

索 引

【2】
2相(フェーズ)コミット III-16

【3】
3次元ディスプレイ VIII-9

【A】
ACID特性 III-3
A/D変換 IV-9
ATM VIII-4
ATM方式 VIII-6

【B】
B-ISDN VIII-6

【C】
CATV VIII-7
CD技術 VIII-4
CD-DA VIII-4、10
CD-G VIII-4
CD-I VIII-4、10
CD-MIDI VIII-4
CD-ROM VIII-4、10
CD-V VIII-4
CFP92 V-3
CICS VII-9
CINT92 V-3
CISC V-4
CM III-10
CODASYL III-16
CPUサーバ VII-7

【D】
D/A変換 IV-9
Dhrystoneテスト V-3
DPL VII-9

【F】
FAX VIII-9
FEP V-8

FS VII-9
FTP VI-15、VII-8

【I】
IEEE-488 IV-11
ISDN VIII-4

【J】
JPEG VIII-4、10

【L】
LD-ROM VIII-10

【M】
MIDI VIII-8
MMPM/2 VIII-14
MPEG VIII-4、11
MPEG1 VIII-11
MPEG2 VIII-11
MTBF V-9
MTTR V-9

【N】
NFS VI-15、VII-8
NIS VI-15
N-ISDN VIII-6
NOS VI-16
N out of M系システム V-13

【P】
Peer-to-Peer(ピアツーピア)
..... III-14、VI-13

【Q】
Quick Time VIII-14

【R】
RASIS V-8
RCP VI-15
RISCマシン V-4

RM	Ⅲ-14
RPC	Ⅶ-9

【S】

SPEC	V-3
------------	-----

【T】

TCB	Ⅳ-14
Telnet	Ⅵ-15
TM	Ⅲ-10
TOWNS-OS	Ⅷ-14
TPC	Ⅲ-8
TPC-A	Ⅲ-8
TPC-C	Ⅲ-8
TPC/IP	Ⅶ-11
TR	Ⅶ-9
TSS	I-18
TX インタフェース	Ⅲ-14
TxRPC	Ⅲ-14

【W】

Whetstone テスト	V-3
Windows MME	Ⅷ-14

【X】

XATMI	Ⅲ-14
XA インタフェース	Ⅲ-14
X ウィンドウ	I-29
X ウィンドウシステム	I-29、Ⅶ-13
X クライアント	I-29
X サーバ	I-29

【あ行】

【あ】

アクセス透過性	Ⅵ-6
圧縮技術	Ⅷ-4
アドレスバス	Ⅳ-8
アナログ量	Ⅳ-9
アレイコンピュータシステム	V-7

【い】

一括処理	Ⅱ-3
一貫性	Ⅲ-4
位置的透過性	Ⅵ-6
イベント	I-15

イベントフラグシステムコール	Ⅳ-15
インジェクト・プリンタ	Ⅷ-9
インターフェースボード	Ⅳ-10
インパクト・プリンタ	Ⅷ-8

【う】

ウィジェット	I-29
ウィンドウシステム	I-27

【え】

衛星通信	Ⅷ-6
液晶パネル	Ⅷ-9

【お】

オーサウェア・スター	Ⅷ-13
オーサリングツール	Ⅷ-12
応答時間	Ⅲ-7
オープンバッチ処理	Ⅱ-5
オペレーティングシステム	Ⅵ-10
親プロセス	I-25
音声認識	Ⅷ-5
オンライントランザクション処理	Ⅱ-3、Ⅲ-3

【か行】

【か】

カーソル	I-31
外部インターフェース	Ⅳ-11
外部事象	Ⅳ-3
仮想記憶	I-19
仮想ファイル	Ⅵ-11
稼働率	V-9
カフェテリア方式	Ⅱ-5
管理の分散	Ⅵ-5

【き】

キーボード	Ⅷ-8
ギブソンミックス	V-3
規模透過性	Ⅵ-6
キャッシュメモリ	V-3
キャラクタディスプレイ	I-26

【く】

クライアント	Ⅲ-4、Ⅶ-3
クライアントサーバ型	Ⅲ-12

クライアントサーバコンピューティング	VII-3
クライアントサーバモデル	I-29、VII-4
クライアントマシン	VII-5
グラフィカルインタフェース (GUI)	I-28
クリック	I-31
グロッシュの法則	V-16
クローズドバッチ処理	II-5

【け】

原子性	III-3
-----	-------	-------

【こ】

子プロセス	I-25
コマmercialミックス	V-3
コマンド	I-24
コミット	III-13
コミットメントプロトコル	III-15
コールドスタンバイ	V-10
コントローラ	IV-8

【さ行】

【さ】

サーバ	III-4、VII-3
サーバマシン	VII-5

【し】

シェル	I-24
シェル言語	I-25
シェルスクリプト	I-25
実行可能状態	I-22
実行状態	I-22
事象駆動 (イベントドリブン) 方式	IV-14
システム応答時間	I-12
システムコール	IV-15
システム資源	I-17
システム資源管理機能	I-16
システムバス	IV-8
持続性	III-4
時分割方式	I-18
ジョイスティック	VIII-5
ジョブ	I-20
ジョブ制御言語	II-11
処理機能の分散	VI-4

親言語方式	III-16
-------	-------	--------

【す】

垂直型分散処理システム	VI-8
水平型分散処理システム	VI-8
スキャナ	VIII-8
スケジューラ	I-23、IV-14
スケジューリング	I-21
スーパーバイザコール	IV-15
スピーカ	VIII-9
スプーリング	II-9
スループット	II-9

【せ】

センタバッチ処理	II-5
----------	-------	------

【そ】

疎結合	V-6
ソケット	VII-11
ソケットインタフェース	VII-11

【た行】

【た】

待機状態	I-22
タイムシェアリング	I-25
タイムシェアリングシステム	I-18、I-25
タイムスライス方式	IV-14
タイリング方式	I-27
多重プログラミング	I-16
タッチパネル	VIII-5
タスク	I-19
タスク間通信	IV-15
タスクの同期	IV-15
ダブルクリック	I-31
ターンアラウンドタイム	I-11、II-9
単一プログラミング	I-16

【ち】

超並列マシン	V-4
直列系システム	V-13

【つ】

通信サーバ	VII-7
-------	-------	-------

【て】	
デジタル量	IV-9
ディスクパッチャ	IV-14
手書き入力	VIII-8
データ圧縮	VIII-10
データ機密保護機能	III-17
データ辞書の分散化	III-19
データグローブ	VIII-8
データの一貫性	III-19
データの分散	VI-4
データバス	IV-8
データベース	III-7、IV-8
データベースサーバ	VII-7
データ保全機能	III-17
データ領域	III-20
デッドロック	III-17
デュアルシステム	V-11
デュプレックスシステム	V-10
電子ペン	VIII-5

【と】	
透過性	VI-6
同時実行制御	III-17
ドラッグ	I-31
トラックボール	VIII-5

【な行】	
【ね】	
ネームサーバ	VI-4
熱転写プリンタ	VIII-9
ネットワークオペレーティングシステム	VI-10

【の】	
ノン・インパクト・プリンタ	VIII-9

【は行】	
【は】	
ハイパーカード	VIII-12
ハイパーテキスト	VIII-12
ハイパーメディア	VIII-12
パイプライン	V-4
パイプライン処理	V-4
バインド	VII-11
バックアップ	III-8、III-19
バッチ処理	II-3

ハンドシェイク方法	IV-8
-----------	------

【ひ】	
ピアツーピア	III-14、VI-13
ビットマンディスプレイ	I-26
ビデオ・カメラ	VIII-8
標準インタフェース	VI-11

【ふ】	
ファイルサーバ	VII-7
ファンクションコール	IV-15
フォールトトレラントマシン	III-8
負荷の分散	VI-3
複製透過性	VI-6
プリンタ	VIII-8
プリンタサーバ	VI-4
プリントサーバ	VII-7
プロセス	I-19
プロンプト	I-24
分散型トランザクション処理	III-14
分散型トランザクション制御	III-19
分散データベース	VI-11
分散同時実行制御	III-19
分散処理オペレーティングシステム	VI-10
分離性	III-4
分散データベース	VI-11

【へ】	
並列系システム	V-13
並列マシン	V-4
ベクトル演算	V-5
ベクトルデータ	V-5
ベクトルプロセッサ	V-5
ヘッドマウントディスプレイ	VIII-9
ベンチマークテスト	V-3

【ほ】	
ポインティングデバイス	VIII-5
ボデイソニック	VIII-9
ホットスタンバイ	V-10

【ま行】	
【ま】	
マウス	VIII-5

マクロマインドディレクター	VIII-13
マルチウィンドウ	I-26
マルチシステム	V-10
マルチスレッド	III-18
マルチタスク	III-20、IV-12
マルチプログラミング	I-16
マルチプロセッサ	V-4
マルチメディアOS	VIII-13
マルチメディアパソコン	VIII-13

【み】

見せかけのコンピュータ	I-19
密結合	V-6

【む】

無停止コンピュータ	V-12
-----------------	------

【め】

命令ミックス	V-3
メールサーバ	VII-7

【も】

文字認識	VIII-6
モニタ	VIII-5

【や行】

【ゆ】

ユーザインタフェース	VIII-4
ユーザ応答時間	I-12
優先度 (プライオリティ) 方式	IV-14
ユーティリティ	I-14

【ら行】

【ら】

ラウンドロビン方式	IV-14
-----------------	-------

【り】

リアルタイムOS	IV-12
リアルタイムオペレーティングシステム	IV-12
リアルタイム処理	IV-3
リアルタイム制御処理	IV-3
リアルタイムモニタ	IV-12
リエントラントプロシージャ	III-20
リカバリ	III-8

リスト	I-23
リモートバッチ処理	II-5

【れ】

レーザ・プリンタ	VIII-9
----------------	--------

【ろ】

ログ	III-8
ログアウト	I-24
ログイン	I-24
ロック	III-17

【わ行】

【わ】

割込み処理	IV-10
-------------	-------