

3章 コンピュータを活用する

| | |
|-----------|---|
| インタフェース | ユーザーとシステムの間での接点や仲介。 |
| 演算装置 | コンピューターで計算や処理を行う機構。 |
| 記憶装置 | データやプログラムを保存する装置。例：ハードディスク、メモリ。 |
| 出力装置 | コンピューターから情報を外部に表示や印刷する装置。 |
| 制御装置 | コンピューター内の機能や動作を管理する装置。 |
| 入力装置 | コンピューターに情報を与える装置。例：キーボード、マウス。 |
| OS | オペレーティングシステム。コンピューターの基本的な操作を管理するソフトウェア。 |
| ソフトウェア | コンピューターを動かすためのプログラムやアプリケーション。 |
| ハードウェア | コンピューターの物理的な部品や装置。 |
| 応用ソフトウェア | 特定の目的や用途に応じて作られたソフトウェア。 |
| 基本ソフトウェア | コンピューターの基本機能を提供するソフトウェア。 |
| ソースコード | プログラムの元となる人間が読める形式のコード。 |
| プログラミング言語 | コンピューターに命令を与えるための言語。 |
| プログラム | コンピューターが実行する命令や手順の集まり。 |
| 機械語 | コンピューターが直接理解できる0と1のバイナリコード。 |
| ハードディスク | データを永続的に保存するための記憶装置。 |
| 補助記憶装置 | 主記憶装置とは別にデータを保存する装置。例：ハードディスク、USBメモリ。 |
| メモリ | コンピューターの情報を一時的に保存する装置。 |
| 論理演算 | データを対象として行うANDやORなどの演算。 |
| 論理回路 | 論理演算を実現する電子回路。 |
| AND回路 | 論理積を計算する回路。 |
| NOT回路 | 論理否定を計算する回路。 |
| OR回路 | 論理和を計算する回路。 |
| 誤差 | 理論値と実測値の間の差。データの不正確さを示す。 |
| アルゴリズム | 問題を解決する手順や方法。 |
| フローチャート | アルゴリズムを図で表現したもの。 |
| アクティビティ図 | システムやプロセスの動作を流れ図で表現したもの。 |
| 演算子 | 計算や処理を行う記号や文字。 |
| 順次構造 | プログラムの命令が上から順番に実行される構造。 |
| 分岐構造 | 条件によってプログラムの実行経路が分岐する構造。 |
| 変数 | データや値を格納するための記号や名前。 |
| 反復構造 | 同じ処理を繰り返し行うプログラムの構造。 |
| リスト | 複数のデータをまとめて管理するデータ構造。 |
| 配列 | 同じ種類のデータを連続したメモリ空間に格納するデータ構造。 |

| | |
|----------|--|
| 乱数 | ランダムな数値。プログラム内で生成される。 |
| 引数 | 関数に渡すデータや情報。 |
| 関数 | 特定の処理や計算を行うプログラムの一部。 |
| 戻り値 | 関数が処理した結果や戻り値。 |
| A P I | アプリケーションプログラミングインタフェース。ソフトウェア間の通信を可能にする。 |
| モデ化 | 現象やシステムを数学的なモデルで表現すること。 |
| 単純化 | 複雑な現象や問題を簡単な形にすること。 |
| シミュレーション | 現実世界の状況を模擬的に再現すること。 |
| クロック周波数 | コンピューターの動作を制御する基準となる周波数。 |
| 集積回路 | 複数の電子部品を一つのチップに集積したもの。 |
| I C | 集積回路。複数の電子部品を一つのチップに集積したもの。 |
| 全加算器 | 二つの数値を足し合わせる回路。 |
| 半加算器 | 二つの数値の加算結果と桁上りを計算する回路。 |