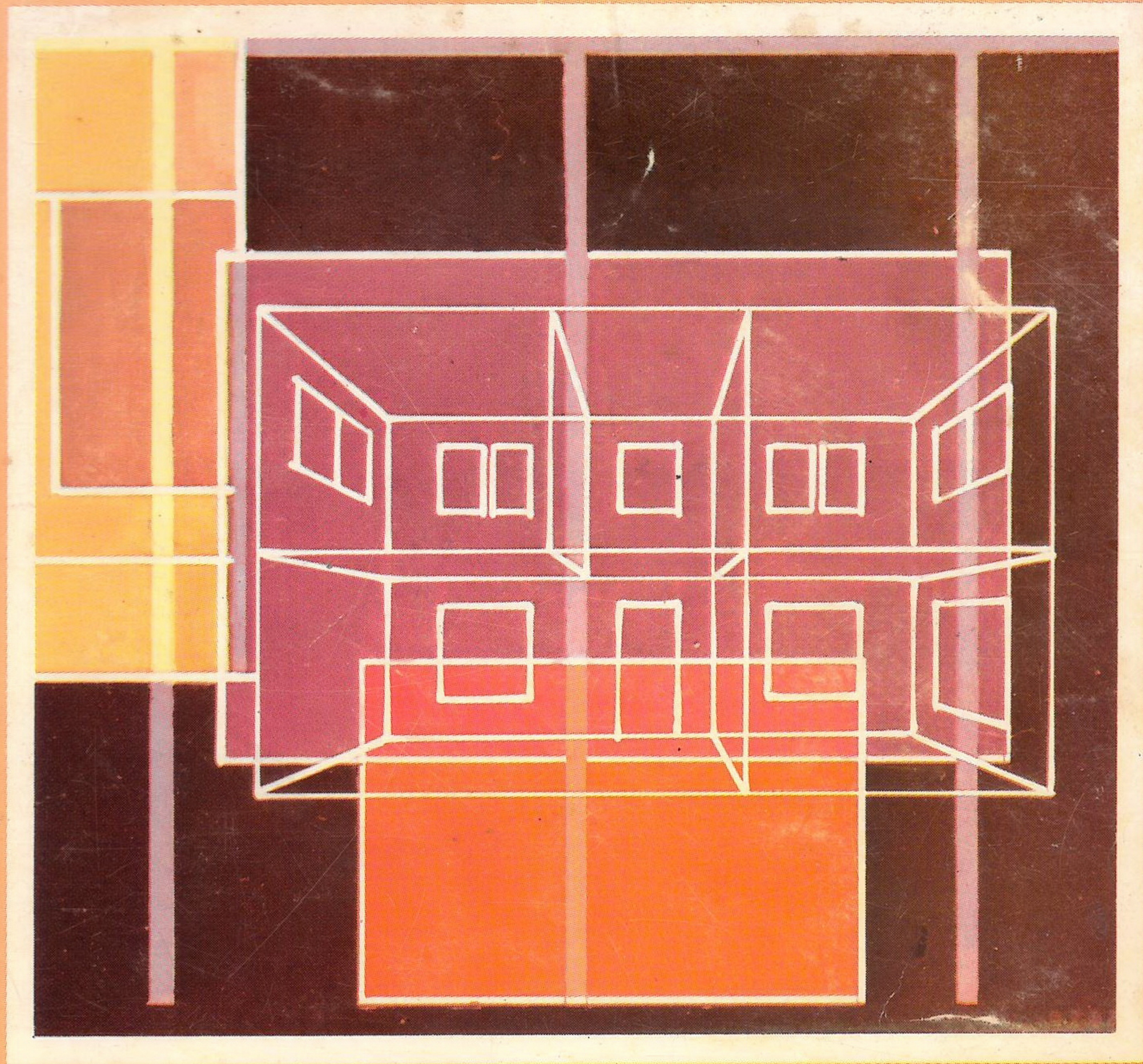




Dicionário Ilustrado de Processamento de Dados

Eli Rozendo Moreira dos Santos

Professor de Processamento de Dados
Mestrado de Comunicação-Informática
e Cibernética Pela UFRJ

Eli Rozendo Moreira dos Santos

Professor de Processamento de Dados.
Mestrado de Comunicação - Informática e Cibernética pela UFRJ.

**Dicionário Ilustrado
de
Processamento de Dados**

Ilustrações:

Ricardo Meirelles

Fotos:

José Martins



© EDITORA TECNOPRINT LTDA., 1983.

As nossas edições reproduzem
integralmente os textos originais



EDITORA TECNOPRINT LTDA.

*Para
Neli,
Andrea e Flávia,
Arlindo e Laurinda,
Joaquim e Rinaura.*

/

*
* *

Como Consultar o Dicionário

- Os verbetes estão impressos em ordem alfabética.
- Os termos serão apresentados em inglês e também em português, sempre que exista uma tradução já consagrada. Isto permite que você possa procurar o termo desejado pela sua grafia portuguesa ou, se preferir, pela sua forma original em inglês.

Exemplo: Você pode procurar o significado de "Endereço absoluto" ou, se achar melhor, o de "Absolute address". Ambos constam do dicionário, embora possuam o mesmo significado.

- Palavras ou expressões em grifo indicam que elas também podem ser pesquisadas.

Exemplo: Se você procurar o significado de "Relocatable program", encontrará:

RELOCATABLE PROGRAM

Programa relocável

Programa cujos endereços são relocáveis.

Se você quiser, poderá procurar mais informações pesquisando as palavras grifadas (programa, endereço e relocável).

*
* *



ABEND

Fim anormal de uma tarefa. Abreviação de "abnormal end".

ABSOLUTE ADDRESS

Endereço absoluto;

Endereço de máquina;

Endereço específico;

Endereço explícito;

Endereço de memória explicitado sem uso de endereço simbólico.

Exemplo: Endereço 800.

ABSOLUTE INSTRUCTION

Instrução absoluta.

Instrução em código de máquina.

ACCESS

Acesso.

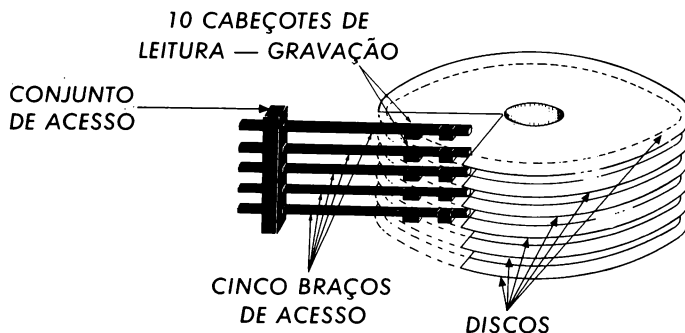
ACESSO

Acess.

ACCESS ARM

Braço de acesso

Dispositivo mecânico onde estão fixados os cabeçotes de leitura e gravação nas unidades de discos.



ACCESS METHOD

Método de acesso

Modo de transportar dados entre as *unidades de entrada/saída* e a memória principal.

ACCESS TIME

Tempo de acesso

O tempo necessário para a máquina ler um *dado* e colocá-lo à disposição.

ACCUMULATOR

Acumulador

Local onde pode ser obtido o resultado de uma operação

ACCURACY

Grande margem de acerto; pequena margem de erro.

ACESSO ALEATÓRIO

Random access

O mesmo que *acesso direto*.

ACESSO DIRETO

Direct access

Obtenção de *dados* diretamente de sua localização, sem haver necessidade de se referenciar ao *dado* anteriormente acessado.

ACESSO RANDÔMICO

Random access

O mesmo que *acesso aleatório* e *acesso direto*.

ACESSO SEQUENCIAL

Sequential access

Acesso de um *dado* que depende do acesso do *dado* anterior.

ACUMULADOR

Accumulator

Local onde pode ser obtido o resultado de uma operação

ADDRESS

Endereço

Um *caráter* ou grupo de caracteres cuja função é identificar uma *posição de memória*, uma unidade de entrada/saída ou um registrador.

Exemplos: 987

ACUM

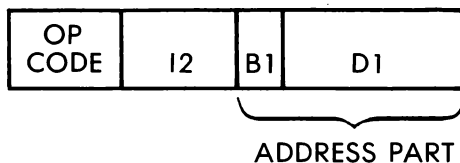
TOTAL3

15

00C

ADDRESS PART

Local da *instrução* que contém um *endereço*.



ADDRESS STOP

Técnica de parar o *processamento* num *endereço* predeterminado.

ALFANUMÉRICO

Alphameric

Que contém letras, números e caracteres especiais.

Exemplos: PARTE12

COMEÇO1

PAGE***

ALGOL

Uma *linguagem de programação*.

ALGORITHM

Algoritmo

Processo de resolução de um problema em que se fixam, sem exceções, as regras formais para obtenção do resultado.

ALGORITMO

Algorithm

Processo de resolução de um problema em que se fixam, sem exceções, as regras formais para obtenção do resultado.

ALIAS

Outro nome para indicar o mesmo fenômeno.

ALIGNMENT

Alinhamento

ALINHAMENTO

Alignment

Colocação de *dados* em determinados *endereços* da memória.

ALLOCATE

Alocar

Fornecer meios necessários a uma tarefa qualquer.

ALLOCATION

Alocação

Processo de fornecer recursos necessários a uma tarefa.

ALOCAÇÃO

Allocation

Processo de fornecer recursos necessários a uma tarefa.

ALOCAÇÃO DE MEMÓRIA

Storage allocation

A reserva de determinadas áreas de memória para fins específicos.

ALOCAR

Allocate

Fornecer meios necessários a uma tarefa qualquer.

ALPHAMERIC

Alfanumérico

Que contém letras, números e caracteres especiais.

Exemplos: PARTE12

COMEÇO1

PAGE***

ALTERNATE TRACK

Trilha alternada

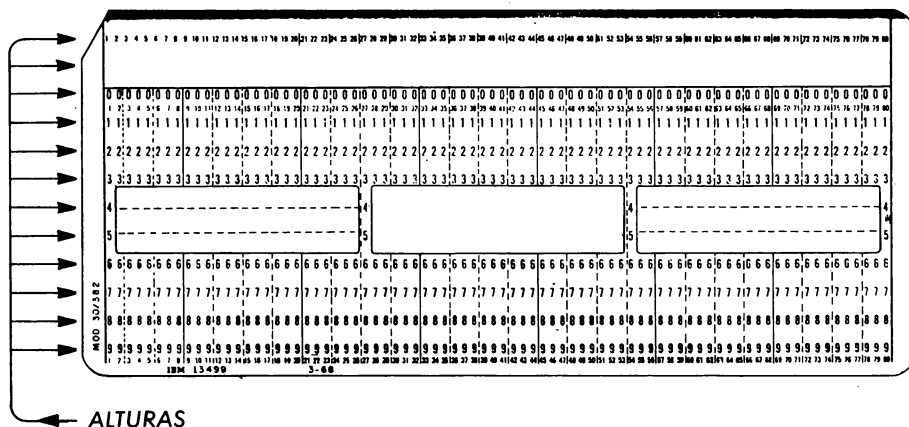
Trilha onde são gravados os dados, em lugar de uma trilha defeituosa.

ALTURA

Row

Disposição horizontal, em linha, de um dado qualquer.

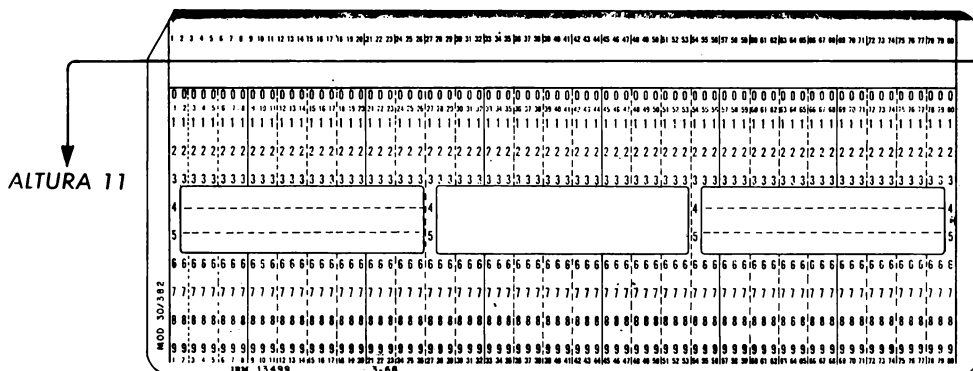
A disposição vertical é chamada de *coluna*.



ALTURA 11

Eleven-punch

Perfuração na altura 11 do cartão IBM.



ANÁLISE

Analysis

Divisão de um problema em partes, a fim de facilitar o seu estudo.

ANALISTA

Analyst

Técnico encarregado da definição dos problemas e de sua divisão em partes, a fim de facilitar a sua solução.

ANALYSIS

Análise

Divisão de um problema em partes, a fim de facilitar o seu estudo.

ANALYST

Analista

Técnico encarregado da definição dos problemas e de sua divisão em partes, a fim de facilitar a sua solução.

ANSI

American National Standards Institute.

APPLICATION PROGRAM

Programa de aplicação

O mesmo que *programa de usuário*.

ÁREA DE ENTRADA

Input area

Área reservada para receber *dados* lidos pelas *unidades de entrada/saída* e enviados à *CPU*.

ÁREA DE SAÍDA

Comput area

Área reservada para guardar dados de saída.

ÁREA DE TRABALHO

1) Working area

Espaço da memória usado para guardar *dados* provisórios.

2) Temporary storage

Em *programação*, uma área reservada para guardar *dados* provisórios.

ÁREA DINÂMICA

Dynamic area

Parte da memória que é dividida em regiões ou partições.

ARITHMETIC AND LOGIC UNIT

Unidade aritmética e lógica

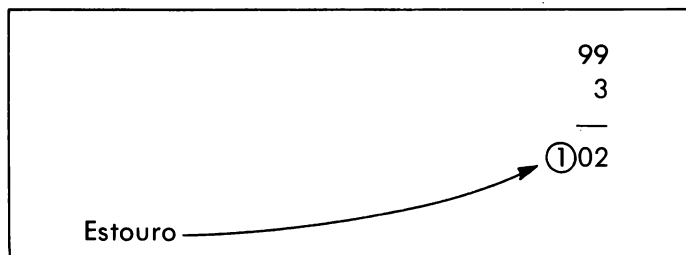
Local do computador onde são executadas as operações aritméticas e lógicas.

ARITHMETIC OVERFLOW

Estouro aritmético

Incapacidade de um *acumulador* receber o resultado de uma operação aritmética, por não ter o tamanho suficiente.

Exemplo: Se um acumulador, onde é possível guardar no máximo 2 dígitos, for usado para executar a operação $99 + 3$, ocorrerá um estouro aritmético, pois o resultado de $99 + 3$ é 102, que tem 3 dígitos, sendo, portanto, impossível armazená-lo no acumulador especificado.



ARQUIVO

File

Conjunto de *registros* armazenados como se fossem uma única unidade.

Exemplo: um cadastro qualquer.

ARQUIVO DE DADOS

Data file

Conjunto de *dados* semelhantes.

Exemplo: cadastro de alientes; *arquivo* de contas a pagar.

ARQUIVO DE TRABALHO

Work file

Scratch file

Arquivo que só é necessário durante o processamento, e que pode ser destruído após o término de um job.

ARQUIVO EM MEMÓRIA DE MASSA

Mass storage file

Arquivo gravado em uma memória de massa.

ARQUIVO PERMANENTE

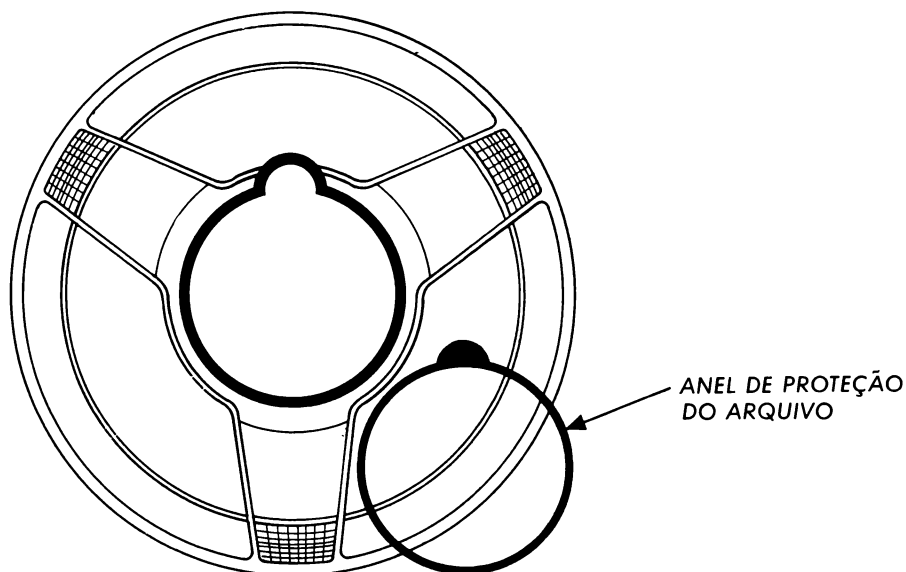
Permanent file

Arquivo que não é destruído após o processamento de um programa.

ARQUIVO PROTEGIDO

File protected

Arquivo gravado em volume de fita magnética, cujo anel de proteção tenha sido removido posteriormente.



ARREDONDAR

Round

Considerar apenas o número inteiro de certa ordem, desprezando as frações.

Exemplo: 719,3 após o arredondamento é igual a 719.

ASA

American Standards Association.

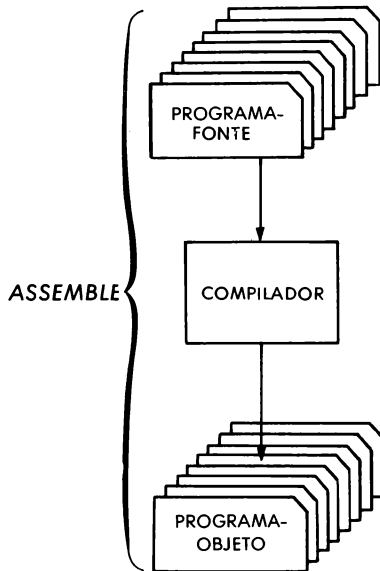
ASCII

American National Standard Code for Information Interchange.

ASSEMBLE

Montar, compilar

Transformar um programa-fonte em *programa-objeto*.



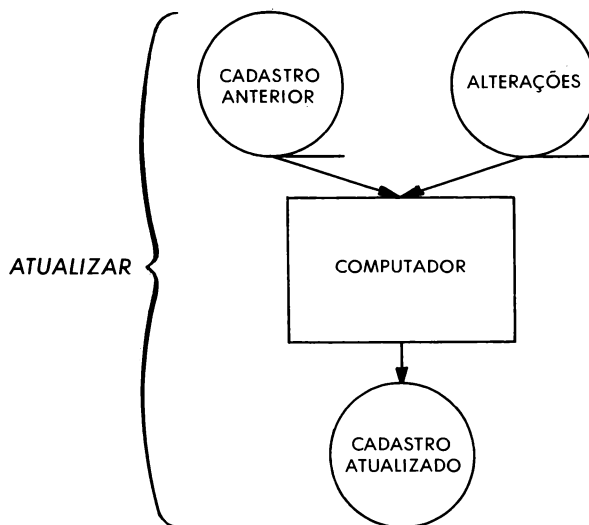
ASSEMBLER

Linguagem de programação.

ATUALIZAR

Update

Colocar *informações* atualizadas num arquivo.



AUTOMATIC RESTART

Restart automático

Um reinício de execução de um serviço, automaticamente, sem necessidade de alimentar o serviço novamente.

AUTOMATIC VOLUME RECOGNITION (AVR)

Um recurso que permite o posicionamento de volumes com *label* antes de o sistema solicitá-los.

AUXILIARY STORAGE

Memória auxiliar;

Memória externa;

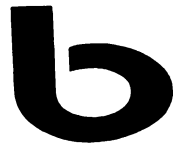
Memória secundária;

Qualquer memória que não seja a principal.

AVR

Automatic Volume Recognition

Um recurso que permite o posicionamento de volumes com *label* antes de o sistema solicitá-los.



BACKGROUND

Região onde são executados serviços de baixa prioridade.

BACKGROUND JOB

Um *job* de baixa prioridade.

BACK SPACE BLOCK (BSP)

Voltar *bloco*.

BACK SPACE RECORD (BSR)

Voltar *registro*.

BACKUP COPY

Cópia de segurança de um *arquivo*.

BACKWARD REFERENCE

Em *JCL*, informações fornecidas num cartão *DD* anterior, que podem ser utilizadas para o *DD* em questão.

BANCO DE DADOS

Data bank

Conjunto de *dados* armazenados em grupos de dados homogêneos.

BASE ADDRESS

Endereço básico do qual derivam os demais *endereços* de um *programa*. O *endereço* final é o resultado de base + deslocamento.

BASE ADDRESS REGISTER

Registrador base

Registrador que contém *dados* básicos para formação do *endereço* das *instruções* e dos *operandos*.

BASE REGISTER

Registrador base

O mesmo que *base address register*.

Registrador que contém dados básicos para formação do endereço das instruções e dos operandos.

BASIC

Uma linguagem de programação.

BASIC ACCESS METHOD

Método de acesso em que cada comando de I/O corresponde a uma operação de máquina.

BASIC DIRECT ACCESS METHOD

Método de acesso específico de unidades de acesso direto.

BASIC INDEXED SEQUENTIAL ACCESS METHOD

Método de acesso específico para arquivos seqüenciais indexados, gravados em unidades de acesso direto.

BASIC SEQUENTIAL ACCESS METHOD

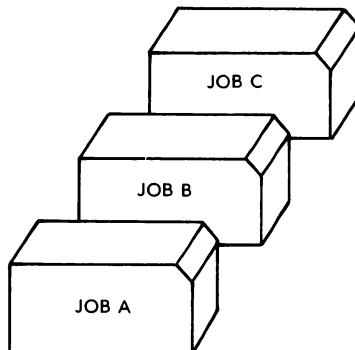
Método de acesso específico para arquivos seqüenciais, gravados em unidade de acesso direto ou unidade de acesso seqüencial.

BATCH

Um grupo de dados a ser processado.

BATCHED JOB

Um job a ser executado, cujos cartões de controle estão agrupados com outros jobs.



BCD

Notação decimal codificada em binário.

BDAM

Basic Direct Access Method.

BINÁRIO

Binary

Referente a uma escolha ou seleção entre 2 opções.

BINARY

Binário

Referente a uma escolha ou seleção entre 2 opções.

BINARY CODE

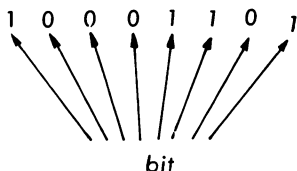
Código binário

Código que usa dois *dígitos* apenas. Em processamento de dados são usados, geralmente, os dígitos 0 e 1.

BINARY DIGIT

Bit

Elemento binário.



BINARY ELEMENT

Elemento binário

Um dos dois elementos 0 ou 1 na *notação binária*.

BINARY NOTATION

Notação binária

Notação que usa dois dígitos. Em processamento de dados usam-se, geralmente, os dígitos 0 e 1.

Exemplo: Em notação binária o número decimal 81 é representado por

0	1	0	1	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---

BINARY-TO-DECIMAL CONVERSION

Conversão de binário para decimal.

Conversão de um número *binário* (na base 2) para o número *decimal* (na base 10) correspondente.

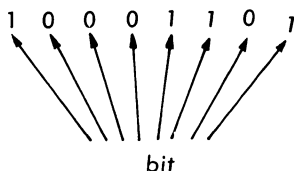
BISAM

Basic Indexed Sequential Access Method.

BIT

Binary digit

Elemento binário.



BIT DE PARIDADE

Check bit

Parity bit

Bit cuja função é indicar se, num conjunto de bits *binários*, a quantidade de determinados tipos de bits é sempre par ou sempre ímpar.

Exemplo:

00001100 ① → BIT DE PARIDADE

Neste exemplo o bit de paridade faz com que exista um número ímpar de bits 1 no byte (no caso, 3 bits 1).

BIT DE SEGURANÇA

Check bit

O mesmo que bit de paridade (ver esse verbete).

BIT POSITION

A posição em que se encontra um dígito numa palavra, na notação binária.

BITS DE INFORMAÇÃO

Information bits

Os bits que carregam uma informação, excluindo-se os bits de controle de erro.

BLANK CHARACTER

Representação gráfica do carácter espaço.

BLOCAGEM

Blocking

Gravação de dois ou mais *registros* num só *bloco*. Exemplo:



BLOCK

Bloco

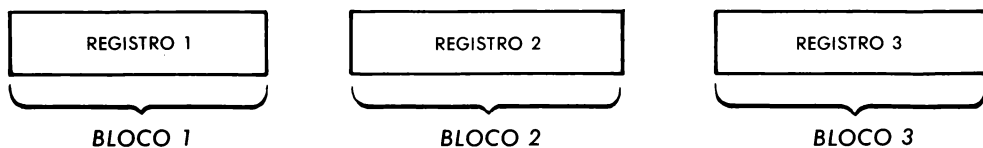
Um conjunto de *dados* (palavras, registros) considerados como uma unidade.

No caso de *bloco de registros*, são conjuntos de registros gravados uns juntos aos outros e que são tratados como uma unidade.

Num bloco pode haver 1 ou mais registros. No caso de 1 registro por bloco diz-se que o *fator de bloco* é 1. Num bloco de n registros diz-se que o fator de bloco é n .

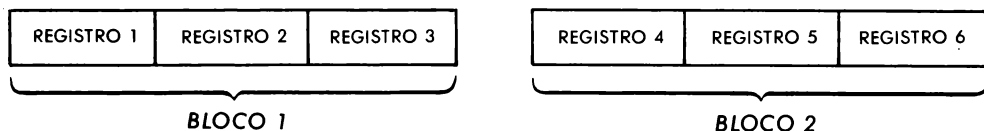
Exemplos: A) *FATOR DE BLOCO* = 1

NÃO BLOCADO



B) *FATOR DE BLOCO* = 3

BLOCADO



BLOCK DIAGRAM

Diagrama de blocos

Um diagrama em que, com base em figuras geométricas, são mostradas as relações entre as diversas partes e a função de cada uma delas.

BLOCKING

Blocagem

Gravação de dois ou mais *registros* num só *bloco*.

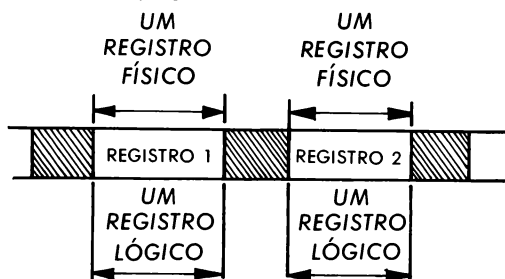


BLOCKING FACTOR

Fator de bloco

Número de *registros lógicos* gravados em um *registro físico* (*bloco*).

Exemplos: A) *FATOR DE BLOCO* = 1



B) *FATOR DE BLOCO* = 3



BLOCK LENGTH

O tamanho de um *bloco*, geralmente indicado em bytes.

Exemplo: 3200.

BLOCK SIZE

O mesmo que *block length*.

BLOCO

Block

Um conjunto de *dados* (palavras, registros) considerados como uma unidade.

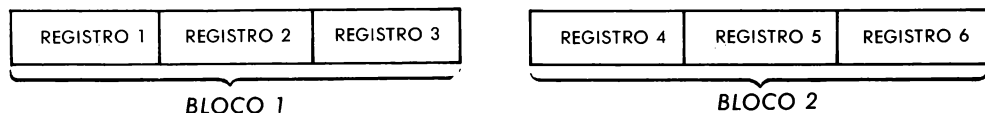
No caso de *bloco de registros*, são conjuntos de registros gravados uns juntos aos outros e que são tratados como uma unidade. Num bloco pode haver 1 ou mais registros. No caso de 1 registro por bloco diz-se que o *fator de bloco* é 1. Num bloco de *n* registros diz-se que o *fator de bloco* é *n*.

Exemplos: A) *FATOR DE BLOCO* = 1

NÃO BLOCADO



B) FATOR DE BLOCO = 3



BLOCO INCOMPLETO

Um *bloco* no formato de tamanho fixo, que contém menos registros do que o *fator de bloco*.

Exemplo: FATOR DE BLOCO = 3



BLOCO INTERNO

Internal block

Bloco que existe no interior de outro *bloco*.

BO

Output Blocking Factor

Fator de bloco de saída.

BOBO

Pad

Preenchimento, geralmente com zeros ou brancos, que se faz no fim dos *dados úteis*, a fim de preencher um *bloco*.

BOOK

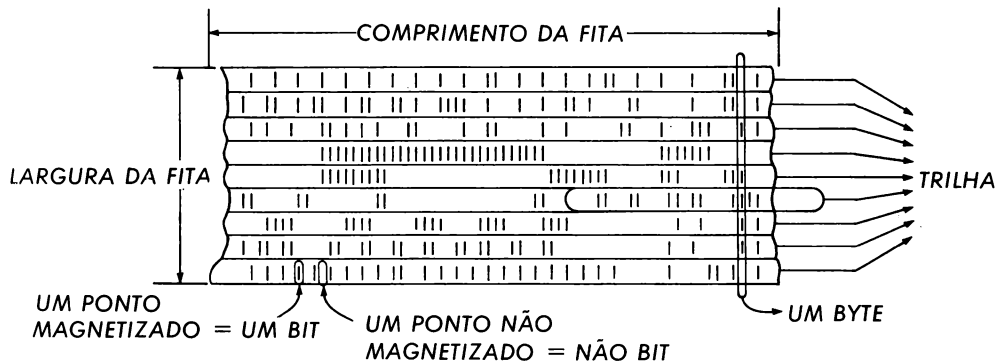
Um grupo de comandos em *linguagem fonte*, escritos em COBOL ou ASSEMBLER.

BPI

Bits per Inch (bits por polegada)

No caso de *fita magnética*, é tomada a quantidade de bits em cada trilha, motivo pelo qual

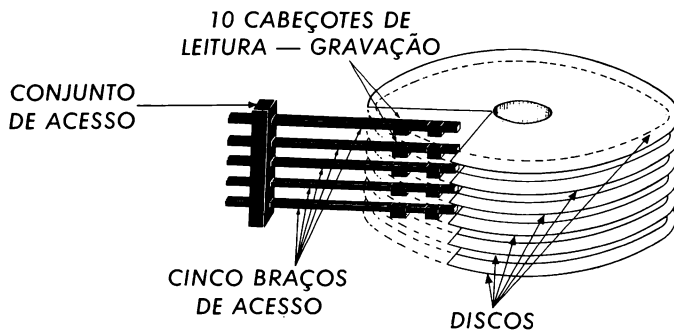
pode-se considerar BPI como "bytes" per inch" também.



BRAÇO DE ACESSO

Access arm

Dispositivo mecânico onde estão fixados os cabeçotes de leitura e gravação nas unidades de discos.



BRANCH

Desvio, salto

Quebra da sequência normal de um programa.

Exemplo: COMANDO-1.

ADD A TO B.

GO TO COMANDO-4.

COMANDO-2.

ADD C TO D.

COMANDO-3.

ADD C TO E.

COMANDO-4

MULTIPLY 3 BY RESULT.

Neste exemplo, após executar ADD A TO B, o comando GO TO COMANDO-4 fará com que o programa, em vez de passar o controle para o parágrafo COMANDO-2, passe direto para o COMANDO-4.

BSAM

Basic Sequential Access Method.

BSP

Back space block

Voltar *bloco*.

BSR

Back space record

Voltar *registro*.

BTAM

Basic Telecommunication Access Method.

BUFFER

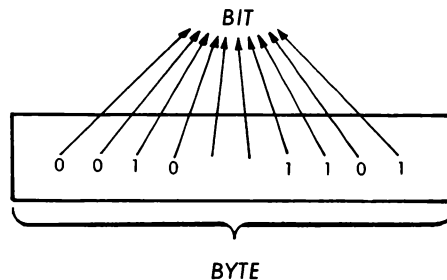
Região na memória onde os *dados* são guardados provisoriamente durante a transferência de dados.

BUFFER POOL

Área reservada para todos os *buffers*.

BYTE

A menor unidade endereçável nos computadores /3, /360 e /370, constituída de 8 *bits* adjacentes.



CABEÇOTE DE LEITURA

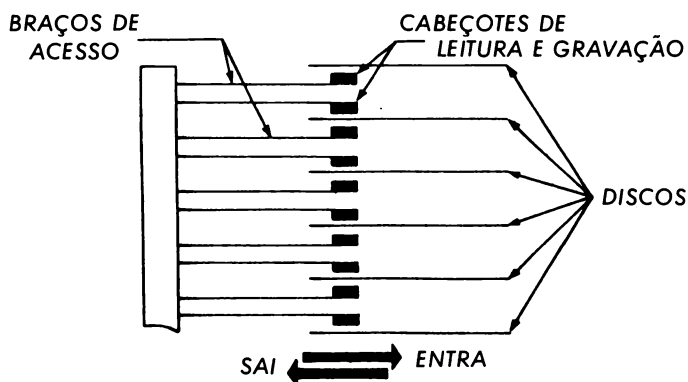
Read head

Cabeçote capaz de ler, mas não de gravar.

CABEÇOTE DE LEITURA/GRAVAÇÃO

Read/write head

Cabeçote magnético capaz de ler e gravar dados.



CABEÇOTE MAGNÉTICO

Magnetic head

Cabeçote capaz de ler e gravar, somente ler ou somente gravar superfícies magnetizáveis.

CADASTRO

Main file

Arquivo onde são guardados os dados principais de um determinado sistema.

Exemplo: Cadastro de funcionários;
cadastro de contas a pagar;
cadastro de clientes, etc.

CAMPO

Field

Grupo de bytes adjacentes em um arquivo.

CAMPO DE CARTÃO

Card field

Grupo adjacente de colunas em um cartão.

CAMPO A

CAMPO B

CAMPO DE CONTROLE

Control field

Campo que identifica as relações entre diversos registros. É usado, geralmente, com o fim de ser comparado o seu conteúdo com o conteúdo de campo semelhante em outro registro, a fim de determinar a sua seqüência.

REGISTRO 1

	MATRÍCULA	
--	-----------	--

REGISTRO 2

	MATRÍCULA	
--	-----------	--

REGISTRO 3

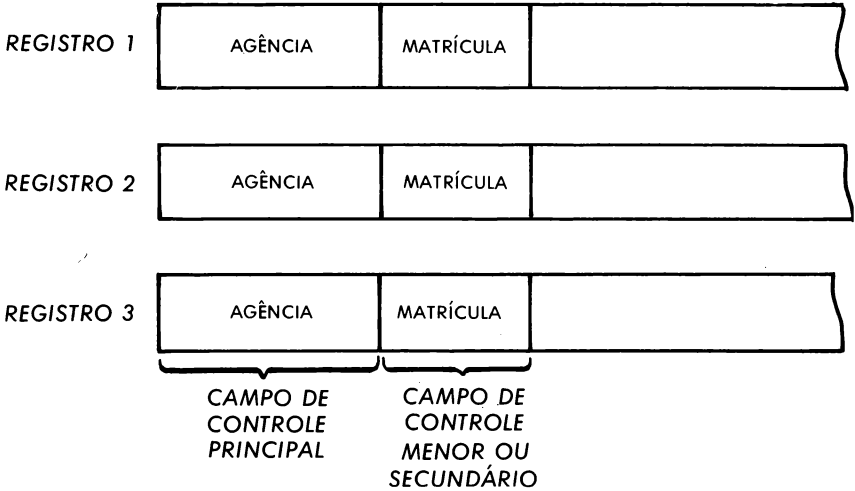
	MATRÍCULA	
--	-----------	--

CAMPO DE
CONTROLE

CAMPO DE CONTROLE MENOR OU SECUNDÁRIO

Minor control field

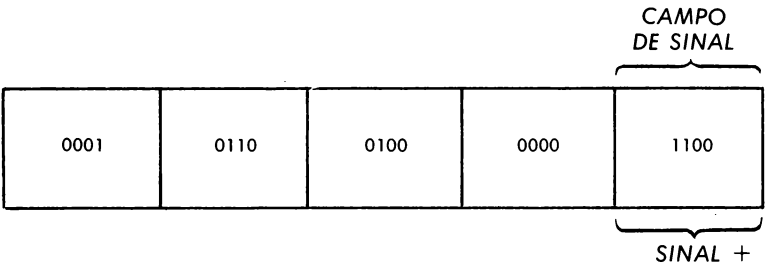
Um campo de controle qualquer, exceto o principal.



CAMPO DE SINAL

Sign field

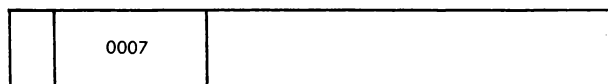
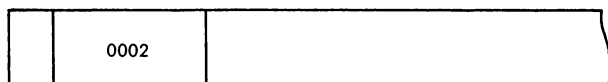
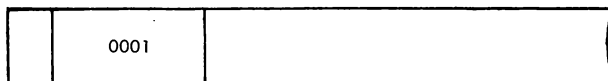
Um campo que contém um sinal.



CAMPO DE SORT

Sort key

Campo que serve de base para colocar um arquivo em uma seqüência desejada.



CAMPO QUE SERVE DE
 BASE PARA
 COLOCAR UM
 ARQUIVO EM ORDEM

CANAL

Channel

Unidade de ligação entre a CPU e as unidades de E/S.

CANAL MULTIPLEXOR

Multiplexor channel

Canal capaz de transmitir dados de ou para várias unidades ao mesmo tempo, alternando a remessa de dados.

CANAL SELETOR

Seletor channel

Canal cuja transferência de dados é byte a byte, e que opera com uma unidade de cada vez.

CAPACIDADE DE MEMÓRIA

Storage capacity

O tamanho, em bytes, de uma memória.

CARÁTER

Character

Letra, número ou símbolo especial utilizado na representação de dados.

Ex.: A B C D E F 0 1 2 3 4 5 - / * = . ()

CARÁTER BRANCO

Space character (SP)

Símbolo gráfico que representa o espaço onde poderia haver um carácter mas não há. (␣).

Exemplo: Entre estas palavras existem cinco espaços.

CARÁTER DE CONTROLE DE SALTO

Print control character

Carácter que serve para controlar o espaçamento vertical, tal como salto para canal 1, espaçamento simples, espaçamento triplo, etc.

CARÁTER DE ESPACEJAMENTO

Print control character

O mesmo que carácter de controle de salto.

Carácter que serve para controlar o espaçamento vertical, tal como salto para canal 1, espaçamento simples, espaçamento triplo, etc.

CARÁTER DE PREENCHIMENTO

Fill character

Carácter usado para preencher um campo, como medida de segurança.

Exemplo: Asteriscos no campo de valor de um cheque

Cr\$ *****100,00

CARÁTER DE RELAÇÃO

Relation character

Os caracteres < , > e = que indicam menor que, maior que e igual a, respectivamente.

Exemplos: A > B

CAMPO = NÚMERO

TOTAL < ANTERIOR

CARÁTER ESPAÇO

Space character (SP)

O mesmo que carácter branco.

CARÁTER ESPECIAL

Special character

Qualquer caráter que não seja letra, caráter branco ou dígito.

Os mais usados são *,), (, -, /, =, ', ", ;, €, \$,

CARÁTER INVÁLIDO

Illegal character

Combinação de *bits* que não pertence a um determinado *código*.

CARÁTER NUMÉRICO

Numeric character

O mesmo que *dígito*.

CARD

Cartão

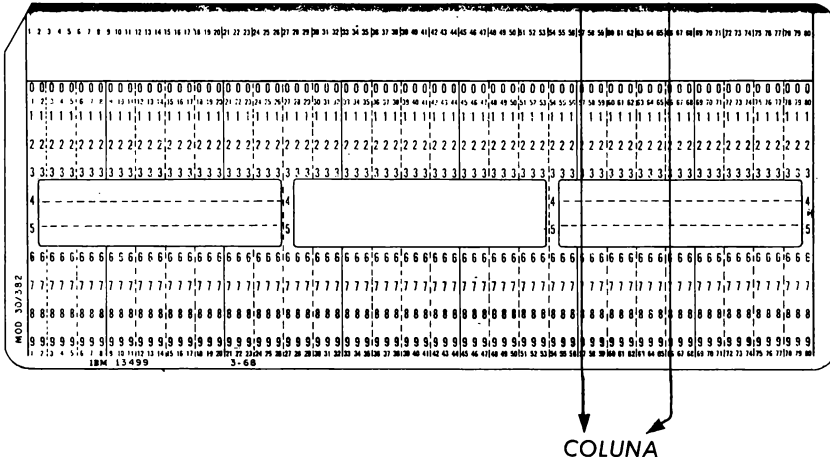
CARD CODE

Código de perfuração em cartões IBM.

CARD COLUMN

Coluna de cartão

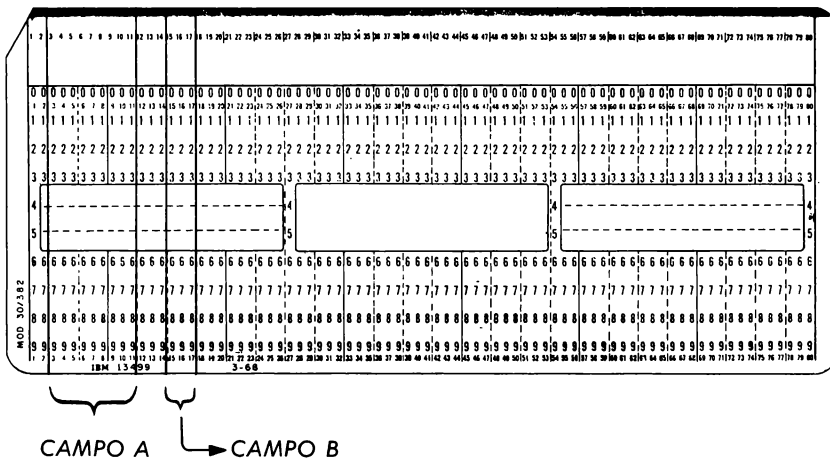
Local no cartão IBM em que se pode perfurar apenas 1 carácter.



CARD FIELD

Campo de cartão

Grupo de colunas adjacentes em um cartão.



CARD IMAGE

Imagem de cartão

Arquivo gravado em que os dados estão dispostos tal como se fossem perfurados num cartão IBM.

CARD PUNCH

Perfuradora de cartões

Unidade capaz de perfurar cartões IBM.

CARD READER

Leitora de cartões

Unidade capaz de ler os cartões perfurados.

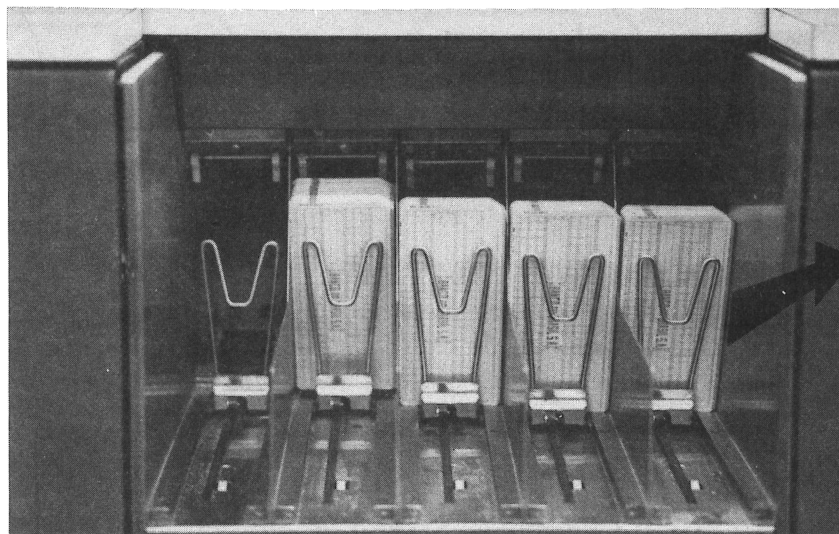


LEITORA DE CARTÃO IBM 2540

CARD STACKER

Escaninho

Local onde ficam depositados os cartões após o seu processamento.

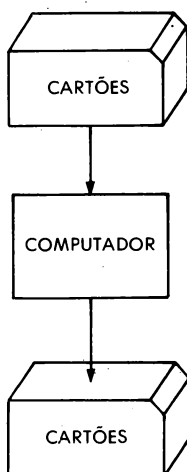


ESCANINHO

CARD-TO-CARD

Cartão para cartão

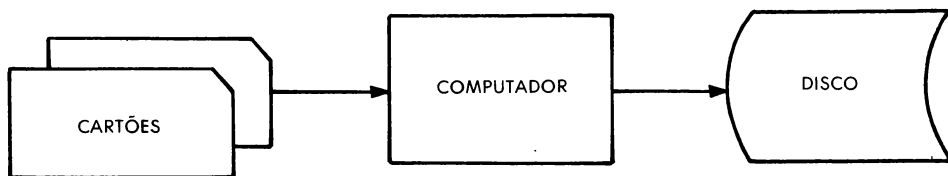
Transferência de *informações* contidas em cartões para outros cartões.



CARD-TO-DISK

Cartão para disco

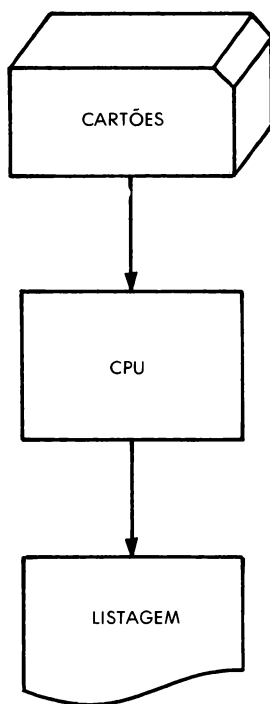
Transferência de *dados* perfurados em cartões, para *discos magnéticos*.



CARD-TO-PRINTER

Cartão para impressora

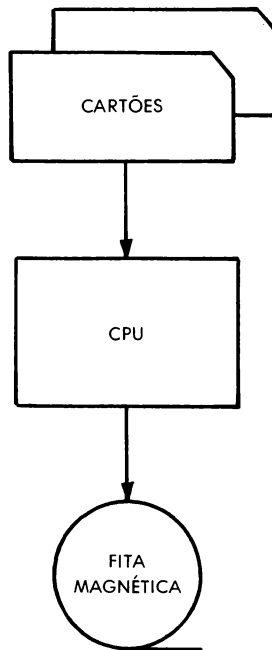
Impressão de *dados* numa *impressora*, após a leitura destes dados perfurados em *cartões*.



CARD-TO-TAPE

Cartão para fita

Transferência de *informações* contidas num *cartão*, para *fita magnética*.



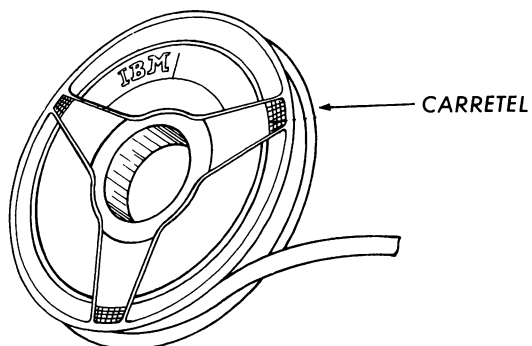
CARREGAR

Load

Mover *dados* para a memória ou para *regis-*
tradores.

CARRETEL

Reel

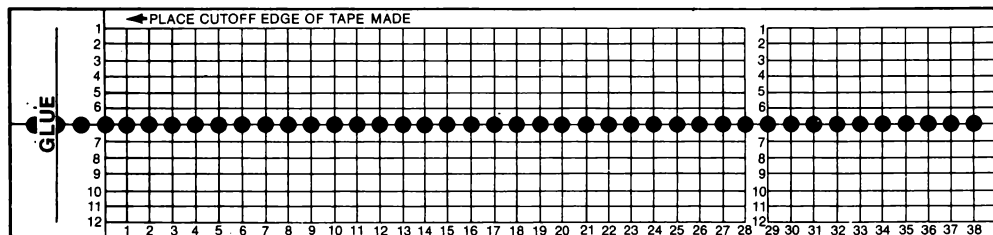


CARRIAGE CONTROL TAPE

Fita de controle de salto

Fita de salto

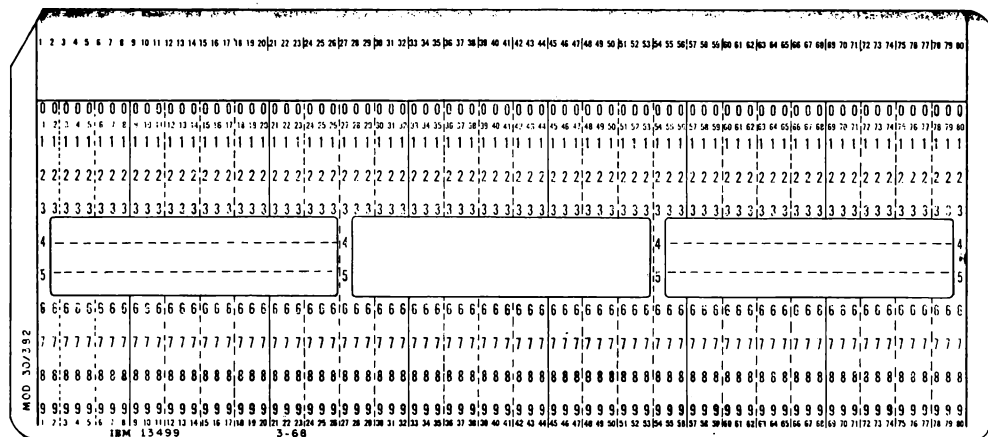
Fita que controla o espaçamento vertical e o salto de formulário nas impressoras.



CARTÃO

Card

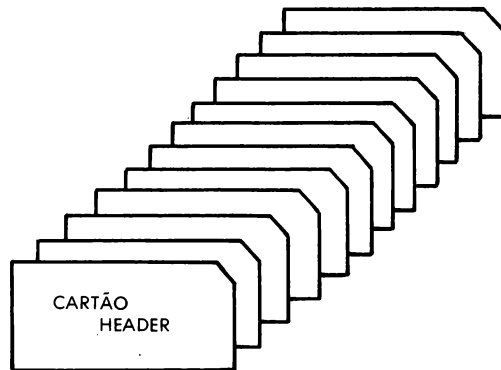
Cartão onde podem ser feitas perfurações com o objetivo de representar dados.



CARTÃO HEADER

Header card

Cartão que contém informações sobre os cartões que o seguem.



CARTÃO HOLLERITH

Hollerith card

O mesmo que *cartão IBM*.

CARTÃO IBM

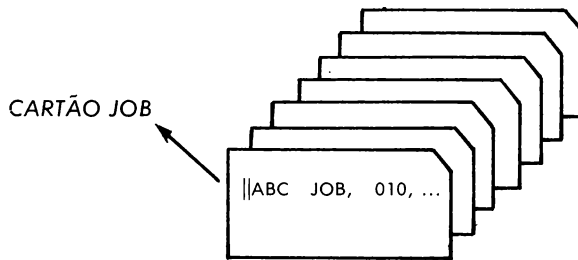
Cartão onde podem ser feitas perfurações, com o objetivo de representar dados.

CARTÃO JOB

Job card

Job statement

Cartão que, em JCL, identifica o início de um job e que serve para indicar ao sistema as condições em que o job deve ser processado.



CARTÃO MAGNÉTICO

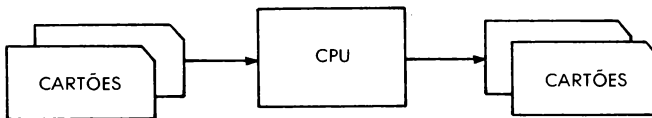
Magnetic card

Cartão que possui uma parte magnetizável capaz de receber gravação de dados.

CARTÃO PARA CARTÃO

Card-to-card

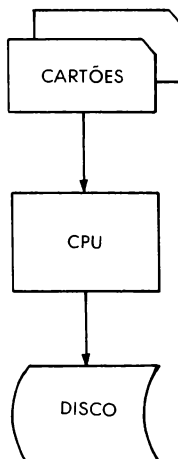
Transferência de *informações* contidas em cartões, para outros cartões.



CARTÃO PARA DISCO

Card-to-disk

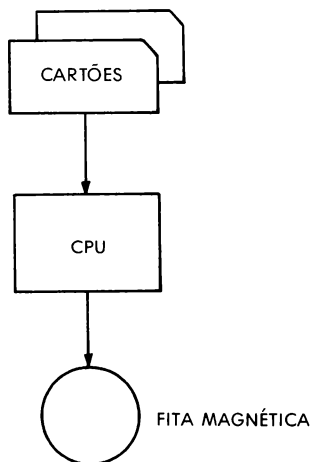
Transferência de *dados* perfurados em cartões, para *discos magnéticos*.



CARTÃO PARA FITA

Card-to-tape

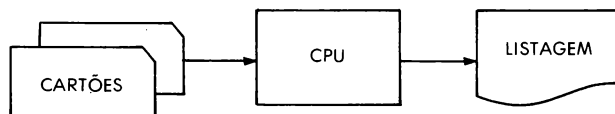
Transferência de *informações* contidas num *cartão*, para *fita magnética*.



CARTÃO PARA IMPRESSORA

Card-to-printer

Impressão de dados numa *impressora*, após a leitura destes dados perfurados em *cartões*.



CARTÃO PERFURADO

Punch card

Cartão onde podem ser feitas perfurações com o objetivo de representar *dados*.

CATALOGED PROCEDURE

Procedure catalogada.

Procedure que possa ser acessada através de informações gravadas em um catálogo.

CATÁLOGO

Catalog

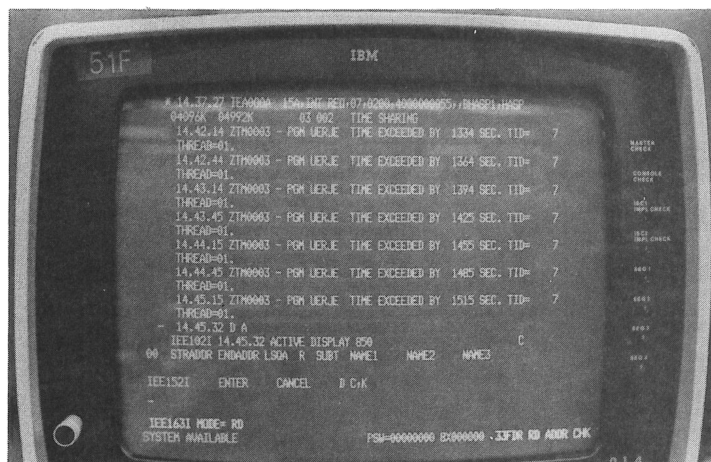
Local onde ficam armazenadas informações capazes de localizar e acessar arquivos ditos catalogados.

CATHODE RAY TUBE DISPLAY

Vídeo

CRT display

Um tubo de imagens que é usado para mostrar mensagens e gráficos.



CAW

Channel address word

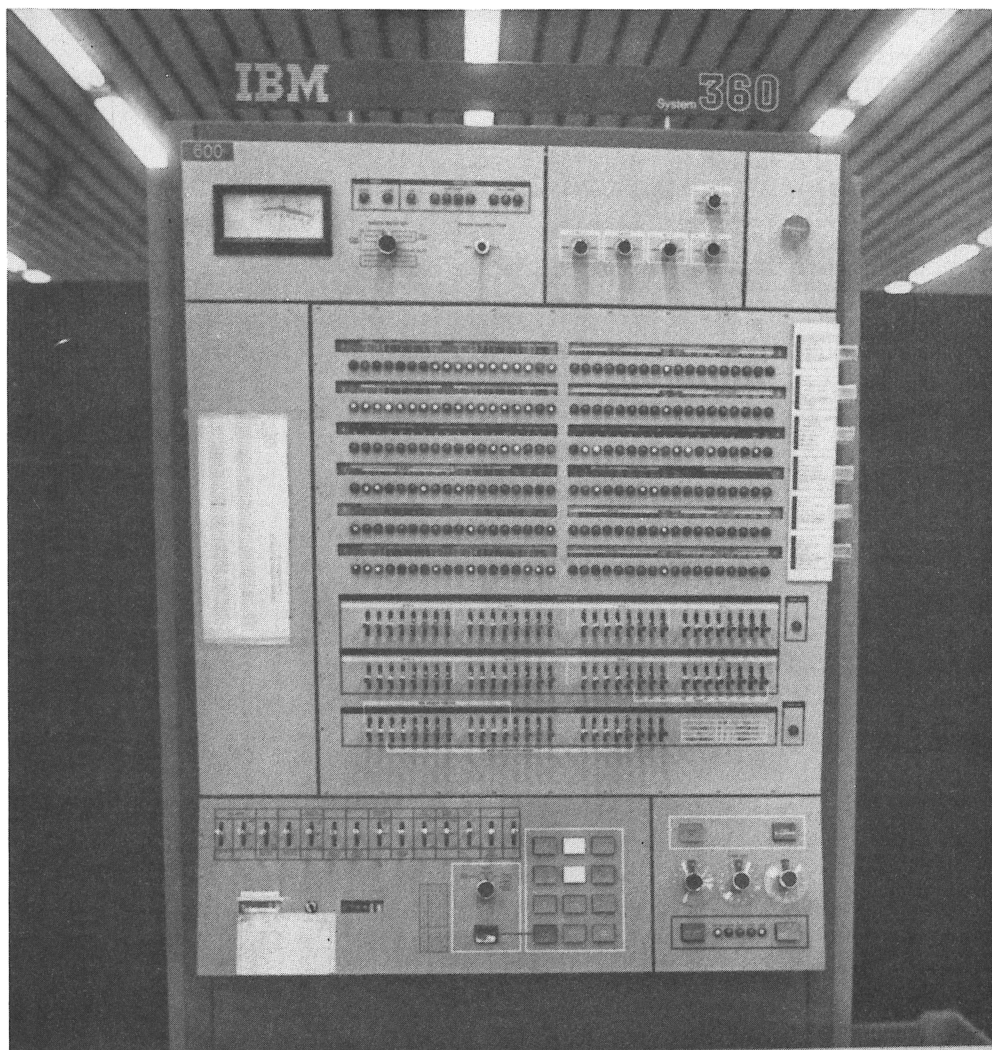
Região da memória que especifica onde começa um programa de canal.

CCW

Channel command word

CENTRAL PROCESSING UNIT

Unidade Central de Processamento



CHANNEL

Canal

Unidade de ligação entre a CPU e as unidades de E/S.

CHANNEL ADDRESS WORD

CAW

Região da memória que especifica onde começa um programa de canal.

CHANNEL COMMAND WORD

CCW

CHARACTER

Caráter

Letra, número ou *símbolo* especial utilizado na representação de *dados*.

Exemplos: a b c d x h 1 2 3 8 / (= . -) &

CHARACTER SET

Conjunto de caracteres.

CHAVE

1) Flag

Indicativo de que alguma condição ocorreu.

2) Switch

Elemento capaz de controlar um fluxo qualquer numa ou noutra direção ou de interromper o fluxo.

Exemplo: chave de *programa*.

CHECK BIT

Bit de segurança

Exemplo: *parity bit* (bit de paridade).

1	←	BIT DE PARIDADE
0		
0		
0		
0		
1		
0		
1		
0		

CHECKPOINT

Ponto de *restart*

Ponto de um *processamento* ou de um *programa* em que podem ser armazenados dados a fim de possibilitar um *restart*.

CHECKPOINT RESTART

Restart no meio de um *job step*.

CILINDRO

Cylinder

Conjunto de trilhas de um *disco magnético* que pode ser acessado sem reposicionamento do *braço de acesso*.

CIRCUITO INTEGRADO

Integrated circuit

Peça eletrônica composta de diversos componentes miniaturizados, todos reunidos num só bloco.

CLASSE DE SAÍDA

Output class

Uma das *filas de saída*, em OS, de A a Z e de 0 a 9, onde devem ser gravados os *dados de saída* de um determinado *job*.

CLASSIFICADORA

Sorter

Máquina apropriada para colocar um *arquivo de cartões* perfurados numa seqüência desejada.

COBOL

Abreviação de Common Business Oriented Language.

Linguagem de programação orientada para fins comerciais.

COBOL CHARACTER

Qualquer um dos caracteres válidos em COBOL.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
␣ = \$, ; . " ' (																	

CODIFICADOR

Encoder

CODIFICAR

Encode

CÓDIGO BINÁRIO

Binary code

Código que usa apenas 2 dígitos. Em processamento de dados são usados, geralmente, 0 e 1.

CÓDIGO DE INSTRUÇÃO

Instruction Code

Parte da *instrução* que caracteriza a operação a ser executada.

CÓDIGO DE MÁQUINA

Machine code

Código de uma *instrução* em *linguagem de máquina*.

CÓDIGO DE OPERAÇÃO MNEMÔNICO

Mnemonic operation code

Um *código* de operação que pode substituir outro, cuja função é tornar mais fácil a sua memorização pelo ser humano.

Exemplo: Multiply decimal em lugar de FC.

CÓDIGO DE RETORNO

Return code

Código que pode ser passado de uma tarefa para outra, a fim de que nesta última sejam tomadas algumas decisões em função do *código* passado.

CÓDIGO NUMÉRICO

Numeric code

Código em que os *dados* são representados apenas por números.

CÓDIGO OBJETO

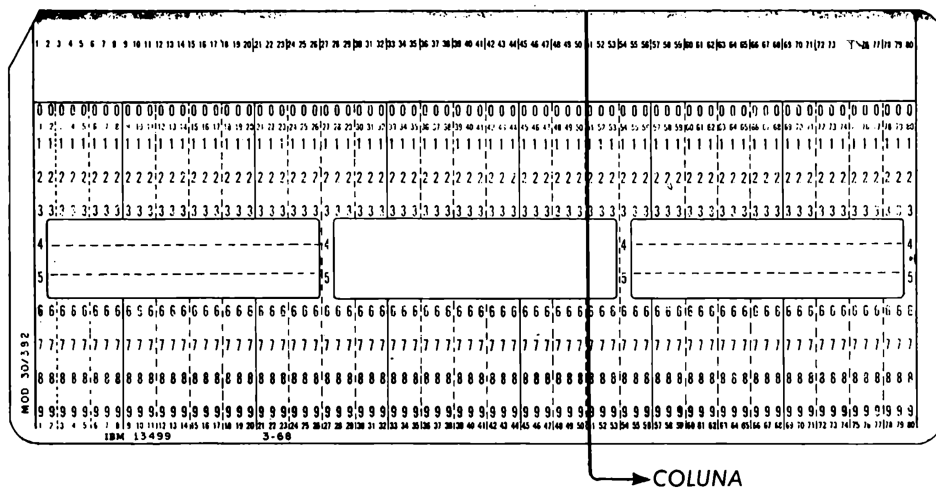
Object code

Código que seja resultado de uma compilação.

COLUNA DE CARTÃO

Card column

Local no cartão IBM, em que se pode perfurar apenas um caráter.



COMENTÁRIO

Comment

Observações, num *programa fonte*, que não alteram em nada o *processamento*. A finalidade do comentário é apenas esclarecer ou chamar a atenção de quem esteja analisando o *programa-fonte*.

COMMENT

Comentário

Observações, num *programa fonte*, que não alteram em nada o *processamento*. A finalidade do comentário é apenas esclarecer ou chamar a atenção de quem esteja analisando o *programa-fonte*.

COMMON BUSINESS ORIENTED LANGUAGE

COBOL

Linguagem de programação orientada para fins comerciais.

COMMUNICATION LINE

Linha de comunicação

Qualquer meio que ligue dois *terminais* ou *unidades* de controle.

Exemplo: linha telefônica.

COMMUNICATION REGION

Região de comunicação

Em *DOS* e *TOS*, uma área do *supervisor* para comunicação entre *programas* e *intraprogramas*.

COMPARAÇÃO

Comparison

O exame de dois ou mais itens a fim de verificar *relações* de igualdade, grandeza ou similaridade. Em outras palavras, é o exame dos itens para verificar se são iguais, maiores, menores ou desiguais, uns em relação aos outros.

COMPARAÇÃO LÓGICA

Logical comparison

Operação lógica cujo objetivo é determinar se dois *dados* são idênticos.

COMPARISON

Comparação

O exame de dois ou mais itens a fim de verificar *relações* de igualdade, grandeza ou similaridade. Em outras palavras, é o exame dos itens para verificar se são iguais, maiores, menores ou desiguais, uns em relação aos outros.

COMPARTILHADO

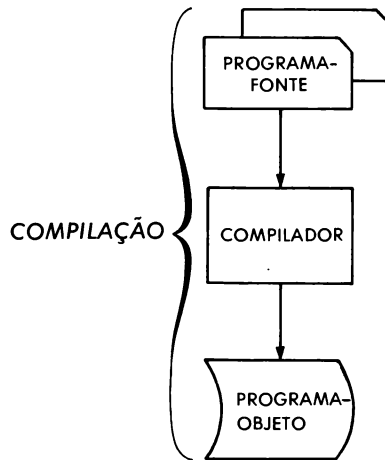
Shared

Uso dos mesmos recursos por mais de um elemento.

COMPILAÇÃO

Compile

Transformação de um *programa* em *linguagem fonte* para linguagem de máquina.



COMPILADOR

Assemble

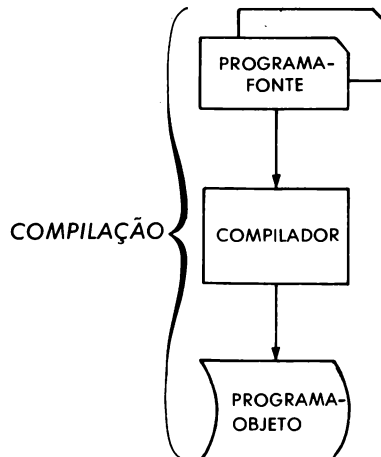
Compiler

Programa que faz a *compilação*.

COMPILE

Compilação

Transformação de um *programa* em *linguagem fonte* para linguagem de máquina.



COMPILER

Compilador

Programa que faz a compilação.

COMPILE TIME

Tempo de compilação.

Tempo gasto na compilação.

COMPONENTE DE ESTADO SÓLIDO

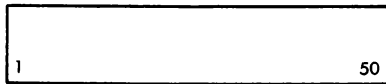
Solid state component

Componente eletrônico constituído somente de materiais sólidos.

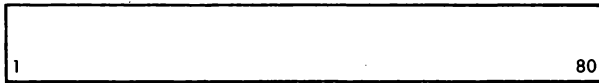
COMPRIMENTO DO REGISTRO

Record length

Tamanho, em bytes, de um registro.



→ **COMPRIMENTO DO REGISTRO: 50 BYTES**



→ **COMPRIMENTO DO REGISTRO: 80 BYTES**

COMPUTADOR

Computer

Máquina capaz de executar operações aritméticas e lógicas sem a intervenção do homem.

COMPUTADOR DE PRIMEIRA GERAÇÃO

First-generation computer

Computador que utiliza válvulas.

COMPUTADOR DE SEGUNDA GERAÇÃO

Second-generation computer

Computador que utiliza componentes de estado sólido.

COMPUTADOR DE TERCEIRA GERAÇÃO

Third-generation computer

Computador que utiliza circuitos integrados.

COMPUTADOR DIGITAL

Digital computer

Tipo de computador que opera com dígitos.

COMPUTADOR HÍBRIDO

Hybrid computer

Computador capaz de representar dados digitais e analógicos.

COMPUTER

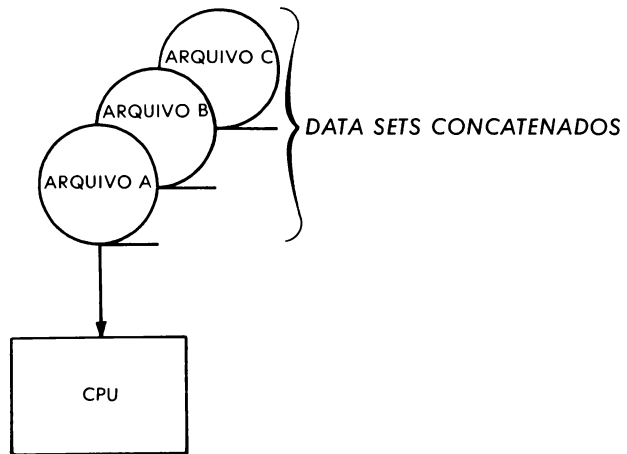
Computador

Máquina capaz de executar operações aritméticas e lógicas sem a intervenção do homem.

CONCATENATED DATA SETS

Data sets concatenados

Um grupo de arquivos que é tratado como se fosse um arquivo só, durante o processamento de um job.



CONDITIONAL JUMP INSTRUCTION

Instrução de desvio condicional

Instrução de salto condicional

Instrução que ocasiona um desvio da seqüência normal de um programa, se forem atendidas certas condições.

CONDITION CODE

Um código que indica o resultado de uma operação prévia.

CONECTADO

Enabled

CONFERÊNCIA DE PARIDADE

Odd-even check

Controle que consiste em verificar se a quantidade de 0 ou de 1 em um determinado byte é par ou se é ímpar, dependendo do sistema.

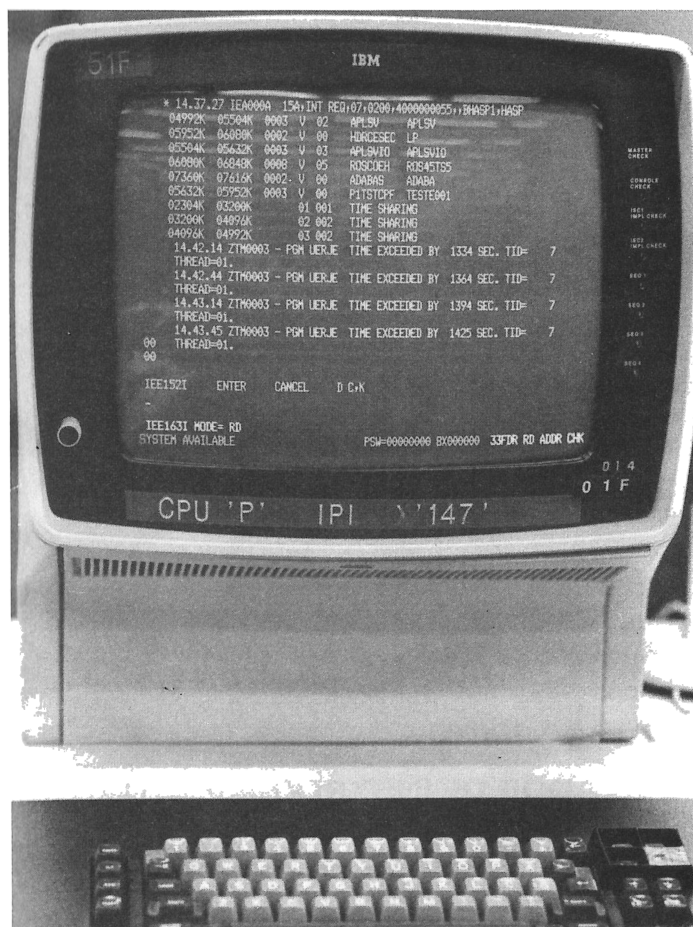
CONJUNTO DE INSTRUÇÕES

Instruction set

Conjunto de instruções de uma linguagem de programação ou de um sistema.

CONSOLE

Unidade do computador usada como meio de comunicação entre o homem e a máquina.



CONSOLE PRINCIPAL

Master console

Em *sistemas* com mais de um console, o principal meio de comunicação entre o operador e o sistema.

CONSOLE SECUNDÁRIO

Secondary console

Qualquer console, exceto o master console.

CONSTANT

Constante

Um item que possui forma ou valor invariável.

CONSTANTE

Constant

Um item que possui forma ou valor invariável.

CONSTANTE INTEIRA

Integer constant

Número inteiro, invariável.

CONSTANTE NUMÉRICA

Numeric constant

Constante composta apenas por algarismos.

Exemplo: 71843

9048

1

3810

A constante 7A777, por conter a letra "A", não é numérica.

CONTADOR

Counter

Local onde um determinado número pode ser acrescido de uma outra quantidade.

CONTADOR DE INSTRUÇÃO

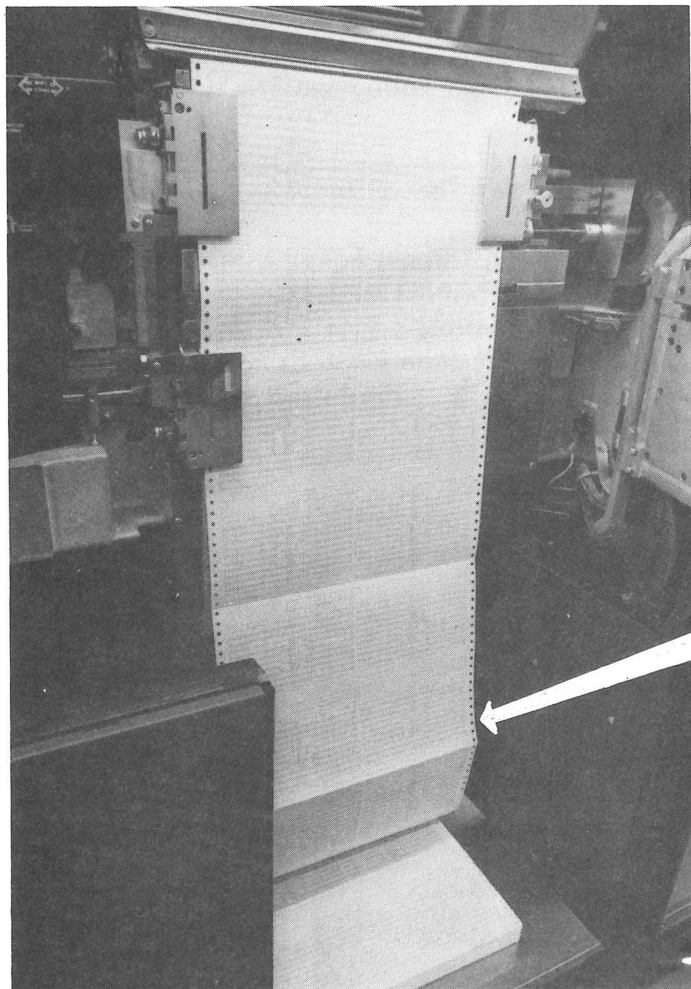
Instruction code

Contador encarregado de se posicionar sempre no endereço da *instrução* seguinte a ser processada.

CONTINUOUS FORMS

Formulários contínuos

Conjunto de formulários ligados entre si e que, geralmente, são empilhados a fim de facilitar a alimentação das *impressoras*.



FORMULÁRIO CONTÍNUO

CONTROL FIELD

Campo de controle

Campo que identifica as *relações* entre diversos registros. É usado, geralmente, com o fim de ser comparado o seu conteúdo com o conteúdo

de campo semelhante em outro registro, para determinar a sua seqüência.

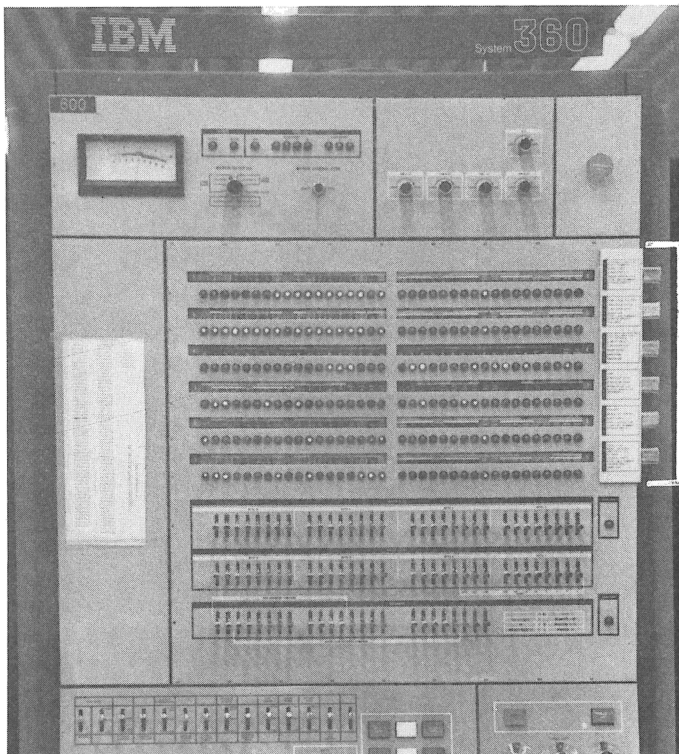
	001	
	002	
	003	

CAMPO DE CONTROLE

CONTROL PANEL

Painel de controle

Local da CPU onde estão os controles manuais.



PAINEL DE CONTROLE

CONTROL UNIT

Unidade de controle

Unidade que controla operações de E/S de uma ou mais unidades.

CONVERSACIONAL

Conversational

Programa ou sistema capaz de dialogar com o usuário.

Exemplo:

COMPUTADOR: Record Found? Yes or no.

Operador: Yes.

COMPUTADOR: Change length? Yes or no.

Operador: No.

COMPUTADOR: Is it eof? Yes or no.

Operador: Yes.

COMPUTADOR: End of job.

CONVERSÃO

Conversion

Transformação de uma forma de representação para outra forma de representação.

a)	Binário	Hexadecimal
	00100001	21
	0011	3
	1100	C

b)	Hexadecimal	Decimal
	FFF	4095
	1AF	431
	1001	4097

CONVERSÃO DE BINÁRIO PARA DECIMAL

Binary-to-decimal conversion

Conversão de um número *binário* (na base 2) para um número decimal (na base 10).

Binário	Decimal
1000	8
11011	27
100011	35

CONVERSATIONAL

Conversacional

Programa ou *sistema* capaz de dialogar com o usuário.

Exemplo:

COMPUTADOR: Record found? Yes or no.

Operador: Yes.

COMPUTADOR: Change length? Yes or no.

Operador: No.

COMPUTADOR: Is it eof? Yes or no.

Operador: Yes.

COMPUTADOR: End of job.

CONVERSION

Conversão

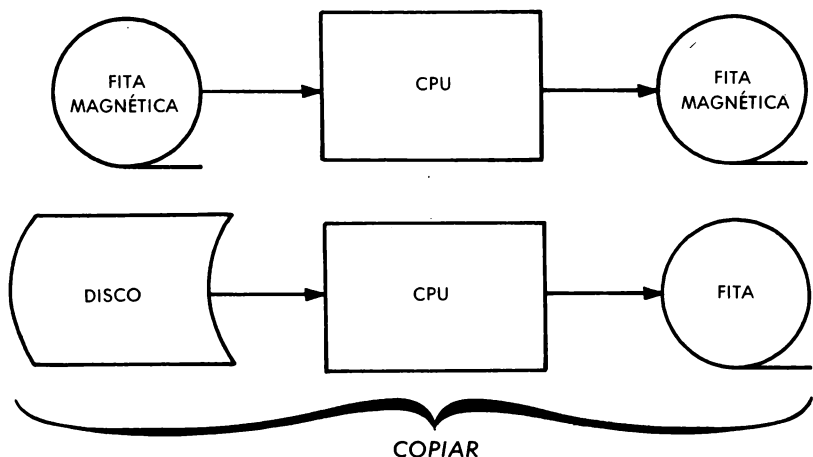
Transformação de uma forma de representação para outra forma de representação.

a) Binário	Hexadecimal
00100001	21
0011	3
1100	C
b) Hexadecimal	Decimal
FFF	4095
1AF	431
1001	4097

COPIAR

Copy

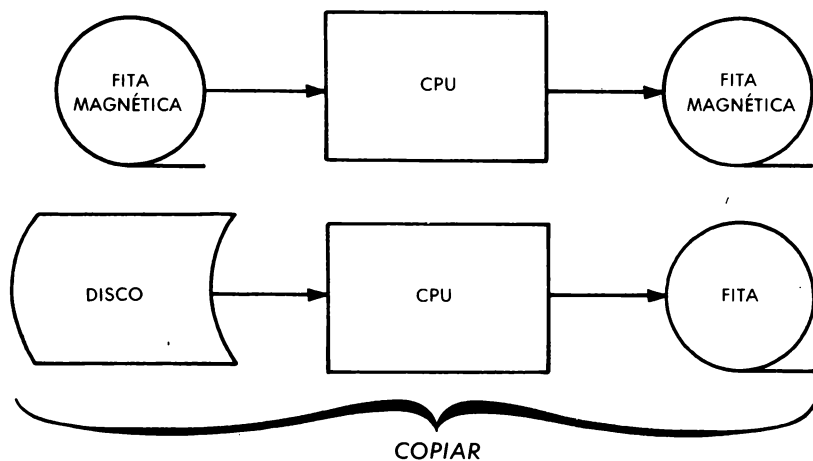
Transferir *dados* de uma *unidade* para outra unidade sem modificar o seu conteúdo.



COPY

Copiar

Transferir *dados* de uma *unidade* para outra unidade sem modificar o seu conteúdo.



CORE

Memória principal.

CORE IMAGE LIBRARY

Em *DOS* e *TOS*, local onde podem ser armazenados os *programas* que, após a *compilação* e *linkedição*, estão em forma executável.

CORRIDA

Run

Uma única execução de uma tarefa.

COUNTER

Contador

Local onde um determinado número pode ser acrescido de uma outra quantidade.

CPD

Centro de Processamento de Dados.

CPS

Caracteres por segundo.

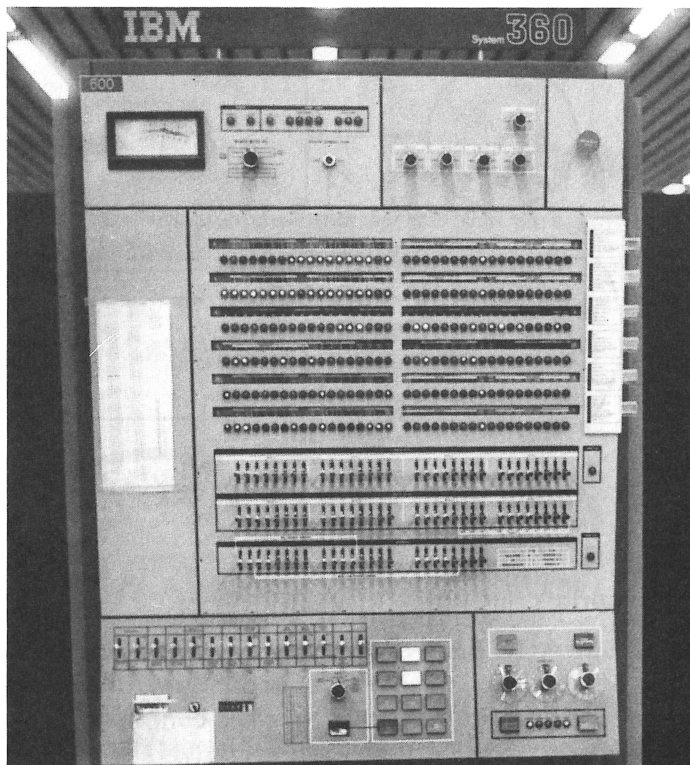
Exemplo: 3.000 cps.

93.800 cps.

CPU

Central Processing Unit.

Unidade Central de Processamento



CPU TIME

Tempo de CPU

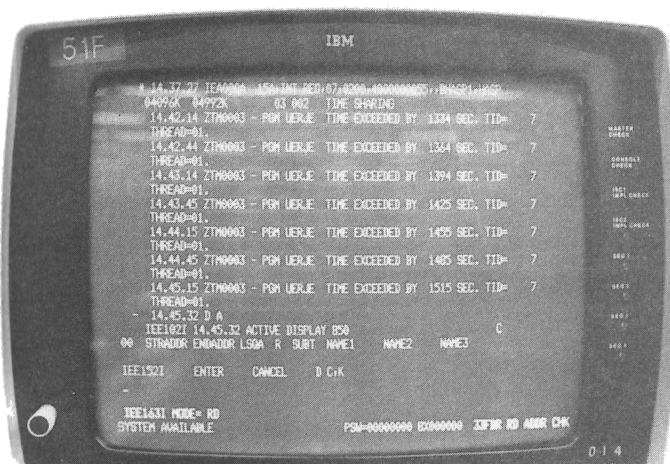
Tempo gasto pela CPU para executar as instruções.

CRT DISPLAY

Cathode ray tube display

Vídeo.

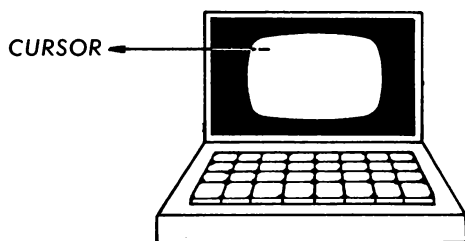
Um tubo de imagens que é usado para mostrar mensagens e gráficos.



CURSOR

Cursor

Num vídeo, uma marca visível capaz de indicar onde será inserido o próximo carácter digitado.



CUSTOMER

Usuário

User

Qualquer um que use os serviços de um sistema.

CYLINDER

Cilindro

Conjunto de trilhas de um *disco magnético* que pode ser acessado sem reposicionamento do *braço de acesso*.

DADOS

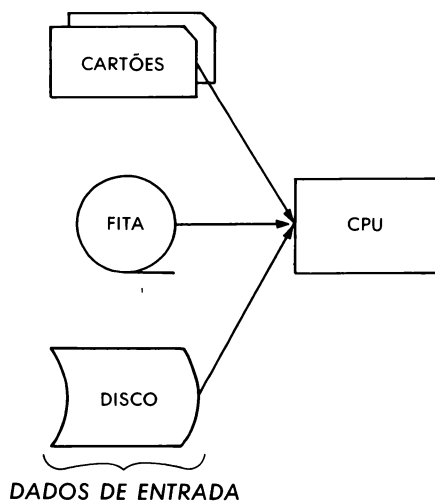
Data

Quaisquer elementos que possam ser representados por *d*ígitos e letras.

DADOS DE ENTRADA

Input data

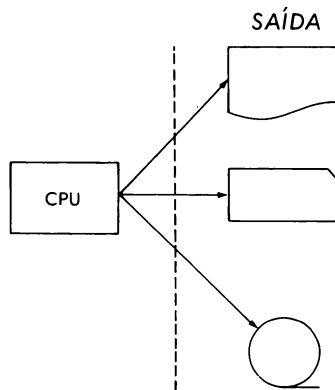
Dados a serem lidos pelas unidades de E/S e remetidos à CPU.



DADOS DE SAÍDA

Output data

Dados que são liberados por um equipamento qualquer.



DADOS DIGITAIS

Digital data

Dados representados apenas por dígitos.

Exemplo: 1234

093

1000

DADOS NUMÉRICOS

Numeric data

Dados representados apenas por algarismos.

Exemplo: 21000

11111

40987

DASD

Direct Access Storage Device.



DATA

Dados

Quaisquer elementos que possam ser representados por *dígitos* e *letras*.

DATA ATTRIBUTE

Características específicas dos *dados* como *valor*, *tamanho*, *formato*, etc.

DATA BANK

Banco de dados

Conjunto de *dados* armazenados em grupos de dados homogêneos.

DATA CELL

Dispositivo de *acesso direto*.

DATA CONTROL BLOCK

DCB

Bloco de controle usado por rotinas de acesso na leitura e gravação.

DATA DE EXPIRAÇÃO

Expiration date

Data em que o *arquivo* passa a não ter mais a proteção automática do *sistema*.

DATA DEFINITION STATEMENT

DD

Em JCL, o comando que descreve um arquivo.

Exemplos:

```
//ARQ1 DD DSN = ARQUIVO, UNIT = TAPES,  
VOL = SER = 1000, DISP = SHR
```

```
//ARQ2 DD DSN = MESTRE, DISP = SHR,  
UNIT = SYSDA
```

```
//ARQ3 DD DSN = CADASTRO, DCB =  
(BLKSIZE = 4000, LRECL = 100)
```

DATA FILE

Arquivo de dados

Conjunto de *dados* semelhantes.

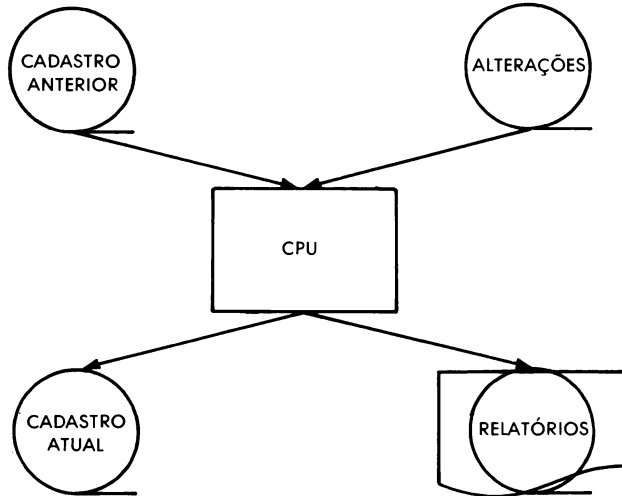
Exemplo: Cadastro de clientes, *arquivo* de contas a pagar, etc.

DATA FLOWCHART

Fluxograma

Representação gráfica através de figuras geométricas.

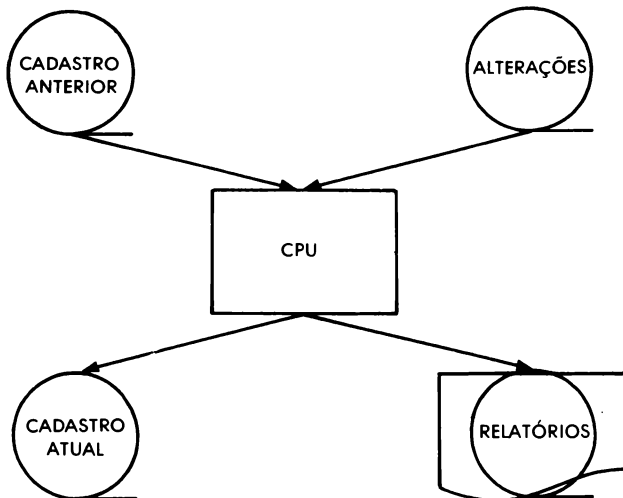
Ver Data Flow Diagram.



DATA FLOW DIAGRAM

Fluxograma

Representação gráfica através de figuras geométricas.



DATA MEDIUM

Meio de E/S

O material em que o *dado* é gravado.

Exemplo: *Cartão, fita magnética, disco magnético, fita de papel perfurada, cassete.*

DATA ORGANIZATION

O modo como os *arquivos* são gravados.

Exemplo: Seqüencial, seqüencial indexado.

DATA PROCESSING

Processamento de dados

DATA SET

Conjunto de *dados* tomado como um todo.

DATA SET CATALOGADO

Cataloged data set

Data set que possa ser acessado através de *informações* gravadas num *catálogo*.

DATA SET INDEXADO

Indexed data set

Data set cujos *registros* podem ser gravados e recuperados através de *chaves (keys)* que fazem parte do próprio *registro*.

DATA SET NÃO TEMPORÁRIO

Nontemporary data set

Data set que não é destruído imediatamente após o término do *job* em que foi criado.

DATA SET PARTICIONADO

Partitioned data set (PDS)

Arquivo gravado em memória de acesso direto e que é dividido em porções chamadas *mem-bros*.

DATA SET PASSADO

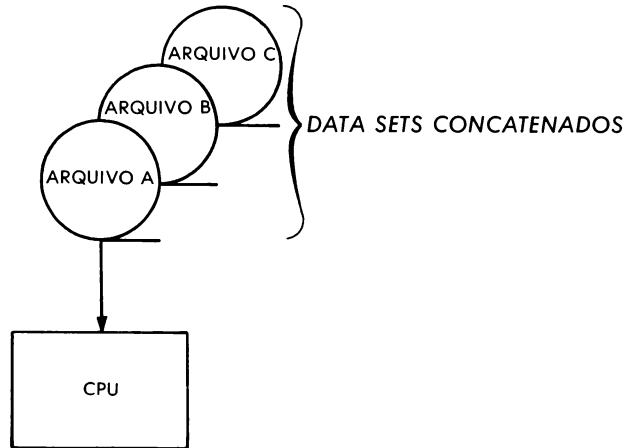
Passed data set

Data set que permanece disponível para outro *step* após ter sido utilizado em *step* anterior.

DATA SETS CONCATENADOS

Concatenated data sets

Um grupo de *arquivos* que é tratado como se fosse um arquivo único, durante o *processamento* de um *job*.

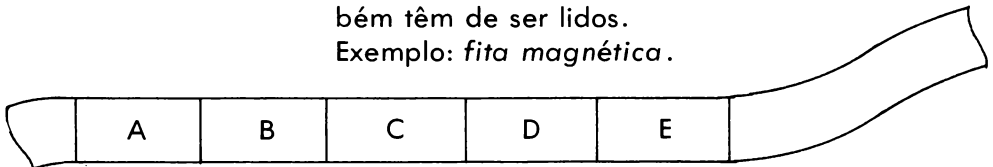


DATA SET SEQUENCIAL

Sequential data set

Data set em que cada *registro* é gravado em seqüência ao anterior, de tal forma que para ler um registro, todos os anteriores a ele também têm de ser lidos.

Exemplo: *fita magnética*.



Para ler o registro E, é preciso ler antes os registros A, B, C e D.

DATA SET TEMPORÁRIO

Temporary data set

Data set que é criado e destruído no mesmo *job*.

DD

Data Definition statement

Em JCL, o comando que descreve um arquivo.

Exemplos:

```
//ARQ1 DD DSN = ARQUIVO, UNIT = TA-  
PES, VOL = SER = 1000, DISP = SHR  
//ARQ2 DD DSN = MESTRE, DISP = SHR,  
UNIT = SYSDA  
//ARQ3 DD DSN = CADASTRO, DCB =  
(BLKSIZE = 4000, LRECL = 100)
```

DEBLOCAR

Deblocking

Retirar cada *registro* de um *bloco* e colocá-lo individualmente à disposição para *processamento*.

DEBLOCKING

Deblocar

Retirar cada *registro* de um *bloco* e colocá-lo individualmente à disposição para *processamento*.

DEBUG

Depurar

Localizar e consertar erros em *programas*.

DECIMAL

Referente a um sistema de base 10.

DECIMAL COMPACTADO

Packed decimal

Representação de dois *dígitos decimais* em apenas um *byte*.

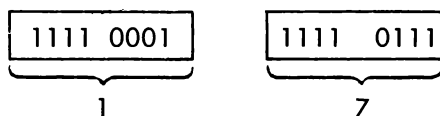
Exemplo: O número 17 formado pelos dígitos 1 e 7, em *decimal compactado* seria representado pelo *byte*: 0001 0111

DECIMAL NÃO COMPACTADO

Unpacked decimal

Representação de um número *decimal* em cada *byte*.

Exemplo: O número 17 formado pelos *dígitos* 1 e 7, em *decimal não compactado* seria representado pelos *bytes*:



DECIMAL POINT

Ponto decimal

Em inglês, é o ponto que separa o inteiro da parte fracionária na *notação decimal*.

Exemplo: 78.5 1.59

Em português, é a vírgula que tem função semelhante.

Exemplo: 78,5 1,59

DECISION TABLE

Tabela de decisões

Uma *tabela* em que constam todas as opções a serem escolhidas dentre as diversas possibilidades de um problema.

DECODE

Decodificar

Reverter uma mensagem codificada à sua forma original.

DECODER

Decodificador

Unidade capaz de decodificar.

DECODIFICADOR

Decoder

Unidade capaz de decodificar.

DECODIFICAR

Decode

Reverter uma mensagem codificada à sua forma original.

DECREMENT

Decremento

Quantidade que é diminuída de um valor qualquer.

DECREMENTO

Decrement

Quantidade que é diminuída de um valor qualquer.

DEFAULT

Condição ou valor que é assumido quando nenhum outro for especificado.

DEFERRED RESTART

Restart que é processado através do *parâmetro restart* codificado num *cartão job*.

DEL

Delete character

Um *caráter* usado para indicar que o último caráter digitado deve ser ignorado.

DELETE CHARACTER (DEL)

Um *caráter* usado para indicar que o último caráter digitado deve ser ignorado.

DELETION RECORD

Registro usado para substituir um registro anteriormente gravado num *arquivo*.

DELIMITADOR

Delimiter

Caráter capaz de indicar os limites de um *dado*.

DELIMITER

Delimitador

Caráter capaz de indicar os limites de um *dado*.

DELIMITER STATEMENT

Em *JCL*, os caracteres */** perfurados nas colunas 1 e 2 do *cartão*, os quais indicam o fim de *dados de entrada* de um *step* qualquer.

Exemplo: //LEITURA DD *
M200980
A44400AGENCIA CENTRAL
A44410FILIAL RIO
/*
delimiter statement.

DEMOUNT

Desmontar

A retirada de um volume de uma *unidade*.

DENSIDADE

Density

Quantidade de *bits* capaz de ser gravada na unidade de comprimento de um *meio de entrada/saída*. No caso de *fita magnética* é tomada a quantidade de *bits* POR CADA TRILHA DE GRAVAÇÃO.

Exemplo: 800 bits por polegada, 1600 bits por polegada, 6250 bits por polegada. (Note que, no caso de *fita magnética*, como é tomado um bit apenas por cada trilha, seria válido dizermos: 800 bytes por polegada, 1600 bytes por polegada, 6250 bytes por polegada).

DENSIDADE DE GRAVAÇÃO

Recording density

Quantidade de *bits* capaz de ser gravada na unidade de comprimento de um *meio de entrada/saída*. No caso de *fita magnética* é tomada a quantidade de *bits* POR CADA TRILHA DE GRAVAÇÃO.

Exemplo: 800 bits por polegada, 1600 bits por polegada, 6250 bits por polegada. (Note que, no caso de *fita magnética*, como é tomado um bit apenas por cada trilha, seria válido dizermos: 800 bytes por polegada, 1600 bytes por polegada, 6250 bytes por polegada).

DENSITY

Densidade

DEPURAR

Debug

Localizar e consertar erros em *programas*.

DESCARREGAR

1) Unload

Retirar um volume que está posicionado em uma *unidade* de E/S.

2) Em *programação*, imprimir o total de um *acumulador*.

DESCONECTADO

Disabled

DESMONTAR

Demount

A retirada de um volume de uma *unidade*.

DESVIO

Branch

Salto

Quebra da seqüência normal de um *programa*.

Exemplo: COMANDO-1.

ADD A TO B.

GO TO COMANDO-4.

COMANDO-2.

ADD C TO D.

COMANDO-3.

ADD C TO E.

COMANDO-4.

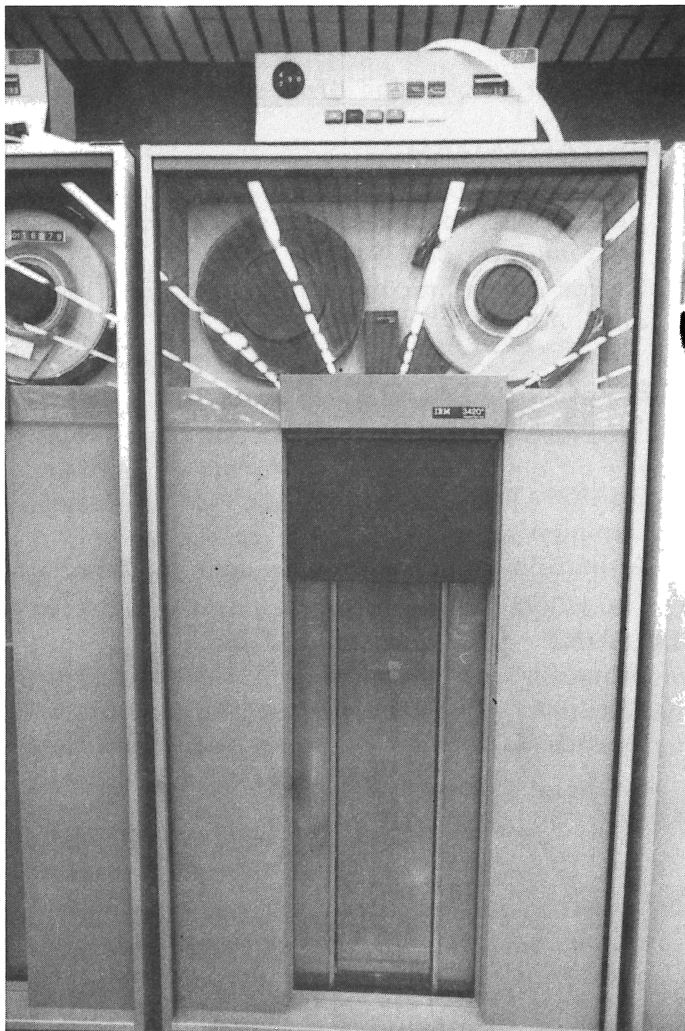
MULTIPLY 3 BY RESULT.

Neste exemplo, após executar ADD A TO B, o comando GO TO COMANDO-4 fará com que o programa, em vez de passar o controle para o parágrafo COMANDO-2, passe direto para o COMANDO-4.

DEVICE

Unidade

**UNIDADE DE FITA
MAGNÉTICA IBM 3420**



DEVICE TYPE

Tipo de unidade

Um número que corresponde a um tipo de unidade de E/S.

Exemplos: 2400, 3211, 1403

DIAGNOSTIC

Pesquisa de erros ou falhas.

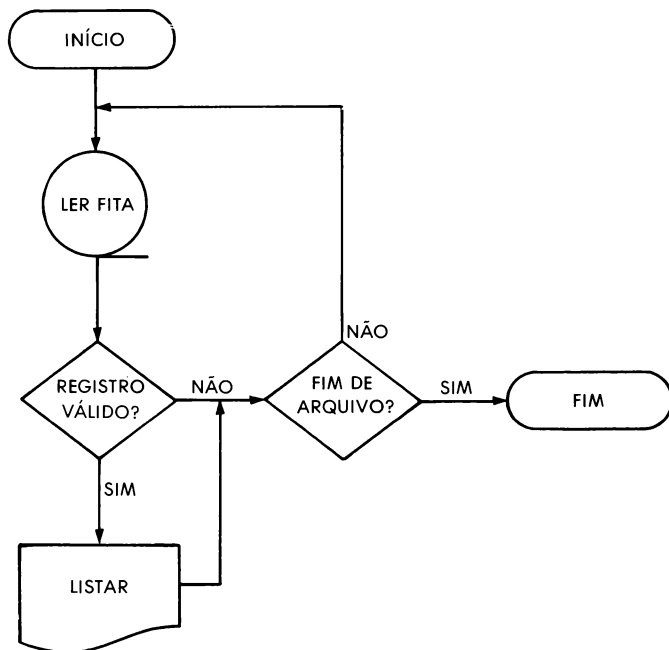
DIAGNOSTIC PROGRAM

Um *programa* cuja função é detetar erros ou falhas.

DIAGRAMA DE BLOCOS

Block diagram

Um *diagrama* em que, com base em figuras geométricas, são mostradas as relações entre as diversas partes e a função de cada uma delas.



DIGIT

Dígito

Símbolo gráfico que representa um inteiro menor do que a base de uma determinada notação.

Exemplos:

Na notação binária, os caracteres 0 e 1.

Na notação decimal, os caracteres 0 a 9.

DIGITAL

Relativo à representação de quantidades através de dígitos.

DIGITAL COMPUTER

Computador digital

Tipo de *computador* que opera com *dígitos*.

DIGITAL DATA

Dados digitais

Dados representados por *dígitos*.

Exemplo: 1234

093

1000

DIGITAL REPRESENTATION

Representação digital

Representação de quantidade por meio de *dígitos*.

DÍGITO

Digit

Símbolo gráfico que representa um inteiro menor do que a base de uma determinada *notação*.

Exemplos:

Na *notação binária*, os caracteres 0 e 1.

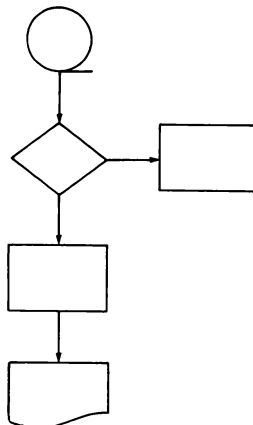
Na *notação decimal*, os caracteres 0 a 9.

DIREÇÃO NORMAL DE UM FLUXO

Normal direction flow

Num *fluxograma*, da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Exemplo:



DIRECT ACCESS

Acesso direto

Obtenção de *dados*, diretamente de sua localização, sem haver necessidade de se referenciar ao dado anteriormente acessado.

DIRECT ORGANIZATION

Organização direta

Tipo de *arquivo* em que a sua localização depende do seu conteúdo.

DIRECTORY

Diretório

Um *índice* que indica as diversas partes de um *arquivo* gravadas em áreas separadas em uma *unidade de acesso direto*.

DIRETÓRIO

Directory

Um *índice* que indica as diversas partes de um *arquivo* gravadas em áreas separadas em uma *unidade de acesso direto*.

DISABLED

Desconectado

DISASTER DUMP

Dump fornecido quando ocorre um erro não recuperável.

DISCO MAGNÉTICO

Magnetic disk

Disco que possui face magnetizável capaz de receber gravação de *dados*.

DISK OPERATING SYSTEM (DOS)

Sistema operacional residente em *disco*.

DISK PACK

Panela de disco.

DISPATCHING PRIORITY

Prioridade de execução

Valor a ser dado aos diversos serviços a serem executados, a fim de indicar a *prioridade* com

que eles podem usar a *unidade central de processamento*.

DISPLAY

Apresentação visual de um *dado*.

DOS

Disk Operating System.

Sistema operacional residente em disco.

DOUBLEWORD

Palavra dupla

Conjunto de duas palavras, capaz de ser endereçado como se fosse uma só palavra.

DS

Data set

DSNAME

Data set name

DUMMY

Indicativo de que as operações relativas ao elemento com DUMMY devem ser ignoradas.

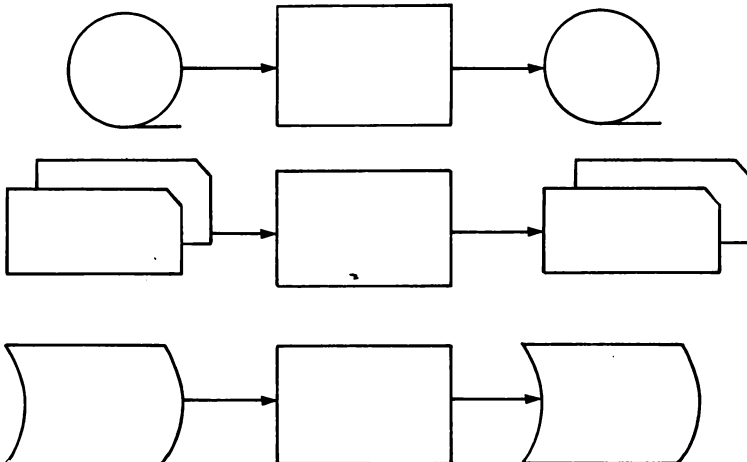
DUMP

Impressão do conteúdo da memória.

DUPLICAR

Duplicate

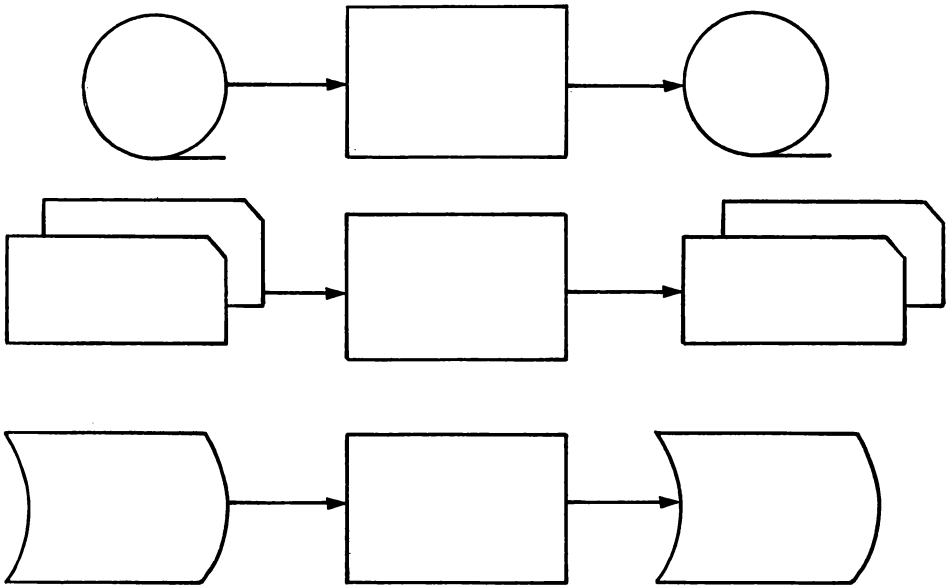
Cópia de *arquivo*, feita de um meio de E/S para outro meio de E/S semelhante.



DUPLICATE

Duplicar

Cópia de *arquivo*, feita de um meio de E/S para outro meio de E/S semelhante.



DYNAMIC ALLOCATION

Alocação de recursos à hora da execução.

DYNAMIC AREA

Área dinâmica

Parte da memória que é dividida em regiões ou partições.

*
* *



EBCDIC

Extended binary-coded decimal interchange code.

EDIT

Editar

Preparação de *dados* para operação posterior.

Exemplo: Colocação de ponto decimal, \$, etc., num *campo* de valor a ser impresso.

Se um campo de valor cujo conteúdo fosse 71840 precisasse ser impresso, haveria necessidade de transformá-lo para a forma Cr\$ 718,40. A transformação de 71840 em Cr\$ 718,40 é que se chama edição.

EDITAR

Edit

Preparação de *dados* para operação posterior.

Exemplo: Colocação de ponto decimal, \$, etc., num *campo* de valor a ser impresso.

Se um campo de valor cujo conteúdo fosse 71840 precisasse ser impresso, haveria necessidade de transformá-lo para a forma Cr\$ 718,40. A transformação de 71840 em Cr\$ 718,40 é que se chama edição.

EDP

Electronic data processing

Processamento de dados eletrônico

Processamento de dados onde é muito empregado o computador.

ELECTRONIC DATA PROCESSING (EDP)

Processamento de dados eletrônico

Processamento de dados onde é muito empregado o computador.

ELEMENTO BINÁRIO

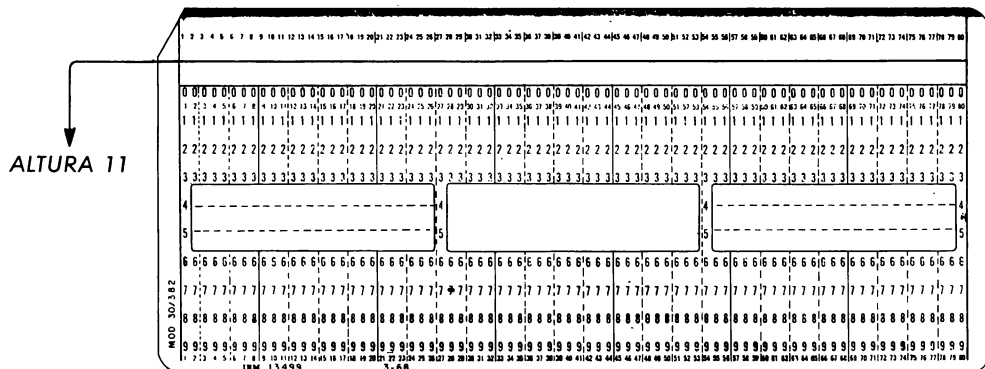
Binary element

Um dos dois elementos 0 ou 1 na notação binária.

ELEVEN-PUNCH

Altura 11

Perfuração na altura 11 do cartão IBM.



EMULAR

Emulate

A imitação de um sistema por outro, a fim de fazer com que uma máquina execute as instruções tais como a outra executaria.

EMULATE

Emular

A imitação de um sistema por outro, a fim de fazer com que uma máquina execute as instruções tais como a outra executaria.

EMULATOR

Programa ou máquina capaz de emular.

ENABLED

Conectado

ENCODE

Codificar

ENCODER

Codificador

ENDEREÇO

Address

Um *caráter* ou grupo de caracteres cuja função é identificar uma *posição de memória*, uma *unidade de entrada/saída* ou um *registrador*.

Exemplos: 987

ACUM

TOTAL3

15

00C

ENDEREÇO ABSOLUTO

Absolute address

Endereço de máquina

Endereço específico

Endereço explícito

Endereço de memória explicitado sem uso de endereço simbólico.

Exemplo: Endereço 300.

ENDEREÇO DE INSTRUÇÃO

Instruction address

O *endereço* que uma *instrução* ocupa na *memória*.

ENDEREÇO DE MÁQUINA

Machine address

Endereço absoluto

ENDEREÇO ESPECÍFICO

Endereço absoluto

ENDEREÇO EXPLÍCITO

Endereço absoluto

ENDEREÇO INDEXADO

Indexed address

Endereço que pode ser modificado pela alteração do conteúdo de um *registrador* que esteja diretamente relacionado com o referido endereço.

ENDEREÇO REAL

Real address

Um endereço da memória real.

ENDEREÇO RELATIVO

Relative address

Endereço que é indicado em relação a um endereço base.

END-OF-BLOCK CODE (EOB)

Código que indica fim de *bloco* de dados.

END-OF-FILE MARK (EOF)

Código que indica fim de *arquivo*.

END-OF-TAPE MARK (EOT)

Código que indica fim de área disponível para gravação em *fita magnética*. (Exemplo: marca refletiva).

END-OF-VOLUME MARK (EOV)

Código que indica fim de volume.

ENTRY POINT

Ponto de entrada

EOB

End-of-block code

Código que indica fim de *bloco* de dados.

EOF

End-of-file mark

Código que indica fim de *arquivo*.

EOT

End-of-tape mark

Código que indica fim de área disponível para gravação em *fita magnética*. (Exemplo: marca refletiva).

EOV

End-of-volume mark

Código que indica fim de volume.

EQUIPAMENTO PERIFÉRICO

Peripheral equipment

Qualquer equipamento, à exceção da *CPU*.

ERASE

Limpar, apagar.

ERRO DE VALIDADE

Validity check

Erro que caracteriza uma configuração não pertencente ao conjunto de códigos permitidos.

ERRO PERMANENTE DE LEITURA/GRAVAÇÃO

Permanent read/write error

Erro de leitura/gravação que não pode ser recuperado pela máquina.

ERRO RECUPERÁVEL

Recoverable error

Uma falha qualquer que não interrompe o *processamento*.

ERROR MESSAGE

Mensagem de erro

Mensagem que indica a ocorrência de algum erro.

E/S

I/O

Entrada e saída.

ESCANINHO

Card stacker

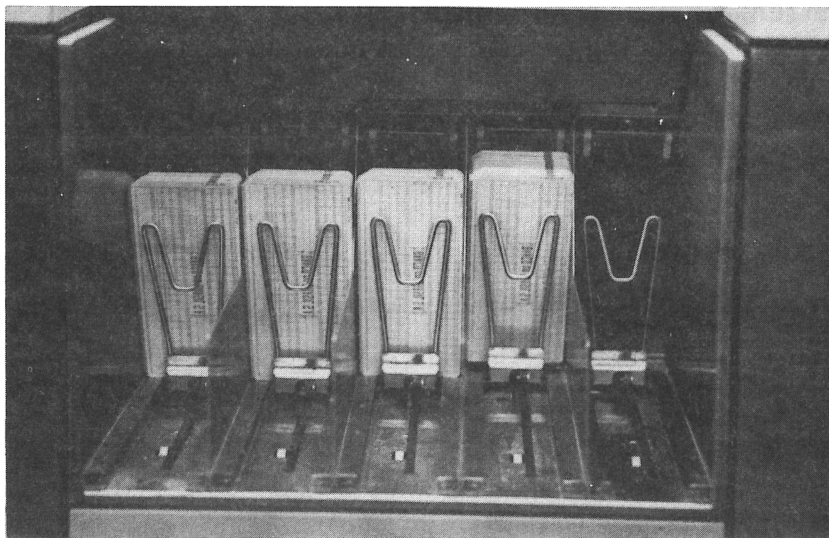
Local onde ficam depositados os *cartões* após o seu *processamento*.

ESPAÇO

Space

Uma área qualquer.

ESCANINHO

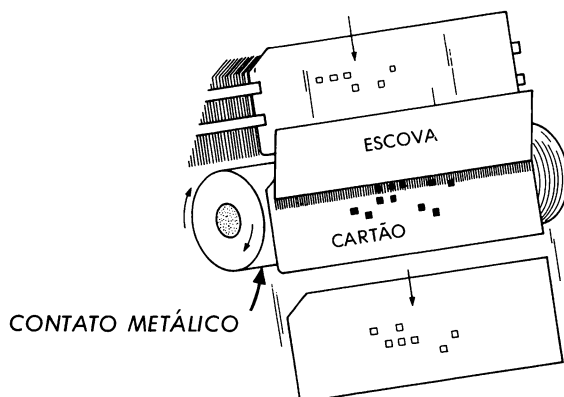


ESTAÇÃO DE LEITURA

Read-station

Reading station

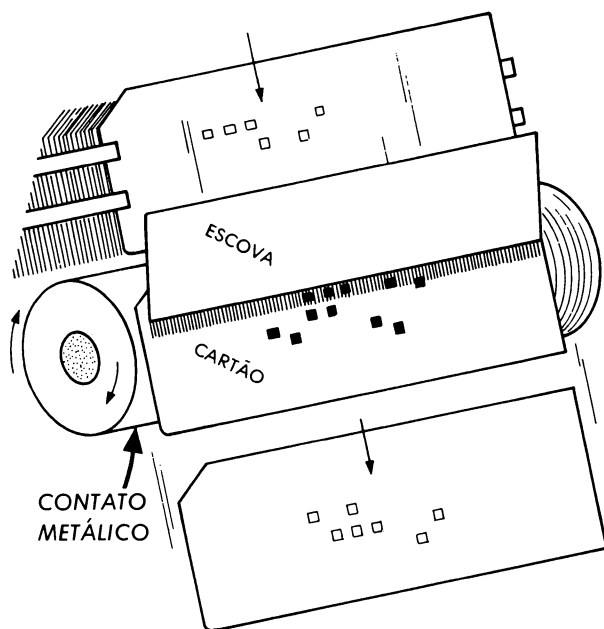
Parte de uma *leitura* onde os *dados* são efetivamente lidos.



ESTAÇÃO DE PERFURAÇÃO

Punch station

Local onde um *meio de E/S* qualquer é perfurado.



ESTOURO

Overflow

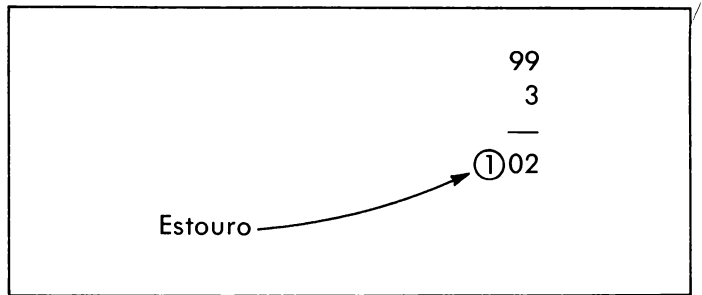
Após uma operação, o excesso incapaz de ser armazenado no *campo de destino*, por ser o campo menor do que o resultado.

ESTOURO ARITMÉTICO

Arithmetic overflow

Incapacidade de um *acumulador* receber o resultado de uma operação aritmética, por não ter o tamanho suficiente.

Exemplo: Se um acumulador, onde é possível guardar no máximo dois *dígitos*, for usado para executar a operação $99 + 3$, ocorrerá um estouro aritmético, pois o resultado de $99 + 3$ é 102, que tem 3 dígitos, sendo, portanto, impossível armazená-lo no acumulador especificado.



E-TIME

Execution time

Tempo de execução

Tempo que leva uma *instrução* para ser decodificada e *processada*.

EVENT

Evento

Qualquer ocorrência significativa.

EVENTO

Event

Qualquer ocorrência significativa.

EXECUTION TIME (E-TIME)

Tempo de execução

Tempo que leva uma *instrução* para ser decodificada e *processada*.

EXIT

Instrução, numa *rotina* ou num *programa*, que indica o fim do controle da respectiva rotina ou programa.

EXPIRATION DATE

Data de expiração

Data em que o *arquivo* passa a não ter mais a proteção automática do *sistema*.

EXTENDED BINARY-CODED DECIMAL INTERCHANGE CODE (EBCDIC)

Conjunto de 256 caracteres de 8 bits cada.

EXTENT

Espaço reservado em *disco* para gravação de um *arquivo*.

EXTERNAL PAGE STORAGE

Local na *memória auxiliar* onde ficam contidas as *páginas*.

EXTERNAL PROGRAM PARAMETER

Parâmetro que pode ser fornecido quando da chamada do *programa* para execução.

EXTERNAL REFERENCE (EXTRN)

Referência a um *dado* que é definido em outro *módulo*.

EXTERNAL SORT

Sort externo

Programa capaz de colocar um *arquivo* numa sequência desejada, usando *memória auxiliar*.

EXTRN

External reference

Referência a um *dado* que é definido em outro *módulo*.

*
* *

FAILURE

Falha

FALHA

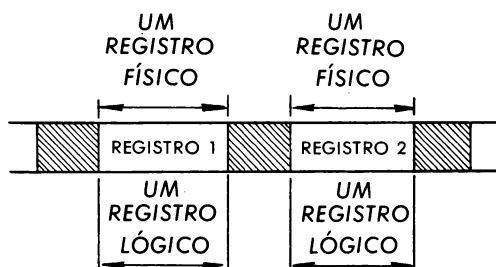
Failure

FATOR DE BLOCO

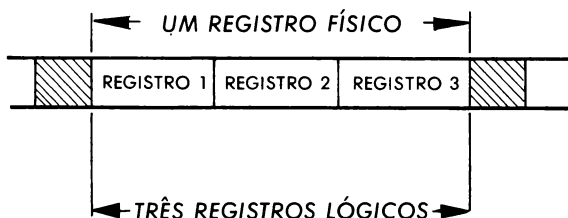
Blocking factor

Número de *registros lógicos* gravados em um *registro físico (bloco)*.

Exemplos: a) FATOR DE BLOCO = 1



b) FATOR DE BLOCO = 3



FATOR DE BLOCO DE SORT

Sort blocking factor

Num sort, a quantidade de *registros* a ser gravada num *bloco*.

FCB

Forms control buffer

Buffer cuja função é armazenar informações referentes a controle de espaçamento vertical e salto de determinados tipos de impressoras.

FEEDBACK

Retroalimentação

Realimentação

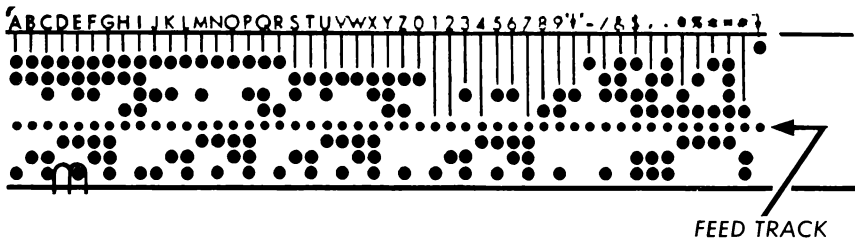
Autocontrole que consiste na alimentação de parte da saída de uma etapa anterior, como entrada numa etapa seguinte.

FEED TRACK

Trilha de arrasto ou

Trilha de alimentação.

Trilha que contém perfurações para alimentação apropriada da fita de papel perfurada.



FEOV

Force end-of-volume

Macro-instrução cujo objetivo é forçar fim-de-volume.

FETCH

Retirar programas ou módulos da memória auxiliar e carregá-los na memória principal.

FIELD

Campo

Grupo de bytes adjacentes num arquivo.

FILA

Queue

Qualquer relação de elementos em tempo de espera.

FILA DE ENTRADA

Input queue

Input work queue

Local onde ficam gravados *dados* que caracterizam os diversos *jobs* à serem processados pelo computador.

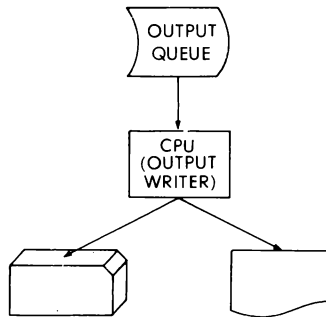
FILA DE SAÍDA

Output queue

Output work queue

Local onde são armazenadas *informações* sobre determinados *dados de saída* dos diversos *jobs* processados no sistema.

Uma *output writer* poderá ser acionada para ler os dados da *fila de saída* e transcrevê-los através de uma *unidade de saída*.



FILA PRESA

Hold queue

Fila de entrada ou de *saída* cujo processamento dos *jobs* nela gravados só pode ser iniciado com comando dado diretamente pelo operador.

FILE

Arquivo

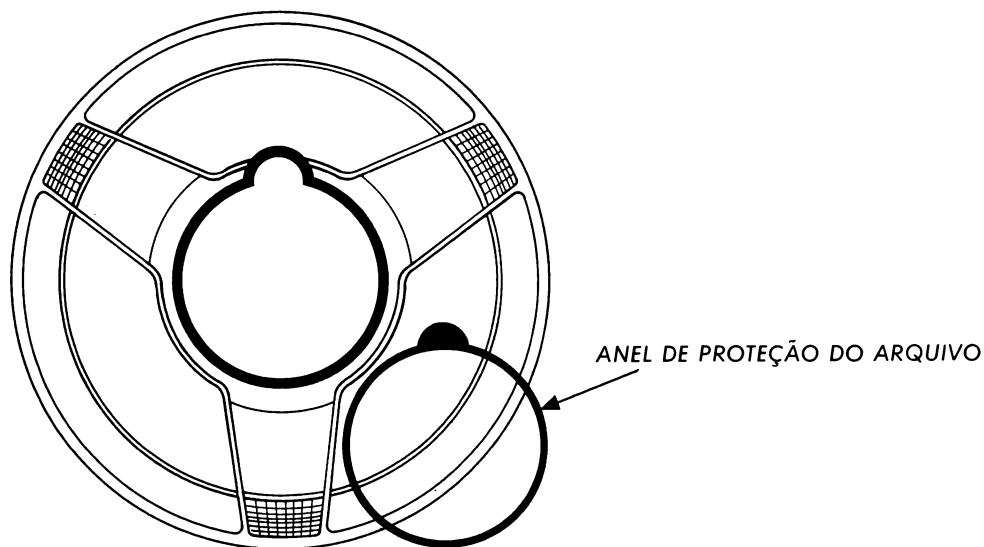
Conjunto de *registros* armazenados como se fossem uma única unidade.

Exemplo: um cadastro qualquer.

FILE PROTECTED

Arquivo protegido

Arquivo gravado em um volume de *fita magnética* cujo *anel de proteção* tenha sido removido.



FILL CHARACTER

Caráter de preenchimento

Caráter usado para preencher um campo, como medida de segurança.

Exemplo: asteriscos no campo de valor de um cheque (Cr\$ *****1.000,00)

FIRST-GENERATION COMPUTER

Computador de primeira geração

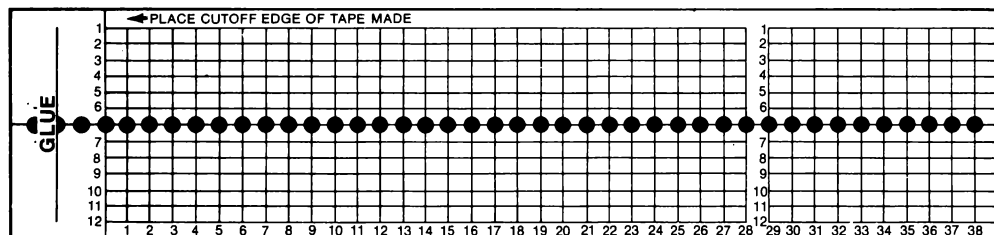
Computador que utiliza válvulas.

FITA DE CONTROLE DE SALTO

Carriage control tape

Fita de salto.

Fita que controla o espaçamento vertical e o salto de formulário em algumas impressoras.

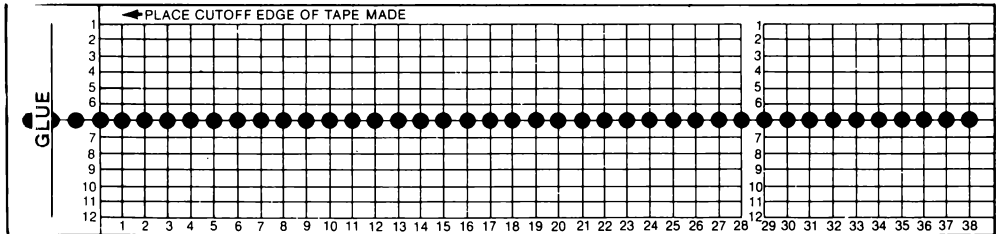


FITA DE SALTO

Carriage control tape

Fita que controla o espaçamento vertical e o salto de *formulário* em alguns tipos de *impressoras*.

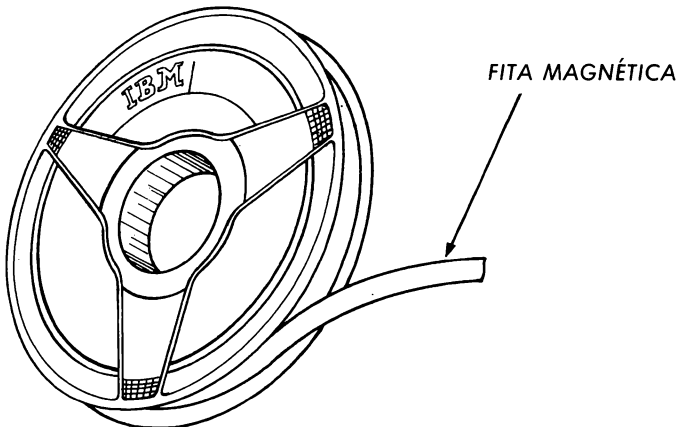
O mesmo que *Fita de Controle de Salto* (ver esse verbete).



FITA MAGNÉTICA

Magnetic tape

Uma *fita* com face magnetizável na qual é possível gravar *dados*.



FIXED FORM

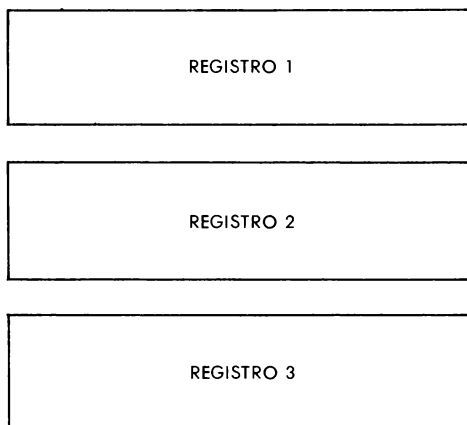
Formato fixo

Codificação que exige preenchimento de *campos* num formato predeterminado.

FIXED LENGTH RECORD

Registro de tamanho fixo

Registro que tem o mesmo tamanho de todos os demais com os quais esteja relacionado.



FLAG

Sentinel

Marca

Chave

Sentinela (ver esses verbetes).

Indicativo de que alguma condição ocorreu.

FLEXIBLE DISK

Diskette

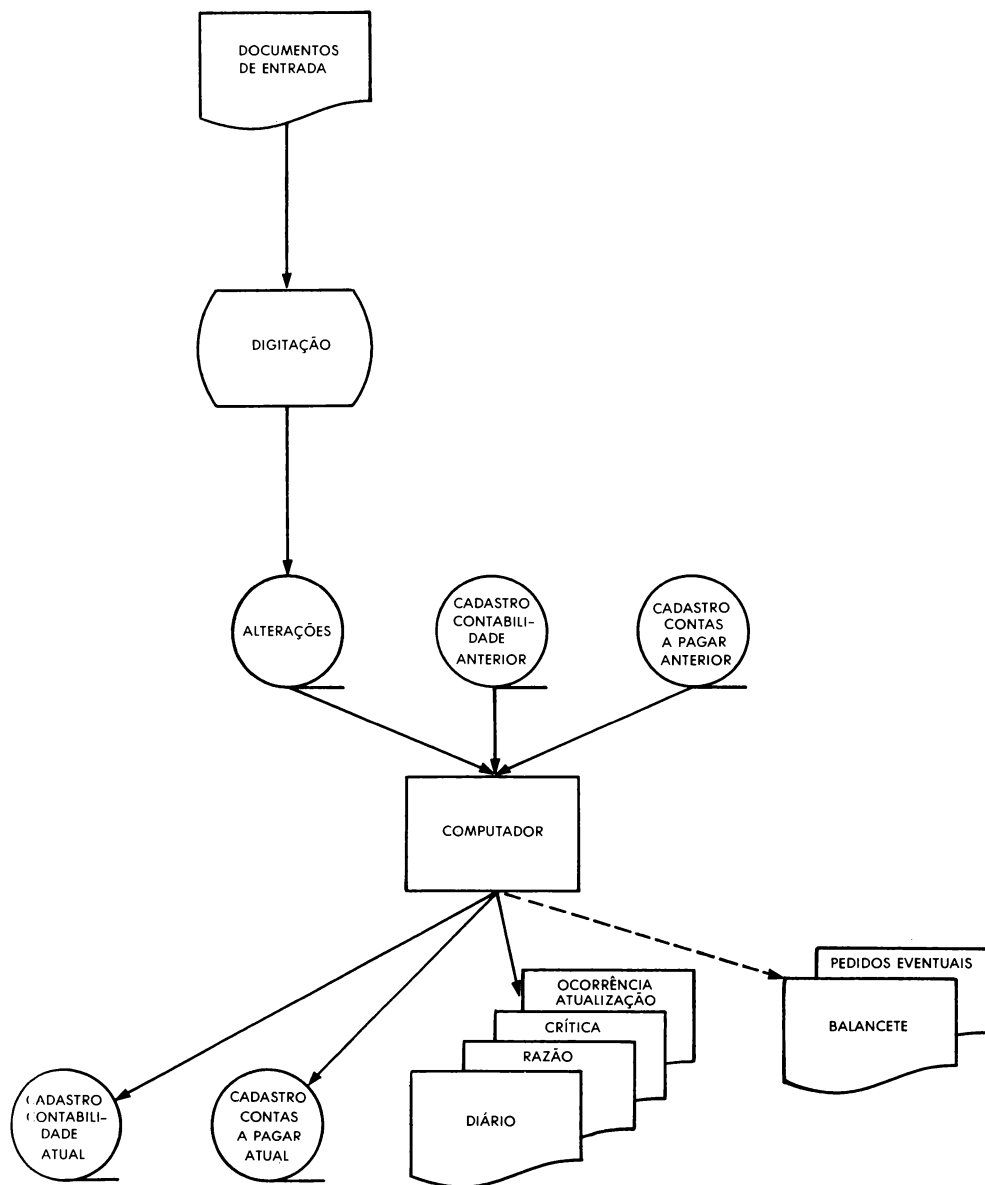
FLIP-FLOP

Circuito que assume uma de duas condições e logo em seguida assume a outra condição, alternadamente.

FLOWCHART

Fluxograma

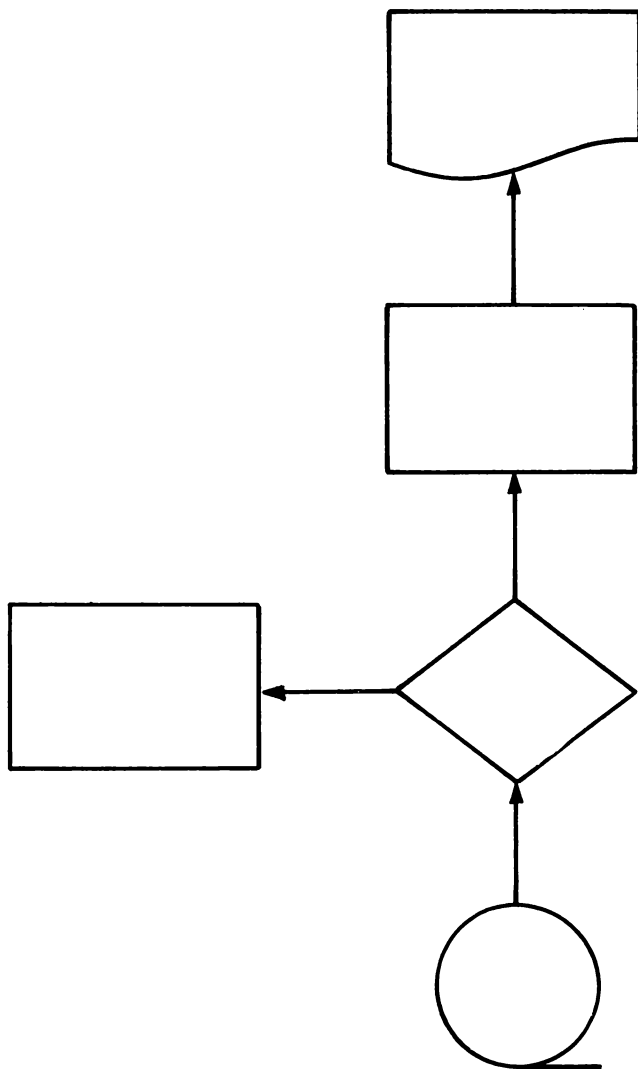
Representação gráfica, por meio de figuras geométricas, das diversas etapas de um *processamento*.



FLUXO EM DIREÇÃO CONTRÁRIA

Reverse direction flow

Em *fluxograma*, o fluxo da direita para a esquerda ou de baixo para cima.



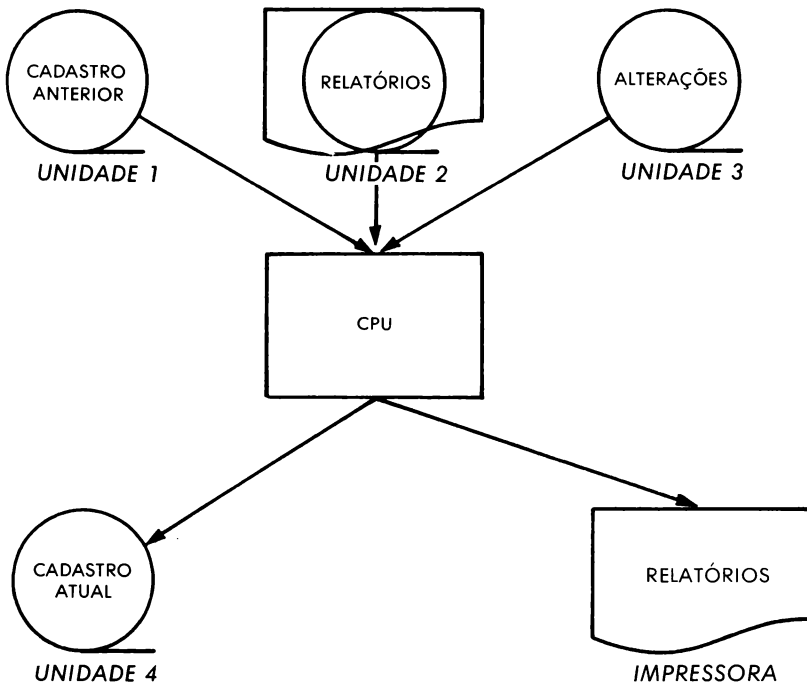
FLUXOGRAMA

Flowchart

Data Flow Diagram

Data Flowchart

Representação gráfica, por meio de figuras geométricas, das diversas etapas de um *processamento*.



FLUXOGRAMA DE PROGRAMAÇÃO

Programming flowchart

Diagrama de blocos

Fluxograma indicativo da seqüência das diversas ações que, em conjunto, compõem o *programa*.

FONTE

Origem

FONTE DE INFORMAÇÃO

Information source

Emissor

Em transmissão de dados, o local de onde se originam as *informações*.

FORCE END-OF-VOLUME (FEOV)

Macro-instrução cuja função é forçar fim-de-volume.

FOREGROUND

Local da memória onde são *processados* os *programas* com alta *prioridade*.

FORMAT

Formato

Layout dos dados num meio de E/S.

FORMATO

Format

Layout dos dados num meio de E/S.

FORMATO DE INSTRUÇÃO

Instruction format

Modelo da *instrução*, com indicação do posicionamento de suas diversas partes constituintes.

Exemplos:

FORMATO RR

OP CODE	R1	R2
---------	----	----

FORMATO RX

OP CODE	R1	X2	B2	D2
---------	----	----	----	----

FORMATO FIXO

Fixed-form

Codificação que exige preenchimento de campos num formato predeterminado.

FORMATO LIVRE

Free-form

Codificação sem necessidade de se ater a campos predeterminados.

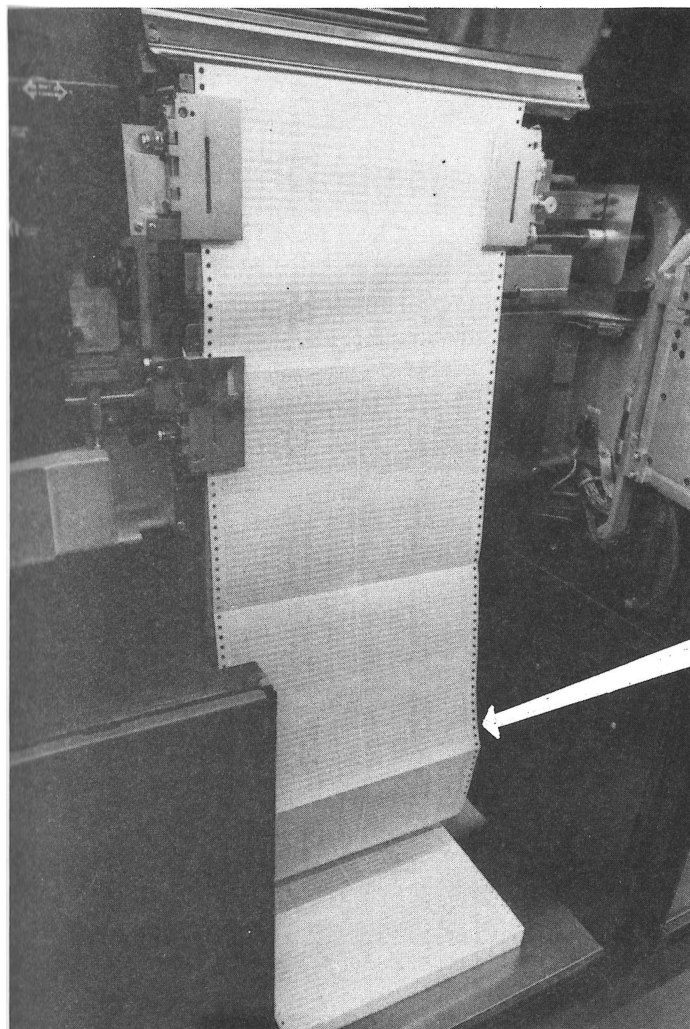
FORMS CONTROL BUFFER (FCB)

Buffer, cuja função é armazenar informações referentes a controle de espaçamento vertical e salto em determinados tipos de impressoras.

FORMULÁRIOS CONTÍNUOS

Continuous forms

Conjunto de *formulários* ligados entre si e que são empilhados a fim de facilitar a alimentação das impressoras.



FORMULÁRIO CONTÍNUO

FORTRAN

Uma linguagem de programação.

FREE-FORM

Formato livre

Codificação sem necessidade de se ater a campos predeterminados.

*
* *

9

GABARITO DE CARTÃO

Printed card form
 Layout do *cartão*, indicando a finalidade, o tamanho e a posição de *cada campo* do cartão.

CÓDIGO		CENTRO		NÚMERO DA FITA		NOME DA FITA		DATA DA CRIAÇÃO		M/C/U		CARTEL		PRAZO DE RETENÇÃO		DATA DE LIBERAÇÃO		OBSERVAÇÕES																																																																																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

GDG

Generation data group

Conjunto de *arquivos* criados em ordem cronológica.

GE

Greater or equal to

Igual ou maior que

GENERAL-PURPOSE REGISTER

Registrador de uso geral

Registrador geral

Registrador capaz de ser usado para várias finalidades tais como *endereçamento*, *acumulações* e outras.

GENERALIZED INFORMATION SYSTEM (GIS)

Sistema tipo *utilitário*

GENERATE

Gerar

Criar elementos a partir de uma determinada fonte.

GENERATION DATA GROUP (GDG)

Conjunto de *arquivos* criados em ordem cronológica.

GERAÇÃO DE SISTEMA

System generation

Escolha das diversas opções de um *sistema operacional* que serão aproveitadas para um determinado *CPD*.

GERAR

Generate

Criar elementos a partir de uma determinada fonte.

GET

Leitura de um *registro*.

GIS

Generalized Information System
Sistema do tipo utilitário.

GRAMPO

Field
Grupo de bytes adjacentes num arquivo.

GRAVAÇÃO MAGNÉTICA

Magnetic recording
Gravação feita em faces magnetizadas.

GRAVAR

Write
Fazer uma gravação de *dados* em um meio de E/S.

GT

Greater than
Maior do que.

GUARDA

Save area
Uma área da memória principal onde um *dado* pode ser guardado provisoriamente para referência futura.

*
* *

HALFWORD

Meia palavra

Conjunto de *bytes* correspondente à metade do tamanho de uma palavra de computador e que pode ser endereçado como uma *unidade*.

Exemplo: Nos computadores /360 e /370, uma halfword corresponde a 2 bytes, pois uma palavra inteira é composta de 4 bytes.

HALT INSTRUCTION

Instrução de máquina cuja função é parar o processamento.

HARD COPY

Listagem

HARD-COPY LOG

Registros de toda a atividade do sistema num determinado período.

HARDWARE

Equipamento físico.

HARDWARE CHECK

Falha no equipamento.

HARDWARE ERROR RECOVERY MANAGEMENT SYSTEM

O dispositivo cuja função é recuperar falhas de equipamento.

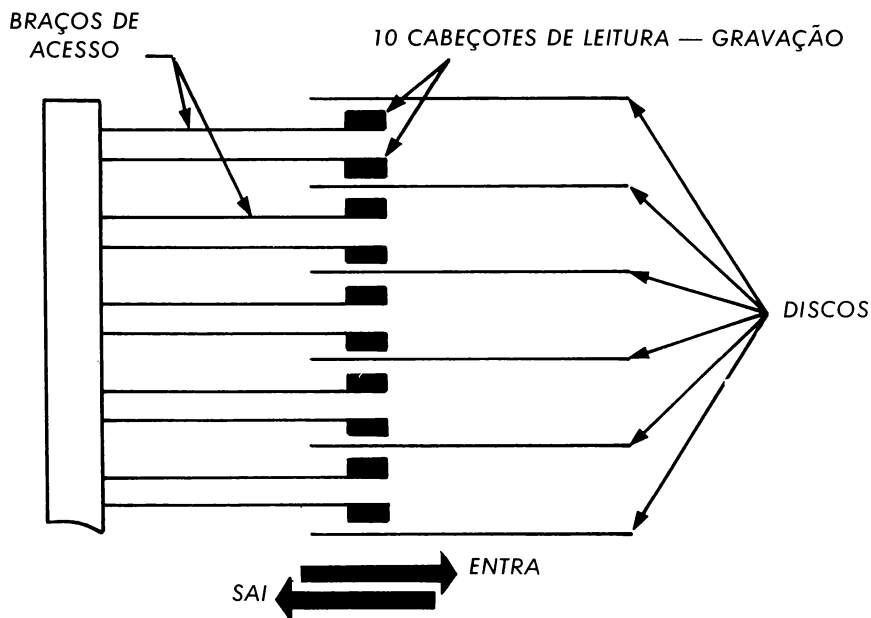
HASP

Houston Automatic Spooling Program

Um programa capaz de otimizar o processamento.

HEAD

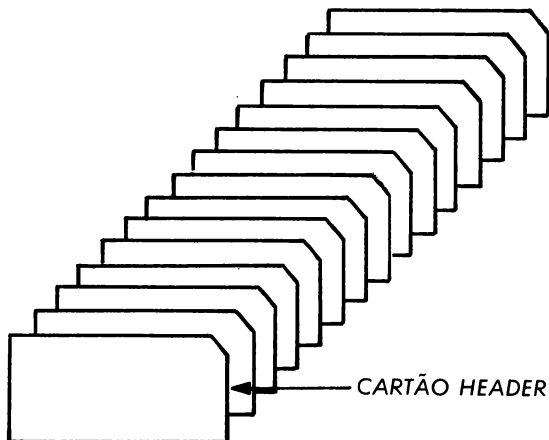
Cabeçote de leitura/gravação.



HEADER CARD

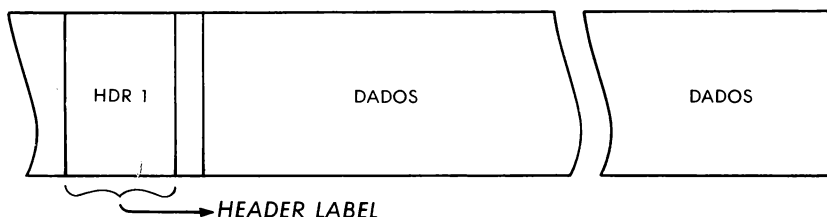
Cartão header

Cartão que contém *informações* sobre os demais que o seguem.



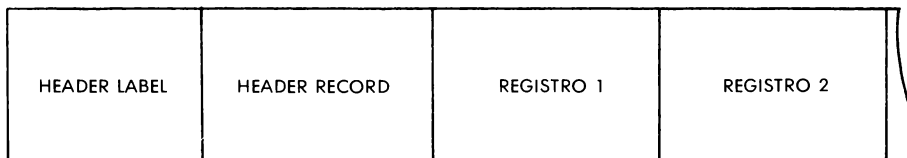
HEADER LABEL

Bloco de dados gravado no início de um arquivo, contendo dados referentes ao arquivo que o segue.



HEADER RECORD

Registro que contém informações sobre os registros que o seguem.



HEXADECIMAL

Relativo ao sistema de notação de base 16.

Os símbolos 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F são usados na representação dos números em hexadecimal.

Exemplo: 1AD

12F

FFF

3FA7

HIGH-LEVEL LANGUAGE

Linguagem de alto nível

Linguagem de programação capaz de satisfazer as necessidades de mais de um tipo de máquina.

Exemplo: COBOL

HOLD QUEUE

Fila presa

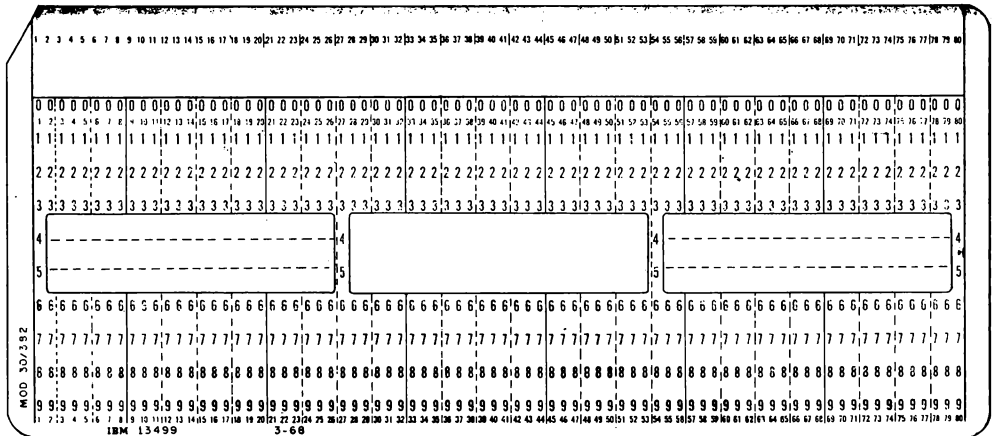
Fila de entrada ou de saída, cujo processa-

mento dos jobs nela gravados só pode ser iniciado com um comando dado diretamente pelo operador.

HOLLERITH CARD

Cartão Hollerith

O mesmo que *cartão IBM*



HOME ADDRESS

Endereço de uma trilha em relação ao início do volume.

HOUSTON AUTOMATIC SPOOLING PROGRAM (HASP)

Um programa capaz de otimizar o processamento.

HUMAN-ORIENTED LANGUAGE

Linguagem de programação mais próxima da linguagem humana do que da linguagem de máquina.

HYBRID COMPUTER

Computador híbrido

Computador capaz de representar dados digitais e analógicos.



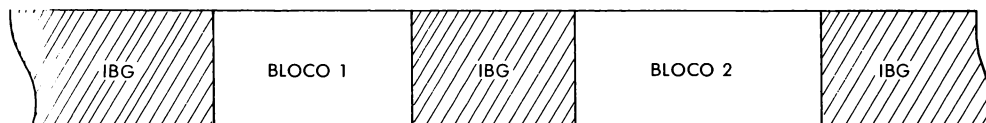
IBG

Interblock gap

Intervalo entre blocos

Espaço existente entre dois *blocos*, que serve para indicar o fim do bloco anterior.

Sinônimos: *Record gap*, *intervalo entre registros*, *IER* e *IRG*.



IER

Ver IBG

ILLEGAL CHARACTER

Caráter inválido

Combinação de *bits* que não pertence a um determinado *código*.

IML

Initial microprogram load.

IMMEDIATE INSTRUCTION

Instrução imediata

Instrução que contém nela mesma o *operando* a ser processado. Nas demais instruções, apenas o *endereço* do *operando* é indicado e não o próprio *operando*.

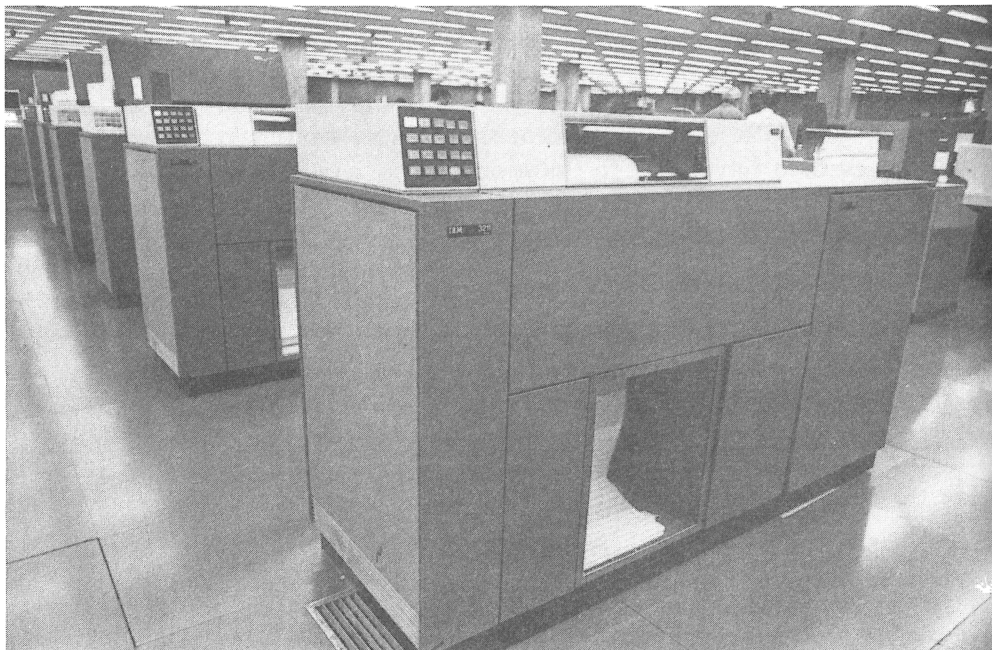
IMPL

Initial microprogram load.

IMPRESSORA

Printer

Unidade de saída cuja função é imprimir dados.



INCREMENT

Incremento

Valor a ser acrescido a um contador.

INCREMENTO

Increment

Valor a ser acrescido a um contador.

INDEX

Índice

1) Lista indicativa de localização do conteúdo de um *arquivo*.

2) Em *programação*, um valor inteiro que indica a posição de um determinado *dado* em relação aos demais.

INDEXAÇÃO

Indexing

Modificação de *endereço* através de *registradores indexadores*.

INDEXED ADDRESS

Endereço indexado

Endereço que pode ser modificado pela alteração do conteúdo de um *registrador* que esteja diretamente relacionado com o referido endereço.

INDEXED DATA SET

Data set indexado

Data set cujos *registros* podem ser gravados e recuperados através de chaves (*keys*) que fazem parte do próprio registro.

INDEXED SEQUENTIAL ORGANIZATION

Organização seqüencial indexada

Organização de *arquivo* em que os registros são gravados em função de chaves (*keys*).

INDEXING

Indexação

Modificação de *endereço* através de *registradores indexadores*.

INDEX REGISTER

Registrador indexador

Registrador que pode ser usado para modificar o *endereço* de um *operando* de uma *instrução*, quando da sua execução.

ÍNDICE

Index

1) Lista indicativa da localização do conteúdo de um *arquivo*.

2) Em *programação*, um valor inteiro que indica a posição de um determinado *dado* em relação aos demais.

INFORMAÇÃO

Information

Em *processamento de dados*, o mesmo que *dados*.

INFORMATION

Informação

INFORMATION BITS

Bits de informação

Os *bits* que carregam uma *informação*, excluindo-se os *bits de controle de erro*.

INFORMATION PROCESSING

Processamento de dados.

INFORMATION RETRIEVAL (IR)

Recuperação de informações

Leitura de *informações* gravadas num meio de *E/S*.

INFORMATION RETRIEVAL SYSTEM

Sistema de recuperação de informações

Sistema com a função de retirar *informações* gravadas num meio de *E/S*.

INFORMATION SOURCE

Emissor

Fonte de informações

Em transmissão de dados, o local de onde se originam as *informações*.

INHIBITING SIGNAL

Sinal cuja função é evitar a ocorrência de um determinado evento.

INICIALIZAR

Inicialize

1) Em *programação*, colocar valores iniciais em *contadores*, *acumuladores*, *áreas de armazenamento*.

2) Gravar dados de identificação em *disk pack*.

INITIALIZE

Inicializar

1) Em *programação*, colocar valores iniciais em

contadores, acumuladores, áreas de armazenamento.

2) Gravar dados de identificação em *disk pack*.

INITIAL MICROPROGRAM LOAD (IML OU IMPL)

Carga de um microprograma.

INITIAL PROGRAM LOAD (IPL)

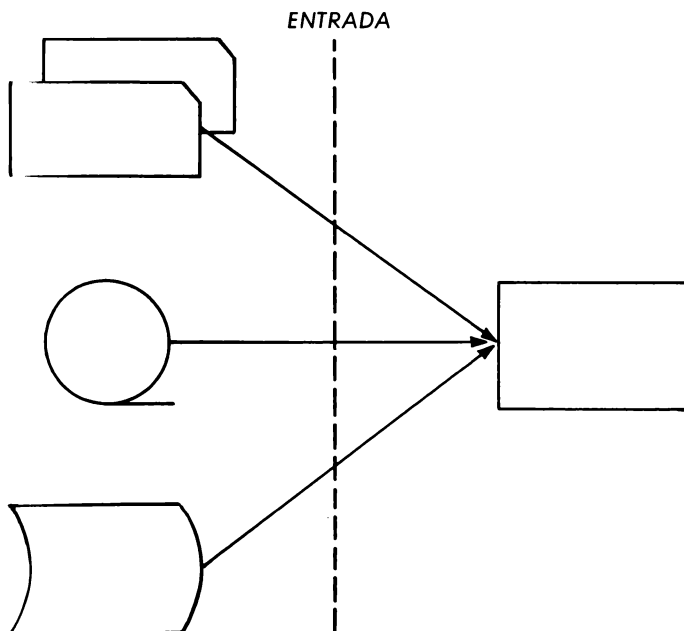
Carga do *programa* que predispõe a máquina para *processamentos*. O *IPL* é dado ao ligar a máquina ou após determinadas falhas do sistema.

INITIATOR/TERMINATOR

A parte do *sistema operacional* que executa tarefas indispensáveis para iniciar e terminar o processamento de um *job*.

INPUT

Entrada



INPUT AREA

Área de entrada

Área reservada para receber *dados* lidos pelas *unidades de E/S* e enviados à *CPU*.

INPUT DATA

Dados de entrada

Dados a serem lidos pelas *unidades de E/S* e remetidos à *CPU*.

INPUT DEVICE

Unidade de entrada

Unidade cuja função é ler os *dados* e remetê-los para a *CPU*.

INPUT JOB QUEUE

Fila de entrada

Fila de *jobs* à espera de processamento.

INPUT/OUTPUT (I/O)

Entrada/saída.

INPUT/OUTPUT CONTROL SYSTEM (IOCS)

Rotinas encarregadas da transferência de *dados* entre a *CPU* e as *unidades de E/S*.

INPUT/OUTPUT UNIT

Unidade de E/S

Unidades capazes de ler e/ou gravar *dados*.

INPUT QUEUE

Fila de entrada

Local onde ficam gravados os *dados* que caracterizam os diversos *jobs* a serem processados pelo computador.

INPUT ROUTINE

Rotina de entrada

Rotina encarregada de organizar a *entrada* do sistema.

INPUT STREAM

Cartões de controle e *cartões de dados* necessários à execução de *jobs*, os quais serão lidos através de uma *unidade de entrada* ativada especialmente para este fim.

INPUT UNIT

Unidade de entrada

Unidade cuja função é ler dados e remetê-los para a CPU.

INPUT WORK QUEUE

Fila de entrada.

INSTALLATION

CPD (Centro de Processamento de Dados)

O complexo: *computador*, pessoal e serviços.

INSTALLATION TIME

Tempo de instalação

Tempo gasto na instalação de um CPD.

IN-STREAM PROCEDURE

Conjunto de cartões de controle e de *dados* colocado na *input stream* e que pode ser processado várias vezes durante o mesmo *job*.

INSTRUÇÃO

Instruction

Um *código* cuja função é provocar uma operação específica do *computador*.

INSTRUÇÃO ABSOLUTA

Absolute instruction

Instrução em código de máquina.

INSTRUÇÃO DE DESVIO

Jump instruction

Branch

Instrução de salto

Instrução que informa ao sistema o endereço da instrução seguinte a ser processada, saindo fora da seqüência normal de execução.

INSTRUÇÃO DE DESVIO CONDICIONAL

Conditional jump instruction

Instrução que ocasiona um desvio do programa de sua seqüência normal, se forem atendidas certas condições.

INSTRUÇÃO DE DESVIO INCONDICIONAL

Unconditional branch instruction

Unconditional jump instruction

Instrução que comanda um desvio da seqüência normal de um programa, independentemente de quaisquer condições.

INSTRUÇÃO DE RESTART

Restart instruction

Instrução em que um processamento pode ser reiniciado.

INSTRUÇÃO DE SALTO

Jump instruction

Branch

Instrução de desvio

Instrução que informa ao sistema o endereço da instrução seguinte a ser processada, saindo fora da seqüência normal de execução.

INSTRUÇÃO DE SALTO CONDICIONAL

Conditional jump instruction

Instrução que ocasiona um desvio do programa de sua seqüência normal, se forem atendidas certas condições.

INSTRUÇÃO DE SALTO INCONDICIONAL

O mesmo que *Instrução de desvio condicional* (ver esse verbete).

Unconditional jump instruction;

Unconditional branch instruction.

Instrução que comanda um desvio da seqüência normal de um programa, independentemente de quaisquer condições.

INSTRUÇÃO IMEDIATA

Immediate instruction

Instrução que contém nela mesma o operando a ser processado. Nas demais instruções apenas o

endereço do operando é indicado, e não o próprio operando.

INSTRUÇÃO PRIVILEGIADA

Privileged instruction

Instrução que só pode ser usada por um *super-visor*.

INSTRUCTION

Instrução

Um *código* cuja função é provocar uma operação específica do *computador*.

INSTRUCTION ADDRESS

Endereço de instrução

O *endereço* que uma *instrução* ocupa na memória.

INSTRUCTION ADDRESS REGISTER

Registrador de endereço de instrução

Registrador que contém o *endereço* da *instrução* que será executada a seguir.

INSTRUCTION ADDRESS STOP

O *endereço da instrução* que quando ativada pára a execução do serviço, em um tipo especial de *processamento*.

INSTRUCTION CODE

Código de instrução

Parte da *instrução* que caracteriza a operação a ser executada.

INSTRUCTION CONTROL UNIT

Unidade de controle de instruções

Parte da *CPU* encarregada de receber, analisar e interpretar as *instruções*.

INSTRUCTION COUNTER

Contador de instrução

Contador encarregado de se posicionar sempre no *endereço da instrução* seguinte a ser processada.

INSTRUCTION FORMAT

Formato de instrução

Modelo da *instrução*, com indicação do posicionamento de suas diversas partes constituintes.

Exemplos:

FORMATO RR

OP CODE	R1	R2
---------	----	----

FORMATO RX

OP CODE	R1	X2	B2	D2
---------	----	----	----	----

INSTRUCTION SET

Conjunto de instruções

Conjunto de *instruções* de uma *linguagem de programação* ou de um *sistema*.

INSTRUCTION TIME (I-TIME)

Tempo de instrução

Tempo necessário para que uma *instrução* seja carregada da *memória principal* para um *registrador de instrução*.

INSTRUCTION WORD

Palavra de instrução

Palavra que vale como uma *instrução*.

INTEGER

Integral number (ver esse verbete).

Inteiro

Número inteiro. Pode ser positivo ou negativo, com sinal ou sem sinal.

Exemplos: 0

– 5

+780

780

INTEGER CONSTANT

Constante inteira

Um número inteiro, invariável.

INTEGRAL NUMBER

Integer

Inteiro (ver esse verbete).

Número inteiro. Pode ser positivo ou negativo, com sinal ou sem sinal.

Exemplos: 1

99

– 99

+400

400

INTEGRATED CIRCUIT

Circuito integrado

Peça eletrônica composta de diversos componentes miniaturizados, todos reunidos num só bloco.

INTEIRO

Integer

Integral number

Número inteiro. Pode ser positivo ou negativo, com sinal ou sem sinal.

Exemplos: 4

41

– 41

+620

620

INTELLIGENT TERMINAL

Terminal inteligente

Terminal programável.

INTENSIDADE

Intensity

Intensidade de luz no vídeo.

INTENSITY

Intensidade

Intensidade de luz no vídeo.

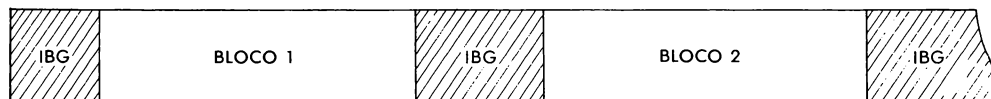
INTERBLOCK GAP

Interrecord gap

Intervalo entre blocos

Espaço existente entre dois *blocos*, que serve para indicar o fim do bloco anterior.

Sinônimos: Record gap, intervalo entre registros, IER, IBG e IRG.



INTERCALAÇÃO

Merge

INTERFACE

Ligação entre dois ou mais elementos.

INTERNAL BLOCK

Bloco interno

Bloco que existe no interior de outro bloco.

INTERNAL SORT

Sort interno

Sort executado na memória principal.

INTERNAL STORAGE

Memória interna

O mesmo que memória principal.

INTERPRETADOR

Interpreter

Programa cuja função é analisar e interpretar instruções.

INTERPRETER

Interpretador

Programa cuja função é analisar e interpretar instruções.

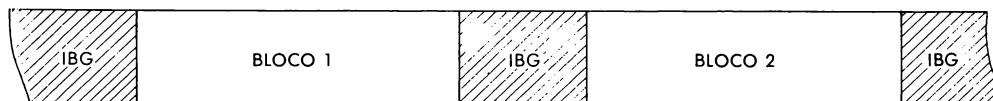
INTERRECORD GAP

Interblock gap

Intervalo entre blocos

Espaço existente entre dois *blocos*, que serve para indicar o fim do bloco anterior.

Sinônimos: Record gap, intervalo entre registros, IER, IBG e IRG.



INTERRUPÇÃO

Interrupt

Interruption

Interrupção de um evento qualquer.

INTERRUPT

Interrupção

Interruption

Interrupção de um evento qualquer.

INTERRUPTION

Interrupt

Interrupção (ver esse verbete).

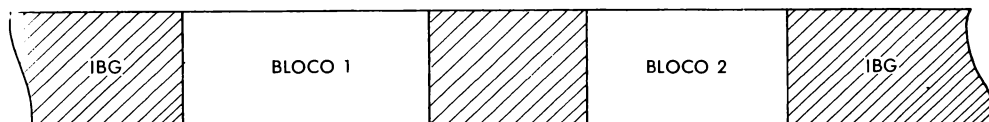
INTERVALO ENTRE BLOCOS

Interblock gap

Interrecord gap

Espaço existente entre dois *blocos*, que serve para indicar o fim do bloco anterior.

Sinônimos: Record gap, intervalo entre registros, IER, IBG e IRG.



INTERVALO ENTRE REGISTROS

Interrecord gap

Interblock gap

Espaço existente entre dois *blocos*, que serve para indicar o fim do bloco anterior.

Sinônimos: Record gap, intervalo entre registros, IER, IBG e IRG.



INVERT

Inverter

Colocar na situação contrária.

INVERTER

Invert

Colocar na situação contrária.

I/O (INPUT/OUTPUT)

Entrada/saída (E/S).

I/O AREA

- 1) Área de entrada/saída.
- 2) *Buffer.*

IOCS (INPUT/OUTPUT CONTROL SYSTEM)

Rotinas encarregadas da transferência de dados entre a CPU e as unidades de E/S.

IPL (INITIAL PROGRAM LOAD)

Carga do programa que predispõe a máquina para processamentos. O IPL é dado ao ligar a máquina ou após determinadas falhas do sistema.

IR (INFORMATION RETRIEVAL)

Recuperação de informações

Leitura de *informações* gravadas num meio de E/S.

IRG (INTERRECORD GAP)

Interblock gap

Intervalo entre blocos.

Espaço existente entre dois *blocos*, que serve para indicar o fim do bloco anterior.

Sinônimos: Record gap, intervalo entre registros, IER, IBG e IRG.

ISAM

Indexed Sequential Access Method

ITEM

Num grupo de elementos, um dos elementos tomado isoladamente.

ITERAR

Iterate

Executar repetidamente a mesma tarefa.

ITERATE

Iterar

Executar repetidamente a mesma tarefa.

TIME

Instruction time

Tempo de instrução

Tempo necessário para que uma *instrução* seja *carregada* da memória principal para um *registor de instrução*.



JCL

Job Control Language

Linguagem desenvolvida para ajudar o *usuário* na tarefa de informar ao *sistema* a descrição de *arquivos*, *jobs* e condições para execução de suas tarefas.

JOB

Uma unidade de trabalho para o *computador* (cartões de controle, cartões de dados, *programas* e *arquivos* necessários para a execução do trabalho).

JOB BATCH

Vários *jobs* a serem executados sucessivamente.

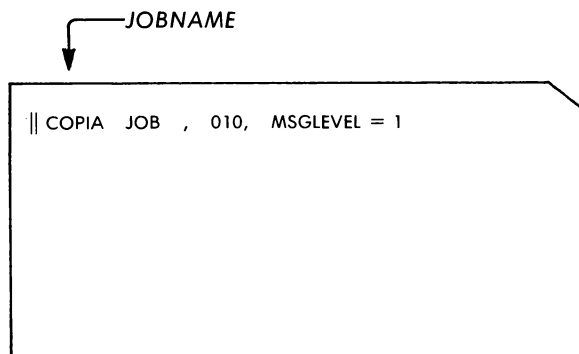
JOB CONTROL LANGUAGE (JCL)

Linguagem desenvolvida para ajudar o *usuário* na tarefa de informar ao *sistema* a descrição de *arquivos*, *jobs* e condições para execução de suas tarefas.

JOBNAME

Nome do job

O nome codificado num cartão *JOB* de *JCL*.



JOB QUEUE

Fila de entrada.

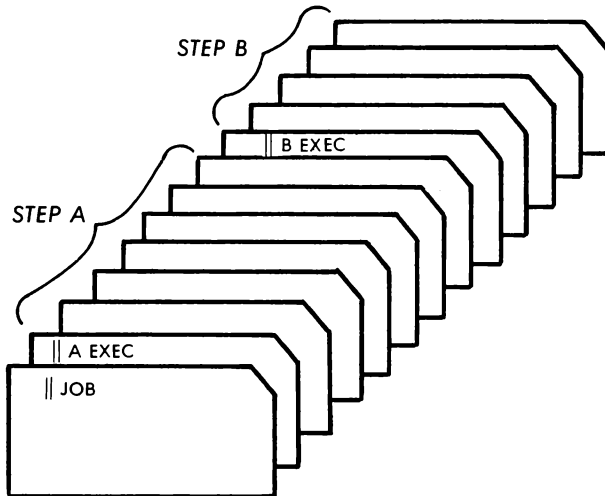
JOB STATEMENT

Cartão job

Cartão que, em *JCL*, identifica o início de um *job* e que serve para indicar ao sistema as condições em que o *job* deve ser processado.

JOB STEP

Cada *programa* ou *procedure* a ser executada dentro de um *job*.



JUMP INSTRUCTION

Instrução de desvio

Instrução de salto

Instrução que informa ao sistema o endereço da instrução seguinte a ser processada, saindo fora da seqüência normal de execução.

**k (MINÚSCULO)**

Abreviação de kilo (1.000).

K (MAIÚSCULO)

Abreviação de kilo, quando se referindo a memória.

Exemplo: Uma memória de 512K.

1 K de memória equivale a 1.024 bytes.

KEY

Chave

KEYBOARD

Teclado

KEYWORD

Palavra-chave

- 1) Palavra principal de um texto ou documento.
- 2) Palavra que identifica um *parâmetro*.

Exemplo: *UNIT*, *LABEL*.

*

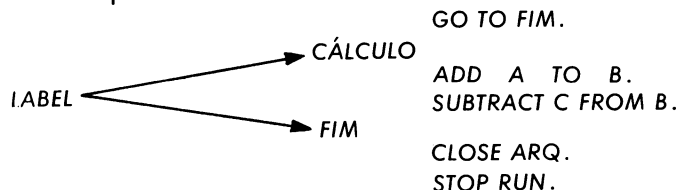
* *

LABEL

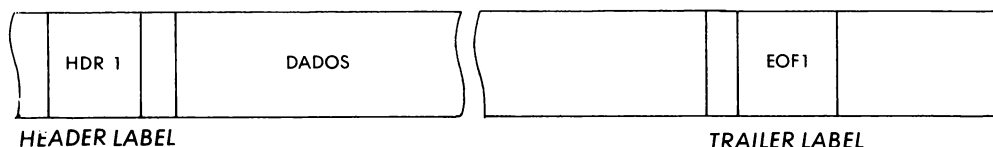
Rótulo

1) Em *linguagem de programação* o nome que identifica o *endereço* de uma *instrução*.

Exemplo:



2) Conjunto de *dados* gravados no início ou no fim de um *arquivo*, que contém *informação* a respeito do arquivo a que eles se referem.



LABEL DE FITA MAGNÉTICA

Magnetic tape label

Label gravado em *arquivos* contidos em *fita magnética*.

LABEL NÃO STANDARD

Nonstandard label

Label que não segue os padrões adotados pelo *ANSI* ou pela *IBM*.

LANGUAGE

Linguagem

Conjunto de regras e convenções utilizadas com objetivo de facilitar a comunicação.

LANGUAGE TRANSLATOR

Programa que serve para ler um programa es-

crito em uma linguagem e transformá-lo em um outro correspondente, em outra linguagem.

LE

Less than or equal to
Igual ou menor que.

LEADING ZERO

Zero colocado à esquerda num documento, a fim de dificultar falsificação.

LEITORA-COPIADORA DE MICROFILME OU MICROFICHA

Microform reader-copier

Leitora de microfilme ou microficha, capaz de copiar, em papel, o conteúdo do *microfilme* ou da *microficha*.

LEITORA DE CARTÕES

Card reader

Unidade capaz de ler os cartões perfurados.



LEITORA DE CARTÃO IBM 2540

LEITORA DE MICROFILME OU MICROFICHA

Microform reader

Equipamento que lê um *microfilme* ou *microficha* e amplia a imagem para possibilitar a leitura pelo olho humano.

LEITORA/IMPRESSORA

Reader-printer

Equipamento capaz de ler *microfilme* ou *microficha* e fazer cópias em papel.

LER

Read

Apanhar dados numa fonte qualquer.

LIBRARY

- 1) Qualquer data set particionado
- 2) Conjunto de arquivos similares.

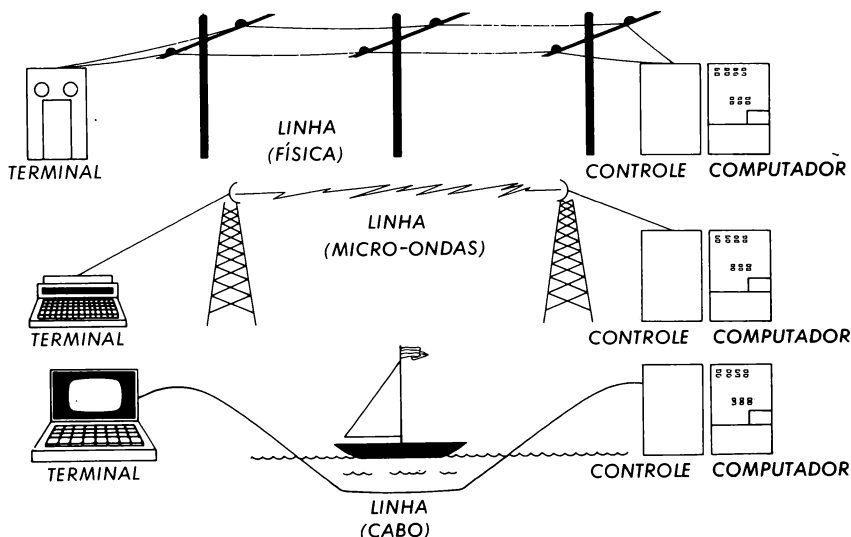
LINE

Linha

Em teleprocessamento, um circuito qualquer usado para transmissão de dados.

LINE PRINTER

Linha de impressão.



LINGUAGEM

Language

Conjunto de regras e convenções utilizadas com o objetivo de facilitar a comunicação.

LINGUAGEM DE ALTO NÍVEL

High-level language

Linguagem de programação capaz de satisfazer as necessidades de mais de um tipo de máquina.

Exemplo: COBOL.

LINGUAGEM DE MÁQUINA

Machine language

Linguagem usada diretamente pela máquina.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

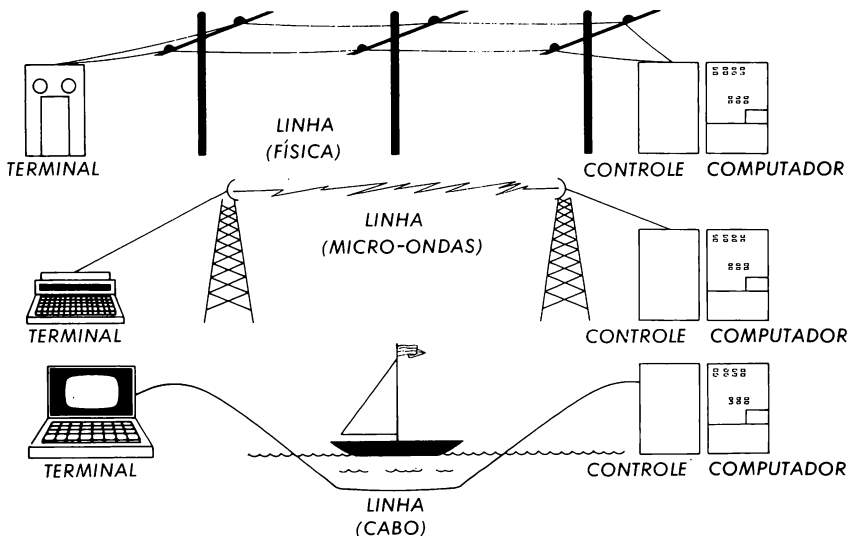
Programming language

Uma linguagem artificial, criada especialmente para comandar computadores.

LINHA

Line

Em *teleprocessamento*, um circuito qualquer usado para transmissão de dados.



LINHA DE COMUNICAÇÃO

Communication line

Qualquer meio que ligue dois *terminais* ou *unidades de controle*.

Exemplo: linha telefônica.

LINHA DE IMPRESSÃO

Line printer

LINK

Ligação entre partes distintas de um *programa*.

LINKAGE EDITOR

Programa cuja função é, a partir de um ou de vários *módulos*, gerar um módulo de carga.

LINK EDIT

Processamento do linkage editor.

LIST

Relação

LISTAGEM

Relação impressa numa impressora.

LISTING

Post-list

Listagem gerada por um *compilador* onde aparecem a *linguagem fonte* e o resultado da *compilação*.

LITERAL

Em *linguagem de programação*, um *caráter* ou grupo de caracteres que representam *dados* a serem processados e não apenas o *endereço simbólico*.

Exemplo: "NÚMERO", "PÁGINA", "RELATÓRIO".

LITERAL NUMÉRICO

Numeric literal

Literal cujo valor já está implícito na sua própria representação.

Exemplo: O literal 10 é um literal numérico porque tem valor 10.

LOAD

Carregar

Mover dados para a memória ou para *registros*.

LOADED ORIGIN

Origem de carga

Endereço inicial onde o *programa* é carregado na *memória*.

Não confundir com *ponto de carga (load point)*.

LOADER

Programa cuja função é carregar programas na memória.

LOAD MAP

Mapa que contém *endereços* de memória de diversos pontos do *programa* nela carregado.

LOAD MODULE

Módulo de carga

O *programa* já no *formato* próprio para ser carregado na memória.

LOAD POINT

Ponto de carga

O início da área disponível para gravação ou leitura num *carretel* de *fita magnética*.

LOCALIZAÇÃO PROTEGIDA

Protected location

Localização de memória que fica impedida de receber gravação, a fim de proteger o seu conteúdo.

LOGICAL COMPARISON

Comparação lógica

Operação lógica cujo objetivo é determinar se dois dados são idênticos.

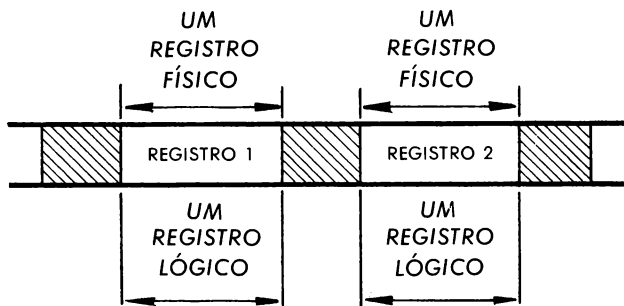
LOGICAL RECORD

Registro lógico

Um *registro* que independe dos seus atributos físicos.

O mesmo *registro lógico* pode ser gravado em *fita, disco* ou outra unidade qualquer. O *registro* após gravado é conhecido como *registro físico*.

Exemplo a)



Exemplo b)



LOGICAL RELATION

Relação lógica

Em *assembler*, as relações GT, LT, EQ, LE, GE, NE.

LOGIC UNIT

Unidade lógica

Parte do *computador* que executa as operações lógicas.

LOGOFF

Fim de uma sessão num *terminal*.

LOGON

Início de uma sessão num *terminal*.

LOOP

Conjunto de instruções que devem ser executadas repetidas vezes.

LT

Less than

Menor do que.

**MACHINE ADDRESS**

Endereço de máquina.

MACHINE CHECK

Erro provocado por falha de máquina.

MACHINE CODE

Código de máquina

Código de uma instrução em linguagem de máquina.

MACHINE INSTRUCTION

Instrução em linguagem de máquina.

MACHINE LANGUAGE

Linguagem de máquina.

Linguagem usada diretamente pela máquina.

MACRO

O mesmo que macro-instrução.

MACRO-INSTRUÇÃO

Macro instruction

Uma instrução em linguagem fonte que gera uma série de outras instruções predeterminadas.

MACRO INSTRUCTION

Macro-instrução

MAGNETIC CARD

Cartão magnético

Cartão que possui uma parte magnetizável capaz de receber gravação de dados.

MAGNETIC DISK

Disco magnético

Disco que possui face magnetizável capaz de receber gravação de dados.

MAGNETIC HEAD

Cabeçote magnético

Dispositivo capaz de ler e gravar superfícies magnetizadas.

MAGNETIC INK

Tinta magnética

Tinta que contém elementos magnéticos capazes de serem detetados por determinados tipos de máquina.

MAGNETIC INK CHARACTER RECOGNITION (MICR)

Reconhecimento de caracteres impressos com *tinta magnética*.

MAGNETIC RECORDING

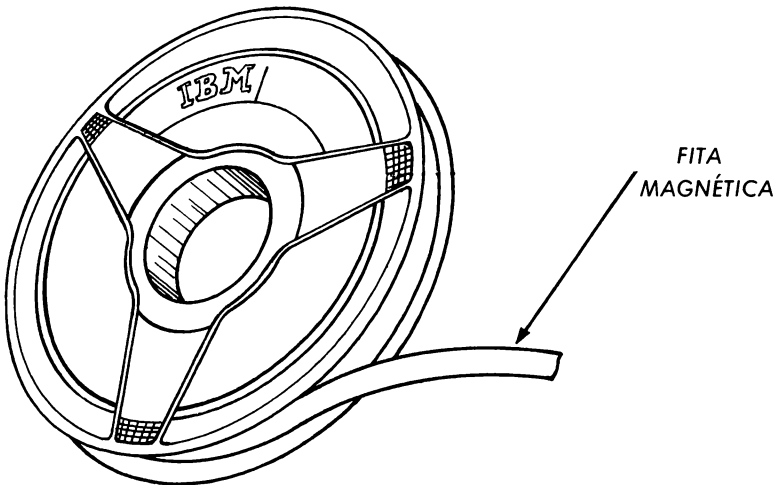
Gravação magnética

Gravação de dados em regiões magnetizáveis.

MAGNETIC TAPE

Fita magnética

Uma fita com face magnetizável na qual é possível gravar dados.



MAGNETIC TAPE CARTRIDGE

Magnetic tape cassette.

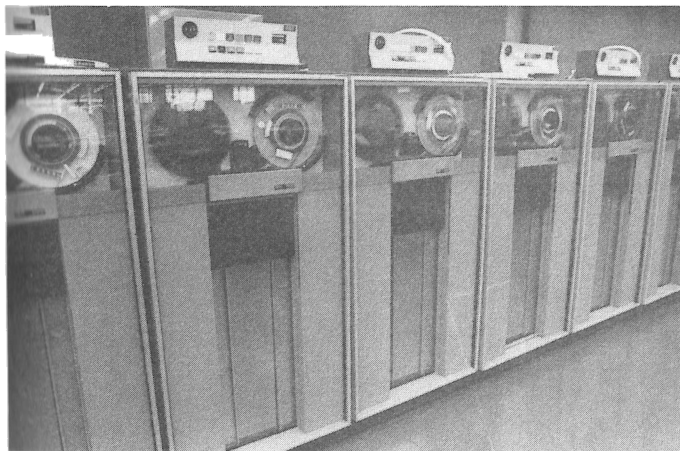
MAGNETIC TAPE CASSETTE

Cassette

MAGNETIC TAPE DECK

Unidade de fita magnética.

Equipamento cuja função é ler e gravar *fitas magnéticas*.



MAGNETIC TAPE DRIVE

Unidade de fita magnética

Equipamento cuja função é ler e gravar *fitas magnéticas*.



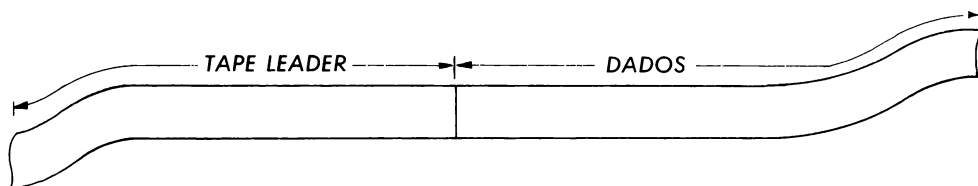
MAGNETIC TAPE LABEL

Label de fita magnética

Label gravado em arquivos contidos em fita magnética.

MAGNETIC TAPE LEADER

Pedaço inicial da *fita magnética*, não disponível para receber gravação e que é usado apenas para alimentação da fita na unidade de leitura/gravação.



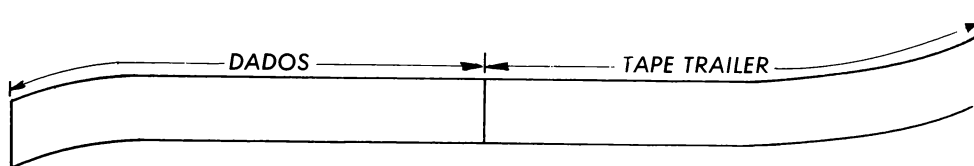
MAGNETIC TAPE STORAGE

Memória em fita magnética

O mesmo que *fita magnética*.

MAGNETIC TAPE TRAILER

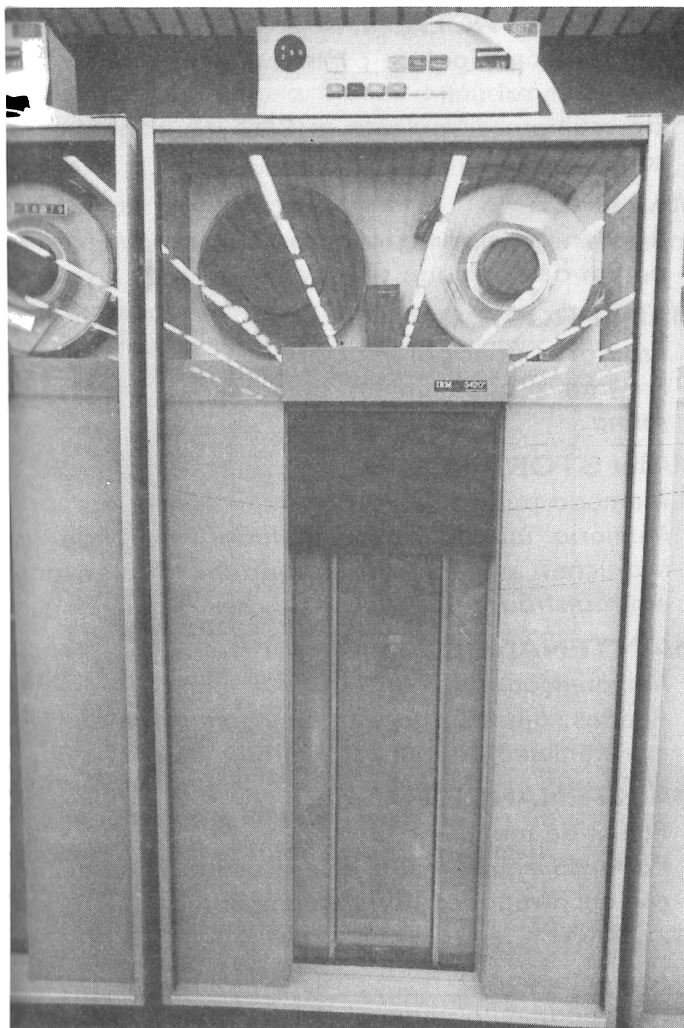
Pedaço final de *fita magnética* não disponível para receber gravação e cuja função é possibilitar a alimentação da fita na unidade de leitura/gravação.



MAGNETIC TAPE UNIT

Unidade de fita magnética

Equipamento capaz de ler e gravar *fitas magnéticas*.



MAGNETIC TRACK

Trilha magnética

Uma trilha na face magnetizável de uma *fita* ou *disco magnético*.

MAIN CENTRAL UNIT

Main control unit

Unidade principal de controle

Em *multiprocessamento*, a *CPU* sob a qual está subordinada a outra CPU.

MAIN CONTROL UNIT

Unidade principal de controle

Main central unit

Em multiprocessamento, a *CPU* sob a qual está subordinada outra *CPU*.

MAIN FILE

Arquivo onde são gravados os dados principais de um determinado sistema.

MAIN PROGRAM

Programa principal

Programa que contém pelo menos uma *sub-rotina*.

MAIN STORAGE

Memória principal

Memória interna do computador, de onde as *instruções* podem ser carregadas diretamente em *registradores*.

MAINTENANCE

Manutenção

Acertos, ajustes e tarefas similares a fim de que um elemento permaneça em bom estado.

MAINTENANCE PANEL

Painel de manutenção

Parte do equipamento que é usada pelos técnicos encarregados da *manutenção*.

MANUAL INPUT

Alimentação

Posicionamento manual de qualquer elemento solicitado pelo computador, tais como *formulários contínuos*, volume de fita magnética, etc.

MANUAL OPERATION

Operação manual

Processamento de dados sem auxílio de equipamentos.

MANUTENÇÃO

Maintenance

Acertos, ajustes e tarefas similares a fim de que um elemento permaneça em bom estado.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA

Preventive maintenance

Manutenção feita a fim de evitar ao máximo a ocorrência de defeitos no sistema.

MAP

Tabela

Conjunto de valores em correspondência com outros tipos de valores.

Exemplo:

Mês	Mês por extenso
01	Janeiro
02	Fevereiro
03	Março
04	Abril
05	Maio
06	Junho

MARCA

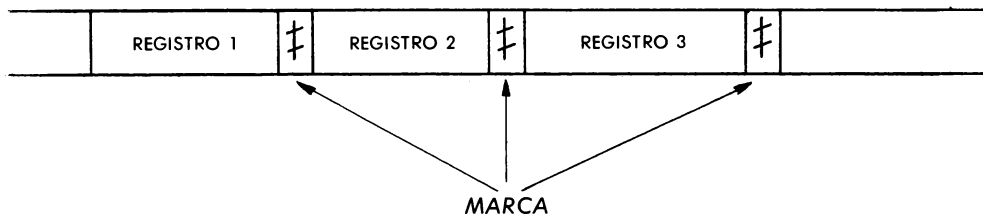
1) Flag

Indicativo de que alguma condição ocorreu.

2) Mark

Símbolo indicativo de início ou fim de uma entidade qualquer (*bloco, registro, etc.*)

Exemplo:



MARCA DE PALAVRA

Wordmark

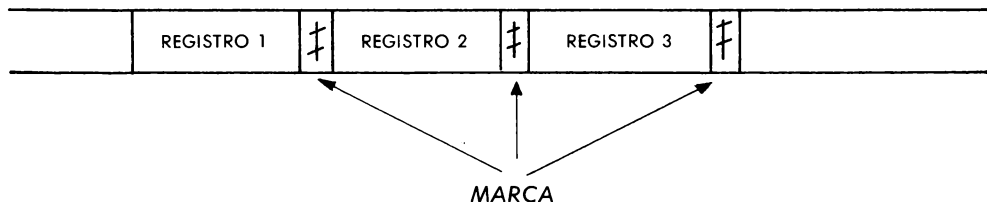
Uma *marca* que, em alguns tipos de computadores, indica o início ou o fim de uma palavra.

MARK

Marca

Símbolo indicativo de início ou fim de uma entidade qualquer (*bloco, registro, etc.*)

Exemplo:



MARK SENSE

Cartão em que faz-se uma marca com lápis, a qual seja condutora de eletricidade, para que posteriormente uma *perfuradora* faça perfurações no cartão, com base nas marcas feitas a lápis.

MÁSCARA

Mask

Conjunto de *caracteres* usados para controlar a permanência ou a eliminação de outros caracteres em um determinado *campo*.

Exemplo: Máscara de edição.

MASK

Máscara

Conjunto de *caracteres* usados para controlar a permanência ou a eliminação de outros caracteres em um determinado *campo*.

Exemplo: Máscara de edição.

MASS STORAGE

Memória de massa

Memória de grande capacidade.

MASS STORAGE DEVICE

Unidade de leitura/gravação de *memória de massa*.

MASS STORAGE FILE

Arquivo em memória de massa

Arquivo gravado em uma *memória de massa*.

MASTER CONSOLE

Console principal

Em *sistemas* com mais de um console, o principal meio de comunicação entre o *operador* e o sistema.

MASTER SCHEDULER

A parte do programa de controle encarregada da comunicação com o *operador*.

MATCH

Comparar para ver se são iguais.

MB

Megabyte

Corresponde a 1.048.576 bytes.

MCS

Multiple Console Support

Dispositivo adicional que permite o acoplamento de vários *consoles* a um mesmo sistema.

MEDIUM

Meio, singular de "media" (meios).

MEGABYTE (MB)

Corresponde a 1.048.576 bytes.

MEIA PALAVRA

Halfword

Conjunto de *bytes* correspondente à metade do tamanho de uma palavra de *computador* e que pode ser *endereçado* como uma *unidade*.

Exemplo: Nos *computadores* /360 e /370, uma halfword corresponde a 2 bytes, pois uma *palavra inteira* é composta de 4 bytes.

MEIO DE E/S

O material em que o *dado* é gravado.

Exemplo: *fita magnética*, *disco magnético*, *cartão*.

MEMBER

Membro

Um *data set* qualquer que faça parte de um *data set particionado*.

MEMBRO

Member

Um *data set* qualquer que faça parte de um *data set* particionado.

MEMÓRIA AUXILIAR

Auxiliary storage

O mesmo que *memória externa* e *memória secundária*.

Qualquer memória que não a principal.

MEMÓRIA DE MASSA

Mass storage

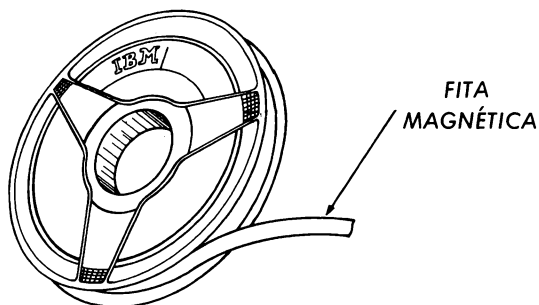
Memória de grande capacidade.

MEMÓRIA EM FITA MAGNÉTICA

Magnetic tape storage

O mesmo que *fita magnética*.

Uma fita com face magnetizável na qual é possível gravar dados.



MEMÓRIA EXTERNA

Auxiliary storage

Memória auxiliar (ver esse verbete).

MEMÓRIA INTERNA

Main storage

Internal storage

Memória principal (ver esse verbete).

MEMÓRIA ONLINE

Online storage

Memória sob o controle da CPU.

MEMÓRIA PERMANENTE

Permanent storage

Memória que não pode mais receber gravação.

MEMÓRIA PRINCIPAL

Main storage

Internal storage

Memória interna

Memória interna do computador, de onde as instruções podem ser carregadas diretamente em registradores.

MEMÓRIA READ-ONLY

Read only storage

Read-only memory

Memória que não recebe gravação, a não ser em casos excepcionais.

MEMÓRIA REAL

Real storage

A parte da memória principal disponível para o usuário, num sistema com *memória virtual*.

MEMÓRIA SECUNDÁRIA

Auxiliary storage

O mesmo que memória auxiliar.

Qualquer memória, que não a principal.

MEMÓRIA VIRTUAL

Virtual storage

Memória cujos *endereços* podem ser usados tais como se fossem endereços de memória principal, embora eles sejam mais altos do que o maior dos endereços da memória principal.

O sistema que usa memória virtual, faz uso de *memórias auxiliares* para conseguir a flexibilidade citada.

MEMORY

Memória principal.

MENSAGEM DE ERRO

Error message

Mensagem que indica a ocorrência de algum erro.

MERGE

Intercalação

MERGE SORT

Técnica de *sort* que consiste em dividir os *dados* em partes, sortar cada parte e fazer a intercalação das partes sortadas.

METALANGUAGE

Metalinguagem

Uma *linguagem* usada para se auto-explicar.

Exemplo: um filme sobre um filme.

METALINGUAGEM

Metalinguage

Uma *linguagem* usada para se auto-explicar.

Exemplo: um filme sobre um filme.

MÉTODO DE ACESSO

Access Method

Modo de transportar *dados* entre as *unidades de entrada/saída* e a memória principal.

MÉTODO DE ACESSO READ-ONLY

Read-only access mode

Método de acesso que permite apenas leitura de *dados*.

MÉTODO DE ACESSO READ-WRITE

Read/write access mode

Método de acesso que permite ler e gravar.

MFT (MULTIPROGRAMMING WITH A FIXED NUMBER OF TASKS)

Em OS, o *programa* de controle que permite a execução de um número fixo de programas na memória.

MICR (MAGNETIC INK CHARACTER RECOGNITION)

Reconhecimento de caracteres impressos com *tinta magnética*.

MICROFICHA

Microfiche

Pequenas folhas em que são filmadas *informa-*

ções microminiaturizadas, de tal forma que para serem lidas há necessidade de equipamento especial.

MICROFICHE

Microficha

MICROFILM

Microfilme

Rolo de filme onde são filmadas *informações* microminiaturizadas.

MICROFILME

Microfilm

Rolo de filme onde são filmadas *informações* microminiaturizadas.

MICROFORM

Microficha ou microfilme.

MICROFORM READER

Leitora de *microfilme* ou *microficha*

Equipamento que lê um microfilme ou microficha e amplia a imagem para possibilitar a leitura pelo olho humano.

MICROFORM READER-COPIER

Leitora-copiadora de microficha ou microfilme

Leitora de microficha ou microfilme capaz de copiar, em papel, o conteúdo do microfilme ou da microficha.

MICROFORM READER-PRINTER

O mesmo que *microform reader-copier*.

Leitora de microficha ou microfilme capaz de copiar, em papel, o conteúdo do microfilme ou da microficha.

MICROSSEGUNDO

Um milionésimo de segundo (1/1.000.000 de segundo).

MILISSEGUNDO

Um milésimo de segundo (1/1.000 de segundo)

MINOR CONTROL FIELD

Campo de controle menor ou secundário

Campo de controle qualquer, exceto o principal.

MINOR TOTAL

Total parcial.

MIPS (MILLION INSTRUCTIONS PER SECOND)

Um milhão de *instruções* por segundo.

MIS (MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM)

Sistema de informações gerenciais

Sistema de informações projetado para facilitar as funções administrativas.

MNEMONIC OPERATION CODE

Código de operação mnemônico

Um *código* de operação que pode substituir outro, cuja função é tornar mais fácil a sua memorização pelo ser humano.

Exemplo: Multiply decimal em lugar de FC.

MODEL 65 MULTIPROCESSING SYSTEM (M65MP)

Sistema de multiprocessamento, modelo 65

Sistema composto por duas CPU 2065.

MODULE

Módulo

Uma entidade qualquer tomada em separado das demais.

MÓDULO

Module

Uma entidade qualquer tomada em separado das demais.

MÓDULO DE CARGA

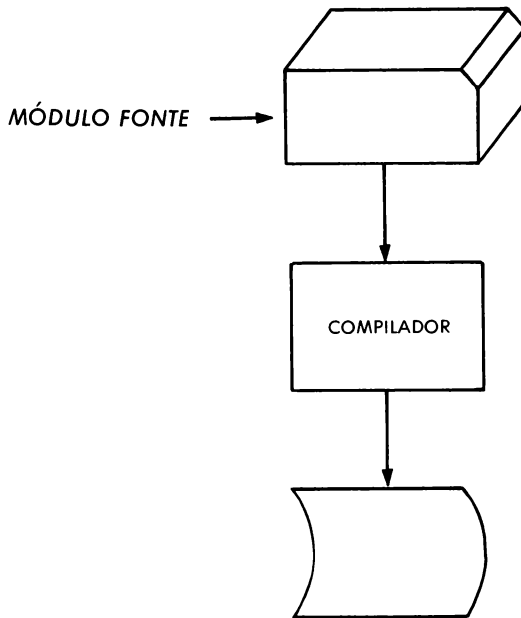
Load module

O programa já no formato próprio para ser carregado na memória.

MÓDULO FONTE

Source module

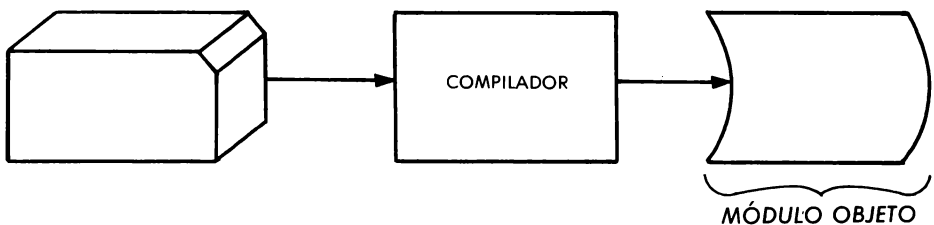
Módulo que serve de entrada para um compilador.



MÓDULO OBJETO

Object module

Módulo que é produto de uma compilação.



MONITOR

Elemento encarregado da supervisão e controle de uma operação qualquer.

MONITOR PROGRAM

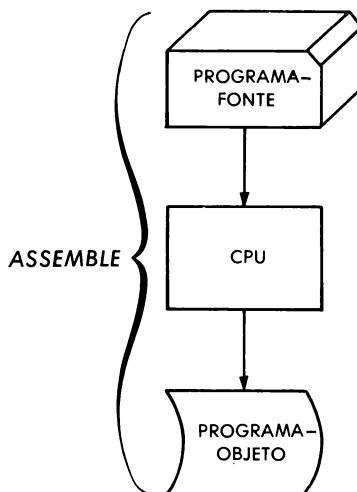
Programa monitor

Programa que supervisiona e controla o processamento.

MONTAR

Assemble

Transformar um programa-fonte em programa-objeto.



MOVE

Mover

Copiar dados de uma região da memória para outra região da mesma memória.

MOVER

Move

Copiar dados de uma região da memória para outra região da mesma memória.

MPS (MULTIPROGRAMMING SYSTEM)

Multiprogramação

Sistema capaz de processar mais de um programa na memória, alternando o processamento dos diversos programas.

MULTIPASS SORT

Sort de uma quantidade de dados maior do

que aquela capaz de ser processada de uma só vez na memória.

MULTIPERFURAÇÃO

Multiple punching

Várias perfurações feitas numa mesma *coluna* de *cartão*, pelo uso de mais de uma tecla da *perfuradora*, com o objetivo de conseguir uma configuração de *caráter* incapaz de ser conseguida com o aperto de uma tecla só.

MULTIPLE CONSOLE SUPPORT (MCS)

Dispositivo adicional que permite o acoplamento de vários *consoles* a um mesmo *sistema*.

MULTIPLE PUNCHING

Multiperfuração

Várias perfurações feitas numa mesma *coluna* de *cartão*, pelo uso de mais de uma tecla da *perfuradora*, com o objetivo de conseguir uma configuração de *caráter* incapaz de ser obtida com o aperto de uma tecla só.

MULTIPLE VIRTUAL STORAGE (MVS)

O mesmo que OS/VS2, release 2.

Extensão do OS/MVT, adaptado para *memória virtual*.

MULTIPLEXER CHANNEL

Canal multiplexor

Canal capaz de transmitir *dados* de ou para várias *unidades* ao mesmo tempo, alternando a remessa de dados.

MULTIPLEXOR CHANNEL

O mesmo que *multiplexer channel*.

MULTIPROCESSADOR

Multiprocessor

Computador que possui duas CPU interligadas.

MULTIPROCESSAMENTO

Multiprocessing

Processamento de mais de um *programa* simultaneamente.

MULTIPROCESSING

Multiprocessamento

Processamento de mais de um programa simultaneamente.

MULTIPROCESSING SYSTEM

Sistema de multiprocessamento

Sistema capaz de processar mais de um programa simultaneamente, por meio de duas CPU interligadas.

MULTIPROCESSOR

Multiprocessador

MULTIPROGRAMAÇÃO

Multiprogramming system (MPS)

Sistema capaz de processar mais de um programa, na memória, alternando o processamento dos diversos programas.

MULTIPROGRAMMING SYSTEM (MPS)

Multiprogramação

Sistema capaz de processar mais de um programa na memória, alternando o processamento dos diversos programas.

MULTIPROGRAMMING WITH A VARIABLE NUMBER OF TASKS (MVT)

Em OS, o programa de controle que permite a execução de vários programas na memória.

MVS (MULTIPLE VIRTUAL STORAGE)

O mesmo que OS/VS2, release 2.

Extensão do OS/MVT, adaptado para memória virtual.



NANOSECOND

Nanossegundo

Um bilionésimo de segundo (1/1.000.000.000 de segundo).

NANOSSEGUNDO

Nanosecond

Um bilionésimo de segundo (1/1.000.000.000 de segundo).

NIP (NUCLEUS . INITIALIZATION PROGRAM)

O *programa* que permite fazer alterações no programa de controle, logo que ele é carregado.

NOISE

Qualquer imprevisto que possa ser considerado anormal na operação de um equipamento.

NOME DO JOB

Job name

O nome codificado num cartão *Job* de JCL.

NOME DO JOB



```
|| CÓPIA JOB , 010, MSGLEVEL = 1
```

NOME QUALIFICADO

Qualified name

Nome de um *data set* composto de vários nomes separados por pontos.

Exemplo: PAGTO.MES.LIQUIDO

GERAL.DEPTO

NONEXECUTABLE STATEMENT

Informações necessárias para um *programa fonte*, mas que não têm correspondente no *programa objeto*.

NONRESIDENT PORTION

Parte não residente

Rotinas de um *programa* que só são carregadas na memória no exato momento em que forem necessárias.

NONREUSABLE

Indicativo de que uma *rotina* na memória só pode ser usada por um *programa* de cada vez.

NONSTANDARD LABEL

Label não standard

Label que não segue os padrões adotados pelo ANSI ou pela IBM.

NONTEMPORARY DATA SET

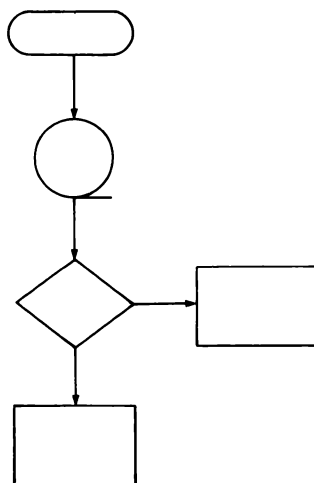
Data set não temporário

Data set que não é destruído imediatamente após o término do *job* em que foi criado.

NORMAL DIRECTION FLOW

Direção normal de um fluxo

Num *fluxograma*, da esquerda para a direita ou de cima para baixo.



NOTAÇÃO

Notation

Os *símbolos* e as regras empregadas no uso desses símbolos para representar *dados*.

Exemplo: *Notação decimal, notação binária, notação hexadecimal.*

NOTAÇÃO BINÁRIA

Binary notation

Notação que usa apenas dois *dígitos*. Em *processamento de dados* usa-se os dígitos 0 e 1.

Exemplo: Em *notação binária* o número decimal 81 é representado por 01010001.

NOTATION

Notação

Os *símbolos* e as regras empregadas no uso desses símbolos para representar *dados*.

Exemplo: *Notação decimal, notação binária, notação hexadecimal.*

NÚCLEO

Nucleus

A parte de um *programa* de controle que fica residente na memória principal.

NUCLEUS

Núcleo

A parte de um *programa* de controle que fica residente na memória principal.

NUCLEUS INITIALIZATION PROGRAM (NIP)

O *programa* que permite fazer alterações no programa de controle, logo que ele é carregado.

NULL STATEMENT

Em *JCL*, os caracteres // perfurados nas *colunas* 1 e 2, que servem para indicar o fim dos cartões de controle e de *dados* de um *job*.

NUMERIC CHARACTER

Caráter numérico

Dígito

NUMERIC CODE

Código numérico

Código em que os dados são representados apenas por números.

NUMERIC CONSTANT

Constante numérica

Constante composta apenas por algarismos

Exemplo: 71843

9043

1

3818

A constante 7A777, por conter a letra "A" não é numérica.

NUMERIC DATA

Dados numéricos

Dados representados apenas por algarismos.

NUMERIC LITERAL

Literal numérico

Literal cujo valor já está implícito na sua própria representação.

Exemplo: O literal 10 é um literal numérico porque tem o valor 10.

NUMERIC PUNCH

Perfuração numérica

Perfuração de 0 a 9 num cartão IBM.

ALTURAS
0 A 9

MOD. 30/382

3-68

NÚMERO DO VOLUME

Volume serial number

Um número que é atribuído ao volume quando ele é preparado para entrar em uso no *sistema*.

NÚMERO RANDÔMICO

Random number

Número obtido ao acaso.

*

* *



OBJECT CODE

Código objeto

Código que é produto de uma compilação.

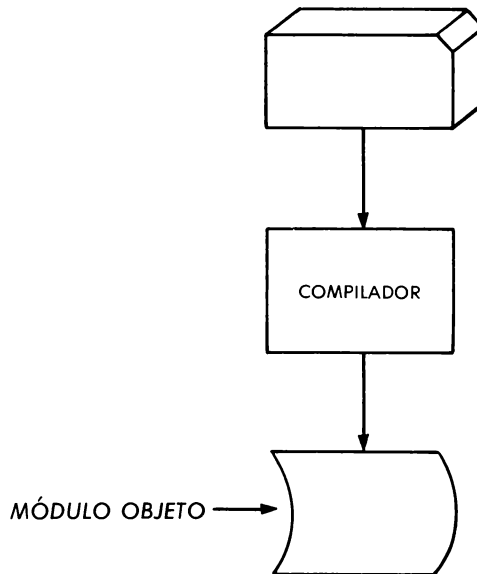
OBJECT LIBRARY

Local, geralmente em *disco magnético*, onde ficam gravados os *programas-objeto*.

OBJECT MODULE

Módulo objeto

Módulo que é produto de uma compilação.



OBJECT MODULE LIBRARY

Local, geralmente em *disco magnético*, onde ficam gravados os *módulos-objeto*.

OBJECT PROGRAM

Programa objeto

Resultado da *compilação* de um *programa*.

OCR

*Optical Character Recognition;
Optical Character Reader.*

OCTAL

Sistema de notação numérica de base 8.

ODD-EVEN CHECK

Conferência de paridade

Controle que consiste em verificar se a quantidade de 0 ou de 1, em um determinado byte, é par ou é ímpar, dependendo do sistema.

OFFLINE

Fora de uso.

OFFLINE SYSTEM

Sistema em que há necessidade da intervenção humana para executar algumas tarefas.

OLTEP

Online test executive program.

Programa usado para testar o sistema.

ONLINE

Sob controle

ONLINE STORAGE

Memória online

Memória sob controle da CPU.

ONLINE TEST EXECUTIVE PROGRAM (OLTEP)

Programa usado para testar o sistema.

OPERAÇÃO MANUAL

Manual operation

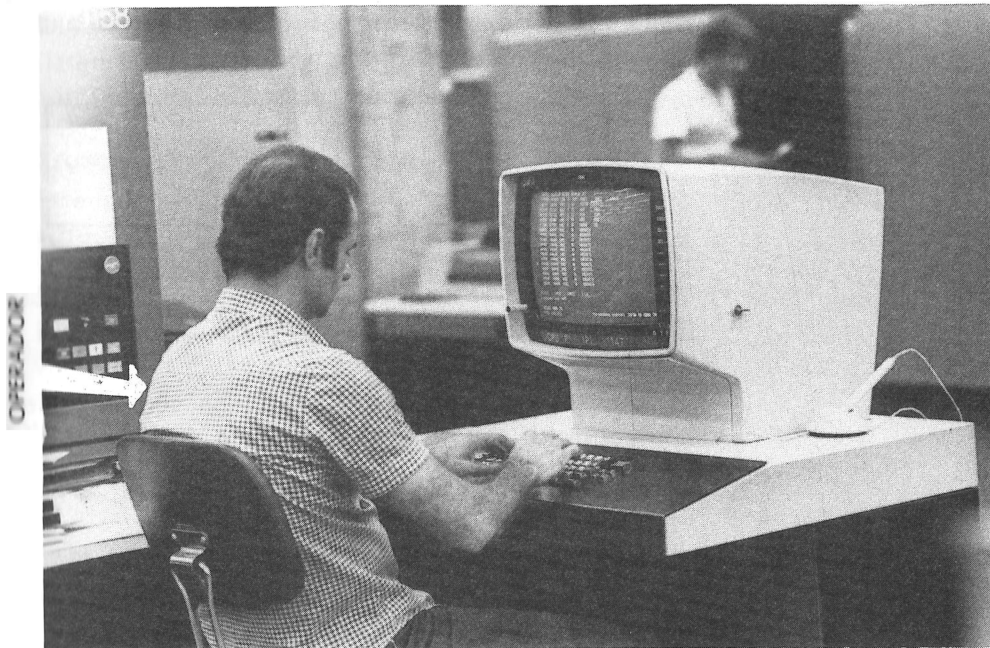
Processamento de dados sem auxílio de equipamentos.

OPERADOR

Operator

Aquele que lida diretamente com a máquina,

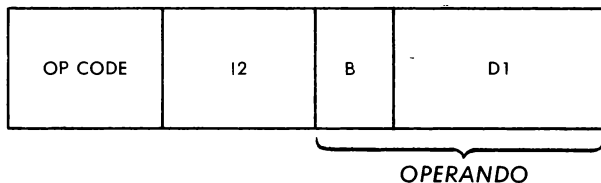
com o intuito de *processar dados* por meio dela.



OPERAND

Operando

- 1) *Dados* sobre os quais será feito um *processamento*.
- 2) Parte de uma *instrução* que indica o *endereço* onde está o *dado* a ser *processado*.



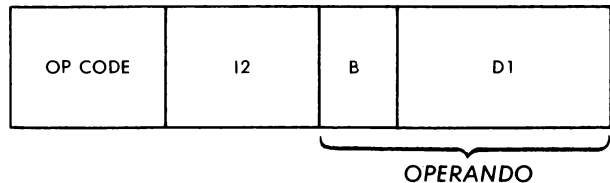
OPERANDO

Operand

OPERAND PART

O mesmo que *operand* (2).

- 1) *Dados sobre os quais será feito um processamento.*
- 2) Parte de uma *instrução* que indica o *endereço* onde está o *dado* a ser processado.



OPERATING SYSTEM

Sistema operacional

Conjunto de *programas* capaz de supervisionar e controlar todo o *processamento* do *sistema*.

OPERATING SYSTEM/VIRTUAL STORAGE (OS/VS)

Sistema operacional/Memória virtual

Sistema operacional aplicado a *computadores* que usam *memória virtual*.

OPTICAL CHARACTER READER

Leitora de caracteres por meios óticos.

OPTICAL CHARACTER RECOGNITION

Reconhecimento de caracteres por meios óticos.

ORGANIZAÇÃO DIRETA

Direct organization

Tipo de *arquivo* em que a sua localização depende do seu conteúdo.

ORGANIZAÇÃO SEQUENCIAL INDEXADA

Indexed sequential organization

Organização de *arquivo* em que os *registros* são gravados em função de *chaves* (keys).

ORIGEM DE CARGA

Loaded origin

Endereço inicial onde o *programa* é carregado na *memória*.

Não confundir com *ponto de carga* (load point).

OS/VS (OPERATING SYSTEM/VIRTUAL STORAGE)

Sistema operacional/Memória virtual

Sistema operacional aplicado a computadores que utilizam memória virtual.

OS/VS1

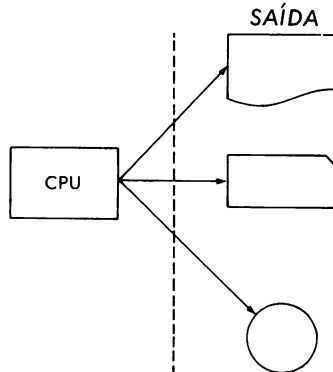
Extensão do OS/MFT, adaptado para *memória virtual*.

OS/VS2

Extensão do OS/MVT, adaptado para *memória virtual*.

OUTPUT

Saída



OUTPUT AREA

Área de saída

Área reservada para guardar *dados de saída*.

OUTPUT BLOCKING FACTOR (BO)

Fator de bloco de saída.

OUTPUT CLASS

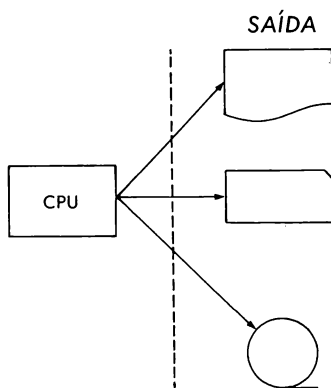
Classe de saída

Uma das *filas de saída*, de A a Z ou de 0 a 9, onde devem ser gravados os *dados de saída* de um determinado *job*.

OUTPUT DATA

Dados de saída

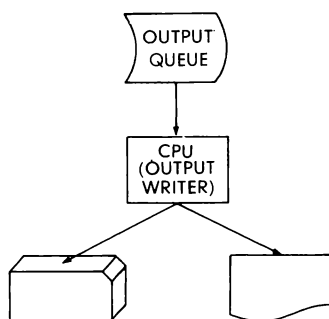
Dados que são liberados por equipamento qualquer.



OUTPUT QUEUE

Fila de saída

Local onde são armazenadas *informações* sobre determinados *dados de saída* dos diversos *jobs* processados pelo sistema. Uma *output writer* poderá ser acionada para ler os *dados* da fila de saída e transcrevê-los através de uma *unidade de saída*.



OUTPUT UNIT

Unidade de saída

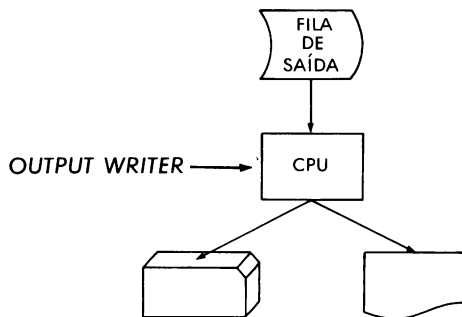
Unidade capacitada a receber dados vindos da CPU.

OUTPUT WORK QUEUE

Fila de saída

OUTPUT WRITER

Parte do *programa* de controle capaz de transcrever *dados de saída*, cujas *informações* estão nas *filas de saída*, independentemente dos *jobs* que geraram os *dados* a serem transcritos.



OVERFLOW

Estouro

Após uma operação, o excesso incapaz de ser armazenado no *campo* de destino, por causa de o resultado ser maior do que o *campo* a ele destinado.

OVERLAP

Sobreposição

Executar mais de uma operação ao mesmo tempo

Exemplo: Impressão de um relatório, pela *impressora*, enquanto a *CPU* efetua uma outra operação.

OVERLAY

Em *programação*, a técnica de usar a mesma área de memória para carregar diversas partes do *programa*.

OVERLAY PROGRAM

Programa em que foi empregada a técnica de *overlay*.

OVERPUNCH

Fazer perfurações em fita de papel ou em cartão em que já existam *dados* perfurados.

OVERRUN

Perda de *dados*, devido à incapacidade da *unidade* receber dados com a velocidade que lhe estão sendo transmitidos.

OVERWRITE

Gravar *dados* onde já existiam outros dados gravados.



PACKED DECIMAL

Decimal compactado

Representação de dois *dígitos* decimais em apenas um *byte*.

Exemplo: O número 17 formado pelos dígitos 1 e 7, em decimal compactado seria representado pelo *byte*

0001 0111

PAD

Bobo

Preenchimento, geralmente com zeros ou brancos, que se faz no fim dos *dados* úteis, a fim de preencher um *bloco*.

PAD CHARACTER

O caráter usado no *bobo*.

737490932*****

Neste bobo, o pad character é o *.

PAGE

Página

Bloco que contém dados úteis para controle, em sistemas com *memória virtual*.

PAGE-IN

Transferência de uma *página* da *external page storage* para a *memória real*.

PAGE-OUT

Transferência de uma *página* da *memória real* para a *external page storage*.

PAGE SWAPPING

Troca de *páginas* entre a *memória real* e a *external page storage*.

PAGE TABLE (PGT)

Tabela de páginas

Tabela com informações sobre páginas e endereços.

PÁGINA

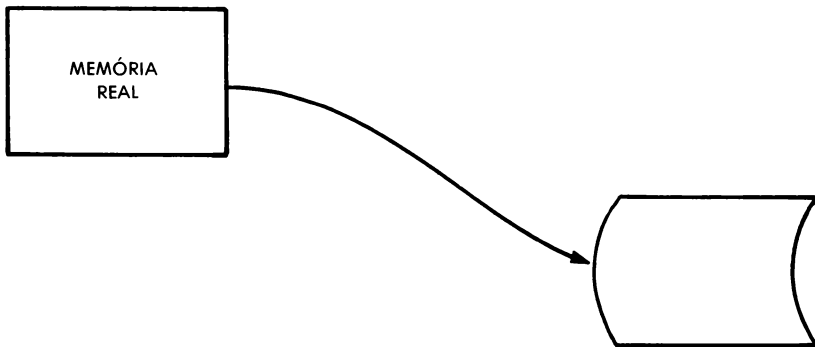
Page

Bloco que contém dados úteis para controle, em sistemas com memória virtual.

PAGINAÇÃO

Paging

Transferência de página entre a memória real e a memória auxiliar.



PAGING

Paginação

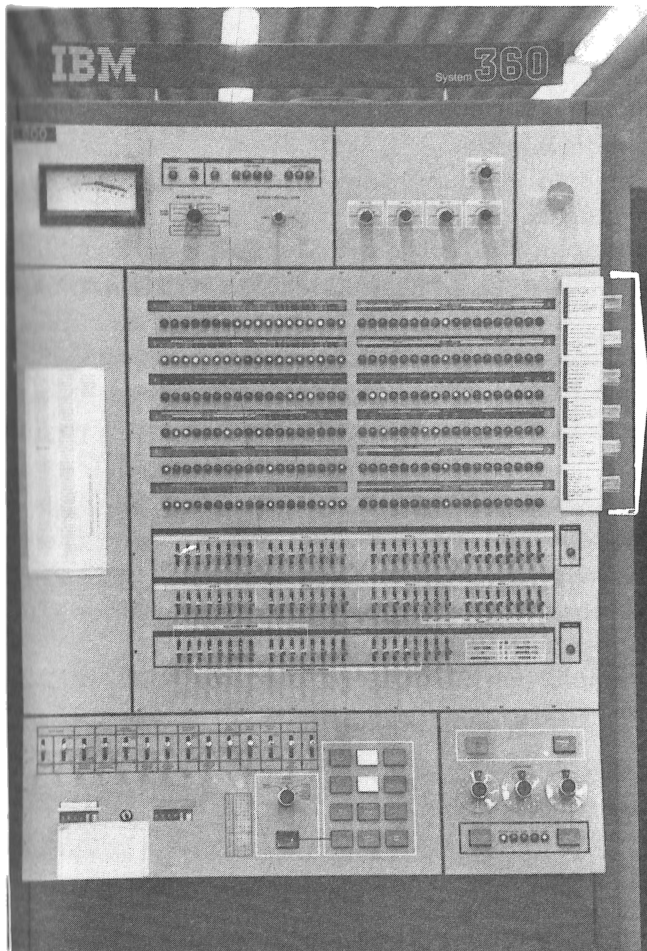
PAGING RATE

Quantidade de transferências de *páginas* da *memória real* para a *external page storage* e vice-versa, capaz de ser feita em determinado tempo.

PAINEL DE CONTROLE

Control panel

Local da CPU onde estão os controles manuais.



PAINEL DE MANUTENÇÃO

Maintenance panel

Parte do equipamento que é usada pelos técnicos encarregados da *manutenção*.

PALAVRA CHAVE

Keyword

1) Palavra principal de um texto ou documento.

2) Palavra que identifica um *parâmetro*.

Exemplo: UNIT, LABEL.

PALAVRA DE INSTRUÇÃO

Instruction word

Palavra que vale como *instrução*.

PALAVRA DUPLA

Doubleword

Conjunto de duas palavras capaz de ser *endereçado* como se fosse uma só palavra.

Exemplo: No /360 ou /370 uma palavra dupla é composta de 8 bytes.

BYTE 0	BYTE 1	BYTE 2	BYTE 3	BYTE 4	BYTE 5	BYTE 6	BYTE 7
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

PALAVRA RESERVADA

Reserved word

Palavra que tenha uma função específica numa *linguagem de programação* e que só pode ser usada para aquela função.

Exemplo: Em COBOL, as palavras ADD, MOVE, ON, etc.

PANELA DE DISCO

Disk pack

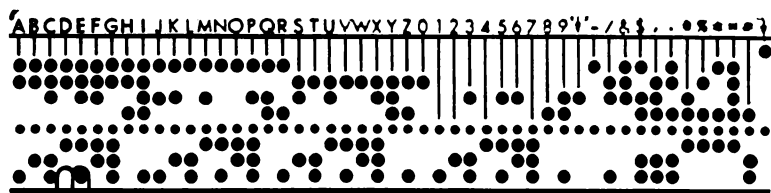
PAPER SKIP

Salto de formulário

Espacejamento vertical de formulário em velocidade maior do que a normalmente feita após a impressão de uma linha.

PAPER TAPE

Fita de papel perfurada.



PARAMETER

Parâmetro

Elemento que pode ser substituído por um valor qualquer.

PARÂMETRO

Parameter

Elemento que pode ser substituído por um valor qualquer.

PARÂMETRO POSICIONAL

Positional parameter

Parâmetro que tem uma posição fixa, em relação a outro parâmetro.

PARITY BIT

Bit de paridade

Bit cuja função é indicar se, num conjunto de bits *binários*, a quantidade de determinados tipos de bits é sempre par ou sempre ímpar.

Exemplo:

00001100 ① → BIT DE PARIDADE

Neste exemplo o bit de paridade faz com que exista um número ímpar de bits 1 no byte (no caso, 3 bits 1).

PARTE NÃO RESIDENTE

Nonresident portion

Rotinas de um *programa* que só são carregadas na memória no exato momento em que forem necessárias.

PARTITIONED DATA SET (PDS)

Data set particionado

Arquivo gravado em *memória de acesso direto* e que é dividido em porções chamadas *mem-bros*.

PASSED DATA SET

Data set passado

Data set que permanece disponível para outro *step* após ter sido utilizado em *step* anterior.

PASSWORD

Senha

Palavra que, por motivo de segurança, tem de, obrigatoriamente, ser fornecida para que determinados dados possam ser acessados.

PATCH

Uma alteração de emergência.

PAUSE INSTRUCTION

Instrução cuja função é causar uma interrupção no processamento que poderá ser reiniciado mais tarde.

PDS (PARTITIONED DATA SET)

Data set particionado

Arquivo gravado em memória de acesso direto e que é dividido em porções chamadas *mem-bros*.

PEND

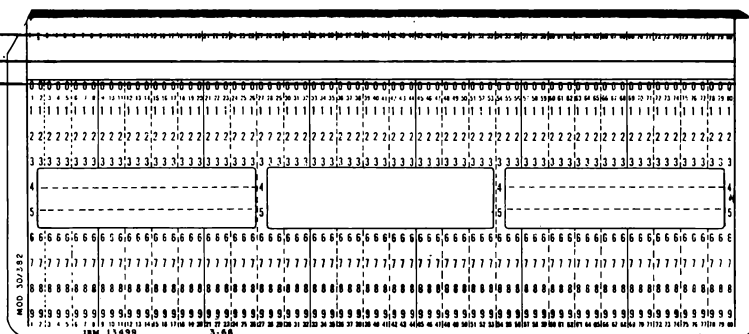
Em JCL, o comando que indica o fim de uma *in-stream procedure*.

PERFURAÇÃO DE ZONA

Zone punch

Perfuração em qualquer uma das alturas 0, 11 ou 12 de um cartão.

ALTURA 12
ALTURA 11
ALTURA 0



PGT (PAGE TABLE)

Tabela de páginas

Tabela com informações sobre páginas e endereços.

PHASE

Menor módulo capaz de ser acessado em DOS e TOS.

PHYSICAL RECORD

Registro físico

O registro fisicamente gravado em um meio de E/S.

PHYSICAL UNIT (PU)

Unidade física

Cada equipamento de per si.

PICOSECOND

Picossegundo

Um trilionésimo de segundo.

(1/1.000.000.000.000 de segundo).

PICOSSEGUNDO

Picosecond

Um trilionésimo de segundo.

(1/1.000.000.000.000 de segundo).

PICTURE

Em programação, um conjunto de caracteres em que cada caráter carrega em si informações para a troca que ocorrerá entre o próprio caráter e um outro que o substituirá.

Exemplo: PICTURE ZZ.Z9 em COBOL.

PLOTTER

Unidade de saída capaz de construir gráficos.

POINT

Apontar, indicar.

POINTER

Qualquer elemento que indica a localização de um *dado* qualquer.

PONTO DE CARGA

Load point

O início da área disponível para gravação ou leitura num carretel de *fita magnética*.

PONTO DECIMAL

Decimal point

Em inglês, é o ponto que separa o inteiro da parte fracionária na *notação decimal*.

Em português, é a vírgula que tem função semelhante.

Exemplo: Em inglês — 78.5

Em português — 78,5

PONTO DE ENTRADA

Entry point

PONTO DE REENTRADA

Reentry point

Endereço da instrução para o qual deve ser passado o controle após a execução de uma *sub-rotina* chamada pelo *programa*.

PONTO DE RESTART

Restart point

Ponto em que um *processamento* pode ser reiniciado.

PORT-A-PUNCH

Marca registrada da IBM para designar um equipamento portátil de perfuração.

POSIÇÃO

Position

Local onde pode ser gravado um *byte*.

POSIÇÃO DE MEMÓRIA

Storage location

Área da memória que fica perfeitamente caracterizada bastando apenas citar o seu endereço correspondente.

POSITION

Posição

Local onde pode ser gravado um *byte*.

POSITIONAL PARAMETER

Parâmetro posicional

Parâmetro que tem uma posição fixa, em relação a outro parâmetro.

POST-LIST

Listagem gerada por um *compilador* onde aparecem a *linguagem fonte* e o resultado da *compilação*.

PREVENTIVE MAINTENANCE

Manutenção preventiva

Manutenção feita a fim de evitar ao máximo a ocorrência de defeitos no sistema.

PRIMARY TRACK

Trilha primária

Trilha onde um *dado* é gravado inicialmente. Em caso de defeito na trilha, o dado é gravado numa *trilha alternada*.

PRINT CONTROL CHARACTER

Caráter de espaçamento

Caráter de controle de salto

Caráter cuja função é controlar o espaçamento vertical da *impressora* (salto para canal, espaçamento simples, duplo, etc.)

PRINTED CARD FORM

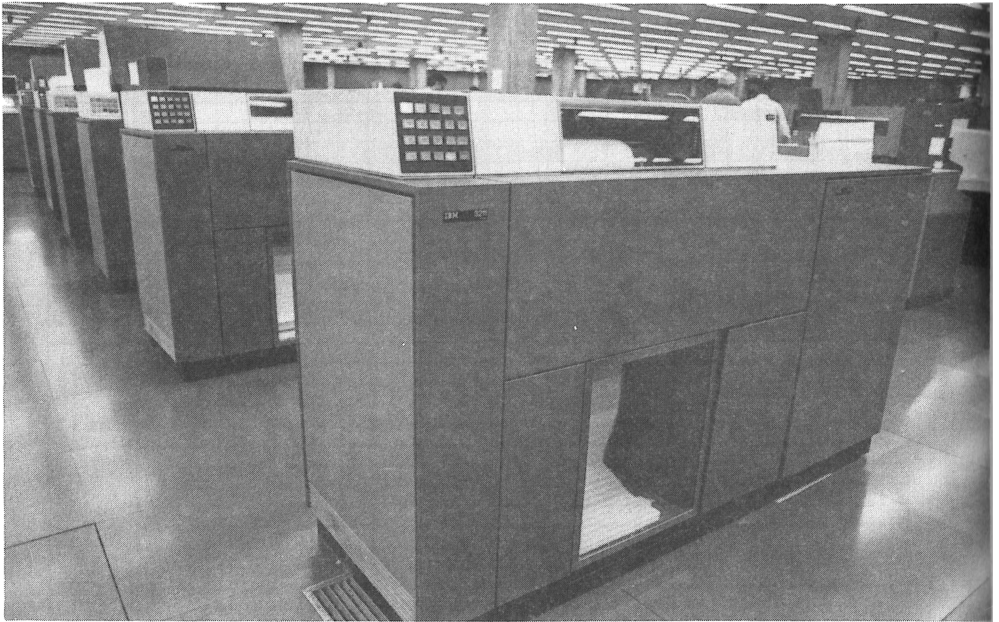
Gabarito de cartão

CÓDIGO			CENTRO		NÚMERO DA FITA		NOME DA FITA		DATA DA CRIAÇÃO		M/C/U		CARRTEL		PRAZO DE RETENÇÃO		DATA DE LIBERAÇÃO		OBSERVAÇÕES
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219
220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259
260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279
280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299
300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319
320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339
340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359
360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379
380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399
400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419
420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459
460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
480	481	482	483	484	485	486	487	488	489										

PRINTER

Impressora

Unidade de saída cuja função é imprimir dados de saída.



PRIORIDADE

Priority

Parâmetro que indica em que ordem de precedência em relação às outras tarefas, uma tarefa qualquer deve receber recursos do sistema.

PRIORIDADE DE EXECUÇÃO

Dispatching priority

Valor a ser dado aos diversos serviços a serem executados, a fim de indicar a prioridade com que elas podem usar a unidade central de processamento.

PRIORITY

Prioridade

Parâmetro que indica em que ordem de precedência em relação às outras tarefas, uma tarefa qualquer deve receber recursos do sistema.

PRIVATE LIBRARY

Uma *library* do usuário.

PRIVATE VOLUME

Volume privado

Volume que só pode ser usado pelo sistema quando for solicitado o seu número especificamente.

PRIVILEGED INSTRUCTION

Instrução privilegiada

Instrução que só pode ser usada por um supervisor.

PROBLEM PROGRAM

Programa problema

Qualquer *programa* que não contenha *instrução privilegiada*.

PROCEDIMENTO QUALQUER

Procedure

Conjunto de *informações* para execução de uma tarefa que pode ser *processada* repetitivamente.

PROCEDURE

Procedimento qualquer

Conjunto de *informações* para execução de uma tarefa que pode ser *processada* repetitivamente.

PROCEDURE CATALOGADA

Cataloged procedure

Procedure que possa ser acessada através de *informações* gravadas num *catálogo*.

PROCEDURE LIBRARY

Região de uma *memória de acesso direto* onde ficam gravadas as *procedures*.

PROCESS

Processamento

Série de operações executadas para atingir um objetivo.

PROCESSAMENTO

Process

Série de operações executadas para atingir um objetivo.

PROCESSAMENTO DE DADOS ELETRÔNICO

Electronic data processing EDP

Processamento de dados onde é muito empregado o computador.

PROCESSAMENTO SEQUENCIAL

Sequential batch processing

Processamento em computador de forma que um *job* só possa ser processado após o término de outro.

PROCESSING SYSTEM

Sistema de processamento de dados.

PROGRAM

Programa

Conjunto de *instruções* organizadas de modo a atingir um determinado objetivo.

PROGRAMA

Program

Conjunto de *instruções* organizadas de modo a atingir um determinado objetivo.

PROGRAMA AUTO-RELOCÁVEL

Self-relocating program

Programa que pode ser carregado em qualquer parte da memória principal, por ser capaz de, por si próprio, fazer todos os ajustes de *endereços*.

PROGRAMAÇÃO

Programming

Ação de *programar*.

PROGRAMA DE APLICAÇÃO

Application program

O mesmo que *programa de usuário*.

PROGRAMADOR

Programmer

Pessoa que faz um *programa*.

PROGRAMADOR DE SISTEMA

System programmer

Pessoa encarregada de manter todo o sistema em condição de bom funcionamento na área de *software*.

PROGRAMA MONITOR

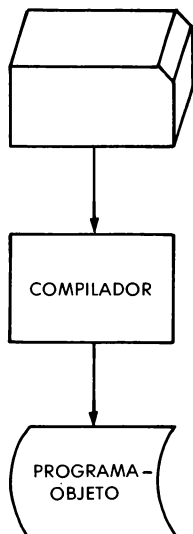
Monitor program

Programa que supervisiona e controla o *processamento*.

PROGRAMA OBJETO

Object program

Programa após a *compilação*.



PROGRAMA PRINCIPAL

Main program

Programa que contém pelo menos uma *sub-rotina*.

PROGRAMA PROBLEMA

Problem program

Qualquer *programa* que não contenha *instrução privilegiada*.

PROGRAMA REENTRANTE

Reenterable program

Programa que pode ser usado em mais de um job simultaneamente.

PROGRAMA RELOCÁVEL

Relocatable program

Programa cujos endereços são *relocáveis*.

PROGRAMA REUSÁVEL

Reusable program

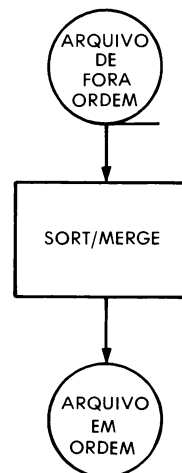
Um *programa* que, após ser carregado na memória, pode ser usado várias vezes.

PROGRAMA SORT/MERGE

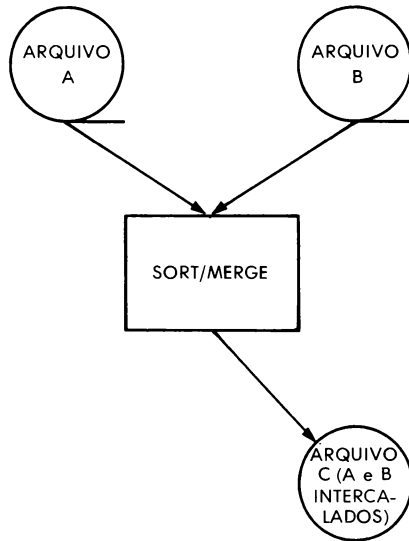
Sort/merge program

Programa capaz de colocar um *arquivo* numa seqüência desejada ou fazer intercalação de *arquivos*.

Exemplo a)



Exemplo b)



PROGRAM CHECK

Erro de *programa*

PROGRAM DEVELOPMENT TIME

Tempo gasto na confecção e teste do *programa*.

PROGRAM EXECUTION TIME

Tempo de execução de um *programa*

Tempo gasto entre a execução da primeira e da última *instrução* de um *programa*.

PROGRAM FETCH TIME

Tempo de carga de um *programa*

Tempo gasto para um *programa* ser carregado na memória.

PROGRAM LIBRARY

Local onde ficam armazenados (gravados) os *programas*.

PROGRAMMER

Programador

Pessoa que faz um *programa*.

PROGRAMMING

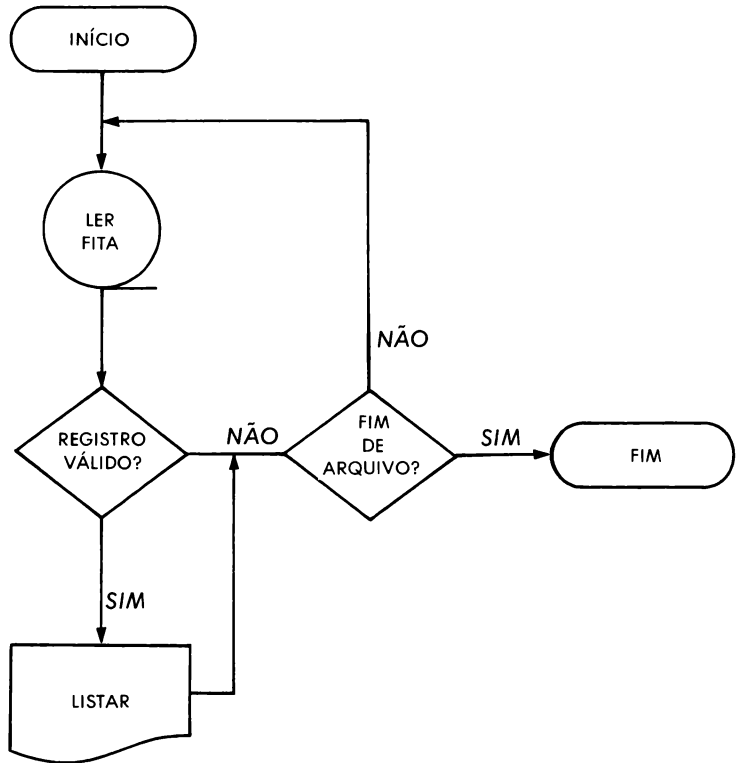
Programação

Ação de *programar*.

PROGRAMMING FLOWCHART

Fluxograma de programação ou diagrama de blocos

Fluxograma indicativo da seqüência das diversas ações que, em conjunto, compõem o *programa*.



PROGRAMMING LANGUAGE

Linguagem de programação

Uma *linguagem* artificial criada especificamente para comandar computadores.

PROGRAM STATUS WORD (PSW)

Região da memória usada para controlar a sequência de execução das *instruções* e guardar outros dados necessários para controle do sistema.

PROGRAM TEMPORARY FIX (PTF)

Solução temporária fornecida pela IBM para corrigir alguma falha que tenha sido detetada e ainda não sanada.

PROTEÇÃO DE MEMÓRIA

Storage protection

Recurso que impede a gravação de dados em determinada região da memória.

PROTECTED LOCATION

Localização protegida

Localização da memória que fica impedida de receber gravação de dados a fim de proteger o seu conteúdo.

PSW (PROGRAM STATUS WORD)

Região da memória usada para controlar a sequência de execução das *instruções* e guardar outros dados necessários para controle do sistema.

PTF (PROGRAM TEMPORARY FIX)

Solução temporária fornecida pela IBM para corrigir alguma falha que tenha sido detetada e ainda não sanada.

PU (PHYSICAL UNIT)

Unidade física

Cada equipamento de per si.

PUNCH

Perfuração

PUNCH CARD

Cartão perfurado

Cartão *IBM*

Cartão onde podem ser feitas perfurações com o objetivo de representar dados.

QISAM

Queued indexed sequential access method.

QSAM

Queued sequential access method.

QTAM

Queued telecommunication access method.

QUALIFIED NAME

Nome qualificado

Nome de um *data set* composto de vários nomes separados por pontos.

Exemplos:

PAGTO.MES.LIQUIDO

TOTAL.DEPTO

GERAL.EMPRESA.RIO

QUANTIDADE SECUNDÁRIA

Secondary quantity

Em *JCL*, quantidade extra de *memória auxiliar* que pode ser fornecida para um *data set*, caso a quantidade inicialmente fornecida seja insuficiente.

QUEUE

Fila

Qualquer relação de elementos em tempo de espera.

QUEUED ACCESS METHOD

Método de acesso que facilita a codificação das operações de *E/S*.

QUEUED INDEXED SEQUENTIAL ACCESS METHOD (QISAM)

Método de acesso para arquivos seqüenciais indexados.

QUEUED SEQUENTIAL ACCESS METHOD (QSAM)

Método de acesso para arquivos sequenciais.

QUEUED TELECOMMUNICATION ACCESS METHOD (QTAM)

Método de acesso para teleprocessamento.

RANDOM ACCESS

Acesso randômico

Acesso aleatório

O mesmo que *acesso direto* (ver esse verbete).

RANDOM NUMBER

Número randômico

Número obtido ao acaso.

RANK

Classificação em ordem crescente ou decrescente de acordo com a importância.

READ

Ler

Apanhar *dados* numa fonte qualquer.

READER

Leitora

Elemento capaz de apanhar *dados* numa fonte qualquer.

Exemplo: *Leitora de cartões*.



READER-PRINTER

Leitora/impressora

Equipamento capaz de ler *microfilme* ou *micro-ficha* e fazer cópias em papel.

READING STATION

Estação de leitura

Read station

Parte de uma leitora onde os dados são efetivamente lidos.

READ HEAD

Cabeçote de leitura

Cabeçote capaz de fazer a leitura de *dados*.

READ-ONLY

Só leitura

Elemento que nada mais faz senão ler *dados*.

READ-ONLY ACCESS MODE

Método de acesso read-only

Método de acesso que permite apenas a leitura de *dados*.

READ-ONLY STORAGE

Memória read-only

Tipo de memória que só recebe gravação em casos especiais.

READ-ONLY MEMORY

Memória read-only

Read only storage

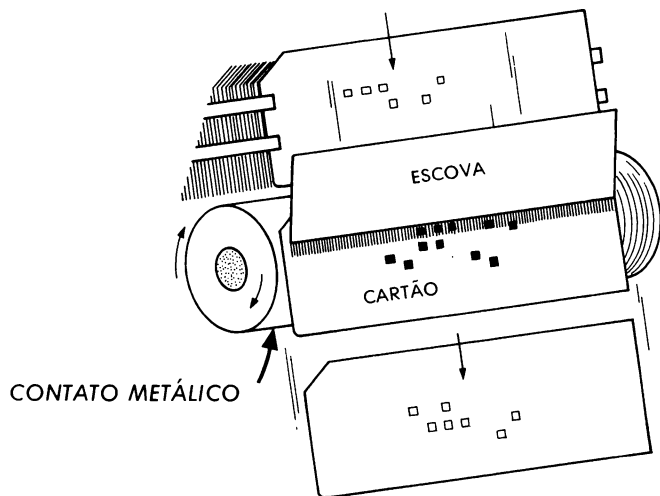
Memória que não recebe gravação a não ser em casos especiais.

READ STATION

O mesmo que *Estação de Leitura*.

Reading station

Parte de uma *leitora* onde os *dados* são efetivamente lidos.



READ/WRITE ACCESS MODE

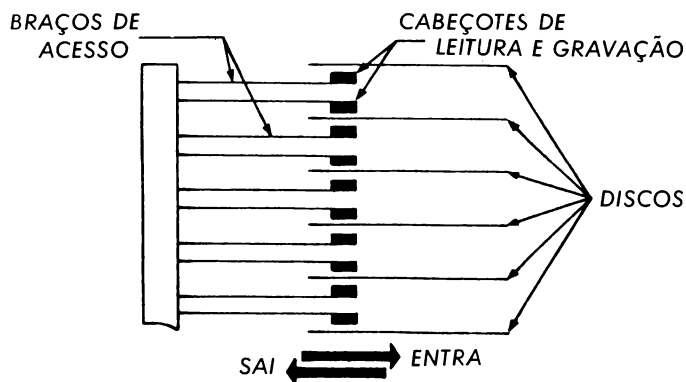
Método de acesso read/write

Método de acesso que permite ler e gravar.

READ/WRITE HEAD

Cabeçote de leitura/gravação.

Cabeçote magnético capaz de ler e gravar dados.



REAL ADDRESS

Endereço real

Um endereço na memória real.

REAL MODE

Em *DOS/VS* o programa que tem de, necessariamente, trabalhar em *memória real*.

REAL STORAGE

Memória real

A parte da memória principal disponível para o usuário num sistema com *memória virtual*.

REAL TIME

Processamento em modalidade *conversational*.

REALIMENTAÇÃO

Feedback

Retroalimentação

Autocontrole que consiste na alimentação de uma parte da saída de uma etapa anterior, como entrada numa etapa seguinte.

RECEIVE

Recebimento de dados, em *teleprocessamento*, através de uma linha.

RECONFIGURATION

Colocação de unidades *online* ou *offline* sem interromper o processamento do sistema.

RECORD

Registro

Conjunto de dados tratados como uma unidade.

RECORD GAP

Intervalo entre registros (*IER*) (*IRG*) (*IBG*).

RECORDING DENSITY

Densidade de gravação

Quantidade de *bits* que pode ser gravada na unidade de comprimento de um meio de *E/S*.

No caso de *fita magnética* é tomada a quantidade de bits POR CADA TRILHA DE GRAVAÇÃO.

Exemplo: 800 bits por polegada; 1600 bits por polegada; 6250 bits por polegada.

Note que, no caso de *fita magnética*, como é tomado um bit apenas por cada trilha, seria vá-

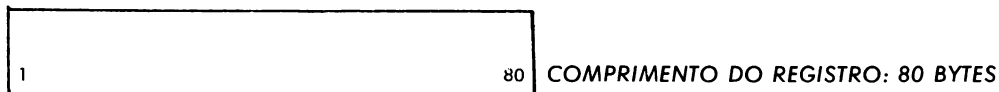
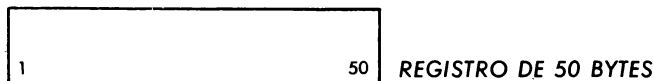
lido dizemos 800 bytes por polegada, 1600 bytes por polegada ou 6250 bytes por polegadas.

RECORD LENGTH

Comprimento do registro.

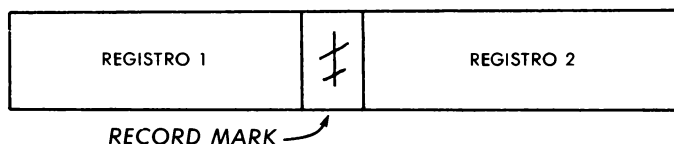
Tamanho do registro.

Tamanho, em bytes, de um registro.



RECORD MARK

Caráter cuja função é indicar o fim de um registro lógico e o início de outro.



RECORD SEPARATOR CHARACTER

O mesmo que *record mark*.

RECOVERABLE ERROR

Erro recuperável

Uma falha qualquer que não interrompe o processamento.

RECOVERY MANAGEMENT SUPPORT (RMS)

Dispositivo que permite a tentativa de correção de falhas do equipamento.

RECOVERY ROUTINE

Rotina de recuperação

Rotina que é acionada no caso de uma falha.

RECUPERAÇÃO DE INFORMAÇÕES

Information retrieval (IR)

Leitura de *informações* gravadas num meio de E/S.

RECURSIVE

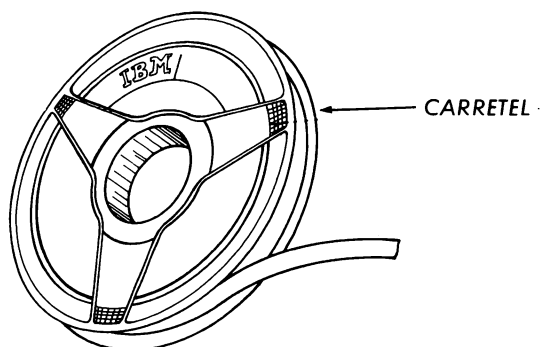
Processamento em que os *dados* gravados num determinado ponto serão necessariamente utilizados em um ponto qualquer do processamento mais adiante.

RECURSIVELY DEFINED SEQUENCE

Uma seqüência em que cada termo é função de um ou mais termos anteriores.

REEL

Carretel



REENROLAR

Rewind

Voltar uma *fita* ou cassete ao início do rolo.

REENTERABLE PROGRAM

Programa reentrante

Programa que pode ser usado em mais de um *job* simultaneamente.

REENTERABLE ROUTINE

Rotina que pode ser usada simultaneamente por mais de um *programa*.

REENTRANT PROGRAM

Programa reentrante

Programa que pode ser usado por mais de um *job* simultaneamente.

REENTRANT ROUTINE

Rotina que pode ser usada simultaneamente por mais de um *programa*.

REENTRY POINT

Ponto de reentrada

Endereço da instrução para o qual deve ser passado o controle após a execução de *sub-rotina* chamada por aquele *programa*.

REGIÃO DE COMUNICAÇÃO

Communication region

Em *DOS* e *TOS*, uma área do supervisor usada para comunicação entre *programas* e *intra-programas*.

REGISTER

Registrador

Porção da memória com funções específicas.

REGISTER LENGTH

Tamanho do registrador

Capacidade de armazenamento de um *registrador*.

REGISTRADOR

Register

Porção da memória com funções específicas.

REGISTRADOR BASE

Base register

Registrador que contém dados básicos para formação do *endereço* das *instruções* e dos *operandos*.

REGISTRADOR DE ENDEREÇO DE INSTRUÇÃO

Instruction address register

Registrador que contém o *endereço* da *instrução* que será executada a seguir.

REGISTRADOR DE USO GERAL

General-purpose register

Registrador capaz de ser usado para várias finalidades tais como *endereçamento*, *acumulações*, etc.

REGISTRADOR INDEXADOR

Index register

Registrador que pode ser usado para modificar o endereço de um operando de uma *instrução* quando da sua execução.

REGISTRO

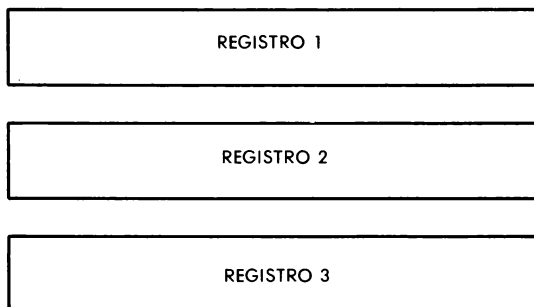
Record

Conjunto de *dados* tratado como uma unidade.

REGISTRO DE TAMANHO FIXO

Fixed-length record

Registro que tem o mesmo tamanho de todos os outros com os quais esteja relacionado.



REGISTRO FÍSICO

Physical record

O *registro* fisicamente gravado em um *meio de E/S*.

REGISTRO INDEFINIDO

Undefined record

Registro de tamanho desconhecido.

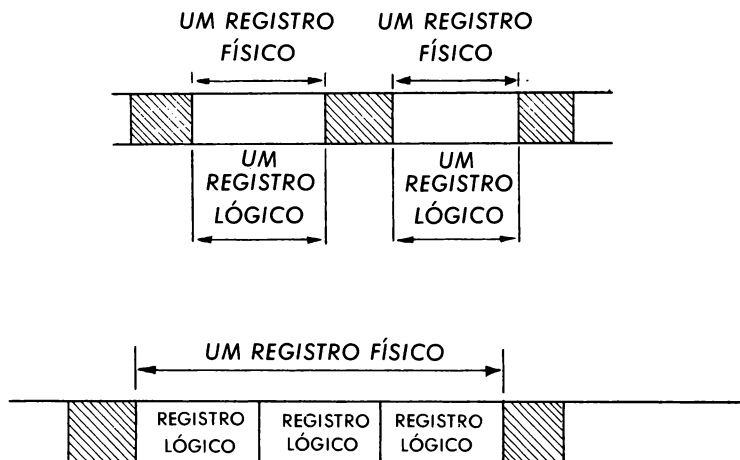
REGISTRO LÓGICO

Logical record

Um *registro* que independe dos seus atributos físicos.

O mesmo *registro lógico* pode ser gravado em *fita*, *disco magnético* ou outro meio qualquer.

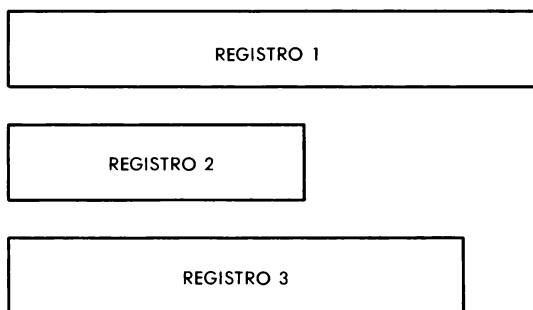
O registro depois de gravado é conhecido como *registro físico*.



REGISTROS DE TAMANHO VARIÁVEL

Variable-length records

Grupo de *registros* cujos tamanhos não são uniformes.



RELAÇÃO

Relation

A comparação entre dois elementos a fim de verificar se existe igualdade ou se algum elemento é maior do que o outro.

RELAÇÃO LÓGICA

Logical relation

Em *assembler*, a relação GT, LT, EQ, GE, LE ou NE.

RELATION

Relação

A comparação entre dois elementos a fim de verificar se existe igualdade ou se algum elemento é maior que o outro.

RELATION CHARACTER

Caráter de relação

Os caracteres <, > e = que indicam "menor que", "maior que" e "igual a", respectivamente.

RELATIONAL OPERATOR

Em *programação*, o elemento que indica o tipo de comparação que deve ser feita entre dois dados quaisquer.

Exemplo: Em *Assembler*:

EQ — Equal to

GE — Greater than ou equal to

GT — Greater than

LE — Less than ou equal to

LT — Less than

NE — Not equal to.

Em COBOL: os caracteres <, > e =

EQUAL TO

LESS THAN

GREATER THAN

outros.

RELATIVE ADDRESS

Endereço relativo

Endereço que é indicado em relação a um endereço base.

RELEASE UNUSED SPACE (RLSE)

Liberar espaço não utilizado.

Em JCL, o uso do parâmetro RLSE indica que os

espaços não utilizados por um determinado *arquivo* podem ser usados por outros.

RELOCATABLE

Relocável

Dado cujo endereço pode ser alterado, alterando-se o endereço que deu origem ao seu próprio endereço.

RELOCATABLE PROGRAM

Programa relocável

Programa cujos endereços são relocáveis.

RELOCÁVEL

Relocatable

Dado cujo endereço pode ser alterado, bastando alterar o endereço que deu origem ao seu próprio endereço.

REMAINDER

O resto, numa operação de divisão.

REMOTE BATCH ENTRY

Entrada de *jobs* para o *computador*, através de uma *unidade* ligada por meio de uma *linha*.

REMOTE STATION

Terminal remoto

Terminal ligado a um *computador* através de uma *linha*.

REPEAT-ACTION KEY

Tecla de repetição

Tecla que, enquanto estiver sendo apertada, repete a ação para a qual foi projetada.

Exemplo: Em algumas máquinas, enquanto o operador apertar a tecla ".", uma série de pontos vai sendo impressa.

REPORT PROGRAM GENERATOR (RPG)

Programa usado para gerar relatórios.

REPRESENTAÇÃO DIGITAL

Digital representation

Representação de quantidades por meio de dígitos.

REPROCESSAR

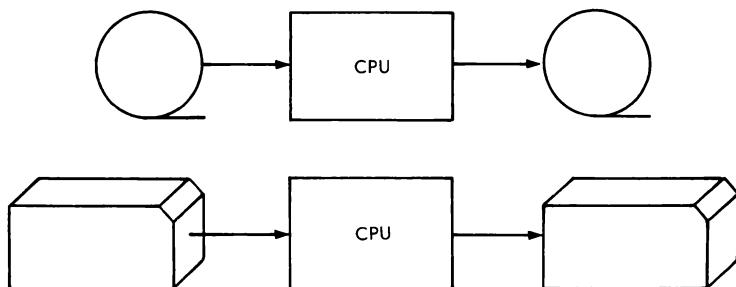
Rerun

Executar uma tarefa novamente.

REPRODUCE

Reproduzir

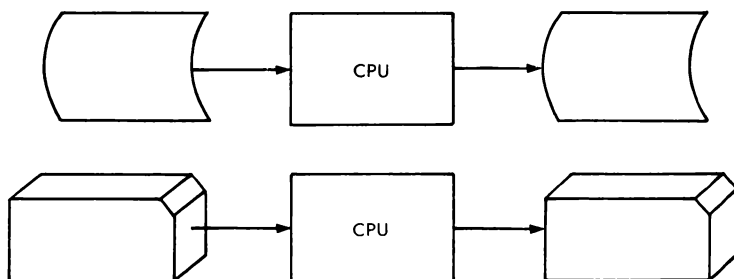
Duplicar.



REPRODUZIR

Reproduce

Duplicar.



RERUN

Reprocessar

Executar uma tarefa novamente.

RESERVED VOLUME

Volume que permanece posicionado enquanto não for dado um comando UNLOAD para ele.

RESERVED WORD

Palavra reservada

Palavra que tenha uma função específica numa *linguagem de programação* e que só pode ser usada para aquela função.

Exemplo: Em COBOL as palavras ADD, MOVE, ON, etc.

RESET

Restaurar o estado inicial.

RESIDENT CONTROL PROGRAM

Programa de controle residente

Núcleo

A parte de um *programa* de controle que fica residente na memória principal.

RESOURCE

Recursos

RESOURCE ALLOCATION

Alocação de recursos

Fornecimento de tudo o que for indispensável para a execução de uma tarefa.

RESTART

Recomeçar um *processamento*.

RESTART AUTOMÁTICO

Automatic restart

Um reinício de execução de um serviço automaticamente, sem necessidade de alimentá-lo novamente.

RESTART INSTRUCTION

Instrução de restart

Instrução em que um *processamento* pode ser reiniciado.

RESTART POINT

Ponto de restart

Ponto em que um *processamento* pode ser reiniciado.

RETROALIMENTAÇÃO

Feedback

Realimentação

Autocontrole que consiste na alimentação de uma parte da *saída* de uma etapa anterior, como *entrada* numa etapa seguinte.

RETRY

Fazer tentativas um determinado número de vezes para tentar acertar algo que não está correto.

RETURN CODE

Código de retorno

Código que pode ser passado de uma tarefa para outra, a fim de que determinadas opções possam ser feitas pela tarefa que recebe o código.

REUSABLE

Reusável

Que pode ser usada por mais de um elemento.

REUSABLE PROGRAM

Programa reusável

Um *programa* que, após ser carregado na memória, pode ser usado várias vezes.

REUSABLE ROUTINE

Rotina reusável

Uma rotina que, após carregada na memória, pode ser usada várias vezes.

REUSÁVEL

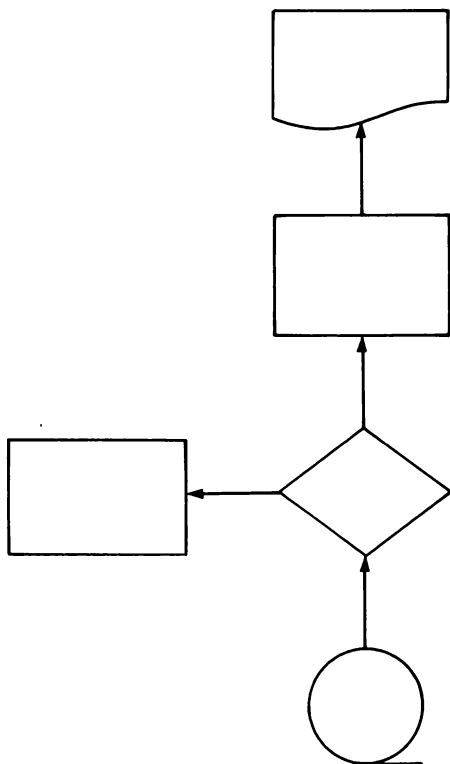
Reusable

Que pode ser usado por mais de um elemento.

REVERSE DIRECTION FLOW

Fluxo em direção contrária

Em *fluxograma*, o fluxo da direita para a esquerda ou de baixo para cima.



REWIND

Reenrolar

Voltar uma *fita magnética* ou cassete ao início do rolo.

RLSE

Release unused space

Liberar espaço não utilizado.

Em *JCL*, é o *parâmetro* cuja função indica que os espaços não utilizados por um determinado *arquivo* podem ser usados por outro.

RMS

Recovery management support

Dispositivo que permite a tentativa de correção de falhas de equipamento.

ROLL-IN

Carregar na memória principal os *dados* que foram armazenados em *memória auxiliar*, por ocasião de um *roll-out*.

ROLL-OUT

Copiar para uma *memória auxiliar* todos os *dados* da memória principal relativos a um *job* que deva ser retirado da memória para dar lugar a outro *job*.

ROTINA

Routine

Conjunto de *instruções* preparadas para executar uma determinada tarefa que é geralmente repetitiva.

ROTINA DE ENTRADA

Input routine

Rotina encarregada de organizar a *entrada* do sistema.

ROTINA DE RECUPERAÇÃO

Recovery routine

Rotina que é acionada em caso de falha.

ROTINA REUSÁVEL

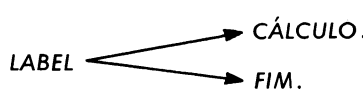
Reusable routine

Uma *rotina* que, após carregada na memória, pode ser usada várias vezes.

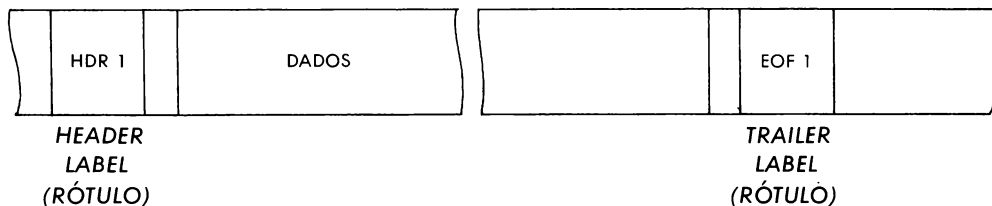
RÓTULO

Label

1) Em *linguagem de programação*, o nome que identifica o *endereço* de uma *instrução*.

 *CÁLCULO.* GO TO FIM.
FIM. ADD A TO B.
 SUBTRACT C FROM B.
 CLOSE ARQ.
 STOP RUN.

2) Conjunto de *dados* gravados no início ou no fim de um *arquivo* que contém *informação* a respeito do arquivo a que eles se referem.



ROUND

Arredondar

Considerar apenas o número inteiro de certa ordem, desprezando as frações.

Exemplo: 719,3 depois de arredondado é igual a 719.

ROUTINE

Rotina

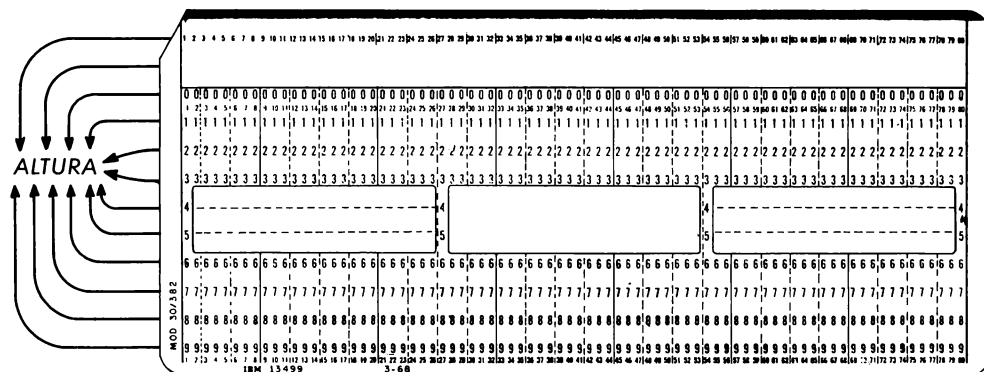
Conjunto de *instruções* preparadas para executar uma determinada tarefa que é geralmente repetitiva.

ROW

Altura

Disposição horizontal, em linha, de um dado qualquer.

A disposição vertical é chamada de *coluna*.



RPG (REPORT PROGRAM GENERATOR)

Programa utilizado para gerar relatórios.

RUN

Corrida

Uma única execução de uma tarefa.

RUNNING TIME

Tempo de execução

O tempo gasto na execução de uma tarefa.

SECONDARY CONSOLE

Console secundário

Qualquer console que não seja o *master console*.

SECONDARY QUANTITY

Quantidade secundária

Em *JCL*, a quantidade extra de *memória auxiliar* que pode ser fornecida para um *data set*, caso a quantidade inicialmente fornecida seja insuficiente.

SECONDARY STORAGE

Memória auxiliar

SECOND-GENERATION COMPUTER

Computador de segunda geração

Computador que utiliza componentes de estado sólido (*solid state*).

SEGMENT

Segmento

- 1) Região da *memória virtual* disponível para um determinado *job*.
- 2) Parte de um *programa* que pode ser executada sem que haja necessidade de se executar todo o programa.

SEGMENTO

Segment

- 1) Região da *memória virtual* disponível para um determinado *job*.
- 2) Parte de um *programa* que pode ser executada sem que haja necessidade de se executar todo o programa.

SELECTOR CHANNEL

Canal seletor

Canal cuja transferência de dados é *byte a byte* e que opera com uma *unidade* de cada vez.

SELF-RELOCATING PROGRAM

Programa auto-relocável

Programa que pode ser carregado em qualquer

parte da memória principal, por ser capaz de, por si próprio, fazer todos os ajustes de *endereços*.

SEND

Em *teleprocessamento*, remeter *dados* através de uma *linha*.

SENHA

Password

Palavra que, por motivo de segurança, tem de, obrigatoriamente, ser fornecida para que determinados *dados* possam ser acessados.

SENTINEL

Sentinela (ver esse verbete).

Marca

Chave

Flag

Indicativo de que alguma condição ocorreu.

SENTINELA

Sentinel

Marca

Chave

Flag

Indicativo de que alguma condição ocorreu.

SEQUENTIAL ACCESS

Acesso seqüencial

Acesso de um *dado* que depende do acesso do *dado* anterior.

SEQUENTIAL BATCH PROCESSING

Processamento seqüencial

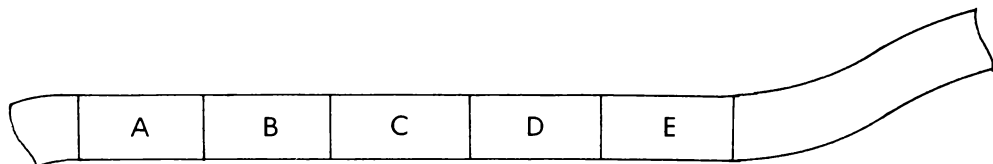
Processamento em computador de forma que um *job* só pode ser processado após o término do anterior.

SEQUENTIAL DATA SET

Data set seqüencial

Data set em que cada *registro* é gravado em seqüência ao anterior, de tal forma que para ler um registro, todos os anteriores a ele também têm de ser lidos.

Exemplo: *arquivo* em *fita magnética*.



Para ler o registro E, é preciso ler antes os registros A, B, C e D.

SERIALLY REUSABLE

Serialmente reusável

Rotina reusável, com a condição de que o elemento anterior não esteja mais usando a mesma rotina.

SERIALMENTE REUSÁVEL

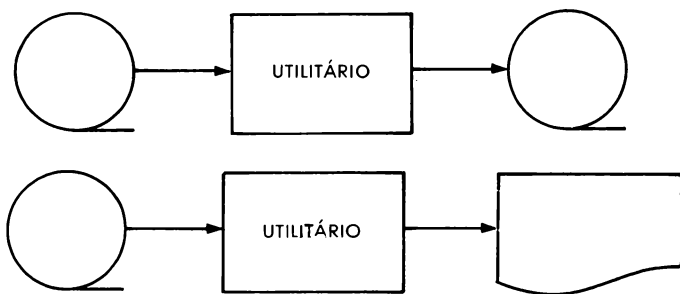
Serially reusable

SERVICE PROGRAM

Utilitário

Programa de uso geral para determinadas tarefas rotineiras num centro de processamento de dados.

Exemplo: *Cópia de arquivos, tape to printer, etc.*



SERVOMECANISMO

Servomechanism

Unidade que faz uso de feedback.

SERVOMECHANISM

Servomecanismo

Unidade que faz uso de feedback.

SETUP

Conjunto de operações manuais necessárias para preparar o computador para um processamento.

Exemplo: montar *fitas magnéticas* na *unidade*, colocar formulários nas *impressoras*, etc.

SETUP TIME

Tempo gasto em *setup*.

SHARED

Compartilhado

Uso dos mesmos recursos por mais de um elemento.

SHARED DASD OPTION

Opção de usar os mesmos *discos magnéticos* por mais de um sistema.

SHARED MAIN STORAGE MULTIPROCESSING

Multiprocessamento com memória compartilhada

Multiprocessamento em que duas *CPUs* utilizam a mesma memória principal.

SHORT BLOCK

Bloco incompleto

Um *bloco* no formato de *tamanho fixo*, que contém menos *registros* do que o *fator de bloco*.

SIGN CHARACTER

Sinal

Caráter que indica se um valor é positivo ou negativo.

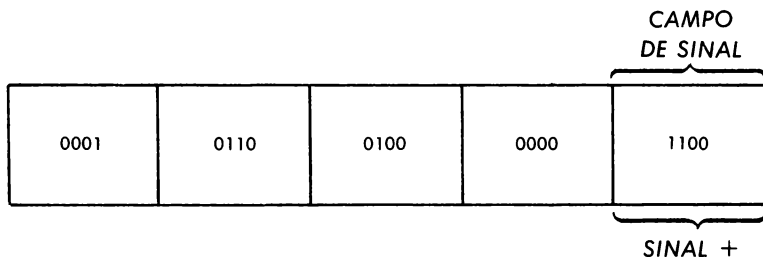
SIGN DIGIT

Sinal

SIGN FIELD

Campo de sinal

Um campo que contém um *sinal*.



SÍMBOLO

Symbol

O que fica em lugar de outro.

SIMULAR

Simulate

Representar os recursos de um sistema por meio de outro.

Exemplo: Processar *programas* escritos para o computador IBM-1401 num computador /360. Neste caso o /360 simula o IBM-1401.

SIMULATE

Simular

Representar os recursos de um sistema por meio de outro.

Exemplo: Processar *programas* escritos para o computador IBM-1401 num computador /360. Neste caso o /360 simula o IBM-1401.

SINAL

Sign character

Caráter que indica se um valor é positivo ou negativo.

SINGLE STEP

Processamento de uma *instrução* ou parte de *instrução de computador*, a cada vez que uma determinada tecla é acionada pelo operador.

SINGLE STEP OPERATION

Ver *single step*.

SISTEMA

System

Conjunto de recursos indispensáveis para um *processamento de dados*.

SISTEMA DE INFORMAÇÕES GERENCIAIS

(MIS) Managent information system

Sistema de informações projetado para facilitar as funções administrativas.

SISTEMA DE MULTIPROCESSAMENTO

Multiprocessing system

Sistema capaz de processar mais de um programa, simultaneamente, por meio de duas CPU interligadas.

SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE INFORMAÇÃO

Information retrieval system

Sistema com a função de retirar *informações* gravadas num meio de E/S.

SISTEMA OPERACIONAL

Operating system

Conjunto de *programas* capazes de supervisionar e controlar todo o *processamento* do sistema.

SKIP

Saltar

Passar por cima de um elemento qualquer.

SLACK BYTES

Na execução de *programas* escrito em COBOL, alguns *bytes* que são inseridos antes dos *dados* úteis a fim de garantir um correto *alinhamento*.

SMF (SYSTEM MANAGEMENT FACILITIES)

Resumo do uso feito do sistema, para fins de avaliação.

SÓ LEITURA

Read only

Elemento que nada mais faz senão ler *dados*.

SOBREPOSIÇÃO

Overlap

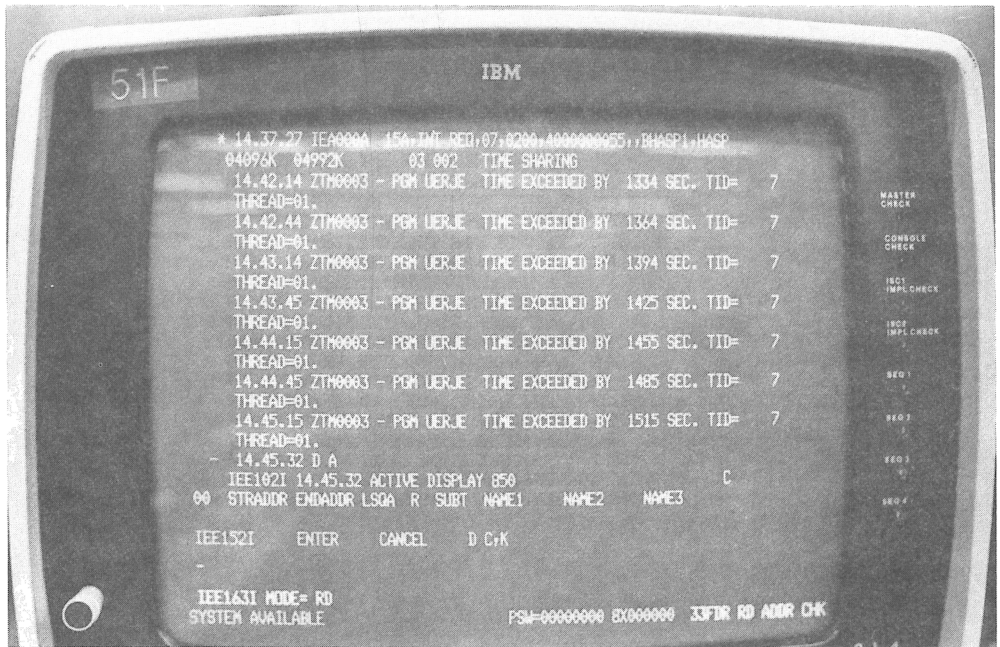
Executar mais de uma operação ao mesmo tempo.

Exemplo: Imprimir enquanto a CPU efetua uma outra operação.

SOFT COPY

Informações que podem ser vistas, sem, no entanto, serem impressas.

Exempló: Mensagens num vídeo.



SOFTWARE

O conjunto de recursos necessários ao processamento de dados, exceto os equipamentos físicos.

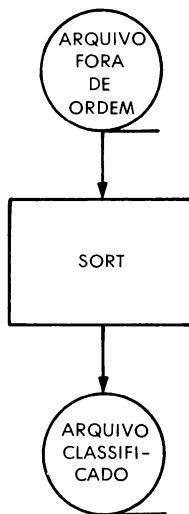
SOLID STATE COMPONENT

Componente de estado sólido

Componente eletrônico constituído somente de materiais sólidos.

SORT

- 1) Classificação.
- 2) *Programa* capaz de colocar um *arquivo* numa ordem desejada.



SORT BLOCKING FACTOR

Fator de bloco de sort

Num *sort*, a quantidade de *registros* a ser gravada num *bloco*.

SORTER

Classificadora

Máquina apropriada para colocar *arquivos* de *cartões perfurados* numa seqüência desejada.

SORT EXTERNO

External sort

Programa capaz de colocar um *arquivo* numa seqüência desejada, usando *memória auxiliar*.

SORT EXTRÍNSECO

Diz-se do *sort* que é feito por intermédio do *programa utilitário* SORT e não do statement SORT dentro de um programa.

SORT INTERNO

Internal sort

Sort executado na memória principal.

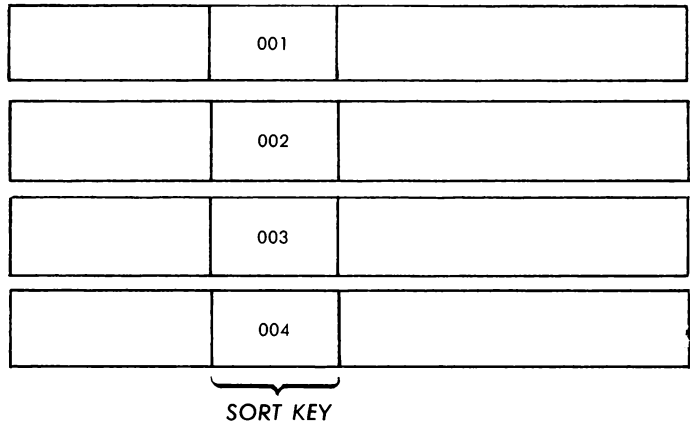
SORT INTRÍNSECO

Diz-se do sort que é executado por intermédio do statement SORT e não através do *programa utilitário*.

SORT KEY

Campo de sort

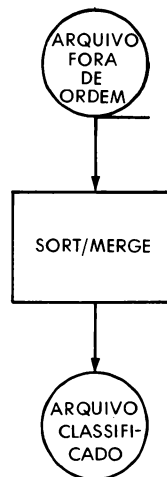
Campo que serve de base para colocar um *arquivo* em uma seqüência desejada.

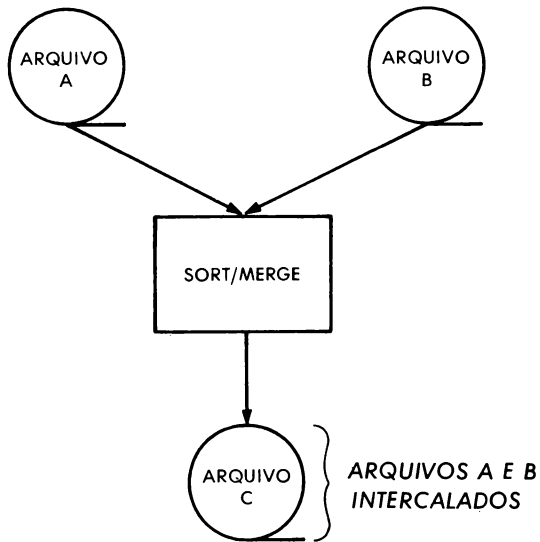


SORT/MERGE PROGRAM

Programa sort/merge

Programa capaz de colocar um *arquivo* na seqüência desejada ou fazer intercalação de *arquivos*.

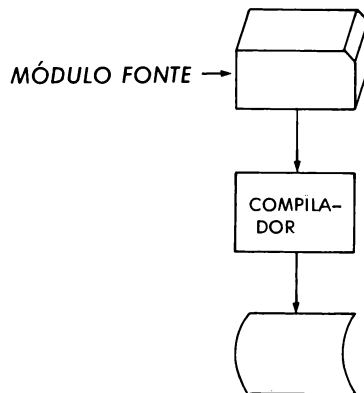




SOURCE MODULE

Módulo fonte

Módulo que serve de entrada para um compilador.



SP (SPACE CHARACTER)

Caráter branco

Caráter espaço

Símbolo gráfico que representa o espaço onde poderia haver um caráter mas não há.

O símbolo geralmente usado é ␣.

Exemplo: ␣ (um espaço)

␣␣ (dois espaços)

␣␣␣␣␣ (cinco espaços)

SPACE

Espaço

Uma área qualquer.

SPACE CHARACTER

Caráter branco

Caráter espaço

Símbolo gráfico que representa o espaço onde poderia haver um caráter mas não há.

O símbolo geralmente usado é ␣.

Exemplo: ␣ (um espaço)

␣␣ (dois espaços)

␣␣␣␣␣ (cinco espaços)

SPECIAL CHARACTER

Caráter especial

Qualquer caráter que não seja letra, caráter branco (␣), ou dígito (0 a 9).

Os caracteres especiais mais usados são * =)

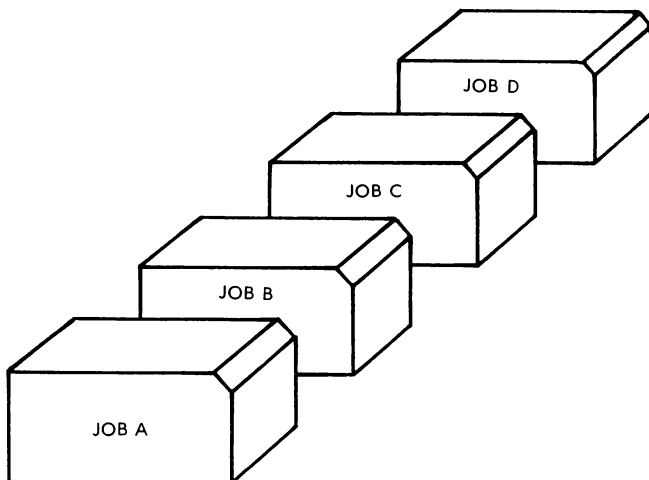
(, / - " ; ç .

SPOOLING

Técnica que consiste em usar *memórias auxiliares* como *buffer* em operação de I/O a fim de otimizar o processamento.

STACKED JOB

Um job a ser executado, cujos cartões de controle estão agrupados com cartões de outros jobs.



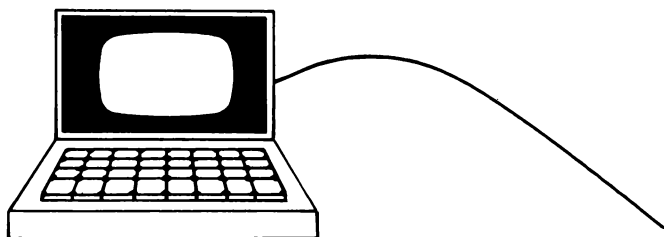
STAND ALONE

Programa que é capaz de ser executado independentemente de qualquer outro que o controle, até mesmo o sistema operacional.

STATION

Terminal

- 1) Qualquer *unidade* capaz de receber e enviar dados para o computador.
- 2) Em *teleprocessamento*, um ponto qualquer de E/S.



STEP

Numa rotina, uma parte dela que seja autônoma.

STORAGE ALLOCATION

Alocação de memória

A reserva de determinadas áreas para fins específicos.

STORAGE CAPACITY

Capacidade da memória

O tamanho, em bytes, da memória.

STORAGE LOCATION

Posição de memória

Área da memória que fica perfeitamente caracterizada bastando apenas citar o seu endereço correspondente.

STORAGE PROTECTION

Proteção de memória

Recurso que impede que seja feita uma gravação em determinada região da memória.

SUBPARAMETER

Subparâmetro

Uma das variáveis qualquer em que se subdivide um *parâmetro*.

Exemplo: O parâmetro LABEL, em JCL, admite vários subparâmetros, entre eles os subparâmetros SL e PASSWORD, como abaixo:

LABEL=(SL,PASSWORD)

SUBPARÂMETRO

Subparameter

Uma das variáveis qualquer em que se subdivide um *parâmetro*.

Exemplo: O parâmetro LABEL, em JCL, admite vários subparâmetros, entre eles os subparâmetros SL e PASSWORD, como abaixo:

LABEL = (SL,PASSWORD)

SUB-ROTINA

Subroutine

Seqüência de *instruções* que pode ser acoplada a um *programa* ou a vários programas.

SUBROUTINE

Sub-rotina

Seqüência de *instruções* que pode ser acoplada a um *programa* ou a vários programas.

SUBSET

Conjunto de elementos os quais foram tomados de um outro conjunto maior.

SUPRESSÃO DE ZEROS

Zero supression

Eliminação de zeros não significativos.

Exemplo: O valor 000300 seria impresso como 300.

SWITCH

Chave

Elemento capaz de controlar um fluxo qualquer numa ou noutra direção ou de interromper o fluxo.

Exemplo: Uma *chave* num *programa*.

SYMBOL

Símbolo

O que fica em lugar de outro.

SYNTAX

As regras que regulam a interligação entre os diversos elementos de um grupo.

SYSABEND

Em *JCL*, um nome especial que informa ao sistema a necessidade de gravar um *data set* contendo um *dump* da memória se ocorrer um *abend* no serviço.

O *dump* fornecido conterá a área do *programa* em execução e a área do *núcleo*.

Confrontar com *SYSUDUMP*.

SYSLOG (SYSTEM LOG)

Um *arquivo* usado para gravar as diversas ocorrências do sistema num determinado período.

SYSOUT

Dados de saída do sistema.

SYSTEM

Sistema

Conjunto dos recursos indispensáveis para um processamento de dados.

SYSTEM GENERATION

Geração de sistema

Escolha das diversas opções de um *sistema operacional* que serão aproveitadas para um determinado CPD.

SYSTEM LOG (SYSLOG)

Arquivo usado para gravar as diversas ocorrências do sistema num determinado período.

SYSTEM MANAGEMENT FACILITIES (SMF)

Resumo do uso feito do sistema, para fins de avaliação.

SYSTEM OUTPUT DEVICE

Unidade de saída do sistema

Unidade indicada para receber os *dados de saída* gerados pelo sistema.

SYSTEM PROGRAMMER

Programador de sistema

Pessoa encarregada de manter todo o sistema em condições de bom funcionamento na área de *software*.

SYSTEM QUEUE AREA

Região da memória principal reservada para controles do supervisor do sistema.

SYSUDUMP

Em *JCL*, um nome especial que informa ao sistema a necessidade de gravar um *data set* contendo um *dump* da memória se ocorrer um *abend* no serviço. O *dump* fornecido conterá apenas a área correspondente ao *programa* que estava sendo executado no momento do *abend*.

Confrontar com *SYSABEND*.

TABELA

Map

Conjunto de valores em correspondência com outros tipos de *informação*.

Exemplo:

Mês	Mês por extenso
01	janeiro
02	fevereiro
03	março
04	abril
05	maio
06	junho

TABELA DE DECISÕES

Decision table

Uma *tabela* em que constam todas as opções a serem escolhidas entre as diversas possibilidades de um problema.

TABELA DE PÁGINAS

Page table (PGT)

Tabela com informações sobre *páginas* e *endereços*.

TABULADORA

Tabulator

Máquina capaz de ler dados e produzir *listagens*.

TABULATOR

Tabuladora

Máquina capaz de ler dados e produzir *listagens*.

TAG SORT

Um *sort* em que os *endereços* dos *dados* e não os dados são utilizados nas comparações.

TAMANHO DE BLOCO

Block length

O *tamanho de um bloco*, geralmente indicado em bytes.

TAMANHO DO REGISTRADOR

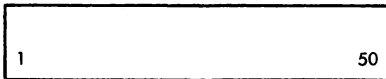
Register length

Capacidade de armazenamento de um *regis-trador*.

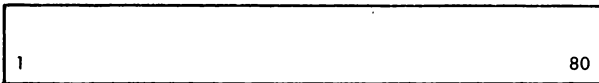
TAMANHO DO REGISTRO

Record length

Tamanho, em bytes, de um *registro*.



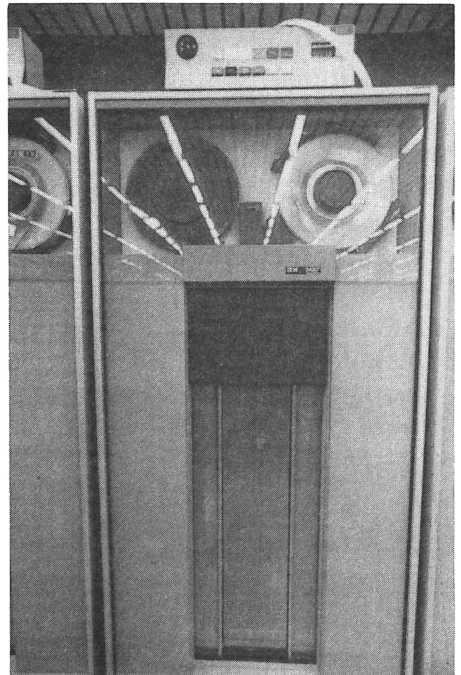
COMPRIMENTO: 50 BYTES



COMPRIMENTO: 80 BYTES

TAPE DRIVE

Unidade de fita magnética.

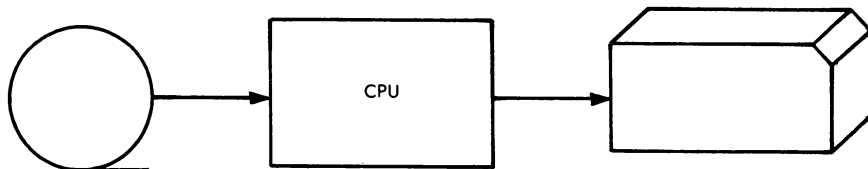


TAPE OPERATING SYSTEM (TOS)

Sistema operacional gravado em *fita magnética*.

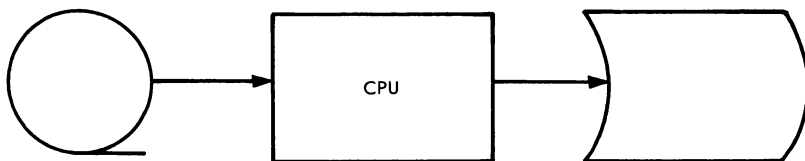
TAPE-TO-CARD

Leitura de *fita magnética* e transcrição dos dados para *cartões perfurados*.



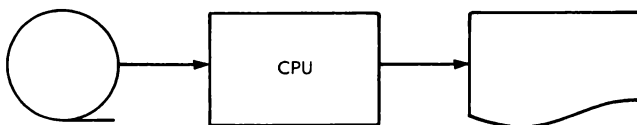
TAPE-TO-DISK

Cópia dos dados gravados em *fita magnética*, para *disco magnético*.



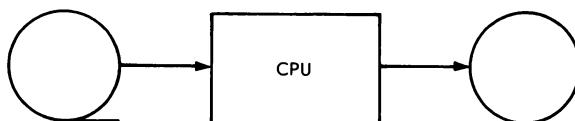
TAPE-TO-PRINTER

Impressão dos dados contidos numa *fita magnética*.



TAPE-TO-TAPE

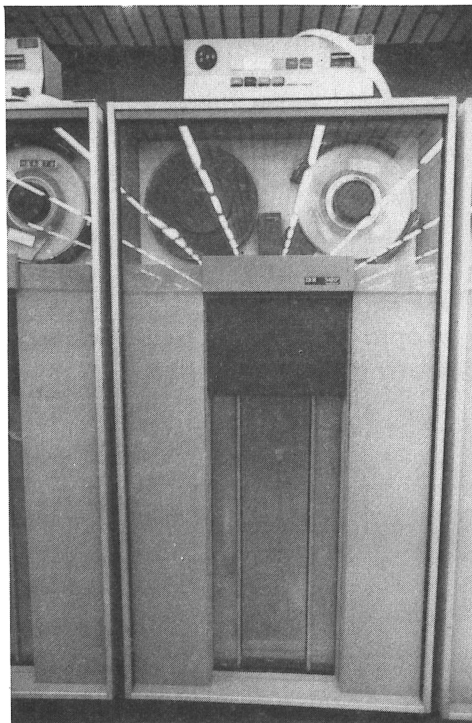
Leitura dos dados gravados em *fita magnética* e cópia destes dados para outra *fita magnética*.



TAPE UNIT

Unidade de fita magnética.

Equipamento capaz de ler e gravar fitas magnéticas.



TASK

Unidade básica de trabalho em *processamento de dados*.

TECLA DE REPETIÇÃO

Repeat-action key

Tecla que, enquanto estiver sendo apertada, repete a ação para a qual foi projetada.

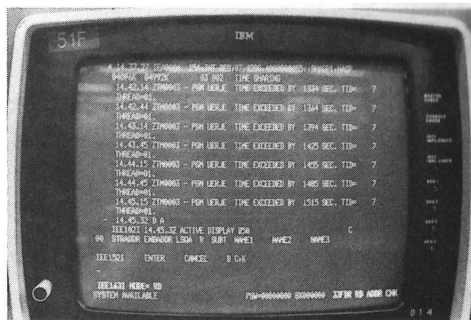
Exemplo: Em algumas máquinas, enquanto o operador apertar a tecla ".", uma série de pontos vai sendo impressa.

TECLADO

Keyboard

TELA DE VÍDEO

Screen



TELEPROCESSAMENTO

Teleprocessing

Processamento de dados que utiliza uma unidade de E/S não diretamente ligada à CPU, mas ligada através de uma linha.

TELEPROCESSING

Teleprocessamento

TEMPO DE ACESSO

Access time

O tempo necessário para a máquina ler um dado e colocá-lo à disposição.

TEMPO DE CARGA DE UM PROGRAMA

Program fetch time

Tempo gasto para um program ser carregado na memória.

TEMPO DE COMPILAÇÃO

Compile time

Tempo gasto na compilação.

TEMPO DE CPU

CPU time

Tempo gasto pela CPU para executar as instruções.

TEMPO DE EXECUÇÃO

Execution time (E-time)

Tempo que leva uma *instrução* para ser decodificada e *processada*.

TEMPO DE EXECUÇÃO DE UM PROGRAMA

Program execution time

Tempo gasto entre a execução da primeira e da última *instrução* de um *programa*.

TEMPO DE INSTALAÇÃO

Installation time

Tempo gasto na instalação de um *CPD*.

TEMPO DE INSTRUÇÃO

Instruction time (I-time)

Tempo necessário para que uma *instrução* seja carregada da memória principal para um *registorador de instrução*.

TEMPORARY DATA SET

Data set temporário

Data set que é criado e destruído no mesmo *job*.

TEMPORARY STORAGE

Área de trabalho

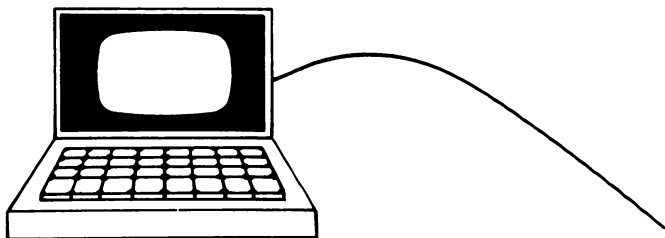
Em *programação*, uma área de memória usada para guardar dados provisórios.

TERMINAL

Station

1) Qualquer *unidade* capaz de receber e enviar dados para o computador.

2) Em *teleprocessamento*, um ponto qualquer de *E/S*.



TERMINAL INTELIGENTE

Intelligent terminal

Terminal programável.

TERMINAL REMOTO

Remote station

Terminal ligado a um computador através de uma *linha*.

THIRD GENERATION COMPUTER

Computador de terceira geração

Computador que utiliza *circuitos integrados*.

THROUGHPUT

Quantidade de trabalho executado por um computador numa determinada unidade de tempo.

Exemplo: Quantidade de *jobs* por hora.

TIME-OF-DAY CLOCK (TOD)

Relógio/calendário interno da máquina.

TIME SHARING OPTION (TSO)

Recurso que permite o uso de *terminais* na modalidade *conversational*.

TIME SLICING

Recurso usado para evitar que uma tarefa ocupe todo o tempo da *CPU*.

Por meio deste recurso, cada tarefa tem um tempo estipulado, o qual não pode ser ultrapassado.

TINTA MAGNÉTICA

Magnetic ink

Tinta que contém elementos magnéticos capazes de serem detetados por determinados tipos de máquinas.

TIPO DE UNIDADE

Device type

Um número que corresponde a um determinado tipo de *unidade* de *E/S*.

Exemplo: 2400, 3211, 1403, que correspondem a *unidade de fita magnética*, *impressoras de 2000 linhas por minuto* e *impressoras de 1.100 linhas por minuto*, respectivamente.

TOD (TIME-OF-DAY CLOCK)

Relógio/calendário interno da máquina.

TOS (TAPE OPERATING SYSTEM)

Sistema operacional gravado em fita magnética.

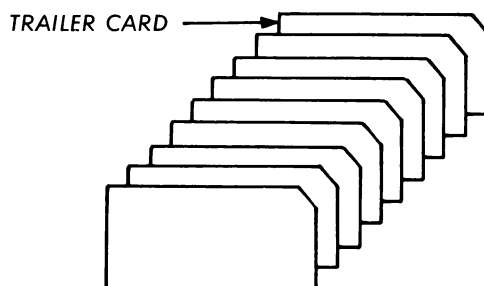
TRACE

Um registro da seqüência em que as *instruções* de um *job* foram executadas.

TRAILER CARD

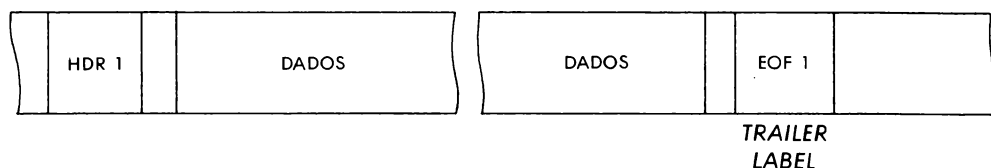
Cartão trailer

Último *cartão* de uma massa e que contém *informações* sobre os cartões que o precedem.



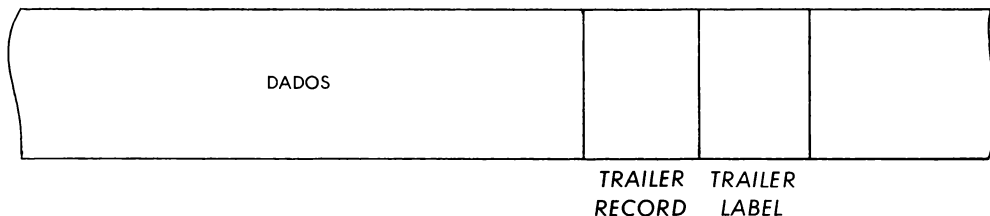
TRAILER LABEL

Um *registro* ou conjunto de registros no fim de um *arquivo*, com *informações* sobre os registros que o precedem.



TRAILER RECORD

Um registro, que não o *trailer label*, contendo informações sobre os registros que o precedem.



TRANSFORM

Trocar o formato de um *dado*, baseado em certas regras que regulam a transformação.

TRANSIENT ROUTINES

Rotinas que só são chamadas para a memória principal no momento exato em que for necessária a sua execução. Enquanto elas não forem ativadas, permanecem na *memória auxiliar*.

TRILHA ALTERNADA

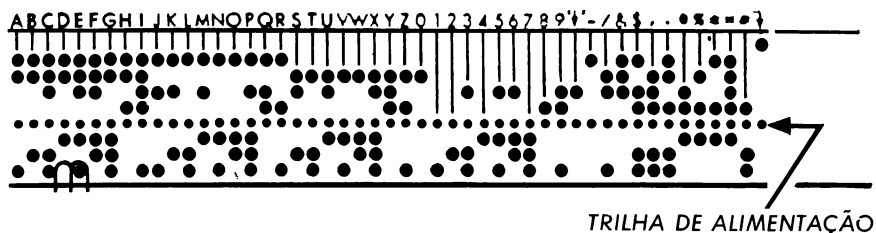
Alternate track

Trilha onde são gravados os dados em lugar de uma trilha defeituosa.

TRILHA DE ALIMENTAÇÃO

Feed track

Trilha que contém perfurações para alimentação apropriada de uma *fita de papel perfurada*.

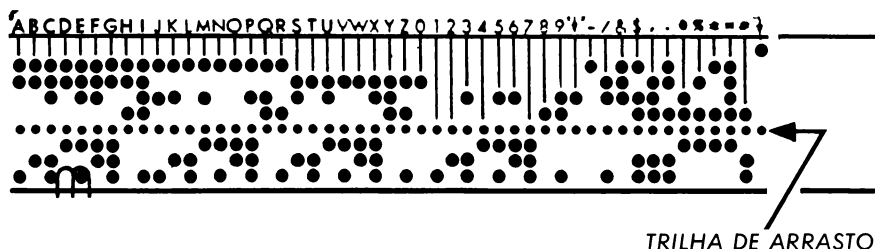


TRILHA DE ARRASTO

Feed track

O mesmo que trilha de *alimentação* (ver esse verbete).

Trilha que contém perfurações para alimentação apropriada da *fita de papel perfurada*.



TRILHA MAGNÉTICA

Magnetic track

Uma trilha na face magnetizável de uma *fita* ou *disco magnético*.

TRILHA PRIMÁRIA

Primary track

Trilha onde um *dado* é gravado inicialmente. Em caso de defeito na trilha primária, o dado é gravado numa *trilha alternada*.

TRUNCAMENTO

Truncation

A perda de *dados* no início ou no fim de um *campo*.

TRUNCATION

Truncamento

A perda de *dados* no início ou no fim de um *campo*.

TSO (TIME SHARING OPTION)

Recurso que permite o uso de *terminais* na modalidade *conversational*.

TYPRUN

Em *JCL*, o *parâmetro* cuja função é informar ao sistema para prender a execução do *job* até que o *operador* o libere através de um comando *RELEASE*.

|| C PIA JOB , 010 , TYPRUN = HOLD

*

* *

U

UCS (UNIVERSAL CHARACTER SET)

Um dispositivo que permite usar diversos tipos de alfabetos diferentes na mesma *impressora*.

UNCONDITIONAL BRANCH INSTRUCTION

Desvio incondicional

Instrução que comanda um desvio da seqüência normal do *programa*, independentemente de quaisquer condições.

UNDEFINED RECORD

Registro indefinido

Registro de tamanho desconhecido.

UNIDADE

Device

Equipamento físico capaz de executar uma determinada tarefa.

Exemplo: *Unidade de fita magnética* é o equipamento capaz de ler/gravar *fitas magnéticas*.



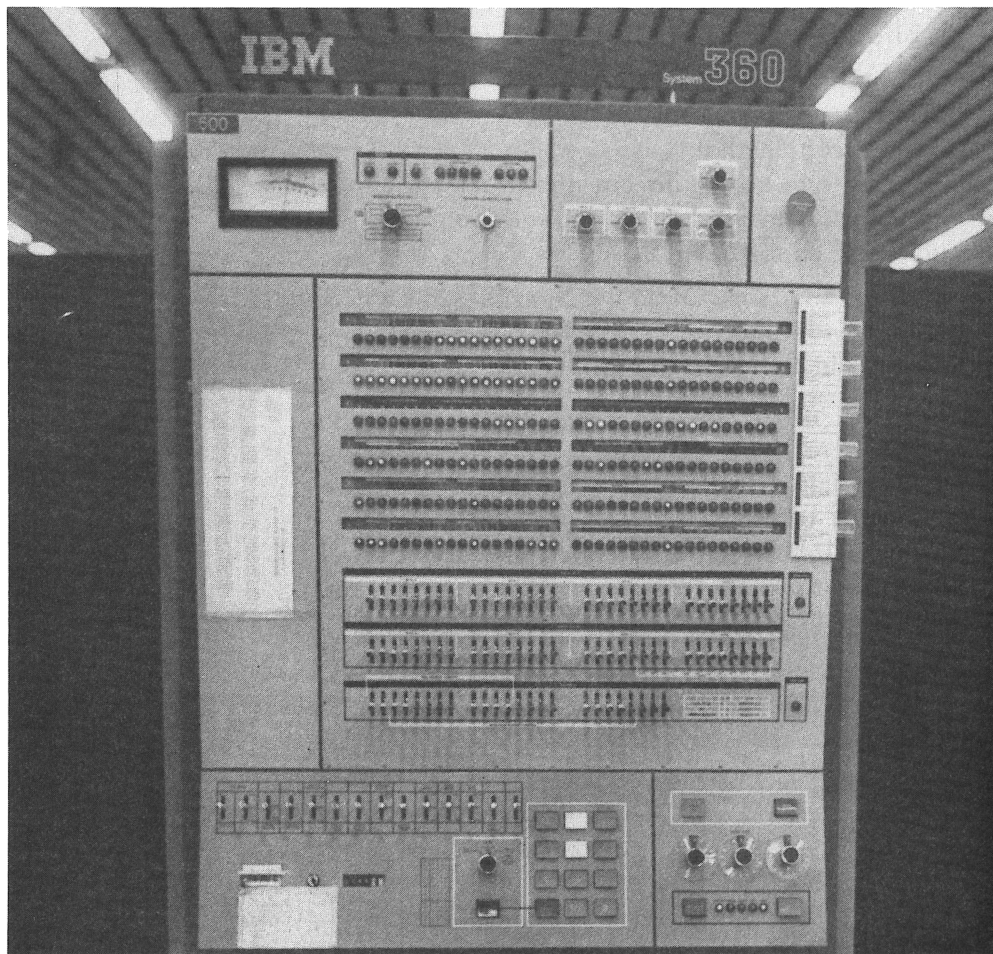
UNIDADE ARITMÉTICA E LÓGICA

Arithmetic and logic unit

Local do computador onde são executadas as operações lógicas e aritméticas.

UNIDADE CENTRAL DE PROCESSAMENTO

Central processing unit



UNIDADE DE CONTROLE

Control unit

Unidade que controla operações de E/S e uma ou mais unidades.

UNIDADE DE CONTROLE DE INSTRU- ÇÃO

Instruction control unit

Parte da *CPU* encarregada de receber, analisar e interpretar as *instruções*.

UNIDADE DE ENTRADA

Input device

Input unit

Unidade cuja função é ler dados e remetê-los para a *CPU*.

UNIDADE DE E/S (UNIDADE DE ENTRA- DA/SAÍDA)

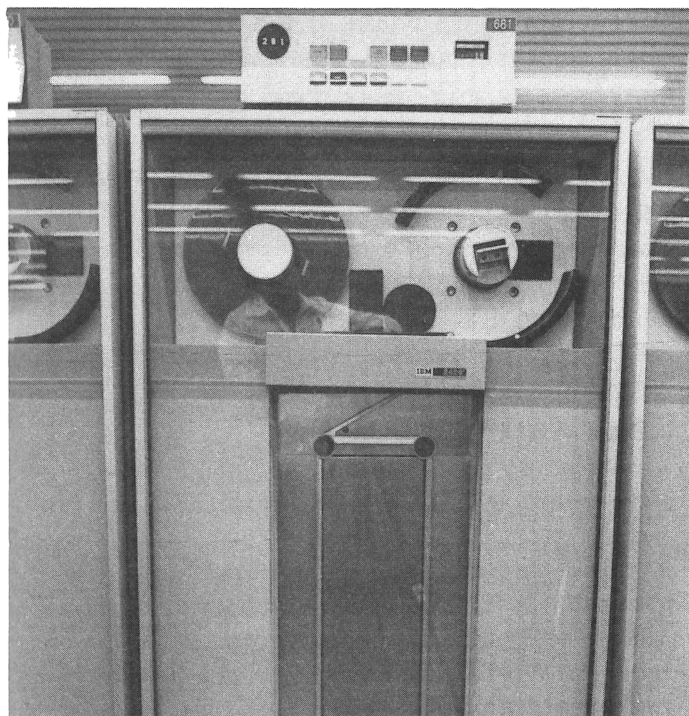
Input/output unit

Unidade capaz de ler e/ou gravar dados.

UNIDADE DE FITA MAGNÉTICA

Magnetic tape unit

Equipamento capaz de ler e gravar *fitas magnéticas*.



UNIDADE DE SAÍDA

Output unit

Unidade capacitada a receber dados vindos da CPU e transcrevê-los para um meio de E/S.

UNIDADE DE SAÍDA DO SISTEMA

System output device

Unidade indicada para receber os dados de saída do sistema.

UNIDADE FÍSICA

Physical unit (PU)

Cada equipamento de per si.

UNIDADE LÓGICA

Logic unit

Parte do computador que executa as operações lógicas.

UNIDADE PRINCIPAL DE CONTROLE

Main central unit

Main control unit

Em multiprocessamento, a CPU sob a qual está subordinada a outra CPU.

UNIVERSAL CHARACTER SET (UCS)

Um dispositivo que permite usar diversos tipos de alfabetos diferentes na mesma impressora.

UNLOAD

Descarregar

1) Retirar um volume que está posicionado na *unidade de E/S*.

2) Em *programação*, imprimir o total de um *acumulador*.

UNPACKED DECIMAL

Decimal não compactado

Representação de um número decimal em cada byte.

Exemplo: Em decimal não compactado são necessários 3 bytes para representar o número 109. Um byte para representar o "1", outro byte para representar o "0" e um terceiro byte para representar o "9".

UNRECOVERABLE ERROR

Erro irrecoverável.

UPDATE

Atualizar

Colocar *informações* atualizadas em um *arquivo*.

USASI

Abreviação de United States of America Standards Institute.

Também é usada a abreviação *ANSI*.

USER

Usuário

Customer

Qualquer um que use os serviços de um sistema.

USUÁRIO

User

Customer

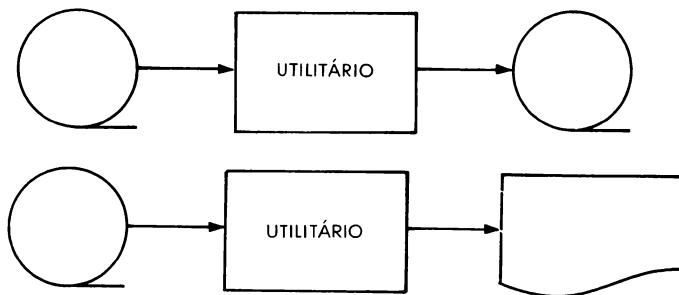
Qualquer um que use os serviços de um sistema.

UTILITÁRIO

Service program

Programa de uso geral para ser empregado em tarefas rotineiras em *processamento de dados*.

Exemplo: Programa para *copiar arquivos*, *imprimir conteúdo de fitas magnéticas*, etc.



*
* *



VALIDITY CHECK

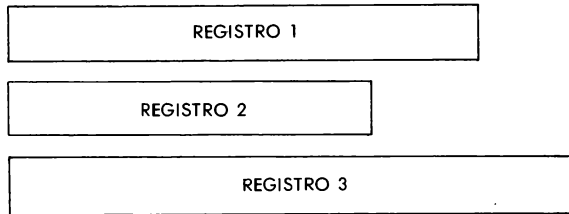
Erro de validade

Configuração que não pertença ao conjunto de códigos permitidos.

VARIABLE-LENGTH RECORDS

Registros de tamanho variável

Grupo de registros cujos tamanhos não sejam uniformes.

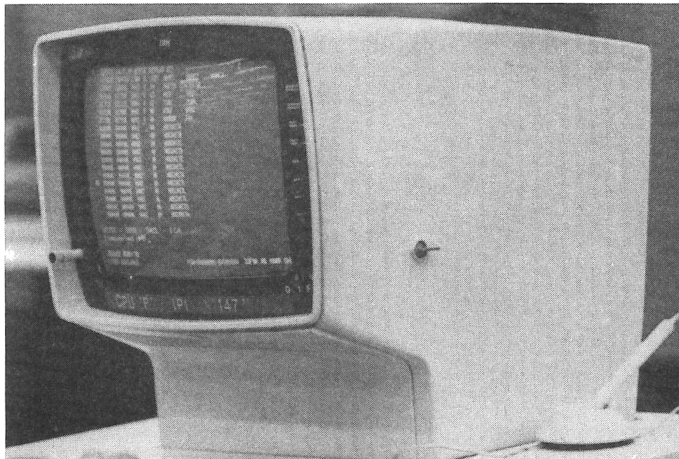


VÍDEO

CRT display

Cathode ray tube display

Um tubo de imagens que é usado para mostrar mensagens e gráficos.



VIRTUAL STORAGE

Memória virtual

Memória cujos *endereços* podem ser usados tais como se fossem endereços de memória principal, embora sejam endereços mais altos do que o mais alto dos endereços da memória principal. O sistema que usa memória virtual faz uso de *memórias auxiliares* para conseguir a flexibilidade citada.

VOLUME PRIVADO

Private volume

Volume que só pode ser usado pelo sistema quando for citado o seu número especificamente.

VOLUME RESIDENTE

Permanently resident volume

Volume fixo numa *unidade*.

VOLUME SERIAL NUMBER

Número do volume

Um número que é atribuído ao volume quando ele é preparado para entrar em uso no sistema.

VOLUME TABLE OF CONTENTS (VTOC)

Uma *tabela* num *disco*, que descreve os arquivos nele gravados.

VTOC (VOLUME TABLE OF CONTENTS)

**WORDMARK**

Marca de palavra

Uma *marca* que indica o início e o fim de uma palavra, usada em alguns tipos de computador.

WORK FILE

Arquivo de trabalho

Arquivo que só é necessário durante o *processamento* de um *job*, e que pode ser destruído após o término do *job*.

WORKING AREA

Área de trabalho

Espaço na memória usado para gerar *dados* provisórios.

WORKING SPACE

Área de *trabalho*.

Working area

Espaço na memória usado para gerar *dados* provisórios.

WRITE

Gravar

Fazer uma gravação de *dados* num *meio* de *E/S*.

WRITE HEAD

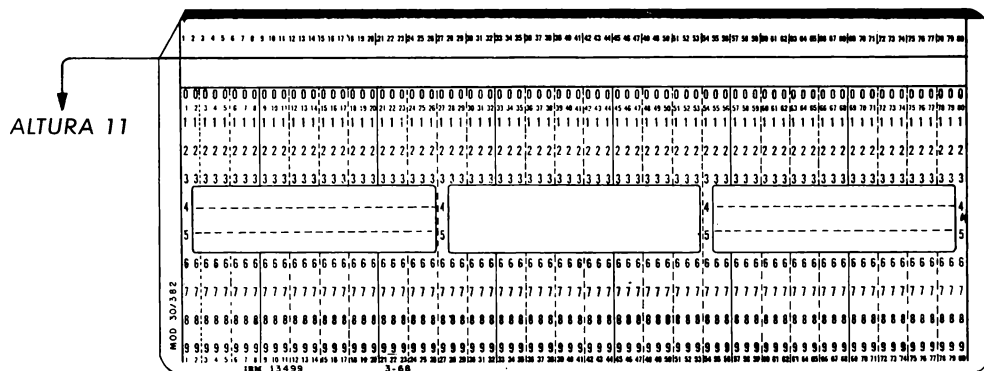
Cabecote de gravação.

*

* *

X-PUNCH

Altura 11 num cartão.



*
* *



Y-PUNCH

Altura 12 de um cartão.

ALTURA
12

MOD. 30/1.812

1.814 1.349.99

*
* *

Z

ZERO SUPRESSION

Supressão de zeros

Eliminação de zeros não significativos.

Exemplo: O valor 0004321 seria impresso como
4321

ZONE PUNCH

Perfuração de zona

As alturas 0, 11 e 12 de um cartão.

ALTURA 12 —

ALTURA 11 —

ALTURA 0 —

400 307/182

3-68

— INSTALAÇÕES ELÉTRICAS — HIDRÁULICAS • MARCENARIA

CR-8134	CURSO RÁPIDO DE ELETRICIDADE
LE-8074	MANUAL DO ELETRICISTA PRÁTICO
AG-8006	INSTALAÇÕES ELÉTRICAS EM CASAS E APARTAMENTOS
LE-8022	MANUAL PRÁTICO DE INSTALAÇÕES HIDRÁULICAS E SANITÁRIAS
2CR-8013	MANUAL PRÁTICO DE MARCENARIA
PL-8197	NOÇÕES DE ELETRÔNICA PRÁTICA
PL-164	EXPERIÊNCIAS ELÉTRICAS

— COMÉRCIO-INDÚSTRIA —

CR-141	MÉTODO DE DATILOGRAFIA SEM MESTRE
CR-8005	TAQUIGRAFIA SEM MESTRE
LE-8001	TÉCNICA DA REDAÇÃO COMERCIAL
AG-8040	A EMPRESA — COMO ORGANIZAR E DIRIGIR
PL-8195	MANUAL PRÁTICO DE RELAÇÕES PÚBLICAS
PL-8191	MODELOS DE CARTAS COMERCIAIS EM INGLÊS
LE-8535	MARKETING PARA PRINCIPANTES
CR-8075	MANUAL DA SECRETÁRIA MODERNA
AG-8528	LOJAS E VITRINAS
CR-8548	JOGOS E SIMULAÇÕES PARA TREINAMENTO E SELEÇÃO NA EMPRESA MODERNA
CR-8545	INTRODUÇÃO AO PROCESSAMENTO DE DADOS
AG-8087	PROGRAMAÇÃO COBOL
CR-8554	SEGURANÇA NO TRABALHO
LE-8566	MODELOS DE CARTAS COMERCIAIS
CR-8582	CONCEITOS BÁSICOS DE COMPUTAÇÃO ELETRÔNICA
CR-8580	MANUAL DO CORRETOR DE IMÓVEIS
CP-8621	O QUE TODOS DEVEM SABER SOBRE BANCOS
AG-8614	NOÇÕES BÁSICAS DO COMPUTADOR
CP-32	PROGRAMAÇÃO PARA COMPUTADORES
CV-83	CONTABILIDADE BÁSICA
CR-52	COMUNICAÇÃO NA PEQUENA, MÉDIA E GRANDE EMPRESA
CP-57	INICIAÇÃO À ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA
CR-67	INTRODUÇÃO À ANÁLISE DE SISTEMAS
CP-219	PRÁTICA DE ESCRITÓRIO — Para Secretárias
CV-316	AUDITORIA BÁSICA
CV-312	PRÁTICA DE CONTABILIDADE BANCÁRIA
CV-214	INTRODUÇÃO À ANÁLISE DOS BALANÇOS
LE-327	PROGRAMAÇÃO FORTRAN
LE-91	COMO TREINAR UM GRUPO DE TRABALHO
LE-8566	115 MODELOS DE CARTAS COMERCIAIS
PL-228	A REVOLUÇÃO DOS MICROCOMPUTADORES
CV-338	FÓRMULAS IMPORTANTES PARA ANALISAR BALANÇOS
CV-139	PREVENÇÃO DE ACIDENTES NAS INDÚSTRIAS
CP-333	A CIÊNCIA DAS NEGOCIAÇÕES
CV-346	FRAUDES CONTÁBEIS
CR-392	MANUAL DA LIDERANÇA NO TRABALHO

— JORNALISMO —

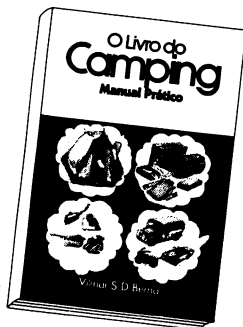
CV-8065	JORNALISMO PARA PRINCIPANTES
PL-8540	NOÇÕES DE JORNALISMO APLICADO
CV-133	JORNALISMO NA TV

— FOTOGRAFIA —

- LE-8502 COMO FOTOGRAFAR MELHOR
- CR-8413 COMO USAR SUA MÁQUINA FOTOGRÁFICA
- AG-8440 FOTOGRAFIA EM QUADRINHOS
- PL-8441 APRENDA A FOTOGRAFAR SUA FAMÍLIA
- 2CV-13 FOTOGRAFIA COM BOM SENSO
- CR-33 MANUAL BÁSICO DE FOTOGRAFIA
- CR-54 FOTOGRAFIA A CORES
- CV-48 FAÇA FOTOGRAMAS
- LE-2 FOTOGRAFIA DE LOCAIS E PAISAGENS
- 2CR-75 A TÉCNICA E A PRÁTICA DA FOTOGRAFIA
- LE-217 MOTIVOS FOTOGRÁFICOS DE A A Z
- 2CR-317 VOCÊ E SUA CÂMARA
- PL-202 GUIA DE FOTOGRAFIA À MEIA-LUZ
- PL-167 TODOS OS TRUQUES FOTOGRÁFICOS

— DIVERSOS —

- PL-66 COMO INTERPRETAR OS SONHOS
- CR-8003 COMO LER AS MÃOS
- CP-8032 COMO TIRAR A SORTE PELAS CARTAS
- CP-64 CONHECE-TE PELA LETRA
- CR-8073 APRENDA A FAZER VERSOS
- PL-8039 HIPNOTISMO PRÁTICO
- CR-8144 APRENDA A FAZER O SEU BIORRITMO
- 2CR-8123 O LIVRO DO CAMPING
- CR-8189 INICIAÇÃO À ASTROLOGIA
- CR-8552 MARAVILHAS DO CORPO HUMANO
- LE-8588 COMUNICAÇÃO — CAMINHO PARA O SUCESSO
- LE-8561 AS VOCAÇÕES E COMO DESCOBRI-LAS
- AG-8556 PROTEÇÃO E SEGURANÇA
- LE-8550 GENEALOGIA
- PL-8014 MANUAL ILUSTRADO DE ESTILOS ARTÍSTICOS
- CR-8541 TÉCNICAS DE EDUCAÇÃO NA ESCOLA E NA EMPRESA
- AG-8584 ESCOLHA SUA PROFISSÃO
- AG-8595 APRENDA A CONVERSAR
- CR-8601 POR QUE LEMOS MAL E COMO LER E ESTUDAR MELHOR
- ES-85 O FUNDAMENTAL NA PESCA DE LINHA
- 3AG-72 ESTILOS DE ORNAMENTOS
- CR-34 MANUAL DO ARTISTA
- 2LE-324 O CORPO HUMANO
- AG-183 COMO INTERPRETAR SEU MAPA ASTROLÓGICO
- CR-328 VOCÊ VAI CASAR?
- LE-77 CONSERTE TUDO EM SUA CASA
- LE-149 TUDO SOBRE SELOS — FILATELIA
- CV-174 FAIXA DO CIDADÃO
- AG-336 OS GRANDES BENFEITORES DA HUMANIDADE
- AG-273 GIGANTES DA CIÊNCIA
- CR-1045 MOBILIÁRIO — As Artes Plásticas no Brasil
- CV-454 VOCÊ É CRIATIVO?
- 2CV-251 OS NÚMEROS GOVERNAM O MUNDO
- CR-8 SIMPATIAS — para todos os fins
- CR-404 GRAFOLOGIA



— ARTES MARCIAIS —

AG-8148	CURSO DE CAPOEIRA EM 145 FIGURAS
CP-8023	CAPOEIRA SEM MESTRE
CR-358	JIU-JITSU SEM MESTRE
CR-363	JUDÔ E DEFESA PESSOAL
LE-351	JUDÔ SEM MESTRE
LE-8142	JUDÔ PARA CRIANÇAS
CR-8143	JUDÔ PARA PRINCIPIANTES
PL-8167	JUDÔ LUTA NO CHÃO
PL-8511	JUDÔ-KATAS (Para o exame de faixa preta)
CR-8017	KARATÊ SEM MESTRE
CR-8136	KARATÊ JÚNIOR
LE-8137	KARATÊ COMO DEFESA PESSOAL
2CR-8168	KARATÊ PARA A MULHER
2LE-8155	KARATÊ-KATAS (Para o exame de faixa preta)
LE-8145	KARATÊ ADIANTADO
CR-8138	TÉCNICAS BÁSICAS DO KUNG FU
PL-8172	KUNG FU — CURSO BÁSICO DE BASTÃO
AG-8539	O KUNG FU DE BRUCE LEE
CR-8094	DEFESA PESSOAL PARA BRIGA DE RUA
CR-8139	DEFESA PESSOAL PARA A MULHER
CV-209	ESPORTES DE LUTA E COMBATE
LE-87	JUDÔ — A MANEIRA FÁCIL
CP-397	KUNG FU (Para principiantes)
CR-359	O PODER DO KARATÊ

— AUTOMÓVEL • MOTOCICLETA —

CR-8183	O AUTOMÓVEL
SL-185	NOVO CÓDIGO NACIONAL DE TRÂNSITO
CR-8194	COMO CUIDAR DO SEU AUTOMÓVEL
PL-8419	MANUTENÇÃO DO AUTOMÓVEL EM FIGURAS
PL-8558	MANUTENÇÃO DE MOTOCICLETAS EM FIGURAS
LE-8536	CONHEÇA SEU AUTOMÓVEL
PL-8438	MOTOCICLETA — A MANUTENÇÃO DE SUA MÁQUINA EM QUADRINHOS
AG-8437	AUTOMÓVEIS — MANUTENÇÃO E PEQUENOS REPAROS
CV-409	APRENDA A DIRIGIR SOZINHO
CV-444	COMO COMPRAR UM CARRO USAÇO
CR-394	DICAS PARA UM CARRO 100%
AG-433	O QUE TODA MULHER DEVE SABER SOBRE O SEU AUTOMÓVEL

— ANEDOTAS —

SL-161	A MINHOCÁ É UM ABSURDO
ES-175	ANEDOTAS NÃO ENGORDAM
CP-169	O LIVRO DE OURO DE ANEDOTAS
SL-7101	PIADAS (1.º)
SL-7102	PIADAS (2.º)
SL-181	PIADAS (3.º)
SL-248	PIADAS (4.º)
SL-412	PIADAS (5.º)
SL-414	PIADAS (6.º)
CP-7351	O QUE É, O QUE É? (VOL. I)
CP-7352	O QUE É, O QUE É? (VOL. II)
CP-206	O QUE É, O QUE É? (VOL. III)
CP-246	O QUE É, O QUE É? (VOL. IV)
CP-421	LEIS DO DIA-A-DIA

— TRABALHOS MANUAIS —

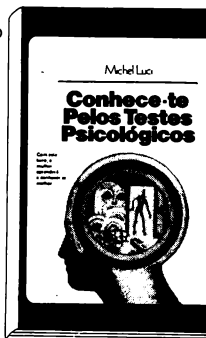
CV-3107	CURSO DE CORTE E COSTURA
AG-8110	ACABAMENTOS DE COSTURA
CR-8113	COMO PINTAR SOBRE TECIDOS
AG-8099	COMO FAZER BRINQUEDOS ORIGINAIS
AG-8131	FAÇA BRINQUEDOS
PL-8421	BRINCAR DE FAZER BRINQUEDOS
PL-8418	MANUAL DE COSTURA EM FIGURAS
LE-8578	COMO FAZER TRABALHOS COM PALHA
CR-8414	BATIK — A TÉCNICA PARA TINGIR TECIDOS COM FORMAS E FIGURAS
AG-8102	COSTURA PARA ROUPA DE CRIANÇAS • MODELOS E MOLDES
LE-8524	COSTURA PARA A DECORAÇÃO DE SEU LAR
CR-8112	É FÁCIL FAZER BICHINHOS DE PANO E ALMOFADAS
CR-8077	COMO FAZER BICHINHOS DE PANO
CV-8079	COMO FAZER BONECOS DE PANO
LE-8579	FANTASIAS INFANTIS
CP-8427	COMO FAZER ALMOFADAS E TAPETINHOS
CR-8567	COMO FAZER ENFEITES PARA FESTAS DE CRIANÇAS
LE-8577	É FÁCIL FAZER TRABALHOS COM CONTAS, MIÇANGAS E LANTEJOULAS
CV-8576	COMO UTILIZAR RETALHOS DE TECIDOS
CR-8154	FESTINHAS DE ANIVERSÁRIO
LE-8430	COMO FAZER ABAJURES
CR-8433	COMO FAZER BONECOS E BICHINHOS ARTICULADOS
CR-8472	COMO FAZER TRABALHOS EM PLÁSTICO
CR-8436	É FÁCIL FAZER BOLSAS E SACOLAS
PL-8428	COMO FAZER 1 ELEFANTE, 1 GIRAFÁ E 1 PORCO DE PANO
LE-8519	COMO FAZER TRABALHOS EM RÁFIA
CR-8431	COMO FAZER FLORES E FRUTAS ARTIFICIAIS
LE-8631	COMO FAZER FESTAS INFANTIS
CR-8475	COMO FAZER ENFEITES VARIADOS PARA O LAR
CV-3109	PRIMEIRAS ROUPINHAS DO BEBÊ
CV-78	APRENDA A FAZER CESTARIA
4CR-207	APRENDA A COSTURAR
LE-123	É FÁCIL ESTAMPAR TECIDOS EM CASA
CV-8423	SERIGRAFIA (SILK SCREEN)
2LE-391	PINTURA SOBRE PORCELANA
LE-387	ARRANJOS COM FLORES, RAMOS, GRAMÍNEAS E FRUTOS
CP-313	IMPRESSÃO MANUAL SOBRE PAPEL E TECIDO
CP-143	ARTESANATO EM COURO
LE-413	ARTESANATO EM TECIDOS

— FILHOS —

2CR-8029	QUE NOME DAREI AO MEU FILHO?
CR-8510	ATENDENTE INFANTIL
CP-8599	AJUDE SEU FILHO A FALAR MELHOR
LE-18	COMO CUIDAR DO SEU BEBÊ
CR-59	OS PRIMEIROS ANOS SÃO DECISIVOS
CV-92	PROBLEMAS DOS ANOS VITAIS DO SEU FILHO
CR-136	SEU FILHO DE 1 AOS 6 ANOS
LE-131	SEU FILHO DE 6 AOS 12 ANOS
PL-150	O PRIMEIRO ANO DO BEBÊ
CR-330	SEU FILHO DURANTE A GRAVIDEZ
CP-319	SEU FILHO NO 1.º ANO DE VIDA
CR-8115	ESCOLA DOS PAIS

— PSICOLOGIA —

- LE-8108 CONHECE-TE PELOS TESTES PSICOLÓGICOS
 ES-287 O DOMÍNIO DE SI MESMO PELA AUTO-SUGESTÃO
 LE-8104 A ARTE DE FAZER AMIGOS E SER POPULAR
 CR-8115 ESCOLA DOS PAIS
 CR-8103 PRESTÍGIO E PERSONALIDADE
 CR-8059 A ENERGIA PESSOAL
 CV-8060 A TIMIDEZ VENCIDA
 CV-8061 A ARTE DE VENCER
 CR-8062 O BOM SENSO
 CR-8058 A BOA MEMÓRIA
 CV-8192 COMO VENCER O MEDO
 AG-8185 CURSO BÁSICO DE ANÁLISE TRANSACIONAL
 AG-8196 A PSICOLOGIA SEM MISTÉRIOS
 AG-8506 O PENSAMENTO
 AG-8513 VIVA BEM COM VOCÊ MESMO
 2CR-8549 LIVRO DE OURO DA PSICOLOGIA
 CR-8590 TESTES PSICOLÓGICOS — FAÇA VOCÊ MESMO
 CR-8603 MEDO, TENSÃO, ANSIEDADE — COMO VENCER
 CP-8647 PARAPSICOLOGIA
 CR-268 COMO ELIMINAR O COMPLEXO DE INFERIORIDADE
 CP-16 A CURA PELO AMOR
 CR-69 DOMINE SEU SISTEMA NERVOSO PELO TREINAMENTO AUTÓGENO
 CR-98 A AJUDA PESSOAL PELA AUTO-HIPNOSE
 CV-103 LIVRE-SE DA DEPRESSÃO
 LE-132 APRENDA A CONVIVER
 2CR-144 O HOMEM NOVO E A ESCALADA DO SUCESSO
 CV-97 O QUE TODO HOMEM DEVE SABER PARA CONQUISTAR AS MULHERES
 LE-201 TREINAMENTO DA INTUIÇÃO
 CP-188 AS CORES E SUA PERSONALIDADE
 2CV-138 MEDITAÇÃO TRANSCENDENTAL
 CV-136 NÃO TENHA MEDO DE TER MEDO
 CV-205 COMO VENCER O ESGOTAMENTO, O MEDO E A TRISTEZA
 2CR-106 O FATOR DO SUCESSO
 LE-357 PESSOAS TÍMIDAS PODEM CURAR-SE
 CR-416 O LIVRO DOS TESTES DE AMOR
 CP-424 TREINAMENTO DA ARGUMENTAÇÃO
 ES-61 TESTE SUAS EMOÇÕES



— DISCURSOS • PENSAMENTOS —

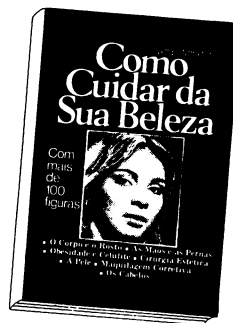
- CR-8068 DISCURSOS PARA TODAS AS OCASIÕES
 2CR-290 A ARTE DE FALAR EM PÚBLICO
 PL-8020 COMO PERSUADIR, FALANDO
 2CR-8164 COMO VENCER FALANDO
 2PL-314 JÓIAS DO PENSAMENTO BRASILEIRO
 CR-45 COMO CONQUISTAR FALANDO
 2CR-43 O LIVRO DAS CITAÇÕES
 CP-182 SOCIALISMO PARA MILIONÁRIOS

— LITERATURA —

- LE-846 PEQUENA BIBLIOGRAFIA CRÍTICA DA LITERATURA BRASILEIRA
 PL-8150 VOCABULÁRIO TÉCNICO DE LITERATURA
 2CR-8178 DICIONÁRIO PRÁTICO DE LITERATURA BRASILEIRA
 2LE-7 DICIONÁRIO DO FOLCLORE BRASILEIRO — Câmara Cascudo
 2CR-158 O LIVRO DE OURO DE LITERATURA BRASILEIRA

— GINÁSTICA-ESPORTES —

- AG-8507 GINÁSTICA ACROBÁTICA
 PL-1074 GINÁSTICA RÍTMICA ESCOLAR
 AG-8002 GINÁSTICA PARA A MULHER MODERNA
 PL-8173 MODELAGEM DO FÍSICO
 CR-8071 REGRAS DE BASQUETEBOL ILUSTRADAS
 CR-8070 ATLETISMO CORRIDAS
 LE-8081 FUTEBOL DE SALÃO
 2CR-8147 VOLIBOL
 2LE-8149 APRENDA A VELEJAR
 AG-8176 TÉCNICAS DE NATAÇÃO EM FIGURAS
 CR-8193 APRENDA A NADAR CORRETAMENTE
 CP-360 ENSINO DE NATAÇÃO AO PRINCIPIANTE
 AG-8080 TÊNIS
 2CR-8198 84 DICAS PARA O TÊNIS
 3LE-127 TÊNIS: COMO JOGAR, COMO VENCER
 CP-453 TÊNIS PARA CRIANÇAS
 CR-8016 BOXE AO ALCANCE DE TODOS
 CV-153 POR DENTRO DO BOXE
 AG-8140 EXPRESSÃO CORPORAL
 PL-8146 EXPRESSÃO CORPORAL PARA JOVENS E CRIANÇAS
 LE-8425 COMO TIRAR A BARRIGA
 LE-8199 BASQUETEBOL EM FIGURAS
 AG-8546 AS TÁTICAS DO FUTEBOL
 CR-8503 APRENDA A FAZER MASSAGENS
 AG-8613 COMO MODELAR A CINTURA E AS PERNAS
 2CR-8589 112 DICAS PARA O GOLFE
 CP-8473 COMO MODELAR O CORPO
 2LE-8446 APRENDIZAGEM DE GINÁSTICA OLÍMPICA
 CV-73 FUTEBOL — REGRAS E TÁTICAS
 LE-118 COMO AUMENTAR SUA ALTURA
 CP-215 APRENDA COM O MAIOR GOLEIRO DO MUNDO
 LE-315 MANTENHA-SE EM FORMA
 CR-140 ALEGRIA DE CORRER
 CP-21 APRENDA A PATINAR
 CV-63 GINÁSTICA — ESPORTES — JOGOS



— BELEZA —

- CV-8182 COMO CUIDAR DA SUA BELEZA
 2LE-8180 DICAS DE BELEZA DE A ATÉ Z
 CV-208 TRATAMENTO DE BELEZA
 2PL-369 CORES PARA MINHA BELEZA
 CP-350 TRATAMENTO PARA REJUVENESCER

— YOGA —

- CR-8066 HATHA, O ABC DO YOGA
 CR-8107 YOGA PARA A MULHER
 CR-296 LAYA-YOGA
 PL-8187 MASSAGEM E SENSIBILIDADE
 AG-8534 NOSSO CORPO PERFEITO PELA YOGA
 LE-8517 YOGA + GINÁSTICA
 LE-8190 YOGA E PARTO
 PL-8434 YOGA — O CAMINHO PARA UMA VIDA FELIZ



— LAR —

- LE-8018 O QUE TODA DONA-DE-CASA DEVE SABER
 CR-8114 COMO ORGANIZAR E DIRIGIR SEU LAR
 PL-8130 IKEBANA — ARTE JAPONESA PARA ARRANJO DE FLORES
 CV-8120 APRENDA BOAS MANEIRAS
 AG-8010 MIL REGRAS ILUSTRADAS DE BOAS MANEIRAS
 2CR-8038 OS MÓVEIS E SEUS ESTILOS
 LE-8116 DECORAÇÃO BRASILEIRA
 2AG-8160 ARTE E DECORAÇÃO DE INTERIORES
 LE-8508 A ARTE DE RECEBER AMIGOS E VISITAS
 CV-8529 DECORAÇÃO DE APARTAMENTOS E PEQUENAS CASAS
 PL-8544 775 DICAS PARA RESOLVER OS PROBLEMAS DO LAR
 CR-8572 O QUE TODA MULHER DEVE SABER SOBRE DECORAÇÃO DO LAR
 CP-8471 UTILIDADES PARA O LAR
 CR-8627 DECORAÇÃO DE QUARTOS INFANTIS
 AG-8447 DECORAÇÃO DE NATAL
 AG-76 A PROTEÇÃO DO LAR
 CR-23 OS ESTILOS BÁSICOS EM DECORAÇÃO
 CR-49 FAÇA EM CASA
 CV-70 CONsertos DOMÉSTICOS EM FIGURAS

— CASA E JARDIM —

- 2CR-8165 MANUAL DO CONSTRUTOR
 CP-46 COMO COMPRAR SUA CASA PRÓPRIA
 PL-8009 COMO CONSTRUIR UMA CASA
 LE-198 MODELOS DE CASAS DE HOJE
 LE-199 MODELOS DE CASAS MODERNAS
 PL-8141 ESCOLHA A SUA CASA (I) Estilos Variados
 PL-8181 ESCOLHA A SUA CASA (II) Estilos Variados
 PL-8520 ESCOLHA A SUA CASA (III) Estilo Colonial
 PL-8521 ESCOLHA A SUA CASA (IV) Casas de Praia
 PL-8477 ESCOLHA A SUA CASA (V) Casas de Campo
 PL-96 ESCOLHA A SUA CASA (VI) Casas Econômicas
 PL-94 CERCAS, MUROS E PORTÕES
 2LE-109 AS MAIS BELAS LAREIRAS
 AG-116 SUGESTÕES PARA PISCINAS
 CP-8067 PLANTAS PARA JARDINS E INTERIORES
 CR-8095 HORTA CASEIRA
 CR-8092 CALENDÁRIO PARA SEU JARDIM
 CV-8129 COMO CULTIVAR HORTAS E POMARES
 CR-8156 COMO FAZER ENXERTOS EM PLANTAS
 CV-8166 PLANTAS DE INTERIORES
 2CR-8443 SAMAMBAIAS E OUTRAS PLANTAS ORNAMENTAIS
 AG-8602 PARA QUEM GOSTA DE FLORES
 CP-8632 TREPADEIRAS E CIPÓS
 CP-8571 MULTIPLICAÇÃO DE PLANTAS
 2CR-8608 PLANTAS PARA DENTRO DE CASA
 2CV-168 DECORAÇÃO DE EXTERIORES

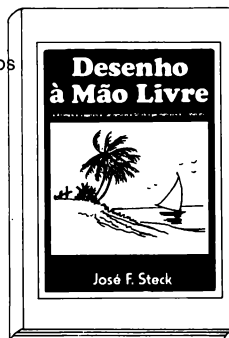


— DESENHO —

2CR-8047	DESENHO E ANATOMIA
AG-8044	MANUAL DE DESENHO DE LETRAS
CV-8034	COMO DESENHAR CRIANÇAS
LE-8133	COMO DESENHAR ANIMAIS DOMÉSTICOS
CR-129	COMO DESENHAR ANIMAIS SELVAGENS
CR-8015	COMO DESENHAR MODAS
PL-395	COMO DESENHAR MULHERES
CR-393	COMO COMEÇAR A DESENHAR
LE-420	DESENHO À MÃO LIVRE
CR-128	COMO DESENHAR CABEÇAS
CV-423	COMO DESENHAR A FACE HUMANA
LE-8043	APRENDA A DESENHAR FIGURAS CÔMICAS E BICHOS
LE-8036	APRENDA A DESENHAR EXPRESSÕES FISIONÔMICAS
CR-8045	COMO SOMBREAR DESENHOS
LE-8042	COMO DAR MOVIMENTO AOS DESENHOS
PL-8041	APRENDA A DESENHAR
AG-8151	COMO DESENHAR PAISAGENS
CR-8157	COMO DESENHAR FLORES E FRUTAS, PLANTAS E ÁRVORES
LE-8171	COMO FAZER CARICATURAS
CR-8109	COMO DESENHAR A BICO-DE-PENA
PL-8559	MIL MODELOS E IDÉIAS PARA DESENHO DE LETRAS
LE-8415	ELEMENTOS E NORMAS PARA DESENHOS E PROJETOS DE ARQUITETURA
CR-8555	PERSPECTIVA PARA PRINCIPIANTES
PL-8442	DESENHO DE PROPAGANDA
2CR-1492	1000 DESENHOS PARA QUEM NÃO SABE DESENHAR
AG-8435	COMO UTILIZAR A PERSPECTIVA NO DESENHO
LE-20	DESENHO DE CONCRETO ARMADO
PL-110	MANUAL DE DESIGNS
2PL-247	ARQUIVO DE DESENHOS
LE-1039	DESENHO TÉCNICO
CP-122	A ARTE DE DESENHAR A MULHER
CR-418	COMO DESENHAR A FIGURA HUMANA
4LE-353	DESENHO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS
AG-227	DESENHO A CREIOM
2CV-320	SIGNOS, SÍMBOLOS E ORNAMENTOS
2CV-471	ORNAMENTOS GRÁFICOS
CR-348	COMO DESENHAR GATOS
CR-403	COMO DESENHAR CÃES
2AG-501	ARQUIVO DE 700 DESENHOS DE ANIMAIS
2AG-500	ARQUIVO DE 600 DESENHOS DE PASSAROS
2AG-396	SÍMBOLOS GRÁFICOS

— PINTURA —

2LE-8505	APRENDA A PINTAR
PL-551	COMO COMPOR AS TINTAS
PL-552	COMO PINTAR PAISAGENS
PL-553	COMO PINTAR NATUREZAS-MORTAS
PL-554	COMO PINTAR FLORES
PL-555	COMO PINTAR A FIGURA HUMANA



— MÚSICA —

CP-8530	ABC DO VIOLÃO PARA MENINOS E MENINAS
CR-8119	ACOMPANHAMENTO AO VIOLÃO E GUITARRA
CR-8117	APRENDA VIOLÃO
AG-8422	VIOLÃO SEM MESTRE
CP-8118	VIOLÃO PARA PRINCIPIANTES
CR-8030	PIANO SEM MESTRE
CR-8035	ACORDEOM SEM MESTRE
CP-8028	GAITA SEM MESTRE
CR-8426	COMO CONSTRUIR INSTRUMENTOS MUSICAIS, USANDO MATERIAIS CASEIROS
AG-8568	CURSO PARA SOLO DE VIOLÃO
CP-8775	TOQUE O VIOLÃO OU A GUITARRA
LE-107	VAMOS APRENDER A DANÇAR

— JOGOS —

CP-8008	APRENDA A JOGAR XADREZ CORRETAMENTE
ES-1420	MODERNA TÉCNICA DE ABERTURA NO XADREZ
2CV-840	XADREZ BÁSICO
2CR-8585	É FÁCIL JOGAR XADREZ
PL-8439	XADREZ — JOGUE COMO UM MESTRE
CP-347	XADREZ PARA PRINCIPIANTES
PL-8031	JOGO DE PACIÊNCIA
CR-8128	LIVRO DE OURO DE QUEBRA-CABEÇAS
CR-8054	TRUQUES E QUEBRA-CABEÇAS COM NÚMEROS
CR-8049	COMO JOGAR CARTAS
CR-8175	JOGO DE DAMAS
2PL-8085	BRIDGE
CV-86	CAMA DE GATO
CR-332	QUEBRA-CABEÇAS, TRUQUES E JOGOS COM PALITOS DE FÓSFORO
SL-366	VENÇA O FAMOSO CUBO O CUBO DE "RUBIK"

— TESTES —

CR-8106	LIVRO DE OURO DOS TESTES
CR-8072	TESTES DE INTELIGÊNCIA
CP-8012	TESTES DE NÍVEIS MENTAIS
CR-8004	TESTES DE MEMÓRIA
LE-8105	TESTES DE CONHECIMENTOS GERAIS
2CR-8551	TESTES DE Q.I. (QUOCIENTE DE INTELIGÊNCIA)
PL-8564	PROGRAMA DE TREINAMENTO
CP-226	TESTES DE Q.I. — Para Auto-Avaliação
LE-223	TESTES COM NÚMEROS E HABILIDADE MENTAL

— CARTAS —

2CR-8007	COMO ESCREVER QUALQUER CARTA
CP-8122	FRASES E PENSAMENTOS PARA CORRESPONDÊNCIA AMOROSA
CR-8121	MODELOS DE CARTAS DE AMOR
CR-1483	MODELOS DE CARTAS PARA TODOS OS FINS
CV-211	10 REGRAS BÁSICAS PARA CARTAS DE AMOR
3PL-36	PAPIÉIS DE CARTA

— BORDADOS —

CP-8402	MOTIVOS PARA PONTO DE CRUZ
CP-8401	PONTOS DE BORDADOS E MOTIVOS PARA BORDAR
CP-8404	ALFABETOS E MIL MONOGRAMAS PARA BORDAR
CP-8403	MONOGRAMAS E ALFABETOS EM PONTO DE CRUZ
CP-8405	BORDADOS PARA CAMA & MESA E COPA & COZINHA
CP-8406	FESTÕES, BARRAS, BAINHAS E FLORES PARA BORDAR
CP-8408	BORDADOS PARA JOGOS AMERICANOS, TOALHAS E PANOS PARA MÓVEIS
CP-8409	BORDADOS PARA LENÇÓIS E COLCHAS
CP-8411	MOTIVOS MARINHOS E JAPONESES PARA BORDAR
CP-8412	MOTIVOS BRASILEIROS, MEXICANOS E HOLANDESES PARA BORDAR
CP-8410	BORDADOS PARA BLUSAS, LINGERIE E ROUPINHAS PARA RECÉM-NASCIDOS
CP-8429	ESCUDOS E ENFEITES PARA BORDAR
PL-8432	PAINÉIS E OUTROS TRABALHOS PARA BORDAR
CP-8407	BICHINHOS E BONECOS PARA BORDAR
CP-42	NOVENTA PONTOS DE BORDADO

— TRICÔ E CROCHÊ —

CR-3156	TRICÔ PARA A MULHER ELEGANTE
2CR-3160	120 PONTOS DE TRICÔ
AG-3157	LIVRO COMPLETO DE TRICÔ E CROCHÊ
CR-8037	MODELOS EM TRICÔ PARA ROUPAS DE CRIANÇAS
LE-3161	TRICÔ PARA CRIANÇAS — (Segunda seleção)
CR-8111	50 RECEITAS DE TRICÔ PARA O ENXOVAL DO BEBÊ
CR-8086	NOVAS RECEITAS DE TRICÔ PARA O BEBÊ
LE-8055	30 AGASALHOS DE TRICÔ PARA HOMENS E MENINOS
CV-8090	30 RECEITAS DE CROCHÊ PARA LUVAS, GOLAS, BOLSAS
LE-8089	MODELOS DE TRICÔ COM LINHA PARA O VERÃO
CV-8159	BONECOS E BICHOS DE TRICÔ E CROCHÊ
LE-8518	TRICÔ PARA SUÉTERES, PULÔVERES E CASAQUINHOS
PL-8098	TRABALHOS MANUAIS E DE AGULHA
AG-8158	MAIS 55 TRABALHOS MANUAIS E DE AGULHA

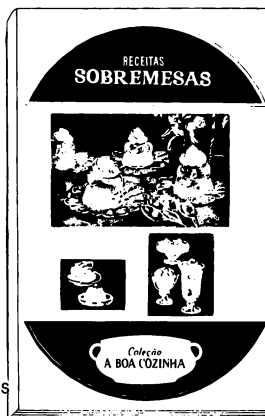


— COZINHA —

LE-2023	COZINHA NORTISTA
CR-8617	PRATOS SABOROSOS E ECONÔMICOS
CR-2027	A ARTE DE FAZER DOCES
ES-2030	A COZINHA BAIANA
PL-8179	PRATOS DA BAHIA
LE-8188	RECEITAS DA COZINHA VEGETARIANA
CP-8169	DICAS ÚTEIS PARA SUA COZINHA
2CR-2031	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA BRASILEIRA
LE-8056	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA BAIANA
2CR-8084	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA INTERNACIONAL
CP-8533	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA CHINESA
2CR-8522	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA MINEIRA
2CR-8504	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA ITALIANA
CP-8630	RECEITAS TRADICIONAIS DA COZINHA JAPONESA
PL-8417	MANUAL DA COZINHA EM FIGURAS
CR-8538	PRATOS TÍPICOS DO BRASIL
2LE-8525	CARDÁPIOS PARA TODAS AS OCASIÕES
CR-56	RECEITAS DE ALIMENTAÇÃO NATURAL (VEGETARIANA)
2CR-31	ERVAS E ESPECIARIAS NA COZINHA

COLEÇÃO "A BOA COZINHA" (Em formato álbum, cada livro com 150 receitas)

CV-1761	RECEITAS DE SALGADINHOS
CV-1762	DE DOCINHOS
CV-1763	DE BOLOS
ES-1764	DE SOBREMESAS
ES-1765	DE CARNES
ES-1766	DE PEIXES
ES-1767	DE SOPAS
ES-1768	DE COQUETÉIS, APERITIVOS E BEBIDAS
ES-1769	DE MASSAS
ES-1770	DE VERDURAS E LEGUMES
ES-1771	DE PIZZAS, EMPADINHAS E PASTÉIS
ES-1772	DE JANTARES MODERNOS
ES-2007	DE AVES
ES-2008	DE SALADAS E FRIOS
ES-2009	DE SOBREMESAS GELADAS E SORVETES
ES-2010	DE SANDUÍCHES
ES-2011	DE ARROZ
ES-2012	PARA FESTAS TRADICIONAIS
ES-2013	PARA LIQUIDIFICADOR
ES-2014	PRATOS COM OVOS E PRATOS COM QUEIJOS
ES-2015	PRATOS DELICIOSOS PARA APROVEITAR SOBRAS
ES-2016	PRATOS APETITOSOS QUE NÃO ENGORDAM



— MEDICINA —

PL-8177	A CURA PELAS ERVAS E PLANTAS MEDICINAIS BRASILEIRAS
PL-8509	CURA-TE PELA HOMEOPATIA
AG-8553	FARMÁCIA PARA O POVO
2LE-8543	PRIMEIROS SOCORROS
AG-8570	SOCORRO DE URGÊNCIA EM PERGUNTAS E RESPOSTAS
CP-8618	COMO ACABAR COM A DOR NAS COSTAS
CP-55	COMO ACABAR COM A DOR DE CABEÇA
CP-22	COMO CURAR A INSÔNIA
CV-62	PRONTO SOCORRO
CV-80	ACUPUNTURA E ACUPRESSURA
CV-112	O FIM DAS LESÕES
CV-108	A SAÚDE PELAS PLANTAS E ERVAS DO MUNDO INTEIRO
2CR-130	OS REMÉDIOS NATURAIS QUE CURAM AS DOENÇAS
	<i>O QUE VOCÊ PODE FAZER PARA TRATAR:</i>
CR-321	PROBLEMAS DOS RINS E VIAS URINÁRIAS
CR-322	PROBLEMAS DO APARELHO DIGESTIVO
CR-323	PROBLEMAS DO OUVIDO E DA AUDIÇÃO
CR-325	CONTROLAR O PESO
CR-326	HIPERTENSÃO
CR-352	DORES E ATAQUES DO CORAÇÃO
CV-344	SHIATZU — A MASSAGEM JAPONESA DOS PONTOS DE PRESSÃO
CR-407	A CELULITE É CURÁVEL
CR-425	GUIA ILUSTRADO PARA PREVENIR ACIDENTES
CR-441	ACUPRESSURA PARA TODOS
CR-390	ACUPUNTURA PARA TODOS
CR-365	COMO TRATAR DOENÇAS PELA MASSAGEM REFLEXÓGENA
CR-428	ARTERIOSCLEROSE
CR-388	REUMATISMO, ARTRITE E OUTRAS DOENÇAS REUMÁTICAS

— ANIMAIS —

2CR-8093	COMO CUIDAR DE SEU AQUÁRIO
2CR-8516	AQUÁRIOS
CV-8053	O LIVRO DE OURO DOS CÃES
CR-8581	COMO CUIDAR DE SEU CACHORRO
CV-8547	COMO TRATAR E ADESTRAR O CÃO DE GUARDA
CP-8027	COMO CRIAR GALINHAS
CR-8052	COMO CUIDAR DE SEU GATO
PL-8186	ABELHAS E MEL — CRIAÇÃO E EXTRAÇÃO
CP-26	MANUAL DO PRODUTOR DE LEITE
CP-137	COMO CUIDAR DOS PASSARINHOS
CV-50	COMO ESCOLHER O SEU CÃO

— MÁGICAS • ILUSÕES DE ÓTICA —

CR-8127	MÁGICAS DE SALÃO
PL-8514	MÁGICA PARA PRINCIPIANTES
CR-8048	APRENDA A FAZER MÁGICAS
CP-7361	ILUSÕES DE ÓTICA
2PL-497	ILUSÕES

— LÍNGUAS VIVAS —

PORTUGUÊS

- CR-10 500 TESTES DE PORTUGUÊS
- CR-8565 FALA E ESCRIVE CORRETAMENTE A TUA LÍNGUA
- CR-8604 APRENDA A REDIGIR CORRETAMENTE
- AG-8162 COMO ESCRIVER BEM
- AG-8563 PEQUENOS SEGREDOS DA ARTE DE ESCRIVER
- 2LE-8586 PORTUGUÊS DOS VESTIBULARES
- PL-1035 PORTUGUÊS FUNDAMENTAL
- CR-8082 NOÇÕES DE ESTILO
- AG-8083 ERROS DE PORTUGUÊS E SUAS CORREÇÕES
- CP-8100 DOS FATOS PARA A GRAMÁTICA
- LE-8132 AS 27 FUNÇÕES DA PALAVRA "QUE"
- CR-8069 A REDAÇÃO OFICIAL E SEUS MODELOS
- PL-8135 GRAMÁTICA DE OURO DA LÍNGUA PORTUGUESA
- CP-8161 MÉTODO MODERNO E SIMPLES DE ANÁLISE SINTÁTICA
- CR-8523 CURÇO DE PORTUGUEZ EM 2HRS!(Quem não estuda, arrisca-se a escrever assim)
- 2CR-8078 COMO ADQUIRIR UM PODEROSO VOCABULÁRIO EM 30 DIAS
- AG-8598 TESTES DE PORTUGUÊS
- CR-8587 TIRA-DÚVIDAS DE PORTUGUÊS
- LE-8591 TESTES DE GRAMÁTICA DA LÍNGUA PORTUGUESA
- CP-24 MANUAL DE PONTUAÇÃO
- CR-8601 POR QUE LEMOS MAL

LÍNGUAS

- LE-8024 2500 FRASES MAIS USADAS EM 5 LÍNGUAS
- CV-8096 CURSO RÁPIDO DE INGLÊS BÁSICO
- CV-58 PRACTISE YOUR ENGLISH VERBS
- 2LE-8174 ENGLISH DIALOGUES
- PL-44 ENGLISH DIALOGUES FOR BEGINNERS
- LE-370 COMO CONSEGUIR O QUE VOCÊ DESEJA — EM 9 LÍNGUAS
- CR-25 FRANCÊS SEM MESTRE
- CV-163 ITALIANO SEM MESTRE
- CV-230 ALEMÃO SEM MESTRE
- AG-8501 INGLÊS SEM MESTRE
- AG-8623 ESPANHOL SEM MESTRE
- LE-8592 MANUAL PRÁTICO PARA O ENSINO DE INGLÊS
- LE-231 PORTUGUESE FOR FOREIGNERS
- AG-8152 OS VERBOS FRANCESES
- AG-8101 OS VERBOS INGLESES
- 2LE-8515 INGLÊS PARA VIAGENS
- PL-88 FRANCÊS PARA VIAGENS
- LE-1730 ALEMÃO BÁSICO
- 2LE-194 FRANCÊS BÁSICO
- 2CR-35 ITALIANO BÁSICO
- LE-1726 INGLÊS BÁSICO
- CV-115 COMO PRATICAR A CONVERSACÃO EM ITALIANO
- LE-8019 COMO PRATICAR A CONVERSACÃO INGLESA

Coleção "CONVERSE"

- CP-1735 CONVERSE EM ITALIANO (Em 30 Dias)
- CP-1734 CONVERSE EM ESPANHOL (Em 30 Dias)
- CR-1722 CONVERSE EM ALEMÃO (Em 30 Dias)
- LE-1729 CONVERSE EM INGLÊS (Em 30 Dias)
- CP-1733 CONVERSE EM FRANCÊS (Em 30 Dias)

— OS GRANDES FILÓSOFOS —

CR-255	PLATÃO
CR-256	ARISTÓTELES
CR-257	FRANCIS BACON
CR-258	NIETZCHE
CR-259	ESPINOSA
CR-260	EMANUEL KANT
CR-261	SCHOPENHAUER
CR-262	HERBERT SPENCER
CR-263	VOLTAIRE

— OS GRANDES PERSONAGENS E A HISTÓRIA —

CP-481	GALILEU
CP-482	SÓCRATES
CR-483	JÚLIO CÉSAR
CR-484	NAPOLEÃO
CP-485	CRISTÓVÃO COLOMBO
CV-486	LEONARDO DA VINCI
CR-487	ALEXANDRE, O GRANDE
CP-488	OS VIKINGS
CP-489	CARLOS MAGNO
CP-490	AS CRUZADAS
CP-491	ARISTÓTELES
CP-493	PÉRICLES
CP-494	RICARDO CORAÇÃO DE LEÃO
CP-495	DEMÓSTENES

— LEIS-DIREITO —

CV-102	A CONSTITUIÇÃO DO BRASIL
CR-8125	O QUE TODO TRABALHADOR DEVE SABER SOBRE PREVIDÊNCIA SOCIAL
CR-8532	O QUE VOCÊ DEVE SABER SOBRE ESCRITURAS EM CARTÓRIO
LE-225	LIVRO BÁSICO DO ADVOGADO
CR-8611	O QUE TODO TRABALHADOR DEVE SABER SOBRE FGTS
CR-29	O QUE VOCÊ DEVE SABER SOBRE TESTAMENTOS
CV-47	OS DIREITOS DA MULHER CASADA
LE-27	O QUE VOCÊ DEVE SABER SOBRE HERANÇAS E INVENTÁRIOS
CR-3	O QUE VOCÊ DEVE SABER SOBRE A LEI DO INQUILINATO
CV-311	O QUE DEVEMOS SABER SOBRE O DIREITO PENAL
CV-442	BASES DO DIREITO TRIBUTÁRIO

— MITOLOGIA • CONHECIMENTOS —

2CV-597	MITOLOGIA GREGA E ROMANA
LE-1745	DICIONÁRIO ILUSTRADO DA MITOLOGIA
CR-1934	A HISTÓRIA DO MUNDO
LE-8026	O LIVRO DE OURO DOS ESTADOS DO BRASIL
LE-1592	O LIVRO DA HISTÓRIA DO BRASIL
PL-8184	A HISTÓRIA DA LOUCURA
AG-8416	RUGENDAS E A VIAGEM PITORESCA ATRAVÉS DO BRASIL
2CR-8424	DEBRET — VIAGEM PITORESCA E HISTÓRICA AO BRASIL
2CV-8011	A HISTÓRIA DA ARQUITETURA

Livrarias



Livraria Matriz Av. Brasil, 5840 — Rio

GRANDE RIO

Centro:

- Largo da Carioca (esquina de Uruguaiana)
- Av. Rio Branco, 156 — loja 4 (Ed. Avenida Central)

Copacabana:

- Rua Santa Clara, 33-D

Ipanema:

- Rua Visconde de Pirajá, 479-A (em frente à H. Stern)

Catete:

- Rua do Catete, 228, loja E Centro Comercial Catete

Tijuca:

- Pça. Saens Peña ao lado do Café Palheta

Barra Shopping:

- Shopping Center da Barra (junto a patinação no gelo) sextas, sábados e domingos até 22h:

Méier:

- Rua Dias da Cruz, 188 — loja 103

Madureira:

- Rua D. Clara, 11 — loja F (esquina de Domingos Lopes)

Nova Iguaçu:

- Av. Floriano Peixoto, 1784 — loja 2 (Galeria Fluminense)

Niterói:

- Rua Gavião Peixoto, 92 — loja 103 (Beco do Príncipe) — Icaraí

Duque de Caxias:

- Av. Dr. Manoel Teles, 113 — Loja A (esquina de José de Alvarenga)

SÃO PAULO

Centro:

- Rua Conselheiro Crispiniano, 403

Centro:

- Rua Benjamim Constant, 162

Centro:

- Av. São João, 729/733 (junto ao restaurante Brahma)

Centro:

- Av. Ipiranga, 1258 (perto da Santa Efigênia)

Penha:

- Av. Penha de França, 771

BELO HORIZONTE

- Av. Afonso Penna, 1707 (perto do Palácio das Artes)
- Rua Guarani, 475 — Centro (Próximo ao Colégio Anchieta)

CURITIBA

- Rua Jesuino Marcondes, 35 — loja 1 (quase esquina da Pr. Gal. Osório)

PORTO ALEGRE

- Av. Osvaldo Aranha, 426 (em frente ao Instituto de Educação)

FORTALEZA

- Rua Major Facundo, 680

RECIFE

- Rua do Hospício, 202 — loja 2 Ed. Olympia (Próx. Teatro do Parque)

SALVADOR

- Av. 7 de Setembro, esquina da Rua Politeama de Cima (Mercês)

BRASÍLIA

- Super Center Venâncio, 2000 — 1.º subsolo — loja 42F



EDITORA TECNOPRINT LTDA
Sede: Dep. de Vendas e Expedição
Dep. de Direitos e Exame de Originais
Rua Nova Jerusalém, 345 — Rio de Janeiro — RJ
Correspondência: Caixa Postal 1880
20001 — RIO DE JANEIRO — RJ



Os verbetes estão impressos em ordem alfabética.

Os termos serão apresentados em inglês e também em português, sempre que exista uma tradução já consagrada. Isto permite que você possa procurar o termo desejado pela sua grafia portuguesa ou, se preferir, pela sua forma original em inglês.



Livro número – 71

Preço: categoria PALMA