

索引 (IT /ソフトウェア技術の階層的分類)

本索引は日本語版のために特別に作ったものです。アドホックではありますが、本書で扱っているすべてのIT/ソフトウェア技術(約2700項目)を階層的に分類しています。その大分類(19項)を下記にまとめました。基本技術から段々と応用的な技術に向けて分類しています。分類2.~9.は、ハードウェア面が基本ですが、その制御法という意味で最初からソフトウェアも関係しています。分類16.のGUI技術の実際的なことなどが随分のウエイトを占めているのが、通常の教科書や事典にない本書の特長といえるでしょう。

参照ページは、[章番号].[章内ページ]の形式で示しており、本書のヘッダ右上を参照下さい。

1. IT/ソフトウェア一般
2. ハードウェア一般
3. コンピュータの制御機構とその管理
4. コンピュータの記憶装置とその制御
5. コンピュータの入力装置とその制御
6. コンピュータの出力装置とその制御
7. コンピュータアーキテクチャ
8. コンピュータの通信制御装置とその利用
9. ネットワークとその利用
10. ソフトウェア/システム開発、ソフトウェア工学
11. ソフトウェア一般
12. オペレーティングシステム
13. プログラミング
14. データ工学、データベース
15. テキストとマルチメディアのデータ構造と基本処理
16. 高水準ヒューマンマシンインタフェース技術
17. コンピュータネットワーク、インターネットとその利用
18. 応用システム、社会システム
19. システムの評価

1. IT/ソフトウェア一般	電源バックアップ	11.3	シースルー効果	32.7
	電源への負荷	16.10		
a. 標準化	a.3 接地		a.7 設置・環境	
UDF (ユニバーサルディスクフォーマット)	6.7	コンピュータから虫を退ける	18.3	
ユニバーサルフォーマット	6.7	コンピュータ筐体内の清掃	19.5	
ユニバーサルプレーヤ	6.3	サーバの物理的保護	9.4	
ユニバーサル商品コード (UPC)	6.9	ジェル入り腕輪	29.2	
標準とプロトコル	6.8	ダストカバー	8.7	
RFC (Request for Comments)	10.7 24.10	ダストカバーを使う	9.2	
一般的な用語の使用	6.7	データセンタの環境を整備する	39.2	
b. 特許	保護用接地	11.3	蚊除けコンピュータ (超音波を利用)	18.3
クロスライセンス交渉	12.6	保護用多点接地	11.3	
特許を取る	9.3	a.4 配線		
		カラーケーブル (電力ケーブルで)	32.3	
		パッチケーブル	24.4	
		プリント回路基板上の両面マウント	17.6	
		ベイ	1.7 31.3	
		ミニチュア回路ブレーカ (MCB)	11.3	
		外部ドライブ 対 内部ドライブ	17.7	
		外部装置	13.7	
		拡張スロット	4.5 31.2	
		拡張ボード	37.5	
		拡張用スロット	24.3	
		構造化した配線	28.7	
		接続ポイント	31.2	
		等電位ボンディング	12.4	
		等電位環境	12.4	
		a.5 冷却		
		CPUの冷却	40.9	
		CPU内部の温度センサ	5.6	
		アルミのヒートシンク	8.7	
		コンピュータの空冷	29.3	
		サーマルペースト (熱伝導ペースト)	29.3	
		サーモスタット	37.6	
		穴の空いた放熱板モジュール	31.3	
		水冷システム	29.3	
		水冷ヒートシンク	29.3	
		水冷式コンピュータ	29.3	
		通気孔 (筐体の)	31.3	
		排水口	31.4	
		薄いフィンのヒートシンク	31.3	
		冷却ファン	8.7 31.7	
		a.6 筐体		
		CPUの冷却に 液体窒素を使う	29.3	
		LANラック	1.8	
		光の強さを変える (作業環境の)	35.10	
		振動を掃除に用いる	18.3	
		部屋の照明を調節する	12.3	
		保護カバー	30.8	
		防水カバーを使う	9.2	
		a.8 他		
		インジケータ (表示ライト) の色	32.3	
		ハードウェアの色	32.3	
		気体によるクッション効果	29.2	
		振動の治癒効果	18.6	
		人間工学的な家具	9.6	
		組立式家具	1.8	
		電源スイッチの色	32.3	
		廃棄リソースを活用する	22.4	
		b. テクノロジーの移行、ハードウェアのアップグレード		
		ウェア	30.7	
		テクノロジーの移行	36.7	
		テクノロジーをアップグレードする	38.8	
		ハードウェアをアップグレードする	38.3	
		技術が結合したデバイス	5.5	
		技術の融合	5.7	
		技術を置き換える	28.9	
		賢い材料を使う	38.4	
		柔軟な基板	30.3	
		c. 互換性、ドライブ、機器交換、		
		デバイスドライバ	24.7	
		デュアルモード	6.3	
		ハードウェアを保護する	9.2	
		ハードウェア互換性	33.2	
		ハードウェア互換性リスト (HCL)	10.5	
		ホットスワッピング (動作中の機器交換)	21.8	
		ホットフィクシング	25.2	
2. ハードウェア一般				
a.1 全般				
アイドル時間の活用	19.7			
事前調整	10.7			
取り付け方を逆にする	13.8			
人間工学的なコンピュータデバイス	9.6			
人間工学的なデバイス	4.6			
汎用デバイス	6.2			
a.2 電源				
UPS (電圧安定化電源) を使う	9.6			
UPS (無停電電源)	11.3			
UPS電源の状態を標識ライトの色で示す	20.2 32.5			
スパイクバスター	11.3			
パワーセーブ	2.10			
ペーパーパンバッテリー	30.3			
ペーパーパンバッテリーの充電器	30.3			
過電圧防止機構	9.7 11.3			
自動電源スイッチ	25.10			
手袋を使う (電気作業で)	9.6			
柔軟な導管	30.3			
冗長電源	11.3 11.4			
節電 (コンピュータの)	19.7			
節電 (フィードバックを得て)	23.3			
電圧の増幅	38.2			
電圧安定化	16.4			
電圧安定機を使う	9.6			
電圧安定装置のさまざま	16.4			
電源ケーブル	24.4			

ホットプラグイン	15.8	c.2 マルチタスキング	メモリページ	1.6
マルチモード	6.3	Javaスレッドをグループ分けする	メモリ分割	1.6
モジュール式ハードウェア	1.7	プロセスの割り当てと解除	より多いメモリ	16.8
関連のある動き	15.4	マルチスレッド	拡張メモリ	37.3
負荷試験において負荷を増大させる	37.6	マルチタスキング	揮発性メモリ	34.6
テクノロジーの互換性	33.7	割り込み型マルチタスキング	c.1 記憶管理	
d. 物理現象、物理的効果の知識ベース、振動		先取りマルチタスキング	移動型メモリ管理	15.2
相転移	36.8	c.3 優先度	自動メモリ管理	25.3
振動信号	18.2	Idleize (UNIX上の)	c.2 記憶割当て	
3. コンピュータの制御機構とその管理		UNIXのnice (バックグラウンドジョブ)	「最良適合」メモリ割りつけ	16.6
a. コンピュータの制御機構、CPU、アクセラレータ		スレッドに優先度をつける	「良適合」メモリ割りつけ	16.6
アクセラレータプログラム	8.8	スレッド優先度	アプリケーションを同一メモリ空間で実行する	7.6
グラフィックアクセラレータ	8.8	ソフトウェアの実行のモード (優先度)	メモリのパディング (メモリ管理で)	31.2
コプロセッサ	5.6	タスクマネージャでプロセス優先度を変える	メモリの割り当てと解除	20.3 34.5
ソフトウェアアクセラレータ	38.3	バックグラウンド処理	メモリの事前割当て	10.5
ダウンロードアクセラレータ	8.8	プロセスのスレッド優先度	メモリをパディングする	8.6
ネットワークコプロセッサ	38.5	プロセスの優先度を変える	メモリ割当ての種々の方法	16.6
ハードウェアアクセラレータ	38.3	低優先度ジョブのスケジューリング	メモリ割当ての優先度	35.8
高速グラフィックスカード	21.7	優先度を変える	メモリ管理ルーチンを使う	8.8
数値演算コプロセッサ	38.5	d. 負荷バランス	メモリ要求を記憶している実行可能プログラム	8.3
b. プロセスの管理、ログ		プロセスもアップグレード	ワーストフィットメモリ割当て	16.7
システムログ	23.5	プロセッサの負荷バランス	動的割当て (メモリの)	15.3
タイムシェアリング	1.6	ローカルな実行	変数にメモリを割り当てる	10.8
プロセスロック	2.5	ローテーションによる分散化	c.4 ガーベージコレクション	
自動活性化 (スクリーンセーバなど)	25.3	継続的負荷バランス	ほぼ厳密なガーベージコレクション	16.7
自動実行	25.8	高速プロセッサ	ガーベージコレクション	19.5
実行保護	9.3	4. コンピュータの記憶装置とその制御	ガーベージコレクション	34.5
内部システム操作	20.3	a. 記憶装置一般、記憶の階層	ごみ箱の整理	34.5
並列スケジューリング	12.4	HSM (階層的記憶管理)におけるデータ移行	移動型ガーベージコレクタ	15.2
メモリ常駐プログラム	20.5	メモリ階層	c.5 デバッグ	
c.1 多重処理		磁気記憶、光記憶、半導体記憶	メモリダンプ	23.6
インプロセスCOMサーバ	7.5	磁気記憶から光記憶に	非表示での共有	32.8
システム割り込み	19.6 20.3	静的メモリ (半導体メモリやフラッシュメモリ)	d.1 ファイル管理一般	
バックグラウンド処理	19.7	内部メモリと外部メモリ	Java パッケージの拡張子 (.lang、.applet など)	37.2
多重タスク処理	19.6	b. 主記憶 (メモリ)、ページ	ファイルのプロパティ	35.3
対称型の多重処理	12.4	DMA (ダイレクトメモリアクセス)	ファイルを隠す	2.7
非対称型の処理	4.9	RAM (ランダムアクセスメモリ) の揮発性	ファイル名の拡張子 (.doc、.txt など)	37.2
非対称型の多重処理	2.6 4.9	Read after Write による検証	ユニバーサルファイル名	6.7
並列処理	5.8	メモリスロット	リソース識別名	5.6
		メモリのテスト	長いファイル名	37.2
			d.2 デイレクトリ	
			カスタムフォルダ	3.10

サブディレクトリ	1.7	キャッシュを共用する	8.7	g.6 仮想ディスク	
ファイルをグループ分けしてディレクトリに入れる	5.3	キャッシュを更新する	34.6	ビデオの記録媒体	36.4
ホームディレクトリ	3.10	キャッシュ方針	16.7	仮想ディスク	27.4
レジストリから不要項目を削除する	21.5	キャッシング	10.3 8.8	h.1 バックアップ	
レジストリの構造	7.6	メモリキャッシュ	26.5	スケジュールされたバックアップ	19.4
隠しディレクトリ	9.4	ページイン/ページアウト	34.5	データのバックアップ	19.4 26.2
望まない項目をレジストリから除く	2.4	g.1 ディスク		データのバックアップを保持する	9.6
d.3 ファイル管理処理		SMART (Self Monitoring Analysis and Reporting Technology) ドライ	25.2	データベースのバックアップ	11.5
Windows エクスプローラ	24.5	ディスクの自動修理	25.2	トラックアウトトラックのコピーメカニズム	17.11
ソースコードをロックする	9.4	ディスクパーク (ディスクヘッドの安定保持)	9.6	バックアップジョブのスケジューリング	19.5
ファイルのロック	9.4	ディスクバッファ	24.10	バックアップを取る	9.6
ファイルの拡張/圧縮	37.3	ディスクブロック	1.6	リアルタイムのバックアップ	20.4 21.4
ファイルの自動圧縮	37.3	ディスクヘッドの動き	15.4	ログオン/オフ時の保守用ジョブ	19.5
ファイルバッファ	24.10	トラックとセクタ (ディスクの)	17.6	圧縮バックアップ	10.7
ファイルロック	2.5	ハードディスクのパーティション分け	1.6	自動バックアップ	25.4
ファイルを読み出し専用に変える	35.6	ポリウム (ディスク上の)	1.6	編集文書の途中保存	9.6
ファイル形式の自動検出	25.5	ポリウムセット	5.7	毎週のバックアップ	19.2
ワイルドカードで複数ファイルの選択	35.7	欠陥セクタの使用回避	9.8	毎日のバックアップ	19.2
一時ファイル	24.9	衝撃前に高速でディスクヘッドを止める	21.4	夜間のサーババックアップ	19.7
最近使ったファイルのスタック管理	34.4	冗長ディスクコントローラ	11.4	夜間バックアップ	19.5
最近使ったファイルの履歴	34.4	多層ハードディスク	17.4	h.2 バックアップ方式	
大きいファイルを分割する	1.8	g.2 ディスク管理		データファイルの連続的なバックアップ	20.4
読み出し専用ファイル	39.2	ディスクスペースの割り当てと解除	34.5	ハードディスクのスナップショット	26.6
d.4 サムネイル		ディスクの断片化解消	5.7	差分バックアップ	21.6
サムネイル表示 (ファイル一覧で)	30.7	ディスクを完全消去する	9.3	増分バックアップ	4.8 21.6
e. 保存、コピー、削除		ディスク分割	1.6	h.3 検査	
カスケードした削除	7.3	パーティションをマージする	5.7	CRC (巡回冗長検査)	8.3
ごみ箱	11.4	ブロックサブアロケーション	1.7	ストレージデバイスの故障を予測する	10.5
9.3	24.10	ブロックサブ割当て	25.12	高速スキャン (OSk ブート前に)	21.2
ファイルの完全消去	16.7	論理的区分 (ブロックやクラスタなど)	17.11	h.4 修復	
ファイルの高速転送 (DMAモードを使用する)	21.7	g.3 ディスク圧縮		スキャンディスクによるディスクベースの回復	34.5
ファイルを完全消去する	9.3	ディスク圧縮	30.5	ファイルエラーの修復のために別ソフトで変換する	36.3
安全デリート	16.10	ファイルの自動圧縮	25.12	救急パーティション	9.7
逆選択によるファイル削除	13.6	不必要ファイルを掃除する	2.4	自動治癒	25.3
検証をスキップしたコピー	21.5	g.4 ディスクのデフラグ化		破損ファイルの回復	16.8
自動保存	9.3	ディスクデフラグメンタで使われる色	32.5	h.5 自己修復	
浅いコピー (参照だけのコピー、本体なし)	25.3	ディスクのデフラグ化	5.7	ストレージのフォールトトレランス	11.4
30.6	30.6	ディスクの状態を色表示 (ディスクのデフラグ処理において)	32.5	ホットフィックス (ディスクの修復)	34.5
直接デリート (ごみ箱を経由しない)	21.5	g.5 仮想メモリ		自己修復できるコンピュータストレージ	25.3
定期的な保存	19.2	ページテーブル (仮想メモリ管理システムで)	24.9	i. 外部記憶装置、RAID	
f. キャッシュ、キャッシュ管理、		ページ要求 (仮想記憶の)	34.5	RAID (Redundant Array of Inexpensive Disks)	5.7
CD-ROM用キャッシュを削減する	21.9	仮想メモリ	27.3		
L2 キャッシュ	2.2	2.8	34.5		
キャッシュの定期的な失効	19.4	仮想記憶のページング	24.9		
キャッシュメモリ	24.10 27.3				

RAID (Redundant Array of Inexpensive Disks)	11.4 40.6	j.7 USBメモリ・スマートカード	キー入力の自動反復	25.10	
ストライプセット (RAID レベル 0)	5.7	スマートカード	13.4	ハンドフリーのキーボード	2.8
可搬型記憶媒体	15.3	種々の半導体メモリ	16.2	照明つきキーボード	8.4
階層型ストレージ管理 (HSM)	16.2	j.8 テープ		色豊かなキーボード (子ども用の)	32.3
j.1 補助記憶装置		古いバックアップテープを再利用する	34.5	c. タッチパネル、ソフトキーボード、	
SERAT (Software Error Recovery Analysis Tool) (記憶装置に対する)	27.4	早送り	21.3	ソフトウェアキーボードの効率化	10.9
さまざまな記憶媒体	3.7	j.9 他		ソフトキーボード	28.7
フォーマットのオプション	35.6	デジタルオーディオテープ	6.6	タッチパッド	3.6
j.2 読出し		柔軟な記憶媒体	30.3	デジタルタイザタブレット	17.11
高速スキャン	21.5	薄い記憶媒体 (磁気テープなど)	30.2	モジュール化キーボード	1.8
j.3 書き込み		5. コンピュータの入力装置とその制御		d. マウス、ジョイスティック、	
ディスクの事前初期化	10.4	a. 入力装置一般、		カーソルコントロールスティックのためのジェルクッション	29.2
フォーマットを無くす (unformat)	13.4	b.1 キーボード		グラフィックタブレット	3.6
リードアフターライト	8.3	キーボード操作の互換性	33.4	コードレスマウス	2.9
安全フォーマット	16.10	膝の上に乗せるキーボード	4.7	さまざまなポインティングデバイス	3.6
高速デリート (ごみ箱に移す)	21.5	b.2 キーボードの全体配置		ジェル入りマウスパッド	29.2
高速フォーマット	21.5	キーボード配列の非対称性	4.3	ジョイスティック	17.11 28.5
高速フォーマット	21.6	曲線のレイアウトをもつキーボード	14.3	ドーム形のマウス	14.3
自動フォーマット	25.3	b.3 キー配列		トラックボール	3.6 13.8
書き込みパラメータを変える (書き込み検証など)	35.6	キーボードのキー配置	17.9	マウス用の保護カバー	30.8
書き込み速度を変える (CDの)	35.6	さまざまなキーボードレイアウト	3.7	光学式マウス	28.3
書き込み防止ノッチ	4.3 9.4	ドボラクのキーボード	17.10	人間工学的なマウス	4.7
j.4 フロッピーディスク		各言語用のキーボード	3.9	e. スキャナ、	
インデックスホール (FDの)	4.3	b.4 キーの仕様		スキャニング (画像の)	26.6
フォーマットのパラメータ	35.7	Ctrl、Shift、Altキー	30.6	デジタルペーパー	26.6
自動クリーニング (フロッピーディスクで)	25.11	CTRLとALTキーの組合せ	40.2	f. センサ、	
j.5 MO		キートーン (キーボードで)	8.4	振動信号	17.3
j.6 CDとDVD		キーボードイベント	23.5	盗撮カメラを使う	26.6
CD イメージ	26.9	キーボードバッファ	24.10	g. マイク、MIDI	
CD のラベル	4.3	キーボードロック	2.5	MIDI (Musical Instrument Digital Interface)	24.5
CD-ROM の書き込み/読出し	35.7	ファンクションキーのテンプレート	8.6	==> 参照: 15、16	
CDのデータトラックはらせん形	14.3	大きい特別キー	8.4	6. コンピュータの出力装置とその制御	
CDの書き込み速度	15.8 16.6	点字キーボード	8.4	a. 出力装置一般、出力インターフェース	
CDレコーディングの速度	16.10	複合キー (同時打鍵キー) (キーボードで)	40.2	壁プリンタ (wand)	13.5
CD書き込みにおける物理現象 (相転移)	36.8	有線・無線兼用キーボード	6.3	b.1 プリンタ	
DRの書き込み速度	3.7	b.5 他		プリンタキャリッジの往復印刷	25.11
さまざまなタイプのCD	35.6	キーボードの排水口	31.5	プリンタケーブル	24.4
リライタブルCD (CD-RW)	34.5	キーボード上の換気穴	31.3	プリンタスプール	7.11
下位互換性	6.3				
光ディスク	28.2				
光学ディスク	26.5				
両面DVD	17.6				

プリンタのインクカートリッジ	1.9	超薄型ディスプレイ	30.2	3D オーディオ	17.4
プリンタの印字機構	15.4	両面ディスプレイ機器	17.6	e. ビデオ出力、NTSC/PAL	
プリントバッファ	24.10	c.3 液晶ディスプレイ		直接焼き付け (ビデオカメラからDVDへ)	21.7
b.2 印刷		液晶ディスプレイ (LCD)	29.2	f. インディケータ、	
スクリーン印刷	26.6	c.4 画面表示			
印刷ジョブの優先度づけをする	16.6	スクリーンセーバ	9.4		
印刷プレビュー	10.6 27.5 3.5	スクリーンをズームする (複数ページの表示)	27.6		
下書き印刷	16.3	スクリーン拡大装置	8.4		
最上質の印刷	16.3	スプラッシュスクリーン	8.2		
縦置き用紙/横置き用紙	17.8	画面の録画	26.7		
発表品質の印刷	3.5	回転するスクリーン	17.4		
b.3 フォント		c.5 解像度			
TrueType フォントを組み込む	5.11	スクリーンの解像度とフォントサイズ	12.3		
フォントカラーの選び方	32.4	ディスプレイの解像度を変える	35.4		
フォントのプロパティ	35.3	画面上のフォントサイズ	13.5		
最も近いフォントサイズ	16.3	解像度の調節	15.7		
最も近いフォントタイプ	16.3	解像度互換性	33.5		
b.4 カラー印刷		高解像度モニター	12.5		
True カラー (1600万色以上) を使う	32.6	複数解像度のモニター	6.3		
さまざまな色調を使う (カラー印刷で)	32.4	c.6 明るさ			
スポット色分解	1.9	スクリーンセーバ	20.5		
色分解 (カラー印刷)	1.9	モニタの反射光	8.7		
b.5 他		高コントラスト	8.4		
スマートペーパー (SmartPaper) (表示材料)	30.3	電子の目 (モニタの明るさの自動調整のため)	25.9		
デジタルインク (筆跡を自然に)	26.7 28.3	防眩スクリーン	9.6 24.8		
仮想コピー	26.7	眩光防止スクリーン (アンチグレアスクリーン)	30.7		
自動クリーニング (プリンタヘッド)	25.11	c.7 色表示、			
デュアルモードのモニター	6.3	RGBモニター	5.5		
c.1 モニタ		画面の色設定を変える (256色からTrueカラーに)	32.6		
スクリーンをロックする	2.5	階調カラーパレット	1.11 17.5		
ブライバシフィルタ (モニタの)	31.6	色を 16進数の値で示す	28.8		
マルチモードモニター	6.3	色互換性	33.5		
モニタのリフレッシュ速度	18.6	d. オーディオ出力、音声出力、サラウンドスピーカ、ヘッドセット			
モニタの縦置き/横置き	17.8	オンボードサウンドカード	5.6		
画面のちらつきを防ぐ	21.3	サラウンドサウンドスピーカ	17.4		
接続スイッチャ (モニタの)	2.9	ステレオスピーカ	17.4		
大画面モニター	8.4	ビープ音とベル音	18.3		
特殊なディスプレイユニット	3.6	ヘッドセットの共振を利用	18.5		
c.2 ディスプレイ		メディアプレーヤ	20.3		
ディスプレイをバランスさせる	12.3	音の増幅	38.2		
高速リフレッシュ	21.3	振動の利用 (ゲームのコントローラで)	18.3		
折り畳みスクリーン	17.4	録画速度を変える	35.6		
				f.1 ネットワークストレージ	
				7. コンピュータアーキテクチャ	
				a. コンピュータアーキテクチャー般、	
				RISC (Reduced Instruction Set Computer) プロセッサ	30.6
				エミュレーション	26.8
				ニューラルネットワーク (脳の働きモデル化)	26.9
				多層アーキテクチャ	1.10
				複合システム	40.6
				b. パーソナルコンピュータ(PC)、モバイルコンピュータ、PDA	
				パーソナルコンピュータ (PC) の汎用性	6.2
				携帯情報端末 (PDA)	6.2
				c. 並列コンピュータ、専用計算機	
				コプロセッサの追加	38.5
				デュアルプロセッサ/マルチプロセッサシステム	38.5
				マルチプロセッサシステム	5.6
				専用計算機	3.6
				d. 分散コンピューティング、	
				キーブアライブ要求	19.6
				ハートビート (サーバ群での)	23.3
				ハローパケットの継続的ブロードキャスト	20.4
				マスターブラウザの定期的選出 (ウィンドウNTドメインで)	19.3
				定期的ブロードキャスト (ネットワークシステム内で)	19.3
				定期的選出 (サーバ群で)	19.2
				分散コンピューティング	25.11
				e. 二重化コンピュータ、サーバの二重化、クラスタサーバ	
				クラスタサーバ	5.10 40.6
				クラスタフェイルオーバ	11.5
				サーバの負荷バランス	12.3
				サーバ統合	5.9
				サーバ二重化	11.5 26.3
				サーバ負荷を分割する	1.10
				バックアップサーバ	26.2
				分散サーバ	1.10
				ディスククラスタ	1.6

ネットワーク接続ストレージ	2.6	デジタル伝送 対 アナログ伝送	28.10	c.2 モデムと変調	
f.2 ディスクの二重化		デュアルモードの伝送	6.3	(電話の) チャンネルボンディング	5.6
ディスクイメージ	26.9	パリティビット	8.3	ソフトウェアモデム	26.8
ディスクの二重化	20.4	バンド幅を分割する	1.6	ヌルモデム	2.9
11.4	26.4	マルチプロトコルテスト	6.10	モデムにデータ圧縮機能	38.5
f.3 ディスクミラーリング		固定帯域幅	39.3	モデムによるエラー訂正	20.5
ディスクミラーリング	20.4	有線から無線への移行	36.7	モデムの自動回答機能	25.7
11.4	26.3	b.1 内部ポート		モデム速度のポート設定	12.5
f.4 ディスクのフォールトトレランス		PCI スロット	31.3	事前圧縮 (モデムで)	10.7
ディスクのフォールトトレランス	11.4	ハードウェアインタフェース	24.3	準適応型符号化法	15.8
f.5 ディスク使用量の制限		ハードウェアポート	31.2	直接接続モデム	21.7
ディスククォータ	9.5	内部ポート	31.2	適応型符号化法 (エンコーダ)	15.9
ディスク使用量のソフトな制限	11.4	b.2 周辺機器の接続		非対称型変調	4.8
g. システムクラッシュの防止、フォールトトレランス		外部ポート	31.2	c.3 ダイヤルアップ	
BIOS エラーのビープ音表示	23.8	拡張バス	24.3	PCからPCへのコール	5.9
クラッシュ管理ソフト	9.6	b.3 シリアルポート		ダイヤルアップ接続 (インターネットへの電話接続)	27.6
サーバセキュリティ	9.4	COM (Component Object Model) インタフェース	24.5 31.6	デュアルモードの電話	6.3
サーバのフォールトトレランス	11.5	シリアルATAケーブル	30.3	自動ダイヤリング	25.6
システムクラッシュの防止	9.6	シリアルポートコネクタ	24.4	c.4 FAX	
システムフォールトトレランス	11.3	通信ポート (COMポート)	31.5	FAXモデム	6.2
マシンを取り外す	2.2	b.4 パラレルポート		IPファックス	7.7
リソースをアップグレードする	38.8	高性能パラレルインタフェース (HIPPI)	24.3	c.5 ISDN	
リソースをバランスさせる	12.5	b.5 SCSI		ISDN デジタル加入者線	7.7
事前調整した装置を使う	9.7	SCSI (Small Computer System Interface)	24.3	制御チャンネル (ISDNの)	8.3
低速のマシンをソフトウェアテストに使う	22.3	SCSIドライブの自動修復	25.2	c.6 ADSL	
予防保守	19.5	b.6 USB		非対称型デジタル加入者線 (ADSL)	4.8
h. 組み込みシステム		USB (Universal Serial Bus)	6.8	c.7 他	
組み込みシステム	5.11 7.3	USB 2.0	38.7	電話障害の管理	11.8
i. デジタル家電、情報家電、ケータイ		USBポートコネクタ	24.3	d.1 接続部品類	
PVR (Personal Video Recorder)	38.3	バスマスタリング	21.7	ループバックアドレス	14.5
デジカメつきケータイ	5.5	携帯電話をUSBポートに接続する方法	33.3	d.2 ケーブル	
携帯電話	13.7	b.7 他		UTPケーブルの色コード	32.3
使い捨て可能コンピュータ (Cypak社)	27.2	IDE (Integrated Drive Electronics) インタフェース	24.3	UTPケーブルを使う (同軸ケーブルに代えて)	38.4
使い捨て可能な携帯電話	27.2	IDE スロット	31.3	エナメル塗装	30.8
Binocam (デジカメつき双眼鏡)	5.5	ターミナルアダプタ	24.4	ケーブルのカラーシーケンス	6.8
8. コンピュータの通信制御装置とその利用		ネットワークインタフェース	24.4	ジェル入りケーブル	29.2
a. 通信制御装置一般、有線/無線、アナログ/デジタル、周波数帯域		ネットワークインタフェースカード (NIC)	24.4	ジェル入りの柔らかいケーブル	29.2
さまざまな通信媒体	3.9	c.1 電話網の利用		シンネットケーブル	30.3
さまざまな伝送媒体	3.9	TSAPI (Telephony Server API)	24.5	ドロップケーブル	24.4
ダイヤルアップから高速接続に	36.6	ローカルループ (電話回線など)	14.5	らせん状ケーブル	14.3
		公衆電話回線網	3.9	延長ケーブル	37.5

柔軟なケーブル	30.3	EDFA (光ファイバケーブルの中継増幅器)	38.2	接続のフェイルオーバー	11.6
接続ケーブル	24.4	HFC (光ファイバと同軸ケーブルのハイブリッド)	5.6	接続の割り当てと解除	15.3 34.3
多目的ケーブル	6.6	オプトエレクトロニクス	28.3	接続の種々のオプション	16.4
電磁干渉をフィルタする	2.5	ジェル入り光ファイバケーブル	29.2	全二重通信	40.7
電線の絶縁	30.8	ダークファイバ	16.8	h.2 専用線接続	
導管にケーブルを通す方法	30.3	ファイバ光学 (オプティカルファイバ)	28.2	Point to Point 接続	20.4
複合ケーブル	40.7	光ファイバケーブル	30.3	専用線	20.4 39.4
複合ビデオケーブル	40.7				
d.3 コネクタ		f.1 無線伝送		h.3 交換接続	
BNC コネクタ	24.3	さまざまな周波数の電波	3.9	ソフト交換 (接続の)	28.7
RJ11 コネクタ	24.3	ワイヤレス	2.9	ハンドシェイク	5.9 10.9
RJ45コネクタ	24.3	ワイヤレス機器	2.9	回線交換	27.7
RS-232 コネクタ	24.3	ワイヤレス伝送	17.10	交換型接続	15.8 27.6
コネクタ	24.3	f.2 電波		高速スイッチング	21.7
ソケット (通信チャンネル)	31.5	RF信号の増幅	38.2	専用線接続	39.4
ネットワークコネクタ	24.3	UHF 波	18.4	着信(呼)自動分配機能 (ACD)	25.6
プラグとコネクタ	4.5	VHF波	18.4	h.4 コール	
特殊なコネクタ	4.5	ブルートゥース	2.9	コールスタック	7.2
標準的なコネクタ	6.8	高周波の電磁波	18.4	コールのチェーン	7.2
雄・雌 コネクタ	31.2	信号の増幅	38.2	自動リダイヤル	25.6
d.4 スイッチ		波形混合技術	5.11	接続したままの状態を維持する	8.6
スイッチ	24.4	無線電波伝送	17.10	h.5 コール転送	
d.5 イーサネット		f.3 マイクロ波		リダイレクション記号	31.5
イーサネットを使う (Arcnetに代えて)	38.4	Bluetooth 組み込みデバイス	38.4	着信転送	11.8
オンボードイーサネット	5.6	マイクロ波伝送	18.4	内線電話が話中のとき	11.8
d.6 イーサネットケーブル		f.4 赤外線領域		h.6 接続解除	
クロスケーブル	13.8	赤外線伝送	17.10	自動切断	34.2
d.7 ハブ		f.5 ワイヤレスネットワーク		接続タイムアウト	9.4 19.4
アクティブハブを使う (パッシブハブに代えて)	38.3	ワイヤレスLAN	2.9	h.7 他	
インテリジェントハブ	38.5	ワイヤレスネットワーク	2.9	オートレーシング (ラスト画像とベクトル画像間の変換)	36.4
カスケード接続のハブ	7.11	f.6 ブロードキャスト		自動番号識別 (着信電話の)	25.5
スイッチングハブ	5.5	g. 携帯電話網、セルラーネット		オンデマンドの帯域幅	15.8
ハブ	24.4	UTMS (移動体通信システム)	6.6	バンド幅の共有	1.6
管理可能なハブ	38.5	オンデマンドバンド幅	15.8	バンド幅制限	9.4
d.8 他		セルラーネットワーク	1.5	ブロードキャストする	16.8
アダプタ	24.3	h.1 接続一般		i.1 パケット通信	
カスケードフィルタ (RF受信機で)	7.11	ダイヤルアップ接続	15.8	MACヘッダの優先順位フィールド (パケット通信で)	31.6
カスケード接続デバイス	7.11	デマンドプライオリティ型のネットワークアクセス方式	15.8	データパケット	1.9
ネットワーク終端装置	24.4	回線交換 対 パケット交換	17.11	パケットによるデータ転送	19.7
フェイルオーバーケーブル	11.6	自動接続	25.6	サービスモジュール (通信での)	24.4
低速デバイス	12.5	自動接続と接続解除	34.4	i.2 データ転送	
e. 光ファイバ、オプトエレクトロニクス		信頼性のない接続	27.6	圧縮データの転送	36.6

非対称型データ転送	4.7	a.2 ネットワーク構成	Pingでフィードバックを得る	23.3	
i.3 バッファ		自動ネットワーク構成	25.5	SSL (Secured Socket Layer) プロトコル	30.8
データバッファ	24.10	遅いインターネット接続でのテスト	22.3	TCPポート	31.6
蓄積転送メカニズム	19.4	非対称型のネットワーク	4.8	アドレス解決プロトコル (ARP)	16.7
蓄積転送モード	19.4	a.3 均質ネットワーク		インターネットプロトコル	6.8
i.4 エラーチェック		均質なネットワーク	33.7	コネクション型プロトコル	20.5
コントロールバイト (データパケットの)	8.3	等ポテンシャルネットワーク	12.5	プロトコルの選択	21.7
チェックサム値を組み込む	38.6	a.4 異種ネットワーク		プロトコルの変換	36.7
チェックディジット	8.3	CTI (コンピュータと電話との統合)	40.6	プロトコルをポートに割り当てる	31.6
データ伝送中のエラー訂正	20.5	異種ネットワークを統合する	5.10	ポート	7.8
パリティチェック	23.3	相互接続ネットワーク	5.10	マルチプロトコルアプリケーション	6.9
継続的エラー訂正	20.5	複合ネットワーク	40.7	マルチプロトコルネットワーク	6.9
検証ルーチン	9.7	a.5 他		固有のプロトコル	33.7
制御データ	8.3	ハートビート (Weblogic クラスタ中のサーバの)	19.6	普遍的なプロトコルへの変換	36.7
i.5 トンネリング		b. OSIの 7層モデル、		保護されたプロトコルを使う	38.2
IPXパケットをTCP/IPに通す	7.6	OSI (Open Systems Interconnection)	7.9	d.2 プロトコル要素	
PPTP (Point to Point Tunneling Protocol)	31.5	OSIにおける7層モデル	1.5 30.8	ACK信号	23.3
カプセル化 (パケットの)	7.7	ハードウェア抽象化レイヤ	24.3	確認応答	23.3
セルインフレーム	7.7	ハードウェア抽象化レイヤ (Windows NT アーキテクチャで)	30.8	確認応答パケット	23.3
トンネリング	31.5	自動構成機能の追加	38.5	d.3 IPv6	
i.6 PVC		c.1 ローカルエリアネットワーク (LAN)		IPv6 (インターネットプロトコルバージョン6)	37.5 38.7
PVC (相手固定接続)	16.4	LAN (ローカルエリアネットワーク)	3.8 5.10	e.1 IPアドレス	
相手固定接続 (PVC)	20.4	マイクロセグメンテーション (LANの)	1.10	APIPA (自動プライベートIPアドレスレンジ)	11.5
i.7 他		c.2 LANトポロジ		IPv6 アドレス指定	17.3
カスタマイズインタフェースボックス	24.4	リングトポロジ 対 スタートポロジ	17.9	IPXアドレス	40.2
セキュアな通信システム (受信ノード側で)	24.4	リング型トポロジ	14.4	IPアドレス	5.6
仮想プライベートネットワーク (VPN)	28.4	c.3 LANからWANへ		IPアドレスからMACアドレスの取得	36.6
j. 通信トラフィック、バーストトラフィック、トラフィック負荷		LAN から WAN へ	17.3	IPアドレスの構造	40.2
トラフィックの負荷バランス	12.4	LANからインターネットへ	17.3	IPアドレスをドメイン名の代わりに使う	28.8
バーストの多い接続	21.3	イントラネット	3.8	MACアドレスを IPアドレスの代わりに使う	28.8
バーストモード転送 (CPU、キャッシュ、メモリ間で)	21.3	エクストラネット 対 イン트라ネット	13.8	ダイナミックIPアドレス	15.3
バーストレベル優先方式の転送	21.3	エクストラネット 対 イン트라ネット	17.7	ドメイン名とIPアドレスの変換	36.6
バースト状のトラフィック	21.3	サブネット	1.5	ローカルIPアドレス	3.10
バッファの利用	16.7	ネットワークセグメント	1.5	一時的IPアドレス	27.6
非同期伝送モード(ATM)ネットワーク	21.3	ネットワークネットワークインタフェース(NNI)	24.4	静的IPアドレス	39.4
9. ネットワークとその利用		多層のプロトコル	17.3	動的IPの割り当て	19.3
a.1 ネットワーク一般		d.1 プロトコル		特殊なIPアドレス	3.10
ネットワーク	5.10	DHCP (ダイナミックホストコントロールプロトコル)	34.4	複合アドレス	40.2
ネットワークのフォールトトレランス	11.6	HTTPSを使う (HTTPでなく)	38.2	e.2 ドメイン	
		IPを使う (IPXでなく)	28.9	サブドメイン	1.5

e.3 ディレクトリ		フェイルオーバールート	11.6	h.3 クライアント	
LDAPデータベース	6.9	ルータでの自動切断	34.2	ディスクレスワークステーション	2.2
ディレクトリ構造	7.6	ルータの負荷バランス	12.5	自動ログイン	25.5
ディレクトリ分割	1.4	ルーティング情報の定期的更新	19.3	h.4 シンククライアント	
e.4 URL		ルートの逆トレース	13.9	シンククライアント	30.2
URL (ユニバーサルリソースローケータ)	6.9	自動学習 (ルータの)	25.9	シンククライアントソリューション	30.2
URL の構成	5.6	静的ルート	39.4	h.5 ピアトゥピアコンピューティング	
URLをリダイレクトする	11.6 14.4	適応型ルーティング	15.9	ピアトゥピア 対 サーバ中心	13.6
ダイナミックURL	15.7	動的ルーティング	15.9	h.6 ネットワークコンピューティング	
ゲートウェイ	24.4	f.5 ゲートウェイ		Jini	30.5
f.1 DNSサーバ		f.6 他		ネットワークコンピューティング	30.2
LDAPディレクトリサーバのキャッシュ	34.6	NDS (NetWare Directory Service) の分割	1.5	バス転送	14.4
セカンダリDNSサーバ	26.3	バックアップドメインコントローラ (BDC) (Windows NTで)	11.5 26.2	マルチキャスト	26.5
ディレクトリキャッシュの更新	34.6	g.1 多重化		h.7 他	
ディレクトリをマージする	5.3	マルチプレクシング	1.5	i. サイトミラーリング	
ディレクトリ同期	5.11 26.5	逆多重化	13.2	ウェブサイトミラーリング	26.3
ラウンドロビン DNS	14.6	g.2 時分割多重化		オフサイトのミラーリング	26.4
逆DNS索引	13.9	時分割多重化 (TDM) (通信で)	1.6 19.7	j. ファイアウォール	
逆引きディレクトリ	13.8	g.3 周波数分割多重化		ファイアウォール	24.8 30.7
自動ディレクトリ同期	25.4	周波数分割多重化 (FDM)	1.5 18.4	ファイアウォールでのポートのオープン	16.11
統合ディレクトリサービス	5.3	波長分割多重通信	1.6	フェイルオーバーファイアウォール	11.6
f.2 プロキシ		g.4 符号分割多重化		ポートフィルタ (ファイアウォールの)	31.6
カスケード接続のプロキシサーバ	7.11	CDMA (符号分割多重接続)	1.6	k. リアルタイム通信	
プロキシキャッシュ	8.8	IP 負荷バランス	12.5	ニアリアルタイム	16.10
プロキシサーバ	24.8 30.8	h.1 クライアント・サーバコンピューティング		10. ソフトウェア/システム開発、ソフトウェア工学	
プロキシフェイルオーバー管理	11.5	クッキー (ウェブクライアントで)	20.5	a. ソフトウェア/システム開発一般、開発方法論、ライフサイクルモデル	
逆プロキシ	13.9	クライアント・サーバ間のデータ転送	4.7	GMM (能力成熟度モデル)	9.9
代替プロキシ	11.6	クライアントサーバコンピューティング	1.4	ウォータフォールモデル	14.5
f.3 ルータ		クライアントとサーバの負荷分散	17.6	オープンソースソフトウェア	5.9
ブリッジ	24.4	クライアントの接続を外す	20.5	シックスシグマ	9.9
ブルータ	5.5	コールバックによるサーバ接続	13.4	スパイラルモデル (ソフトウェア開発の)	14.6
マルチプロトコルルータ	6.9	サーバ側スクリプト 対 クライアント側スクリプト	17.10	ソフトウェアプロトタイプ	10.6
ルータ	24.4	セッションの維持 (クライアントサーバ通信で)	20.5	ソフトウェア開発の副産物	22.4
事前計算されたルーティングテーブル	10.10	並列データ配信の通信パス	8.6	ソフトウェア開発プロセス	10.7
透過型ブリッジにおける蓄積転送	19.4	h.2 サーバ		ソフトウェア開発プロセスを改善する	38.7
f.4 ルーティング		サーバ	20.2	ソフトウェア開発ライフサイクル (SDLC)	1.10 14.5
LDAP (Lightweight Directory Access Protocol)	28.7	サーバプロセスへの複数クライアントの割りつけ	12.4	ネットワーク計画の策定	10.5
LDAP照会サービス	17.3	サーバを統合する	5.10	バランススコアカード	9.9
Pingコマンド (ルータにおける)	19.6	ローカルサーバ	3.10		
トメインの移行	36.8	分散サーバ	1.10		
ドメイン転送	14.4				
ハローパケット (ルータの)	23.3				

フィードバックによる製品の改良	23.4	従業員の研修	10.9	多目的エディタ	6.3
継続的プロセス改善	20.5	先進のトレーニングを導入する	38.8	作成済みコントロール	10.4
継続的品質向上	20.5	非対称なスキルと経験	4.9	f. テスト、検証	
統合ソフトウェア	5.11	b.6 他		OSに依存しないデバッグ上でア	39.3
統合ソフトウェアマネジメント	5.9	ドラフト文書	10.6	プリケーションをデバッグする	27.4
特殊機能を加える(ユーザのソフト	38.7	ネットワークのパラメータを変える	35.10	エラーのシミュレーション	27.4
ウェアに)		(開発環境として)		コンポーネントへアクセス数の増	37.6
反復型SDLCモデル	14.5	ハードウェア/ソフトウェアベンダ	35.10	大(負荷テストで)	27.5
品質機能展開 (QFD)	9.9	を変え(開発環境として)	35.10	ソフトウェアテスト(コンピュータ化	40.9
13.7		ハードウェアを変える(開発環境	35.10	した)	22.4
不具合予測分析 (AFD)	9.9	として)	35.10	ソフトウェアテストと品質保証のた	8.8
文書化	10.7	モニタサイズを大きくする(開発環	35.10	めの複手法	10.7
無料のGNUライセンスソフトウェア	17.11	境として)	35.10	ソフトウェアのテスト	25.8
b.1 開発管理		開発プラットフォームを変える(開	35.10	ソフトウェア検証と妥当性確認	9.9
コンティンジェンシ(予備)	9.6	発環境として)	35.10	(V&V)	10.6
ソフトウェアを変える(開発環境と	35.10	処理パワーを増す(開発環境とし	35.10	テストケースを事前準備する	37.6
して)		て)	35.10	テストスクリプトの自動生成	16.7
ソフトウェア開発のリソース確保	10.10	生産性の改善(ムダの排除によ	20.5	欠陥の防止	9.8
プロジェクトにおける時間的余裕	16.7	る)	35.10	検証	23.3
プロジェクトのパラメータを変える	35.10	接続帯域幅を増大させる(開発環	35.10	故障挿入/故障注入(負荷テスト	37.6
(開発環境として)		境として)	35.10	の技法)	31.6
プロジェクト要求分析	10.6	設備の見積もり	16.7	誤りの挿入(ソフトウェアテストの	26.6
月報	19.5	ソフトウェアのユーザインタフェー	38.7	目的で)	25.8
23.4		スを改善する		誤りの埋め込み(ソフト品質検査	37.6
作業環境を変更する	35.10	c. ソフトウェア/システムの計画、要		の一手法)	37.6
四半期報	19.5	求定義、UML		自動テスト	27.5
定期的評価(プロジェクトなどの)	19.5	UML(統一モデリング言語)	5.7	同時使用ユーザ数の増大(負荷	
年度予算	19.5	ソフトウェア中心 対 ユーザ中心	13.7	テストで)	
予算化する	10.5	トータルソリューション	40.8	同時実行アプリケーション数の増	
予備を確保する	16.7	ユーザ要求分析	10.6	大(負荷テストで)	
b.2 開発プロジェクト		開発済みソフトウェア	10.4	負荷のシミュレーション(負荷テ	
ポリシーとガイドラインを事前に準	10.7	統一モデリング言語(UML)	6.6	ストで)	
備する		付加価値のあるサービスを組み	38.8	g. 保守、運用、ユーザサポート	
リソース計画の策定	10.5	込む		オンラインフィードバック(ソフト	23.6
共同アプリケーション開発	5.9	目標設定	10.7	ウェアの)	11.7
b.3 開発チーム		問題を定義する(問題解決の前	10.6	ソフトウェアのフォールトトレナ	36.8
チームリーダー、チームメンバを	35.10	に)		ソフトウェアの移行	19.5
変える		d. ソフトウェア/システム設計、		ソフトウェアの検査(定期的な)	23.7
人的リソース	12.5	システム分析と設計	10.5	フィードバック書式	40.9
責任を配分する	1.3	ソフトウェアの設計	10.6	ユーザサポートの提供の複合ア	9.8
b.4 勤務形態		デフォルトを定義する	10.7	プローチ	
コンピュータ作業で小休止	19.7	設計文書の作成	8.6	欠陥予防	
フレックスタイム	15.6	e. ソフトウェア開発環境、プロトタイ		h.1 α 版	
勤務時間を変える	35.10	ピング、ソフトウェアの再利用		α 版	10.6
実績評価(スタッフなどの)	19.5	IDE(統合開発環境)	5.11	h.2 β 版	
従業員への報奨	23.4	40.4		β 版(ベータバージョン)	10.6
b.5 人材開発		OS環境の移行	36.8	24.10	
スキルと経験を組み合わせる	5.9	Visual Basic プロジェクトグループ	40.5	h.3 デモソフト	
業績の表彰	23.4	ソフトウェア開発環境の移行	36.8	ソフトウェアデモ	26.6
継続的なトレーニング	20.5	プロジェクトファイル群	40.5	デモ	8.5
		プロトタイピング	10.6	デモ版(ソフトウェアの)	26.7
		27.5		デモ用ソフトウェア	39.2
		ユーザコントロールをロックする	39.2	h.4 試用ソフト	
		(VB開発環境で)			
		開発スタジオ	40.4		
		開発環境を変える	35.11		
		構文を表示するために色を変	32.4		
		える(プログラムエディタで)			
		高水準プログラミング言語(プロ	27.5		
		タイピングのために)			

ソフトウェアの試用期間	16.4	ディスクミラーリングを使ったソフトウェアインストール	26.3	別のフォーマットに変換する際の互換性の必要	33.3
期限つきソフトウェア	27.3	一時ファイルの自動削除 (インストール時)	34.2	ソフトウェアの新バージョンへのアップグレード	36.8
使い捨てのソフトウェア	27.3	一時的インストールファイル	24.10	バージョン互換性	33.4
試用アカウント	27.3	事前にロード済みのPC	10.4	上方互換性 (ソフトウェアバージョンの)	33.4
試用してから購入する	13.5	事前ロード	10.8	c.4 汎用性の高いソフトウェア	
試用版 (ソフトウェアの)	27.3	自動インストール	25.8	DLLのバージョン互換性	33.4
自動アンインストール (試用期間終了時に)	34.3	部分インストール	16.11	アプリケーションのパラメータを変える	35.6
h.5 各種バージョン		b.2 インストール容易なコンポーネント		クロスプラットフォームアプリケーション	29.3
スタンダード版	3.3	DLLをロード/アンロードする	34.6	液体ソフトウェア (ネットワーク流動型ソフトウェア)	29.3
ソフトウェアのパッケージ販売	16.8	アンインストール	13.4	外部ライブラリ	2.4
学生版	3.3	コンポーネントをロード/アンロードする	34.6	言語独立なアプリケーション	6.6
中間バージョン (仮リリース)	24.10	ダイナミックリンクライブラリ (DLL)	15.3	柔軟なソフトウェアコンポーネント	29.3
h.6 購入		プラグアンドプレイ	25.5	適応型ソフトウェア	23.9
ソフトウェアのデリバリー	3.9	ラッパーコンポーネント	7.3	d. アップデート、	
ソフトウェアの海賊版	22.3	b.3 アンインストール		アドイン機能	37.5
ソフトウェアの試用方式	17.11	b.4 ウィザード		カスケードした更新	7.3
ペーパーライセンス (ソフトウェアの)	2.2	CPU識別番号を使ったソフトウェアの保護	9.3	サービスパックを適用する	5.11 38.6
前払い	10.5	ウィザード (ソフトのセットアップで)	25.10	システム移行アシスタント	8.6
h.7 他		セットアップパッケージ	6.5	ソフトウェアの更新	19.3
ソフトウェアのサポート文書を改善する	38.7	セットアップファイル	40.5	ソフトウェアの自動更新サービス	19.3
ユーザをトレーニングする	38.8	ディスク空き容量の事前チェック	10.4	ソフトウェアをアップグレードする	38.3
海賊版ソフトウェアをアンインストールする	2.4	マルチインストーラ	40.3	ダウングレード	13.9
i. プログラム言語独立、プラットフォーム独立、		自動構築	25.9	バージョン番号	1.3
j. リバースエンジニアリング		自動修復 (OSやソフトで)	25.3	パッチとフィックスをソフトウェアに追加する	38.6
リバースエンジニアリング	13.2	c.1 ソフトウェアの環境互換性		パッチを適用する	5.11
11. ソフトウェア一般		インストール前に互換性を事前チェック	10.4	ライブアップデート	15.8
a. ソフトウェア一般		クロスプラットフォームのアプリケーション	17.3	自動更新 (ソフトの)	25.8
アプリケーションスイート	40.3	ハードウェアとOSの互換性の必要	33.2	12. オペレーティングシステム	
カスタムアプリケーション	3.3	プラットフォームに対応させたアプリケーション	3.3	a. オペレーティングシステム一般、基本機能	
グローバルアプリケーション	17.3	プラットフォーム間の変換 (アプリケーションの)	36.4	MMC (マイクロソフトマネジメントコンソール) の機能性の拡張	38.6
セルフローディング	25.8	プラットフォーム互換性	33.6	POSIX (UNIX OS の基本仕様)	6.4
ソフトウェアの更新	9.8	プラットフォーム独立	6.4	さまざまな特性を持たせたUNIX	3.3
マルチユーザアプリケーション	17.2	ローカライズ	3.9 36.7	マイクロカーネル	30.5
リアル (実在) 対 仮想	17.11	一度書けば、どこでも実行できる	6.5	マルチユーザオペレーティングシステム	17.2
複合アプリケーション	40.3	c.2 ソフトウェアの互換性		環境のパラメータを変える (OSの)	35.6
PCベースからインターネットベースへ (ソリューションを)	36.7	c.3 ソフトウェアの更新互換性		b.1 ブート	
b.1 インストール		コードの互換性 (プログラム間で)	33.6	ROMでの圧縮情報 (ブート用の)	30.5
アプリケーションのインストール	9.8	コードの変換	36.4	電源オンセルフテスト (POST)	21.4
カスタムインストール	3.3 4.9	ソフトウェアの互換性	33.3	b.2 各種ブート機能	
		ファイル拡張子の一貫性の維持	33.6	コールドブーティング	16.10
		相互運用性	33.4		
		同一サイズのアイコンの使用	33.5		

セーフモードでブートする	39.2	空きディスクスペースの必要量	16.8	g.4 仮想マシン、	
デフォルトCMOS設定	11.9	自動ドライブマッピング	25.10	VMware	2.9
デュアルブートのオプション	2.9 6.3	自動フィードバック	23.9	VMware (仮想オペレーティングシステム)	7.5 27.4
ブート可能CD	9.7	自動検出	25.5	Windows上のWindows (WOW)	7.5
ブート可能ディスク	38.4	部分ローディング	16.11	パーチャルマシン (仮想マシン)	24.9
フェイルセーフモード	11.3			マルチJVM	7.5
フロッピドライブの検索を回避する (高速ブートで)	21.4	e. システム保護とセキュリティ、修復		ユニバーサルプラットフォーム: VMware	6.5
高速ブート	21.2 21.4	Norton CrashGuard	11.7	仮想DOSマシン	7.5
選択可能な起動オプション	16.8	システムの保護 (セキュリティ)	9.2	仮想オペレーティングシステム	27.4
単純ブートのフラグ	21.5	自動修復	9.3 25.2	仮想システム (パーチャルシステム)	27.4
		自動保護 (ウィルス対策など)	25.3	仮想マシン (パーチャルマシン)	2.8 27.4
b.3 ロック				仮想化	2.8
自動ロック (キーボードの)	25.3	f. ユーザ管理、ユーザの認証、パスワード認証		h. 並列処理、分散処理オペレーティングシステム、ネットワークOS、リアルタイムOS	
b.4 自動実行		データへのアクセス制限	9.4	NLM (NetWare Loadable Modules)	34.6
Autoexec.bat (DOS の自動実行ファイル)	25.8	ユーザ認証	9.5 10.5	ネットワークオペレーティングシステム	17.3
スタートアッププログラム	21.9	一時的パスワード	27.6	マルチプロトコルオペレーティングシステム	6.9
高速シャットダウン	21.2	一時的ユーザID	27.6	リアルタイムオペレーティングシステム	21.4
自動実行	25.8	同時使用ユーザ数の制御	9.4	分散コンピューティング	1.4
b.5 再起動				分散処理	1.4
コンピュータやプログラムの自動終了	34.3	g.1 デバイスインタフェース			
高速リスタート	21.2	IRQ (割り込み要求)	31.6		
自動再起動	25.10	アプリケーションバイナリインタフェース (ABI)	24.5		
b.6 シャットダウン		デバイスドライバ	6.5		
OSの休止状態	21.2	ネイティブドライバ	3.4 33.7		
スリープモード	30.6	プラグアンドプレイ	15.3		
ユーザを自動ログオフ	34.2	プラグアンドプレイとOSの互換性の必要	33.2		
休眠オプション	16.10	プロセス外DLL	17.7		
自動シャットダウン	25.10	ホットプラグ機能	11.4		
b.7 リカバリ		g.2 アプリケーションインタフェース (API)			
システム修復ディスク	9.7	APIファンクションコール	7.8 8.7	a. プログラミング一般、プログラミングの基礎概念	
ハングマネージャ	11.7	CLR (共通言語ランタイム) (.NET の)	24.8	プログラムモジュール	1.3
自動リカバリオプション	11.7	DirectX 互換性	33.7	プログラミング言語 Java	6.5
自動回復	25.2	NSAPI (Netscape Server API)	24.5	構造化プログラミング	28.7
自動復元(システムファイルの)	11.4	Winsock (Windows Socket)	24.5	次世代プログラミング言語への移行	36.8
正常であることが分かっている最後の設定	13.3	アプリケーションプログラムインタフェース (API)	24.5 31.5	ニーモニックコードを使う (アセンブリ言語で)	28.8
c. コンピュータシステムの運用管理、資源管理とスケジューリング、ログ		インターネットサーバAPI (ISAPI)	24.5	ビジュアルモデリングを使う (従来のモデリングでなく)	28.9
イベントログを取る	23.5	オブジェクト指向アプリケーションを手続き型OSとインタフェースする	33.7	高水準言語を使う (マシン言語でなく)	28.9
コンフィギュレーションファイル	24.5	データベースの更新	3.8	言語の変換	36.7
ディスクボリュームのブロックサイズの自動変更	25.7	フォールトトレランス (JVMにおける)	11.4	言語独立性	6.6
ハードディスクの自動検出	25.5	プラグイン	24.5	互換性のある言語での開発	33.6
メモリテストを回避する (高速ブートで)	21.4	ミドルウェア	24.7	自己記述コンポーネント (ソフトウェアカタログで)	25.9
メモリ常駐プログラム	20.5	ランタイムホスト (.netの)	34.6		
ログを回避する	21.5	共通言語ランタイム (CLR)	6.6	b. プログラミング言語	
		g.3 プラットフォーム		.NETにおけるメタデータ	38.6
		マルチホスティング	7.5	プログラミング言語	

c.2 パイプ		スタック	7.9	エラーレポート	23.9
PipedReader	7.8	バッファ	24.10	エラーログ	23.5
PipedWriter	7.8	バッファリング	26.5	エラー処理	9.8 11.9
パイピング	7.8	リングバッファ	14.6	エラー処理 (Jump文による)	21.8
入れ子ループをパイプライン化する	31.5 7.8	関数呼出しのスタック	7.9		
名前付きパイプ	31.5	後入れ先出し (LIFO)	7.9	f.1 クラス概念	
パイプライン文字	31.5	先入れ先出し(FIFO)	7.9	オブジェクトのプロパティ	35.2
				オブジェクトの生成	26.4
c.3 定数と変数		c.7 関数		クラスを派生	26.4
グローバル変数	6.10	コールスタックの管理 (関数呼出し)	34.4	クラス継承	3.5
データタイプの選択	16.3	パブリック関数	6.10	継承	26.4
データ型	36.2	ローカル関数	3.9	最終クラス	9.3
パブリック変数	6.10	引数	7.6	最終メソッド	9.3
バリエーションデータ型	15.4	引数を関数経由で渡す	7.6	最終定数	9.3
ポインタ	7.4	関数を引数として渡す	7.6	最終変数	9.3
ポインタ (変数への)	14.6	検索結果を関数に渡す	7.6	複合オブジェクト	40.5
ローカル変数	3.9	再帰呼出し	7.2	複合クラス	40.5
可変サイズデータ型	15.4	参照呼出し	7.4	f.2 オブジェクト	
可変データタイプ	29.3	静的な関数/サブルーチン	39.4	ActiveX データオブジェクト (ADO)	24.6
定数	24.9 39.4	入れ子構造の関数呼出し	7.2	CORBA (Common Object Request Broker Architecture)	6.6 24.7
定数の事前定義	10.8	入れ子構造の呼出し	7.2	UDA (ユニバーサルデータアクセス)	6.8
動的フラグ設定	15.7			コレクション (Javaにおける)	40.3
変数	15.4	c.8 サブルーチン		データ隠蔽	2.7
変数と定数を使う (直接の数値でなく)	28.10	ローカルサブルーチン	3.9	入れ子構造のオブジェクト	7.3
変数の型宣言	10.8	静的なインタフェース	39.4		
変数の初期化	10.8			f.3 オブジェクト指向プログラミング	
c.4 配列		c.9 他		ATL (Active Template Library)	30.5
2次元配列	17.3	コメントをプログラムコードに追加する	8.6	CORBA	17.3
コレクションとベクトル (配列) (Javaの)	17.3	コメント化と非コメント化	34.6	OLE (Object Linking and Embedding)	7.4 40.4
ベクトル (Javaの)	40.3	ワイルドカード	9.7	アドオン/プラグインを使用する	38.6
行と列	1.4			オブジェクトのリンクと組み込み (OLE)	5.2
静的配列	39.4	d. 木構造、フローチャート、モデル		オブジェクト指向コードをタグベースコードに変換する	36.4
多次元配列	17.3	フローチャート	10.6	オブジェクト指向プログラミング	28.7 3.6 40.5
配列	17.3	モデルとスキーマ	27.5	オブジェクト指向プログラムを手続き型プログラムに変換する	36.4
配列の配列	17.3	階層構造	7.6	コントロールやソフトウェアコンポーネントの改良版	38.3
配列変数	5.9	親子関係	7.3	サブクラスでのメソッドの追加拡充	16.11
c.5 文字列		木構造	7.6		
Visual Basic でのストラクチャ (構造体)	40.3	e.1 例外処理		パラメータをJavaアプレットに渡す	7.6
レコードとフィールド	1.4	Throw and catch (Javaでの例外処理)	34.4	入力パラメータを変える (Java アプレットで)	35.6
文字列連結	5.4	入れ子のトライ&キャッチ	7.3		
c.6 バッファとスタック		入れ子のトリガ	7.4	f.4 エージェント指向プログラミング	
stackクラス (Javaで)	7.10	未保存データを復元する	11.7	エージェント	24.7
コードを字下げする	4.5	例外の処理	11.7 11.9	エージェント指向プログラミング	28.7
サイクリックバッファ	14.6	例外処理	9.8	マルチエージェントシステム	5.9
		例外処理 (Javaにおける)	9.8	知的なソフトウェア	38.5
		e.2 エラー処理、		分散エージェントコンピューティング	1.5
				f.5 イベント駆動	

イベント駆動プログラミング	23.5	水平/垂直スプリッタ	17.7	a.4 アナログ/デジタル	
カスケードしたイベント	7.4	i. ソフトウェアアーキテクチャ、2層 アーキテクチャ、3層アーキテク チャ、		アナログからデジタルへの変換 (AD変換)	36.6
g.1 コンパイル		.ini ファイル (アプリケーションの ためのパラメータセット)	40.5	近似	16.4
.NET コードを MSIL コードに変換 する (コンパイル)	36.4	2層アーキテクチャ	17.2	b.1 データ圧縮	
Javaコードをバイトコードに変換 する (コンパイル)	36.4	3層アーキテクチャ	17.2	データ圧縮 (伝送に際して)	30.5
コンパイル	10.7	Java API のレイヤ構造	30.8	データ圧縮/ファイル圧縮	36.6
ソースコードをバイナリコードにコ ンパイルする	36.4	アプリケーション分割	1.3	ハードウェア圧縮 対 ソフトウェア 圧縮	17.11
バイトコードをマシンコードに変換 する (コンパイル、Javaで)	36.4	フロントエンドとバックエンド	1.5	圧縮のパラメータ	35.7
g.2 中間言語		静的ライブラリ/静的リンクライ ブラリ	39.4	圧縮を使う	30.5
MSIL (マイクロソフト中間言語)	24.9	多層システム (ソフトウェアアーキ テクチャ)	17.2	画像圧縮の諸方式	35.7
バイトコード (Javaの)	24.8	複数のJavaアプリケーションを同 時実行する	5.8	自動圧縮 (使われないファイル の)	25.5
中間バイトコード	10.4	14. データ工学、データベース		適応型圧縮	15.9
中間言語	24.8	a.1 内部データ表現		物理的な圧縮	28.7
g.3 種々のコンパイル技法		2進表示から16進表示に変換する	36.6	論理的な圧縮	28.7
2段階コンパイル	14.7	2進法を10進法や16進法の代り に使う	28.8	b.2 可逆圧縮	
ジャストインタイムコンパイル	15.8	a.2 コード化		b.3 非可逆圧縮	
セミコンパイル	10.4 16.11	ASCII	6.7	Cinepak 非対称圧縮	4.4
ブリコンパイル	10.10	ASCII 値を使う (特殊文字の)	28.8	JPEG の非可逆圧縮	21.9
拡張コンパイル (実行速度を最適 化するために)	37.3	HTMLコード (特殊文字の)	28.8	データバックアップの非対称圧縮	4.4
逆アセンブル	13.2	ISBNをバーコードに変換する	36.6	非可逆圧縮	2.5 21.9
逆コンパイル	13.2	UPC (ユニバーサルプロダクト コード)	40.2	非対称型圧縮	4.4
実行時にコードを修正する	15.8	データをコード化する	28.8	b.4 アーカイブ	
遅延評価 (数式の)	22.3	データ正規化	2.6	Zip (圧縮) ファイル	40.5
部分的ジャストインタイムコンパ イル	16.11	バーコードを使う	28.8	ファイルアーカイブ	5.3 26.2
g.4 マシン言語		バイナリからASCIIに変換する	36.3	ファイル圧縮	30.5
ネイティブコード	3.5	フォーマット (ファイルの)	17.8	ファイル圧縮の諸フォーマット	35.7
h. プログラミング環境、ビジュアル プログラミング、デバッグ		マークアップ言語	3.7	ファイル圧縮の優先度	35.8
J2EE 互換性テストセット	9.8	モールス符号を使う	28.8	圧縮したデータを使う	28.7
VBアクセラレータ	8.8	圧縮コード	28.8	自己解凍 zipファイル	25.10 40.5
Visual Basicの開発環境	35.2	絵文字 (imoticon) (チャットなどで の)	28.8	c.1 暗号化	
アプリケーションのパラメータ (. ini ファイル中の)	35.6	区切り文字	31.6	64ビット暗号から128ビット暗号に 変える	35.7
アプリケーションのパラメータ (.confファイル中の)	35.6	行末(EOL) とファイルの終わり (EOF) (ASCIIコードで)	36.4	データの検証	9.7
コードビルダ (プログラムコードを)	25.10	製品コードをバーコードに変換す る	36.6	データ暗号化のための細分化	1.3
コードレスプログラミング	2.7	頭字語	28.8	暗号化	28.8 36.6
デバッグ文字列を取り除く	2.10	日付の記法 (欧州流と米国流)	17.8	暗号化のパラメータ	35.6
デバッグ命令を組み込む	38.6	年月日の記法 (日本流)	17.8	秘密鍵と公開鍵	40.6
ビジュアルモデリング	10.6	別名 (エイリアス)	26.7	非対称型暗号化	4.4
ビジュアル開発ツールを使う (手 作業でなく)	28.10	連結によりアドレスを作り出す	5.6	c.2 暗号化データの利用	
ビジュアル開発環境	2.7 15.3	a.3 データ互換性		PKI (公開鍵基盤)	9.5
プログラミング環境の移行	36.7	データ互換性	33.6	セキュリティと暗号化の機能を付 ける	38.5
プログラムエディタ	15.5			データの暗号化	9.3
行の折り返しオプション (プログラ ムエディタで)	17.5			データの保護	9.3

暗号通信	38.5	見込み計算	10.4	関係データベースにおける親子関係	5.3
公開鍵暗号方式	4.4	事前計算	10.9	入れ子構造のテーブル(データベースで)	7.10
公開鍵基盤 (PKI)	8.7	事前処理	10.4		
c.3 データ検証		事前処理したデータ	10.4	g.4 RDBの操作	
CRC (巡回冗長検査)	14.6	前処理	10.10	Tempdb (SQLの)	24.10
d.1 データのコピー		反比例	13.3	Transact-SQL	3.7
高速コピー	21.5	e.5 信号処理		テーブルロック	2.5
適応型複製	15.9	デジタル信号処理	36.4	テーブルを結合する	5.3
d.2 データ同期		ノイズの消去	2.5	行のロック	2.5
データ同期	5.11	f. データモデル、データ構造、		参照テーブル	24.6
継続的データ同期	20.4	Blobフィールド	6.10	自己結合	7.3
自動データ同期	25.4	ダイナミックデータ	15.7	中間テーブル	24.6
d.3 ミラーリング		データモデリング	10.6	入れ子の関係	7.3
リモートミラーリング	26.4	異種のデータ	4.8	入れ子構造の関係モデル	7.3
d.4 不正コピー防止		可変データ型	15.4	非正規化 (データベースで)	13.2
不正コピー防止	9.3	構造化データ	28.7	複合データベース	40.3
e.1 データの集計		複合データタイプ	40.3	列のロック (データベースで)	2.5
データの事前編成	10.8	g.1 データベース		g.5 RDB検索言語 (SQL)	
丸める (数値を)	16.4	セキュリティと暗号化機能をデータベースに追加する	38.6	DDL (データ記述言語) (SQLの)	24.8
事前チェック	10.4	データベース (単純なファイルに对比して)	40.6	DML (データ操作言語) (SQLの)	24.8
事前集計 / 事前集約	10.9	データベースが拡大/縮小できる	15.3	Enterprise Manager (MS SQLのGUI)	28.10
平均化	16.4	データベースにメタデータを付ける	38.6	LDAPフィルタをSQLにマップする	28.7
予測による事前ロード (データベースで)	10.3	データベースのフォールトトレランス	11.5	PL/SQL	3.7
e.2 データの並べ替え		データベースの機能	8.5	クロスタブクエリ	5.4
カウントダウン	13.8	データベースの設計	10.6	ワイルドカードオプション	16.8
降順	13.7	ネイティブデータベースドライバ	3.5	複合SQLクエリ	40.3
昇順/降順の並べ替え	35.8	マルチユーザデータベース	5.9	h. 分散型データベースシステム、	
並べ替えのパラメータ	35.8	マルチユーザデータベース	17.2	グローバルデータベース	17.3
e.3 データの変換		メモフィールド (データベースの)	15.4	周期的ポーリング (SQLサーバに对する)	19.2
データの移行	2.6	逆インデックシング	13.7	定期的な同期化 (分散型データベースで)	19.2
データ変換	36.2	集約テーブル	10.9	配付エージェント (MS SQL サーバの)	24.7
ファイルの変換	36.3	冗長性を加える (データベースで)	8.6	分散クエリ	1.5
長さの単位 (ピクセル、ポイントなど)	36.2	名刺アルバム	5.10	分散データベース	1.4
頭字語を展開する	37.2	g.2 データベースの操作		i. 知識ベースシステム、ルール、インテリジェントソフトウェア	
変換のパラメータ (別フォーマットに)	35.7	2段階コミット	11.5	ルールの事前定義	10.7
データ型の変換	36.2	2段階削除 (データベースで)	14.7	逆推論エンジン	13.3
e.4 データ処理		ADO (ActiveX Data Object) を使う (DAOに代えて)	28.9	15. テキストとマルチメディアのデータ構造と基本処理	
サンプル処理	10.6	DBI (DataBase Interface) (Unixの)	24.6	a. テキストのデータ構造と処理:	
逆フィルタリング	13.9	DSNを使用しないDB接続	21.7	a.1 文字コード	
逆関数	13.3	IDAPI (Integrated DB API) (Borlandsの)	24.6	プラットフォーム間のテキストファイルの転送 (Windows、Mac、特殊文字)	36.8
逆計算	13.3	ODBC (Open Database Connectivity) (Microsoftの)	6.8		4.2
		OLAP (On Line analytical Processing)	10.10		
		クエリビルダ	25.10		

関係データベースにおける親子関係	5.3	a.2 フォント		索引の自動生成 (ワープロで)	8.6
入れ子構造のテーブル(データベースで)	7.10	アウトライン文字	30.4	自動修復 (ドキュメントの)	25.3
g.4 RDBの操作		セリフ/サンセリフフォント	17.8	自動保存 (文書処理などで)	19.2
Tempdb (SQLの)	24.10	a.3 書式指定		文書のレビュコメントの取り入れ	5.11
Transact-SQL	3.7	カスケードスタイルシート	7.11	編集のパラメータ	35.7
テーブルロック	2.5	スタイル (MS Wordの)	40.7	b. 図表のデータ構造と処理	
テーブルを結合する	5.3	スタイルシート	5.10	b.1 表	
行のロック	2.5	テキストの行アラインメント (行揃え)	17.9	コード(文)を図表に変換する	36.4
参照テーブル	24.6	テキストを強調表示する	32.4	サブ図表	1.3
自己結合	7.3	テンプレート	10.6	テーブル境界	31.6
中間テーブル	24.6	ファイルテンプレートの作成 (既存ファイルから)	26.4	図表をコードに変換する	36.4
入れ子の関係	7.3	箇条書きと番号づけ	4.5	水平/垂直分割 (表の)	17.8
入れ子構造の関係モデル	7.3	行間隔	31.2	入れ子のテーブル	7.3
非正規化 (データベースで)	13.2	自動番号づけ (例えば段落番号に)	25.10	入れ子の表の自動サイズ変更	25.7
複合データベース	40.3	取り消し線 (文書表示で)	32.6	入れ子構造の表	7.10
列のロック (データベースで)	2.5	色をつけたテキスト	32.4	b.2 グラフ	
g.5 RDB検索言語(SQL)		段落の間隔	31.2	3D パイチャート	17.4
DDL (データ記述言語) (SQLの)	24.8	文書のフォーマットをする	16.9	3D 棒グラフ	17.4
DML (データ操作言語) (SQLの)	24.8	文書へのスタイルの使用	6.4	グラフのスタイル	14.2
Enterprise Manager (MS SQLのGUI)	28.10	予め書式を指定したテキスト (HTMLで)	39.3	グラフ表示で目的に応じてグラフの種類を変える	32.6
LDAPフィルタをSQLにマップする	28.7	a.4 レイアウト		フィルパターンを変える (統計図表などで)	32.2
PL/SQL	3.7	カラム (文書の)	1.11	レベルを区別するために色を使う	32.6
クwestクエリ	5.4	カラムの中のカラム	7.3	円グラフ	14.3
ワイルドカードオプション	16.8	カラムマージンを使う (多段組みの文書で)	30.8	円グラフの要素	4.6
複合SQLクエリ	40.3	コラム間隔 (多段組みの文書で)	31.2	情報を併合したグラフを作る	5.5
h. 分散型データベースシステム、		ページのマージン (文書で)	31.2	多次元レダチャート	17.5
グローバルデータベース	17.3	ページの境界 (文書で)	31.6	複合グラフ	40.6
周期的ポーリング (SQLサーバに 対する)	19.2	ヘッダとフッタ (文書の)	31.6 39.4	b.3 図形、	
定期的な同期化 (分散型データ ベースで)	19.2	ヘッダとフッタを繰り返す	26.4	ワードアート	14.3
配付エージェント (MS SQL サー バの)	24.7	マルチカラムのレイアウト	17.5	図や図のグループをロックする	39.2
分散クエリ	1.5	印刷レイアウト	17.9	図形の影のプロパティ	35.3
分散データベース	1.4	a.5 アウトライン表示		図形をグループ化する	5.5
i. 知識ベースシステム、ルール、イン テリジェントソフトウェア		MS Wordにおける アウトライン表 示	30.4	可視性のパラメータを変える	32.8
ルールの事前定義	10.7	アウトラインレイアウト	17.9	c. ワークシートのデータ構造と処理	
逆推論エンジン	13.3	a.6 文書		c.1 ワークシートのセルの扱い	
15. テキストとマルチメディアの データ構造と基本処理		プロパティパレットの自動隠蔽	34.3	セルのグリッド線を消す	39.3
a. テキストのデータ構造と処理:		a.7 ワードプロセサ、		セルのパディング (表における)	30.8
a.1 文字コード		(ワープロにおける) 自動保存間 隔の設定	19.6	セルの間隔 (表における)	31.2 30.8 31.2
プラットフォーム間のテキストファ イルの転送 (Windows、Mac、	36.8	オーサリングシステム	40.5	セルを結合する	5.4
特殊文字	4.2	テキストエディタ	16.3	ワークシートで特定のセルを保護 する	9.4
		テキスト抽出	2.6	行や列を凍結する (スプレッド シートの操作・表示中に)	39.4
		フォーマット制御文字を非表示に する	32.8	操作中のレコードを強調表示する (スプレッドシートで)	32.5

c.2 表計算		軽量ウェブページ	30.4	f. 静止画像のデータ構造と基本処理	
マクロ (MS Word、Excelなどで)	40.7	静的データ	39.4	f.1 解像度とサイズ	
マクロ (表計算などでの)	28.10	静的なウェブページ	39.4	グラフィックスのサイズを変える	35.4
マクロを作る	10.6	動的ウェブサイトの静的バージョン	39.2	グラフィックスの解像度を変える	35.4
集計テーブル	24.6	動的コンテンツ	15.3	画像の解像度	16.9
c.3 処理ソフト		d.5 Webページの作成		f.2 色の表現	
Excel ワークブック	40.5	ALTタグ (グラフィックスの代替テキスト)	28.8	デジタル透かし	5.5
スクロール (ワークシートの)	17.5	ASP (Active Serve Page) を使う (HTMLでなく)	28.9	基本色の併合	5.5
スプリッタを使う (文書編集で)	15.4	CGI (Common Gateway Interface)	24.5	色モデル (RGB と CMYK)	17.9
ワークシートのズームオプション	37.4	DHTMLを使う (HTMLに代えて)	28.9 38.3	色を反転せる (画像やテキストで)	32.4
図表ウィザード (Excelの)	25.10	HTML 4.0 / HTML 5.0	38.7	色を変更する (グラフィックスで)	35.4
d. 文書とWebページのデータ構造と処理:		JSP を使う (ASPでなく)	28.9	色反転オプション	13.6
d.1 テキストと図表を統合した文書		PDF を HTML に変換する	36.3	明るさとコントラストを変える (画像の)	35.4
MS Word 文書をマージする	5.11	XML	24.8	f.3 レイヤと透明性	
WYSIWYG (What You See Is What You Get)	26.8	アイドル時間にメニューを作成	22.4	アルファチャンネル (透明度指定)	1.10
WYSIWYG表示	17.9	ウェブページ (印刷ページとの違い)	35.3	グラフィックスの透明度	35.4
XML	7.4	ウェブページのソース表示	28.8	グラフィックスの変換	36.5
サブ文書の結合	5.3	ウェブレイアウト (ワープロで)	17.9	グレースケーリング	36.5
ソフトコピー (デジタルコピー)	26.5 28.7	ウェブ技術を (より高度な) に移行する	36.7	コラージュ (透明性を使って図をマージする)	32.7
ソフトコピー (デジタル文書)	30.5	グラフィックスの代替テキスト (ウェブページで)	30.4	さまざまなグラフィックフォーマット	3.7
テキストを画像中に埋め込む	5.5	スタイルシート (ウェブページの)	40.7	デジタルイメージ	28.3
パブリケーションファイル	40.5	ダイナミックHTML	15.3	マルチメディアにおけるレイヤ	7.9
ファイルの諸タイプ (データ/テキスト類)	36.3	ダイナミックなウェブページ	15.7	画像に透かしを入れる	35.4
画像のレイアウト (文書内の)	17.9	ダイナミックなウェブページ (静的なものに対して)	28.10	多層のグラフィックスレイヤ	17.5
構造化テキスト	28.7	データのHTMLへの変換と、その逆変換	33.6	透かしを入れる	32.7
出版用スイート	40.3	フレームでなくテーブルを使う (ウェブページで)	28.7	透かし模様	5.4
電子化した文書	28.3	フレームを使い静的コンテンツを保つ (ウェブページで)	39.4	透明な図	32.7
文書にパスワード保護	38.5	ユニバーサルスクリプト	6.4	半透明のイメージ	16.10
文書のXMLフォーマットへの移行	36.8	一面トップ記事 (ウェブページで)	39.4	複数の言語別オーディオトラック	17.4
d.2 PDF		互換性のあるスクリプト言語の使用 (HTMLページで)	33.6	コラージュ (グラフィックスの併合)	5.4
PDF (Portable Document Format)	6.7 40.4	速くロードできるウェブページ	21.3	f.4 画像のベクトル表示	
WordファイルをPDF に変換する	36.3	変動するデータのウェブ表示	21.3	PIP (画像の中の画像)	40.6
d.3 ハイパーリンク		e. 音声のデータ構造と処理、サンプリング、音声データ圧縮		グラフィックスのフォーマット	35.3
イメージマップ (ウェブページで)	1.11	オーディオの変換	36.5	グラフィックスのプロパティ	35.3
ハイパーリンク	7.4	オーディオフォーマット間の変換	36.5	グラフィックスの圧縮	35.3
ハイパーリンクに下線を引く	4.5	サンプリング	21.8	グラフィック互換性	33.6
静的リンク	39.3	サンプリング (標本調査)	16.10	テキストをグラフィックスに変換する	36.4
d.4 Webページ		デジタルオーディオ	26.6	デジタル写真を使う (アナログ写真でなく)	28.9
HTMLでのフォントサイズの指定	16.3	デジタルオーディオ 対 アナログオーディオ	28.10	ベクトルグラフィックス	17.11 30.5
SSL (Server Side Include)	7.4	ハイファイ	26.9	ベクトルグラフィックスを使う (ビットマップ画像でなく)	28.9
ウェブページでの非対称	4.6	音の周波数を変える	35.6	ラスターグラフィックス 対 ベクトルグラフィックス	17.11
ウェブページの柔軟性	29.3	音を波形グラフに変換する	36.5	印刷用のグラフィックスフォーマット (EPSなど)	28.9
		標本化	16.10	画像の中の画像	7.4

軽量イメージを使う (gifやjpeg)	28.7	前回の設定の復元	34.5	複合コマンド	40.7
軽量の画像フォーマット	30.4	同質のツール群	33.4	a.4 対話処理	
g. 動画像のデータ構造と基本処理:		読出し専用の環境 (例えば CD プレーヤ)	39.2	デフォルト値の使用	11.8
CIF (映像信号フォーマット)	6.7	非対称なユーザインタフェース	4.5	デフォルト値を保存する	11.9
MPEG の非可逆圧縮	21.9	複合 GUI	40.7	自動応答	25.6
MPEG-2	38.7	a.2 基本操作		自動変換 (別形式のドキュメントを)	25.5
PAL から NTSC に変換する (映像フォーマット)	35.5	(エクスプローラで) ファイルリストの表示形式	17.9	a.5 デフォルト	
QuickTime における付加的諸トラック	38.6	Java Swing a 使う (Java AWT に代えて)	38.3	b. グラフィックユーザインタフェース (GUI)	
いろいろな品質のビデオ	3.5	アプリケーションの高速切り換え	21.8	アニメーションつきアイコン	15.4
オーディオとビデオの同期	5.11	イベントのさまざま	23.5	b.1.1 ウィンドウシステム	
キーフレーム (ビデオファイルの)	21.8	キーボードショートカット	17.11	GUI コンポーネントの種々のプロパティ	35.3
デジタルビデオ	26.6	クリップボード	24.10	GUI を分割する	1.11
デジタルビデオ 対 アナログビデオ	28.10	サムネール表示 (Windows エクスプローラの)	26.5	ウィンドウサイズの自動変更 (使わないときは小さく)	25.7
ビデオのデコーディング	10.7	ツリー状のビューで移動しているとき、前にいたノードを強調表示	32.5	システムトレイの自動隠蔽	34.3
ビデオの圧縮	3.5	デスクトップのプロパティを変更する	35.5	タブコントロール	7.10
ビデオの諸フォーマット (AVI、MPG、MOV など)	36.4	ドライブ文字 (C:, D, など)	30.6	タブつきページ	1.12 17.5
ビデオの変換	36.4	ドラッグアンドドロップ	15.3 34.4	非対称なウィンドウとパケット	4.8
フレーム数 (毎秒の) (ビデオで)	18.3	フルスクリーンモード	37.3	b.1.2 ウィンドウの操作	
ムービー	15.2	ホットキーを使う (C がコピーなど)	21.6	アプリケーションウィンドウの最小化	30.6
ムービー用フォーマット	28.9	画面の拡大	38.2	ウィンドウサイズに応じた GUI コンポーネントの配置	25.7
メディアトラック (映画の)	40.6	逆選択	13.6	ウィンドウサイズの拡大限界の表示	23.4
圧縮ビデオフォーマット	30.5	修正前にファイルをコピー	26.2	ウィンドウのタイル表示	17.9
圧縮比を変える (映像記憶の)	35.5	選択した項目や領域を強調表示する	32.5	ウィンドウの最大化と最小化	17.9
解像度を増す (映像で)	35.5	選択部分をそのまま、非選択部分に影をつける	32.5	ウィンドウの自動隠蔽	25.12
拡張フォーマット (画像、動画の)	37.3	表示のプロパティを変える	35.4	ウィンドウの自動隠蔽 / 最小化	34.3
軽量の動画フォーマット	36.5	不要のアプリケーションを閉じる	2.5 9.4	ウィンドウを最大化 / 最小化する	35.4
毎秒のフレーム数を増やす (映像で)	35.5	不要のサービスを閉じる	2.5 9.4	ウィンドウを揺らす	18.3
16. 高水準ヒューマンマシンインタフェース技術		編集前にバックアップを取る	9.6	カスケード表示のウィンドウ	7.10 17.9
a.1 ヒューマンマシンインタフェース技術一般		裏技	17.11	コンテンツに合わせてウィンドウの大きさを決める	13.5
GUI の互換性	33.4	a.3 コマンド		サイズ調整可能な GUI	15.7
GUI 対 テキストユーザインタフェース	28.4	キーボードショートカット	30.6	サイズ調整可能なウィンドウ	15.3
グラフィックユーザインタフェース (GUI)	24.5	コマンドインタフェース	24.5	スタックしたウィンドウ	17.9
ビジュアルコンポーネントの形	14.2	コマンドの種々の代替モード	28.4	ドッキングウィンドウ	15.6
ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)	4.6	コマンドラインのパラメータ	35.6	フローティングウィンドウ	15.6
マルチモード GUI	40.7	シェルからもう一つのシェルを呼び出す	7.5	見えなくする	32.8
ユーザインタフェース	24.5	バッチファイル (DOS の、.bat)	40.7	b.1.3 アイコン	
液体 GUI (柔軟な GUI)	29.3	バッチ処理	20.3	アイコンのサイズを変える	35.5
音楽的な音でメッセージを伝える	18.5	ファンクションキー	30.6	アイコンの間隔を変える	35.5
最近使用したファイルの表示	10.8	マルチコマンドシェル	7.5	ショートカット (デスクトップ上の)	30.6
作業の自動化	8.6	音声コマンド	8.4	ショートカットによるアクセス	14.6
振動モード (携帯電話などの)	18.2	簡略化したコマンド	30.6	ショートカットを使う	21.7
水平 対 垂直	13.8 17.7	設定を保存しますか?	24.9	マウスのアイコンが変化する	15.6
		対話型システム	23.6		
		対話型ソフトウェア	23.6		

より大きなアイコンを使う	37.4	クールバー	5.10	b3.1 ルック&フィール	
意味を表現したアイコン	3.11	ツールバー	17.5	Java におけるネイティブルック&フィールのオプション	33.5
角を丸くしたアイコン	14.2	ツールバー	5.10	Javaアプリケーションのルック&フィール	32.2
色をつけたアイコン	32.3	ツールバーグループ	5.10	アプリケーションのルック&フィール	12.3
b1.4 マウスポインタ		ツールバーにボタンを追加する	34.6	アプリケーションのルック&フィール (OSとマッチさせる)	32.2
x/y位置を表示する	23.4	ツールバーのズームオプション	37.4	ウィンドウの端を丸くする	14.2
アニメーション型カーソル	15.3	ツールバーをカスタマイズする	3.10	ウェブページの背景色	12.3
グリッドとルーラを表示する	8.7	ドラッグアンドドロップ可能なツールバー	17.5	システムファイルを灰色で表示する	32.6
マウスイベント	23.5	横ツールバーと縦ツールバー	17.8	ソフトウェアのバージョン間のルック&フィール	32.3
マウスポインタに応じてスクリーンが動く	15.5	可動/ドッキングツールバー	13.5	タブの丸めた辺	14.2
非対称なマウスポインタ	4.3	表示/非表示のオプション (各種ツールバーで)	34.3	ネイティブのルック&フィール	3.5
文脈依存マウスポインタ	3.11	b2.3 スクロールバー		ブラウザ独立な色	6.5
両手でカーソルコントロールをする	12.6	スクロールバーの自動非表示	25.12	プラットフォームに跨がったルック&フィール	33.5
b1.5 GUIの基本操作		スクロールバーを使う	15.5	読み出し専用ファイルを灰色で表示する	32.6
オブジェクトを切り取り、まだ貼り付けていないとき、かすかな色でデスクトップを掃除する	2.4	水平/垂直スクロール	17.8	背景の色	32.4
現在の選択項目を強調表示する	32.4	埋め込み型のスクロールコントロール	17.7	表示スキーム (Windows の)	40.7
自動隠蔽	34.2	b2.4 ボタン		両立するルック&フィール	33.5
前面に移動する (グラフィックスで)	35.4	アニメーション型ボタン	15.2	b3.2 アニメーション	
b1.6 タスクバー		ツールチップの表示 (コマンドボタンの)	23.5	スライドのアニメーション	3.4
タスクバーでのスタック表示	7.9	ドロップダウンボタン (ツールバーの)	17.5	テキスト(パナー) に特殊効果をつける	3.4
タスクバーの自動隠蔽	25.12 34.3	ボタンがマウスポインタに反応して動く	18.3	マーキー (文字をスクロールさせる)	15.3
b2.1 メニュー		ボタングループ	5.10	遷移効果 (マルチメディアでの)	5.10
カスケードメニュー	7.10	ボタンに音響効果を加える	3.4	動きのある画像	18.3
ダイナミックメニュー	15.6	ボタンを強調表示する	32.5	b3.3 特殊効果	
ドロップダウンメニュー	34.3	ボタンを無効にする	2.10	4次元GUI	17.5
ドロップダウンメニューを使う	28.10	ボタンを揺らす	18.3	イメージの自動非表示	25.12
バイ型メニュー	14.3	角を丸くしたボタン	14.2	ズームイン (拡大)/ズームアウト (縮小)	37.3
ヒューリスティックに変化するメニュー	15.6	動きのあるボタンを使う	28.10	自動ズーム (文書ページの全体表示など)	25.7
メニューテーブル	24.6	同じボタンを多様な目的に使う	6.4	特殊効果を加える	3.4
メニューナビゲーションシステム	21.8	b2.5 コンボボックス・ダイアログボックス		アプリケーションの色体系をOSのものに合わせる	33.5
メニューの自動非表示	25.12	コンボボックス 対 リストボックス	34.2	b4.1 進捗表示	
メニューの周りの障壁 (選択誤りの減少)	30.8	コンボボックスを使う (リストボックスでなく)	28.10	「処理中です」メッセージ	8.2
ユーザが動的に構成可能なメニュー	24.6	ダイアログボックス	27.5	ウィンドウにテロップを表示する方法	15.3
横メニューと縦メニュー	17.8	ダイアログボックス (プレビュー可能な)	27.5	フラグでステータスを示す (メールの既読フラグなど)	35.8
曲線配置したプルダウンメニュー	14.7	ドロップダウンリスト	15.3	処理継続/残り時間の表示	20.3
使用できない項目を灰色で示す (メニューバー、リストボックスなど)	32.6	ドロップダウンリストでの入力	21.7	進行の表示	15.4
適応型メニュー	15.6 23.9	項目の選択 (コンボボックスで)	35.7	進行表示のアニメーションアイコン	15.4
半透明なメニュー	32.7	選択の反転 (リストボックスなど)	13.6	進捗表示バー	8.2 16.4
複数メニューを表示する	37.3	b2.6 パレット		b4.2 フィードバック	
文脈依存メニュー	3.11	静的ツールパレットと動的ツールパレットの同時表示	40.8	カスタマイズされたフィードバック	23.7
b2.2 ツールバー		長方形の絵の具箱	17.5	ビジュアルフィードバック	23.7
アドインツールバー	37.5	b2.7 スライダ		マウスイベントの音声フィードバック	8.4
		スライダを使う (スピンボタンでなく)	28.10	ユーザミスの防止	9.5

健康状態を表すために色を使う (ディスクの分析で)	32.5	間違い部分の色を変える(スペル チェックで)	32.4	d2. 音声合成、音声出力、テキストから 音声へ	
色をセキュリティのために使う	32.8	自動完成(不完全な単語入力を)	25.3	TTS(テキスト朗読、音声合成)	28.5 8.5 36.5
b4.3 エラー/警告メッセージ		自動完了をオフにする	2.10	イベントに応じて音を変える	23.8
カーソルでの選択で2段階閾値を 使う	9.5	自動記入	8.6	オーディオデータに著作権情報を 埋め込む	38.5
カーソルの選択ミスを減少させる	9.5	自動修正	25.3	オーディオフィードバック	23.7
カスタマイズされたエラーメッセー ジ	15.6	自動修正(ワープロで)	8.6	サラウンド音	35.6
カスタマイズされた注意メッセー ジ	15.6	自動置換(壊れたファイルの)	25.3	ナレータ	8.4
ピーブ音	23.7	省略形(略号)	30.6	音にエコー	35.6
危険操作に確認を求める	14.6	頭字語	30.6	音による通知	8.4
警告のベル	23.7	入力マスク	9.7	音楽的な音	35.6
警告メッセージ	9.8	c2. 文字認識(OCR)、手書き文字認 識		音響パラメータを変える	35.5
警告を示すために色を使う	32.5	スキャンして得たテキスト	28.3	音声パラメータを変える(テキス ト朗読で)	35.6
振動によるエラー/警告信号	18.2	光学式文字認識(OCR)	36.5	音声合成	5.11
注意、警告、エラーメッセージ	23.4	手書き文字認識	28.5	音声合成装置	8.4
注意メッセージ	9.8	目に見えないウィンドウ(手書き 文字認識用の) テキストをスキャンしてワープロに 入れる	32.8 13.2	自動音声応答(AVR)	23.7 2.11 25.7
b4.4 ヘルプ		c3. 自然言語処理、自然言語理解、 機械翻訳、		諸機能の音声通知	8.4
FAQ(よくある質問)	9.6	アプリケーションに依存しない言 語モジュール	6.6	男/女の声の変換	18.3
Office Assistant(マイクロソフト の、動的なヘルプ)	28.10	アプリケーションプログラム言語ト ランスレータ(APLT)	24.7	d3. オーディオ取得、オーディオ再 生、	
チュートリアル	8.5	コンピュータによる自然言語理解	13.7	音声ファイルの事前ロード	10.3
ヘルプに関するヘルプ	7.3	パーサ	24.7 30.7	既読ハイパーリンクの色	3.11
ヘルプファイル	8.5	言語理解機能を分離する	2.6	逆戻し再生	13.8
ユーザマニュアル	8.5	構文の強調表示	3.11	自動反復(音楽の再生で)	25.10
ユーザ選択の候補リスト	10.9	構文の強調表示	4.5	反復再生指定のオプション	20.3
自動ルックアップ(オプションの表 示)	23.5	自然言語によるインタフェース	28.5	e. 画像ベースのインタフェース	
対話型ヘルプ	15.5	自然言語処理	26.9	e1. 画像入力、イメージスキャン、画 像編集、パターン認識と理解、	
日付と時刻の入力の検証	9.7	自動字句解析	25.5	スキャンして得たイメージ	28.3
文脈依存のヒントを提供する(ア プリケーションユーザに)	38.3	米語と英語の辞書	3.9	スキャン画像をJPEGフォーマット に変換する	36.5
文脈依存ヘルプ	23.5	類似語の表示(スペルチェックで)	16.3	スクリーンキャプチャ	26.6
やり直し(再実行)	13.4	c4. 情報検索		スクリーンショットを使う	26.6
ユーザフォールトトレランス	11.8	d. 音声ベースのインタフェース		ディザリング(画像処理で)	36.5
削除から復活(Undelete)	13.4	d1. 音声入力、音声認識、音声処 理、音声情報検索、音声コマンド		テキストを画像に変換する	36.5
取り消し機能(Undo)	11.8 13.4	VRS(音声認識システム)	36.5	反転/回転機能(画像エディタの)	17.8
b5.1 クリップボード		VRSに対する音声トレーニング	10.9	e2. コンピュータグラフィックス、アニメ ーション、画像検索、	
クリップボード	26.5	オーディオからMIDIへの変換(ま た逆変換)	36.5	3Dアニメーション	17.5
コピーアンドペースト	17.3	音の操作	35.6	アニメーション	15.2
b5.2 ドラッグ&ドロップ		音声インタフェースを組み込む (ソフトウェアに)	38.7	アニメーションGIF	5.11 15.3
アウトライン表示(ビジュアルオブ ジェクトを動かすときに)	30.4	音声コマンドをキーボードコマンド に変換する	36.7	イメージに影をつける	3.4
b5.3 Undo/Redo		音声コマンドを使う	28.4	イメージマップを使う(単純な地図 でなく)	28.10
c. テキストベースのインタフェース		音声認識	2.7 8.4	オブジェクト指向グラフィックス	38.4
c1. テキスト入力、日本語入力、かな 漢字変換、スペルチェック、		音声認識(音声からテキストに)	18.5	フェーディング効果(図と図をつな ぐ)	32.7
オートコンプリート(ワープロで)	8.6	音声認識における継続的エラー 訂正	20.5	マルチメディアで種々の効果を使 う	5.10

画像をもとに画像を検索する	35.9	メディア(媒体)の変換	36.6	仮想現実(バーチャルリアリティ、VR)	26.7
e3. 画像の表示		g.4 Webページの作成、		振動ジャケット(飛行シミュレーション用)	28.4
JavaScriptでグラフィックスをブローディングする	10.3	インターネットスイート	40.4	k. ロボット	
イメージのロールオーバー	10.3	複合ウェブページ	40.4	ペットロボット	26.9
ビデオの再生を無効化する	2.10	h. ユニバーサルインタフェース、視覚障害者のためのインタフェース、点字コマンド		犬のロボット(おもちゃの犬 + 知能)	38.5
f. 動画像ベースのインタフェース		GUIで視覚障害者にアイコンの所在を分かるようにする	8.5	17. コンピュータネットワーク、インターネットとその利用	
f1. 動画像入力、動画像編集、パターン認識と理解、		オーディオディスクリプタ(音声説明)	8.4	a.1 ユーザ認証	
テレビ番組の録画で、コマースシャルをスキップする	21.9	テキストの読み上げと強調表示	8.4	ニックネームを使う	30.5
ビデオの転送	16.9	テキスト文書を点字文書に変換する	36.3	ユーザIDの自動生成	15.7
手術用カメラ	26.6	ナレータ	8.5	ユーザ-ネットワークインタフェース(UNI)	24.4
f2. コンピュータグラフィックス、アニメーション作成、ムービの作成・編集		マイクロソフトのMagnifier(拡大鏡ソフト)	37.4	ユーザプロフィール	3.10
映画の中に映画	7.4	音声合成	8.4	ユーザをグループ化する	5.10
f3. ムービの取得、ムービの配信、ムービの再生		画面読み上げ装置	8.4	個人の認証のための複合アプローチ	40.8
ICOONネットワーク	1.9	支援技術	8.4	自動認証	25.5
ストリーミングにおけるフィードバック	23.9	視覚手法によるユーザ支援技術	8.4	紛らわしいバックに書いた変形文字を返答させる(セキュリティ目的)	32.8
ストリーミングメディア	15.9	視覚障害者のためのGUI(ウインドウとアイコンを音で選択)	18.3	a.2 パスワード認証	
11.6	20.3	視覚障害者のためのメッセージボックスのインタフェース	23.8	a.3 生体認証	
ニアビデオオンデマンド	16.10	障害をもつユーザ	6.8	ESSパスワードマネージャ	6.9
バッファリング(ビデオデータの)	34.7	大きいフォント	8.4	パスワードなしのログイン	21.5
ビデオオンデマンドのための事前ロード	10.3	点字インターネットブラウザ	28.5	パスワードの定期的な失効	19.4
逆戻し高速再生	35.5	点字エンボッサー	8.4	パスワードを忘れた	11.8
高速巻き戻し	21.3	点字コマンドを使う	28.4	パスワード解析ソフトウェア	22.3
再生中の音声と画像の同期	16.6	点字コマンドを変換する	36.6	パスワード入力回数制限	9.5
早送り再生	35.5	点字ディスプレイで音を出す	8.4	パスワード入力を非表示	2.6
動画のスローモーション表示	35.5	特別なユーザグループ	6.8	パスワード保護	9.3
動画像のリアルタイム撮影・表示	21.4	普遍的な使い勝手	6.8	高いセキュリティのための長いパスワード	37.5
動画像再生時のエラー処理	21.4	i. ゲームコントローラの入力装置、ジェスチャコマンド、触覚インタフェース		入力マスク	8.8
スライドショー	40.6	WYFIWYS(触覚によるフィードバック)	28.5	入力中のパスワードをマスクして表示する	32.6
自己更新する文書	25.9	ゲームステーション	3.6	音声によるユーザ認証	18.5
g.1 マルチメディア資料		ゲーム中のオーディオフィードバック	23.8	指紋	26.6
MDF(マルチメディア文書ファイル)	40.5	ジェスチャコマンド	28.6	人の顔による生体認証	4.9
マルチメディア	5.10	ジェスチャコマンドを使う	28.4	生体認証を使う(パスワード認証でなく)	28.9
複合文書	40.6	ジェスチャコマンドを変換する	36.6	網膜による生体認証	26.6
複合文書	40.4	ジェスチャの認識(ビジョン技術による)	28.6	a.4 アクセス制限	
文書のプロパティ	35.3	タッチフィードバック	18.5	アクセス権を制限する	9.5
文書の分割	1.3	触覚インタフェース	24.3	ユーザを外す	2.3
g.2 対話型マルチメディア資料		触覚フィードバック(カーソル制御装置への)	18.2	ログインを無効にする	2.2
対話型マルチメディア	15.5	触覚手法によるユーザ支援技術	8.4	ログイン制限	2.3
23.6		力をフィードバックするジョイスティック	18.5	匿名でのアクセス(ウェブサイト、ftpサイトで)	32.8
g.3 作成ツール		力をフィードバックするヘッドセット	18.5	不正防止	9.5
PowerPoint プレゼンテーションをWordから作成する	7.8	j. バーチャルリアリティ、シミュレーション			
オフィススイート	40.4	テレマージョン	26.7		
コードビューとデザインビュー(ウェブ開発ツールで)	17.9				

a.5 サーバ認証		メールの優先度を設定する	35.8	c.3 Web検索エンジン	
サーバ証明書	9.5	メール送信の蓄積転送	19.4	ウェブクローラ / ウェブロボット	20.3
サーバ証明書の追加	38.5	メッセージ転送エージェント	24.7	メタクローラ (メタ検索エンジン)	40.3
デジタル署名の追加	38.5	一時的メールアドレス (スパム発信者が使う)	27.3	逆インデックス	13.8
デジタル証明書	8.7 28.3	自動返信 (メールの)	25.6	逆引き辞典	13.8
a.6 通信セキュリティ		電子メールの受信確認	23.3	高速検索	21.7
SSL (セキュアソケットレイヤ)	9.5	電子メールの転送	14.4	汎用の検索エンジン	6.3
逆名前索引	13.9	匿名のメール転送	2.7		
b.1 電子メール		b.5 アドレス帳		c.4 Webブラウザ	
ボイスメール	5.7	Eメールアドレスのショートカット	10.10	アプリケーションをウェブで使用できるようにする	38.7
メールボックス	40.5	アドレス帳	5.10	ウェブページをキャッシュに入れる	26.5
メールボックスの自動同期化	25.4	メーリングリスト	5.10	オフラインでブラウズする	2.10
メールマージ	5.4	メーリングリストの作成	10.9	サイトフィルタを使う	9.5
メッセージスプール	7.11	メーリングリストの更新	25.9	ダウンロード中のブラウズ	5.8
ユニバーサルメールボックス	6.7	c.1 Web サイト		データのプレローディング	19.7
逆メール索引	13.9	ウェブページのフレーム	1.11	テキストだけの高速表示モード (ブラウザで)	28.8
添付付きの電子メール	40.5	オンザフライ・コンピューティング	15.8	ブラウザキャッシュ	8.8 24.10
電子メールの圧縮	30.6	ゴーストサイト	22.4	ブラウザ互換性 (をもつウェブサイトを作る)	33.6
b.2 メールを受信		ダイナミックウェブサイト	15.3	プラグイン (ブラウザで)	9.8
Eメールの自動獲得	13.4	フレームなしのウェブページ	2.10	ホームページを「空白を使用」に (ブラウザで)	39.3
Eメールフィルタ	2.5	フレーム内のフレーム	7.3	参照済みのハイパーリンクの色を変える	32.5
POP3 クライアントの自動切断	34.2	ブローカ	24.7	自動ログイン / ログアウト	34.5
ジャンクメールのフィルタ	16.10	仮想ホスティング	2.8	汎用プラットフォームとしてのブラウザ	6.5
ローカルなメールボックスにダウンロードする	15.5	自己更新するウェブページ	25.9	文書の字体をブラウザに応じて変換する	36.3
古いメールの圧縮	37.3	静的ウェブサイト	39.4		
自動アーカイブ化 (メールの)	25.4	対話型のウェブサイト	23.6	c.5 Webによる情報検索	
新着メールをチェックする	19.3	対話型のウェブページ	15.5	Google における検索の諸パラメータ	35.10
並べ替えの順序を変更する (メールで)	35.8	c.2 Webサイト側の処置		ウェブサイトフィルタ	24.8
望まないメールを除く	2.4	アクセスを削除する	2.3	2.4	30.7
b.3 メールを作成		ウェブサーバへの連続接続	20.3	キャッシングのフォルダ	10.3
S/MIMEを使う (MIMEに代えて)	38.2	ウェブサイトからのフィードバック	23.6	クエリ文字列をウェブページ間で渡す	7.6
オフラインでメール作成	2.9	ウェブサイトのオンラインフィードバック	23.6	クリックストリーム (ユーザの検索の足跡)	23.6
バイナリ添付ファイルを変換する (MIME で)	36.3	ウェブサイトのコンテンツの定期的更新	15.3	サーバからの生データを表示する	15.5
メールの変更に応じて、電子メールを変換する	36.3	ウェブサイトの自動同期化	25.4	さまざまな項目の検索	35.9
メール中にウェブページを表示する	7.4	ウェブサイトの連絡先	23.6	ワイルドカード (情報検索の)	4.2
電子メールの署名	5.4	ウェブページでキャッシングを避ける	9.9	囲った庭 (ウェブ検索で)	9.5
電子メールの添付	5.2	エラーページ (ウェブで)	11.6	引数をURLで渡す	7.6
b.4 メール発信と転送		カスタマイズされたホームページ	3.10	検索した文字列を強調表示する	32.5
BCCメール	2.7 32.8	クローキング (検索エンジンに有利にしようとするウェブサイトの技)	32.6	検索のパラメータ (ウェブ検索で)	35.9
Eメールアドレスを分割する	1.6	コネクションレスサービス	2.10	検索の中の検索	7.3
MIME文書のコンテンツタイプ	35.3	サイトマップ	8.6	検索の判断基準 (完全一致、パターン一致、意味的一致など)	35.9
メールの優先度	16.6	デフォルトのURL	11.8	単語や語句による検索	35.9
		一時的インターネットファイル	24.10	知的検索	38.5
		追加機能を取り外す	2.6	特定のフォーマット、日付、物理的位置などの検索	35.9
				複合検索	40.2
				複数サーチエンジンでの検索	5.8
				変数をURL経由で渡す	7.7

問い合わせをURLで渡す	7.6	広告をブロックする	2.5	さまざまな営業時間の設定	15.7
c.6 その他の利用		情報豊かな広告	22.2	スタッフ間での責任のローテーション	15.7
サイトフィルタ	2.5	地域をベースにした広告	3.9	テレビが少ない生活	22.2
d. グループウェア、eBook、		電子パンフレット	27.3	ハードウェアベンダとソフトウェアベンダ間の競争	22.2
グループウェア	5.9	g.2 ニュースグループ		ビジネスプロセスアウトソーシング (BPO)	1.3
ブックマークを共有する	6.8	ニュースグループ	5.9	仮想のシステム (仮想病院、仮想ツアー、仮想花屋など)	3.8
ホワイトボード (共有の)	17.3	ニュースの自動更新 (Google ニュースなど)	25.9	競争が生産性を高める	22.2
ワークグループ	5.10	ニュースレター	13.4	高転職率	22.2
複数人で文書を編集するとき、更新者ごとに色で区別する	32.5	匿名での掲載 (ニュースグループに)	32.8	災害復興計画	9.6
ローカルグループ	3.10	g.3 プッシュ/プル、		災害復興計画を立てる	10.5
e. ファイル共有、音声・動画の配付		ウェブコンテンツのカスタム自動受信	13.4	世論調査	23.6
BitTorrent	1.11	プッシュ技術 対 プル技術	17.10	適応型ユーザー	15.9
FTPファイル転送	36.4	動的ウェブコンテンツのプッシュ表示	13.4	動きまわるユーザー	15.2
デジタルコピー	26.6	h. ニュースメディア、ウェブTV、放送、		無料のCD の提供	22.4
ピアツーピアのファイル転送	12.4	Dチャンネル (ISDNの)	4.8	b. エンジニアリング支援、科学技術	
ピアツーピアファイル共有	13.6	ウェブテレビ	6.3 38.5	3D オブジェクト	17.4
ミラーサイト	12.5	生中継 (テレビ放送の)	21.4	3次元CAD/CAM	17.4
共有フォルダへのアクセス権の割当て	16.11	i.1 モバイルコンピューティング		スマートダスト (非常に微細なメカトロデバイス)(宇宙研究用)	38.4
分散ハッシュテーブル	1.10	モバイルエージェント	15.2	ナンバークランチングジョブ	12.5
f.1 ブログ		モバイルコンピューティング	13.7 15.2	宇宙の写真	26.6
デジタルダイアリ	26.6	i.2 リモートアクセス		c. 学習支援、推論システム、e-ジャーナル、自動学習、人工知能	
f.2 ディスカッションフォーラム		Telnet を経由したTelnet	7.5	コンピュータベースドテスト	2.11
MMS(マルチメディアメッセージサービス) (SMSに代えて)	38.4	スクリプトのエラーメッセージを抑制する (ウェブ利用中に)	39.3	コンピュータベースドトレーニング (CBT)	2.11 27.5
ディスカッションフォーラム	5.9	ユニバーサルログイン	6.9	学習のフィードバック	23.4
ユーザがコンテンツをマップする	13.6	リモートコントロール機能を付ける	38.5	人工知能	26.9
f.3 チャット		リモートメソッド起動	17.3	速習コース	21.3
インターネットチャット	5.9 28.4	汎用のリモコン	6.3	適応型システム	23.9
マルチユーザチャット	17.3	i.3 エミュレーション、		電子ジャーナル	26.6 28.3
f.4 音声メール		PcAnywhere (PCリモートコントロール)	26.8	電子書籍	26.6 28.3
VoIP (IP上での音声通信)	7.7 31.6	Radmin (PCリモートコントロール)	26.8	複合トレーニング	40.8
ボイスメール (音声メール)	24.10	WinFrame (Citrix Systems社の)	26.8	d. シミュレーション、運転シミュレーション、地震のシミュレーション	
f.5 電子会議・ビデオ会議		スクリーンエミュレーション	26.8	PCエミュレーション	26.8
インターネット会議	5.9	j. リアルタイムシステム		シミュレーション	26.8 27.4
ビデオ会議	2.8 26.5 28.4	リアルタイムシステム	21.4	マルチメディアシミュレーション	26.8
多地点会議	17.3	スマートカード (電子マネー記憶する)	38.4	運転シミュレーション	27.4
プッシュ 対 プル	13.4	18. 応用システム、社会システム		触覚的フィードバック (操縦シミュレーションで)	18.5
g.1 広告		18. 応用システム、社会システム		戦争の訓練 (シミュレーションによる)	26.8
SAP (Service Advertising Protocol)	25.9	a. 情報社会一般		戦争環境のシミュレーション	27.4
パナー	15.3	ゲリラマーケティング	40.8	操縦シミュレーション	18.5
広告のローテーション	14.6	コメントと批評 (新しいアイデアに対する)	22.2	地震のシミュレーション	27.4
広告フィルタ	24.8 30.7			飛行シミュレーション	27.4

e. 医療応用、遠隔医療システム、医療機器	無料の夜間サーフィン	22.5	アクセスログ	23.6
HIPPA(医療保険の相互運用性と説明責任に関する法律)	年中無休のヘルプデスク	20.2	アプリケーションからのログ	23.5
アプリケーションのためにハードウェアを作る	鉄道座席予約データベース	3.8	インテリジェントフィードバック	23.9
インタラクティブ画像誘導外科手術	i.1 e-ビジネス、e-コマース		サーバの24時間運転	16.8
コンピュータ化した医療機器	E-コマースインタフェース	24.6	システムの事前設定	10.10
スマート衣服(コンピュータを組み込んだ衣服)	e-ショッピング	28.3	システムの性能	12.2
デジタル処方箋(医療)	e-ビジネス	28.3	プロセサのアイドル時間	25.10
身体のスキヤニング(脳、心臓、胎児など)	アフィリエイトマーケティング	24.7	メモリの拡張とプロセサのアップグレード	37.3
脳をリラックスさせる音楽	ショッピングカート	24.9	ログのレベル設定	23.7
f. 企業経営システム、B2B	ホームショッピング	13.7	高性能OSには高性能ハードウェア	12.2
エンタープライズアプリケーション	モバイルバンキング	13.7	年間保守契約	19.5
エンタープライズアプリケーション統合(EAI)	ローカルな商店情報	3.9	保守作業のスケジューリング	19.7
エンタープライズリソースインテグレーション(ERI)	現実のショップ 対 仮想ショップ	28.4	未使用ディスクスペース	25.11
コネクションレス型トランザクション(蓄積転送方式)	対話型マーケティング	23.6	無人のジョブ	25.11
コネクション型トランザクション	直販	21.7	予防保守	9.8
ビジネス・ツウ・カスタム(B2C)	電子商取引アプリケーション	5.9	b. ネットワークシステムの性能評価、ネットワークシステムの運用と保守	
ビジネス・ツウ・ビジネス(B2B)	仲介の排除	21.7	オフライン作業	16.10
経営情報システム(MIS)	i.2 料金支払い		ネットワークのQoS(サービス品質)	31.6
経営情報システム(MIS)	e-キャッシュ	28.3	ネットワーク障害の検出と回復	11.6
g. 社会システム	デジタル財布	26.7	ネットワーク上のQoS(Quality of Service)	16.6
SQLサーババックアップ	デジタル小切手/手形	26.8	ネットワーク接続テスト	7.8
ソフトキーボード(銀行ATMで)	ペイパークリック	15.8	高速ネットワークには高速装置	33.2
位置情報を用いたサービス	ペイパーセール	15.8	適応型ユーザのネットワーク利用	23.9
緊急PCS(Personal Communication Service) システム	後日払いの小切手	10.5	c. セキュリティとシステム監査、保守	
h. 情報サービスシステム	前払い 対 後払い	13.5	サーバに鍵を掛ける	2.3
e-グリーンディングカード	前払いインターネット接続	10.5	セキュリティログ	23.5
GPS(全地球測位システム)	前払いサービス	10.5	セキュリティ監査	9.8
MMS(マルチメディアメッセージングサービス)	定額支払い(広告料金について)	39.3	セキュリティ対策	8.7
wikipedia.com(自己構築される百科事典)	定額料金制	39.3	デジタルセキュリティ	26.7
イメージマップの利用	j. コンピュータゲーム		ファイアウォール	2.3
サンプル調査	3D ゲーム	17.5	ログアウト	2.10
ニューススクローラ	コンピュータゲーム	27.5	監視プログラム	8.7
フリーメールのアカウント	コンピュータチェス	26.8 28.4	追跡記録の保持	9.4
メディアブローカ	コンピュータ相手のゲーム	2.11	電源ON時の自己診断テスト(POST)	25.8
音楽のダウンロード	k. 娯楽		保守作業のツールキット	16.7
事前入力済みのデータパッケージ	インフォテインメント(情報娯楽)	22.2	インターネット接続を切る	2.10
質問票(セミナーなどでの)	カラオケインタフェース	40.7	d.1 スパム対策	
対話型の調査	ジュークボックス	5.7	スパムウェア対策	8.8
対話型音声応答	19. システムの評価		スパムメールの抑制	4.4 27.3
電話のダイアル時のフィードバック	a. システムの運用と保守、ログ、システムの評価、性能評価、		スパム対策	9.2 24.8
無料ウェブホスティング			電子メールフィルタ(スパム対策)	30.7
無料サービスでも稼げる			動的フィルタ	15.9
無料の接続サービス			有益なスパム	22.2

d.2 スパイウェア対策	
スパイウェア対策	9.2
d.3 ウィルス対策	
アンチウィルスソフト	30.8
ウィルスからの自動保護	20.5
ウィルススキャンのスケジューリング	19.7
ウィルスなしの環境 (例えばLinuxサーバ)	39.2
ウィルスの部分スキャン	19.5
ウィルス感染マシンを外す	2.2
ウィルス対策ソフトを実行する	8.8 9.2
ウィルス定義の自動更新	25.9
ウィルス定義の定期的更新	19.3
ワーム (ウィルスの一種)	26.5
抗ウィルス型ウィルス	13.6
高速モードのウィルススキャン	21.5
児童ポルノを摘発するウィルス	22.3
d.4 サーバ攻撃対策	
Napster (ファイル共有サービス)の積極的な効果	22.3
d.5 ハッキング対策	
ハッカーたちは役に立つ	22.2
ユーザ操作をトラッキングする	23.6
逆ハッキング	13.6
侵入防止	9.5
e. システムのリソース管理	
ハードウェアをバランスさせる	12.5