

6.1 Glosarioa

Abstrakzioa: Arazo baten ezaugarri garrantzitsuenak identifikatu eta bereiztea, xehetasun ez-erabilgarriak baztertuz.

Aldagaia: Programazioan, balioa aldatu edo gordetzen duen elementua.

Algoritmo-sekuentzia: Emandako arazoa ebazteko edota helburua lortzeko beharrezko urratsen ordena.

Algoritmoa: Arazo bat konpontzeko edo zeregin bat burutzeko urrats jarraituen multzoa.

Arazketa: Programazioan erroreak bilatu eta zuzentzeko prozesua.

Ariketa deskonektatua: Gailu digitalik gabe egin daitezkeen jarduerak, pentsamendu konputazionala garatzeko.

Ariketa konektatua: Gailu digitala erabiliz egiten diren jarduerak, programazioa eta konputazio-konpetentziak garatzeko.

Baldintza: Programa edo algoritmo batek betetzeko duen irizpide-multzoa.

Baldintza-eragilea: Programazioan edo matematikan A termino bat beste B batekin erlazionatzen ditu, eta haien berdintasuna. Adib., berdintasuna (=) eta ezberdintasuna ($\neq$).

Begizta: Ekintza bat behin eta berriro errepikatzea ahalbidetzen duen programazio-egitura.

Blokea: Programazioan, kodearen zati bat, normalean funtzio, baldintza edo begizta moduan definitua.

Deskonposizioa: Arazo handi bat zatitan banatzea, errazago konpontzeko.

Ebaluazioa: Algoritmo edo programa baten erantzun edo soluzio desberdinak aztertzeko prozesua, non alternatiba ezberdinen eraginkortasuna konparatzen den eta, azkenean, aukera sinpleena edo eraginkorrena hautatzen den.

Eragilea: Programazioan edo matematiketan bi elementu edo gehiagoren artean eragiketa bat egiteko erabiltzen den sinboloa edo hitza. Adibidez, gehiketa (+) eta kenketa (-).

Eragile logikoa: Programazioan edo matematiketan bi elementu edo gehiagoren artean eragiketa logiko bat egiteko erabiltzen den sinboloa edo hitza. Adibidez, **AND** ($\cdot$) eta **OR** ($|$).

Eredua: Egoera edo arazo bat sinplifikatzeko erabiltzen den adibide edo sinbolizazio egitura, elementu nagusiak azpimarratzen dituen eta ezaugarri esanguratsuenak –usu komunak direnak– nabarmentzen dituen.

Fluxu-kontrola: Programa baten exekuzio-ordenaren kontrola, baldintzak eta begiztak erabiliz.

Funtzioa: Programazioan, zeregin edo eragiketa zehatz bat burutzen duen kode-blokea, sarritan input bat jasotzen duena eta output bat bueltatzen duena; funtzioek kodea egituratzeko eta berrerabiltzeko balio dute.

Gehikuntza bidezkoa: Aldaketa edo prozesu bat fasez fase edo urratsez urrats egiten denean, aurretik egindakoari gehikuntzak eginez, guztiz berriro hasi beharrik gabe. Adibidez, sistema informatiko batean egindako aldaketa-mota da, non aurreko bertsioan egindako aurrerapenak mantenduz hobekuntzak gehitzen diren.

Gertaera: Programazioan edo sistema informatikoetan momentu jakin batean gertatzen den ekintza edo aldaketa bat da, eta erantzun edo erreakzio bat eragin dezake. Adibidez, teklatuaren tekla bat sakatzea edo saguarekin klik egitea gertaera bat dira.

Informazio-prozesatzailea: Informazioa jasotzen, prozesatzen eta erantzunak ematen dituen sistema.

Kodea: Programazio-lengoaian idatzitako instrukzioen multzoa.

Komandoa: Ordenagailuak exekutatu behar duen ekintza bat agintzen duen instrukzioa.

Ordena-eragilea: Programazioan edo matematikan A termino bat beste B batekin erlazionatzen ditu hierarkia bat adieraziz. Adibidez, handiagoa ($>$), txikiagoa ($<$) edo berdina ($=$).

Paralelismoa: Hainbat eragiketa edo prozesu aldi berean exekutatzeko gaitasuna, prozesu bakoitza beste prozesu baten exekuzioari itxaron beharrik gabe. Honek sistemaren errendimendua hobetzen laguntzen du.

Patroia: Errepikatzen den eredu- edo joera-multzoa.

Pentsamendu konputazionala: Arazoak konpontzeko eta konputaziorako gaitasunak erabiltzeko trebezia kognitiboen multzoa.

Pentsamendu logikoa: Arazoak modu arrazional eta ordenatuan pentsatzeko gaitasuna; instrukzio-sekuentzia baten portaera aurreikusten eta algoritmo batean akatsak aurkitzen eta zuzentzen laguntzen du.

Programa: Ordenagailuak exekutatu behar duen instrukzioen multzoa.

Programazioa: Programa edo aplikazio informatikoak sortzeko prozesua; PK garatzen laguntzen duen konpetentzia instrumentaletako bat.

Programazio-lengoaia: Programak idatzeko erabiltzen den sintaxi eta arauen multzoa.

Robota: Ekintza mekanikoak eta automatizatuak egiteko eta, sentsoareei esker, kanpoko estimuluei erantzuna emateko gai den makina.

Robotika: Robotak sortzeko, programatzeko eta erabiltzeko diziplina.

Sintaxia: Programazio-lengoaia batean erabiltzen diren arauak eta egiturak.