinė linija, pagrindinė linija	<i>baseline</i>	Menama horizontali linija spausdintame arba ekrane rodomame tekste, į kurią remiasi rašmenų pagrindai. Žemiau šios linijos patenka nosinių raidžių uodegėlės ar kitos išsikišančios į apačią raidžių dalys. 
Bazinės linijos tinklelis, pagrindinės linijos tinklelis	<i>baseline grid</i>	Tinklelis , leidžiantis lygiuoti tekstą pagal horizontalias linijas.
Bazinis kadras	<i>keyframe</i>	Skaitmeninio filmo kadras , kurio visa informacija pateikiama suglaudintame faile ir naudojama po jo einantiems kadrams formuoti, nurodant tik jų skirtumus nuo bazinio kadro. Animaciniuose filmuose gali būti piešiami tik baziniai kadrai, o kiti gaunami automatiškai, aproksimuojant judesį tarp dviejų artimiausių bazinių kadru.
Bėgančioji eilutė	<i>crawling text</i>	Animuotojo teksto rūšis, kai, cikliška keičiant vieną rašmenį kitu, tam tikroje dokumento (lango) srityje sukuriama judančios teksto eilutės iliuzija.
Bezjė kreivė	<i>Bézier curve</i>	Parametrinė kreivė plokštumoje arba erdvėje, kurios formą galima interaktyviai ir



		<p>lengvai valdyti, keičiant valdančiųjų taškų pozicijas. Šios savybės naudojamos vektorinės grafikos programose. Dar žr. glodžioji kreivė.</p> 
Blukinimas	<i>aging</i>	Paveikslo spalvų koregavimas taip, kad paveikslas atrodytų senesnis: spalvos pablukusios, daugiau pilkų ir rudų atspalvių.
Braižyklė, braižymo programa	<i>drawn program</i>	Kompiuterio programa vektorinės grafikos paveikslams braižyti. Plg. piešyklė .
Braižymas	<i>drawing</i>	Vektorinės grafikos braižyklėmis atliekamas veiksmas, kai objektai sudaromi iš linijų nurodant jų vietą, ilgį, kryptį. Braižyklės manipuluoja tokiais elementais kaip linija, apskritimas, teksto kadras ir pan. Plg. piešimas .
Braižymo programa		Žr. Braižyklė .
Brėžinys	<i>drawing</i>	Vektorinės grafikos rezultatas – braižyklės nubraižytos linijos, kreivės, paveikslai, geometrinės figūros, jų išklotinės ir pan.
Chromatinė spalva	<i>chromatic color</i>	Spalva, kurioje dominuoja tam tikros bangos ilgis arba atspalvis (t. y. visos spalvos, išskyrus baltą, juodą ir pilką).
Ciceras	<i>cicero</i>	Poligrafijoje vartojamas 12 punktų (3) (apie 4,5 mm) lygus matavimo vienetas, kuriuo matuojamos įtraukos ir kiti atstumai tarp teksto dalių.
Dantytumas	<i>ragging</i>	<p>Teksto savybė, pasireiškianti „netvarkingų“ pastraipų vaizdu, nes parinkus kairinę ar dešinę lygiuotę kai kurių eilučių kraštiniai žodžiai išsikiša labiau nei kitose eilutėse.</p> <p>Ar tekstas aiškus ir įskaitomas, lemia daug faktorių: eilutės ilgis, intervalas tarp eilučių, šrifto dydis, storis, „x“ raidės aukštis. Netgi vartojant gerą, išbandytą šriftą nėra garantijos, jog jis bus gerai įskaitomas. Nereikia didelio mokslo, kad gerą šriftą padarytum, sunkiai skaitomą. Jūs tai irgi esate patyrę? Truputį paskaitysiu prieš miegą. Eilutės pabaiga – eilutės pradžia. Tai aš jau skaičiau! Kai man tai atsitinka trečią kartą, užverčiu knygą. Autorius bejėgis prieš per mažą interliniją!</p>
Daugiakampis	<i>polygon</i>	Geometrinė figūra, ribojama uždaro kontūro, sudaryto iš atkarpų. Daugiakampius braižo grafikos rengyklės . Paprastai pirmiausia nurodomos taškų (viršūnių) vietos, o paskui jos sujungiamos atkarpomis. Gali būti piešiami tušti daugiakampiai, t. y. tik jų kontūrai, arba pilnaviduriai, t. y. nuspalvinti, užbrūkšniuoti, daugiakampiai.
Dydis	<i>quantity</i>	Bet kurio objekto (konstantos, kintamojo, funkcijos ir pan.) reikšmė.
Dvimatė grafika	<i>2D graphics</i>	Kompiuterinė grafika , kurioje objektai vaizduojami dvimatėmis figūromis.
Dvimatis objektas	<i>2D object</i>	Plokštumoje vaizduojamas objektas , kurio kiekvienas taškas turi dvi koordinatas (x, y).
Elektroninis žurnalas	<i>e-journal, electronic journal</i>	Leidiny, publikuojamas elektroniniu būdu: kompaktiniais diskais arba kitomis kompiuterinėmis laikmenomis, siunčiamas elektroniniu paštu, pateikiamas internete.
Elementas	<i>element</i>	Maža kompozicijos detalė, pvz.: taškas, linija, simbolis, vaizdas ar žodis.
Elipsė	<i>ellipse</i>	Uždara kreivė, kurios kiekvieno taško atstumų nuo dviejų pastovių taškų suma yra pastovi. Kompiuterių programose elipse dažnai vadinama į ją panaši figūra – ovalas. Grafikos rengyklės paprastai turi įrankį elipsėms braižyti. Gali būti braižomos tuščios elipsės, t. y. tik jų kontūrai, arba pilnavidurės, t. y. nuspalvintos, užbrūkšniuotos, elipsės.
Erdvinis objektas	<i>3D object</i>	Objektas, kuris vaizduojamas sukuriant arba perteikiant erdvės įspūdį, pvz.,


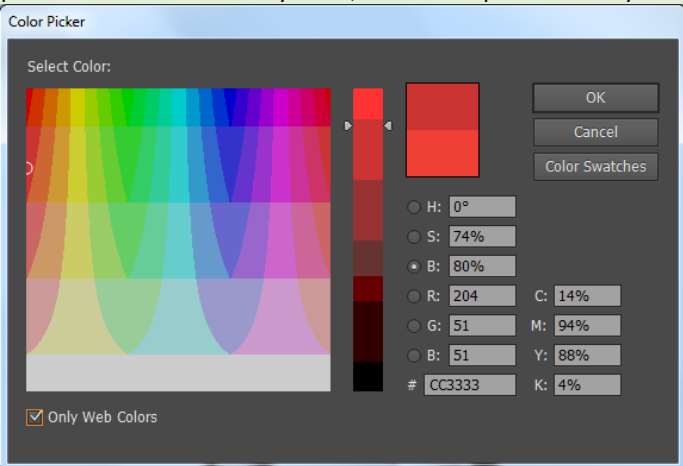
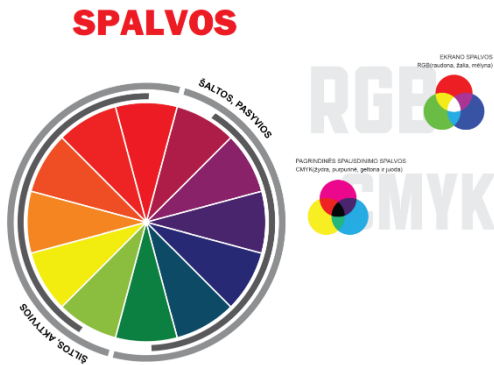
		erdvinės figūros gaunamos naudojant trimatiškumą paryškinančią objekto projekciją į plokštumą ir pridėdant šešėlius.
Figūra	<i>shape</i>	Dvimatis arba trimatis geometrijos objektas , pvz.: apskritimas, skritulys, kūgis. 
Fotomontažas	<i>photomerge</i>	Įvairių nuotraukų ar jų fragmentų junginys.
Galerija	<i>gallery</i>	Grafikos, vaizdų arba garsų rinkinys, kurio turinys dažnai klasifikuojamas pagal temas, elementų tipą arba paskirtį.
Garnitūras	<i>typeface</i>	Tam tikro stiliaus vizualus ženklų rinkinys (pvz.: „Aistika“, „Palemonas“, „Times New Roman“, „Helvetica“), kurį papildžius dydžiu gaunamas šriftas (pvz., „Palemonas 12 pt“).
Garnitūrų šeima	<i>typeface family</i>	Panašių garnitūrų rinkinys (pvz., garnitūrai „Helvetica Oblique“, „Helvetica Oblique Bold“ sudaro vieną garnitūrų šeimą „Helvetica“). 
Garso failas	<i>audio file</i>	Failas , kuriame laikomas garso įrašas.
GIF failas	<i>GIF file (graphics interchange format file)</i>	Suglaudintas taškinės grafikos failas. Tai mažos apimties interneto failas.
Glifas	<i>glyph</i>	Rašmens piešinys. Jis suprantamas nevienodai: 1) abstraktus, t. y. nepriklausomas nuo rašmens vaizdavimo šrifto arba stiliaus, ir 2) konkretus, t. y. vis kitaip vaizduojamas tas pats rašmuo (pvz., normaliuoju stiliumi arba kursyvu). Abstraktūs glifai būdingi unikodui. Pavyzdyje – glifų lentelės dalis. 
Glodinimas	<i>anti-aliasing, smoothing</i>	Kontrastingų paveikslų kontūrų „suminkštinimas“ papildomais pustoniais ir atspalviais .
Glodinimo teptukas	<i>smooth brush</i>	Teptukas piešiniui glodinti.
Glodžioji kreivė, tolydžioji kreivė	<i>spline</i>	Tolydžiai, be staigių posūkių ar kampų einanti kreivė, jungianti du arba daugiau taškų. Dar žr. Bežjė kreivė .
Gradientas	<i>gradient</i>	Kurios nors objekto savybės (pavyzdžiui, spalvos intensyvumo) palaipsnis kitimas. 
Grafika	<i>graphics</i>	Vaizdinė informacija kompiuteryje, taip pat ir bet kokie brėžiniai arba piešiniai. Dar žr. kompiuterinė grafika; taškinė grafika; vektorinė grafika .
Grafikos rengyklė	<i>graphics editor</i>	Grafinės informacijos – piešinių, brėžinių, paveikslų – rengimo programa.
Grafinis objektas	<i>graphic</i>	Iš grafikos elementų sudarytas objektas , naudojantis arba apdorojantis grafiką .
Grynis	<i>saturation</i>	Spalvos parametras, apibūdinantis atspalvio dalį (santykinį kiekį) spalvoje.
Grynoji spalva	<i>solid color</i>	Spalva, sudaryta iš vienodos spalvos taškų (t. y. be atspalvių, gradiento ir pan.).
Grupuoti	<i>group</i>	Komanda susieti kelis objektus į vieną, pavyzdžiui, kelias geometrines figūras į

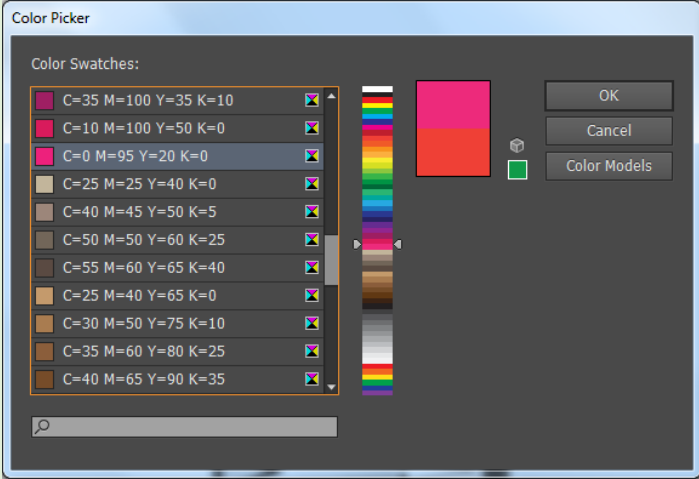
		vieną brėžinį. Priešinga komanda – išgrupuoti .
Holografija	<i>holography</i>	Trimatės informacijos apie objektą užrašymo ir atkūrimo metodas, grindžiamas koherentinių (vienodų bangos ilgių, dažnių ir pastovaus fazių skirtumo bangos) šviesos bangų sklaida ir šios šviesos interferencija su tam tikru atraminiu optiniu signalu.
Horizontalioji lygiuotė	<i>horizontal alignment</i>	Lygiuotė , kai lygiuojami objektai neužima viso jiems skirtos srities pločio, kad tos srities kairysis kraštas, dešinysis kraštas ir (arba) centras užimtų padėtį, tam tikru būdu suderintą su aukščiau arba žemiau esančiomis analogiškoms sritimis. Gali būti lygiuojama sričių kairė, dešinė, abi pusės arba centrai. 
Įkeliamasis šriftas	<i>downloadable font</i>	Šriftas , kurį kompiuteris pasiunčia į spausdintuvą prieš spausdindamas dokumentą, kai spausdintuvas neturi visų dokumentui spausdinti reikalingų šriftų savo šriftų rinkinyje.
Inicialas, padidinta pirmoji raidė	<i>drop cap</i>	Puošni, dažnai kito šrifto, dydžio ir spalvos teksto ar jo dalies pirmoji raidė. 
Interaktyvioji grafika	<i>interactive graphics</i>	Grafika , kurią galima ne tik peržiūrėti ekrane, bet ir keisti, manipuluoti grafiniais objektais .
Interaktyvusis vaizdas	<i>interactive video</i>	Vaizdo įrašas, kurio rodymo eigą gali valdyti žiūrovas.
Interlinija	<i>leading</i>	Horizontalus tarapas tarp teksto eilučių . Istoriskai vartojamas poligrafijoje nusakyti tarpui tarp iš švino išlietų raidžių eilučių rinkinių.
Įrankis	<i>tool</i>	Elementari priemonė kokiam nors veiksmui atlikti.
Įrišimo paraštė	<i>gutter</i>	Papildoma vidinė paraštė ar tarpas tarp atvarto puslapių leidiniui įrišti. Šios paraštės dydis priklauso nuo įrišimo būdo.
Išgrupuoti	<i>ungroup</i>	Komanda išskaidyti objektą į komponentus, iš kurių jis buvo sudarytas atliekant grupavimo komandą. Priešinga komanda – grupuoti .
Įtraukti	<i>embed</i>	Komanda įterpti dokumento šriftus ir vaizdus į PDF failą . Tada nebereikia pridėti papildomų failų dokumentui peržiūrėti.
JPEG failas, JPG failas	<i>JPEG file</i>	Grafikos failas, suglaudintas fotografijai pritaikytu diskrečiuoju kosinusų transformacijos metodu pasiekiant didelį glaudinimo laipsnį.
JPEG formatas, JPG formatas	<i>format JPEG</i>	Skaitmeninis grafinės informacijos laikymo formatas , sukurtas tarptautinės ekspertų grupės (angl. <i>Joint Photographical Expert Group</i>).
JPG failas		Žr. JPEG failas .
JPG formatas		Žr. JPEG formatas .
Juodraštinė kokybė	<i>draft quality</i>	Spausdintuvo darbo kokybės vertinimo matas, kuriuo nurodoma, kad spaudinio kokybė tinka tik juodraščiams.
Kadras	<i>frame</i>	Atskiras grafinis vaizdas šiek tiek besiskiriančių vaizdų sekai sudaryti kuriant kompiuterinę animaciją.
Kadravimas	<i>framing</i>	Paveikslas apkarpymas , rodomos jo dalies išskyrimas, fotografuojamo vaizdo dalies išskyrimas. 
Kadrų dažnis	<i>frame rate</i>	Dažnis, kuriuo keičiami paveikslų kadrai siekiant judesio įspūdžio.
Kalibravimas	<i>calibration</i>	Spalvų derinimas, kad kompiuterio ekrane rodomos spalvos sutaptų su spausdinamomis spalvomis.
Keičiamo dydžio šriftas	<i>scalable font</i>	Šriftas , kurio rašmenų dydžiai apibrėžiami matematikos formulėmis. Šią savybę turi vektoriniai šriftai.


Keturspalvis spausdinimas	<i>four-color printing</i>	ŽPG spalvų modelį atitinkantis spausdinimas, kai visos spalvos išgaunamos maišant keturių spalvų – žydros, purpurinės, geltonos ir juodos – dažus.
Kirpimo ir sutapimo žymės	<i>crop marks</i>	Ženkleliai, žymintys spaudai rengiamo puslapio kraštus. Pagal juos sutapdinamos spalvoto leidinio skirtingų spalvų skaidrės ir apkarpomi puslapiai.
		
Klipas	<i>clip</i>	Vaizdų seka ar sumontuotas trumpas filmas.
Kompiuterinė grafika	<i>computer graphics</i>	Kompiuterizuoti vaizdinės informacijos kūrimo, įsiminimo, rodymo ekrane ir manipuliavimo ja metodai, priemonės ir pati šiais metodais ir priemonėmis sukurta vaizdinė informacija.
Kompozicija	<i>composition</i>	Dizaino elementų ar dalių (teksto, vaizdų) išdėstymo rezultatas puslapyje. Tai atskirų dalių ar elementų komponavimo rezultatas, sudarantis visumą.
Kontrastas	<i>contrast</i>	Skirtumas tarp šviesiausios ir tamsiausios paveikslų vietos.
Kontūras	<i>path</i>	Matematiškai apibrėžta pieštinė linija. Kartais kontūras vadinamas vektoriumi.
Kontūrinis modelis	<i>wireframe</i>	Visos objekto ar kelių objektų struktūros vaizdas, sukurtas vien linijomis.
Kontūro veiksmas	<i>outline view, contour mode</i>	Grafinių rengyklų veiksmas, kai rodomas tik užpildyto piešinio kontūras (piešinio vidus nerodomas).
Laikinas įkeliamasis šriftas	<i>temporary soft font</i>	Įkeliamasis šriftas , išliekantis spausdintuvo atmintyje trumpą laiką, pavyzdžiui, kol spausdinamas dokumentas.
Laisvasis piešimas	<i>scribble</i>	Piešimas, kai grafikos rengyklės įrankis vedžiojamas po ekraną ranka.
Leidinio tinklėlis	<i>publication lines</i>	Tinklėlis leidinio maketui parengti – jį sudaro skiltys, paraštės, vieta tekstui ir iliustracijoms. Tai pagrindinė priemonė leidinio struktūrai ir tvarkai sukurti.
		
Leidiny	<i>publication</i>	Spausdintina publikacija: knyga, reklamos bukletas ir pan.
Lygiuotė	<i>alignment</i>	Teksto, paveikslų ir kitų objektų išdėstymas dokumente – ekrane arba popieriaus lape.
Linija	<i>line</i>	Matematinė tiesė, t. y. tik ilgio matą turinti begalinė taškų aibė, arba šios tiesės grafinis vaizdavimas tam tikru storiu, spalva, stiliumi .
Linijos stilius	<i>line style</i>	Linijos išvaizda: ištisinė arba brūkšninė, vienguboji arba dviguboji, tam tikro storio ir pan.
Linijos storis	<i>line weight, line width</i>	Linijos parametras, kuriuo nurodomas jos storumas (paprastai taškais).
Logotipas	<i>logo</i>	Grafinis firmos arba gaminio ženklas. Programos logotipas rodomas jos lango antraštės juostoje.

Maketavimas	<i>layout</i>	Tekstinės, grafinės, skaitmeninės informacijos išdėstymas pagal leidinio tinklę , atliekamas prieš publikuojant galutinį variantą. Kitaip tariant, tai – skirtingo pobūdžio medžiagos, sudarančios leidinio dizaino turinį, tvarkymas.
Montavimas	<i>editing</i>	Vaizdajuostės arba garsajuostės gaminimas iš kitų vaizdajuosčių ar garsajuosčių karpant, klijuojant, mažinant arba didinant, kitaip apdorojant.
Montažas	<i>montage</i>	Sumontuota vaizdajuostė arba garsajuostė. Montažas gali būti įprastas arba gautas skaitmeniniu būdu. Montažu dar gali būti vadinamas ir pats vaizdas, sudarytas iš kitų vaizdų fragmentų.
Muaro piešinys	<i>moire pattern</i>	Banguotą raibuliuojantį paviršių primenantis vaizdas, susidarantis dėl šviesos interferencijos, kai vienas ant kito ne visai tiksliai projektuojami tapatūs piešiniai, ir galintis atsirasti, kai spausdinant pustoniniais skaidomos spalvos.
Muzikos vizualizavimas	<i>music visualization</i>	Leistuvės parinkčių grupė, kurioje galima pasirinkti iš grojamos muzikos kuriamų animacinių vaizdų rūšių.
Negatyvas	<i>negative</i>	Šviesa ir spalvomis pozityvui priešingas atvaizdis.
Neskaidomoji spalva	<i>spot color</i>	Gryna spalva, nesudaryta iš ŽPG spalvų modelio spalvų.
Neskaidrus	<i>opaque</i>	Nepermatomas, kai kalbama apie grafikos elementą, dažniausiai foną. Paprastai ši ypatybė naudinga iškerpant paveikslėlių: norint kur nors jį įdėti, svarbu parinkti foną. Fonas gali būti skaidrus (permatomas) ir neskaidrus (nepermatomas). Jei paveikslėlio fonas neskaidrus, įkomponavus jį į kitą piešinį, pastarojo dalis bus uždengta. Plg. skaidrus .
Nuleistas ženklas	<i>lowered character</i>	Ženklas, parašytas žemiau negu kiti tos pačios eilutės ženklai. Gali būti vartojamas vietoj indekso.
Numatytoji spalva	<i>default color, automatic color</i>	Spalva, parinkta atvėrus programą naujiems objektams kurti.
Numeravimo stilius	<i>numbering style</i>	Pastraipų arba sąrašų numeravimo ženklai ir jų skirtukai.
Objektas	<i>object</i>	Konkrečiai neįvardijamas daiktas, dalykas, reiškinys.
Objekto deformavimas	<i>distorting</i>	Grafinio objekto vaizdo formos keitimas suspaudžiant, išriečiant, persukant, perkreipiant ir pan.
Objekto pakreipimas	<i>slanting, skewing</i>	Figūros, paveikslo ar kito grafinio objekto kreipimas nurodytu kampu.
Padidinta pirmoji raidė		Žr. Inicialas .
Pagrindinė linija		Žr. Bazinė linija .
Pagrindinės linijos tinklė		Žr. Bazinės linijos tinklė .
Pagrindinės spalvos	<i>primaries</i>	Spalvos, iš kurių gaunamos kitos spalvos.
Pakeltas ženklas	<i>raised character</i>	Ženklas, parašytas aukščiau negu kiti tos pačios eilutės ženklai. Gali būti vartojamas vietoj viršutinio indekso.
Papildomosios spalvos	<i>complementary color</i>	Spalvos, kurios spalvų skritulyje yra priešingos viena kitai, pavyzdžiui, raudona ir žalia.
Paveikslas	<i>image, picture</i>	Grafinė iliustracija: brėžinys, schema, fotografija, piešinys, portretas ar kt. Panašiai kaip bet kokia iliustracija knygoje ir žurnaluose. Sutrumpinimas – „pav.“.
Paveikslo filtras	<i>image filter</i>	Grafikos rengyklės priemonė paveikslo arba jo dalies spalvoms koreguoti pagal tam tikras taisykles. Grafikos rengyklės turi įvairių filtrų, suteikiančių paveiksliui įvairių efektų, modeliuojančių įvairias dailės technikas.
Piešyklė, piešimo programa	<i>paint program</i>	Kompiuterio programa taškinės grafikos paveikslams piešti. Plg. braižyklė .
Piešimas	<i>painting</i>	Svarbiausias piešyklės veiksmas. Kalbant formaliai, reikėtų skirti braižymą ir piešimą. Piešimas paprastai siejamas su taškinės grafikos programomis, kai vaizdai – objektai – sudaromi iš taškų. Braižymo sąvoka vartojama vektorinės grafikos programose. Piešyklėse galima manipuluoti įvairiais piešimo įrankiais: pieštuku, teptuku, trintuku ir kt. Dažnai terminas „piešimas“ vartojamas abiem atvejais: ir kai piešiama taškine grafika, ir kai braižoma vektorine grafika. Plg. braižymas .
Piešimo programa		Žr. Piešyklė .
Pieštukas	<i>pencil</i>	Grafikos rengyklės įrankis, modeliuojantis pieštuką. Juo brėžiama linija trūkinėja panašiai, kaip ir brėžiama tikru pieštuku.
Pikselis	<i>pixel</i>	Mažiausias adresuojamasis taškinio paveikslo elementas, kuriam pavaizduoti

		kompiuterio atmintyje skiriamas vienas ar daugiau bitų (priklausomai nuo spalvų, pilkio tonų, atspalvių kiekio, skaidrumo).
Pipetė		Žr. Spalvos parinkiklis .
Plunksna	<i>pen</i>	Grafikos rengyklės įrankis įvairiems vektoriniams kontūrams braižyti.
PNG failas	<i>PNG (Portable Network Graphics)</i>	Internetui skirtas grafikos failų tipas, kuriame naudojamas nenuostolingasis glaudinimas, t. y. kai suspaudžiant failą neprarandama informacijos.
Pozityvas	<i>positive</i>	Fotografinis objekto atvaizdis, kuriame originalaus objekto ir atvaizdžio pustoniai vaizduojami vienodai.
Prieraišas	<i>anchor</i>	Teksto dokumento elementas, nustatantis paveikslo arba kito objekto įterpimo vietą ir susiejantis jį su ta vieta.
Prieraišo taškas	<i>anchor point</i>	Linijos ar kreivės pabaigoje ar ant jos esantis taškas, kurį pele galima perkelti į bet kurią kitą vietą ir taip keisti kreivės formą.
Rankenėlė	<i>handle</i>	Ant objekto rėmelio kraštinės esantis ženkliukas, kurį tempiant pele galima patraukti kraštinę ir taip keisti objekto dydį.
Rankraštinis šriftas	<i>cursive</i>	Garnitūras , kurio šriftai primena ranka rašytą tekstą: raidės truputį pasvirusios į dešinę, turi ilgesnių „uodegų“, būna sujungtos viena su kita. Rankraštinis šriftas primena kursyvą , kuris taip pat pasviręs į dešinę, tik daugiau nutolęs nuo ranka rašytų raidžių.
Rastras	<i>raster</i>	Dvimatis vaizdo taškų rinkinys, matomas daug kartų jį padidinus.
Rastrinė grafika		Žr. Taškinė grafika .
Rastro kampas	<i>screen angle</i>	Kampas, kuriuo pasukamos rastro linijos, rodant ekrane arba spausdinant taškinės grafikos paveikslą ir norint išvengti muaro piešinių .
Raštas	<i>pattern</i>	Ornamentinis objekto užpildas, pavyzdžiui, liniuotas, kvadratėliais ir pan.
		
Rėmelis	<i>frame</i>	Kraštinės, ribojančios objektą iš visų pusių.
Ryškino teptukas	<i>sharpening brush</i>	Teptukas piešiniui paryškinti.
Ryškumas	<i>sharpness</i>	Paveikslo kokybės ypatybė, apibūdinanti gebėjimą aiškiai perteikti tai, kas tame paveiksle pavaizduota su visomis smulkmenomis, ir priklausantis nuo ribų tarp gretimų paveikslo komponentų išryškino tinkamu kontrastu, spalvomis.
Rodyklė	<i>arrow</i>	Grafikos elementas kryptims ar veiksmų sekai nurodyti.
		
Rodyklės stilius	<i>arrow style</i>	Rodyklės išvaizda: storis, smaigalio ir uodegos pavidalas ir pan.
Sąlaja	<i>merge</i>	Suliejimo operacijos rezultatas. Pavyzdžiui, du sąrašai ar du failai, sulieti į vieną.
Sąrašo numeravimas	<i>list numbering</i>	Sąrašo elementų žymėjimas iš eilės einančiais arabiškais arba romėniškais skaitmenimis, abėcėlės raidėmis arba kitais surikiuotos aibės ženkleliais. Plg. sąrašo ženklėjimas .
Sąrašo ženklėjimas	<i>list bulleting</i>	Sąrašo elementų žymėjimas tam tikrais ženkleliais: punkto ženklu, nedideliu apskritimu, kvadratu, rombu, varnele ir pan. Plg. sąrašo numeravimas .
Saugiosios spalvos	<i>safe colors</i>	Spalvos, kurias interneto naršyklės, veikiančios įvairiose operacinėse sistemose (pvz., „Windows“ ir „MacOS“) ir kompiuteriuose, turinčiuose 256 spalvų skiriamąją gebą, atkuria garantuotai tiksliai. Tai 216 spalvų, kurių RŽM (RGB) spalvų modelio kodai sudaryti iš komponentų: 00, 33, 66, 99, CC, FF.
Serifas, užraitas	<i>serif</i>	Trumpa horizontali uodegėlė rašmens piešinio viršuje ir apačioje.
Simetrija	<i>symmetry</i>	Puslapyje išdėstytų elementų, esančių priešingose skiriančiosios linijos (simetrijos ašies) arba centro (simetrijos centro) pusėse, veidrodinis tapatumas.
Skaidrus	<i>transparent</i>	Permatomas, kai kalbama apie grafikos elementą, dažniausiai foną. Plg. neskaidrus .
Skaistis	<i>brightness</i>	Spalvos parametras, apibūdinantis jos skaistumą.
Skaitmeninė spauda	<i>digital presses</i>	Automatizuotas tiesioginis skaitmeninio vaizdo iš failo perkėlimas ant popieriaus.
Skaitmeninimas	<i>digitalization</i>	Spausdintos informacijos perkėlimas į kompiuterį.

Skiriamoji geba	<i>resolution</i>	Rodomo arba spausdinamo vaizdo taškų skaičius, tenkantis vienam ilgio vienetui. Kuo didesnis taškų skaičius (smulkesni taškai), tuo didesnė skiriamoji geba, dailesnis ir tikslesnis vaizdas. Pavyzdžiai: ekrano skiriamoji geba, didelė skiriamoji geba, didelės skiriamosios gebos paveikslas, horizontalioji skiriamoji geba, spalvų skiriamoji geba, spausdintuvo skiriamoji geba.
Skirtuminė spalva	<i>subtractive color</i>	Skirtuminiu spalvų maišymo būdu gaunama spalva iš ŽPGJ (CMYK) spalvų , naudojama spaudoje.
Sluoksnio efektas	<i>layer effect</i>	Sluoksniui pritaikytas stilius: šešėlis, kontūro ar viso sluoksnio spalvos pakeitimas ir pan. Sluoksnio efektą galima keisti atskirai. 
Sluoksnis	<i>layer</i>	Vektorinės ar taškinės grafikos paveikslas nepriklausomai apdorojamas komponentas.
Spalva	<i>color</i>	Žmogaus suvokiamas į akis patenkančios šviesos komponentas, apibūdinamas bangos ilgiu.
Spalvos kodas	<i>color code</i>	Spalvos įvardijimas, reikšiamas skaičiumi (skaičiais). HTML kalboje vartojami šešiolyktiniai intervalo [000000; FFFFFFF] skaičiai pagal RŽM (RGB) spalvų modelį, grafikos programose – dažniausiai dešimtainiai trijų skaičių iš intervalo [0; 255] to paties modelio kodai. Pavyzdžiui, raudonos spalvos kodai yra FF0000 ir (255, 0, 0). 
Spalvos parinkiklis, pipetė	<i>color picker</i>	Grafikos rengyklės įrankis jo liečiamo paveikslas taško spalvai nukopijuoti, kad tą spalvą būtų galima panaudoti toliau piešiant paveikslą.
Spalvų erdvė	<i>color space</i>	Visų galimų spalvų ir atspalvių aibė, koduojama ir vaizduojama tam tikrame spalvų modelyje arba kompiuterio įrenginyje (pvz., monitoriuje).
Spalvų gama	<i>color gamut</i>	Visas vieno spalvų modelio spalvų spektras, pavyzdžiui, ŽPG. 
Spalvų paletė	<i>color map, color palette, palette</i>	Spalvų rinkinys, vaizduojamas spalvų kvadratais arba ištisiniu spalvų piešiniu. Pelės žymekliu iš esamų spalvų galima pasirinkti pageidaujamą arba sukurti kitą spalvą, panašiai kaip dailininkas savo paletėje maišo dažus teptuku ir pasirenka pageidaujamą spalvą. Spalvos paletėje gali būti išdėstytos įvairia tvarka.

		
Spalvų skaidymas	<i>color separation</i>	Spalvoto vaizdo spalvų skirstymas į kurio nors spalvų modelio pagrindines spalvas tam, kad kiekvieną jų būtų galima atskirai išspausdinti.
Stačiakampis	<i>rectangle</i>	Daugiakampis, turintis keturis stačiuosius kampus. Grafikos rengyklės paprastai turi įrankį stačiakampiams brėžti. Gali būti piešiami tušti stačiakampiai, t. y. tik jų kontūrai, arba pilnaviduriai, t. y. nuspalvinti, užbrūkšniuoti, stačiakampiai.
Stilius	<i>style</i>	Teksto formatų rinkinys, taikomas panašioms dokumentams ar jų dalims tvarkyti, norint išlaikyti jų pateikimo formos vienodumą. Stiliai ypač naudingi, kai rengiami ilgesni ir sudėtingesni dokumentai, kuriuose yra įvairaus lygio antraščių, numeruotų ir ženklinių pastraipų ar pan.
Sudėtinė spalva	<i>additive color</i>	Monitoriuose naudojama spalvų sistema, sudaryta iš RŽM spalvų. Sumaišius visas spalvas gaunama balta spalva.
Šešėlio nukreipimas	<i>nudge shadow</i>	Grafinio objekto šešėlio tam tikros krypties nustatymas, į reikiamą vietą nukeliant įsivaizduojamąjį šviesos šaltinį.
Šešėlio skaidrumas	<i>shadow transparency</i>	Grafikos elemento šešėlio permatomumas – savybė nustumti po šešėliu esančio kito grafikos elemento.
Šešėlio stilius	<i>shadow style</i>	Šešėlio storis, skaidrumas ir padėtis, nusakanti, į kurią pusę krenta šešėlis.
Šešėlis	<i>shadow</i>	Kai kurių objektų vaizdo pagražinimas, suteikiant tam tikroms vietoms pilkesnį foną, vaizduojantį šešėlius.
Šviesis	<i>lightness</i>	Spalvos parametras, apibūdinantis jos šviesumą.
Tabuliavimo užpildas	<i>tab leader</i>	Ženkli, kuriais užpildomi dėl tabuliavimo ženklų atsiradę tarpai.
Tabuliavimo ženklas	<i>tab character, tabulator character</i>	Ženklas, vartojamas tekstui lygiuoti.
Tabuliavimo žymė	<i>tab, tab mark</i>	Žymė, vartojama tekstui lygiuoti. Tabuliavimo žymės išdėstomos ant liniuotės.
Tarpas	<i>gap</i>	Ertmė, erdvė, skirianti objektus.
Taškas	<i>dot (1), point (2)</i>	1. Geometrinis taškas plokštumoje arba erdvėje. 2. Mažiausias elementas puslapyje, makete, pavyzdžiui, skyrybos taškas „.“.
Taškinė grafika, rastrinė grafika	<i>bitmap, raster graphics, pixel graphics</i>	Grafika, kurios paveikslai sudaromi iš mažų taškų, vaizduojamų vienu ar daugiau bitų.
Taškinis paveikslas	<i>bitmap image, raster image</i>	Taškinės grafikos paveikslas.
Teksto blokas	<i>text block</i>	Pažymėta ar kitaip išskirta teksto dalis, kurią galima iš karto visą kopijuoti, šalinti, spausdinti ar su ja atlikti kitus veiksmus.
Teksto hierarchija	<i>hierarchy</i>	Teksto skirstymas į lygius pagal svarbą.
Teksto langelis	<i>textbox</i>	Stačiakampio ribojama vieta kompiuterio ekrane, skirta tekstui.
Tekstūra	<i>texture</i>	Paveiksle vaizduojamų objektų šešėliai, atspalviai arba kitokie požymiai, kad vaizduojamų objektų medžiaga būtų panaši į natūralią. Pavyzdžiui, medienos spalvos ir rašto tekstūra gali vaizduoti medinį daiktą, o blizgesį imituojanti tekstūra tinka metalui arba stiklui vaizduoti.
Teptukas	<i>brush</i>	Grafikos rengyklės (dažniausiai piešyklės) įrankis, imituojantis paprastą teptuką, pvz., ryškinimo teptukas, glodinimo teptukas.
Teptuko stilius	<i>brush style</i>	Teptuko forma, storis, pėdsako intensyvumas ir kiti parametrai.
TIFF formatas	<i>tagged image file format,</i>	Skaitmeninis grafinės informacijos formatas, kuriuo laikomi dideli aukštos skiriamosios gebos paveikslai. Tai tinkamiausias taškinės grafikos iliustracijų

	<i>tiff</i>	pateikimo spaudai formatas.
Tikrosios spalvos	<i>24 bit colors, true colors</i>	Spalvų rinkinys iš maždaug 16 milijonų atspalvių , kurį sudaro praktiškai visos žmogaus akimi skiriamos spalvos.
Tolydžioji kreivė		Žr. Glodžioji kreivė .
Trimatė grafika	<i>3D graphics</i>	Kompiuterinė grafika , kurioje objektai vaizduojami apibrėžiant geometrinius duomenis trimatės (dažniausiai – dekartinės) erdvės parametrais, naudojant šiuos parametrus skaičiavimams atlikti ir paveikslams generuoti.
Trintukas	<i>eraser</i>	Grafikos rengyklės įrankis nupieštoms vietoms ištrinti.
Užpildas	<i>fill</i>	Spalva arba piešinys, kuriuo užpildoma tam tikra paveikslas dalis, figūros vidus, vienodos spalvos paveikslas sritis.
Užpildiklis	<i>flood fill, paint bucket</i>	Grafikos rengyklės įrankis tos pačios spalvos piešinio sričiai užpildyti pasirinkta spalva.
Užpildo rašmuo	<i>fill character</i>	Rašmuo, kuriuo užpildomos tam tikros teksto pozicijos: tarpai, atsiradę dėl tabuliacijos ženklų, nepanaudotos laukų pozicijos ir pan.
Užraitas		Žr. Serifas .
Užribinės paraštės	<i>bleed</i>	Paraštės už spausdinto puslapio ribų. Į jas patenka objektų dalys, kurios atspausdintos nupjaunamos.
Užspausdinimas	<i>overprint</i>	Vienos spalvos elemento spausdinimas ant kitos spalvos elemento, pastarojo nepašalinant ir nenaikinant fono spalvos.
Vaizdo failas	<i>video file</i>	Failas , kuriame laikomi animaciniai vaizdai – filmai. Yra įvairių vaizdo failų tipų, iš jų dažnesni: AVI – bendrovės „Microsoft“ sukurtas vaizdo (ir garso) formatas. Vaizdo informacija laikoma pakaitomis su garso informacija (po vaizdo medžiagos segmento eina garso medžiaga). Skiriamoji geba – iki 320×240 taškų, kadru skaičius – iki 30 per sekundę, todėl vaizdo kokybė gana prasta. Pastaruoju metu ypač paplito pakuoti aukštos kokybės vaizdo formatai, užimantys keliskart mažiau vietos. MPEG – pakuotas vaizdo formatas, faile laikomi tik skirtumai tarp kadru, o ne visi kadrai. MOV – pakuotas vaizdo formatas, panašus į MPEG formatą, sukurtas bendrovės „Apple“, dažnai dar vadinamas formatu „Quicktime“.
Vaizdų apdorojimas	<i>video editing</i>	Vaizdą (vaizdo įrašą) sudarančių kadru arba fragmentų peržiūra ir tvarkymas.
Vaizdų atpažinimas	<i>pattern recognition</i>	Skaitmeninių vaizdų analizė ir jų arba juose esančių komponentų (sričių) klasifikavimas arba tapatumo nustatymas pagal aptiktus požymius.
Vaizdų glaudinimas	<i>video compression</i>	Duomenų glaudinimas vaizdo failų dydžiui sumažinti, kad vaizdą būtų patogiau laikyti įvairiose skaitmeninėse laikmenose, persiųsti kompiuterių tinklais.
Vaizdų rengyklė	<i>video editor</i>	Rengyklė vaizdo failo turiniui kurti ir modifikuoti.
Valdymo taškai	<i>control point</i>	Paviršiaus taškai, kuriuos galima pažymėti ir keisti jų vietą trimatėje erdvėje, o kartu keisti ir patį paviršių (panašiai kaip mazgai dvimatėje erdvėje).
Vandenženklis	<i>watermark</i>	1. Neryškus tekstas arba grafika, vaizduojami dokumento fone (antrajame plane), primenantys vandenženklį popieriuje. Jo paskirtis – papuošti dokumentą. 2. Į dokumentą, pavyzdžiui, į paveikslą, įterpta nematoma informacija, pagal kurią galima nustatyti to dokumento tapatumą, jo autorių ir pan. Ši informacija atlieka dokumento apsaugos nuo klastojimo funkciją, analogišką popierinio dokumento vandenženklis funkcijai.
Veidrodinis atspindys	<i>flip, mirroring</i>	Grafinio objekto atspindys nuo tam tikra kryptimi padėto veidrodžio. 
Vektorinė grafika	<i>vector graphics</i>	Kompiuterinė grafika, kurioje atskiri objektai vaizduojami atkarpomis nurodant jų kryptį ir ilgį (vektoriais).
Vektorinis paveikslas	<i>vector image</i>	Vektorinės grafikos paveikslas.
Vektorius	<i>vector</i>	Dydis, nusakomas ilgiu ir kryptimi. Dažnai vaizduojamas atkarpa, kurios pradžia ir pabaiga nusakomos koordinatėmis.
Vertikalią lygiuotė	<i>vertical alignment</i>	Lygiuotė , kai lygiuojami objektai neužima viso jiems skirtos srities aukščio. Gali būti lygiuojama srities viršuje, centre arba apačioje.

Vienspalviškumas	<i>monochrome</i>	Vienos spalvos suteikimas duomenims.
Viršutinė lygiuotė	<i>align top</i>	Paveikslų, teksto arba kitų objektų lygiavimas pagal jų viršutinius kraštus.
Vizualizavimas	<i>visualization</i>	Skaitinių ir tekstinių duomenų vertimas grafiniais vaizdais: diagramomis , grafikais, schemomis.
Ženklavimo stilius	<i>bullet style</i>	Pastraių arba sqrašų ženklelių išvaizda ir jų skirtukai.