

## Pamatjēdzieni, gatavojoties 10. klases ieskaitei

**Informācijas tehnoloģija, IT** - zināšanu, metožu, paņēmieni un tehniskā aprīkojuma kopums, kas ar datoru un sakaru līdzekļu starpniecību nodrošina jebkuras informācijas iegūšanu, glabāšanu un izplatīšanu.

**Informācija** (*information*) - jebkuras ziņas par apkārtējo pasauli un tajā notiekošajiem procesiem, kas sistematizētas un organizētas tā, lai to jēgu varētu nodot cilvēkam.

**Dators** (*computer*) - tehniska sistēma (ierīču komplekts), kas saskaņā ar uzdotu programmu veic automātisku datu apstrādi un ievadizvadi.

**Aparatūra** (*hardware*) - datu apstrādes sistēmas fizikālā daļa, kurā ietilpst elektriskās, elektroniskās un elektromehāniskās shēmas, iekārtas un to savienojumi (t. sk. dažādas ievadizvades ierīces, rādītāji ierīces u. c.), kā arī konstruktīvie elementi (piemēram, statnes).

**Programmatūra** (*software*) - datoru programmas, procedūras un ar tām saistītā dokumentācija un dati, kas nepieciešami datoru sistēmas darbībai.

**Programma** (*program*) - Instrukciju kopa, kas nosaka operāciju secību, ko izpilda dators datu apstrādes procesā. Programma tiek rakstīta kādā no programmēšanas valodām, piem., Basic, Pascal, C, C++, Delphi u.c.. Programmas parasti tiek iedalītas sistēmprogrammās, programmēšanas rīkos un lietojumprogrammās.

**Algoritms** (*algorithm*) - mērķtiecīgs darbību izpildes priekšraksts, ar kuru no dotajiem sākumdatiem ar galīgu elementāru darbību jeb soļu skaitu iegūst rezultātu.

**Lieldators** (*mainframe*) - dators, kuru kāds lietotājs (organizācija, tās struktūrvienība) izmanto kā galveno datoru savu problēmu risināšanai. Lieldatori var būt vidēja un liela apjoma. To pamatatmiņas un diskatmiņas ietilpības diapazons ir ļoti plašs un tiem pievienoto termināļu skaits var būt visai atšķirīgs — no dažiem termināļiem līdz dažiem tūkstošiem termināļu.

**Tīkla dators** (*network computer*) – dators ar minimālu atmiņas apjomu un mazjaudīgu procesoru, kas speciāli projektēts izmantošanai datoru tīklos, īpaši tīklā *Internet*. Šādu vienkāršotu datoru izmantošanas pamatideja ir saistīta ar to, ka tīkla datora lietotājam nav nepieciešamas visas parastā personālā datora iespējas, jo viņš var izmantot tīkla serveru pakalpojumus un, pateicoties tam, lietot lētākus datorus. Tīkla datoru izmantošana vienkāršo arī tīkla administrēšanu.

**Personālais dators** (*personal computer*) – vispārīgas lietošanas dators, kas paredzēts individuālai izmantošanai, piemēram, biroja darbā, tirdzniecībā, sadzīvē u. c.

**Klējpdators, portatīvais dators** (*laptop computer*) – viegls, pārnēsājams personālais dators ar atvāžamu plakanu displeju, kas parasti izmanto autonomu barošanas avotu. Tas ir piemērots darbam nestacionāros apstākļos.

**Plaukstdators** (*palmtop computer*) – mazs dators, kas novietojams plaukstā. Salīdzinot ar normāla lieluma datoriem, tā iespējas ir ierobežotas, bet šie datori ir ērti izmantojami, piemēram, telefonu sarakstu, kalendāru un citu līdzīga rakstura datu uzglabāšanai un apstrādei. Kā barošanas avotu plaukstdatoros parasti izmanto plaši pieejamas baterijas.

**Personālais ciparasistents** (*Personal Digital Assistant - PDA*) – plaukstdators personiskās informācijas pierakstīšanai ar speciāla zīmūļa palīdzību, piemēram, noteiktu datumu un adresu fiksēšanai, dažādu piezīmju pierakstam. Personālais ciparasistents spēj atpazīt noteiktu rokrakstā rakstītu rakstzīmju kopu. (TTC datubāze). PDA ir plaukstdators, kas sevī apvieno skaitļošanas, tālruna/faksa un tīklošanas iespējas. Tā kā datu un komandu ievadei tastatūras un peles vietā tajos pārsvarā izmanto zīmūļveidīgus irbuļus (*stylus*), tiem ir nepieciešama arī rokraksta atpazīšanas programma. Dažos PDA tiek izmantotas arī balss atpazīšanas tehnoloģijas.

**Bits** (*binary digit, bit*) – informācijas daudzuma mērvienība, kas atbilst vienai binārā skaitļa pozīcijai. Ar bitu skaitu parasti raksturo datorā apstrādājamās informācijas vienības: baitus, vārdus, pusvārdus, dubultvārdus, kilobaitus u. c.

**Baits** (*byte*) – kā vienots veselums apstrādājama bitu grupa. Baits var būt rakstzīme, komanda vai mašīnvārda daļa. Baits parasti ir datora vismazākā adresējamā atmiņas daļa un sastāv no 8 bitiem.

KB – kilobaits, MB – megabaits GB – gigabaits

1KB = 2<sup>10</sup> B = 1024 B

1MB = 1024 KB

1 GB = 1024 MB

**Datu pārraide** (*data transmission*) – datu pārsūtīšana no datu avota datu saņēmējiem ar sakaru līdzekļu palīdzību.

**Biti sekundē** (*bits per second, bps*) – bināri kodētās informācijas pārraides ātruma mērvienība — bitu skaits sekundē.

**Kodēšana** (*coding*) – viena datu attēlojuma veida pārveidošana citā, atbilstoši kādiem iepriekš pieņemtiem noteikumiem, kas pieļauj pretējo procedūru — dekodēšanu.

**Perifērijas ierīce, perifērijas iekārta, ārējā ierīce** (*peripheral device, peripheral equipment, external device*) – jebkura datu apstrādes sistēmas ierīce, kas parasti konstruktīvi atdalīta no datora un nodrošina sistēmas ārējos sakarus vai rada papildus iespējas.

**Ievadierīce, ievades mezgls** (*input device, input unit*) – ierīce, kas pārsūta datus, programmas vai vadības signālus datora procesoram un kalpo par saskarni starp cilvēku un datoru, piem., tastatūra, pele, skeneris, kursorsvira, skārienpaliknis u.c.

**Izvadierīce, izvadmezgls** (*output device, output unit*) – ierīce datu pārveidošanai no formas, kādā tie glabājas datora atmiņā, formā, kādu var lietot ārpus datu apstrādes sistēmas, piem., monitors, drukas iekārta (printeris), ploteris u.c.

**Centrālais procesors** (*Central Processing Unit - CPU*) – procesors, kas datu apstrādes gaitā veic instrukciju interpretāciju un vada citu datora bloku darbību. Centrālais procesors sastāv no vadības bloka, aritmētiski loģiskā bloka un atmiņas. Personālajos datoros centrālo procesoru parasti veido, izmantojot vienu mikroprocesoru. Viena no datora galvenajām un svarīgākajām ierīcēm, jo tas veic datorprogrammu komandu (instrukciju) izpildi un vada pārējo datora komponentu darbību.

**Brīvpiekļuves atmiņa, RAM atmiņa, operatīvā atmiņa** (*Random-Access Memory, RAM*) – datora primārās (operatīvās) atmiņas daļa, kurā uzglabātajām programmu instrukcijām un datiem ir iespējama tieša piekļuve no centrālā procesora, izmantojot ātrdarbīgo ārējo kopni. Atšķirībā no otra primārās atmiņas komponenta – lasāmatmiņas – no brīvpiekļuves atmiņas centrālais procesors var ne tikai nolasīt datus, bet var datus tajā arī ierakstīt.

**Palīgatmiņa, sekundārā atmiņa** (*auxiliary storage, secondary storage*) – datora energoneatkarīgā atmiņa, kam atšķirībā no primārās (operatīvās) atmiņas ir lielāka ietilpība, bet arī lielāks piekļuves laiks. Šajā atmiņā ietilpst tādas atmiņas ierīces kā, piemēram, cietie diski, disketes, optiskie diski.

**Lasāmatmiņa, ROM atmiņa** (*Read-Only Memory, ROM*) – energoneatkarīga datora primārās (operatīvās) atmiņas daļa, kuras saturu ieraksta tās izgatavotājs un kuru datora darbības gaitā nevar mainīt. Lasāmatmiņā parasti tiek ierakstītas būtiskas sistēmprogrammas un lasāmatmiņu izmanto arvien lielāku operētājsistēmas daļu uzglabāšanai.

**Cietais disks** (*hard disk*) – personālā datora lielas ietilpības palīgatmiņa, kas sastāv no vairākiem magnētiskajiem diskiem, to piedziņas iekārtas (diskdziņa), lasīšanas/rakstīšanas galviņu komplekta un elektroniskas saskarnes, kas nodrošina šīs atmiņas iekārtas sadarbību ar personālo datoru.

**Kompaktdisks** (*Compact Disk, CD*) – optiskais disks, kas sākotnēji bija paredzēts kvalitatīvai skaņas ierakstīšanai un reproducēšanai ciparsignālu formā. Optiskajā diskā informāciju ieraksta un nolasa ar lāzera stara palīdzību. Ierakstītās informācijas blīvums optiskajos diskos ir ievērojami augstāks nekā magnētiskajos diskos, bet tās nolasīšanas ātrums mazāks.

**Lasāmatmiņas kompaktdisks, CD-ROM** (*Compact Disk ROM, CD-ROM*) – kompaktdisks, kurā ierakstīti dati vai dažos gadījumos skaņa cipariskā formātā (CD-DA). Lasāmatmiņas kompaktdisks satur līdz 650 (pamata standarts), 700 vai 870 MB datu.

**Lasāmatmiņas ciparvideodisks, ciparvideodisks DVD-ROM** (*Digital Video Disc ROM, DVD-ROM*) – lasāmatmiņas kompaktdiska tips, kurā var ierakstīt no 4,7 līdz 17 gigabaitiem un kurš nodrošina piekļuves ātrumu 600 kilobitu līdz 1,3 megabitu sekundē. Lasāmatmiņas ciparvideodisku atskaņotāji ir lejupsaderīgi ar lasāmatmiņas kompaktdisku atskaņotājiem. Lasāmatmiņas ciparvideodisku atskaņotāji var lasīt informāciju, kas ierakstīta ierakstāmajos kompaktdiskos.

**Diskete** (*diskette, floppy disk, flexible disk*) – aizsargapvalkā ievietots plastmasas disks, kura virsmas pārklātas ar magnētisku materiālu datu ierakstīšanai. Disketu parastais diametrs ir 3,5 collas un ietilpība 1,44 MB.

**Tastatūra** (*keyboard*) – datora ievadierīce, ko izmanto, lai ar noteiktā veidā izvietotu taustiņu palīdzību ievadītu datorā programmas un datus, kā arī veiktu noteiktas datora vadības funkcijas.

**Pele** (*mouse*) – kursora pozicionēšanas ierīce, ar kuru tiek vadīta displeja ekrāna kursora kustība. Peles pārvietošana rada atbilstošu kursora pārvietošanos displeja ekrānā. Pele parasti apgādāta ar divām vai trim vadības pogām, kuru funkcijas atkarīgas no datorā izpildāmās programmas. Informācija no peles datoram tiek nodota pa savienojamo kabeli vai ar infrasarkanajiem stariem.

**Skeneris** (*scanner*) – perifērijas ierīce, ievadierīce, kas secīgi caurskata un lasa tekstus, attēlus un svītrkodus, pārveido tos ciparu kodā un uzglabā kā datnes, ko ar lappušu izkārtējuma un datorizdevniecības programmu starpniecību var ievietot sagatavojamā dokumenta tekstā.

**Skārienpaliknis** (*touch pad*) – nekustīga norādes ierīce, ko galvenokārt izmanto klēpj datoros. Skārienpaliknis ir maza, gluda virsma, pār kuru var slidināt pirkstu līdzīgi tam, kā tiek slidināta pele.

**Kursorsvira** (*joystick*) – kursora pozicionēšanas ierīce, kas dod iespēju lietotājam pārvietot kursoru displeja ekrānā, kustinot vertikālu stieni. Šī stieniša novirzīšanās jebkurā virzienā no vertikālā stāvokļa izsauc atbilstošu kursora pārvietošanos displeja ekrānā. Kursorsvira visbiežāk izmanto datorspēlēs un atsevišķās datorizētās projektēšanas sistēmās.

**Gaismas zīmulis** (*light pen*) – ievadierīce, kas izmanto gaismjūtīgu irbuli, lai zīmētu attēlus displeja ekrānā vai uz grafikas planšetes.

**Irbulis** (*stylus*) – datora ievadierīce, lai izmanto, lai uz datora ievadvirsmas rakstītu tekstu vai vilktu līnijas.

**Ciparu kamera (foto un video)** (*digital camera*) – kamera, kas saglabā attēlus nevis filmā, bet gan ciparformā ierakstītos kameras atmiņā. Pēc tam attēlu var ielādēt datorā, apstrādāt ar kādu no grafikas programmām un izdrukāt. Tā kā ciparfotoattēlus ierobežo kameras atmiņas apjoms, ciparošanas mehānisma optiskā izšķirtspēja un izvadierīces izšķirtspēja, pat vislabākie printeri nevar nodrošināt tādu attēlu kvalitāti, kāda ir fotofilmu attēliem.

**Monitors** (*monitor, video monitor*) – displeja, kas parasti izveidots, izmantojot katodstaru lampu, konstruktīvs bloks, kas ekrānā atveido vienas vai vairāku krāsu attēlus. Monitors ir apgādāts ar visām iekšējām shēmām šo funkciju veikšanai. Praksē bieži terminus "monitors" un "displejs" lieto kā sinonīmus.

**Skārienekrāns** (*touch screen*) – monitora ekrāns, kas pārklāts ar caurspīdīgu skārienjūtīgu pārklājumu. Skārienekrāns pārveido lietotāja pirksta pieskārienu kādā noteiktā ekrāna vietā informācijā, kas tiek nodota programmatūrai. Tas dod iespēju skārienekrānu izmantot peles, gaismas zīmuļa u.tml. rādītājiem aizstāšanai.

**Drukas iekārta (printeris)** (*printer*) – izvadierīce, kas saņem no datora kodētus datus, pārveido tos lasīšanai piemērotā formā un izveido atbilstošu tekstu vai grafiku uz papīra vai citā datu vidē.

**Plotteris** (*plotter*) – ierīce, kas paredzēta datu izvadei no datora grafisku attēlu veidā. Parasti lieto planšetes vai veltņa tipa ploterus. Datim jābūt vektorgrafikas formā. Attēls tiek veidots no līniju fragmentiem, zīmējot tos uz pāra vai nu ar tinti, vai ar elektronisku lādiņu un tonera palīdzību. Ploterus parasti izmanto datorizētas projektēšanas sistēmās un prezentēšanas grafikas sagatavošanai.

**Modems** (*modem*) – speciāla ierīce, kas ļauj datoram pārraidīt datus pa parastajām telefona līnijām. Modems pārveido datorā ciparsignālu formā uzglabāto informāciju analogsignālos, ko izmanto pārraidei pa telefona līnijām, kā arī saņemtos analogsignālus – ciparsignālus, kas piemēroti apstrādei datorā.

**Operētājsistēma** (*operating system*) - programmu komplekss, kas vada datu organizēšanu un programmu izpildi datorā, nodrošina aparatūras un programmatūras kopdarbību, resursu racionālu izmantošanu, kā arī sadarbību ar lietotāju. Pazīstamākās personālo datoru operētājsistēmas ir MS-DOS, OS/2, Microsoft Windows dažādas versijas, Linux Ubuntu un UNIX.

**Lietojums, lietojumprogramma, lietojumprogrammatūra, lietotne** (*application, application program, application software*) - programma(s), ko izmanto, lai ar datora palīdzību izpildītu noteikta veida darbus, piemēram, sastādītu algu sarakstu, veiktu inventarizāciju, rezervētu aviobiļetes u. c.:

- ✓ teksta ievadīšanai un noformēšanai - teksta lietotnes, piemēram, Microsoft Word, Word Perfect, Lotus Pro;
- ✓ zīmējumu veidošanai - grafiskās paketes (attēlu apstrādes lietotnes), piemēram, Paint, CorelDraw, Microsoft Image Composer;
- ✓ attēlu apstrādei - foto apstrādes paketes, piemēram, Adobe PhotoDeluxe;
- ✓ rasējumu sagatavošanai - projektēšanas paketes, piemēram, ACAD;
- ✓ aprēķinu veikšanai - izklājlapas (elektroniskās tabulas), piemēram, Microsoft Excel, Lotus 123;
- ✓ uzstāšanās un reklāmas materiālu sagatavošanai un demonstrācijai - prezentāciju programmas, piemēram, Microsoft PowerPoint, Lotus Freelance;
- ✓ datu uzglabāšanai un apskatei - datu bāzes, piemēram, Microsoft Access, Visual Fox, Delphi;
- ✓ darbam ar internetu - interneta pārlūkprogrammas, piemēram, Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator.

**Grafiskā lietotāja saskarne, GUI** (*Graphical User Interface*) – displeja formatēšanas veids, kas ļauj lietotājam izvēlēties komandas, palaist programmas, kā arī apskatīt datņu sarakstus un citus objektus, norādot to piktogrāfiskos attēlus (ikonas). Izvēli var izdarīt, izmantojot tastatūru vai peli. Grafiskā lietotāja saskarne piedāvā vidi, kas nodrošina tiešu dialogu ar datoru. Grafisko lietotāja saskarni izmanto, piemēram, operētājsistēmas *Microsoft Windows* un *Linux Ubuntu*.

**Atlase** (*selection*) – formatēšanai vai rediģēšanai izgaismota teksta vai grafikas daļa displeja ekrānā.

**Darbvirsma** (*desktop*) – ekrāna apgabals, kas imitē galda virsmu. Darbvirsma dod iespēju lietotājam pārvietot objektus, sākt un beigt uzdevumu izpildi tāpat kā uz reālas galda virsmas, tādējādi atvieglojot lietotāja darbu ar datoru.

**Logs** (*window*) – ekrāna laukums, kurā parādās informācija, kas attiecas uz darba procesā izmantojamajiem objektiem (programmām, dokumentiem, ziņojumiem u. c.). Informācija par dažādiem objektiem var tikt parādīta vienlaicīgi vairākos logos. Izšķir aktīvos un neaktīvos logos.

**Ikona** (*icon*) - ilustratīvs objekta vai funkcijas attēlojums displeja ekrānā. Ikona var attēlot gan objektus (datnes, programmas, dokumentus u. c.), ar ko lietotājs strādā, gan darbības, ko lietotājs var veikt. Izmantojot ikonas, lietotājam nav nepieciešams atcerēties komandas un ievadīt tās no tastatūras. Ikonas dod iespēju ar peli norādīt izvēlēto objektu vai izpildāmo darbību un ir viens no grafiskā lietotāja saskarnes "draudzīguma" faktoriem.

**Virsrakstjosla** (*title bar*) – taisnstūrveida josla loga augšējā daļā, kur norādīts loga vai tajā redzamā dokumenta nosaukums. Virsrakstjoslas krāsa norāda, vai logs ir aktīvs.

**Rīkjoslā** (*tool bar*) – taisnstūrveida josla loga augšējā daļā, kur izdalīti ar labi atšķiramām ikonām apzīmēti laukumiņi (pogas). Šīs ikonas pārstāv bieži lietojamās komandas.

**Izvēlņu josla** (*menu bar*) – taisnstūrveida josla, kas parasti atrodas displeja ekrāna vai loga augšējā daļā un kurā norādīti pieejamo izvēlņu vārdi.

**Stāvokļa josla** (*status bar*) – programmu loga josla, kas sniedz īsas ziņas par programmas faktisko stāvokli, piemēram, par kursora stāvokli ekrānā, datumu un laiku, lappuses numuru u. c. Stāvokļa joslā uzrādītā informācija dažādām programmām un dažādām komandām ir atšķirīga.

**Ritjosla** (*scroll bar*) – taisnstūrveida josla loga ietvara labajā vai apakšējā malā, ko izmanto loga satura pārvietošanai vertikālā vai horizontālā virzienā.

**Tekstapstrādes programma** (*word processing program*) – lietojumprogramma teksta apstrādei datorā. Lai atvieglotu teksta autora un redaktora darbu, jaunākajās tekstapstrādes programmās paredzētas plašas tekstu noformēšanas, pareizrakstības pārbaudes, tekstu ieguves un sagatavošanas, fonu un to lielumu izvēles iespējas.

**Mērjosla** (*ruler*) – teksta apstrādes programmās – ekrāna josla, kas collās vai citās mērvienībās norāda rindiņu platumu, rindkopu atkāpes un citu teksta elementu izvietojumu.

**Rakstzīme** (*character*) – burts, cipars vai jebkurš cits simbols, kuru izmanto datu grafiskai attēlošanai vai kodēšanai datu apstrādes sistēmās.

**Tabulēšanas pietura** (*tab stop*) – teksta rindiņas pozīcija, kurā nonāk kursora pēc tabulēšanas taustiņa piespiešanas. Attālums starp tabulēšanas pieturām teksta apstrādē parasti ir ½ collas, bet lietotājs to var arī mainīt.

**Tālummaiņa** (*zoom*) – grafisku attēlu vai dokumentu palielināšana vai pamazināšana, lai tos varētu apskatīt displeja logā vai ekrānā.

**Izklājprogramma** (*spreadsheet program*) – programma, kas nodrošina lietotāja interaktīvu sadarbību ar displeja ekrānu un dod iespēju izmantot uz ekrāna izklājlapā attēlotos skaitliskos datus, formulas un tekstus. Izklājprogrammas parasti izmanto dažādu finansiālu aprēķinu veikšanai, kā arī plānošanai un prognozēšanai.

**Autoizpildes rīks, kopēšanas satverrīks** – rīks, kas izklājlapu programmās, piemēram, MS Excel, ļauj atlasīt šūnu saturu kopēt citās šūnās, atkārtot vai manot par noteiktu lielumu. Grafiski tiek attēlots kā neliels melns taisnstūris atlasītā apgabala apakšējā labajā stūrī, virs kura novietots peles kursora pārveidojas no liela balta krusta par mazu melnu krustu.

**Izklājlapa jeb darblapa** (*spreadsheet, worksheet*) – darba formulārs, kurš monitora ekrānā attēlots kā divdimensiju matrica, kas sastāv no rindām un kolonnām. Rindu un kolonnu krustpunktus sauc par šūnām. Šūnās var ievadīt tekstu, skaitliskas vērtības un formulas.

**Datu bāzes pārvaldības sistēma** (*database management system*) – lietojumprogramma, kas organizē datus datu bāzē, nodrošinot to uzglabāšanu, izguvi, drošību un integritāti. Datu bāzes pārvaldības sistēma parasti veic izdrukājamo pārskatu formatizēšanu, kā arī eksportu un importu no citām lietojumprogrammām, izmantojot datu standartformātus.

**Datu bāze** (*database*) – savstarpēji saistītu informacionālu objektu tematisks kopums, kas ar speciālas pārvaldības sistēmas starpniecību organizēts tā, lai nodrošinātu ērtu informācijas ieguvu, izdarītu tās atlasu un kārtošanu. Informācija datu bāzē parasti ir sadalīta ierakstos, no kuriem katram var būt viens vai vairāki lauki.

**Datu ieraksts, ieraksts** (*data record, recor*) – datu bāzes struktūras elements, kas tiek uzglabāts datu laukos, kuriem piešķirts noteikts vārds.

**Datu lauks** (*data field*) – vieta, kas ierakstā rezervēta noteiktas informācijas glabāšanai. Datu bāzēs, kur dati tiek attēloti tabulu kopas veidā, ieraksti tabulās veido rindiņas, bet datu lauki – kolonnas.

**Mape** (*folder*) – kopā uzglabājama datu un programmu grupa, kuras apzīmēšanai izmanto vienu vārdu vai grafisku attēlu (ikonu). Mapē var būt datnes, kā arī citas mapes, un to izmanto kā līdzekli programmu un datu izvietojumam diskatmiņā.

**Datne, fails** (*file*) – datu kopa, tekstuāls vai grafisks dokuments, ko glabāšanas, pārsūtīšanas vai apstrādes procesā uzskata un identificē kā vienotu vesulumu un kas parasti sastāv no vienādas struktūras ierakstiem.

**Datnes paplašinājums** (*file extension*) – sufikss (parasti trīs burti), ko pievieno datņu nosaukumiem un kas norāda datnes tipu, piemēram, doc, xls, txt, bmp.

**Datnes vārds** (*file name*) – rakstzīmju secība, ko izmanto konkrētas datnes identificēšanai. Ar datnes vārda palīdzību lietotājs gan saglabā, gan pieprasa informāciju.

**Atkritne** (*recycle bin*) – ikona, kas, strādājot ar operētājsistēmu *Microsoft Windows*, displeja ekrānā norāda, kur tiek uzglabātas dzēstās datnes. Atkritnē uzglabātās datnes var tikt atjaunotas vai arī pilnīgi likvidētas.

**Noklusējuma izvēle** (*default choice*) – izvēle, ko programma veic automātiski. Parasti noklusētā izvēle ir vispieejamākā izvēle, ko lietotājs būtu izdarījis kādā izvēlnē vai sarakstā.

**Vīruss, datorvīruss** (*virus*) – programma, kas patvaļīgi pievienojas citām datora programmām un to darba laikā veic dažādas nevēlamas darbības: bojā datnes, katalogus un skaitļošanas rezultātus, dzēš vai piesārņo atmiņu, kā arī citādi traucē datora darbību.

**Pretvīrusu programma** (*antivirus program*) – programma, ar kuru pārbauda datorā ievadāmās datnes, lai noskaidrotu, vai tās nav inficētas ar vīrusiem, kā arī atmiņas iekārtas, lai identificētu, izolētu un likvidētu tajās iekļuvušos vīrusus.

**Vīrusa signatūra** (*virus signature*) – noteikta vīrusa mašīnas koda binārais šablons. Lai pārbaudītu, vai programmas un datnes nav inficētas, pretvīrusu programma tās salīdzina ar zināmo vīrusu signatūru datu bāzi.

**Maksas programmatūra, komercprogrammatūra** (*feeware*) - komerciāla programmatūra, kuru var iegādāties tikai par naudu.

**Izplatāmprogrammatūra** (*shareware*) – programmatūra, kuru, lai pārbaudītu tās lietojamību, izplata bez maksas. Ja šo programmatūru grib izmantot regulāri, par to jāmaksā. Lietotājs par šo maksu parasti saņem papildus dokumentāciju, konsultācijas un nākamo bezmaksas versiju.

**Brīvā programmatūra, brīvprogrammatūra** (*free software*) - programmatūra, kuru kopā ar tās pirmkodu bez maksas izplata lietotājiem. Savukārt lietotāji to var lietot, modificēt un izplatīt tālāk, ja tie garantē, ka norādes uz sākotnējā izstrādājuma autora vārdu un autortiesībām netiek dzēstas vai mainītas un ka programmatūrā veiktās izmaiņas ir skaidri norādītas.

**Bezmaksas programmatūra** (*freeware*) – datorprogramma, ko lietotājam piedāvā bez maksas. Šādas programmas izplata, paziņojot par to esamību lietotājiem. Izstrādātājs var aizliegt lietotājam šīs programmas izplatīt tālāk.

**Atklātā pirmkoda programmatūra** (*open source software*) – programmatūra, kuras pirmkodu atklāti izmanto tās veidotāji un lietotāji. Šādas programmas priekšrocība ir iespēja tās programmētājiem un izmantotājiem jau programmas izstrādes gaitā attīstīt un pielāgot programmu specifisku uzdevumu risināšanai. Kā atklātās pirmkoda programmatūras piemēru var minēt operētājsistēmu *Linux*.

**Publiska programmatūra** (*public domain software*) – plašas sabiedrības lietošanai nodota programmatūra, ko neaizsargā autortiesības.

**Lietotāja licences** – organizācijā var būt vairāki simti darbinieku, kuru datoriem nepieciešama programmatūra. Programmatūras ražotāji nespēj katram no datoriem iegādāties savu programmatūras kopiju. Tā vietā var iegādāties licences. Licence nozīmē to, ka organizācija var kopēt programmatūru uz licencē norādīto skaitu datoru.

**Programmatūras licence** (*software licence*) – lietotāja un programmatūras izstrādātāja juridiska vienošanās, kas nosaka programmatūras lietotāja tiesības un pienākumus, kā arī programmatūras izplatītāja atbildību.

**Internet, tīkls Internet** – pasaules lielākais datortīkls, kas sākotnēji izveidojies uz pētnieciskā tīkla ARPANET bāzes un apvieno sevī dažādus individuālos datoru tīklus. Savu pašreizējo nosaukumu tīkls ieguvis 80. gadu sākumā. Atsevišķu tīklu mijiedarbība tiek īstenota, izmantojot protokolu TCP/IP sistēmu. Tīkls *Internet* strauji paplašinās, aptverot arvien jaunas teritorijas.

**Datoru tīkls** (*computer network*) – datu pārraides tīkls, ar to savstarpēji saistīto datoru un šai saistībai nepieciešamās programmatūras un aparatūras apvienojums, kas paredzēts mijiedarbības un datu apmaiņas organizēšanai starp attālām reālām galasistēmām.

**Lokālais tīkls** (*local area network, LAN*) - datoru tīkls, kas izvietots nelielā teritorijā un atrodas lietotāja pārziņā. Lokālais tīkls sastāv no sakaru līnijām, kas savieno personālos datorus un citas elektroniskās koplietošanas iekārtas (printerus, ploterus, datu uzkrāšanas un glabāšanas ierīces).

**Teritoriālais tīkls** (*wide area network, WAN*) – datoru tīkls, kas savieno attālus lietotājus, kuri var atrasties citās pilsētās vai valstīs un kuri parasti izmanto vispārējās lietošanas vai speciālus sakaru līdzekļus.

**Klientservera arhitektūra** (*client/server architecture*) - arhitektūra, kas paredz datu apstrādes procesu sadalīt starp klientu (lietojumprocesu vai personālo datoru, kam parasti ir tikai viens lietotājs) un serveri, kas vienlaicīgi var apkalpot vairākus klientus. Salīdzinot ar terminālsistēmām, šī arhitektūra ļauj daudz efektīvāk organizēt datu apstrādes procesu, iesaistot tajā arī klienta resursus.

**Sakaru tīkls, komunikācijas tīkls** (*communication network*) – datu pārraides tīkls, kas sastāv no savstarpēji komutējamiem sakaru mezgliem un datu stacijām.

**Globālais tīkls** - datoru tīkls, kas aptver ievērojami plašāku teritoriju nekā LAN (līdz simtiem un tūkstošiem kilometru) un izmanto vispārējās lietošanas vai speciālus sakaru līdzekļus, kuri nodrošina iespēju uzturēt sakarus lielos attālumos. Lokālie tīkli var būt globālo tīklu sastāvdaļas.

**Globālais tīmeklis** (*WWW, World Wide Web*) – globālā hiperteksta sistēma, kas izmanto tīklu *Internet* kā informācijas transportēšanas mehānismu. Šī hiperteksta sistēmu veido informācija, kas sadalīta atsevišķās vienībās, kuras saistītās ar īpašām asociatīvām saitēm – hipersaitēm, tādejādi veidojot tīmekli. Novietojot kursoru uz kādas no hipersaitēm un noklikšķinot ar peli, hiperteksta sistēmas programmatūra izspīdina displeja ekrānā vajadzīgo informāciju. Šādu navigācijas procesu tīmeklī parasti sauc par pārlūkošanu.

**IP adrese** (*IP address*) - skaitliska adrese, kas viennozīmīgi identificē katru datoru tīklā *Internet* un kas izveidota kā četru ar punktiem atdalītu skaitļu virkne, piemēram: 192.100.81.101.

**Vienotais resursu vietrādītājs, vietrādītājs URL, URL, tīmekļa adrese** (*Uniform Resource Locator, URL*) - adrese, kas pārlūkprogrammā norāda, kur var atrast kādu konkrētu tīkla *Internet* resursu. Vienotam resursu vietrādītājam varētu būt, piemēram, šāda struktūra: <http://www.edzi.lza.lv/history.htm>. Vietrādītāja pirmā daļa (līdz dubultajai slīpsvītrai) norāda piekļuves metodi (šajā piemērā – hiperteksta transporta protokolu). Teksts starp dubulto slīpsvītru un vienkāršo slīpsvītru norāda serveri, bet teksts aiz vienkāršās slīpsvītras – mapi vai datni.

**Tīmekļa lappuse** (*Web page*) – globālajā tīmeklī – valodā HTML veidots dokuments, kurā parasti norādītas hipersaites ar citiem globālajā tīmeklī atrodamajiem dokumentiem. Pa šīm hipersaitēm notiek pāreja no vienas tīmekļa lappuses uz nākamo.

**Mājas lapa** (*home page*) – globālā tīmekļa dokuments, kas tiek uzskatīts par ieiešanas punktu kādā saistītu dokumentu kopā. Tā, piemēram, kādas firmas mājas lapā parasti ir firmas logotips, par šo firmu globālajā tīmeklī sniegtās informācijas apraksts un saites ar dokumentiem, kas sniedz informāciju par šo firmu un ir pieejami globālajā tīmeklī.

**Hipersaite** (*hyperlink*) - hipertekstu sistēmās pasvītrots vai kā citādi izcelts vārds vai frāze, uz kura novietojot kursoru un noklikšķinot peli, displeja ekrānā tiek parādīts kāds cits dokuments. Hipersaiti bieži dēvē arī par enkuru.

**Meklētājprogramma** (*search engine*) – programma, kas dokumentos meklē specificētus atslēgvārdus un lietotājam sniedz dokumentu sarakstu, kuros šie vārdi ir atrasti. Kā meklētājprogrammu piemērus var minēt *Alta Vista* un *Google*, kas ļauj lietotājiem meklēt dokumentus globālajā tīmeklī.

**Atslēgvārds, atslēgas vārds** (*keyword*) - valodas vārds vai vārdu grupa, ko izmanto kāda teksta vai dokumenta satura noteikšanai un tā meklēšanai.

**Arhīvs** (*archive*)

1. Reti lietojamu programmu un datu, kā arī to uzkrāšanai (saglabāšanai) paredzētās programmatūras apvienojums datu vidē. Arhīvā var saglabāt, piemēram, sistēmas žurnālus, programmu versijas un dublētājkopijas.
2. Datoru tīklā glabātu datņu kopums. Tīklā Internet parasti šīm datnēm ir iespējama piekļuve ar protokola FTP starpniecību.

**Lejupielāde** (*download*) – datnes pārsūtīšana no attāla datora lietotāja datoram, izmantojot modemu. Plašākā nozīmē – datnes pārsūtīšana no lielāka (centrālā) datora uz tam pakļautu attālu vai mazāku datoru.

**Elektroniskā komercija** (*e-commerce*) – preču un pakalpojumu pārdošana tīklā *Internet*, izmantojot globālo tīmekli.

**Tāldarbs, teledarbs** (*telecommuting*) – regulāras darbā braukšanas aizstāšana ar darbu mājās vai kādā citā attālā iestādē, datus un dokumentus pārsūtot uz centrālo iestādi ar elektroniskiem līdzekļiem.

**Elektroniskais pasts, e-pasts** (*electronic mail, e-mail*) - ziņojumu pārsūtīšanas sistēma datoru tīklos. Elektroniskais pasts vai e-pasts ir īpašs pasta pakalpojumu veids, kas nodrošina to, ka tīklam pievienoto datoru lietotāji var nosūtīt un saņemt ziņojumus.

**Elektroniskā pasta adrese** (*electronic mail address*) - rakstzīmju virkne, kas precīzi identificē kādas personas pastkastītes atrašanās vietu. Tīklā Internet šo adresi veido pastkastītes vārds, kam seko zīme @ un datora domēna vārds, piemēram, *gfricnov@edzi.lza.lv*, kur *gfricnov* ir pastkastītes vārds, bet *edzi.lza.lv* apzīmē datora (servera) atrašanās vietu – organizāciju un valsti.