

Anglicko-český slovník výrazů tvořících příkazy systému *Mathematica*

Copyright ©2005 Pavel Pokorný

Tento dokument je dovoleno kopírovat, šířit a upravovat v souladu s GNU Free Documentation License vydané Free Software Foundation

<http://www.gnu.org/copyleft>

1 O systému *Mathematica*

Mathematica je „software pro děláni matematiky na počítači“. Umožňuje např. numerické i symbolické výpočty, práci s přesnými i s přibližnými čísly s nastavitelnou přesností, se skaláry, vektory, maticemi i tenzory vyšších řádů, s reálnými i komplexními čísly, řešení algebraických, diferenciálních i diferenčních rovnic. Umožňuje výstup v podobě dvou- i tří-rozměrných barevných animovaných grafů i zvukový výstup. Součástí systému je bohatá dokumentace včetně nápověd, definic i příkladů.

Patrně nejpodobnějším softwarovým systémem je Maple od firmy Maplesoft

<http://www.maplesoft.com>

Systém *Mathematica* vyniká lepší logickou propracovaností jak samotného programu, jeho syntaxe a celkové konstrukce, tak dokumentace.

2 O autorovi systému *Mathematica*

Stephen Wolfram (nar. 1959 v Londýně) vystudoval teoretickou fyziku. Vedle fyziky se zabýval celulárními automaty. Od roku 1986 se věnuje vývoji systému *Mathematica*. Verze 1 se objevila v roce 1988. K tomu účelu založil firmu Wolfram Research

<http://www.wolfram.com>

V době vzniku tohoto textu (duben 2005) je nejnovější verze 5.1.1 z ledna 2005.

V poslední době se S. Wolfram vrátil k vědě vydáním knihy *A New Kind of Science* v roce 2002, kde shrnuje své poznatky ze studia celulárních automatů.

Firma Wolfram Research hostí také na svých webových stránkách bohatý katalog funkcí

<http://functions.wolfram.com>

a matematickou encyklopedii MathWorld Erica Weissteina

<http://mathworld.wolfram.com>

Českým prodejcem systému *Mathematica* je firma Elkan

<http://www.elkan.cz>

3 O autorovi tohoto slovníku

Pavel Pokorný (nar. 1962 v Pardubicích) vystudoval fyziku na MFF UK Praha a nyní působí na Ústavu matematiky Vysoké školy chemicko-technologické v Praze. Zabývá se nelineární dynamikou, teorií deterministického chaosu, numerickou matematikou a souvislostmi mezi matematikou, fyzikou a filozofií. Systém *Mathematica* používá od roku 1992 téměř denně při vlastní práci i při přípravě výuky.

4 O tomto slovníku

Tento slovník byl vytvořen s cílem pomoci studentům a ostatním uživatelům systému *Mathematica*. Každý má právo tento slovník používat, kopírovat, šířit a upravovat, pro komerční i nekomerční účely, a to za podmínky, že toto právo neupřes dalšími uživatelům tohoto slovníku a z něj odvozených děl. Autor nenese žádnou odpovědnost za chyby a za případné škody vzniklé použitím tohoto slovníku.

Příkazem `?*` získáme seznam všech předdefinovaných identifikátorů softwaru *Mathematica*. Těch je pro verzi 5.1.1 (January 30, 2005) celkem 1985. Většina těchto identifikátorů se skládá z anglických slov, která začínají velkým písmenem. Těchto slov je cca 1027. Řada anglických slov má několik významů a tedy i několik možných českých překladů. V tomto slovníku byl kladen důraz na ten význam slova, který se vztahuje k použití v systému *Mathematica*.

Při přípravě tohoto slovníku nebyl použit žádný software of firmy Microsoft. Kromě systému Mathematica, který je komerční, byl použit pouze volný software, konkrétně operační systém Linux Red Hat. Přívlastek volný (anglicky free) u softwaru a dokumentace znamená nejen, že je zadarmo, ale také, že uživatelé mohou dílo šířit a opravovat. Tím se výrazně zkrátí doba mezi objevením chyby a jejím odstraněním. Z tohoto důvodu (a také proto, že volný software nevzniká pod časovým tlakem trhu) je většinou volný software spolehlivější než obdobný komerční software.

Tvorba a rozvoj volného softwaru (i činnost malých softwarových firem) jsou však ohroženy zájmy velkých softwarových firem, které proti nim bojují patenty. Ty často patentují i postupy, které jsou jednoduchou kombinací známých postupů, tedy v rozporu s původním posláním patentového zákona. Autor by rád vyzval uživatele, aby k tomuto nebezpečnému jevu nebyli neteční.

Více se lze o volném softwaru dočíst (a mnoho užitečného softwaru a dokumentace stáhnout) na webových stránkách nadace Free Software Foundation (známé jako GNU)

<http://www.gnu.org>

a o softwarových patentech na stránkách

<http://www.nosoftwarepatents.com>

Autor přeje všem uživatelům pohodu při práci a uvítá názory a postřehy.

Abort - přerušit

Aborted - přerušeno

Above - nad

Abs - absolutní hodnota

Absolute - absolutní

Accounting - účetnický (zápis čísla)

Accuracy - přesnost (počet číslic za desetinnou tečkou)

Action - akce

Activate - aktivovat

Active - aktivní

Adams - Adamsova-Moultonova metoda pro NDSolve

Add - přidat

AddOns - přídatky = další knihovny podprogramů

Adjustment - nastavení
After - po
Airy - anglický matematik (1801-1892)
AiryAi - Airyho funkce Ai
AiryBi - Airyho funkce Bi
Algebraic - algebraický
Algebraics - algebraická čísla (kořeny polynomických rovnic s racionálními koeficienty)
Alias - přezdívka, další možné pojmenování
Alignment - zarovnání
All - všechny
Allow - dovolit
Alternatives - jiné volby
Always - vždy
Ambient - okolní (např. světlo)
Amplitude - amplituda
Analytic - analytický
Anchored - ukotven (na začátku řádky)
And - a
Animate - animovat (vytvořit pohyblivý obrázek)
Animation - animace
Apart - odděleně (rozklad na parciální zlomky)
Appell - francouzský matematik (1855-1930)
AppellF1 - Appellova funkce
Append - připojit
Apply - aplikovat funkci na výraz
Arc - část jména funkce (např. ArcSin)
Area - plocha
Arg - argument komplexního čísla (mezi -pi a pi)
Argument - argument funkce
Arithmetic - aritmetický
Array - pole
As - jako (save as - ulož jako, tj. pod novým jménem)
AspectRatio - poměr šířky a výšky
Assignments - přiřazení
Associative - asociativní
Assuming - za předpokladu
Assumptions - předpoklady

At - na (určené úrovni)
Atom - nerozložitelný výraz
Attributes - atributy
Auto - samočinně
Autoload - automaticky načíst (např. inicializační soubor)
Automatic - automatický
Automaton - automat
Axes - osy
Axis - osa
Back - zpětný
Background - pozadí
Backsubstitution - zpětná substituce
Backward - nazpět
Base - základ (např. 10 pro zápis čísla)
Baseline - základna
Basis - báze
Batch - vsádkový (opak interaktivního)
Before - před
Begin - začátek
Below - pod
Bend - ohnutí (míra křivosti křivky)
Beta - Eulerova Beta funkce
Bernoulli - švýcarský matematik (1700-1782)
BernoulliB - Bernoulliho číslo
Bessel - německý matematik (1784-1846)
BesselI - Besselova I funkce
BesselJ - Besselova J funkce
BesselK - Besselova K funkce
BesselY - Besselova Y funkce
Beta - Eulerova Beta funkce
Bezout - francouzský matematik (1730-1783)
Big - velký
Binary - dvojkový
Binomial - binomický koeficient
Bit - bitový (např. logický součin)
Bitmap - bitmapa (rastovaný obrázek)
Blank - žolík (objekt zastupující libovolný výraz)
Black - černý

Block - blok (umožňující zavést lokální proměnné)
Blue - modrý
Boole - převod výroku na číslo
Boole - anglický matematik (1815-1864)
Booleans - obor pravdivostních hodnot (pravda, nepravda)
Bottom - dole (umístění položky tabulky)
Bound - omezení, vazba
Boundary - okraj, hranice
Bounding - ohraničující
Box - krabička, rámeček
Boxed - opatřeno rámečkem
Bracket - závorka
Break - přerušit
Breaks - místa ukončení (např. stránky)
Brown - hnědý
Browse - procházet a přitom vybírat
Browser - nástroj pro procházení a vybírání
Buchberger - matematik (viz Groebner)
Button - tlačítko
By - čím (viz. TimesBy a DivideBy)
Byte - byte (8 bitů)
C - programovací jazyk (viz CFrom); integrační konstanta v řešení diferenciální rovnice
Cache - vyrovnávací paměť
Call - volání (části programu)
Cancel - zrušit
Carmichael - Robert Daniel Carmichael (1879-1967) americký matematik
<<http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Carmichael%20number>>
CarmichaelLambda - Carmichaelova lambda funkce
Case - vlastnost písmena (jestli je velké nebo malé, tj. A nebo a)
Cases - případy (vyber prvky ze seznamu mající danou podobu)
Catalan - konstanta (přibližně 0.915966)
Catch - chytit (argument funkce Throw)
Category - kategorie (jazyků)
Ceiling - strop (nejmenší celé číslo větší nebo rovno x)
Cell - buňka (v grafickém prostředí zvaném notebook)
Cellular - buněčný
CellularAutomata - buněčné automaty (třída diskrétních matematických

modelů)
Center - střed
CForm - převod do jazyka C
Change - změnit
Character - znak (např. písmeno nebo +-* / atd.)
Characteristic - charakteristický
Chebyshev - ruský matematik (1821-1894)
Check - kontrola (chybových hlášení)
Cholesky - matematik
Chop - usekni (nahraď nulou čísla blízka nule)
Circle - kruh, kružnice
Clear - vymaž
ClebschGordan - Clebschovy-Gordanovy koeficienty
Click - tuknutí
ClipFill - volba jak malovat oseknuté části plochy
Clipboard - pracovní okénko
Close - uzavřít
Closed - uzavřen
Closing - zavírání
CMYKColor - určení barvy (Cyan, Magenta, Yellow, black)
Code - kód
Coefficient - koeficient
Cofactor - kofaktor
Collect - vytknout
Colon - dvojtečka
Color - barva
Column - sloupec (matice)
Command - příkaz
Common - společný
Commutative - komutativní
Compile - kompilovat (přeložit do strojového kódu)
Compiled - kompilovaný
Complement - doplněk
Complete - úplný
Completion - dokončení
Complex - komplexní
Complexes - množina všech komplexních čísel
Complexity - míra složitosti při zjednodušování výrazů

Compose - skládat
Composition - složení
Compound - příkazy oddělené středníkem se vykonávají postupně
Condition - podmínka
Configuration - konfigurace
Conjugate - komplexně sdružené číslo
Connect - spojit
Connected - spojený
Console - konzole (textový terminál připojený přímo)
Constant - konstanta
Constrained - omezený
Constraint - omezení (času pro zjednodušení výrazu)
Contents - obsah
Context - souvislost
Continuation - pokračování
Continue - pokračuj
ContinuedFraction - řetězový zlomek
ContourPlot - příkaz pro malování vrstevnic
Contours - vrstevnice
Convergence - konvergence
Conversion - převod
Convert - převést
Convolve - konvoluce
Copies - kopie
Copy - kopírovat
Copyable - kopírovatelný
Correction - oprava
Correlate - korelace
Cos - kosínus
Cosh - hyperbolický kosínus
Cot - kotangent
Coth - hyperbolický kotangent
Count - počet
Counter - počítadlo
Create - vytvořit
Creation - vytvoření
Cross - vektorový součin
Csc - kosekant

Csch - hyperbolický kosekant
Cube - krychle
Cubic - kubický
Cuboid - jednotková krychle
Current - současný
Currently - současně
Cursor - kurzor (grafické označení místa vstupu)
Cyan - modrozelený
Cycle - cyklus
Cyclotomic - cyklotomický polynom
Cylindrical - válcový
D - (parciální) derivace
Damping - tlumení
Dashing - přerušování (čáry)
Data - data = údaje
Date - datum
Debug - odladit = odstranit chyby v programu
Decimal - desítkový
Declare - prohlásit
Decompose - rozložit
Decomposition - rozklad
Decrement - snížit (hodnotu o 1)
Dedekind - německý matematik (1831-1916)
DedekindEta - Dedekindova eta modularní eliptická funkce
Default - přednastavený
Define - definovat
Definition - definice
Degree - stupeň
Delayed - zpožděný
Deletable - odstranitelný
Delete - odstranit
Deletion - odstranění
Delimiters - závorky
Delta - delta
Denominator - čítec
Density - hustota
Dependent - závislý
Depth - hloubka

Derivative - derivace
Det - determinant
Deviation - odchylka
Diacritical - diakritický
Diagonal - diagonální
Dialog - dialog
Dictionaries - slovníky
Difference - diference
DifferenceOrder - řád metody
Digit - číslice
Dimensional - dimenzionální
Dimensions - dimenze
Dingbat - grafická značka na začátku buňky
Dirac - anglický fyzik (1902-1984)
Directed - mířený
Direction - směr
Directory - adresář (v systému souborů)
Disable - zakázat
Discrete - diskrétní (opak spojitého)
Disk - kruh
Dispatch - optimalizace (seznamu substitučních pravidel)
Display - zobrazovač
Distribute - provede distributivní zákon
Divide - dělit
Division - dělení
Divisor - dělitel
Do - dělej (příkaz cyklu v programu)
Domain - doména (čísel = obor, nebo počítačů v síti)
Dot - skalární součin
Double - dvojitý
Doubly - dvojitě
Down - dolů
DownValue - hodnota funkce pro určitý argument (viz též UpValue)
Drag - táhnout
DragAndDrop - táhnout a upustit = přemístit (myší)
Draw - malovat
Drop - vynechat (prvky ze seznamu)
Dt - (totální) diferenciál, derivace

Dual - duální
Dump - záznam mezivýsledků ve strojovém kódu
Duplicate - vytvořit kopii
E - $e=2.71828\dots$
Echo - ozvěna; seznam soborů, do nichž je kopírován vstup
Edge - hrana
Edit - editovat
Editable - editovatelný
Eigensystem - seznam vlastních čísel a vlastních vektorů
Eigenvalues - vlastní čísla
Eigenvectors - vlastní vektory
Element - prvek
Eliminate - eliminovat
Elliptic - eliptický
Empty - prázdný
Enable - umožnit
Encode - zakódovat (proti neoprávněnému čtení)
Encoding - kódování (přiřazení čísel znakům)
End - konec
EngineeringForm - inženýrský (semilogaritmický) tvar čísla
Enter - vstup
Environment - prostředí (seznam proměnných operačního systému)
EOF - konec souboru (End Of File)
Epilog - doslov = seznam grafických prvků, které se mají vykreslit po vykreslení hlavního obrázku
Equal - rovný
Equated - nové pojmenování neznámé
Erf - eror funkce
Erfc - komplementární eror funkce
Erfi - imaginární eror funkce
Error - chyba
Euler - švýcarský matematik (1707-1783)
Evaluatable - vyhodnotitelný
Evaluate - vyhodnotit
Evaluation - vyhodnocení
Evaluator - vyhodnocovač
Even - sudý
Event - událost

Exact - přesný
Except - kromě
Exception - výjimka, přerušení běhu programu
Excluded - vyloučený
Execute - vykonat
Exists - existuje
Exit - ukončení
Exp - exp
Expand - roznásobit
Expandable - roznásobitelný
Expansion - rozvoj
Expiration - konec platnosti (licence softwaru)
Exponent - exponent
Exponential - exponenciální
Export - výstup do souboru
Expression - výraz
Extended - rozšířený
Extension - rozšíření
External - externí
Extra - navíc
Extract - vybrat
Face - tvář, strana (přední a zadní strana mnohoúhelníku)
Factor - činitel, rozklad na činitele
Factorial - faktoriál
Fail - neuspět
Failed - neúspěšný
False - nepravda
Family - třída (např fontů)
Fibonacci - italský matematik (1170-1240)
File - soubor
Filename - jméno souboru
Fill - vyplnit
Filling - výplň
Find - nalézt
First - první
Fit - proložit (dané body lineární kombinací funkcí)
Fixed - pevný
Flash - zvýraznit (závorku do páru)

Flat - plochý (odpovídá asociativitě)
Flatten - vyrovnat vnořené seznamy
Floating - plovoucí
Floor - největší celé číslo menší nebo rovno x
Flush - zarovnat (text např. doleva)
Fold - neautonomní iterace $\text{Fold}[f,x,a,b,c]$ dá $f[f[f[x, a], b], c]$
Font - typ písma
Footer - poznámka pod čarou
For - pro (příkaz cyklu v programu)
Form - tvar
Format - format
Fortran - programovací jazyk
FortranForm - převod do jazyka Fortran
Forward - dopředu
Fourier - francouzský matematik (1768-1830)
Fraction - zlomek
FractionalPart - desetinná část čísla
Frame - rámeček (kolem obrázku)
Free - prostý něčeho
Fresnel - francouzský fyzik (1788-1827)
From - z
Front - přední
FrontEnd - část softwaru sloužící pro styk s uživatelem, opak Kernel
Full - plný
Function - funkce
Gamma - Eulerova gama funkce
Gauss - německý matematik (1777-1855)
GaussianIntegers - celá komplexní čísla
GCD - největší společný dělitel (Greatest Common Divisor)
Gear - numerická metoda pro stiff diferenciální rovnice
Gegenbauer - rakouský matematik (1849-1903)
General - obecný
Generate - generovat
Generated - vytvořený
Generic - běžný
Geometric - geometrický (např. průměr)
Get - dostat (soubor s příkazy)
Glaisher - Glaisherova konstanta (cca 1.28243)

Global - globální
Goal - cíl
GoldenRatio - zlatý řez $(1+\text{Sqrt}[5])/2$
Gordan - německý matematik (1837-1912)
Goto - příkaz skoku v programu (proklínaná metoda)
Gradient - gradient (volba pro FindMinimum)
Graphics - grafika
Graphics3D - 3D grafika
Gray - šedý
Greater - větší
Green - zelený
Grid - síť
Groebner - rakouský matematik (1899-1980), učitel Bruno Buchbergera, autora teorie Groebnerových bází. Buchberger nazval metodu na počest svého učitele, který mu zadal v rámci disertace „ten správný úkol“.
Group - skupina
Grouping - spojování do skupin
Half - polovina
Handler - část programu ošetřující mimořádné situace
Harmonic - harmonický
Hash - název znaku #, jeho význam je první argument čisté funkce
HashTable - výsledek funkce Dispatch
Head - hlava (typ výrazu)
Header - hlavička (text na začátku stránky)
Headings - hlavičky v tabulce
Height - výška
Held - podržet (výraz v nevyhodnoceném stavu)
Help - nápověda
Hermite - francouzský matematik (1822-1901)
HermiteH - Hermitův mnohočlen
Hessenberg - matematik
Hidden - skrytý (část grafu překrytá jinou částí)
Highlighted - zvýrazněný
History - minulé vstupy a výstupy
Hold - podržený (výraz v nevyhodnoceném stavu)
HomeDirectory - domácí adresář
Horizontal - horizontální

Host - počítač (určený jménem nebo číslem)
HTML - formát dat používaný pro webové stránky (HyperText Markup Language)
Hue - způsob určení barvy
Hypergeometric - hypergeometrická funkce
Hyperlink - odkaz na jiné místo
Hyphenation - dělení slov na konci řádku
I - imaginární jednotka
Icon - zástupný obrázek
Identity - identita = funkce vracející argument
If - jestliže (příkaz větvení programu)
Ignore - ignorovat
IgnoreCase - ignorovat rozdíl mezi malými a velkými písmeny
IgnoreEOF - ignorovat EOF (konec souboru)
Im - imaginární část komplexního čísla
Image - obraz
Implies - implikuje
Import - načíst data ze souboru
In - vstupní příkazy
Include - vložit (např. soubor do jiného souboru)
Increment - zvětšit o 1
Indent - odsadit text na začátku řádky (pro zvýraznění logické struktury textu)
Indeterminate - neurčitý výraz ($0/0$, 0^0 , $0.\infty$, ∞/∞ , $\infty - \infty$)
Index - index, ukazatel
Inequality - nerovnost
Inexact - nepřesný
Infinite - nekonečný
Infinity - nekonečno
Infix - operátor mezi argumenty
Information - informace
Inherited - sdědený
Inhibit - zakázat
Initial - počáteční
Initialization - počáteční nastavení
Inline - vnořený
Inner - zobecněný skalární součin
Input - vstup

Insert - vložit
Insertion - vložení
Inspector - prohlížeč
Install - instalovat
Installation - instalace
Instance - příklad (hodnoty proměnné, která splňuje danou rovnici)
Integer - celé číslo
Integral - integrální (přívlastek některých funkcí, např. SinIntegral)
Integrate - integruj
Interaction - vzájemné působení
Interactive - interaktivní
Internal - vnitřní
Interpolating - interpolační
Interpolation - interpolace
Interpret - zpracovávat příkazy bez přeložení do strojového kódu
Interrupt - přerušení
Intersection - průsečík, průnik
Interval - interval
Inverse - inverzní
Italic - skloněné písmo
Item - položka
Iteration - iterace (opakování výpočtu, kdy jako vstupní data se použije minulý výsledek)
Jacobi - německý matematik (1804-1851)
Jacobian - matice parciálních derivací
Join - spojit
Jordan - francouzský matematik (1838-1922)
Justification - zarovnání pravého okraje textu
Kernel - jádro = výpočetní část software, opak FrontEnd
Khinchin - Khinchinova konstanta
Klein - německý matematik (1849-1925)
Kronecker - německý matematik (1823-1891)
Kronrod - ruský matematik (1921-1986)
<<http://www.cs.purdue.edu/homes/wxg/Kronrod.ps>>
Kutta - německý matematik (1867-1944)
Label - označení místa v programu, na které lze skočit příkazem Goto, popiska obrázku nebo osy grafu
Laguerre - francouzský matematik (1834-1886)

Lambda - řecké písmeno, často část jména matematických funkcí
Language - jazyk (lidský i programovací)
Laplace - francouzský matematik (1749-1827)
Larger - větší
Last - poslední
Lattice - mřížka
Launch - odstartovat
Layout - rozložení (textu nebo grafiky na stránce)
LCM - nejmenší společný násobek (Least Common Multiple)
Leaf - nerozložitelná část výrazu
Left - levý
Legendre - francouzský matematik (1752-1833)
Length - délka
Lerch - český matematik (1860-1922)
Less - menší
Letter - písmeno
Level - úroveň
Levenberg - matematik
Lexicographic - lexikografický, slovníkový
License - povolený způsob používání software (na jednom počítači nebo v síti počítačů)
Light - světlo
Lighting - osvětlení
Limit - limita; omezení
Line - čára; řádka textu
Linear - lineární
Linebreak - konec řádky textu
Link - spojení
Linked - napojený
List - seznam, uspořádaná n-tice
Listable - aplikovatelný na prvky seznamu
Listen - přijímat požadavky na spojení
Listing - výpis
Literal - doslovný
Load - načíst (např. knihovnu podprogramů)
Local - místní
Locate - nalézt
Locked - uzamčený (proti změnám atributů symbolu)

Log - logaritmus
Logical - logický
Long - dlouhý
Lookup - vyhledat
Loopback - uzavřená smyčka
Lower - nižší
LowerCase - malá (písmena)
Machine - stroj
Macintosh - typ počítače
Magenta - fialový
Magnification - zvětšení
Main - hlavní
Make - vytvořit
Mantissa - mantisa
Manual - ručně, příručka (návod)
Map - zobrazení, zobrazit, aplikovat funkci na každý prvek výrazu
Margin - okraj
Mark - značka
Marker - značka
Marquardt - matematik
Match - vyhovovat
Mathieu - francouzský matematik (1835-1890)
Matrix - matice
Max - maximum
Maximize - hledat maximum
Mean - průměr
Median - median (prostřední prvek v seřazené podobě seznamu)
Medium - nosič (dat)
MediumSpace - středně široká mezera
Meijer - ruský matematik
Member - člen
Memory - paměť
Menu - výběr
Mesh - síť
Message - zpráva
Metacharacter - zvláštní znak
Method - metoda
Min - minimum

Minimize - hledat minimum
Minor - minor (determinant submatice)
Minus - minus
Misspelling - chybné písmeno
Mod - zbytek po dělení
Mode - způsob
Modular - modulo celé číslo
Module - modul (umožňující zavést lokální proměnné)
Modulus - celá čísla uvažována modulo n
Moebius - německý matematik (1790-1868)
MoebiusMu - Moebiova mu funkce
Monitor - sledovač (výraz, který se vyhodnotí po každém kroku iterační metody)
Monomial - jednočlen
MonteCarlo - metoda využívající náhodných čísel
Most - většina (výraz bez posledního prvku)
Motif - program pro správu oken
Mouse - myš
Movable - přemístitelný
Move - přemístění
Multi - mnoho
Multilaunch - vícenásobné spuštění
Multiline - víceřádkový
Multinomial - multinomický koeficient
Multiplicative - násobivý
Multiplicity - násobnost
Multiplier - násobitel
Multiply - násobit
N - přibližná numerická hodnota
Name - jméno
Nand - negovaný logický součin
Natural - přirozený
Need - potřebovat
Needs - potřebuje (načte příslušný soubor)
Negative - záporný
Nest - skládat (opakovaně aplikovat funkci)
Network - síť
NetworkLicense - síťová licence (možnost používat software v síti počítačů)

Neville - Eric Harold Neville (1889-1961) britský matematik
<<http://rabbit.trin.cam.ac.uk/~jon/Msscolls/Neville.html>>
New - nový
Newline - znak nový řádek
Newton - anglický matematik a fyzik (1643-1727)
Next - další
Nome - jeden z argumentů eliptických funkcí
Non - negace
None - žádný
Nor - negovaný logický součet
Norm - norma (např. vektoru)
Normal - normální
Normalized - normovaný
Not - ne
Notation - notace
Note - oznámit, poznamenat
Notebook - grafické uživatelské rozhraní
Null - prázdný výsledek
Number - číslo
Numerator - čítatel
Numeric - číselný
O - člen daného řádu
Object - objekt
Odd - lichý
Of - předložka vyjadřující 2. pád
Off - vypnout
Offset - změna polohy
On - zapnout
One - jeden
Open - otevřít
Operate - operovat
Operating - operační
OperatingSystem - operační systém počítače
Optimization - optimalizace
Option - volba
Optional - volitelný
Or - nebo
Orange - oranžový

Order - pořadí
Ordered - seřazeno
Ordering - pořadí
Orderless - nezávislý na pořadí argumentů (komutativní)
Origin - počátek
Original - původní
Oscillatory - oscilační
Out - ven
Outer - vnější
Output - výstup
Over - horní
Overflow - přetečeno (číslo v abs. hodnotě větší než cca 1.8E646456940)
Overhang - přesahovat
Overlaps - překrývat se
Overscript - malý znak nad jiným znakem
Overwrite - přepsat
Own - vlastní
OwnValue - hodnota jména samotného
P - na konci slova označuje mnohočlen, např. JacobiP
Package - balík (podprogramů)
Packet - kus výstupních dat při použití programu MathLink
Pad - doplně (např. seznam nulami)
Page - strana
Palette - tabulka, z které si lze vybírat grafické symboly
Paper - papír
Paragraph - odstavec
Parameter - parametr
Parametric - parametrický
Parent - rodič, rodičovský
ParentDirectory - rodičovský adresář
Parenthesis - závorka
Parentheses - závorky
Parenthesize - ozávkovat
Parser - kontrolér syntaxe
Part - část
Partition - rozdělení (dlouhého vektoru na matici, celého čísla na součet)
Password - heslo
Paste - vložit

Path - cesta (k hledanému souboru)
Pathname - jméno cesty
Pattern - vzorek
Pause - pauza
Periodic - periodický
Periods - periody
Permutation - permutace (záměna pořadí)
Pi - Ludolfovo číslo (cca 3.14)
Pick - vyber
Piecewise - po částech definovaná funkce
Pink - růžový
Pipe - trubka (nástroj operačního systému pro spojování programů)
Pivoting - předpříprava matice
Pixel - nejmenší část obrazu (picture element)
Placeholder - ukazuje, kam lze vložit výraz
Plain - holý
Play - hrát
Plot - graf
Plot3D - 3-dim graf
Plus - plus
Pochhammer - Leo August Pochhammer (1841-1920) pruský matematik
<<http://scienceworld.wolfram.com/biography/Pochhammer.html>>
Point - bod
Pointer - ukazatel
Polygon - mnohoúhelník
Polynomial - mnohočlen
Position - poloha
Positioning - umístění
Positive - kladný
Post - funkce použitá na každý výstupní výraz
PostScript - jazyk grafického výstupu
Postfix - umístění funkce za argument
Power - mocnina
Pre - funkce použitá na každý vstupní výraz
PreDecrement - sníží hodnotu o 1 a vrátí novou hodnotu
PreIncrement - zvýší hodnotu o 1 a vrátí novou hodnotu
Precedence - určuje pořadí operací
Precision - přesnost (relativní)

Preferences - upřednostňované nastavení
Prefix - umístění funkce před argument
Prepend - přidat na začátek
Preserve - zachovat
Previous - minulý
Primary - primární
Prime - prvočíslo
Principal - hlavní
Print - tisknout
Private - soukromý
Process - zpracovat, zpracování
Processor - jádro počítače
Product - součin
Program - program
Programming - programování
Prolog - seznam grafických prvků, které se mají vykreslit před vykreslením hlavního obrázku
Prompt - oznámení, že systém je připraven pro další vstup
Properties - vlastnosti
Protect - ochránit
Protocol - protokol
Pseudo - pseudo
Purple - purpurový
Put - dát (zapsat) do souboru
Q - na konci jména funkce značí test dané vlastnosti
Quantile - kvantil (prvek seřazeného seznamu na dané relativní pozici)
Quartic - 4. řádu
Quasi - jakoby
Quit - ukončit
Quotient - celočíselný podíl
Radical - odmocnina (a její aritmetické kombinace)
Random - náhodný
Range - rozsah
Rank - řád
Raster - mřížka
Rate - rychlost
Ratio - podíl
Rational - racionální

Rationalize - převést na racionální čísla
Rationals - obor racionálních čísel
Ratios - poměry (délek hran krabičky okolo 3-dim grafu)
Raw - surový
Re - reálná část
Read - číst
Ready - připraven
Real - reálný
Reals - obor reálných čísel
Reap - sklízet = vytvořit seznam mezivýsledků, viz. Sow
Record - záznam, zaznamenat
Rectangle - obdélník
Recursion - rekurze (když funkce volá sebe samu)
Red - červený
Reduce - omezit
Reduction - omezení
Reencoding - opětne zakódování
Refine - zjemnit
Refresh - obnovit
Region - oblast
RegularExpression - pravidlo pro hledání v textu
Regularized - regularizovaný (přívlastek některých matematických funkcí)
Reinstall - znovu instalovat
Relative - relativní
Release - uvolnit (pozdržené vyhodnocení funkcí Hold)
Remainder - zbytek po dělení
Remote - nepřímý
Remove - odstranit
Rename - přejmenovat
Render - vytvořit konečnou podobu grafického výstupu
Repeated - opakovaný
Repetitions - opakování
Replace - nahradit
Replacements - náhrady
Rescale - změna měřítka
Reset - znovu nastavit
Residue - reziduum (koeficient u členu $1/(x-x_0)$)
Resolution - rozlišení grafického výstupu (např. 300 bodů/palec)

Resolve - rozhodnout
Rest - zbytek
Resultant - rezultant (součin rozdílů kořenů dvou daných polynomů)
Resume - pokračovat
Return - návrat
Reverse - obrátit
Riemann - německý matematik (1826-1866)
Right - pravý
Root - kořen
Rotate - otočit
Round - zaokrouhlit
Rounding - zaokrouhlování
Row - řádka (matice)
Rule - pravidlo
Run - běžet
Runge - německý matematik (1856-1927)
RungeKutta - metoda pro numerické řešení diferenciálních rovnic
Same - stejný
Sample - vzorek
Sampled - navzorkovaný
Save - uchovat
Saveable - uchovatelný
Scaled - po změně měřítka
Scaling - změna měřítka
Scan - přejet (použít funkci na každý prvek výrazu)
Schur - německý matematik ruského původu (1875-1941)
Scientific - vědecký
Screen - obrazovka
Script - obecný název pro sub-, super-, under- a overscript
Scroll - posunout text na obrazovce
Search - hledat
Sec - sekant
Sech - hyperbolický sekant
Second - sekunda (jednotka času)
Section - část
Seed - semeno (počáteční podmínka pro generátor náhodných čísel)
Select - zvolit
Selectable - zvolitelný

Selection - volba
Selector - nástroj pro volbu (barvy nebo místa pozorovatele)
Send - poslat
Separator - oddělovač
Sequence - posloupnost
Series - řada
Server - počítač poskytující služby jiným počítačům
Session - doba mezi spuštěním a ukončením práce se softwarem
Set - nastavit
Settings - nastavení
Setup - nastavit
SGML - (Standard Generalized Markup Language) metajazyk pro tvorbu odkazových jazyků
Shading - stínování
Shallow - mělký (zkrácená podoba výstupu)
Share - sdílet
Sheet - list
Shift - posunout, posun
Short - krátký
Show - ukázat
Shrink - zkrátit
Siegel - německý matematik (1896-)
Sign - znaménko
Signature - podpis
Simplify - zjednodušit
Sin - sínus
Single - jednoduchý
Singular - singulární
Singularity - singularita
Sinh - hyperbolický sínus
Size - velikost
Skeleton - kostra
Skip - přeskočit
Slant - sklonit
Slot - mezera
Smaller - menší
Smoothing - vyhlazení
Solution - řešení

Solve - řešit
Sort - setřídít
Sound - zvuk
Source - zdroj
Sow - sít = zapsat do seznamu mezivýsledků, viz. Reap
Space - prostor, mezera
Spacing - používání mezer
Span - rozprostírat se
Sparse - řídký
Speak - hovořit
Special - zvláštní
Speech - řeč
Spelling - pravopis
Spherical - sférický
Splice - spojovat (příkazy v různých programovacích jazycích)
Split - rozdělit
Sqrt - odmocnina
Square - čtverec
Stack - zásobník
Starting - počáteční
Startup - začátek
State - stav
Status - stav
Step - krok
Stieltjes - francouzský matematik nizozemského původu (1856-1894)
Stirling - skotský matematik (1692-1770)
Stopping - zastavení
Stream - proud
String - řetězec
Strip - svléknout (něco odstranit)
Structured - strukturovaný
Struve - ruský astronom německého původu (1793-1864)
Stub - pahýl (načti knihovnu s definicí při prvním použití)
Style - styl
Sub - předpona s významem pod
Subresultant - subrezultant
Subscript - index vpravo dole
Subset - podmnožina

Substitution - substituce
Subtract - odčítat
SubValue - hodnota f[.]
Sugar - cukr
Suggestion - návrh
Sum - suma
Superscript - index vpravo nahoře
Supported - podporovaný
Suppress - potlačit
Surface - povrch
Suspend - pozastavit
Switch - přepínač (příkaz větvení programu)
Symbol - symbol
Symmetric - symetrický
Syntax - pravidla určující přípustný tvar výrazu
System - systém
Tab - tabulátor
Table - tabulka
Tag - označení
Take - vzít (prvních n prvků seznamu)
Tan - tangens
Tanh - hyperbolický tangens
Target - cíl
Task - úkol
TeX - jazyk pro sázení matematického textu
TeXForm - převod do jazyka TeX
Template - šablona
Temporary - dočasný
Tensor - tenzor
Term - člen
Test - test
Text - text
Thickness - tloušťka
This - tento
Thread - spojit (seznamy pomocí funkce)
Through - skrz
Throw - hodit
Ticks - čárky na osách

Time - čas
Times - krát
Timing - časování
Title - název
To - do, předložka označující směr
Together - dohromady
Toggle - přepínat
Token - symbol
Tolerance - tolerance
Too - příliš
Toolbar - tlačítko (obrázek zastupující např. editovací funkci)
Top - nahoře
Total - celkový
Tuples - vytvoř všechny n-tice z daných prvků
Tr - stopa
Trace - stopovat
Tracker - vodítko (ukazující změnu polohy kurzoru)
Traditional - tradiční
Transform - transformace
Transformation - transformování
Transparent - průhledný
Transpose - transponovat
Trapezoidal - lichoběžníkový
Tree - strom
Trig - trigonometrický
True - pravdivý
Type - typ
Un - předpona ne
Underflow - podtečeno (číslo v abs. hodnotě menší než cca 8E-646456946)
Underscript - malý znak pod jiným znakem
Undocumented - nepopsán
Unequal - nerovný
Unevaluated - nevyhodnocený
Uninstall - odinstalovat
Union - sjednocení
Unique - jedinečný
Unit - jednotka
Unprotect - zrušit ochranu

Unsame - nestejný
Unset - zrušit nastavení
Up - nahoře
Update - obnovit
Upper - horní
Urgent - naléhavý
URL - Uniform Resource Locator (adresa na Internetu)
Use - použít
Used - použitý
User - uživatel
Using - používání
Valid - platný
Value - hodnota
Variable - proměnná
Variation - variace
Vector - vektor
Verbatim - doslova
Verbose - slovní
Verify - ověřit
Version - verze
Vertical - svislý
View - pohled
Visible - viditelný
Warning - varování
Weierstrass - německý matematik (1815-1897)
Weight - váha (tloušťka písmen)
Which - který
While - zatímco
White - bílý
Whitespace - prázdné místo v textu (např. mezera, tabulátor, konec řádku)
Width - šířka
Window - okno
With - s
Within - uvnitř
Word - slovo
Working - pracovní
Wrap - zabalit
Wrapper - obal (mění tvar výstupu, ale ne hodnotu)

Write - psát
Wynn - matematik
XML - (eXtensible Markup Language) metajazyk pro tvorbu odkazových jazyků
Xor - logický výhradní součet
Yellow - žlutý
Zero - nula
Zone - oblast

Výše uvedené názory jsou osobní názory autora.
Poslední aktualizace: Fri Apr 29 15:18:35 CEST 2005

Pavel Pokorný
Ústav matematiky
Vysoká škola chemicko-technologická
Technická 5
166 28 Praha 6
tel. 2 20 44 50 33
fax/zazn. 2 33 32 39 17
e-mail: Pavel.Pokorny@vscht.cz
<http://www.vscht.cz/mat/Pavel.Pokorny>