

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA
BIBLIOTECA ȘTIINȚIFICĂ (INSTITUT) „ANDREI LUPAN”

ENCICLOPEDIA MOLDOVEI

REGISTRUL TEMATIC ADNOTAT
MATEMATICA



Chișinău, 2023

Lucrarea a fost elaborată în cadrul Programului de Stat (2020-2023), nr. 20.80009.1606.04 „Elaborarea științifică a Enciclopediei Moldovei și a Platformei electronice enciclopedice naționale în contextul dezvoltării societății bazate pe cunoaștere”.

Alcătuitori:

dr. hab. Constantin Manolache, Ion Vârțanu, Dan Adauge,
Liviu Mancuș, Mihail Adauge, Silvia Donici, Valeriu Oprea,
Lidia Zasavițchi, Janna Nikolaeva, Marina Ticu,
Silvia Mîtcu, Natalia Niș, Maria Nichitenciuc, Daniela Hadârcă,
Aliona Bujor, Tatiana Țoncu, Vladislav Nichitenciuc

Editor: dr. hab. Constantin MANOLACHE

Redactor: Ion VÂRȚANU

Corector: Nadejda PASCARI

Copertă: Valeriu OPREA

Machetă: Maria NICHITENCIUC, Valeriu OPREA

DESCRIEREA CIP A CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII

Matematica : Registrul tematic adnotat / Ministerul Educației și Cercetării, Universitatea de Stat din Moldova, Biblioteca Științifică (Institut) „Andrei Lupan”; alcătuitori: Constantin Manolache [et al.] ; editor: Constantin Manolache. – Chișinău : [S. n.], 2023 ([Blitz Poligraf]). – 108 p. – (Enciclopedia Moldovei, ISBN 978-9975-62-632-3 ; 1).

[80] ex.

ISBN 978-9975-62-643-9.

81’374.2:51

M 47

ARGUMENT

Registrul de termeni în domeniul matematicii este elaborat de Centrul de Cercetări Enciclopedice al Bibliotecii Științifice (Institut) „Andrei Lupan” în perimetrul proiectului nr. 20.80009.1606.04 „Elaborarea științifică a Enciclopediei Moldovei și a Platformei electronice enciclopedice naționale în contextul dezvoltării societății bazate pe cunoaștere”, încadrat în „Prioritatea Strategică IV Provocări sociale” a Programului de Stat (2020-2023) și constituie bilanțul cercetărilor enciclopedice a termenilor din unul dintre cele 18 domenii ale Registrului general de termeni pentru „Enciclopedia Moldovei” și „Platforma electronică enciclopedică națională”.

Aplicând metodele de cercetare științifico-enciclopedică, pe baza surselor lexicografice și enciclopedice elaborate în perioada 1971-2022 în RSS Moldovenească / Republica Moldova, și a publicațiilor de specialitate recente, editate în Marea Britanie, Franța, Lituania, Ucraina, Federația Rusă, Spania, Bulgaria în domeniul matematicii, au fost identificați, cercetați, analizați, precizați și adnotați 1 256 termeni, fără personalități. Potrivit Concepției „Enciclopediei Moldovei”: compartimentului matematica îi sunt rezervate până la 2% din numărul total de termeni (cca 40 000 de termeni)¹. Așa că practic s-a respectat distribuția planificată.

Registrul enciclopedic propus include termeni de noțiuni și fenomene cu conținut cognitiv inovativ ce reflectă noile realități din toate ramurile matematicii în condițiile globalizării și informatizării: logica matematică, teoria numerelor, algebră, analiză matematică, geometrie, combinatorica, probabilități și statistică, matematici aplicate, informatică teoretică, limbaje, programare, calculatoare, rețele informatice, inteligență artificială, securitate informațională, informatica și dreptul în societatea informațională, știința calculatoarelor și automatica etc. La selectarea termenilor enciclopedici s-a ținut cont de integrarea materialului enciclopedic pe verticală și orizontală în

¹ Constantin Manolache, Didina Țăruș, Ion Xenofontov, *Concepția „Enciclopediei Moldovei”* [în 10 vol.] /Red. șt.: Demir Dragnev, Chișinău, Inst. de Studii Enciclopedice, 2011, p. 31.

cadrul domeniului și în baza principiului interdisciplinarității, cu posibilitatea completării și ajustării ulterioare a acestora la zi.

Conținutul registrului este unul integrat, toți termenii enciclopedici au fost abordați din perspectiva unui cadru structural unic, în funcție de categoria de materiale enciclopedice, pentru a oferi eventualilor utilizatori ai „Enciclopediei Moldovei” o imagine integrală și profundă asupra dezvoltării lumii în ansamblu, societății și activității umane, culturii, științelor, tehnologiilor.

A

ABAC, dispozitiv pentru efectuarea calculelor aritmetice, alcătuit dintr-o ramă cu vergele, pe care sunt înșirate câte zece bile; șablon pentru rezolvarea rapidă a unor calcule; Calculator cu bile, adiator.

ABATERE, diferența dintre valoarea măsurată a unei mărimi și valoarea ei reală; Abatere absolută, abatere standard.

ABSCISĂ, termen de referință în matematică privind una dintre coordonatele carteziene.

ACCESAREA INFORMAȚIEI, protocol de utilizare a informației.

ACOPERIRE, termen de referință în matematică privind unele proprietăți ale spațiului liniar, suprafeței sau mulțimilor; Acoperire deschisă, acoperire convexă, acoperire echilibrată, acoperire liniară, acoperire solidă, acoperire Vitali.

ACTIVARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind utilizarea unor funcții ale calculatorului.

ACTUALIZARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind actualizarea driverelor.

ADERENȚĂ, termen de referință în matematică privind mulțimea punctelor aderente unei mulțimi.

ADMINISTRATOR DE BAZE DE DATE, operator care administrează și monitorizează bazele de date privind instalarea, configurarea sistemelor de gestiune a bazelor de date.

ADMINISTRATOR DE REȚEA, operator care administrează și monitorizează rețeaua de calculatoare.

ADOBE ACROBAT, tipuri de programe de aplicații și servicii web dezvoltate de Adobe Inc.

ADRESARE, schemă utilizată de unele computere pentru a controla accesul la memorie.

ADRESĂ VIRTUALĂ, locul unde poate fi găsit un anumit site web în Internet.

ADUNARE, operație matematică, în care pentru două numere a și b se pune în corespondență un număr, notat prin $a + b$ și numit suma lor.

AFACERI ELECTRONICE, utilizarea tehnologiei comunicațiilor în activitatea e-campaniilor.

AFIX, termen de referință în matematică privind numărul complex corespunzător punctului de coordonate.

AJUSTAREA PROGRAMULUI, procesul de căutare, localizare și remediere a erorilor într-un program de calculator.

ALGEBRA BANACH, algebra A peste câmpul numerelor complexe, ce este un spațiu Banach.

ALGEBRA LOGICII, parte a logicii matematice bazată pe aplicarea metodelor algebrice, care cuprinde calculul propozițiilor, claselor și relațiilor.

ALGEBRA UNIVERSALĂ, mulțime ne vidă, pentru care sunt date unele operații algebrice.

ALGEBRĂ BOOLEANĂ, sistem algebric în care se pot exprima relații logice cu două valori.

ALGEBRĂ COMPUTAȚIONALĂ, domeniu al calculului științific care dezvoltă, analizează, implementează și utilizează algoritmi pentru rezolvarea problemelor matematice.

ALGEBRĂ LIE, termen de referință în matematică privind un spațiu vectorial împreună cu o operație numită paranteză Lie, o hartă biliniară alternativă, care satisface identitatea Jacobi.

ALGEBRĂ LINIARĂ, ramură a matematicii ce studiază spațiile vectoriale și subspațiile acestora, reprezentările liniare, funcțiile liniare, biliniare și pătratice pe spațiile vectoriale.

ALGEBRĂ, domeniu de cercetări științifice fundamentale și aplicative în matematică; Algebră liniară, algebră modernă, algebră de evenimente.

ALGOL, limbaj de programare adecvat scrierii algoritmilor; **ALGOL-60**.

ALGORITM MARKOV, sistem de rescriere a șirurilor în informatica teoretică care folosește reguli similare celor gramaticale pentru a opera pe șiruri de simboluri.

ALGORITM NORMAL, nume atașat algoritmilor de anumit tip caracterizat cu exactitate.

ALGORITM, succesiune de operații elementare (reguli de calcul, sisteme de simboluri și operatori matematici sau logici, instrucțiuni, comenzi) bine definite, care constituie o schemă de rezolvare a unor probleme și calcule matematice; Algoritmizare.

ALGORITMUL EUCLIDIAN, metodă pentru a găsi cel mai mare divizor comun al două numere întregi, două polinoame sau o măsură comună a două segmente.

ANALIST PROGRAMATOR, specialist care proiectează, dezvoltă, implementează sau menține un sistem software.

ANALIZA CORELAȚIEI, termen de referință în matematică privind o relație statistică dintre două variabile aleatorii sau două mulțimi de date.

ANALIZA NUMERICĂ, termen de referință în matematică privind studiul algoritmilor pentru problemele de aproximare numerică ale matematicii continue.

ANALIZA REPREZENTĂRIILOR, extragerea informației dintr-o reprezentare pentru luarea deciziilor.

ANALIZA SERIILOR DINAMICE, metodă de cercetare a seriilor de timp formate din două șiruri de date paralele.

ANALIZA VECTORIALĂ, ramură a matematicii.

ANALIZĂ ARMONICĂ, termen de referință în matematică privind determinarea amplitudinilor armonicilor din seria trigonometrică în care se descompune o funcție periodică.

ANALIZĂ COMBINATORICĂ, ramură a matematicii, dedicată rezolvării problemelor de alegere și aranjare în conformitate cu regulile date ale elementelor unei anumite mulțimi, de regulă, finită.

ANALIZĂ COMPLEXĂ, ramură a matematicii ce studiază funcțiile analitice ale unei variabile complexe, generalizările acestora și obiectele conexe.

ANALIZĂ DE FACTOR, (Analiză Factorială), ramură a analizei statistice multidimensionale ce combină metode de estimare a dimensiunii mulțimii de variabile observabile prin studierea structurii matricelor covarianțe sau corelative.

ANALIZĂ DE SCENĂ, ramură a teoriei de constatare a modelului unde este necesară obținerea informațiilor despre o lume tridimensională din imaginile bidimensionale, pentru a construi o descriere formală a imaginii reale și a scenei tridimensionale reprezentate în imagine, în limbajul informațiilor sale și a proprietăților, elementelor și relațiilor semantice dintre ele.

ANALIZĂ DE TRAFIC, proces de gestionare și monitorizare a traficului de rețea.

ANALIZĂ FUNCȚIONALĂ, ramură a matematicii (informaticii) a cărei sarcină principală este studierea spațiilor și operațiilor cu dimensiuni infinite pe elementele acestora.

ANALIZĂ MATEMATICĂ, ramură a matematicii unde variabilele sunt studiate, folosind limite.

ANALIZĂ REGRESIONALĂ, ramură a statisticii matematice, ce combină metode practice pentru studierea dependenței regresive între valori, conform datelor statistice.

ANALIZĂ SECVENȚIALĂ, metodă de soluționare a problemelor statistice, unde numărul necesar de observații nu este fixat în avans, dar este determinat în timpul experimentului.

ANALIZĂ STATISTICĂ A PROCESELOR ALEATORII, ramură a statisticii matematice, dedicată metodelor de prelucrare și utilizare a datelor statistice legate de procesele aleatorii.

ANALIZĂ STATISTICĂ MULTIDIMENSIONALĂ, ramură a statisticii matematice.

ANIMAȚIE, proces pe calculator a unor obiecte în mișcare, creată pe ecranul calculatorului cu ajutorul hardului și software-ului.

ANTILOGARITM, număr care are ca logaritm un număr dat.

ANULARE, termen de referință în matematică privind egalarea cu zero a unei expresii matematice.

APLICAȚIE CLIENT, procedeu și modalitate de deservire a clienților la distanță.

APOTEMĂ, termen de referință în geometrie privind unul din segmentele de dreaptă care unesc centrul poligonului cu mijlocul uneia dintre laturi.

APROXIMARE PADÉ, cea mai bună aproximare rațională a unui șir de puteri.

APROXIMARE STOCASTICĂ, metodă de soluționare a unei clase largi de probleme de estimare statistică, unde fiecare valoare ulterioară a estimării statistice este obținută sub forma unei modificări a estimării deja construite și care se bazează doar pe o nouă observație.

APROXIMARE, operație de determinare a unei valori care diferă puțin de valoarea adevărată a unei mărimi, când valoarea exactă nu poate fi calculată prin metode directe.

APROXIMAREA FUNCȚIILOR, compartiment de analiză complexă a unei variabile complexe, ce studiază problemele reprezentării aproximative a funcțiilor unei variabile complexe cu ajutorul funcțiilor analitice ale claselor speciale.

ARANJAMENTE, termen de referință în matematică privind constituirea unor grupe de câte n obiecte care se pot forma din m obiecte distincte, astfel ca două grupe oarecare să difere între ele, nu numai prin natura obiectelor, dar și prin ordinea acestora.

ARBORE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o rețea de utilizatori.

ARC, porțiune dintr-un cerc delimitată de două puncte.

ARGUMENT, variabilă independentă a unei funcții.

ARHITECT DE SISTEME INFORMATICE, specialist care proiectează, dezvoltă, implementează sau menține o rețea de utilizatori de calculatoare.

ARHITECTURĂ COMPUTER, proiectarea construcțiilor la calculator.

ARHITECTURĂ DE REȚEA, termen de referință în tehnologia informațiilor privind criteriul răspândirii pe arii geografice, al modului de administrare și al mediului de transmisie a datelor conform celor trei tipuri de rețele.

ARHIVARE, vezi Comprimare.

ARHIVĂ, fișier creat cu ajutorul unui program de arhivare numit arhivator.

ARIE, una dintre caracteristicile cantitative asociate figurilor geometrice.

ARITMETICA COMPUTAȚIONALĂ, disciplină tehnică, al cărei obiect de studiu este reprezentarea numerelor în calculatoare, algoritmi pentru calcularea funcțiilor elementare, operațiunile aritmetice, etc. precum și echipamentele acestora.

ARITMETICĂ MODULARĂ, sistem de clase restante, care se bazează pe forma cunoscută în teoria numerelor a raportului de echivalență; noțiune comparabilă cu un număr întreg în modulul natural și calculul apărut din această operație.

ARITMETICĂ, domeniu al matematicii care se ocupă cu proprietățile elementare ale numerelor raționale; aritmografie, aritmologie.

ARITMOMETRU, dispozitiv care efectuează mecanic operații aritmetice.

ASAMBLOR, program ce prelucrează instrucțiunile scrise într-un limbaj simbolic orientat către calculator, schimbându-le în coduri ale limbajului de mașină.

ASEMĂNARE, în matematică, noțiune ce înseamnă prezența la figurile geometrice a unor forme identice, indiferent de mărimea lor; congruență.

ASIMPTOTĂ, dreaptă asociată unei curbe plane, cu puncte în domeniul de la infinit; Asimptotă verticală, asimptotă oblică.

ASOCIATIVITATE, termen de referință în matematică privind o operație binară.

ASSEMBLER, vezi **Asamblor**.

ATRIBUT DE FIȘIER, condiție specifică în care poate exista un fișier sau un director.

AUDIT INFORMATIC, termen de referință în tehnologia informațiilor privind controlul tehnologiilor informaționale și calculatoarelor (TIC).

AUTENTIFICARE, procesul de verificare a identității unui participant la comunicație prin indicarea unui cod de utilizator și a unei parole secrete.

AXĂ DE COORDONATE, dreaptă orientată pe care se alege un punct fix, originea, și o unitate de măsură.

AXĂ DE ROTAȚIE, dreaptă în jurul căreia se efectuează o mișcare de rotație.

AXĂ DE SIMETRIE, linie a unei figuri bidimensionale construită perpendicular, încât orice două puncte situate pe perpendiculară la distanțe egale de la axa de simetrie sunt identice.

AXĂ RADICALĂ, locul geometric al punctelor din plan care au aceeași putere față de două cercuri date, reprezentat printr-o dreaptă perpendiculară pe linia care unește centrele cercurilor.

AXĂ, linie dreaptă cu direcția indicată.

AXIOMĂ DE ALEGERE, una din axiomele teoriei axiomatică a mulțimilor.

AXIOMĂ, propoziție primă care nu trebuie demonstrată și care stă la baza unui sistem deductiv.

B

BANDA MÖBIUS, model de suprafață cu o singură față și o singură margine cu proprietatea matematică de a fi neorientabilă.

BANI ELECTRONICI, stocare electronică a valorii monetare pe un suport tehnic.

BARICENTRU, centru de greutate al punctelor necolineare A_1, A_2, A_3 , în care sunt concentrate respectiv masele m_1, m_2, m_3 . **B.** este

un punct unic A din planul punctelor date, în care este concentrată masa $m = m_1 + m_2 + m_3$.

BASIC, limbaj de programare.

BAUD, unitate comună de măsură a ratei simbolurilor, care este una dintre componentele care determină viteza de comunicare pe un canal de date.

BAZĂ DE DATE, informații stocate pe un dispozitiv electronic.

BAZĂ, în matematică, totalitate minimă de elemente prin care pot fi exprimate toate elementele unei mulțimi sau ale unui spațiu dat.

BIBLIOTECĂ DE SISTEM, colecție organizată de programe standard verificate pe calculator și păstrate într-un fișier câmp de date.

BIBLIOTECĂ ELECTRONICĂ, tip de bibliotecă în care diverse materiale sunt adunate în format digital.

BIFURCAȚIE, în matematică, fenomen legat de obiecte matematice, ce depind de parametri.

BIJECȚIE, termen de referință în matematică privind o corespondență biunivocă.

BILĂ, spațiul delimitat de o sferă; Bilă închisă, bilă deschisă.

BIMEDIANĂ, segment de dreaptă care unește, într-un patrulater, mijloacele a două laturi opuse, ori, într-un tetraedru, mijloacele a două muchii opuse.

BINOM, polinom format din doi termeni. Ex.: $axmy + bxyq$. Binomul lui Newton, formula care reprezintă expresia $(a+b)^m$ în formă de polinom pentru m întreg și pozitiv.

BINOMUL LUI NEWTON, formulă ce exprimă orice putere întreagă pozitivă a sumei a doi termeni prin puterea acestor termeni.

BINORMALĂ, normala la o curbă, perpendiculară pe planul osculator al curbei în acel punct.

BIOINFORMATICĂ, metodă de cercetare în știință cu aplicarea TIC.

BIOMETRIE, totalitatea metodelor de prelucrare matematică a datelor numerice (dimensiuni, greutate, numărul de vertebre, de petale ș.a.), ce caracterizează organisme vegetale și animale.

BIRAPORT, noțiune fundamentală a geometriei proiective și se referă la modul cum sunt situate patru puncte coliniare.

BISECTOARE, semidreapta dusă prin vârful lui care îl împarte în două unghiuri egale, și este axa lui de simetrie.

BIT, cea mai mică unitate de măsurare a entropiei și cantității de informație transmisă sau stocată; Cifră binară.

BLOC DE DATE, termen tehnic de referință în informatică.

BLOC DE MEMORIE, termen tehnic de referință în informatică.

BLOCARE, pană temporară apărută la suprasolicitarea echipamentului unui calculator.

BUCLĂ, termen de referință în matematică privind o margine care conectează un vârf la sine.

C

C, limbaj de programare.

C++, limbaj de programare.

CAD/CAM, Computer-Aided Design/Computer-Aided Manufacturing, proces tehnologic de integrare a proiectării asistate de computer și a producției asistate de calculator.

CADRAN, plane, oricare dintre cele patru câmpuri în care planul este împărțit prin două linii drepte perpendiculare luate ca axe de coordonate.

CALCULAL PREDICATELOR, denumirea generală a sistemelor formale ce servesc la formalizarea concluziilor logice, ce iau în considerare atât structura logică a judecăților, cât și structura lor subiectiv-predicativă, adică relația dintre subiectul judecății și predicat.

CALCUL INTEGRAL, capitol al analizei matematice care se ocupă cu studiul integralelor și cu aplicațiile acestora.

CALCUL OPERAȚIONAL, una dintre metodele analizei matematice, ce permite în unele cazuri utilizarea unor reguli simple pentru rezolvarea problemelor complexe.

CALCUL TENSORIAL, disciplina matematică ce studiază tensoarii, proprietățile și regulile de acționare asupra acestora.

CALCUL VARIAȚIONAL, ramură a matematicii, ce studiază probleme legate de extrema funcționalelor integrale de formă specială.

CALCUL VECTORIAL, ramură a matematicii ce studiază vectorii spațiului euclidian și operațiile asupra acestora.

CALCUL, în matematică, parte integrantă a denumirii unor compartimente de matematică; în logica matematică și teoria algoritmilor, mijloc pentru specificarea uneia sau altei mulțimi de obiecte.

CALCULATOR CU BILE, (ABAC), dispozitiv pentru efectuarea calculelor aritmetice, alcătuit dintr-o ramă cu vergele, pe care sunt înșirate câte zece bile.

CALCULATOR, dispozitiv pentru automatizarea proceselor de prelucrare a informației sub monitorizarea softurilor; computer; Calculator electronic, calculator numeric, calculator analogic; calculator de uz general; calculator de birou; calculator laptop (portabil); calculator *mainframe* (de întreprindere); calculator notebook; calculator notebook; calculator personal; calculator virtual.

CALCULUL APROXIMAT AL VALORILOR FUNCȚIILOR, calcul bazat pe utilizarea anumitor formule aproximative.

CALCULUL CU DIFERENȚE FINITE, ramură a matematicii ce studiază relațiile dintre funcții și diferențele valorilor acestora în punctele preselectate.

CALCULUL ENUNȚURILOR, denumirea generală a sistemelor axiomatice concepute pentru a demonstra enunțuri formate din enunțuri simple, folosind legăturile logice, cum ar fi „nu”, „sau”, „dacă... atunci...” etc.

CALOTĂ SFERICĂ, una dintre cele două părți ale unei sfere obținute prin secționarea acesteia cu un plan.

CANAL DE COMUNICAȚIE, în teoria informației, model matematic al unui dispozitiv conceput pentru a transmite informații.

CARACTERE ALFANUMERICE, termen de referință în tehnologia informațiilor pentru a specifica faptul că un dispozitiv de intrare sau un dispozitiv de afișare suportă introducerea sau afișarea de cifre și litere.

CARACTERISTICA UNUI CORP, termen de referință în matematică privind forma și dimensiunile corpului.

CARCASĂ, șasiu pe care sunt asamblate majoritatea componentelor unui computer personal, un server sau alte echipamente TIC.

CARDINALUL UNEI MULȚIMI, termen de referință în matematică privind un număr atașat unei mulțimi M și clasei mulțimilor echivalente cu aceasta.

CARDIOIDĂ, curbă plană descrisă de un punct de pe un cerc în timp ce acesta se rostogolește, fără alunecare, pe un alt cerc fix, exterior și de aceeași rază.

CARTE DIGITALĂ, dispozitive computerizate compacte în format de tablete specializate pentru stocarea și afișarea informațiilor, a textelor în format electronic.

CARTELĂ CU BANDĂ MAGNETICĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind dispozitivele de stocare a informației.

CARTELĂ INTELIGENTĂ, card cu cip.

CASETĂ DE DIALOG, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o fereastră specializată folosită pentru a interacționa cu utilizatorul, preluând date sau diverse tipuri de opțiuni selectate de acesta.

CASETĂ MAGNETO-OPTICĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind dispozitivele de stocare a informației.

CATEGORIE, termen de referință în matematică privind o colecție de „obiecte” care sunt legate prin „săgeți”.

CATENOIDĂ, suprafață formată prin rotirea unui lanț.

CATETĂ, latură a unui triunghi dreptunghic, adiacentă unghiului drept.

CĂUTARE BINARĂ, algoritm de căutare folosit pentru a găsi un element într-o listă ordonată.

CĂUTARE BOOLEANĂ, subdomeniu al matematicii în care legile gândirii sunt studiate cu ajutorul metodelor simbolice.

CÂMP ALEATORIU, vezi Funcție aleatorie.

CÂMP CILINDRIC, câmp cu simetrie axială.

CÂMP CONEX, în matematică, regiune unde există curbe închise ce nu se strâng în limitele acestei regiuni într-un punct.

CÂMP DE DIRECȚIE, totalitate de puncte ale planului xOy , în fiecare dintre care este dată o anumită direcție, de obicei, reprezentată de o săgeată ce trece prin acest punct.

CÂMP POTENȚIAL, câmp vectorial a cărui circulație pe orice cale închisă este zero.

CÂMP SOLENOIDAL, termen de referință în matematică privind câmpul vectorial diferențiabil într-un domeniu.

CÂMP VECTORIAL, construcție din calculul vectorial care asociază un vector fiecărui punct dintr-un spațiu euclidian.

CÂMP, în matematică, noțiune algebrică utilizată pe scară largă în multe ramuri ale matematicii.

CÂT, număr rezultat dintr-o împărțire.

CELULĂ DE MEMORIE, circuit electronic cu două stări stabile.

CENTRU DE CALCUL, termen de referință în informatică; subdiviziune operațională și tehnologică în TIC.

CENTRU, termen de referință în matematică privind un cerc sau un poligon.

CERC, parte a planului delimitat de o circumferință, ce conține centrul acesteia.

CERCETARE OPERAȚIONALĂ, arie de aplicare a matematicii, unde sunt utilizate metode cantitative pentru a evalua eficacii-

tatea activităților organizaționale și manageriale; în economie, cercetarea operațională dezvoltă principii generale pentru stabilirea și rezolvarea problemelor de îmbunătățire a funcționării sistemelor de producere, deservire și control.

CHEIE CRIPTOGRAFICĂ, sector de informație care controlează operația unui algoritm criptografic; Cheie de căutare, cheie de cifrare, cheie de descifrare, cheie de protecție.

CIBERNETICĂ, știință despre conducere, comunicație și metodele de reprezentare și prelucrare a informației în cadrul sistemelor complexe. Biocibernetică; cibernetică medicală.

CIBERSPAȚIU, domeniul mondial al electromagneticii accesat prin tehnologie electronică și exploatat prin intermediul modulării energiei electromagnetice cu scopul de a realiza o gamă largă de capacități de comunicare și control.

CICLOIDĂ, curbă transcendentă plană, traiectoria unui punct M al unui cerc de rază r ce se rostogolește de-a lungul unei linii drepte.

CIFRARE, domeniul mondial al electromagneticii accesat prin tehnologie electronică și exploatat prin intermediul modulării energiei electromagnetice cu scopul de a realiza o gamă largă de capacități de comunicare și control.

CIFRĂ, semn convențional folosit pentru scrierea numerelor; fiecare dintre cele zece simboluri grafice - 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, care reprezintă numerele: zero, unu, doi, trei, patru, cinci, șase, șapte, opt, nouă; Cifră arabă, cifre romane.

CIFROGRAMĂ, mesaj cifrat.

CIFRU, sistem de semne convenționale cu care se transmit comunicări secrete; combinație de litere sau de cifre cu ajutorul căreia se poate deschide un sistem informațional.

CILINDRU, totalitate de linii drepte în spațiu, paralele cu o direcție dată și care trec printr-o anumită linie.

CINCI, termen de referință în matematică privind o cifră și un număr natural.

CIP, placă semiconductoare sau dielectrică, pe care este montat un circuit integrat sau asamblat un miniaparat electronic, dotate cu elemente de unire și suprafețe de contact.

CIRCUIT INTEGRAT, circuit microelectronic; Primele brevete, microcircuit, microcip.

CIRCUIT, circuit virtual.

CIRCUITE INTEGRALE MAGNETICE, tip de circuite integrate în care sunt utilizate substanțe magnetice pentru procesarea și/sau stocarea informațiilor.

CIRCUMFERINȚĂ, curbă plană închisă, toate punctele aflându-se la aceeași distanță față de un punct dat ce se află în același plan cu aceasta.

CISOIDĂ, termen de referință în matematică privind o curbă generată din două curbe date C_1 , C_2 și un punct O .

CIURUL LUI ERATOSTENE, metodă din teoria numerelor, de construire a tabelii numerelor prime $\leq N$ (unde N este un număr natural dat). Constă în tăierea („ciuruirea”) din șirul $2, 3, \dots, N$ a numerelor divizibile cel puțin printr-un număr prim. A fost elaborată de savantul din Grecia antică Eratostene (cca 275 – 195 î. e. n.).

CLASE DE ECHIVALENȚĂ, clase construite astfel încât elementele a și b aparțin aceleiași clase de echivalență și numai decît coincid; Clase de resturi.

CLASIFICARE STATISTICĂ, în matematică, ramură a teoriei constatării modelului, unde sunt studiate diferite grupuri de obiecte analizate.

CLONĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un cont suplimentar folosit de un utilizator care deja are un cont Internet.

CLUSTER, rețea de calculatoare sau rețea informațională.

COARDĂ, segment de dreaptă care unește două puncte ale unei curbe sau extremitățile unui arc de cerc.

COD, sistem de semne sau semnale convenționale, corespunzătoare literelor, cifrelor, textelor speciale, folosit în telecomunicații, arta militară ș.a. pentru transmiterea informației; sistem de relații de transformare biunivocă a mesajelor $x(t)$ în semnale $y(t)$, utilizat pentru transmiterea informației în telemecanică, calculatoare, sisteme de reglare automată ș.a.

COD BINAR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind întrebuințarea drept simboluri a șirurilor de cifre 0 și 1, corespunzătoare stărilor fizice de contact deschis sau închis.

CODIFICARE DE DATE, operația de identificare a caracterelor sau grupurilor de caractere ale unui cod cu caractere sau grupuri de caractere ale altui cod.

CODIFICATOR, dispozitiv pentru codificarea datelor în sisteme TIC; Codor.

CODIMENSIUNE, termen de referință în geometria diferențială.

COEFICIENT UNGHIULAR, numărul k din ecuația $y = kx + b$ a unei linii drepte în plan, caracterizând panta dreptei în raport cu abscisa.

COEFICIENT, în matematică, factor numeric la o expresie simbolică, factor la o putere a unei necunoscute sau factor constant la o variabilă.

COEFICIENȚI FOURIÉ, coeficienții de descompunere ai unei funcții periodice în șirul Fourié.

COLINEARITATE, termen de referință în matematică privind proprietatea unui număr mai mare de două puncte de a aparține aceleiași drepte.

COMBINATORICĂ PROBABILISTICĂ, ramură a matematicii discrete, unde metodele teoriei probabilităților sunt utilizate pentru a studia obiecte combinatorii.

COMERȚ ELECTRONIC, (*e-Commerce*), activitate de cumpărare sau vânzare prin intermediul transmițerii de date la distanță; activitate specifică politicii expansive a marketingului companiilor comerciale; Magazin electronic.

COMPACT-DISC, dispozitiv de stocare a informației.

COMPARAȚIE, raportul dintre două numere întregi a și b , ceea ce înseamnă că diferența $a-b$ a acestor numere este împărțită la un număr întreg dat m , numit modul de comparație.

COMPAS, dispozitiv folosit pentru trasarea cercurilor, arcelor de cerc sau pentru măsurarea lungimilor.

COMPATIBILITATE, proprietate a teoriei axiomatice ce constă în faptul că în această teorie este imposibil de obținut o contradicție, adică de a dovedi o anumită propoziție și, în același timp, de a o nega sau de a demonstra o afirmație deliberat absurdă.

COMPILATOR, soft, care convertește codurile inițiale din limbaje de programare de nivel înalt în seturi de instrucțiuni echivalente funcționale într-un limbaj mai simplu.

COMPLEMENT AL UNUI UNGHI, oricare dintre cele două unghiuri reprezintă complementul celuilalt.

COMPLEMENT ALGEBRIC, conceptul de algebră matricială; complementară a unei mulțimi.

COMPLEX COMPUTAȚIONAL DE BORD, ansamblu de aparate și programe amplasate la bordul aparatului de zbor, care asigură automatizarea proceselor de informatică și de dirijare în timp real.

COMPOZIȚIE, în matematică totalitatea elementelor care alcătuiesc o unitate.

COMPRIMARE, în informatică, conversia algoritmică a datelor pentru a reduce volumul ocupat de acestea și utilizarea rațională a dispozitivelor de stocare a datelor; în matematică, transformarea planului.

COMPUTER CUANTIC, calculator, în care operațiile de calcul au loc în conformitate cu legile mecanicii cuantice.

COMPUTER OPTIC, dispozitiv controlat prin program pentru prelucrarea, stocarea și transmiterea informațiilor, unde radiația optică este principalul purtător de informații.

COMPUTER PERSONAL, calculator universal cu dimensiuni mici, configurare flexibilă și preț rezonabil, conceput pentru lucrările individuale ale utilizatorului final.

COMPUTER PORTABIL, dispozitiv electronic cu dimensiuni mici și greutate de până la 4 kg, constituit dintr-un modul de sistem cu un procesor central, o memorie externă, un monitor și un dispozitiv de intrare (tastatură etc.).

COMPUTER, aparat electronic; Computer analog, computer digital.

COMPUTERIZARE ÎN NORI, noțiune în domeniul informaticii, denotă calculatoarele din Internet și posibilitatea de a stoca date pe un server a carui amplasare geografică, caracteristici tehnice și aplicații software folosite sunt invizibile pentru utilizatorul final.

COMUTATIVITATE, funcție de două variabile la inversarea căroră se obține același rezultat.

COMUTATOR, dispozitiv care permite închiderea sau deschiderea unui circuit electric în domeniul TIC.

COMUTAȚIE, tehnologie de telecomunicații care asigură pentru fiecare comunicație un debit constant, prin asocierea de canale temporale prin care informația circulă periodic.

CON, corpul geometric obținut prin rotația completă a unui triunghi dreptunghic în jurul unei catete.

CONCATENARE, în teoria limbajului formal și programarea computerizată, concatenarea șirurilor este operația de a uni șiruri de caractere cap la cap.

CONDIȚIA CAUCHY–RIEMANN, în teoria funcțiilor analitice, ecuații diferențiale cu derivate parțiale de ordinul întâi.

CONDIȚIA LIPSCHITZ, restricție privind comportamentul creșterii funcției.

CONDIȚII NECESARE ȘI SUFICIENTE, condiții pentru validarea afirmației A , fără de care afirmația A nu poate fi cu adevărat adevărată și, în consecință, în baza căreia afirmația A este adevărată.

CONECTIVITATE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind interacțiunea operațională a elementelor.

CONEXIUNE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind legătura între două sau mai multe elemente ale sistemului.

CONEXIUNEA MULȚIMILOR, una dintre operațiunile de bază pe mulțimi.

CONFIDENȚIALITATE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind protecția datelor cu caracter personal împotriva distrugerii, modificării, blocării, copierii, răspândirii, precum și împotriva altor acțiuni ilicite, măsuri menite să asigure un nivel de securitate adecvat în ceea ce privește riscurile prezentate de prelucrare și caracterul datelor prelucrate.

CONFIGURARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind alegerea de hardware, software, firmware și documentație.

CONFIGURAȚIE, aranjarea fiecăreia dintre unitățile sale funcționale, în funcție de natura, numărul și caracteristicile lor principale.

CONGRUENȚĂ, relație între două numere întregi care dau același rest la împărțirea cu un număr întreg dat.

CONICĂ, termen de referință în matematică privind curba care se obține prin intersectarea unui plan cu un con.

CONJUGAT, termen de referință în matematică privind schimbarea semnului părții imaginare.

CONJUNCȚIE, functor care stabilește legătura dintre două sau mai multe propoziții, astfel încât noua propoziție compusă este adevărată numai atunci când toate propozițiile componente sunt adevărate.

CONSECINȚĂ LOGICĂ, judecată ce urmează logic din premisele deducției.

CONSTANTĂ, mărime constantă în matematică, informatică, fizică, chimie.

CONSUMABILE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind totalitatea materialelor auxiliare necesare pentru asigurarea procesului de producție în domeniu.

CONT DE UTILIZATOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind numele de utilizator.

CONTINUITATE ECHIVALENTĂ, familie de funcții $F(x)$, ce îndeplinește pe mulțimea dată E a valorilor x următoarea condiție: pentru orice $\varepsilon > 0$ există $\delta > 0$, astfel încât pentru orice $x_1, x_2 \in E$ are loc relația $|x_1, x_2| < \delta$ și pentru orice funcție $f(x)$ din F , inegalitatea $|f(x_1), f(x_2)| < \varepsilon$.

CONTINUITATE UNIFORMĂ, orice funcție continuă, definită pe un segment, este uniform continuă pe acesta.

CONTINUITATE, una dintre cele mai importante noțiuni matematice, regăsită în două concepte de bază; Mulțimi continui; Reprezentări continui.

CONTOR DE INSTRUCȚIUNI, termen de referință în tehnologia informațiilor privind instrucțiunea repetitivă cu contor.

CONTROL DE ACCES, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un ansamblu de echipamente care are rolul de a proteja rețeaua de calculatoare sau cea informațională; Control de redundanță ciclică, control izoritmnic, control de erori, control de flux, control de paritate.

CONTROL STATISTIC DE CALITATE, totalitate de metode statistice pentru controlul producției în masă pentru a determina respectarea cerințelor specificate.

CONVERGENȚĂ, una din noțiunile fundamentale ale analizei matematice, adică unele elemente matematice au o limită.

CONVERTOR DE INFORMAȚII, dispozitiv hardware sau program în tehnologia computerului, care transformă forma, sau și formatul informațiilor transmise prin intermediul acestuia; Convertor analogic/numeric, convertor serie/paralel, convertor numeric/analogic.

CONVEXITATE ȘI CONCAVITATE, a funcției, proprietate a unei funcții f , definită pe un anumit interval, constând în faptul, că fiecare arc al curbei care este un grafic al funcției $y = f$ nu este mai mare sau nu este mai mic decât coarda sa.

CONVOLUȚIE, operație matematică pe două funcții care produce o a treia funcție care exprimă modul în care forma uneia este modificată de cealaltă; Convoluția funcției.

COORDONATE, numere, a căror atribuire determină poziția unui punct pe un plan, pe o suprafață sau în spațiu.

COPLANARITATE, termen de referință în matematică privind calitatea a două sau a mai multor figuri geometrice de a fi conținute în același plan.

COPROCESOR NUMERIC, termen de referință în tehnologia informațiilor privind dispozitivul în domeniu.

CORELAȚIE, legătură sau dependență statistică între două sau mai multe fenomene; Corelație a două variabile aleatorii.

CORESPONDENȚĂ, relație binară între două mulțimi A și B , submulțime arbitrară R al produsului cartezian $A \times B$.

CORESPONDENȚĂ UNICĂ RECIPROCĂ, corespondența dintre elementele a două mulțimi, unde fiecare element al primei mulțimi corespunde unui singur element al celei de a doua mulțimi.

COROLAR, propoziție care rezultă imediat dintr-o propoziție anterior demonstrată.

CORP CONVEX, corp geometric ce posedă proprietatea că segmentul care leagă oricare din punctele sale este conținut în întregul corp.

CORP, ansamblu de elemente în care sunt definite operațiile de adunare și înmulțire care satisfac anumite axiome, astfel ca pentru fiecare din ele să existe operația inversă; Corp comutativ.

CORPURILE LUI PLATONOV, termen de referință în matematică privind poliedrele convexe regulate.

COSECANTĂ, funcție trigonometrică periodică, reciprocă funcției sinus.

COSINUS, funcție trigonometrică periodică, definită în contextul unui triunghi dreptunghic ca fiind raportul dintre cateta alăturată și ipotenuză; Cosinus hiperbolic.

COSINUSURI DIRECTOARE, al dreptei l , cosinusurile unghiurilor a , b și g formate de un vector situat pe linia l cu direcția pozitivă a axelor Ox , Oy și Oz ale sistemului de coordonate dreptunghiulare.

COTANGENTĂ, funcție trigonometrică periodică, definită în contextul unui triunghi dreptunghic ca fiind raportul dintre cateta alăturată și cateta opusă; Cotangentă hiperbolică.

CRC, (*Cyclic Redundancy Check*), abreviere de referință în tehnologia informațiilor privind verificarea ciclică a erorilor.

CREION OPTIC, dispozitiv opto-electronic.

CRIPTANALIZĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind managementul informației.

CRIPTOGRAFIE, știința metodelor de conversie a informațiilor care să le protejeze atunci când se transmite prin canale de comunicare nesigure și căile de implementare practică a acestor metode; scriere secretă, un sistem de schimbare a literelor pentru a face textul de neînțeles pentru neinițiați; secțiune de paleografie ce studiază grafica sistemelor criptografice; Criptografie cu cheie publică.

CRISTAL LICHID, substanță compozită mixtă (organică și anorganică) sau organică, sintetică sau naturală.

CRITERIU, punct de vedere, principiu, normă pe baza cărora se face o clasificare, o definire, o apreciere; Criterii de concordanță, criterii de convergență, criterii de divizibilitate, criteriul student, verificarea a ipotezelor statistice.

CUANTOR, determinativ logic prin care se fixează sfera de aplicabilitate a unei variabile într-o anumită expresie.

CVASIGRUP, structură algebrică asemănătoare unui grup.

CUATERNION, generalizarea noțiunilor de numere complexe.

CUB, unul din cele cinci poliedre obișnuite; are 6 fețe ce reprezintă pătrate, 12 laturi, 8 vârfuri; în fiecare vârf converg 3 laturi reciproc perpendiculare; cubul numărului a , puterea a treia a numărului a .

CULTURĂ DIGITALĂ, domeniu tehnic nou de comunicare umană.

CURBA JORDAN, imaginea unei hărți continue.

CURBA PEANO, curbă continuă ce umple complet un anumit pătrat, adică trecând prin toate punctele sale.

CURBĂ PENTRU DESEN, linie plată transcendentă pentru care, așa numita ecuație naturală are forma $R = k/\cos s$, unde R este raza de curbură, s este lungimea arcului, k este parametru.

CURBĂ RECTIFICABILĂ, curbă ce are lungime finită.

CURBĂ, termen de referință în matematică privind un interval de numere reale transformat într-o mulțime de puncte dintr-un spațiu topologic; Curbă invariantă, curbă strâmbă.

CURBELE PEARSON, graficele funcțiilor $y = p(x)$, unde $p(x)$ sunt densitățile de distribuție a probabilităților care satisfac ecuația diferențială.

CURBURĂ, măsură cantitativă a unui obiect geometric, ce exprimă proprietatea de a nu fi rectiliniu pentru orice punct al figurii respective.

CURSOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un indicator utilizat pentru a arăta poziția pe monitorul unui calculator.

CUVÂNT CHEIE, parolă *password*, informație secretă sub formă de șir de caractere, utilizată pentru a confirma identitatea unui utilizator.

CUVÂNT, în matematică, succesiune finită de litere ale unui alfabet.

CVASI-EMPIRISM, metode aplicate în matematică pentru a realiza epistemologie similar cu cel al empirismului; Cvasigrup, cvasinormă.

D

DECAGON, figura geometrică cu zece laturi.

DECODARE, descifrarea unui cod sau mesaj.

DECODOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind dispozitivul din domeniu utilizat pentru descifrarea unui cod sau mesaj.

DECRIPTARE, vezi Descifrare.

DECUPARE, tăiere dintr-un întreg.

DEFINIȚIE NEPREDICATIVĂ, definiția unui anumit obiect prin indicarea relației dintre acest obiect și toate obiectele dintr-o anumită mulțime, la care se presupune că aparține obiectul determinat.

DEFRAGMENTARE, termen de referință în matematică privind procesul care mută și unifică datele pe hard disk.

DEÎMPĂRȚIT, termen al unei împărțiri, care trebuie împărțit cu al doilea termen, numit împărțitor.

DEÎNMULȚIT, termen al unei înmulțiri, care trebuie înmulțit cu al doilea termen, numit înmulțitor.

DEMODULARE DE SEMNAL, termen de referință în tehnologia informațiilor privind recepționarea informației.

DEMONSTRAȚIE, procedeu logic de verificare a adevărului unui enunț, unei propoziții.

DENSITATE DE PROBABILITATE, densitate de distribuție a probabilității unei mărimi aleatorii.

DEPANARE, proces tehnologic în domeniul TIC.

DEPENDENȚĂ FUNCȚIONALĂ, restricție care apare între atributele unei entități și grupuri de atribute la nivelul semanticii (semnificației) acestora.

DEPENDENȚĂ LINIARĂ, sistem de vectori liniari dependenți.

DEPLASARE, transformare geometrică care deplasează fiecare punct al unei figuri sau al unui spațiu cu aceeași distanță într-o direcție dată.

DERIVATĂ FRÉCHET, mijloc schematic de reprezentare a unor mulțimi și a relațiilor dintre acestea.

DERIVATĂ LOGARITMICĂ, derivata logaritmului unei funcții.

DERIVATĂ, noțiune de bază a calculului diferențial, caracterizând viteza de modificare a unei funcții f la modificarea argumentului x ; derivata este o funcție definită pentru fiecare x_0 ca limită.

DESCĂZUT, termen al unei scăderi, din care trebuie scăzut cu al doilea termen, numit scăzător.

DESCIFRARE, folosire a unui cifru pentru a înțelege un text cifrat.

DESCOMPUNERE ÎN FACTORI IREDUCTIBILI, operație matematică.

DESCOMPUNERE ÎN FACTORI PRIMI, operație matematică.

DESCRIPTOR, noțiuni caracteristice unui subiect, care stau la baza unui cod întocmit în vederea automatizării operațiilor de documentare.

DESFĂȘURATA POLIEDRULUI, aranjament de poligoane îmbinate la laturi care nu se suprapun în plan, care poate fi pliat pentru a deveni fețele poliedrului.

DESFĂȘURĂTOARE, termen de referință în matematică privind o curbă desfășurată.

DETERMINANT, al unei matrice pătrate A de ordinul n , polinom din elementele matricei $A = \| a_{ij} \|$ $A = a_{ij} \|$.

DEZVOLTARE ÎN SERIE FOURIER, transformări periodice a unei funcții.

DEZVOLTARE ÎN SERIE LAURENT, teoremă matematică.

DIAGONALĂ ÎNTR-UN POLIGON, segment de dreaptă ce leagă două vârfuri ce nu aparțin unei părți.

DIAGRAMA PROGRAMELOR, model matematic al programului, care reflectă proprietățile structurale ale acestuia.

DIAMETRU, coardă ce trece prin centrul cercului.

DICȚIONAR DE DATE, depozit centralizat de informații despre date cum ar fi sensul, relațiile cu alte date, originea, utilizarea și formatul.

DIFERENȚA MULȚIMILOR A ȘI B, mulțimea tuturor elementelor din mulțimea A ce nu aparțin mulțimii B, este notată de obicei cu AB .

DIFERENȚĂ, rezultatul scăderii.

DIGITAL, termen de referință în tehnologia informațiilor care înseamnă numeric.

DIGITALIZARE, termen de referință în tehnologia informațiilor care înseamnă numerizare.

DILATARE, termen de referință privind comprimarea în matematică.

DIMENSIUNE A FIGURILOR ÎN MATEMATICĂ, număr egal cu unitatea, dacă figura este o linie; egală cu doi, dacă figura este o suprafață; egală cu trei, dacă figura este un corp.

DIRECTOARE, dreaptă situată în planul unei secțiuni conice, care are următoarea proprietate: raportul distanțelor oricărui punct al curbei până la focar și până la această dreaptă este o mărime constantă.

DIRECTOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind lista programelor sau fișierelor.

DISC COMPACT, instrument optic pentru stocarea informației, dischetă.

DISC MAGNETIC, purtător de date magnetice sau dispozitiv extern pentru calculator proiectat pentru stocarea pe termen lung a informațiilor.

DISC OPTIC, dispozitiv de stocare pentru reproducerea și înregistrarea sau doar pentru reproducerea informațiilor cu ajutorul unei radiații laser puternic focalizate; mediu de stocare pentru reproducerea și înregistrarea (sau doar pentru reproducerea) informațiilor cu ajutorul unei radiații laser puternic focalizate; Disc laser, disc optic numeric, disc virtual, disc magneto-optic.

DISCONTINUITATE, termen de referință în matematică privind proprietatea unei mărimi sau funcții de a sări de la o valoare la alta, fără a trece prin valorile intermediare.

DISCRIMINANT, polinom a cărui mărime depinde de coeficienți și determină diferite proprietăți ale rădăcinilor.

DISCUL POINCARÉ, model de geometrie hiperbolică bidimensională în care punctele geometriei sunt în interiorul discului unitar, iar liniile drepte constau din toate arcurile circulare conținute în acel disc.

DISJUNCȚIE, operator logic care dă valoarea de adevărat dacă cel puțin unul dintre operanzi este adevărat.

DISPERSIE, termen de referință în matematică privind repartizarea unei mulțimi de valori.

DISPLAY, ecran de vizualizare a informației.

DISPOZITIV DE AFIȘAJ, dispozitiv de reprezentare a informației pe calculator.

DISPOZITIV DE CITIRE OPTICĂ, dispozitiv care stochează informația pe suprafața unui disc și citește această informație prin iluminarea suprafeței cu un laser și observarea reflexiei.

DISPOZITIV DE CITIRE, echipament electronic de citire a informației.

DISPOZITIV DE CODIFICARE, echipament pentru convertirea unui mesaj într-un semnal în conformitate cu codul selectat.

DISPOZITIV LOGIC PROGRAMABIL, bloc electronic funcțional creat pe baza tehnologiei cu semiconductor pentru implementarea logică a circuitelor digitale.

DISPOZITIVE EXTERNE ALE COMPUTERULUI, hardware în afara blocului principal al computerului, pentru a extinde capacitatea operațiilor de procesare ale computerului.

DISPOZITIVUL DE CONTROL AL COMPUTERULUI, parte integrantă a unității centrale de procesare, care implementează funcția de control al calculelor în computer, asigurând funcționarea coordonată a tuturor blocurilor sale cu ajutorul semnalelor de control generate în conformitate cu programul executat.

DISTANȚĂ, noțiune geometrică, conținutul căreia depinde pentru ce obiecte este determinată.

DISTRIBUTIVITATE, proprietate distributivă a operațiilor binare generalizată de legea distributivă din algebra elementară.

DISTRIBUȚIA PROBABILITĂȚII, una din noțiunile de bază ale teoriei probabilității și a statisticii matematice; problema distribuției probabilității este echivalentă cu stabilirea probabilităților tuturor evenimentelor aleatorii ce pot avea loc într-un fenomen aleatoriu dat; Distribuția Weibull.

DISTRIBUȚIA RAYLEIGH, distribuția probabilității unei variabile aleatorii.

DISTRIBUȚIA STUDENT, distribuția probabilității unei variabile aleatorii T , cu n grade de libertate.

DISTRIBUȚIE LAPLACE, distribuția probabilității unei variabile aleatorii X , dată de densitatea probabilității.

DISTRIBUȚIE POISSON, distribuția probabilității unei variabile aleatorii X , ale căror valori posibile sunt numere întregi non-negative.

DIVERGENȚĂ, termen de referință în matematică din teoria câmpurilor privind fluxul unui câmp care trece printr-o suprafață închisă.

DIVIZIBILITATE, proprietatea unui număr natural a este divizor al unui număr natural b dacă există un număr natural c astfel încât $b = a \cdot c$.

DIVIZIUNE ARMONICĂ, termen de referință în matematică privind geometria proiectivă.

DIVIZIUNEA CERCULUI, termen de referință în matematică privind conceptele geometrice și trigonometrice.

DIVIZOR, număr prin care se divide oricare dintre termenii unei sume de numere; Factor comun.

DOCUMENT ELECTRONIC, termen de referință în tehnologia informațiilor privind conținutul unei informații memorate în formă electronică sub forma unui fișier și destinat spre a fi utilizat ca material tipărit sau ca atare.

DODECAEDRU, figură geometrică poliedrică cu 12 fețe.

DODECAGON, figură geometrică în formă de poligon regulat cu 12 laturi și 12 unghiuri.

DOI, cifră și număr natural.

DOMAIN, set de elemente de sistem (de exemplu, adrese IP ale nodurilor Internet), pentru care regulile de control uniform și aplicațiile sunt considerate un element structural al sistemului.

DOMENIU DE DEFINIȚIE AL FUNCȚIEI, mulțime unde este dată funcția considerată.

DOMENIU DE VALORI AL FUNCȚIEI, mulțimea tuturor elementelor atribuite unei funcții în corespundere cu elementele din domeniul de definiție al acesteia.

DOMENIU SIMPLU CONEX, domeniul G unde orice linie închisă este homotopic nulă, adică poate fi deformată continuu într-un punct, rămânând în orice moment în G .

DOMENIU, în matematică, mulțime deschisă conectată la spațiul euclidian.

DOSAR, director analog al dosarului cu fișiere folosit în birouri, adesea înfățișat cu pictograme, care seamănă vizual cu dosarele fizice.

DREAPTĂ, una din noțiunile de bază ale geometriei; Linie.

DREPTE ÎNCRUCIȘATE, linii drepte în spațiu care nu se află în același plan.

DREPTE PARALELE, linii drepte care se află în același plan și nu se intersectează.

DREPTUL INFORMATIC, termen de referință în jurisprudență privind relațiile juridice în domeniul tehnologiilor informaționale.

DREPTUNGHI, patrulater în care toate unghiurile sunt drepte.

DREPTURI DE ACCES LA INTERNET, (Dreptul Broadband), dreptul tuturor oamenilor de a avea posibilitatea de a accesa Inter-

netul, în scopul exersării drepturilor fundamentale legate de libertatea expresiei.

DRIVER, în informatică, program care, la cererea altor programe, controlează un dispozitiv de un anumit tip conectat la un computer (de exemplu, o tastatură, o imprimantă) sau componenta hardware a unui computer.

DRUM, termen de referință în matematică privind traiectoria unui corp.

DUALITATE, relație de involuție dintre două concepte, teoreme sau structuri matematice.

DUBLAREA CUBULUI, problemă de construire a unui cub, având un volum de două ori mai mare decât un cub dat.

DUBLU CLIC, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un tip de operațiune tehnologică executată cu mouse-ul.

DUPLEX, termen de referință în tehnică și tehnologia informațiilor cu privire la un sistem compus din două sau mai multe părți sau dispozitive conectate între ele, care pot comunica în ambele direcții.

DVD-ul, (*Digital Video Disc* sau *Digital Versatile Disc*), dispozitiv optic multifuncțional de stocare a informației; Disc optic, CD-player.

E

e-AFACERI, vezi Afaceri electronice.

ECHER, instrument de măsură și desen alcătuit din două părți liniare îmbinate în formă de triunghi cu un unghi drept; dispozitiv topografic pentru trasarea unghiurilor pe teren.

TERMINAL DE DATE, termen de referință în tehnică și tehnologia informațiilor privind dispozitivele de colectare a datelor.

ECHIVALENȚĂ, termen de referință în matematică privind o relație binară ce îndeplinește următoarele proprietăți: reflexivitate, simetrie și tranzitivitate.

ECONOMIE DIGITALĂ, vezi Economie informațională.

ECONOMIE INFORMAȚIONALĂ, termen de referință în economie privind relațiile economice în domeniul tehnologiei informațiilor și calculatoarelor.

ECONOMIE MATEMATICĂ, ramură a matematicii, unde sunt aplicate modele matematice ale economiei.

ECUAȚIE LINIARĂ, ecuație unde necunoscutele sunt de ordinul 1 și unde nu există termeni ce conțin produse ale necunoscutelor.

ECUAȚIA BELLMAN, metoda de optimizare matematică aplicată pentru rezolvarea unei probleme de control optim cu o funcție specială; Ecuația Hamilton–Jacobi–Bellman.

ECUAȚIA HAMILTON – JACOBI – BELLMAN, metodă aplicată în teoria controlului optim, care oferă o condiție necesară și suficientă pentru optimizarea unui control în raport cu o funcție de pierdere.

ECUAȚIA LUI DIRAC, ecuație de undă relativist invariantă, care descrie mișcarea particulelor libere cu spinul egal cu $\frac{1}{2}$; sistem de patru ecuații diferențiale de ordinul întâi pentru patru funcții care formează reprezentarea ireductibilă a grupului Lorenz.

ECUAȚIA LUI PFAFF, termen de referință în matematică privind ecuațiile cu diferențiale totale cu n variabile.

ECUAȚIA LUI POISSON, termen de referință în matematică și celebra corecție a ecuației diferențiale a lui Laplace.

ECUAȚIA LUI RICCATI, termen de referință în matematică și ecuație diferențială obișnuită de ordinul întâi.

ECUAȚIA LUI VOLTERRA, ecuații integrale care descriu dinamica sistemelor biologice în care doar 2 specii interacționează, prădătorul și prada.

ECUAȚIA MONGE–AMPÈRE, termen de referință în matematică privind o ecuație diferențială în derivate parțiale de ordinul doi.

ECUAȚIE ALGEBRICĂ, termen de referință în matematică privind o ecuație polinomială.

ECUAȚIE DIFERENȚIALĂ, relație matematică, unde o funcție necunoscută reprezintă un proces aleatoriu; Ecuatie diferențială stocastică.

ECUAȚIE DIFERENȚIALĂ, termen de referință în matematică privind o relație matematică pentru o funcție necunoscută de una sau mai multe variabile.

ECUAȚIE DIOFANTICĂ, termen de referință în matematică privind un polinom de gradul doi.

ECUAȚIE EXPONENȚIALĂ, termen de referință în matematică privind o relație matematică care conține necunoscuta la exponentul puterii.

ECUAȚIE FUNCȚIONALĂ, relație matematică în care necunoscuta este elementul X al unui spațiu Banach, concret sau abstract, adică o ecuație de formă.

ECUAȚIE INTEGRALĂ SINGULARĂ, ecuație integrală cu un nucleu ce tinde la infinit în domeniul de integrare, astfel încât integrala improprie ce conține o funcție necunoscută diverge și este înlocuită de valoarea sa principală.

ECUAȚIA LAPLACE, tip de ecuație diferențială în derivate parțiale.

ECUAȚIE NEDEFINITĂ, tip de ecuație ce conține mai multe necunoscute.

ECUAȚIE NELINIARĂ, tip de ecuația algebrică sau transcendentă.

ECUAȚIE, înregistrare analitică a problemei privind determinarea valorilor argumentelor, la care valorile a două funcții date sunt egale; Sistem de ecuații.

ECUAȚII DIFERENȚIALE LINIARE, tip de ecuații diferențiale.

ECUAȚII NATURALE, relație matematică care exprimă curbura k și torsiunea σ ale curbei ca funcție de lungimea s a arcului său.

EDITARE ELECTRONICĂ, publicarea digitală de cărți electronice, reviste digitale și dezvoltarea bibliotecilor și cataloagelor digitale destinate să fie citite pe un ecran.

EDITOR DE TEXT, software specializat conceput pentru a crea și edita fișiere text prin inserare, ștergere și copiere a textului, sortarea liniilor, tipărirea etc.

EDIȚIE ELECTRONICĂ, publicație în format electronic.

EGALITATE, în logică, tip de relație reciprocă a obiectelor, care tocmai datorită înlocuirii reciproce sunt considerate egale.

e-GUVERNARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind aplicarea posibilităților TIC în guvernare.

ELEMENT MAXIMAL, un element se definește a fi maximal dacă nu există un altul strict mai mare care să-l includă.

ELEMENT MINIMAL, element al unui subset S de un anumit set parțial ordonat dual care nu este mai mare decât oricare alt element din S .

ELEMENT NEUTRU, termen de referință în matematică în algebră.

ELEMENTE DE EUCLID, tratat scris de Euclid în secolul al III-lea î.Hr., ce conține fundamentele matematicii antice.

ELEMENTE INCOMPARABILE, termen de referință în matematică privind mulțimile.

ELICE, linie curbă care taie sub un unghi constant generatoarele unui cilindru sau ale unui con.

ELIPSĂ, linia de intersecție a unui con circular cu un plan ce intersectează una dintre cavitățile sale.

ELIPSOID, suprafață centrală închisă de ordinul doi.

E-MAIL, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o scrisoare electronică.

EMISFERĂ, termen de referință în matematică privind o jumătate dintr-o sferă.

EMULARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind proprietatea unui sistem de calcul numeric de a executa programe scrise în limbajul mașină al unui alt sistem și de a obține performanțe similare în privința timpului de calcul.

ENDOMORFISM, homomorfism de la o mulțime cu o structură dată la ea însăși.

ENERGIE INFORMAȚIONALĂ, termen de referință în matematică introdusă în 1966 de matematicianul român O. Onicescu, privind valoarea medie a probabilităților p_i ($i = 1, 2, \dots, n$) de realizare a evenimentelor aleatorii elementare și rezultate în urma unei experiențe α .

ENTER, proces în informatică de transfer al comenzilor și datelor din mediul extern la intrare în programele personale de calculator, sistemul de achiziție a datelor, în sistem încorporat, într-un smartphone, o cameră video digitală, etc.

ENTROPIE, în teoria informației, măsură a incertitudinii oricărui experiment, ce, în funcție de caz, se poate termina cu rezultate diferite.

EPICICLOIDĂ, termen de referință în matematică privind o curbă plană trasată de un punct fix de pe un cerc, numit epiciclu, care se rostogolește fără alunecare pe exteriorul unui alt cerc fix; caz particular de ruletă.

EPIMORFISM, termen de referință în matematică privind homomorfismul surjectiv.

EROARE, diferența $a - a^*$, unde a^* este valoarea aproximativă cunoscută a unei anumite mărimi, a cărei valoare exactă este a .

ERORI DE ORDINUL ÎNTÂI ȘI DOI, termen de referință în teoria erorilor în domeniile tehnologiei informaționale și tehnică.

ESTIMARE FĂRĂ DEVIERE, (Eroare), estimare statistică a parametrului de distribuție a probabilității din rezultatele observației, lipsită de eroare sistematică.

ETHERNET, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privitor la denumirea unei familii de protocoale de rețele de calculatoare bazată pe transmisia cadrelor și utilizată la implementarea rețelelor locale de tip LAN.

EURISTICĂ, metodă de abordare a rezolvării problemelor sau a descoperirii de sine care utilizează o metodă practică care nu este garantată a fi optimă, perfectă sau rațională, dar este totuși suficientă pentru atingerea unui obiectiv imediat, pe termen scurt sau apropiat.

EVALUARE STATISTICĂ, funcție de rezultate ale observațiilor, metodă de cercetare concepută pentru a evalua parametrii necunoscuți ai distribuției probabilităților.

EVALUARE VALABILĂ, estimare statistică a parametrului de distribuție a probabilității, ce are proprietatea ca odată cu creșterea numărului de observații, probabilitatea de abatere a estimării de la parametrul evaluat cu valoare, ce depășește numărul dat, tinde spre zero.

EVENIMENT ALEATORIU, fenomen matematic întâmplător, care poate apărea sau nu, după caz.

EVENIMENT IMPOSIBIL, noțiune din teoria probabilității.

EVOLUTĂ, loc geometric al centrelor de curbură ale unei curbe date.

EVOLVENTĂ, termen de referință în matematică privind un tip particular de curbă care depinde de o altă formă sau curbă.

HEXAEDRU, poliedru limitat de șase fețe de formă pătrată.

HEXAGON, poligon cu șase laturi și șase vârfuri.

EXCEL, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un limbaj de programare.

EXCENTRICITATE, în geometria euclidiană, este un parametru caracteristic al unei curbe conice.

EXCES SFERIC, termen de referință în geometria sferică privind suma unghiurilor care depășește 180° .

EXPERIMENT COMPUTAȚIONAL, metodă de cercetare realizată nu pe obiectul inițial original, ci pe modelul matematic al obiectului, folosind proceduri de calcul și logice efectuate de software adecvat pe sisteme informatice.

EXPONENT, semn în cifre sau în litere scris cu caractere mai mici sus, la dreapta unei mărimi matematice, pentru a arăta puterea la care se ridică aceasta.

EXPRESIE, termen de referință în matematică privind un grup de numere, litere etc. legate între ele prin simboluri de operații matematice.

EXTRACȚIA RADĂCINII, operație algebrică opusă ridicării la putere.

EXTRANET, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o rețea informațională privată controlată.

EXTRAPOLARE, termen de referință în matematică privind determinarea valorii unei funcții pentru o valoare a variabilei aflată în afara intervalului de valori cunoscute.

EXTREMUM, termen de referință în analiza matematică privind maximele și minimele unei funcții, cunoscute colectiv ca extremă; cea mai mare și cea mai mică valoare a funcției, fie într-un interval dat, fie pe întregul domeniu; Extrem, extreme condiționate, extreme locale.

F

FACTOR PRIM, fiecare dintre numerele prime prin care se împarte exact un număr dat.

FACTOR, termen de referință în matematică privind fiecare dintre termenii unei înmulțiri; Factor de n , factor integrant.

FAMILIE DE LINII, mulțime de linii reprezentate de una sau mai multe ecuații cu unul sau mai mulți parametri. Familia de linii pe plan poate fi dată prin ecuația de forma: $F(x, u, C_1, C_2, \dots, C_n) = 0$, unde C_1, C_2, \dots, C_n sunt parametri. Dacă C iau anumite valori numerice, ecuația dată determină o singură linie din familia de linii. În mod analog poate fi definită familia de linii pe o suprafață și în spațiu.

FAMILIE, mulțime de drepte, curbe sau suprafețe ale căror ecuații se deosebesc doar prin valoarea unor parametri.

FASCICUL DE DREPTE, totalitatea dreptelor care trec printr-un punct fix.

FEREASTRĂ WINDOW, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un element de control grafic format dintr-o zonă vizuală care conține o parte din interfața grafică de utilizare a programului din care face parte și este încadrat de un decor al ferestrei.

FIABILITATE, probabilitate în tehnică, ca un sistem (element, bloc, ansamblu, aparat, echipament) să-și îndeplinească funcția intenționată, în condiții de utilizare determinate, pe o perioadă de timp precizată.

FIGURĂ, termen de referință în geometrie, privind un obiect abstract în plan sau spațiu constituit dintr-o mulțime finită sau infinită de puncte. Ex.: punctul, dreapta, triunghiul, circumferința, paralelipipedul.

FIGURI ÎNSCRISE ȘI CIRCUMSCRISE, figuri geometrice, dispuse în anumit mod una în raport cu alta.

FILTRAREA PROCESELOR ALEATORII, estimarea valorii procesului aleatoriu X în momentul curent t în funcție de valoarea altui proces aleatoriu, asociat cu acesta.

FILTRU, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un sistem de circuite electrice, sonore etc. cu care se filtrează oscilațiile de anumite frecvențe.

FIȘIER, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o colecție ce cuprinde date, stocate de obicei pe un dispozitiv de stocare. Fișier comprimat, fișier executabil.

FIZICĂ MATEMATICĂ, teoria modelelor matematice aplicată la cercetarea fenomenelor fizice.

FLUX DE DATE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind canalele de comunicație seriale, unidirecționale între două

procese: web (pentru site-uri), iOS (pentru aplicații iOS) și Android (pentru aplicații pentru Android).

FLUX POISSON, vezi **Procesul Poisson**.

FLUX, una din noțiunile calculului vectorial al unui câmp vectorial.

FOCARAL SECȚIUNII CONICE, punct situat în planul secțiunii conice.

FONT, termen de referință în tehnologia informațiilor și industria poligrafică privind un set complet de caractere având aceeași politică tipografică și același stil, corp tipografic și grosime.

FORMALIZARE, în matematică, prezentare a unei zone oarecare a regiunii de conținut sub forma unui sistem formal sau de calcul.

FORMAT, termen de referință în tehnologia informațiilor privind modul standard în care informațiile sunt codificate pentru stocare într-un fișier de calculator; Formatare.

FORMĂ PĂTRATICĂ, termen de referință în matematică privind un polinom omogen de gradul doi într-un număr de variabile.

FORMELE FUNDAMENTALE ALE UNEI SUPRAFETE, cele trei forme fundamentale ale unei suprafețe, introduse în știință de C. F. Gauss în 1828.

FORMULADE INTEGRARE PRIN PĂRȚI A LUI DE MORGAN, metodă utilizată în analiza matematică.

FORMULA DE INTEGRARE PRIN PĂRȚI A LUI MOIVRE, metodă utilizată în analiza matematică pentru a face legătura între numere complexe și trigonometrie.

FORMULA DE INTEGRARE PRIN PĂRȚI A LUI NEWTON ȘI LEIBNIZ, stabilește relația dintre cele două operații de bază ale calculului integral, derivarea și integrarea.

FORMULA DE INTEGRARE PRIN PĂRȚI A LUI STIRLING, în analiza matematică permite calculul aproximativ al factorialului.

FORMULA DE INTEGRARE PRIN PĂRȚIA LUI VIÈTE, termen de referință în matematică privind redarea numărului irațional π (pi) prin radicali.

FORMULA DE INTEGRARE PRIN PĂRȚI HERON, termen de referință în matematică care stabilește relațiile dintre coeficienții unei ecuații algebrice și rădăcinile acesteia.

FORMULA DE ÎNSUMARE POISSON, formulă pentru calcularea sumei unei serii.

FORMULA LEIBNIZ, formulă ce exprimă derivatul celui de-al nouălea ordin al produsului din două funcții din punct de vedere al derivatelor factorilor.

FORMULA LUI STIRLING, egalitate ce permite să se găsească valorile aproximative ale factorialilor n .

FORMULA LUI STOKES, formulă de convertire a integralei curbice pe un contur închis într-o integrală pe o suprafață delimitată de acest contur.

FORMULA LUI WALLIS, termen de referință în matematică privind reprezentarea numărului π ca un produs infinit.

FORMULA MACLAURIN, vezi Formulă Taylor.

FORMULA MOIVRE, formulă ce oferă regula pentru ridicarea la puterea n a unui număr complex reprezentat în formă trigonometrică.

FORMULA OSTROGRADSKI, termen de referință în matematică privind formula de transformare a integralei.

FORMULA TAYLOR, termen de referință în matematică privind reprezentarea unei funcții ca o sumă infinită de termeni calculați din valorile derivatelor acelei funcții într-un punct.

FORMULĂ DE PROBABILITATE COMPLETĂ, una dintre formulele de bază ale teoriei elementare a probabilităților.

FORMULĂ LOGICĂ, relație matematică ce conține doar simboluri ale operațiilor logice și variabile pentru enunțuri și predicate.

FORMULĂ, termen de referință în matematică privind o combinație de semne matematice ce exprimă o afirmație.

FORTTRAN, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un limbaj de programare.

FRACTAL, obiect natural, posedând proprietatea asemănării de sine, adică exact sau aproximativ coincide cu partea sa.

FRAȚIE ARITMETICĂ, (Frație Obișnuită Pozitivă), mărime ce conține un număr întreg de fracții ale unei unități.

FRAȚIE CONTINUĂ, una dintre formele de reprezentare a numerelor și funcțiilor.

FRAȚIE CORESPUNZĂTOARE, relație matematică, obținută prin ruperea unei fracții continue.

FRAȚIE ZECIMALĂ, termen de referință în matematică privind un număr format dintr-o parte întreagă și o parte zecimală.

FRAȚIE, termen de referință în matematică privind o parte a unui întreg sau orice număr de părți egale.

FRAȚIUNILE LINIEI, curbă ce este o soluție a problemei privind alungirea, ce este prezentată după cum urmează.

FREEWARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind programe pentru computer care au drepturi de autor înregistrate și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă nelimitată de timp.

FTP ANONIM, protocol al nivelului aplicație TCP/IP și un serviciu care permite schimbul de fișiere prin Internet.

FUNCTOR, termen de referință în matematică privind aplicațiile între categorii.

FUNCȚIA LAMÉ, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă utilizată la studierea fenomenelor fizice în zone delimitate de suprafața unui elipsoid.

FUNCȚIA NEUMANN, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă cilindrică.

FUNȚIA SIGNUM, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă impară pentru numere reale.

FUNȚIA VECTOR, termen de referință în matematică privind o metodă de calcul vectorial.

FUNȚIA ZETA RIEMANN, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă analitică, complexă cu definită.

FUNȚIE ADITIVĂ, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă pentru care integrala Lebesgue, luată pe mulțimea dată, este finită.

FUNȚIE ALEATORIE, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă X a unui argument arbitrar t , $t \in T$, ale căror valori pentru orice t sunt o variabilă aleatorie cu o anumită distribuție de probabilitate.

FUNȚIE DE CREDIBILITATE, metodă a probabilității maxime cu drept de asemănare.

FUNȚIE DE PUTERE, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă exponențială.

FUNȚIE DE PUTERI, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă $y = x^a$, unde a este un număr constant.

FUNȚIE GENERALIZATĂ, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă liniară pe un anumit spațiu de funcții, generalizarea noțiunii clasice a unei funcții.

FUNȚIE GENERATOARE, șirul $u_0, u_1, \dots, u_n, \dots$, funcție de variabila t .

FUNȚIE LINIARĂ, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă $y = kx + b$, unde k și b sunt constante; una dintre mărimile elementare de bază.

FUNȚIE LOGARITMICĂ, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă inversă funcției exponențiale.

FUNȚIE LOGICĂ, mărime variabilă definită pe mulțimea de valori de adevăr $\{I, L\}$ și care ia valori în această mulțime.

FUNCȚIE MEROMORFĂ, mărime variabilă ce poate fi reprezentată ca derivată parțială a două mărimi variabile analitice.

FUNCȚIE MONOTONĂ, termen de referință în matematică privind o mărime variabilă crescătoare sau descrescătoare.

FUNCȚIE OMOGENĂ, (Funcție Continuă), termen de referință în matematică privind o mărime variabilă pentru care există un astfel de număr real numit indicator al omogenității, pentru care este corectă egalitatea.

FUNCȚIE PERIODICĂ, mărime variabilă ale cărei valori nu se modifică atunci când se adaugă la valorile argumentului său un anumit număr diferit de zero T , denumit perioada funcției.

FUNCȚIE RECIPROCĂ, mărimea variabilă $x = h(y)$, care se obține din funcția dată $y = f(x)$, dacă din relația $f(x) = y$ se exprimă x prin y .

FUNCȚIE SEMI-CONTINUĂ, noțiune de analiză matematică.

FUNCȚIE TRANSCENDENTĂ, mărime variabilă analitică nealgebrică.

FUNCȚIE, una din noțiunile de bază ale matematicii privind dependența unor variabile față de altele. Funcția densitate de probabilitate.

FUNCȚII CILINDRICE, termen de referință în matematică privind o clasă de mărimi variabile speciale.

FUNCȚII HIPERBOLICE RECIPROCE, termen de referință în matematică privind mărimile variabile inverse funcțiilor hiperbolice: arcsinus hiperbolic, arccosinus hiperbolic, arctangentă hiperbolică, arccotangentă hiperbolică, notate respectiv: $\text{Arcsh } x$, $\text{Arcch } x$, $\text{Arctanh } x$, $\text{Arccoth } x$.

FUNCȚII MATHIEU, soluții ale ecuației Mathieu.

FUNCȚII PARE ȘI IMPARE, mărimi variabile ce își păstrează semnul sau îl schimbă în opus, atunci când se schimbă semnul argumentului.

FUNȚII RECURSIVE, una dintre cele mai frecvente variante pentru precizarea matematică a noțiunii de funcție aritmetică calculată, adică o funcție calculabilă ale cărei argumente și valori sunt numere naturale.

FUNȚII SFERICE, mărimi variabile omogene de ordinul n ale coordonatelor dreptunghiulare x, y, z , ce satisfac ecuația Laplace.

FUNȚII TRIGONOMETRICE, termen de referință în matematică privind mărimile variabile elementare sinus, cosinus, tangentă, cotangentă, secantă, cosecantă.

FUNȚIONALĂ, reprezentarea f a unei mulțimi arbitrare X într-o mulțime de numere reale sau complexe.

FUS SFERIC, porțiune din suprafața unei sfere cuprinsă între două cercuri mari care au un diametru comun.

G

GENERAREA GRILELOR, componentă a rezolvării problemelor matematice folosind metoda grilelor.

GENERATOARE RECTILINII, sistem infinit de linii drepte, care umplu complet suprafața.

GEOMETRIA EUCLIDIANĂ, cea mai veche formalizare a geometriei, folosită în viața de zi cu zi.

GEOMETRIA RIEMANN, generalizare multidimensională a geometriei pe o suprafață, reprezentând teoria spațiilor Riemann, adică acele spații în care în regiuni mici are loc aproximativ geometria euclidiană.

GEOMETRIE NON-EUCLIDIANĂ, geometrie ce se bazează pe aceleași premise ca cea obișnuită, geometria euclidiană, cu excepția axiomei despre paralele, ce este înlocuită cu o alta; Geometria Lobachevski.

GEOMETRIA PROIECTIVĂ, ramură a geometriei ce studiază proprietățile proiective ale figurilor, adică acele proprietăți care nu

variază sub transformări proiective, de exemplu, sub proiectarea centrală.

GEOMETRIE, știință care se ocupă cu studiul formelor corpurilor și al raporturilor lor spațiale.

GEOMETRIE SFERICĂ, ramură a geometriei ce studiază imaginile geometrice situate pe o sferă, la fel cum planimetria studiază imaginile geometrice localizate pe un plan.

GESTIUNE ELECTRONICĂ DE DOCUMENTE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind operațiile de management în tehnologiile informaționale.

GRAD, unitate de măsură a unghiurilor plane sau a arcelor de circumferință.

GRADIENT, câmp vectorial ai cărui vectori sunt îndreptați, în fiecare punct, în direcția celei mai mari rate de creștere a câmpului scalar, și al cărui modul este cea mai mare rată de schimbare.

GRAF, mulțime de obiecte legate între ele printr-o mulțime de muchii cărora le pot fi atribuite direcții.

GRAFIC, reprezentare prin desen a unei mărimi, a variației unei mărimi sau a raportului dintre două sau mai multe mărimi variabile.

GRAFICĂ PE CALCULATOR, domeniu al tehnologiilor informaționale privind toate aspectele legate de prelucrarea imaginilor utilizând un computer.

GRAMATICĂ FORMALĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un set de reguli pentru rescrierea șirurilor, împreună cu un „simbol de pornire” de la care începe rescrierea.

GROUPWARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la un software de aplicație conceput pentru a ajuta oamenii care lucrează la o sarcină comună să își atingă obiectivele.

GRUP DE TRANSFORMĂRI, transformări ale unei mulțimi, examinat împreună cu această mulțime; Grup de substituție.

GRUP, mulțime numerică echipată cu operația binară care combină orice două elemente ale ei pentru a forma un al treilea element în așa fel încât sunt satisfăcute patru condiții necesare: închiderea, asociativitatea, identitatea și inversabilitatea.

H

HACKER, infractor spărgător de rețea tehnologică informațională.

HEPTAGON, poligon cu 7 laturi.

HEXAEDRU, poliedru cu 6 fețe, 8 vârfuri și cu 12 muchii. Hexaedru regulat este numit cub și are trei axe de simetrie de ordinul 4, patru axe de simetrie de ordinul 3, șase axe de simetrie de ordinul 2 și un centru de simetrie.

HEXAGON, poligon cu 6 laturi și cu 6 vârfuri. Într-un hexagon înscris într-o secțiune conică laturile opuse, separate una de alta prin două laturi, se intersectează în puncte situate pe aceeași dreaptă.

HEXAZECIMAL, termen de referință în tehnologia informațiilor privind sistemul de numerație în baza 16.

HIPERBOLĂ, curbă plană din familia conicilor cu rază de curbură variabilă.

HIPERPLAN, termen de referință în geometrie, privind un subspațiu a cărui dimensiune este una mai mică decât cea a spațiului său ambiental.

HIPOCICLOIDĂ, curbă plană trasată de un punct fixat pe un cerc care se rostogolește în interiorul altui cerc mai mare.

HISTOGRAMĂ, reprezentare grafică a unei repartiții statistice, constând într-o succesiune de dreptunghiuri, fiecare dintre acestea având drept bază un subinterval al intervalului în care se găsesc valorile caracteristicii, iar ca înălțime, raportul dintre frecvența corespunzătoare subintervalului respectiv și lungimea acestuia.

I

ICOSAEDRU, figură geometrică poliedru cu 20 de fețe.

IDEAL, submulțime nevidă, unde este un inel și pentru care relația adunarea și înmulțirea sunt operații definite în inelul M .

IDEMPOTENȚĂ, proprietate a unui element x al unei mulțimi M în raport cu o operație binară caz în care x se numește idempotent; operație logică în care conectarea unei variabile cu ea însăși are drept rezultat aceeași variabilă.

IDENTIFICATOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un simbol destinat pentru a identifica un corp de date.

IDENTITATE, egalitate a două expresii analitice, valabilă pentru orice valori admisibile ale variabilelor incluse în acestea.

IMAGINE DIGITALĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o imagine generată de calculator.

IMAGINE, termen de referință în matematică privind elementul $a \in A$ la reprezentarea lui φ a mulțimii A în mulțimea B .

IMPRIMANTĂ CU JET DE CERNEALĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind dispozitivul de multiplicare cu jet.

IMPRIMANTĂ LASER, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind dispozitivul de multiplicare laser cu toner.

IMPRIMANTĂ, dispozitiv periferic de calculator pentru imprimarea alfa-numerică sau grafică a informațiilor, de obicei pe hârtie, în tiraje mici; Imprimantă 3D tridimensională, imprimantă matriceală.

INCLUZIUNE, relație între două mulțimi prin care se exprimă faptul că orice element al primei mulțimi îi aparține și celeilalte.

INDEPENDENȚĂ, în teoria probabilităților, una dintre cele mai importante noțiuni specifice ale teoriei probabilităților.

INDEXAREA MOTOARELOR DE CĂUTARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind colectarea, analizarea și stocarea datelor pentru a facilita regăsirea rapidă și precisă a informațiilor.

INDICE, în teoria numerelor, număr, ce joacă un rol în rezolvarea comparațiilor, similar cu rolul logaritmilor în rezolvarea ecuațiilor exponențiale.

INDUCȚIE MATEMATICĂ, metodă de demonstrare a afirmațiilor matematice.

INECUAȚIE, inegalitate între două expresii algebrice, care este valabilă numai pentru anumite valori date variabilelor.

INEGALITATE MINKOWSKI, inegalitate a triunghiului pentru spații de funcții integrabile de ordinul π (π).

INEGALITATE, relație care există între oricare două mărimi care nu sunt egale.

INEGALITATEA LYAPUNOV, termen de referință în matematică privind momentul mărimii valorii aleatorii.

INEGALITATEA LUI BUNEAKOVSKI, inegalitate utilă întâlnită în algebra liniară, în analiza seriilor infinite sau integrării produselor, în teoria probabilităților.

INEGALITATEA LUI SCHWARZ, vezi INEGALITATEA LUI BUNEAKOVSKI.

INEGALITATEA CRAMER-RAO, inegalitate în statistica matematică, ce stabilește limita inferioară a erorilor medii pătratice ale estimărilor statistice ale parametrilor.

INEGALITATEA TRIUNGHIULUI, inegalitate clasică ce afirmă că lungimea oricărei laturi ale unui triunghi nu depășește suma lungimilor celorlalte două laturi.

INEL NORMAT, mulțime nevidă R pentru elementele ce le sunt definite două operații binare, adunare și înmulțire.

INEL, structură algebrică formată dintr-o mulțime suport și două operații binare; Inel de polinoame, inel sferic, semiinel.

INFIMUM și SUPREMUM, termen de referință în matematică privind cazuri speciale importante ale numerelor reale utilizate frecvent în analiza matematică.

INFINIT, cea mai mare valoare spre care tinde o mărime variabilă.

INFORMATICĂ, știința scoaterii informațiilor din mesaje, crearea de resurse informaționale, programarea comportamentului mașinilor și a altor entități legate de construcția și aplicarea unui mediu uman-mașină pentru rezolvarea problemelor de modelare, proiectare, interacțiune, instruire etc.

INFORMATIZARE, implementarea informaticii în rezolvarea unor probleme, prin procedee care fac disponibile informațiile.

INFORMAȚIE, în matematică, denumire generală a noțiunilor ce joacă un rol fundamental în informatică, teoria informației, cibernetică și, de asemenea, în statistica matematică.

INSTRUCȚIUNE, element al managementului în domeniul tehnologiilor informaționale și calculatoarelor.

INSTRUIRE ASISTATĂ DE CALCULATOR, metodă de educație cu utilizarea TIC.

INTEGRALĂ DE SUPRAFAȚĂ, integrală a unei funcții definite pe orice suprafață.

INTEGRALĂ FOURIER, formulă pentru descompunerea unei funcții neperiodice în componente armonice ale căror frecvențe trec printr-un ansamblu continuu de valori.

INTEGRALĂ GENERALĂ, sistem de ecuații diferențiale obișnuite de ordinul n .

INTEGRALĂ IMPROPRIE, generalizarea noțiunii clasice de integrală în cazul funcțiilor nelimitate și a funcțiilor definite pe un interval de integrare infinit.

INTEGRALĂ ITERATIVĂ, termen de referință în matematică privind o noțiune a calculului integral.

INTEGRALĂ, una dintre cele mai importante noțiuni ale analizei matematice; Integrală definită, integrală curbilinie, integrală multiplă, integrală nedefinită, integrală primă.

INTEGRARE DE SERVICII, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

INTEGRARE DE SISTEME, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

INTEGRARE, metodă utilizată în analiza matematică pentru determinarea primitivei produsului a două funcții, când se cunoaște primitiva uneia.

INTEGRATOR, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

INTEGRITATE DE DATE, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ, ramură a informaticii unde sunt dezvoltate metode și mijloace de rezolvare a problemelor intelectuale cu ajutorul calculatorului, rezolvate în mod tradițional de oameni.

INTERESECTAREA MULȚIMILOR, una din operațiunile de bază pe mulțimi.

INTERFAȚĂ, (*Interface*), în informatică, metodă și mijloace de interacțiune între utilizatori și programe sau între programe și instrumente ori între programe cu mijloacele dispozitivelor.

INTERIORUL UNEI MULȚIMI, termen de referință în matematică.

INTERNET ÎN BANDĂ LARGĂ, utilizarea întregă a benzii de frecvență pentru transmiterea informației.

INTERNET PROTOCOL, protocol de rețea ce stabilește modele etalon, responsabile de stabilirea itinerarului și transmiterea pachetelor între nodurile-destinatari ale rețelei Internet; Suită de protocoale.

INTERNET, rețeaua informatică mondială privind dezvoltarea rețelei Internet, aplicații, aspecte juridice, economia Internetului, utilizarea socială, Internetul în medicină.

INTEROPERABILITATE, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor; Interpolare.

INTERPRETAREA IMAGINILOR, software special pentru utilizarea imaginilor.

INTERPRETORUL, software dotat cu un program special prin care se citește, se analizează și se interpretează momentan comenzile și instrucțiunile dintr-un program sursă.

INTERSECȚIE, termen de referință în matematică privind o mulțime care conține toate elementele din A care aparțin și lui B, dar nu și alte elemente.

INTERVAL ȘI SEGMENT, termeni de bază ai algebrei și analizei matematice.

INTRANET, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

INTRĂRI/IEȘIRI, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

INVARIANT, proprietate a unui obiect matematic care rămâne neschimbată, după ce operațiunile sau transformările de un anumit tip sunt aplicate obiectelor.

INVERSIE, în matematică, transformare a planului.

IPOTENUZĂ, cea mai lungă latură a unui triunghi dreptunghic, latura care se opune unghiului drept.

IPOTEZĂ STATISTICĂ, judecată ipotetică privind legitățile probabilistice, ce acționează în fenomenul aleatoriu studiat.

IPOTEZĂ, presupunere formulată pentru a explica un fenomen, a cărei veridicitate deocamdată nu poate fi verificată și confirmată.

ITERAȚIE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind repetarea unui proces pentru a genera un rezultat.

IZOMORFISM, în matematică, una dintre noțiunile de bază ale matematicii, ce descrie asemănarea sistemelor de obiecte cu operațiile sau relațiile specificate în acestea.

IZOTOPIE, caz special de omotopie (homotopie).

Î

ÎMPĂRȚIRE, operație matematică inversă înmulțirii, constând în găsirea unuia dintre doi factori, dacă produsul și celălalt factor sunt cunoscuți.

ÎMPĂRȚITOR, număr prin care se împarte deîmpărțitul.

ÎNĂLȚIME, în geometrie, segment al perpendicularei, duse din vârful unei figuri geometrice până la baza sau continuarea bazei, precum și lungimea acestui segment.

ÎNCHIDERE, o mulțime este închisă în raport cu o operație dacă executarea acelei operații asupra membrilor mulțimii produce întotdeauna un membru al acelei mulțimi.

ÎNFĂȘURĂTOARE, a familiei de linii pe un plan este linia ce în fiecare punct al său atinge una din liniile familiei date.

ÎNMULȚIRE, operație, ce asociază două obiecte date a și b, numiți factori, cu un al treilea obiect c, numit produs.

ÎNREGISTRARE DIGITALĂ, procedeu de înregistrare a informațiilor în care semnalele înregistrate pe suport sunt transformate într-un lanț de combinații de impulsuri cu cod digital; Înregistrare de date.

ÎNREGISTRARE MAGNETICĂ, sistem pentru înregistrarea și reproducerea informațiilor în care semnalele înregistrate sunt transformate într-o schimbare spațială a magnetizării reziduale a elementelor purtătorului de informații.

ÎNSUMAREA SERIILOR, construirea sumei generalizate de serii divergente.

ÎNTREȚESERE, element al managementului în domeniul tehnologiei informațiilor.

ÎNVELITOARE, familie de submulțimi ale mulțimii X , a căror asociere este X , sau o familie de submulțimi ale spațiului unde se află X și care conține X .

J

JOC DE POZIȚIE, joc non-cooperant ce simulează procesele de luare a deciziilor succesive de către jucători în condiții, în general vorbind, incomplete și, în plus, informații care se modifică în timp.

JOC ELECTRONIC, soft cu jocuri ce asigură interacțiunea dintre utilizator și calculator sau între utilizatori și calculatoare; Jocuri online, joc matricial.

JOYSTICK, element periferic al computerului personal sau dispozitiv de comandă ce constă dintr-o manetă care pivotează și transmite apoi unui computer unghiul său în două sau trei dimensiuni.

K

KOMPLEX, (Ansamblu), în matematică, unul dintre conceptele de bază ale topologiei combinatorice, unde rolul esențial îl joacă descompunerea figurilor geometrice în altele mai elementare.

L

LANȚ, termen de referință în matematică privind șiruri de dimensiuni liniare sau unghiulare.

LANȚUL MARKOV, termen de referință în matematică privind consecutivitatea de mărimi aleatorii dependente.

LATICE, mulțime în care s-au definit două legi de compoziție, care îndeplinesc axiomele: idempotență, comutativitate, asociativitate și absorbție.

LĂNȚIȘOR, termen de referință în matematică privind o suprafață generată prin rotirea curbei lănțișor în jurul bazei sale; Catenoidă.

LEGEA LOGARITMULUI ITERATIV, una dintre teoremele de limită ale teoriei probabilității, apropiată după sens legii numărului mare.

LEGEA NUMERELOR MARI, principiu general potrivit căruia acțiunea combinată a unui număr mare de factori aleatori duce în anumite condiții foarte generale la un rezultat aproape independent de caz.

LEGEA A TREIA SUPRIMAT, legea logicii clasice.

LEMA NEYMANN-PEARSON, afirmație că în problema de verificare a ipotezei statistice simple, vizavi de criteriile de alternativă simplă, bazată pe relațiile de probabilitate, este cea mai puternică.

LEMĂ, propoziție auxiliară în matematică, utilizată la demonstrarea uneia sau a mai multor teoreme.

LEMNISCATĂ, curbă algebrică plană de ordinul $2n$.

LIMBAJ ALGORITMIC, limbaj formal destinat reprezentării algoritmilor. Constituie un sistem finit de construcții, formate după anumite reguli dintr-o totalitate de simboluri principale (alfabet formal).

LIMBAJ DE MAȘINĂ, ansamblu de simboluri, morfeme și cuvinte, care servește pentru alcătuirea algoritmilor de rezolvare a problemelor cu ajutorul calculatoarelor. Drept simboluri servesc, de obicei, cifrele sistemului binar de numerație („0” și „1”).

LIMBAJ PSEUDOCOD, scriere intermediară, menită să simplifice scrierea unui algoritm într-un limbaj de programare și să ajute la realizarea clarității algoritmului, în timp scurt.

LIMBAJE DE PROGRAMARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind limbaje de înregistrare pentru programe care determină comportamentul mașinilor programabile (compute-re, smartphone-uri, mașini controlate numeric, camere digitale etc.).

LIMBĂ FORMALIZATĂ, limbaj artificial, caracterizat prin reguli precise pentru construcția expresiilor și înțelegerea acestora.

LIMITA UNEI FUNCȚII, termen de referință în matematică folosit în studiul continuității, derivatei, integralei și alte studii.

LIMITA UNUI ȘIR, termen de referință în matematică privind unul dintre cele mai importante concepte ale analizei matematice.

LIMITĂ, una dintre noțiunile de bază ale matematicii, ceea ce înseamnă că o anumită variabilă în procesul schimbării sale în considerare se apropie nelimitat de o anumită valoare constantă.

LINIA DE REPER, în geometrie linia L pe un plan se numește linie de sprijin față de curba C dacă conține un punct pe curba C , dar nu separă niciun punct.

LINIE ELICOIDALĂ, curbă spațială, descrisă de un punct care se rotește cu o viteză unghiulară constantă în jurul unei axe fixe și se mișcă simultan progresiv cu viteză constantă de-a lungul acestei axe.

LINIE GEODEZICĂ, termen de referință în matematică privind o generalizare a noțiunii de linie dreaptă într-un spațiu curbiliniu.

LINIE MEDIANĂ A TRIUNGHILUI, segment ce leagă mijlocul laturilor laterale ale triunghiului.

LINIE, noțiune geometrică, definiția căreia este diferită în diferite compartimente ale matematicii.

LINII DE ORDINUL DOI, linii plane ale căror coordonate dreptunghiulare carteziene satisfac ecuația algebrică de ordinul 2 cu coeficienții reali.

LINUX, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o familie de sisteme de operare de tip Unix care folosesc Nucleul Linux.

LISP, (List Processing), termen de referință în tehnologia informațiilor privind un limbaj de programare funcțional.

LISTĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor despre un tip de date abstracte care reprezintă un număr numărabil de valori ordonate, unde aceeași valoare poate apărea de mai multe ori.

LOC GEOMETRIC, mulțime a tuturor punctelor (liniilor) planului sau spațiului, care au o proprietate comună.

LOGARITM, numărul N în baza a , exponentului puterii m , în care numărul a trebuie ridicat pentru a obține N .

LOGICA MATEMATICĂ, despărțitură a matematicii dedicată studierii probelor matematice și întrebărilor legate de fundamentele matematicii.

LOGICA MODALĂ, ramură a logicii unde de rând cu enunțurile obișnuite se studiază și cele modale.

LOGICĂ COMBINATORICĂ, ramură a logicii matematice ce studiază așa-numiții combinatori și proprietățile acestora.

LOGICĂ CONSTRUCTIVĂ, ramură a logicii matematice, dezvoltată în conformitate cu principiile așa-numitei direcții constructive în matematică, unde sunt necesare obiecte constructive a căror existență este afirmată în matematica constructivă.

LOGICĂ POLIVALENTĂ, ramură a logicii matematice ce studiază modelele matematice ale logicii afirmațiilor.

LOGICĂ SIMBOLICĂ, denumire uneori folosită pentru logica matematică, datorită faptului că este mai răspândită decât cea tradițională, dat fiind că pentru a exprima conexiuni și propoziții logice sunt folosite simbolurile matematice.

LONGITUDINE, termen de referință în matematică privind distanța în grade.

LOXODROMĂ, termen de referință în matematică privind cursul de linie romb pe suprafața unui glob.

LUCRU LA DISTANȚĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind lucrul angajaților în afara locațiilor companiei, unde sunt angajați.

LUNGIME, caracteristică numerică a dimensiunii unei linii.

LUNULĂ, termen de referință în matematică privind două paranteze rotunde și mulțimile dintre ele.

M

MAGISTRALĂ, calea prin care circulă datele în interiorul unui calculator, între două sau mai multe elemente ale acestuia.

MAJORANT ȘI MINORANT, două funcții, pentru care valorile primei funcții nu sunt mai mici, iar valorile celei de a doua nu sunt mai mari decât valorile unei funcții date.

MAPARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind ordonarea documentelor.

MARGINE INFERIOARĂ, este cel mai mare minorant al mulțimii M .

MARGINE SUPERIOARĂ, este cel mai mic majorant al mulțimii M .

MARTINGALĂ, proces aleatoriu, a cărui descriere a structurii probabilistice este dată în termeni de așteptări matematice condiționate.

MAȘINA TURING, nume legat de calculatoarele abstracte de un anumit tip caracterizat cu exactitate, oferind un rafinament ideii generale intuitive a algoritmului.

MATEMATICA COMPUTAȚIONALĂ, ramură a matematicii ce include o serie de probleme legate de utilizarea computerelor electronice pentru modelarea proceselor sau fenomenelor studiate.

MATEMATICA ÎN REPUBLICA MOLDOVA, dezvoltarea acestei științe în țara noastră.

MATEMATICĂ, știință despre relațiile cantitative și formele spațiale ale lumii reale.

MATEMATICĂ CONSTRUCTIVĂ, ramură a matematicii ce studiază procesele constructive, posibilitatea implementării acestora și rezultatele acestor procese sunt obiecte constructive.

MATEMATICĂ ELEMENTARĂ, noțiune oarecum nedeterminată, ce cuprinde totalitatea de astfel de compartimente, probleme și metode de matematică, unde nu se folosesc noțiuni ca variabilă, funcție, limită etc.

MATEMATICĂ SUPERIOARĂ, denumirea totalității de discipline matematice, incluse în programa de învățământ tehnic și a altor instituții de învățământ.

MATRICE, tabel format din elementele unei mulțimi.

MAXIM, număr, unde m este un punct de maxim al funcției f .

MAXIMIN, extremum mixt al unei funcții de două variabile.

MAXIMUM, vezi Valoare Extremă; Extremum.

MĂRIME CONSTANTĂ, termen de referință în matematică la fel ca noțiunea de constantă.

MĂRIME SCALARĂ POZITIVĂ, termen de referință în matematică privind o generalizare a unor noțiuni concrete: lungime, arie, greutate ș.a.

MĂRIME, una din noțiunile de bază ale matematicii.

MĂRIMI COMENSURABILE ȘI INCOMENSURABILE, două mărimi omogene, care au sau, corespunzător, nu au o unitate comună.

MĂRIMI INCOMENSURABILE, mărimi matematice omogene, care nu au o unitate comună de măsură. Raportul dintre M . i. este totdeauna un număr irațional. Ex.: latura pătratului și diagonala lui; aria cercului de rază $r=1$ și a pătratului cu latura $a=1$; lungimea circumferinței și diametrul ei sunt M . i.

MĂRIMI PROPORȚIONALE, mărimi legate de cele mai simple tipuri de dependență funcțională.

MĂSURĂ A MULȚIMILOR, noțiune, ce generalizează lungimea unui segment, aria unei figuri plane și volumul unui corp pe mulțimi de natură mai generală.

MĂSURĂ DE PRECIZIE, caracteristică de împrăștiere a valorilor mărimilor aleatorii.

MĂSURĂ, număr ce se pune în corespondență unui obiect dintr-o familie S , conform regulilor: măsura oricărui obiect din S este un număr real nenegativ; măsura obiectului vid este zero; dacă obiectele A și V nu se intersectează, atunci măsura reuniunii obiectelor A și V este egală cu suma măsurilor A acestor obiecte.

MEDIANĂ, în geometrie, segment ce leagă unul dintre vârfurile unui triunghi cu mijlocul laturii opuse.

MEDIATOARE, perpendiculara dusă prin mijlocul unui segment; locul geometric al punctelor egal depărtate de extremitățile segmentului.

MEDIE, caracteristică numerică a unei mulțimi de numere sau funcții.

MEDIU DE PROGRAMARE, set de programe care ajută programatorul în scrierea programelor să combine toți pașii necesari creării unui program într-un singur soft.

MELCUL LUI PASCAL, curba algebrică plană de ordinul patru.

MEMBRU REMANENT, termen într-o formulă ce oferă o aproximare a acestei funcții cu ajutorul unei alte funcții, într-un sens mai simplu.

MEMORIA CACHE, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un dispozitiv microelectronic de memorie pentru stocarea temporară a datelor.

MEMORIA COMPUTERULUI, una dintre componentele principale (împreună cu procesorul), a dispozitivelor proiectate pentru stocarea datelor; Memorie convențională, memorie constantă, memorie volatilă, memorie nevolatilă, memorie principală, memorie variabilă.

MEMORIE FLASH, metodă electrică de reprogramare a memoriei semiconductoare energoindependente.

MEMORIE RAM, (Random Access Memory), memorie cu acces aleator semiconductor rapidă, concepută pentru stocarea temporară a programelor și datelor.

MEMORIE VIRTUALĂ, memoria computerului formată din sistemul de operare bazat pe memoria principală și memoria externă situată pe un dispozitiv de stocare cu acces direct (de exemplu: SSD (solid state drive), HDD (hard disk drive) etc.).

MEMORIE, dispozitiv al sistemelor de calcul utilizat pentru păstrarea și regăsirea ulterioară a datelor și instrucțiunilor; Memorie digitală, memorie program, memorie de date.

MENTENANȚĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un ansamblu de activități tehnico-organizatorice care au ca scop menținerea sau restabilirea unui echipament/sistem într-o stare specifică pentru ca acesta să fie în măsură de a asigura un serviciu determinat.

MESAJ, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la o informație sau un enunț verbal pe care emițătorul o trimite către receptor prin intermediul unui canal de comunicare sau mijloc de comunicare.

MESSAGES, aplicație de mesagerie instantanee și SMS dezvoltată de Google pentru sistemul său de operare mobil Android.

METADATE, termen de referință în tehnologia informațiilor despre date care descriu sau oferă detalii despre un fișier de date și pot indica: mărimea fișierului, data creării sale, data celei mai recente modificări, formatul fișierului, dimensiunile fotografiei digitale, durata piesei muzicale și altele.

METALIMBAJ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un limbaj de descriere adaptat la o definiție formală a limbajelor de programare.

METALOGICĂ, ramură a logicii.

METAMATEMATICA, teoria demonstrărilor (dovezilor), în sens larg, metateoria matematicii.

METATEORIE, teorie ce analizează structura, metodele și proprietățile unei alte teorii numite obiect.

METODA „INDIVIZIBILELOR”, denumire, apărută la sfârșitul sec. XVI, a diferitor metode pentru determinarea raportului dintre ariile și volumele figurilor.

METODA SECANTELOR, metodă pentru calculul rădăcinilor funcțiilor continue.

METODA APROXIMAȚIILOR SECVENȚIALE, una dintre metodele generale pentru soluția aproximativă a ecuațiilor.

METODA AXIOMATICĂ, metodă științifică de expunere care, pornind de la propoziții prime numite axiome, deduce noi propoziții, numite teoreme.

METODA CELOR MAI MICI PĂTRATE, termen de referință în matematică privind una dintre metodele teoriei erorilor.

METODA COARDEI, termen de referință în matematică privind o metodă de determinare a rădăcinii unei funcții pe un interval.

METODA COEFICIENTILOR NEDETERMINAȚI, termen de referință în matematică privind o metodă de analiză matematică.

METODA FOURIER, metodă de rezolvare a problemelor fizicii matematice, bazată pe separarea variabilelor.

METODA GRILELOR, denumirea colectivă a unui grup de metode aproximative pentru soluționarea ecuațiilor diferențiale, integrale și integro-diferențiale.

METODA LUI NEWTON, termen de referință în matematică privind metoda aproximativă de rezolvare a ecuației.

METODA MONTE CARLO, termen de referință în matematică privind: metoda verificărilor statistice; metoda numerică pentru rezolvarea problemelor.

METODA OSTROGRADSKI, metoda de separare a părții raționale a integralei nedefinite.

METODA REDUCERII LA ABSURD, termen de referință în matematică privind o metodă de rezolvare a problemelor de algebră.

METODA TANGENTEI, termen de referință în matematică privind metoda utilizată pentru determinarea unei rădăcini a ecuației $f(x) = 0$.

METODA VINOGRADOV, metodă pentru estimarea sumelor trigonometrice, utilizate în diferite probleme ale teoriei numerelor.

METODĂ A DIFERENȚELOR FINITE, metodă pentru construirea soluțiilor aproximative la o gamă largă de ecuații diferențiale.

METODĂ DE TESTARE STATISTICĂ, termen de referință în matematică privind Metoda Monte-Carlo.

METODĂ DE TRANSFER, metodă pentru găsirea expresiilor asimptotice ale anumitor integrale.

METODĂ MAXIMĂ DE PROBABILITATE, metodă pentru a găsi estimări statistice ale parametrilor de distribuție necunoscuți ai unei variabile aleatorii X , conform căreia acele valori ale parametrilor sunt selectate ca estimări pentru care aceste rezultate de observare sunt, într-un anumit sens, „cele mai probabile”.

METODĂ PRIN SONDAJ, metodă statistică de studiere a proprietăților generale ale unui set de obiecte, bazată pe studiul proprietăților numai a unei părți din aceste obiecte, numită probă.

METODE NEPARAMETRICE, ale statisticii matematice, metode ce nu necesită cunoașterea formei funcționale a distribuției teoretice.

METODE NUMERICE DE SOLUȚIONARE A PROBLEMELOR INCORECTE, termen de referință în matematică privind tehnici și metode de rezolvare a problemelor.

METRICĂ, în matematică, distanța determinată pentru orice două elemente ale unei mulțimi X .

MICROCALCULATOR, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un sistem de calcul a cărui unitate centrală este implementată cu ajutorul unui microprocesor.

MICROCIP, termen de referință în tehnică și tehnologia informațiilor privind microcircuit integrat.

MICROPROCESOR, program de sistem conceput pentru prelucrarea textului preliminar a unui program original scris într-un limbaj de programare.

MICROSOFT, companie americană, cea mai mare producătoare de software din lume.

MIE, numărul natural care în numărătoare are locul între 999 și 1001.

MIIME, număr egal cu a mia parte dintr-o unitate.

MILIARD, bilion, număr ($1\ 000\ 000\ 000$ sau 10^9), egal cu o mie de milioane.

MILION, număr ($1\ 000\ 000$ sau 10^6) egal cu o mie de mii.

MINIM, cea mai mică valoare pe care o poate avea, într-un anumit interval, o funcție sau o cantitate variabilă; Minor.

MINIMAX, termen de referință în matematică privind extremumul mixt.

MINIMUM, vezi Extremum.

MINORANT, vezi Majorant și Minorant.

MIȘCARE ÎN GEOMETRIE, termen de referință în matematică privind transformarea planului (spațiului metric), care păstrează distanța dintre puncte.

MODEL DE DATE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un model abstract care organizează elemente de date și standardizează modul în care acestea se raportează între ele și proprietățile entităților din lumea reală.

MODEL MATEMATIC-ECONOMIC, reflectare în limbaj matematic cu ajutorul unui ansamblu de ecuații și inecuații a legăturilor și relațiilor, care există într-un sistem economic real.

MODELARE, metoda de cercetare prin construirea unor modele de laborator ale obiectului de studiu, în care sunt reproduse anumite laturi, relații, funcții ale originalului.

MODELARE ASISTATĂ LA CALCULATOR, crearea cu ajutorul calculatorului a modelelor simbolice funcționale ale obiectelor din natură de orice grad de complexitate.

MODELARE MATEMATICĂ, metoda de examinare a unui proces (eveniment, obiect) cu ajutorul noțiunilor matematice prin înlocuirea obiectului inițial cu modelul său matematic și studiul în continuare al modelului pe calculatoare.

MODELARE STATISTICĂ, metodă a matematicii aplicate și de calcul, constând în implementarea pe computer a modelelor stocastice ale obiectelor sau fenomenelor studiate.

MODEM, dispozitiv pentru modularea și demodularea semnalelor în sistemele de transmisie a datelor pe liniile de comunicație.

MODUL DE CONTINUITATE, caracteristică a funcțiilor continue.

MODUL, în matematică, o generalizare a conceptului de lungime.

MODULAREA SEMNALULUI, tehnică utilizată în comunicațiile electronice, cel mai frecvent pentru transmiterea informației prin intermediul unei purtătoare.

MOMENT, caracteristică numerică a distribuției probabilității unei mărimi aleatorii.

MONITOR, dispozitiv de monitorizare video a informațiilor pe tehnica de calcul, pentru controlul calității imaginii la televizor și pentru controlul calității sunetului în studiouri de înregistrare la radiodifuziune, pentru diagnosticare în medicină, dispozitiv periferic de afișare grafică luminoasă a informației de pe tehnica de prelucrare a datelor; Monitor cu plasmă, monitor pe cristale lichide.

MONOID, structură algebrică formată dintr-o mulțime S și o „lege de compoziție internă” asociativă și cu element neutru.

MONOM, polinom cu un singur termen.

MONOMORFISM, homomorfism injectiv.

MOTOR DE CĂUTARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un server de căutare a informației prin Internet amplasat „în nori”.

MOUSE, (*Maus*), dispozitiv conectat la calculator și acționat manual, a cărui deplasare pe o suprafață antrenează deplasarea cursorului pe ecranul monitorului.

MULTIMEDIA, în informatică, software și hardware, tehnici pentru formarea, transmiterea, recepționarea și redarea mesajelor, inclusiv text, imagini statice, animații, audio, video și alte componente.

MULTIPLEXARE, procedeu tehnologic în domeniu.

MULTIPLU, termen de referință în matematică privind produsul oricărei cantități și al unui număr întreg.

MULTIPROGRAM, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnicii privind un grup de programe interacționale care comunică printr-un nucleu de trecere a mesajelor.

MULTIUTILIZATOR, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnicii privind un sistem de operare.

MULȚIME CONVEXĂ, mulțimea punctelor din spațiul euclidian sau din alt spațiu vectorial, ce, împreună cu oricare două puncte, conține întregul segment ce le leagă.

MULȚIME DESCHISĂ, mulțime într-un spațiu topologic ce nu conține puncte limită ale unei mulțimi suplimentare.

MULȚIME ÎNCHISĂ, într-un spațiu topologic, mulțime ce conține toate punctele sale limită.

MULȚIME LEGATĂ, ansamblu într-un spațiu topologic, conștând, în anumit sens, dintr-o bucată, mai exact, o mulțime așa încât, pentru orice împărțire a acesteia în două submulțimi nenule, una dintre ele conține punctele limită ale celeilalte.

MULȚIME NUMERABILĂ, mulțime de numere naturale ale cărei elemente pot fi enumerate cu numere naturale.

MULȚIME ORDONATĂ, mulțime pentru care este dată relația de ordine.

MULȚIME PERFECTĂ, mulțime închisă, ce nu are puncte izolate, adică coincide cu mulțimea punctelor sale limită.

MULȚIME VIDĂ, mulțime ce nu conține nici un singur element, este de obicei notat cu \emptyset .

MULȚIME, una din noțiunile fundamentale indefinibile ale matematicii privind teoria mulțimilor.

MULȚIMEA CANTOR, totalitate perfectă de puncte pe o linie, ce nu conține niciun interval (segment).

N

NABLA, operator diferențial ce operează asupra vectorilor, ce folosește în primul rând ca o convenție de notație și face multe ecuații mai ușor de înțeles, scris și reținut.

NECUNOSCUTĂ, element care apare în rezolvarea unei probleme, a cărei valoare nu este cunoscută, urmând să fie determinată în funcție de datele cunoscute ale problemei.

NEGAȚIE, functor logic pe baza căruia se contestă valoarea de adevăr susținută într-o afirmație.

NIVEL DE SEMNIFICARE, criteriu statistic și probabilitate de a respinge eronat ipoteza verificată, atunci când este adevărată.

NOD DE COMUNICAȚIE, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la un grup de computere interconectate.

NOD, punct singular al unei ecuații diferențiale, în care intră toate curbele integrale, ce trec prin punctele unei împrejurimi suficient de mici a lui. Se deosebesc: nod obișnuit, nod degenerat, nod singular, nod diacritic.

NOMOGRAFIE, ramură a matematicii ce studiază metodele de reprezentarea grafică a dependențelor funcționale; Nomogramă.

NORMALĂ, la o curbă în punctul dat, linia ce trece prin acest punct și este perpendiculară pe linia tangentă în același punct al curbei.

NORMĂ, în matematică, generalizare a noțiunii de valoare absolută a unui număr.

NOUĂ, cifră și număr natural.

NUCLEU, termen de referință în algebra liniară și analiza funcțională.

NUMĂR BINAR, text sau instrucțiuni ale procesorului computerului sau orice alte date folosind un sistem cu două simboluri.

NUMĂR CARDINAL, caracteristică a mulțimilor, ce nu variază la trecerea de la această mulțime la orice altă mulțime de aceeași putere.

NUMĂR COMPLEX, număr de formă $x + iy$, unde x și y sunt numere reale, iar i este așa-numita unitate imaginară; x se numește partea reală, iar y este partea imaginară a lui z .

NUMĂR COMPUS, număr natural ce nu este prim, adică are divizori, alții decât unu și el însuși.

NUMĂR DE ORDINE, vezi Număr transfinit; Număr.

NUMĂR IRAȚIONAL, număr, ce nu este rațional, adică nu este număr întreg sau fracționar.

NUMĂR MIXT, un număr ce are părți întregi și fracționare.

NUMĂR NAPIER, limită la care tind numerele n la o creștere nelimitată a numerelor n .

NUMĂR PERFECT, număr întreg pozitiv, egal cu suma tuturor divizorilor săi adevărați.

NUMĂR PRIM, număr întreg pozitiv, mai mare decât unu, neavând alți divizori în afară de acesta și numărul unu.

NUMĂR RAȚIONAL, număr ce poate fi reprezentat ca o fracție m/n , unde m și n sunt numere întregi, $n \neq 0$.

NUMĂR REAL, mulțimea numerelor pozitive și negative, cu oricâte zecimale, care sunt în corespondență unu-la-unu cu punctele de pe o dreaptă infinită.

NUMĂR TRANSCENDENT, număr ce nu este rădăcina unui polinom cu coeficienți întregi.

NUMĂR TRANSFINIT, termen de referință în matematică privind generalizarea noțiunii de număr ordinal.

NUMĂR, termen de referință în matematică privind noțiunea abstractă folosită pentru a exprima cantitatea în rezultatul unei numărări sau al unei măsurări.

NUMĂRUL π , constantă, egală cu raportul lungimii circumferinței la diametrul acesteia.

NUME DE DOMENIU, termen de referință în tehnologia informațiilor despre un sistem distribuit de păstrare și interogare a unor date arbitrare într-o structură ierarhică.

NUMERAȚIE, totalitate de tehnici pentru reprezentarea și desemnarea numerelor naturale.

NUMERE ALEATORII ȘI PSEUDOALEATORII, numere care pot fi considerate ca valori ale variabilelor aleatorii independente distribuite identic.

NUMERE BERNOULLI, tip de numere combinatorice și polinoame.

NUMERE COMBINATORICE ȘI POLINOAME, denumirea generală a numerelor speciale și a polinoamelor, ce joacă un rol important în rezolvarea problemelor combinatorice.

NUMERE FIBONACCI, elemente ale unui șir numeric 1, 1, 2, 3, 5, 8, ... în care fiecare termen următor este egal cu suma celor două precedente.

NUMERE PRIME RECIPROCE, numere întregi, ce nu au divizori comuni, nu sunt egale cu unitatea.

NUMERELE LUI PYTHAGORAS, grup de trei numere naturale, astfel încât un triunghi cu lungimea laturilor proporționale cu aceste numere este dreptunghiular.

O

OBLICĂ LA O LINIE DREAPTĂ, linia dreaptă ce intersectează această linie sub un unghi diferit de unghiul drept.

OCTAEDRU, unul dintre cele cinci poliedre regulate.

OCTANT, sector circular obținut prin divizarea cercului complet în 8 părți egale, de unde și numele.

OCTET, unitate de măsură a informației echivalentă cu 8 biți de date, putând stoca, la orice moment, una dintr-un total de 256 de valori.

OCTOGON, poligon cu opt laturi.

OMOGRAFIE, corespondență biunivocă între două spații proiective.

OMOLOGIE, în geometrie, aplicație biunivocă a planului proiectiv în el însuși, ce păstrează coliniaritatea și lasă invariante punctele unei drepte; noțiune din topologie.

OMOTETIE, în geometrie exprimă într-o formă algebrică asemănarea a două figuri.

HOMOTOPIE, două funcții continue de la un spațiu topologic la altul se numesc homotopice dacă una poate fi „deformată continuu” în cealaltă, o astfel de deformare numindu-se homotopie între cele două funcții.

OPERATOR DIFERENȚIAL, operator definit ca o funcție a operatorului de diferențiere.

OPERATOR LAPLACE, termen de referință în matematică privind un operator liniar diferențial, notat cu Δ .

OPERATOR NABLA, termen de referință în matematică privind operatorul Hamilton.

OPERATOR, construcție gramaticală în limbaj de programare, care exprimă unele acțiuni finalizate la executarea unui program pe un computer.

OPERAȚIE, proces de calcul cu 0 sau mai multe argumente, prin care se obține o valoare de ieșire.

OPERAȚII LOGICE, metode de construire a unui enunț complex din afirmații date, unde valoarea de adevăr a unui enunț complex este complet determinată de valorile de adevăr ale enunțurilor originale.

OPT, cifră și număr natural.

OPTIMIZARE MULTI-CRITERIALĂ, termen de referință în matematică privind căutarea soluției optime în prezența mai multor criterii de optimizare.

OPTIMIZARE, termen de referință în matematică privind procesul de a găsi valoare maximă unei anumite funcții sau de a alege cea mai bună opțiune din mulțimea posibilă.

OPTIMIZAREA PROGRAMELOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la conversia programelor de calculator vizând îmbunătățirea performanțelor lor, cum ar fi timpul de rulare și cantitatea de memorie utilizată.

ORBITĂ, noțiune matematică pentru a desemna punctele parcurse pe o traiectorie de curbă parametrizată.

ORDIN, locul ocupat de o cifră la scrierea unui număr în matematică.

ORIENTARE, generalizare a noțiunii matematice de direcție pe linia dreaptă la forme geometrice mai complexe.

ORIGINE, punct special al unui spațiu euclidian, de obicei notat cu litera O , folosit ca punct de referință pentru geometria spațiului înconjurător.

ORT, vector unitar al spațiului euclidian, adică vectorul e , al cărui modul este egal cu unitatea.

ORTOCENTRU, punct de intersecție a celor trei înălțimi ale triunghiului.

ORTOGONALITATE, generalizare a noțiunii de perpendicularitate.

OSCULAȚIE, (Atingere), a unei curbe L2 cu o curbă L1 în punctul M, noțiune geometrică, însemnând că L2 are un contact de ordin maxim cu L1 în punctul M.

OUTPUT, (Ieșire), proces de interacțiune între operator-computer pentru a transfera comenzile și datele în informatică după vizualizarea programelor pe ecran, reproducerea sunetului și pornirea altor dispozitive de ieșire ale computerelor, telefoanelor inteligente, sistemelor încorporate etc.

OVAL, termen de referință în matematică privind o curbă plană convexă închisă.

OVALOID, termen de referință în matematică privind o suprafață convexă închisă.

P

PACHET DE DATE, pachet de rețea sub formă de unitate de date transportată de o rețea comutată de pachete în rețelele de telecomunicații și computere.

PACHET DE PROGRAME APLICATIVE, set de aplicații sau module software complementare interconectate sau module care răspund nevoilor unor tipuri de activitate umană.

PAGINĂ WEB, resursă aflată în spațiul web din Internet, de obicei în format HTML sau XHTML și având hiperlinkuri pentru navigarea simplă de la o pagină sau secțiune de pagină la alta.

PALETĂ, tabel de corespondență în care culorile selectate dintr-un anumit spațiu de culoare gama de reproducere a culorilor li se atribuie un indice, prin care pot fi făcute referințe.

PANTĂ, termen de referință în matematică privind o valoare numerică ce descrie direcția și înclinația unei drepte.

PAPIRUSURI MATEMATICE, monumente ale științelor matematice ale Egiptului Antic, referitoare la perioada Regatului Mijlociu.

PARABOLĂ, mulțimea de puncte $M = M(x, y)$ al unui plan pentru care distanța $r = FM$ până la un anumit punct F al acestui plan este egală cu distanța până la o anumită dreaptă.

PARABOLOID, termen de referință în matematică privind o suprafață de ordinul doi deschisă.

PARADIGME DE PROGRAMARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la sisteme de concepte de bază care determină modul de scriere a programelor de calculator.

PARADOX, situație în care se dovedesc în teorie două enunțuri reciproc exclusive, fiecare dintre ele fiind deduse prin mijloace convingătoare din punct de vedere al acestei teorii.

PARALELE, drepte sau planuri, care fiind prelungite la infinit, nu se întretaie.

PARALELIPIPED, hexagon, ale cărui fețe opuse sunt paralele.

PARALELOEDRU, vezi Poliedru.

PARALELOGRAM, patrulater ale cărui laturi opuse sunt paralele.

PARAMETRU, variabilă, care ajută la definirea unui anumit sistem matematic sau informațional.

PAROLĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la un șir de caractere (litere, cifre, semne, spații), prin intermediul căruia o persoană juridică sau fizică își certifică identitatea și dreptul de a accesa anumite resurse informaționale.

PARTIȚIE, diviziune a spațiului existent pe un hard disk sau dispozitiv USB, pe care fișierele sunt găzduite și organizate de un sistem de fișiere, sau format; mulțime de submulțimi nevide ale mulțimii M , a căror reuniune acoperă mulțimea M și care sunt disjuncte două câte două.

PATRU, cifră și număr natural.

PATRULATER, poligon cu patru laturi.

PĂTRAT DREPT, (Latin), matrice pătrată de ordinul n , fiecare rând și fiecare coloană sunt permutări ale elementelor unei mulțimi finite S , ce constă din n elemente. Pătrat latin.

PĂTRAT MAGIC, tabel de numere întregi.

PĂTRAT, un dreptunghi echilateral; pătratul numărului este produsul înmulțirii sale cu el însuși.

PENTAGON, poligon cu cinci laturi și cinci unghiuri.

PERCENT COMPLEX, vezi Procent.

PERIMETRU, lungimea conturului închis.

PERIOADĂ, intervalul creșterii minime a variabilei independente, după care se reproduc, în aceeași ordine, aceleași valori ale unor mărimi; mulțimea numerelor de o cifră care se repetă infinit într-o fracție zecimală.

PERMUTARE, concept matematic care se referă în mod uzual la numărul de posibilități de rearanjare a unei liste ordonate de valori sau obiecte.

PERPENDICULARĂ, la o linie dată, o linie dreaptă ce intersectează această dreaptă sub un unghi drept.

PERSPECTIVĂ, metodă de construcție a imaginii tridimensionale pe un plan bidimensional care pornește de la reconstituirea procesului vederii umane.

PICTOGRAMĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un mic simbol grafic afișat pe ecranul calculatorului, care poate fi manipulat cu mouse-ul sau tastatura.

PIRAMIDĂ, poliedru, dintre care una din fețe este un poligon, iar fețele rămase sunt triunghiuri cu un vârf comun.

PIXEL, cel mai mic element adresabil dintr-o imagine raster sau cel mai mic element adresabil dintr-un dispozitiv de afișare adresabil în toate punctele.

PLACĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privitor la un circuit integrat.

PLAN COMPLEX, figură geometrică cu un sistem dreptunghiular de coordonate carteziene, unde numărul complex z este reprezentat de un punct.

PLAN DE PROIECTARE, plan euclidian completat de puncte infinit de îndepărtate și de o linie dreaptă.

PLAN DE REPER, pentru mulțimea M în punctul său A , planul ce trece prin punctul A astfel încât mulțimea M să se afle în întregime pe o parte a acestui plan, adică mai exact într-unul dintre jumătățile închise definite de plan. Planul de reper are o importanță deosebită în studierea proprietăților corpurilor convexe.

PLAN NORMAL, al curbei spațiale în punctul dat, planul ce trece prin acest punct perpendicular pe linia tangentă în același punct.

PLAN OSCULATOR, plan ce are un punct de tangență de ordine $n \geq 2$.

PLAN SECANT, plan care intersectează una sau mai multe suprafețe.

PLAN, concept abstract în geometrie, analiză matematică, ce se referă la orice corp care are două dimensiuni denumite lungime și lățime.

PLANIFICAREA EXPERIMENTULUI, ramură a statisticii matematice ce studiază organizarea rațională a măsurătorilor, predispușe la erori aleatorii.

PLANIMETRIE, parte a geometriei elementare, unde sunt studiate proprietățile figurilor situate în plan.

PLOTTER, termen de referință în tehnologia informațiilor privitor la un dispozitiv periferic de ieșire pentru desenare vectorială, fiind comandat de un calculator.

PLUG AND PLAY, (Plug and Play Tech Center), megaplatformă corporativă de programe acceleratoare și de inovație, cu sediul central în Sunnyvale, California, în Silicon Valley, SUA.

POL, în matematică, vezi Punct singular.

POLARĂ, mulțimea punctelor Q , conjugate armonios cu punctul P în raport cu punctele R și S ale intersecției liniei de ordinul doi cu secantele ce trec prin punctul P , adică relația dublă $(P, Q, R, S) = -1$.

POLEDRU, la fel ca un Poliedru; unirea unui număr finit de poliedre convexe.

POLIEDRU, într-un spațiu tridimensional, totalitate de număr finit de poligoane plane, așa încât fiecare latură a oricăruia dintre poligoane să fie concomitent partea altuia.

POLIGON, linie frântă închisă formată dintr-un număr finit de segmente rectilinii.

POLINOAME LAGUERRE, polinoame ortogonale.

POLINOAME LEGENDRE, polinoame ortogonale cu funcția ponderată unitară pe un segment.

POLINOM, expresie construită dintr-una sau mai multe variabile și constante, folosind doar operații de adunare, scădere, înmulțire și ridicare la putere constantă pozitivă întregă.

PORT DE ACCES, termen de referință în tehnologia informațiilor cu privire la hardware sau software al unui computer sau dispozitiv computerizat (smartphone, cameră video digitală etc.), concepute pentru conectarea lor.

PORTAL, termen de referință în tehnologia informațiilor și site web special conceput care aduce informații din surse diverse, precum e-mailuri, forumuri online și motoare de căutare, împreună într-un mod uniform.

POSTSCRIPT, limbaj de descriere a paginilor și un limbaj de programare folosit în principal în Desktop publishing.

POSTULAT, termen uneori folosit pentru axiome în teoria matematicii; astfel, o serie de axiome ale geometriei în „Începuturile” lui Euclid sunt numite postulate.

POSTULATUL AL CINCILEA, axioma paralelismului geometriei euclidiene.

POSTULATUL PARALELISMULUI, axiomă ce definește relația de paralelism.

POȘTĂ ELECTRONICĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind tehnologia și serviciile pentru transferul mesajelor electronice între abonați, utilizatorii unei rețele de calculatoare, inclusiv Internetul, e-mail.

POTENȚIAL, în matematică, noțiune ce caracterizează o clasă largă de câmpuri fizice de forță și, în general, câmpul mărimilor fizice, reprezentate de vectori.

PREDICAT, expresie lingvistică ce semnifică o proprietate sau o relație, adică proprietatea a două, trei, n obiecte.

PRELUCRARE AUTOMATĂ A LIMBAJULUI, proces tehnologic în informatică.

PREMIUL ABEL, premiu acordat anual de către regele Norvegiei unui matematician remarcabil.

PREMIUL FIELDS, premiu internațional și medalie ce se acordă, o dată la 4 ani la fiecare Congres Internațional de Matematică, matematicienilor care nu au mai mult de 40 de ani.

PREMIUL NEVANLINNA, premiul Uniunii Internaționale de Matematică pentru tinerii matematicieni pentru contribuție remarcabilă privind configurațiile matematice ale informaticii.

PRIMA INTEGRALĂ A ECUAȚIEI DIFERENȚIALE OBIȘNUITE, o funcție diferențiată continuu diferită de o constantă, a cărei derivată de-a lungul soluțiilor acestei ecuații este identic egală cu zero.

PRIMITIVĂ, funcția, a cărei derivată este egală cu o funcție dată.

PRINCIPIUL CAVALIERI, metodă de determinare a volumului unui corp geometric.

PRINCIPIUL LUI FERMA, principiu fundamental al opticii geometrice, conform căruia traiectoria reală de propagare a luminii printr-un punct în altul este acea traiectorie, pentru parcurgerea că-

reia este necesar un interval de timp extremal (de obicei, minim) în comparație cu oricare altă traiectorie geometrică posibilă între aceste două puncte.

PRINCIPIUL MAXIMUMULUI LUI PONTRYAGIN, principiu formulat de L. S. Pontryagin, în teoria matematicii de control optim.

PRINCIPIUL REPREZENTĂRIILOR DE COMPRESIUNE, metodă matematică de aproximare secvențială.

PRISMATOID, poliedru ale cărui vârfuri se află în două planuri paralele.

PRISMĂ, poliedru în care două fețe sunt n egale, situate în planuri paralele, iar celelalte n fețe rămase sunt paralelograme.

PRISMOID, poliedru, ale cărui două fețe se află în planuri paralele, iar restul sunt triunghiuri sau trapeze, în plus o latură triunghiulară și ambele baze ale trapezului sunt laturile bazelor.

PROBABILITATE CONVENȚIONALĂ, caracteristică a conexiunii evenimentelor aleatorii.

PROBABILITATE, caracteristică matematică, numerică a posibilității apariției unui anumit eveniment în anumite condiții particulare ce pot fi repetate de un număr nelimitat de ori.

PROBĂ, verificare a exactității unei operații matematice.

PROBLEMA CENTRULUI ȘI FOCARULUI, sistem autonom de ecuații diferențiale privind determinarea condițiilor care asigură că punctul singular este un centru.

PROBLEMA COLORĂRII HĂRȚILOR, subiect privind colorarea unei hărți utilizând cel mult 4 culori, astfel încât 2 țări cu frontiera comună să fie colorate diferit.

PROBLEMA LUI WARING, problema reprezentabilității fiecărui număr întreg pozitiv prin suma unui număr limitat al acelorași puteri ale unor numere întregi non-negative.

PROBLEMA NUMERELOR, sarcina de a găsi astfel de distribuție a muncii între executori în care se obține cel mai mare efect.

PROBLEMĂ DE ARANJAMENT, una dintre problemele combinatorice clasice, unde este necesar să se determine numărul C_{nm} al metodelor pentru plasarea a m obiecte diferite în n celule diferite cu un număr r dat de celule goale.

PROBLEMĂ MASICĂ, problema găsirii unui algoritm pentru rezolvarea unei serii infinite de probleme similare.

PROBLEMĂ, chestiune matematică în care, fiind date anumite ipoteze, se cere rezolvarea unor date prin calcule sau prin raționamente.

PROCEDURĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor: metodă de rezolvare a unei probleme, defalcată în etape succesive; funcție executată de un subprogram, parte din sintaxa limbajelor evolute.

PROCENT, a suta parte dintr-un întreg.

PROCES ALEATORIU, contrarul procesului determinist considerat în teoria probabilităților proces stocastic.

PROCES MARKOV, proces aleatoriu fără consecințe.

PROCES POISSON, proces aleatoriu ce descrie momentele apariției unor evenimente aleatorii, unde numărul de evenimente ce au loc pe orice interval de timp fix are o distribuție Poisson, iar creșterile procesului pe intervale de timp care nu se intersectează, sunt independente.

PROCES WIENER, proces aleatoriu, ce servește ca model matematic al mișcării browniene.

PROCESAREA INFORMAȚIEI, operațiuni legate de control, transformare etc. precum și preluarea datelor de o persoană, programe de calculator sau o persoană în interacțiune cu programele, pentru rezolvarea problemelor de contabilitate, procesarea rezultatelor experimentale etc.

PROCESOR, circuit integrat principal al unui computer, alcătuit dintr-un dispozitiv aritmetic și un dispozitiv de control, care execută procesarea informațiilor programate și coordonează funcționarea tuturor dispozitivelor calculatorului.

PRODUS CARTEZIAN, operație matematică efectuată asupra a două mulțimi.

PRODUS, rezultat al unei înmulțiri; Probus mixt.

PROFUNZIMEA CULORII, (Color depth), este fie numărul de biți utilizat pentru a indica culoarea unui singur pixel, sau numărul de biți utilizat pentru fiecare culoare componentă a unui singur pixel.

PROGRAM DE CALCULATOR, set de instrucțiuni dintr-un software, care implementează un algoritm pentru soluționarea unei probleme ce poate fi executată pe un computer; Programare imperativă, paradigmele programării, programare logică.

PROGRAM, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un produs finit al activității de programare informațională; Probus program, program antivirus, program asistent, program de aplicație, program de depanare, program de sistem, program executabil, program pilot, program utilitar, programare automată.

PROGRAMARE CONVEXĂ, ramură a programării matematice.

PROGRAMARE DISTRIBUTIVĂ, metodă de prelucrare a datelor divizate pe părți ale unui program și executate pe mai multe calculatoare, formând un sistem paralel de computere cu capacitate și productivitate sporită.

PROGRAMARE LINIARĂ, compartiment al matematicii dedicat teoriei și metodelor de rezolvare a problemelor privind minimul și maximul funcțiilor liniare pe mulțimi, definite de sisteme liniare de egalități și inegalități.

PROGRAMARE MATEMATICĂ, ramură a matematicii dedicată teoriei și metodelor de rezolvare a problemelor de determinare a extremei funcțiilor pe mulțimi definite prin delimitări liniare și neliniare.

PROGRAMARE NONLINIARĂ, compartiment de programare matematică.

PROGRAMARE ORIENTATĂ PE OBIECTIVE, metodologie de elaborare a programelor pentru modelarea computerizată a sistemelor arbitrare, prezentate sub formă de seturi de obiecte, fiecare fiind atribuit unei anumite clase și dotat cu atribute și proceduri pentru prelucrarea lor, iar clasele de obiecte pot fi reprezentate ca o ierarhie a atributelor și metodelor moștenite.

PROGRAMARE PARALELĂ, software care execută mai multe activități în paralel, în același timp.

PROGRAMARE, procesul de creare a programelor sau software-ului de calculator; disciplină care studiază metodele și tehnicile de creare și dezvoltare a programelor de calculator.

PROGRAMARE PARAMETRICĂ, ramură a programării matematice dedicată studiului problemelor de optimizare în care condițiile de admisibilitate și/sau funcția determinată depind de unii parametri determinați.

PROGRAMATOR, specialist în zona de programare sau care scrie coduri pentru multe tipuri de software.

PROGRESIE ARITMETICĂ, se caracterizează printr-o diferență constantă între oricare doi termeni consecutivi.

PROGRESIE ARMONICĂ, șir de numere care reprezintă inversele unei progresii aritmetice.

PROGRESIE GEOMETRICĂ, progresie matematică în care raportul dintre oricare doi termeni consecutivi este constant.

PROGRESIE MATEMATICĂ, succesivitate, fiecare membru al căruia este obținut din precedentul, adăugând un număr constant sau înmulțind cu un număr constant.

PROIECTARE ASISTATĂ DE CALCULATOR, activitate de proiectare a inginerilor, arhitecților, geodezilor cu utilizarea uneltelor, aplicațiilor și programelor de calculator.

PROIECȚIE STEREOGRAFICĂ, corespondența dintre punctele unei sfere și ale unui plan.

PROIECȚIE, imagine a figurilor spațiale pe un plan.

PROMILĂ, a mia parte dintr-o cantitate, notare: ‰.

PRONOSTICAREA PROCESELOR ALEATORII, prezicerea valorii unui proces aleatoriu într-un oarecare moment viitor dat în timp, după valorile observate ale acestui proces.

PROPORȚIE, egalitate între două relații a patru mărimi.

PROPUNEREA DESARGUES, (Teorema), este o problemă de geometrie sintetică.

PROTECȚIA INFORMAȚIEI, protocol în domeniu privind securitatea informațională.

PROTOCOL, set de reguli și acorduri în informatică care definesc procesul de schimb securizat de mesaje într-o rețea de calculatoare sau între diferite programe ale unui calculator.

PROVIDER, prestator de servicii de acces la rețeaua Internet și serviciile ei.

PSEUDOSFERĂ, suprafață de curbura negativă constantă, formată prin rotirea tractricei în jurul asimptotei sale.

PUNCT ADERENT, punct al unei mulțimi A într-un spațiu topologic cu proprietatea că orice vecinătate a sa conține un punct din A .

PUNCT DE DISCONTINUITATE, punctul în care funcția nu este continuă.

PUNCT DE INFLEXIUNE, punctul M al unei curbe plane cu următoarele proprietăți: în punctul M , curba are o singură tangentă; într-o vecinătate suficient de mică a punctului M , curba este situată în interiorul unei perechi de unghiuri verticale, formate de tangentă și normală în punctul M .

PUNCT DE ROTUNGIRE, punct de pe o suprafață, unde toate secțiunile normale au una și aceeași curbura.

PUNCT DE SISTARE, punct singular al curbei.

PUNCT DE ȘA, punct al unei suprafețe netede, în vecinătatea căreia suprafața se află pe diferite părți ale planului său tangent.

PUNCT LIMITĂ, punctul mulțimilor în orice vecinătate din care face parte cel puțin un punct al mulțimii date.

PUNCT SINGULAR AL FUNCȚIEI ANALITICE, obstacol pentru continuarea analitică a unui element al unei funcții analitice de-a lungul unei traiectorii.

PUNCT, una din noțiunile de bază ale geometriei; punct de acumulare, punct de contact, punct de extrem, punct de întoarcere, punct de la infinit, punct izolat.

PUNTE, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un dispozitiv de măsură a unor mărimi electrice format din patru elemente, o sursă de energie și un instrument de măsură.

PUTERE A NUMĂRULUI, produsul a n factori egali cu acest număr.

PUTEREA MULȚIMII, generalizare pe mulțimi arbitrare a noțiunii de „număr de elemente”.

R

RADIAN, unghiul corespunzător unui arc al cărui lungime este egală cu raza lui și conține aproximativ $57^{\circ} 17'$.

RADICALUL UNUI NUMĂR, este un alt număr, care ridicat la o putere cu exponent fracționar este egal cu numărul dat.

RAID, (acronim de la expresia engleză „Redundant Array of Inexpensive Disks”, mai târziu redenumită „Redundant Array of Independent Disks”), este o configurație (matrice) specială de discuri dure, menită să ofere diminuarea timpilor de acces la date stocate pe calculator și o toleranță mai bună la erori.

RAPORTOR, instrument matematic gradat utilizat pentru măsurarea unghiurilor cu unitatea de măsură grad.

RAPORTUL A DOUĂ NUMERE, termen de referință în matematică privind câtul de la împărțirea primului număr la al doilea.

RASTRU, termen de referință în tehnologia informațiilor și ansamblu de linii orizontale din care este constituită o imagine de televiziune sau pe monitorul calculatorului.

RAȚIE, număr constant care se adaugă la un termen al unei progresii aritmetice sau cu care se înmulțește un termen al unei progresii geometrice pentru a obține termenul următor.

RAZĂ VECTOARE, vector ce pornește dintr-un punct al spațiului, fixat anterior și numit pol.

RAZĂ, noțiune din domeniul opticii geometrice, segment ce unește un punct al circumferinței cu centrul acesteia.

RĂDĂCINĂ, numărul care, fiind ridicat la o anumită putere, reproduce numărul dat.

REALITATE VIRTUALĂ, (Virtual Reality sau VR), se referă la ambianțe artificiale create pe calculator care oferă o simulare a realității atât de reușită, încât utilizatorul poate căpăta impresia de prezență fizică aproape reală, atât în anumite locuri reale, cât și în locuri imaginare.

RECORDER, dispozitiv electronic conceput pentru a înregistra informații audio și video pe un mediu de stocare.

RECUNOAȘTEREA VOCII, funcție performantă a dispozitivelor electronice.

RECUNOAȘTEREA IMAGINILOR, ramură a electronicii, ce dezvoltă principiile și metodele de clasificare, precum și identificarea obiectelor, fenomenelor, proceselor, semnalelor, situațiilor, a tuturor acelor obiecte ce pot fi descrise de un set finit al unor semne sau proprietăți ce caracterizează obiectul.

RECURSIE, modalitate de a defini unele funcții.

REDACTOR DE LEGĂTURĂ, modul al sistemului de programare sau program separat, dotat cu un program care transformă un modul obiect într-un modul executabil.

REDUNDANȚĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un surplus de informație, menit să asigure exactitatea trans-

miterii unui mesaj; defect stilistic constând în abundența inutilă de cuvinte și expresii la redarea unei idei.

REFLECTIVITATE, proprietate a relațiilor binare, ce exprimă fezabilitatea acestora pentru perechi de obiecte cu membri ce coincid.

REGIM INTERACTIV, în informatică, dialog interactiv dintre utilizator și programa calculatorului.

REGISTRU, dispozitiv logic în tehnologiile computaționale, pentru stocarea cuvintelor n -bit (numere binare) și transformarea lor prin procese de recepționare, emitere, schimbare.

REGRESIE, în matematică, dependența valorii medii a unei mărimi de altă mărime sau de mai multe mărimi.

REGULA L'HÔPITAL, în matematică, regulă care presupune folosirea derivatelor pentru calculul unor limite de funcții care conțin o nedeterminare.

RELAȚIE, în matematică, condiție care leagă valorile a două sau mai multe mărimi; Relație binară, relații recurente.

REPER, totalitate de vectori liniari independenți, luați într-o anumită ordine și având un început comun.

REPETOR, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un tip de amplificator bidirecțional de semnal wireless celular (BDA).

REPREZENTARE CONFORMĂ, în matematică, reprezentarea unei zone în alta, păstrând unghiurile între curbe.

REPREZENTARE IZOMETRICĂ, în matematică, reprezentare a spațiului metric.

REPREZENTARE, în matematică, lege prin care fiecare element x dintr-o mulțime dată X este asociat cu un anumit element y al altei mulțimi date Y .

REPREZENTĂRILE TEORIEI GRUPURILOR, în matematică, teorie ce studiază homomorfismele de grup, unul dintre mijloacele de studiu a grupurilor abstracte cu ajutorul unor grupuri specifice.

REZOLVANTĂ, soluție a ecuației algebrice $f(x) = 0$ de ordinul n este ecuația algebrică $g(y) = 0$ de ordin nu mai mare decât n cu coeficienți, ce depind rațional de coeficienții funcției $f(x)$, astfel încât cunoașterea rădăcinilor acestei ecuații permite să găsim rădăcinile ecuații date $f(x) = 0$.

REST, număr care reprezintă rezultatul unei scăderi; diferență; parte care rămâne nedivizată la o împărțire și care, adăugată produsului dintre împărțitor și cât, ne dă deîmpărțitul; Rest pătratic.

RESURSE INFORMAȚIONALE, informație digitală, perfectată în formă, destinată pentru păstrare, stocare, prelucrare și difuzare solicitanților.

REȚEA CU COMUTARE DE CANALE, termen de referință în tehnologia informațiilor și telecomunicațiilor.

REȚEA CU COMUTARE DE PACHETE, termen de referință în tehnologia informațiilor și telecomunicațiilor; Vezi Rețea informatică.

REȚEA DE CALCULATOARE, set de computere și terminale conectate prin canale de comunicare într-un singur sistem care îndeplinește cerințele procesării distribuite a datelor la nivel global, regional, local; Vezi Rețea informatică.

REȚEA DE TRANSFER DATE, termen de referință în tehnologia informațiilor și telecomunicațiilor; Vezi Rețea informatică.

REȚEA INFORMATICĂ, sistem de calculatoare și dispozitive computaționale, ce interacționează conform unor reguli unice, stabilite prin protocolul de rețea.

REUNIUNE, în matematică, o mulțime a tuturor elementelor din colecție, fiind una dintre operațiile fundamentale prin care mulțimile pot fi combinate și legate între ele.

RIDICAREA NEDETERMINĂRII, în matematică, calculul limitelor funcțiilor date prin formule, ce în urma înlocuirii valorilor de limită ale argumentului acestora, își pierd sensul, adică trec în expresii.

RIGLĂ, instrument plat, lung și drept, făcut din lemn, metal, material plastic, de obicei gradat, cu ea se trag linii drepte, se verifică suprafețe plane etc.

ROMB, patrulater plan cu laturi egale.

ROTOR AL CÂMPULUI VECTORIAL, în matematică, metodă de calcul vectorial.

RUTER, (*Router*), termen de referință în tehnologia informațiilor despre un dispozitiv hardware sau software care conectează două sau mai multe rețele de calculatoare bazate pe „comutarea de pachete”.

S

SALT, în matematică, funcție, ce are o valoare medie zero și o descreștere destul de rapidă la infinit; Perturbație.

SALVARE DE SIGURANȚĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o operație strict necesară în managementul informațional al datelor.

SCALAR, o mărime, fiecare valoare a căreia poate fi exprimată ca un singur număr, de ex. lungime, suprafață, temperatură; Mărime scalară.

SCANER, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un tip de dispozitiv de copiere.

SCĂDERE, operație aritmetică, inversă adunării.

SCĂZĂTOR, număr care se scade din altul.

SCHEMA BERNOULLI, una dintre principalele modele matematice utilizate în teoria probabilităților pentru a descrie independența repetării experimentelor.

SCHEMĂ, concept grafic care leagă câmpurile de geometria algebrică, algebră comutativă și teoria numerelor.

SCRIPT, limbaj de programare pentru un sistem de execuție, care automatizează executarea sarcinilor care altfel ar fi efectuate individual de către un operator uman.

SECANTĂ, una din funcțiile trigonometrice.

SECTOR, în matematică, figură plană delimitată de două semidrepte, ce ies din punctul interior al figurii, și arcul conturului acesteia.

SECȚIUNE, suprafață rezultată prin intersecția unui corp solid cu o suprafață plană sau curbă; intersecție a două mulțimi.

SECUNDĂ, unitate de măsură a timpului egală cu $1/31\ 556\ 925,9747$, parte a anului tropic 1900, ianuarie 0, ora 12 timpul efermeridelor. Simbolul: sec sau s. $1\text{ sec} = 1/60\text{ min} = 1/3600\text{ ore}$. unitate de măsură a unghiurilor plane egală cu $1/3600$ dintr-un grad. Simbolul - „.

SECURITATE INFORMATICĂ, ramură a informaticii care identifică riscurile implicate de folosirea dispozitivelor informatice (calculatoare, smartphone-uri), rețelelor de calculatoare publice și private, oferă soluții pentru înlăturarea lor.

SEGMENT, figură plană, închisă între o curbă și coarda ei.

SEMICERC, figură geometrică formată dintr-un segment de cerc a cărui coardă este un diametru.

SEMI Dreaptă, dreaptă prelungită la nesfârșit într-o singură parte și limitată în cealaltă parte de un punct numit originea semidreptei.

SEMIDUPLEX, sistem de comunicare între două părți consecutiv pe rând, dar imposibil simultan.

SEMIGRUP, în matematică, mulțime cu o singură operație binară dată pe aceasta, ce satisface legea asociativității.

SEMIPLAN, fiecare dintre cele două părți ale unui plan împărțit de o dreaptă oarecare.

SEMNAL, în tehnologia informațiilor, orice set de informații umane sau date de calculator, care variază în timp sau spațiu.

SEM NATURĂ NUMERICĂ, în tehnologia informațiilor schema matematică folosită pentru a demonstra autenticitatea mesajelor sau documentelor digitale.

SEMNE MATEMATICE, simboluri convenționale destinate pentru a înregistra noțiuni, propoziții și calcule matematice.

SERIA LAURENT, serie ce conține atât puteri pozitive, cât și negative ale diferenței $z - a$.

SERIE, în matematică, șir infinit de numere reale, complexe sau vectori etc. între elementele căruia se poate scrie semnul operației de adunare.

SERIE TAYLOR, în matematică, serie de putere.

SERIE TRIGONOMETRICĂ, serie de sinusuri și cosinusuri de mai multe arce, adică o serie de formă.

SERVER, computer sau program care conectează utilizatorii din rețea la o sursă centralizată sau la o bancă de date; *Server proxy*.

SET DE INSTRUCȚIUNI, listă a tuturor instrucțiunilor pe care le poate executa un procesor.

SET EXTINS DE CARACTERE, superset al setului de caractere de bază.

SETARE, (*Set*), operația de a stabili, a selecta sau a configura parametrul de funcționare al unui sistem tehnic computerizat, conform unei metodologii specifice și în acord cu o anumită opțiune de operare.

SFERA RIEMANN, una dintre imaginile geometrice posibile ale unei totalități de numere complexe, propusă de B. Riemann în 1851.

SFERĂ OSCULATOARE, sferă ce are o tangentă a ordinii $n \geq 3$.

SFERĂ, corp geometric obținut din rotația unui cerc în jurul diametrului său, suprafață închisă, toate punctele fiind la fel de îndepărtate de un punct, numite centru.

SHAREWARE, program pentru computer pentru care utilizatorul este solicitat să plătească.

SIMBOLURI MATEMATICE, semne convenționale general recunoscute și acceptate, care reprezintă noțiuni, obiecte sau operații matematice.

SIMETRIE, în matematică, comensurabilitate.

SIMPLEX, poliedru n-dimensional, fiind o membrană convexă a mulțimii, formată din $n + 1$ puncte ce nu se află în planul n-dimensional.

SIMPLEX, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un sistem informațional sau de telecomunicații care asigură legătura bilaterală simultană între două posturi.

SIMPLIFICARE, reducere a unei ecuații sau a unei fracții printr-un divizor comun; transformare a unei egalități în altă egalitate echivalentă cu forma mai simplă.

SINTAXĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind semne, construcții formale și modul în care se leagă între ele.

SINTEZA PROGRAMELOR, procesul așa-numitei programări bazate pe dovezi, atunci când compilarea unui program este însoțită de o dovadă a conformității acestuia cu formularea formală a problemei inițiale.

SINUS, una din funcțiile trigonometrice.

SINUSOIDĂ, graficul funcției $y = \sin x$, linie continuă cu perioada $T = 2\pi$.

SISTEM AXIOMATIC, termen de referință în matematică privind termenii primitivi, cu care sunt construite, după anumite reguli, formulele sistemului, numite și propoziții, axiome și reguli de deducție, cu ajutorul cărora se fac demonstrațiile.

SISTEM COMPLET DE FUNCȚII, sistem ortogonal de funcții $\{\varphi_n(x)\}$ a unui spațiu Hilbert H astfel încât în H nu există funcție ortogonală pentru toate funcțiile acestei familii.

SISTEM CRIPTOGRAFIC, termen de referință în tehnologia informațiilor privind securizarea informației prin codificare.

SISTEM DE CALCUL, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un ansamblu de componente hardware (partea fizică) și componente software (partea logică) cu rolul de a prelua, stoca, prelucra și transmite informații.

SISTEM DE CĂUTARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind algoritmi și set de programe care, fiind implementate, oferă posibilitatea de a accesa rapid informațiile de care utilizatorul are nevoie, căutându-le într-o colecție mare de date disponibile.

SISTEM DE COMANDĂ, obiect, ce are o anumită structură și unele proprietăți funcționale, ce reflectă natura informațională a acestuia, este una din noțiunile fundamentale ale ciberneticii.

SISTEM DE COORDONATE POLARE, în matematică, sistem de coordonate pe planul în care coordonatele punctului sunt numerele ρ și φ asociate cu coordonatele dreptunghiulare carteziene x și y prin relațiile $x = \rho \cos \varphi$, $y = \rho \sin \varphi$.

SISTEM DE COORDONATE CARTEZIENE, sistem rectiliniu de coordonate pe un plan sau în spațiu în care poziția unui punct poate fi definită ca proiecția sa pe linii fixe care se intersectează într-un punct numit origine.

SISTEM DE COORDONATE SFERICE, sistem de coordonate în spațiu unde coordonatele punctului sunt numerele r , θ , φ asociate cu coordonatele dreptunghiulare x , y , z prin formulele.

SISTEM DE EDITARE LA CALCULATOR, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un soft și hardware destinate pentru pregătirea mostrelor de producție poligrafică pentru tipar.

SISTEM DE FIȘIERE, mod de organizare, stocare și denumire a datelor pe suporturile de stocare în computere, precum și în alte echipamente electronice.

SISTEM DE MONITORIZARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un sistem de control automatizat, în care variabila controlată la ieșire reproduce variabila de la intrare, deși nu este cunoscută în prealabil.

SISTEM DE NUMERAȚIE, sistem lingvistic și mod de notație matematică pentru reprezentarea numerelor folosind în mod coerent un set de simboluri.

SISTEM DE OPERARE, procedeu tehnologic în tehnologia informațiilor.

SISTEM EXPERT, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un program de calcul care încorporează cunoștințele unui expert uman și încearcă să simuleze raționamentele desfășurate de acesta din urmă în scopul rezolvării unei anumite probleme din domeniul său de expertiză.

SISTEM FORMAL, termen de referință în tehnologia informațiilor privind precizarea noțiunii de teorie axiomatică, caracterizat prin reprezentarea acestuia din urmă sub formă de calcul.

SISTEM INFORMATIC, sistem de gestiune a bazelor de date.

SISTEM METRIC, sistem zecimal de măsurare convenit la nivel internațional.

SISTEM ORTOGONAL DE FUNCȚII, termen de referință în matematică privind sistemul de ecuații care au la bază perpendicularitatea ca o relație dintre două drepte sau plane (sau o dreaptă și un plan), ce sunt considerate perpendiculare (sau ortogonale) una față de cealaltă, dacă formează unghiuri adiacente congruente.

SISTEME DE EXPERTIZĂ, programe de calculator, ce înlocuiesc experți în diverse domenii.

SISTEMUL DE CALCUL DE POZIȚIE, în matematică și tehnologia informațiilor, sistem de calcul bazat pe principiul valorii poziție sau de loc a cifrelor.

SISTEMUL DE GESTIONARE A DATELOR, set de programe care permit crearea unei baze de date și manipularea acestor informații (introducere, actualizare, ștergere sau selectare).

SIT WEB, (*Website*), termen de referință în tehnologia informațiilor privind o colecție de pagini web care aparțin aceleiași persoane sau aceleiași organizații.

SOCIETATE A CUNOAȘTERII, etapa contemporană în evoluția istorică a civilizației umane, care are la bază cercetarea, dezvoltarea și inovația.

SOCIETATE INFORMAȚIONALĂ, societatea umană contemporană, unde crearea, distribuirea, utilizarea, integrarea și manipularea informațiilor prin intermediul TIC reprezintă o activitate semnificativă economică, politică și culturală.

SOCIETATEA INTERNAȚIONALĂ DE MATEMATICĂ, asociație internațională a matematicienilor, ale căror sarcini sunt organizarea cooperării în domeniul matematicii și susținerea cercetărilor în domeniul matematicii în toate țările.

SOCLU, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică privind un detaliu prin intermediul căruia se fixează tuburile electronice de șasiul aparatelor în care sunt montate.

SOCOTITOR, (Socotelniță), instrument pentru efectuarea calculului aritmetice, o versiune îmbunătățită a abacului roman.

SOFTWARE DE SISTEM, domeniu al științei calculatoarelor, care asigură controlul componentelor unui sistem informatic, cum ar fi procesoarele, dispozitivele de intrare-ieșire, echipamentele de rețea, care acționează pe de o parte, ca o „interfață intermediară”, iar pe de altă parte, ca echipament, pentru noi aplicații.

SOFTWARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind seturi de programe, baze de date, fișiere, precum și documente care le descriu, pentru rezolvarea unui grup de activități conexe pe unul sau mai multe calculatoare, care interacționează; program în informatică.

SOLUȚIE GENERALĂ, în matematică, sistem de ecuații diferențiale obișnuite de ordinul n .

SORTARE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind ordonarea fișierelor într-o anumită ordine crescătoare, descrescătoare, alfabetică și după alte criterii prestabilite.

SPAȚIU DE PROIECTARE, în matematică, spațiu euclidian, completat de puncte, linii și un plan infinit de îndepărtate.

SPAȚIU BANACH, în matematică, spațiu complet liniar normat.

SPAȚIU COMPLET, în matematică, spațiu metric în care converge orice continuitate fundamentală.

SPAȚIU NORMAL, în matematică, tip de spațiu vectorial X .

SPAȚIU PROBABIL, noțiune introdusă de A. N. Kolmogorov în anii 30 ai secolului XX pentru formalizarea noțiunii de probabilitate.

SPAȚIU RIEMANN, spațiu, în regiunile mici ale căruia are loc geometria euclidiană, deși în general poate și să nu fie euclidiană.

SPAȚIU TOPOLOGIC, în matematică, mulțimea X pentru puncte și submulțimi ale căror relații de proximitate sunt definite sau relația limită.

SPAȚIU VECTORIAL, una din noțiunile fundamentale ale algebrei, ce generalizează noțiunea de ansamblu al vectorilor.

SPECTRU AL OPERATORULUI, în matematică, totalitate de numere λ pentru care operatorul $A - \lambda E$ nu are un operator invers delimitat definit peste tot.

SPERANȚĂ MATEMATICĂ, medie aritmetică a unei distribuții de probabilitate.

SPIRALĂ, curbă plană ce se rotește în jurul unui punct, apropiindu-se de acesta cu fiecare ocolire sau îndepărtându-se de acesta cu fiecare ocolire.

SPLAIN, funcție al cărei domeniu este împărțit într-un număr finit de segmente, pe fiecare dintre acestea funcția coincide cu un anumit polinom algebric.

STABILITATE MATEMATICĂ, condiție în care o ușoară perturbare a unui sistem nu produce un efect prea perturbator asupra sistemului respectiv.

STABILITATEA FRECVENȚELOR, în matematică, legitate de natură statistică, observată în fenomene aleatorii de masă și constând în faptul că frecvențele evenimentelor aleatorii sunt apropiate de probabilitățile lor.

STACK, în tehnica de calcul, dispozitiv al memoriei operative, utilizată pentru a stoca temporar informațiile procesorului, registrele, variabilele locale.

STATISTICA MATEMATICĂ, ramură a matematicii dedicată metodelor matematice de sistematizare, prelucrare și utilizare a datelor statistice pentru concluzii științifice și practice.

STATISTICI DE ORDINE, elemente ale unui șir variațional, construite în funcție de selectare.

STERADIAN, unitate de măsură a sistemului internațional pentru unghiurile solide.

STEREOMETRIE, despărțitură a geometriei elementare, unde sunt studiate figurile spațiale, spre deosebire de planimetrie, unde sunt considerate figurile situate în plan.

STIVĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o structură de date ale cărei elemente sunt considerate a fi puse unul peste altul.

STROFOIDĂ, curbă algebrică plană de ordinul 3.

STRUCTURĂ, termen de referință în matematică care indică părțile componente ale unui element sau sistem; Structură algebrică, structură topologică, structură uniformă, structură de date.

STUDIAREA PROGRAMELOR, procedură sistematică pentru extragerea informațiilor dintr-un program de calculator, ce caracterizează atât programul în ansamblul său, cât și elementele sale constitutive.

SUB, prefix care indică poziția inferioară a unui obiect față de altul sau o cantitate, o intensitate, o calitate, o ierarhie inferioară în raport cu alta de același tip; Subalgebră, subgrup, submulțime, subnormală, subtangentă.

SUMĂ, în matematică, rezultat al adunării numerelor.

SUPERCALCULATOR, cel mai puternic dintre calculatoarele existente, care are un sistem multiprocesor format din zeci de mii de module de calcul.

SUPORT DE DATE, termen de referință în tehnologia informațiilor privind un dispozitiv de stocare a informației, cu posibilitatea extinderii ușoare și regăsirii rapide a fișierelor stocate.

SUPRAFAȚĂ MINIMĂ, în matematică, suprafața pentru care curbura medie în toate punctele este zero.

SUPRAFAȚA KLEIN, în matematică, suprafață cu o singură față, examinată de F. Ch. Klein.

SUPRAFAȚA RIEMANN, în matematică, varietate analitică complexă unidimensională.

SUPRAFAȚĂ DESFĂȘURABILĂ, în matematică, suprafață riglată ce poate fi suprapusă pe un plan prin îndoire.

SUPRAFAȚĂ ELICOIDALĂ, suprafața descrisă de linia dreaptă L , ce se rotește uniform în jurul axei OO' , simultan mișcându-se uniform de-a lungul aceleiași axe.

SUPRAFAȚĂ LINIARĂ, în matematică, suprafață formată dintr-un șir de linii drepte ce depind de un singur parametru.

SUPRAFAȚĂ, una din noțiunile de bază ale geometriei.

SUPRAFETE DE ORDINUL DOI, mulțimi de puncte ale spațiului tridimensional, ale căror coordonate într-un sistem de coordonate carteziene satisfac o ecuație algebrică de gradul II.

SURSA UNUI MORFISM, termen de referință de abstractizare a homomorfismului în matematică, inclusiv în teoria mulțimilor, teoria categoriilor, algebra liniară, teoria grupurilor, topologie și alte domenii.

SURSĂ DESCHISĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind programe dezvoltate de către o comunitate, de către o companie sau de către o persoană și oferite spre folosire sub o licență liberă, care garantează accesul tuturor utilizatorilor la codul-sursă.

SUTĂ, număr natural care în numărătoare are locul între nouăzeci și nouă și o sută unu și care se indică prin cifrele 100 și C.

S

ȘA, în matematică, punct singular al ecuației diferențiale de ordinul 1.

ȘAPTE, cifră și număr natural.

ȘASE, cifră și număr natural

ȘIR, în matematică, funcție, definită pe mulțimea numerelor naturale.

T

TANGENTĂ, la o linie curbă, linie dreaptă care reprezintă poziția limită a secantei, una din funcțiile trigonometrice; Tangentă geometrică, tangentoidă.

TANGENȚĂ, în geometrie, concept ce înseamnă că la un moment dat două curbe sau o curbă și o suprafață au o linie tangentă comună sau două suprafețe au un plan tangent comun.

TASTATURĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind o componentă hardware periferică a calculatorului ce permite utilizatorului să introducă în unitatea centrală a acestuia date (litere, cifre și semne speciale) prin apăsarea unor taste.

TEHNICĂ DE CALCUL, set de mijloace tehnice și matematice, metode și tehnici utilizate pentru mecanizarea și automatizarea rezolvării problemelor de calcul și procesare a informațiilor; domeniu de știință care studiază principiile proiectării, construcției și funcționării acestor resurse tehnice; domeniu al industriei, implicat în elaborarea, fabricarea și exploatarea tehnicii de calcul.

TEHNOLOGII INFORMAȚIONALE, domeniu necesar pentru prelucrarea, procurarea, procesarea, stocarea, convertirea și transmiterea informației prin folosirea calculatoarelor electronice.

TELEFONIE IP, mijloc de comunicare, care folosește Internetul pentru transmiterea vocii și a mesajelor vocale.

TELEVIZIUNE IP, mijloc de televiziune, care folosește Internetul pentru transmiterea informației televizate.

TENSOR, mărime ale cărei coordonate sunt transformate conform unei legi speciale atunci când treceti de la un sistem de coordonate la altul.

TEOREMA BAYES, una din formulele de bază ale teoriei elementare a probabilității.

TEOREMA BERNOULLI, una dintre principalele teoreme în teoria probabilității.

TEOREMA BRAȘMAN, teoremă a geometriei de proiecție.

TEOREMA CANTOR, teoremă stabilită de G. Cantor privind capacitatea submulțimilor mulțimilor.

TEOREMA JORDAN, teorema despre funcția de variație delimitată.

TEOREMA LUI PYTHAGORAS, afirmația geometriei despre legătura dintre laturile unui triunghi dreptunghic.

TEOREMA MEUSNIER, teoremă din geometria diferențială, ce unește curburile secțiunilor plane ale unei suprafețe.

TEOREMA MOIVRE-LAPLACE, istoric este una dintre primele teoreme de limită a teoriei probabilității.

TEOREMA PASCAL, teoremă de geometrie proiectivă ce afirmă că în orice hexagon înscris într-o secțiune conică, punctele de intersecție a trei perechi de laturi opuse se află pe o linie dreaptă numită linia dreaptă Pascal; hexagonul poate fi convex sau în formă de stea.

TEOREMA PICARD, afirmația teoriei funcțiilor analitice ce în orice vecinătate a unui punct esențial singular al unei funcții analitice ia orice valoare complexă.

TEOREMA POHLKE, afirmația că orice patrulater complet plan poate servi ca o proiecție paralelă a unui tetraedru similar cu oricare altul dat.

TEOREMA POISSON, una dintre teoremele limită ale teoriei probabilității, ce oferă distribuția limită a numărului de apariții ale unui eveniment improbabil la un număr mare de încercări independente.

TEOREMA SHANNON, una din principalele teoreme ale teoriei informației, legate de transmiterea informațiilor prin canalele de comunicare în prezența obstacolelor, ceea ce duce la distorsiuni în timpul transmisiei.

TEOREMA SINUSURILOR, vezi TRIUNGHI.

TEOREMA TANGENTELOR, teoremă ce stabilește relația dintre lungimile laturilor unui triunghi și tangentele jumătății sumei și jumătății diferenței unghiurilor opuse lor.

TEOREMĂ, (Theorema), termen de referință în matematică privind o afirmație al cărei adevăr trebuie stabilit prin demonstrație; Teoremă de limită centrală, teoremă Desargues, teoremă principală de limită.

TEOREMELE LUI FERMA, așa-zisele marea și mica teoreme ale lui P. Ferma. Marea teoremă afirmă că pentru $p > 2$, ecuația $x^n + y^n = z^n$ n-are soluții în numere naturale.

TEOREMELE LUI TAUBER, afirmații, unde sunt stabilite condiții la care însumarea unei mulțimi sau a unei integrale printr-o anumită metodă implică sumabilitatea acesteia printr-o altă metodă.

TEORIA ALGEBRELOR LIE, ramură a algebrei, ce studiază algebrele Lie; Teoria grupurilor Lie.

TEORIA ALGORITMILOR, termen de referință în tehnologia informațiilor despre metode sau proceduri de calcul, alcătuite din pași elementari necesari pentru rezolvarea unei probleme sau categorii de probleme.

TEORIA CONSTRUCTIVĂ A FUNCȚIILOR, aproximarea funcțiilor variabile reale. vezi MATEMATICĂ CONSTRUCTIVĂ.

TEORIA CUANTICĂ A INFORMAȚIEI, ramură a matematicii ce studiază legile generale de transmitere, stocare și transformare a informațiilor în sisteme, unde se aplică legile mecanicii cuantice.

TEORIA DESCRIPTIVĂ A MULȚIMILOR, ramură a teoriei mulțimilor, ce studiază structura mulțimilor de puncte reieșind din construcția acestora, cu ajutorul operațiilor de unire, intersecție, proiecție etc., din mulțimi punctiforme mai simple.

TEORIA ERORILOR, compartiment al statisticii matematice, dedicată formulării concluziilor privind valorile numerice ale mărimilor aproximative măsurate și erorilor măsurătorilor.

TEORIA FASCICULELOR, aparat matematic special ce oferă o abordare unificată pentru stabilirea unei conexiuni între proprietățile locale și globale ale spațiilor topologice și este un mijloc de a studia multe probleme în algebra modernă, geometrie, topologie și analiză.

TEORIA INELELOR, ramură a algebrei ce studiază inelele, adică mulțimile nevide R , pentru elementele cărora sunt definite două operații binare, adunarea și înmulțirea.

TEORIA INFORMAȚIEI, disciplină matematică care studiază procesele de păstrare, transformare și transmitere a informației, principii și metode aplicate în domeniu; parte componentă a ciberneticii.

TEORIA JOCURILOR, ramură a matematicii ce studiază modele matematice de luare a deciziilor în situații de conflict.

TEORIA MODELELOR, în logică, sistem de calcul extins al predicatelor, ce include variabile de diferite „tipuri”, ramură a matematicii ce a apărut la aplicarea metodelor logicii matematice în algebră.

TEORIA MULȚIMILOR, ramură a matematicii care studiază proprietățile mulțimilor, predominant infinite.

TEORIA NUMERELOR, știința numerelor întregi, care studiază problemele de reprezentare a numerelor naturale, folosind numere de formă specială, divizibilitatea numerelor, distribuția numerelor simple pe axa reală etc.

TEORIA PERTURBAȚIILOR, în matematică, denumire generală a unui șir de metode privind studierea diverselor probleme.

TEORIA POTENȚIALULUI, în sens inițial, învățatură privind proprietățile forțelor ce acționează conform legii gravitației universale.

TEORIA PROBABILISTICĂ A NUMERELOR, vezi Teoria numerelor.

TEORIA PROBABILITĂȚII, ramură a matematicii ce studiază modelele matematice ale evenimentelor aleatorii.

TEORIA REȚELELOR, ramură a algebrei, unde sunt studiate mulțimi parțial ordonate.

TEORIA SERVICIILOR MASICE, ramură a teoriei probabilităților ce studiază fluxurile de cerințe care intră și părăsesc sistemele de servicii.

TEORIA SUPRAFETELOR, ramură a geometriei diferențiale, unde sunt studiate proprietățile suprafețelor.

TEORIA TRANSPORTURILOR, unul din cazurile speciale importante ale problemei generale de programare liniară.

TEORIE COMBINATORICĂ A GRUPURILOR, ramură a teoriei grupurilor, unde trăsătura caracteristică a cercetărilor constă în utilizarea metodelor combinatorii, spre deosebire de cele algebrice, geometrice etc.

TEORIE DE FIABILITATE, în matematică, ramură a teoriei probabilităților.

TEORIE ȘTIINȚIFICĂ, explicație a unui aspect al lumii naturale care poate fi testată în mod repetat și verificată în conformitate cu metoda științifică, folosind protocoale acceptate de observare, măsurare și evaluare a rezultatelor; Teoria așteptării, teoria calitativă, teoria invariantilor algebrici, teoria relativității.

TERMINAL, dispozitiv electronic utilizat pentru organizarea interacțiunii dintre utilizator și computer, imprimantă, monitor.

TEST ALFA, termen de referință în tehnologia informațiilor privind prima fază de testare a software-ului; Pre-alfa.

TEST BETA, (*Betaware*), termen de referință în tehnologia informațiilor privind faza de dezvoltare a software-ului; Beta perpetuă.

TETRAEDRU, unul dintre cele cinci tipuri de poliedre regulate.

TEXT CIFRAT, informații codificate, care conțin textul original, care nu poate fi citit de un om sau de un computer, fără cifrul adecvat pentru a-l decripta.

TIMP DE ACCES, termen de referință în tehnologia informațiilor privind durata de timp ce se consumă din momentul emiterii unei cereri de citire sau scriere și până în momentul când începe efectiv operația respectivă.

TIMP DE RĂSPUNS, termen de referință în tehnologia informațiilor privind timpul în care un sistem sau o unitate funcțională durează pentru a reacționa la o intrare dată.

TIPĂRIRE DIGITALĂ, tehnologie digitală de reproducere poligrafică a originalului, asistată la calculator, sub forme de tipar sau tipărire directă pe suport de hârtie sau din alte materiale.

TOLERANȚĂ LA DEFECTE, termen de referință în tehnologia informațiilor despre capacitatea unui sistem IT de a-și putea continua funcționarea chiar și în anumite stări defectuoase, stări cauzate de defectarea uneia sau a mai multora din componentele sistemului.

TOPOLOGIA REȚELEI, dispunerea fizică în teren a elementelor care compun rețeaua de comunicație sau rețeaua de calculatoare.

TOPOLOGIE, ramură a matematicii legate de clarificarea și investigarea în matematică a ideii de continuitate; domeniu care studiază proprietățile mulțimilor de puncte neschimbătoare față de unele transformări; structură matematică definită pe un spațiu cu ajutorul unor părți ale acestui spațiu; domeniu al geometriei care studiază proprietățile calitastive ale figurilor din spațiu.

TOR, corp geometric format prin rotirea unui cerc în jurul unei axe situate în planul cercului, dar care nu îl intersectează.

TRACTRICE, curbă transcendentă plană pentru care lungimea segmentului tangent la un punct dat de la acest punct la axa abscisă este constantă.

TRADUCERE AUTOMATĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor privind translarea la calculator.

TRAIECTORIE, termen de referință în matematică privind o linie curbă descrisă de un punct material și reprezentarea grafică a acesteia linii.

TRANSFORMARE FOURIER, în matematică, una dintre transformările integrale.

TRANSFORMARE, în matematică, de obicei reprezentarea φ a unui mulțimi X în sine.

TRANSLATOR, clasă de programe de calculator care transformă înregistrările de caractere ale programelor de la o formă la alta; dispozitiv în telecomunicații pentru recepționarea, prelucrarea (amplificarea, convertirea) și transmiterea semnalelor instalate în punctele intermediare ale unei linii de comunicații radio, pentru a-l transmite la depărtare.

TRANSLAȚIE ÎN PARALEL, transformare punctuală unu la unu a spațiului euclidian, unde toate punctele sunt deplasate în aceeași direcție cu aceeași distanță.

TRANSLAȚIE, termen de referință în geometria euclidiană privitor la o transformare geometrică care deplasează fiecare punct al unei figuri sau al unui spațiu cu aceeași distanță într-o direcție dată.

TRANSMISIE ANALOGICĂ, termen de referință în tehnologia informațiilor și telecomunicațiilor privitor la o metodă de transmitere a informațiilor de voce, date, imagine, semnal sau video; Transmitere numerică.

TRANSVERSALĂ, în geometrie, în cvasigrupuri, linie care trece prin două linii în același plan în două puncte distincte.

TRANZITIVITATE, proprietate a relațiilor binare, ce exprimă „portabilitatea” lor de la o pereche de obiecte la alta.

TRAPEZ, un patrulater convex, la care două laturi sunt paralele, iar celelalte două nu sunt paralele.

TREI, cifră și număr natural.

TRIEDRU, sistem de trei vectori unitari, reciproc perpendiculari, ce pornesc dintr-un punct.

TRIGONOMETRIE SFERICĂ, ramură a geometriei care studiază conexiunile dintre unghiurile și laturile triunghiurilor sferice.

TRIGONOMETRIE, ramură a geometriei, unde relațiile metrice între elementele unui triunghi sunt descrise în termeni de funcții trigonometrice și se stabilesc relații între funcțiile trigonometrice.

TRINOM, în algebra elementară, polinom format din trei termeni sau trei monomiale.

TRISECȚIUNE A UNGHIULUI, în matematică, problema împărțirii unui unghi în trei părți egale.

TRIUNGHI, în matematică, poligon cu trei laturi și trei vârfuri; figură formată din trei puncte, care nu se află pe o singură linie dreaptă și trei segmente care le leagă.

TRUNCHI DE CON, porțiune de corp care se găsește între două plane paralele ce secționează un con.

TRUNCHI DE PIRAMIDĂ, porțiune de corp care se găsește între două plane paralele ce secționează o piramidă.

U

UNGHI CU TREI FEȚE, parte a spațiului delimitat de o piramidă triunghiulară infinită.

UNGHI ÎNSCRIS, unghi al cărui vârf se află pe o curbă plană, iar laturile sunt coardele acestei curbe.

UNGHI SOLID, parte a spațiului delimitat de o suprafață conică.

UNGHI, figură geometrică formată din două raze ce pornesc dintr-un punct.

UNITATE, (Unu), cel mai mic număr natural, notat cu cifra 1.

URMĂ, în matematică, punct în care o dreaptă intersectează o anumită suprafață; dreaptă de-a lungul căreia o suprafață intersectează altă suprafață.

UTILIZATOR, în domeniul TIC, persoană fizică sau juridică care utilizează sau solicită servicii de comunicații electronice accesibile publicului.

V

VALOARE EXTREMĂ, în matematică, valoarea unei funcții continue, ce reprezintă valoare maximă sau minimă a acesteia.

VALOARE NUMERICĂ, în matematică, numărul care se obține înlocuind literele cu numere și efectuând operațiile unei expresii algebrice.

VALORI VARIABILE ȘI CONSTANTE, în matematică, mărimi care, în problema studiată, iau valori diferite sau, corespunzător, păstrează aceeași valoare; Valoare absolută.

VARIABILĂ, una din noțiunile de bază ale matematicii privind o mărime ce poate varia, luând valori diferite în procesul acestei schimbări.

VARIETATE, în matematică, generalizare multidimensională a noțiunii de linie și de suprafață fără puncte singulare; Polimorfism.

VÂRF, termen de referință în matematică privind punctul unde se întâlnesc două sau mai multe curbe, drepte, laturi.

VÂRTEJ, în matematică, caracteristică vectorială a câmpului vectorial pentru „componenta de rotație” a câmpului.

VECINĂTATE, termen de referință în matematică privind o noțiune esențială în studiul spațiilor topologice, este strâns legată de noțiunea de mulțime deschisă și de interior al unei mulțimi.

VECTOR, una din noțiunile fundamentale ale matematicii.

VERIFICARE A IPOTEZELOR STATISTICE, una dintre ramurile principale ale statisticii matematice, ce combină metodele de verificare a corespunderii datelor unei ipoteze statistice privind natura probabilistică a datelor.

VERIFICAREA PROGRAMELOR, domeniu de programare teoretică, legat de dezvoltarea și studiul metodelor de demonstrare a corectitudinii programelor orientate spre aplicarea practică.

VECTOR, termen de referință în matematică și fizică privind un vector unitate, care indică direcția și unitatea de măsură a unui vector sau a unei axe.

VIRTUAL, termen de referință în tehnologia informațiilor și tehnică care numește un concept ce se referă la aplicații și servicii din Internet; Comunitate virtuală, funcție virtuală, realitate virtuală.

VIRTUALIZAREA SOCIETĂȚII, proces global de înlocuire a relațiilor sociale reale cu imaginile lor virtuale.

VIRUS INFORMATIC, cod sau program creat pentru a derula neautorizat în informatică acțiuni rău intenționate fără cunoașterea și contrar dorințelor proprietarului unui computer, smartphone, etc.; Virus în informatică.

VOLUM, una dintre mărimile de bază, asociate corpurilor geometrice.

W

WINDOWS, numele unei serii de sisteme de operare în tehnologia informațiilor create de compania Microsoft.

WORLD WIDE WEB, (WWW sau W), sistem computerizat mondial distribuit eterogen pentru utilizarea colectivă a documentelor hipermedia, care funcționează pe baza Internetului, alături de serviciile e-mail, motoare de căutare etc.

Z

ZECE, grup de cifre și număr natural.

ZERO, cifră ce reprezintă o cantitate vidă; are simbolul 0, este primul număr cu care începe șirul numerelor naturale.

ZONĂ, termen de referință în geometrie care denumește o parte din suprafața unei sfere cuprinsă între două paralele.