

# Forklaringer

- av ord og uttrykk brukt under forkurset

**Arkiv** - Det samme som "Mappe".

**Argument** - Et argument er det som sendes med under kjøring. Når vi skriver :  
touch nyFil.txt vil "nyFil.txt" være argumentet til touch-programmet. Dette har vi også i  
Java;

```
System.out.println( "Forkurs!" );
```

Her sender man "Forkurs!" som argument til System.out.println - som er det som sørger for å skrive tekst ut til terminalen

**Camelcase** - Når vi programmerer kan vi ofte ikke ha mellomrom i ord vi lager (les: syntaks), og vi trenger derfor en annen måte å skille mellom ord på. Derfor lager vi i stedet stor forbokstav når vi har et nytt ord, som i denne Java-kodesnutten:  
int myndigAlder = 18;

**Case sensitiv** - Det at noe er sensitivt til store og små bokstaver.

**cmd** - Kommandolinjevindu i Windows. Ligner på Terminalen på Mac/Linux.

**Editor** - Program vi bruker til å redigere kildekode når vi programmerer. Eksempler er:  
Atom / Emacs / Gedit / Sublime Text / Notepad ++

**Fil** - Data pakket sammen på et felles sted

**Filendelse** - Med filendelse menes de siste tegnene i et filnavn, som ofte begynner med punktum. Disse siste tegnene forteller oss hva slags filer vi jobber med, og hvordan programmer skal tolke filene. Eksempler på filnavn med ".java"-filendelse og ".py"-filendelse:

Dag1.java

Dag1.py

**Hjemmeområde** - Mappen på datamaskinen som typisk tilhører en bruker. Har vanlige mapper som "Documents" og "Downloads".

**IFI** - Institutt for Informatikk

**Input** - Input er det vi for eksempel sender inn til et program. Vi gir for eksempel Terminalen input når vi gir den kommandoer om hvilke dataprogram den skal kjøre.

**Instruksjon** - Når vi forteller datamaskinen hva den skal gjøre kaller vi det ofte for en instruksjon. Et eksempel på dette er at vi skriver kommandoen ls i Terminalen

**Kjøre** - Starte et program. Se program.

**Kildekode** - Dette er teksten programmene våre er laget av. Eksempel på et utsnitt av kildekode er:

```
System.out.println("Hallo");
```

Dette er ofte en god blanding av engelsk, spesielle tegn og norsk tekst.

**Kompilere** - Når vi har kildekode ønsker vi ofte å gjøre dette om til et språk som datamaskinen snakker. Når vi kompilerer kildekoden vår får vi maskinkode, som er språket datamaskinen snakker og forstår.

**Komprimere** - å gjøre mindre, trykke eller presse sammen.

**Kommando** - Vi gir datamaskinen instruksjoner om hva den skal gjøre, gjennom Terminalen. Et eksempel er kommandoen `ls` som kjører et program med samme navn - som gir oss en liste av filene i mappen vi er i.

**Maskinkode** - Dette er instruksjoner som kun datamaskinen forstår.

**Parameter** - Kan være et filnavn man sender med til et program, som programmet skal bruke på en eller annen måte. Se program.

**Program** - En samling av instruksjoner til datamaskinen - som kan kjøres. Se kjøre.

**Programmeringsspråk** - Ulike måter å fortelle datamaskinen hva den skal gjøre på.

**Prompt** - En tekst i Terminalen som viser at datamaskinen venter på input.

**Syntaks** - Med syntaks mener vi hvordan noe skrives. Vi vil for eksempel få en feilmelding hvis vi skriver:

```
int ettTall = 5
```

fordi vi har glemt en semikolon på slutten. Vi sier at semikolon er en del av syntaksen til et språk.

**Terminal** - Et dataprogram på Linux/Unix og Mac OS X, hvor man kan skrive inn kommandoer til datamaskinen. Disse kommandoene gjør ofte mindre ting, som `ls`, `mkdir` og `rm`.

**zip** - en mappe hvor innholdet er komprimert. Se komprimere.