

10Base2 Kabel sieciowy, zwany też *kablem koncentrycznym*, kablem BNC lub *cienkim Ethernetem*, o budowie analogicznej do antenowego kabla telewizyjnego. Dawniej stanowił standardowe okablowanie sieci Ethernet, obecnie zastępowany kablem *10BaseT*.

10BaseT Kabel sieciowy, zwany też kablem skrętkowym, stanowiący obecnie najczęściej używane okablowanie sieci Ethernet. Jest to ośmiożyłowy kabel wyglądem przypominający kabel telefoniczny, w którym przewody wzajemnie się przeplatają. Rozróżniamy dwa rodzaje kabla 10BaseT — nieekranowany (UTP) i ekranowany (STP). W kablu ekranowanym wiązka przewodów jest owinięta metalizowaną folią, co znacznie redukuje możliwe zakłócenia ze strony innych urządzeń elektrycznych lub radiowych. Okablowanie 10BaseT wymaga połączenia każdego urządzenia sieciowego z *koncentratorem*, który steruje przesyłaniem danych.

100BaseT Standard IEEE 802.3u sieci Ethernet, zwany też *szybkim Ethernetem*, umożliwiający transmisję z szybkością 100 Mb/s, co dziesięciokrotnie przewyższa standard pierwotny.

1000BaseT Standard (gigabitowy) sieci Ethernet umożliwiający transmisję danych z szybkością 1000 Mb/s.

adres IP Numer identyfikujący komputer w Internecie (ogólnie: w sieci IP).

adres MAC Unikatowy identyfikator przypisywany urządzeniu ethernetowemu (na przykład *karcie sieciowej*) przez jego producenta, co pozwala sieci na fizyczną identyfikację pracujących w niej urządzeń.

ADSL Asymetryczna cyfrowa linia abonencka. Technologia wykorzystująca standardowe łącza telefoniczne na potrzeby wysokoprzepustowych (*szerokopasmowych*) połączeń z Internetem. Standard ADSL obsługuje nominalne szybkości transmisji od 1,5 do 9 Mb/s w wypadku pobierania danych oraz od 16 do 640 Kb/s w wypadku ich wysyłania. Wymaga specjalnego modemu ADSL, odpowiedniej jakości linii telefonicznej oraz właściwej infrastruktury po stronie dostawcy usług internetowych. Zobacz *SDSL*.

ASCII Amerykański standard kodowania na potrzeby wymiany informacji. Przypisuje liczby kolejnym literom, cyfrom, innym symbolom alfabetu oraz specjalnym „znakom” sterującym pracą urządzeń tekstowego wejścia-wyjścia.

asymetryczna cyfrowa linia abonencka Zobacz *ADSL*.

ATM-owy protokół punkt-punkt Zobacz *PPPoA*.

automatyczne uzgadnianie Proces automatycznego określania prawidłowych ustawień, na przykład dobierania szybkości transmisji w sieci Ethernet.

bajt (B) Miara pojemności pamięci równa 8 bitom. Jednostki pochodne to kilobajt (KB — 1024 bajty) i megabajt (MB — 1024 KB, 1000 KB lub 10⁶ bajtów w zależności od przyjętej konwencji).

baza danych Zbiór danych odpowiednio zorganizowanych w celu usprawnienia dostępu do nich.

BIOS Podstawowy system wejścia-wyjścia. Oprogramowanie zarządzające sprzętowymi elementami komputera.

bit (b) Jednostka informacji. Określa jeden z dwóch stanów — 0 lub 1.

bit na sekundę (b/s) Jednostka miary szybkości transmisji danych.

bramka Urządzenie łączące różne sieci.

bramka domyślna Urządzenie trasujące (*ruter*), do którego są przekazywane wszystkie komunikaty adresowane do miejsc położonych poza daną siecią lokalną. Zobacz *LAN*.

CD-ROM Płyta kompaktowa tylko do odczytu, zawierająca programy lub dane. Niektóre CD-ROM-y są w stanie pomieścić nawet 800 MB danych (typowo około 650 MB).

cienki Ethernet Zobacz *10Base2*.

COM Złącze, zwane też portem szeregowym, służące do podłączania urządzeń szeregowych, na przykład *modemu*. Zwykle w komputerze są dwa takie porty — COM1 i COM2.

CPU Jednostka centralna komputera, zwana też procesorem.

CSMA/CD Wielodostęp przez wykrywanie nośnej i z wykrywaniem kolizji. Standard dostępu do nośnika transmisyjnego stosowany w sieci Ethernet. W celu uzyskania dostępu do sieci, urządzenie sprawdza nośną — jej brak oznacza zajętość sieci. W takiej sytuacji urządzenie odczekuje losowy okres czasu i ponawia próbę. W wypadku wykrycia nośnej urządzenie rozpoczyna transmisję. Jeśli dokładnie w tym samym momencie rozpocznie transmisję wiele urządzeń, to pojawia się zakłócenie, które jest wykrywane przez wszystkie urządzenia i powoduje przerwanie nadawania oraz ponowienie całej procedury dostępu.

defragmentacja Zmiana położenia plików, tak aby każdy plik zajmował spójny obszar dysku. Przeprowadzenie defragmentacji znacznie przyspiesza dostęp do plików — system nie musi się odwoływać do różnych miejsc na dysku w celu wczytania całego pliku do pamięci.

DHCP Protokół dynamicznego konfigurowania komputerów. Standard automatycznego przypisywania *adresów IP* komputerom w sieci.

Dial-Up Networking Aplikacja systemu Windows obsługująca wdzwaniany dostęp telefoniczny za pośrednictwem modemu do serwerów zarówno internetowych, jak i dedykowanych serwerów sieci firmowych.

DMZ Strefa zdemilitaryzowana. Komputer widoczny w Internecie i udostępniający Internet innym, chronionym komputerom.

DNS System nazw domen. System nadzorujący domeny internetowe i zmieniający nazwy komputerów na *adresy IP*.

dokument Plik z danymi utworzony w konkretnym programie.

domena Wyróżniona logicznie grupa komputerów, na przykład jednolitym nazewnictwem lub stosowanym systemem zabezpieczeń.

dostawca usług internetowych Zobacz *ISP*.

drukarka lokalna Drukarka podłączona do *komputera lokalnego*.

drukarka sieciowa Drukarka podłączona do *komputera odległego*.

dynamiczny adres IP *Adres IP* przypisywany automatycznie, zazwyczaj przez serwer DHCP.

dysk sieciowy Dysk znajdujący się fizycznie w innym komputerze w sieci.

dysk wirtualny Dysk, którego fizycznie nie ma. W systemie operacyjnym pojawia się nowa litera dysku, natomiast nie jest dodawane żadne nowe urządzenie dyskowe. Zobacz *mapowanie*.

ethernetowy protokół punkt-punkt Zobacz *PPPoE*.

FTP Protokół przesyłania plików. Standard wymiany plików w Internecie (ogólnie: w sieci TCP/IP).

gigabajt (GB) 1000 MB.

gigabit (Gb) W zależności od przyjętej konwencji 1024 Mb (pojemność pamięci), 1000 Mb (pojemność dysku) lub 10^9 bitów (*przepustowość*).

gigabit na sekundę (Gb/s) Jednostka miary szybkości transmisji danych równa 10^9 b/s.

gniazdo rozszerzeń Złącze na płycie głównej komputera, zwane też po prostu gniazdem, służące do wkładania *kart rozszerzeń*, na przykład *karty sieciowej*.

GPF Ogólny błąd ochrony. W systemie Windows oznacza naruszenie systemowych praw dostępu do pamięci i powoduje przerwanie działania aplikacji.

graficzny interfejs użytkownika (GUI) Sposób porozumiewania się z komputerem polegający na korzystaniu z grafiki zamiast z poleceń tekstowych. Typowymi elementami interfejsów graficznych są ikony, menu i okna dialogowe, a urządzeniami wejścia — klawiatura, mysz i inne urządzenia wskazujące.

grupa robocza Wydzielona grupa komputerów w *sieci komputerów równorzędnych*.

HTML Język znaczników hipertekstowych. Język stosowany do tworzenia stron WWW, definiujący wygląd i położenie każdego elementu strony.

HTTP Protokół transmisji hipertekstu. Standard wymiany informacji w sieci WWW.

IDE Zintegrowana elektronika obsługi dysku. Standard sterowników dysków twardych.

IEEE Instytut Inżynierów Elektryków i Elektroników. Organizacja zajmująca się opracowywaniem standardów branżowych.

interfejs Centronics Złącze, zwane też portem równoległym, służące do podłączenia drukarki.

interfejs kart pamięci komputerów osobistych Zobacz *karta PCMCIA*.

IP Protokół internetowy. Standard transmisji danych między komputerami w Internecie (ogólnie: w sieci IP).

IPSec Zabezpieczenia protokołu internetowego. Zestaw standardów zabezpieczania danych wymienianych za pośrednictwem sieci.

IRQ Sygnalizacja przerwania. Linia sygnałowa, za pomocą której urządzenie peryferyjne zgłasza gotowość do transmisji danych. Linie sygnałowe są na stałe przypisane do ustalonych urządzeń.

ISP Dostawca usług internetowych. Firma oferująca dostęp do Internetu osobom prywatnym i przedsiębiorstwom.

Java Język programowania opracowany przez firmę Sun Microsystems. Java jest powszechnie stosowana w sieci WWW — na stronach WWW umieszcza się aplety (procedury napisane w Javie), które mogą być pobrane i wykonane przez każdy komputer odwiedzający daną stronę.

jednolity identyfikator zasobu Zobacz *URL*.

jednostka centralna Zobacz *CPU*.

język znaczników hipertekstowych Zobacz *HTML*.

JPEG Format pliku graficznego. Dzięki stosowaniu odpowiedniej kompresji pliki JPEG mają zwykle rozmiar znacznie mniejszy od takich samych plików zapisanych w innych formatach. Jednak stosowana kompresja powoduje utratę niektórych informacji o przechowywanym obrazie, co skutkuje jego gorszą jakością.

kabel koncentryczny Kabel sieciowy standardu *10Base2*.

kabel RG-58 Odmiana kabla koncentrycznego *10Base2*.

kabel skrętkowy Zobacz *10Base2*.

kabel STP Ekranowany kabel skrętkowy. W takim kablu wiązka przewodów jest owinięta metalizowaną folią, co znacznie redukuje możliwe zakłócenia ze strony innych urządzeń elektrycznych lub radiowych.

kabel UTP Nieekranowany kabel skrętkowy. Zobacz *10BaseT* i *kabel STP*.

karta PCMCIA Urządzenie peryferyjne (na przykład *karta sieciowa* lub *modem*) o wyglądzie zbliżonym do karty kredytowej, podłączane do komputera przenośnego za pomocą gniazda PCMCIA.

karta rozszerzeń Obwód drukowany umieszczony w komputerze, zwykle realizujący konkretne funkcje, na przykład obsługujący sieciowe wejście-wyjście.

karta sieciowa Podstawowe sieciowe urządzenie peryferyjne, do którego jest podłączany kabel sieciowy. Karta sieciowa może być umieszczona w *gnieździe rozszerzeń* komputera (wewnętrzna karta sieciowa) lub być z nim połączona na przykład za pomocą kabla USB (zewnętrzna karta sieciowa).

katalog Element struktury organizującej pliki na dysku. W katalogu mogą się znajdować poszczególne pliki, jak i katalogi podrzędne, zwane też podkatalogami. W systemie Windows przyjęły się nazwy folder i podfolder.

katalog główny Obszar na dysku, który nie jest zawarty w innym katalogu (folderze). Zawiera pliki niezbędne do uruchomienia systemu operacyjnego.

kategoria 5 Standard ANSI/EIA *kabla skrętkowego*, używanego w sieci Ethernet.

kilobajt (KB) Pojemność pamięci równa 1024 B.

kilobit na sekundę (Kb/s) Jednostka miary szybkości transmisji danych równa 10^3 b/s.

klient Komputer, zwany też stacją roboczą, wykorzystujący zasoby sprzętowe lub programowe innego komputera zwanego *serwerem* lub *komputerem głównym*.

kolejka drukowania Dokumenty czekające na wydrukowanie.

komputer główny Podstawowy komputer, zwany też *serwerem*, w sieci klient-serwer, udostępniający pliki, urządzenia peryferyjne oraz usługi innym komputerom.

komputer lokalny Komputer, przy którym fizycznie pracuje użytkownik.

komputer odległy Komputer w sieci inny niż ten, przy którym fizycznie pracuje użytkownik (inaczej: komputer dostępny zdalnie).

koncentrator Serce ethernetowej sieci 10BaseT — do koncentratora są podłączone wszystkie pozostałe urządzenia sieciowe.

kreator Program przeprowadzający użytkownika przez proces instalowania konkretnego oprogramowania.

LAN Sieć lokalna. Kilka wzajemnie połączonych komputerów współużytkujących dane i urządzenia peryferyjne.

LCD Wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Wyświetlacz stosowany w komputerach przenośnych i wielu innych urządzeniach.

LPT Złącze, zwane też portem równoległym, służące do podłączania drukarki. Zwykle w komputerze jest tylko jeden taki port — LPT1.

LVDS Niskonapięciowa sygnalizacja różnicowa. Standard odpornej na zakłócenia, niskoenergochłonnej i niskoamplitudowej szybkiej transmisji danych, wykorzystującej przewody miedziane. W odróżnieniu od standardowej transmisji cyfrowej, która rozróżnia jedynie dwa stany — 5 V (cyfrowa 1) i 0 V (cyfrowe 0), sygnalizacja różnicowa stosuje jeszcze poziom -5 V, co stwarza dodatkowe możliwości kodowania i umożliwia zwiększenie szybkości transmisji oraz zmniejszenie liczby przewodów.

ładowanie Krokowy, wieloetapowy proces uruchamiania komputera i wczytywania systemu operacyjnego.

łańcuch urządzeń Układ urządzeń połączonych jedno za drugim. Transmisja dociera najpierw do pierwszego urządzenia, następnie do drugiego itd.

magistrala ISA Wieloletni standard branżowy magistrali wejścia-wyjścia. Zapewnia 16-bitowe komunikowanie się z urządzeniami peryferyjnymi.

magistrala PCI Obecny standard magistrali wejścia-wyjścia, dużo bardziej technologicznie zaawansowany od standardu ISA. Występuje w dwóch odmianach — 32- i 64-bitowej.

mapa bitowa Obraz zapisany w postaci układu pojedynczych punktów, zwanych pikslami.

mapowanie Przypisywanie oznaczenia literowego zasobowi udostępnianemu przez inny komputer. Mapowanie ma na celu uproszczenie dostępu do takiego zasobu — jest on widoczny jako kolejny dysk, zwany *dyskiem sieciowym*, dostępny na komputerze lokalnym.

maska podsieci Metoda dzielenia sieci IP na podsieci. Komputery tworzące sieć lokalną mają zwykle tę samą maskę podsieci. Zobacz *LAN*.

megabajt (MB) W zależności od przyjętej konwencji 1024 KB, 1000 KB lub 10^6 bajtów.

megabit (Mb) W zależności od przyjętej konwencji 1024 Kb (pojemność pamięci) lub 10^6 bitów (*przepustowość*).

megabit na sekundę (Mb/s) Jednostka miary szybkości transmisji danych równa 10^6 b/s.

megaherc (MHz) Milion herców (taktów na sekundę). Współczesne procesory są taktowane zegarami o częstotliwościach przekraczających 1000 MHz.

MIME Uniwersalne rozszerzenie poczty internetowej. Standard opisujący sposób przesyłania plików nietekstowych (binarnych) za pośrednictwem poczty elektronicznej.

modem Urządzenie komunikacyjne umożliwiające transmisję danych za pośrednictwem linii telefonicznej (modem telefoniczny, modem DSL) lub telewizyjnego kabla antenowego (modem kablowy).

modem ISDN *Modem* współpracujący z cyfrową linią telefoniczną ISDN. Mode-my ISDN zapewniają od półtora do trzech razy większą *przepustowość* niż standardowe modemy telefoniczne, jednak są droższe, a i linie ISDN nie są wszędzie dostępne.

modem kablowy *Modem* podłączany do kabla antenowego telewizji kablowej, korzystający z pasm transmisyjnych znajdujących się między pasmami przeznaczonymi do przesyłania sygnału telewizyjnego. Modemy kablowe zapewniają znacznie (do 50 razy) większą *przepustowość* niż standardowe modemy telefoniczne, jednak odpowiednia infrastruktura po stronie operatorów telewizji kablowej nie jest wszędzie dostępna.

mostek Urządzenie łączące różne sieci (fizyczne).

NAT Tłumaczenie adresów sieciowych. Zamiana *adresów IP* stosowanych w obrębie jednej sieci na adresy IP stosowane w obrębie innej sieci.

nazwa komputera Unikatowa nazwa identyfikująca dany komputer w sieci.

nazwa ścieżki Identyfikacja położenia pliku na *komputerze lokalnym*. Aby określić położenie pliku na *komputerze odległym*, trzeba zastosować konwencję *UNC* lub posłużyć się *dyskiem sieciowym*.

NDIS Specyfikacja interfejsu programu obsługi *karty sieciowej*. Cecha programów obsługi urządzeń w systemie Windows, dzięki której pojedyncza karta sieciowa może jednocześnie współpracować z wieloma protokołami sieciowymi (na przykład *TCP/IP* i *NetBEUI*).

NetBEUI Rozszerzony interfejs użytkownika NetBIOS-u. Warstwy transportowa i sieciowa standardu *NetBIOS*.

NetBIOS Sieciowy podstawowy system wejścia-wyjścia. Interfejs programistyczny umożliwiający aplikacjom komunikowanie się z innymi komputerami w ramach jednej sieci lokalnej. Zobacz *LAN*.

niskonapięciowa sygnalizacja różnicowa Zobacz *LVDS*.

odporność na awarie Zdolność systemu do automatycznej reakcji na wystąpienie awarii sprzętu lub oprogramowania. Odporność można realizować na wielu poziomach począwszy od zabezpieczenia się przed zanikiem zasilania (stosowanie *zasilaczy awaryjnych*), aż do duplikowania całego systemu (jednoczesne przeprowadzanie wszystkich operacji w bliźniaczych systemach zapasowych).

ogólny błąd ochrony Zobacz *GPF*.

okno dokumentu Okno w obrębie okna aplikacji, wyświetlające konkretny dokument. W wielu aplikacjach można jednocześnie otworzyć wiele okien dokumentów lub nawet wiele okien tego samego dokumentu.

opóźnienie Czas między zgłoszeniem żądania wykonania jakiejś czynności a faktycznym rozpoczęciem jej wykonywania.

oprogramowanie wbudowane Program zapisany w pamięci tylko do odczytu, dzięki czemu nie znika po wyłączeniu urządzenia.

osadzanie i przyłączanie obiektów (OLE) Interfejs programistyczny umożliwiający aplikacjom wzajemną wymianę danych. W wypadku dokonania zmiany we współużytkowanym obiekcie, zmiana ta jest odnotowywana przez wszystkie aplikacje korzystające z tego obiektu.

pakiet danych Jednostkowy komunikat w sieci z komutacją pakietów. Podział danych na pakiety jest wymagany przez większość współczesnych standardów. Na przykład w sieci Ethernet pakiety mają od 64 do 1518 bajtów.

pamięć podręczna Szybka pamięć znajdująca się między szybkim urządzeniem przetwarzającym a wolnym urządzeniem pamięciowym, na przykład między procesorem a pamięcią operacyjną komputera, pamięcią operacyjną a dyskiem twarde, pamięcią zewnętrzną komputera a danymi w Internecie. Stosowanie pamięci podręcznej może znacznie przyspieszyć całościowe działanie systemu.

pełny duplex Zdolność jednoczesnej dwukierunkowej transmisji danych.

plik LMHOSTS Plik tekstowy w katalogu systemowym Windows, przechowujący nazwy komputerów w sieci i przypisane im *adresy IP*.

plik tekstowy ASCII Plik zawierający tylko tekst i znaki sterujące ASCII.

pliki systemowe W systemie Windows pliki zapewniające działanie systemu.

płyta główna Zestaw podstawowych układów komputera (procesor, układy pomocnicze, pamięć operacyjna, magistrala wejścia-wyjścia i sterowniki niektórych urządzeń peryferyjnych), zwany też płytą systemową.

pobieranie Otrzymywanie pliku z sieci, na przykład z Internetu. Przeciwnością pobierania jest *wysyłanie*, oznaczające przekazywanie pliku do sieci.

podłącz i używaj Standard wykrywania i identyfikowania sprzętu zainstalowanego w komputerze. Po wykryciu nowego urządzenia system automatycznie instaluje odpowiednie programy obsługi.

podstawowy system wejścia-wyjścia Zobacz *BIOS*.

POP Protokół węzła pocztowego. Standard opisujący pobieranie poczty z serwera poczty elektronicznej. Zobacz *SMTP*.

port Gniazdo, zwykle umieszczone z tyłu obudowy komputera, umożliwiające podłączenie urządzenia peryferyjnego — klawiatury, myszy, drukarki itp. Zobacz *port wirtualny*.

port równoległy Zobacz *LPT*.

port szeregowy Zobacz *COM*.

port wirtualny Port logiczny, za pomocą którego komputer komunikuje się z innym komputerem w sieci TCP/IP. Na przykład protokół *HTTP*, używany w sieci WWW, używa portu o numerze 80. Standardowo serwer danej usługi „nasłuchuje” na konkretnym porcie i w momencie pojawienia się tam danych o odpowiednim formacie — automatycznie je akceptuje.

POST Test uruchomieniowy. Test obwodów wewnętrznych, pamięci i niektórych urządzeń peryferyjnych przeprowadzany przez komputer w momencie włączenia zasilania.

poziom uprawnień Ustawienia kontrolujące dostęp użytkowników do zasobu sieciowego, określane przez osobę udostępniającą dany zasób, na przykład tylko do odczytu, pełny, zależny od hasła.

półdupleks Zdolność transmisji dwukierunkowej, przy czym w każdym momencie może się odbywać tylko transmisja jednokierunkowa.

PPP Protokół punkt-punkt. Standard uniwersalnego komunikowania się między dwoma konkretnymi komputerami za pośrednictwem urządzeń szeregowych, na przykład *modemów*. Zwykle wykorzystywany przez dostawców usług internetowych do zapewnienia użytkownikowi łączności z serwerem dostawcy.

PPPoA ATM-owy protokół punkt-punkt. Standard uniwersalnego komunikowania się między dwoma konkretnymi komputerami za pośrednictwem sieci ATM.

Wykorzystywany przez niektórych dostawców usług internetowych, udostępniających łącza DSL lub kablowe, w tym przez Neostredę.

PPPoE Ethernetowy protokół punkt-punkt. Standard uniwersalnego komunikowania się między dwoma konkretnymi komputerami za pośrednictwem sieci Ethernet. Wykorzystywany przez niektórych dostawców usług internetowych, udostępniających łącza DSL lub kablowe.

PPTP Protokół punkt-punkt z tunelowaniem. Standard uniwersalnego komunikowania się między dwoma konkretnymi komputerami za pośrednictwem Internetu (ogólnie: sieci IP). Wykorzystywany do tworzenia bezpiecznych wirtualnych sieci prywatnych. Zobacz *VPN*.

profil Środowisko komputerowe związane z konkretnym użytkownikiem.

program kolejujący drukowanie Program składający zadania drukowania i wysyłający je do drukarki. Zobacz *kolejka drukowania*.

program obsługi urządzenia Oprogramowanie pozwalające systemowi operacyjnemu na komunikowanie się z konkretnym urządzeniem, takim jak *karta sieciowa* lub drukarka i obsługiwanie tego urządzenia. Na przykład program obsługi drukarki przetwarza dane do postaci wymaganej i obsługiwanej przez drukarkę.

prosty protokół przesyłania poczty Zobacz *SMTP*.

protokół Standard komunikowania się między komputerami.

protokół dynamicznego konfigurowania komputerów Zobacz *DHCP*.

protokół informacyjny rutera Zobacz *RIP*.

protokół internetowy Zobacz *IP*.

protokół kontroli transmisji/protokół internetowy Zobacz *TCP/IP*.

protokół przesyłania plików Zobacz *FTP*.

protokół punkt-punkt Zobacz *PPP*.

protokół punkt-punkt z tunelowaniem Zobacz *PPTP*.

protokół transmisji hipertekstu Zobacz *HTTP*.

protokół węzła pocztowego Zobacz *POP*.

prymitywny protokół przesyłania plików Zobacz *TFTP*.

przełączenie awaryjne Operacja automatycznego przełączenia na rezerwowe urządzenie, serwer lub bazę danych w sytuacji wyłączenia systemu zasadniczego lub jego awarii.

przełącznik Koncentrator sieci Ethernet, który jest w stanie redukować występowanie kolizji, przysyłając pakiety sieciowe jedynie do ich adresatów.

przebiecie Gwałtowny skok napięcia, który może uszkodzić niektóre elementy komputera, na przykład dysk twardy lub układy płyty głównej. Najlepszym zabezpieczeniem przed przebieciami jest stosowanie *regulatorów napięcia*.

przepustowość Miara możliwości transmisyjnych urządzenia lub nośnika, silnie związanych z jego pasmem przenoszenia, zwykle wyrażana w *bitach na sekundę*.

przerwanie Sygnał wysyłany do komputera przez urządzenie peryferyjne, sygnalizujące gotowość do transmisji danych. Zobacz *IRQ*.

RAM Pamięć o dostępie swobodnym, pamięć operacyjna. Pamięć robocza używana przez system operacyjny i oprogramowanie. Dostęp swobodny oznacza możliwość odwołania się do dowolnego miejsca w pamięci w czasie niezależnym od położenia tego miejsca.

regulator napięcia Urządzenie monitorujące linię energetyczną i eliminujące skoki napięcia, które mogą uszkodzić niektóre elementy komputera.

Rejestr Baza danych systemu Windows, przechowująca parametry konfiguracyjne systemu, sprzętu oraz zainstalowanego oprogramowania.

RIP Protokół informacyjny rutera. Protokół trasowania (standard sieci IP) umożliwiający określenie przez ruter optymalnej (z najmniejszą liczbą ruterów pośrednich) drogi prowadzącej do punktu docelowego.

RJ-11 Wtyczka telefoniczna, umieszczana na końcach kabli telefonicznych i kabli sieci telefonicznej.

RJ-45 Wtyczka sieciowa, umieszczana na końcach sieciowych kabli skrętkowych. Zobacz *10BaseT*.

rozdzielczość W wypadku monitora liczba kropek (pikseli) opisująca wielkość wyświetlanego obrazu. W wypadku drukarki gęstość kropek, tworzących wydruk. W obu wypadkach większa rozdzielczość oznacza wyższą jakość.

rozszerzenie nazwy pliku Kropka i następujące po niej końcowe znaki nazwy pliku, zwykle określające charakter informacji zawartej w danym pliku. Na przykład rozszerzeniem nazwy pliku tekstowego jest „.txt”, a rozszerzeniem nazwy pliku z dokumentem programu Microsoft Word jest „.doc”.

rozszerzony interfejs użytkownika NetBIOS-u Zobacz *NetBEUI*.

ruter Urządzenie łączące różne sieci (logiczne).

SDSL Symetryczna cyfrowa linia abonencka. Technologia wykorzystująca standardowe łącza telefoniczne na potrzeby wysokoprzepustowych (*szerokopasmowych*) połączeń z Internetem. Standard SDSL obsługuje nominalne szybkości transmisji do 3 Mb/s zarówno w wypadku pobierania danych, jak i ich wysyłania. Zobacz *ADSL*.

serwer Komputer udostępniający pliki, urządzenia peryferyjne oraz usługi innym komputerom w sieci. Zobacz *komputer główny*.

serwer drukowania Komputer lub inne urządzenie sieciowe, które udostępnia drukarkę sieci.

serwer proxy Serwer działający w imieniu komputera-klienta. Na przykład serwer proxy może powielać funkcje przeglądarki WWW i z wyprzedzeniem pobierać z Internetu strony WWW oglądane przez użytkownika.

sieciowy podstawowy system wejścia-wyjścia Zobacz *NetBIOS*.

sieć klient-serwer Organizacja sieci, w której *komputer główny* (zwany *serwerem*) udostępnia usługi i zasoby innym komputerom (*klientom*), na przykład usługi uwiarygodniania, usługi drukowania, dane, miejsce na dysku lub konkretne urządzenia peryferyjne. Każdy komputer działający jako klient może korzystać zarówno z własnych zasobów lokalnych, jak i z zasobów serwera. Zobacz *komputer lokalny*.

sieć komputerów równorzędnych Sieć, w której, w odróżnieniu od *sieci klient-serwer*, nie obowiązują żadne ogólne procedury uwiarygodniające.

sieć lokalna Zobacz *LAN*.

sieć pieszka „Konwencjonalne” przenoszenie danych między komputerami — za pomocą dyskietek, CD-ROM-ów lub dysków wymiennych.

sieć rozległa Zobacz *WAN*.

SMTP Prosty protokół przesyłania poczty. Standard opisujący wysyłanie poczty do serwera poczty elektronicznej (lub jej przesyłanie między serwerami). Zobacz *POP*.

SOHO Mała firma/firma w domu. Określenie konkretnego, ważnego rynku użytkowników komputerów.

specyfikacja interfejsu programu obsługi karty sieciowej Zobacz *NDIS*.

stacja robocza Zobacz *klient*.

statyczny adres IP *Adres IP* przypisany na stałe do węzła sieci IP.

strefa zdemilitaryzowana Zobacz *DMZ*.

sygnalizacja przerwania Zobacz *IRQ*.

symetryczna cyfrowa linia abonencka Zobacz *SDSL*.

system nazw domen Zobacz *DNS*.

szerokopasmowość Technologia szybkiej transmisji danych, pozwalająca na dzielenie pasma przenoszenia sygnałów na wiele zakresów (kanałów transmisyjnych).

szybki Ethernet Standard sieci Ethernet umożliwiający transmisję z szybkością 100 Mb/s.

TCP/IP Protokół kontroli transmisji/protokół internetowy. Zestaw standardów przesyłania danych w sieci. Zaimplementowany praktycznie dla wszystkich obecnie spotykanych komputerów umożliwił powstanie dostępnego wszędzie, ogólnosiwiatowego Internetu.

terminator Opornik w kształcie nakrętki zakładany na obu końcach ethernetowego kabla *10Base2*. Zobacz *trójnik BNC*.

test uruchomieniowy Zobacz *POST*.

TFTP Prymitywny protokół przesyłania plików. Uproszczona wersja protokołu *FTP*, pozbawiona zabezpieczeń.

tłumaczenie adresów sieciowych Zobacz *NAT*.

topologia Fizyczny układ połączeń sieciowych.

trasowanie dynamiczne Przesyłanie danych do różnych *ruterów* w zależności od aktualnego stanu sieci.

trasowanie statyczne Przesyłanie danych do ustalonych *ruterów*, niezależnie od aktualnego stanu sieci.

trójnik BNC Specjalna łączówka w kształcie litery „T”, umożliwiająca podłączenie *kart sieciowych* BNC do ethernetowej sieci *10Base2*, wymagającej pojedynczego kabla łączącego wszystkie urządzenia w danej sieci.

trwale połączenie *Mapowanie* automatycznie odtwarzane przy każdym uruchomieniu danego komputera (w *sieci komputerów równorzędnych*) lub zalogowaniu się danego użytkownika (w *sieci klient-serwer*).

udostępnione zasoby Pliki, katalogi (foldery) oraz drukarki i inne urządzenia podłączone do komputera sieciowego, z których mogą korzystać zdalni użytkownicy tego komputera.

UNC Uniwersalna konwencja nazewnicza. Standard identyfikowania konkretnego zasobu na konkretnym komputerze postaci: `\\nazwa_komputera\nazwa_zasobu`.

uniwersalne rozszerzenie poczty internetowej Zobacz *MIME*.

URL Jednolity identyfikator zasobu. Standard sieci WWW identyfikowania adresów internetowych zasobów sieciowych. Na przykład *www.ltp.pl*.

urządzenie peryferyjne Dowolne urządzenie podłączone do komputera — monitor, klawiatura, drukarka, stacja dysków wymiennych, stacja CD-ROM-ów, skaner, głośniki itp.

użytkownik zdalny Użytkownik *komputera odległego*.

VPN Wirtualna sieć prywatna. Standard (zwany tunelowaniem) bezpiecznego, szyfrowanego komunikowania się między sieciami lokalnymi za pośrednictwem sieci dostępnych publicznie, na przykład Internetu. Zobacz *LAN*.

WAN Sieć rozległa. Sieć powstała z połączenia wielu sieci lokalnych (często znajdujących się w różnych obszarach geograficznych) w jedną sieć logiczną. Zobacz *LAN*.

wąskie gardło Miejsce powstawania opóźnień w sieci transmisyjnej (w ogólności element dowolnego systemu, odpowiedzialny za spowolnienie działania). Powstawanie wąskich gardeł jest zwykle spowodowane za małą przepustowością danego urządzenia sieciowego w stosunku do aktualnego poziomu żądań transmisji danych.

we-wy Wejście-wyjście. Przesyłanie danych do komputera i od komputera. Niektóre urządzenia we-wy są tylko urządzeniami wejścia (klawiatura, mysz), niektóre tylko wyjścia (drukarka), a niektóre obsługują oba typy operacji (dysk).

węzeł Punkt przecinania się sieciowych ścieżek transportowych. Każdy komputer podłączony do sieci jest jej węzłem.

wielodostęp przez wykrywanie nośnej i z wykrywaniem kolizji Zobacz *CSMA/CD*.

wieloprocesorowość Jednoczesne wykorzystywanie wielu procesorów w celu zwiększenia możliwości obliczeniowych komputera.

wirtualna sieć prywatna Zobacz *VPN*.

włączanie przez sieć Standard umożliwiający zdalne uruchamianie komputerów sieciowych.

wysyłanie Przekazywanie pliku do sieci, na przykład do Internetu. Przeciwnieństwem wysyłania jest *pobieranie*, oznaczające otrzymanie pliku z sieci.

wyświetlacz ciekłokrystaliczny Zobacz *LCD*.

zabezpieczenia protokołu internetowego Zobacz *IPSec*.

zapora ogniowa Oprogramowanie lub urządzenie chroniące komputer podłączony do Internetu przed nieautoryzowanym, zewnętrznym wtargnięciem. W firmach zapory ogniowe często nadzorują również dostęp uprawnionych pracowników do serwerów firmowych.

zasilacz awaryjny (UPS) Układ akumulatorowy, zasilany z sieci energetycznej i sam zasilający chronione komputery lub inne urządzenia. Zasilacz UPS likwiduje niestabilności i zakłócenia zasilania, a w wypadku jego zaniku — umożliwia kontynuowanie pracy przez pewien czas (wystarczający do zapisania przetwarzanych danych i właściwego wyłączenia systemu).

zasób sieciowy Obszar dyskowy lub urządzenie podłączone do innego komputera niż *komputer lokalny*.

zintegrowana elektronika obsługi dysku Zobacz *IDE*.

zintegrowana karta sieciowa *Karta sieciowa* w postaci układu zintegrowanego z płytą główną komputera.

złącze BNC Żeńskie złącze na obu końcach kabla koncentrycznego *10Base2*. Ma wygląd krótkiej rurki (połączonej z opłotem kabla) z centralnym bolcem (połączonym z centralnym przewodem wewnątrz kabla), otoczonej obrotowym pierścieniem, który zapewnia stabilne połączenie.

zworka Plastikowy element pozwalający zwierać konkretne styki układu elektronicznego i dzięki temu — konfigurować urządzenie.