



ANDRÉ LUIZ DA SILVA COSTA

GLOSSÁRIO INGLÊS-PORTUGUÊS DE TERMOS DA ÁREA DE INFORMÁTICA
COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA DISCENTES DO CURSO
TÉCNICO EM INFORMÁTICA DO IFRN – *CAMPUS* JOÃO CÂMARA

JOÃO CÂMARA/RN

2017

ANDRÉ LUIZ DA SILVA COSTA

GLOSSÁRIO INGLÊS-PORTUGUÊS DE TERMOS DA ÁREA DE INFORMÁTICA
COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA DISCENTES DO CURSO
TÉCNICO EM INFORMÁTICA DO IFRN – *CAMPUS* JOÃO CÂMARA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, *campus* João Câmara, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientador: Me. Tito Matias Ferreira Júnior.

JOÃO CÂMARA/RN

2017

ANDRÉ LUIZ DA SILVA COSTA

GLOSSÁRIO INGLÊS-PORTUGUÊS DE TERMOS DA ÁREA DE INFORMÁTICA
COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA DISCENTES DO CURSO
TÉCNICO EM INFORMÁTICA DO IFRN – *CAMPUS* JOÃO CÂMARA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, *campus* João Câmara, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Técnico em Informática.

TRABALHO APROVADO EM: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Me. Tito Matias Ferreira Júnior – ORIENTADOR – IFRN

Prof^ª. Ma. Fernanda de Moura Ferreira – EXAMINADORA – IFRN

Prof. Me. Igor Augusto de Carvalho Alves – EXAMINADOR – IFRN

JOÃO CÂMARA/RN

2017

AGRADECIMENTOS

A Deus, ser e inteligência suprema.

A minha família, em especial a minha avó e a minha mãe, pelo incentivo e suporte e aos meus amigos pelo companheirismo e ajuda.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – *campus* João Câmara (IFRN-JC), pela chance dada para desenvolver este trabalho.

Por último, mas, não menos importante, agradeço ao meu orientador e amigo Prof. Tito Matias, pela paciência, boa vontade, orientação e suporte.

A todos que diretamente ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho, meus agradecimentos cordiais.

RESUMO

Com mais de 300 termos em ordem alfabética, este trabalho destina-se aos alunos do curso técnico de informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – *campus* João Câmara (IFRN-JC) para servir de referência em matérias técnicas do curso que requerem algum conhecimento em inglês. O principal objetivo deste trabalho é auxiliar a aprendizagem de termos da língua inglesa de tais alunos, já que os verbetes elencados nesta pesquisa são de uso comum e frequente nas aulas e em materiais que os alunos do curso técnico integrado em informática utilizam no decorrer do curso no IFRN-JC.

Palavras-chave: Informática. Inglês. Glossário.

ABSTRACT

With more than 300 terms in alphabetical order, this work is intended for students of the vocational course in Information Technology at Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – João Câmara campus (IFRN-JC) to serve as reference for the technical courses such students take at IFRN-JC, which require some knowledge of the English language. The main purpose of this work is to use it as a tool in the process of learning technical terms in English, once the words listed in this research are commonly used in classes, as well as help pupils of the vocational course in Information Technology with technical vocabulary they may encounter throughout their studies at IFRN-JC.

Keywords: Information Technology. English. Glossary.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Código inserir.....	31
Figura 2. Selecionar questão.....	31
Figura 3. Código maior ou menor que dez.....	32
Figura 4. Código operações matemáticas.....	33
Figura 5. Código login.....	34
Figura 6. Código atualização.....	34
Figura 7. Código selecionar e deletar.....	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. JUSTIFICATIVA	11
3. OBJETIVOS	12
3.1. OBJETIVO GERAL.....	12
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
5. METODOLOGIA	16
6. GLOSSÁRIO	177
7. EXEMPLIFICAÇÕES	31
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

1.INTRODUÇÃO

Como aluno do 4º ano do curso de informática no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – *campus* João Câmara (IFRN-JC), entendo que o discente desse curso que tiver um bom conhecimento de língua inglesa tem mais chances de compreender os códigos criados nas matérias de programação. Entretanto, caso o estudante não tenha nenhum conhecimento de inglês, possivelmente, poderá ter mais chances de não compreender o que deverá ser programado durante algumas disciplinas do curso em questão.

Por essa razão, o objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é a criação de um glossário que auxilie estudantes com pouco, quase nenhum, ou nenhum conhecimento em língua inglesa na compreensão de alguns códigos comumente estudados por alunos do curso Técnico Integrado em Informática como, por exemplo, os da área de banco de dados.

Ademais, a maioria das tecnologias e dos recursos da área de informática é de produção de países em que o idioma oficial é o inglês. E, por mais que essas tecnologias e esses recursos não sejam originários desses países, o idioma que é utilizado, quase sempre, é o inglês, o qual trata-se de um idioma internacional. Em virtude desses fatos, conclui-se que deve ser do conhecimento do profissional da Tecnologia da Informação (TI) ao menos o inglês básico, caso contrário, as chances desses profissionais terem um bom desempenho no trabalho são, aparentemente, pouco satisfatórias.

No entanto, muitos desses profissionais dominam apenas o básico, ou até mesmo possuem o conhecimento do inglês técnico de nível básico. Porém, para programar, deve-se ter conhecimento de no mínimo uma linguagem de programação como, por exemplo, JAVA ou Python, como também saber o significado dos comandos para que assim haja um melhor entendimento do que se está a programar. Contudo, os usos desses comandos acabam por serem voluntários e essa ação não condiz com um legítimo conhecimento da língua inglesa, o qual seria o ideal.

Outrossim, geralmente na área da TI os melhores empregos, cargos e funções são destinados a pessoas mais bem qualificadas, e uma das exigências de muitos empregos no mercado de trabalho, como nas multinacionais, é o domínio da língua inglesa. Tendo em vista que, esporadicamente, se torna necessário a leitura de livros, artigos, tutoriais e manuais tanto durante o curso técnico em informática quanto na execução do trabalho de técnico em informática em si, nota-se o uso da língua inglesa em grande parte do referencial bibliográfico

da área de informática, até mesmo feito por pessoas que não são naturais de países que falam o idioma como língua materna.

Por outro ângulo, tem-se visto muito avanço nas áreas tecnológicas sendo divulgadas internacionalmente por artigos ou eventos, com autores de diversas nacionalidades, dos quais por vezes optam por elaborá-los em inglês, pois, com isso, o público a ser atingido será, aparentemente, maior do que se fossem produzidos em seus idiomas nativos. Levando-se em consideração esses aspectos, o conhecimento prévio do idioma serve como uma ferramenta útil para se colher a informação direto da fonte, e, com isso, uma forma de se colocar na frente em relação aos demais. Além disso, há parcerias entre empresas estrangeiras, em que os seus componentes não falam a mesma língua, logo, o uso do inglês é usado como padrão para comunicação. Portanto, a língua inglesa é uma ferramenta importantíssima para quem cursa ou trabalha na área de TI.

2.JUSTIFICATIVA

No âmbito das Leis de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), as Línguas Estrangeiras Modernas recuperam, de alguma forma, a importância que durante muito tempo lhes foi negada. Consideradas, muitas vezes e de maneira injustificada, como disciplina pouco relevante, elas adquirem, agora, a configuração de disciplina tão importante como qualquer outra do currículo, do ponto de vista da formação do indivíduo. Assim, as Línguas Estrangeiras Modernas

(...) assumem a condição de serem parte indissolúvel do conjunto de conhecimentos essenciais que permitem ao estudante aproximar-se de várias culturas e, conseqüentemente, propiciam sua integração num mundo globalizado (BRASIL, 2000).

Portanto, entende-se que a língua inglesa é uma ferramenta essencial ao estudante, uma vez que, hodiernamente, as pessoas passaram a ter com mais frequência contato com línguas estrangeiras, principalmente a língua inglesa, por conseguinte, sendo exigido o conhecimento de outros idiomas para uma melhor inserção no mercado de trabalho atual. A área da TI não é diferente, pois o inglês é a primeira linguagem de programação que deve ser aprendida, visto que muitos dos termos técnicos existentes nessa área encontram-se em inglês. Nessa área, o estudo e aprendizado desses termos têm uma grande relevância, dado que os profissionais desse ramo estão em constante contato e, muitas vezes, os utilizam voluntariamente, o que não coincide com um verdadeiro conhecimento da língua.

Sendo assim, é de suma importância a criação de um glossário contendo termos técnicos em inglês da área de informática para os discentes do curso Técnico Integrado em Informática do IFRN – *campus* João Câmara, uma vez que, por meio desta ferramenta, é possível não apenas a consulta de termos, mas também seu melhor entendimento e aprendizado.

3.OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Elaborar um glossário com termos da área de informática em inglês mais frequentes na disciplina de programação, que contribua na aprendizagem dos alunos do curso técnico em informática no IFRN-JC e os auxilie na hora de programar; unindo o código e sua devida tradução.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Selecionar termos da língua inglesa mais frequentes em códigos;
- Identificar seus respectivos significados;
- Mostrar, quando possível, alguma aplicação da palavra, na área de programação.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os dicionários remontam aos tempos antigos. De acordo com Ferrari (2002), os percussores mais arcaicos de que se têm conhecimento são tabletes em escrita cuneiforme, pertencentes à civilização sumeriana, da antiga Mesopotâmia, datados de cerca de 2600 a.C. Por isso, acredita-se que os primeiros dicionários surgiram em meio à sociedade Mesopotâmica. Esses tabletes tratavam-se de repertórios de signos, nomes de profissões, de divindades e de objetos usuais, que funcionavam como dicionários unilíngues. A lexicografia, técnica de elaboração de dicionários foi criada pelos gregos a partir do século I d.C. para catalogar as palavras de sua própria língua e seus respectivos usos. No entanto, ainda não eram dispostos em ordem alfabética.

Os romanos e os gregos utilizavam o léxico fruto da lexicografia no esclarecimento de termos, dúvidas e conceitos. Porém, os dicionários, como conhecemos nos dias atuais, surgiram apenas durante o Renascimento, tendo início através da tradução de línguas clássicas como, por exemplo, o latim para os idiomas modernos, pois, depois que o número de falantes dessa língua, como também do grego, começaram a diminuir, a existência de dicionários bilíngues passou a ser algo necessário para a leitura da Bíblia.

Portanto, o dicionário trata-se de uma compilação de palavras ou de termos próprios, quase sempre dispostos em ordem alfabética, onde há a significação desses termos ou sua versão em outra língua. Com isso, percebe-se que há diferentes classificações de dicionários, sendo esses classificados a partir de seus objetivos e finalidades didáticas aos quais irão abranger. Isso se deve a grande necessidade de atender as diversificadas áreas de conhecimento, o que resulta nas variadas classificações dos diferentes dicionários de que se tem conhecimento.

Além disso, segundo Camolesi (2012), existem diversos tipos de dicionários, como, por exemplo:

- Dicionários etimológicos: contém a origem de cada palavra a partir de sua formação e evolução;
- Dicionários analógicos: unem as palavras por campos semânticos, ou por analogia a uma ideia. Esses, por sua vez, geralmente não são dispostos em ordem alfabética;

- Dicionários de abreviaturas: facilitam o entendimento de abreviaturas e siglas;
- Dicionários bilíngues: contém vocábulos estrangeiros e seus significados escritos na língua nativa;
- Dicionários temáticos: abrangem vocábulos específicos de uma determinada área. Exemplos: dicionários jurídicos, dicionários de astronomia e etc.;
- Dicionários de sinônimos e antônimos: definem o significado das palavras a partir da afinidade, no caso, os sinônimos e de significados opostos, antônimos;
- Dicionários gerais da língua: são de versão extensa, às vezes, adaptados para uso escolar. Possuem um número de palavras considerável, cujas são definidas em suas várias concepções e significados.

Os dicionários geralmente são de fácil manuseio contendo, muitas vezes, sua organização e suas finalidades em um prólogo e é recomendável uma interação com esse conteúdo para um melhor aproveitamento da obra. Embora as informações sobre a língua sejam objeto de dicionários gerais, enciclopédicos e léxicos, outros, como os bilíngues, podem trazer um enfoque em áreas específicas como a de informática, psicologia, literatura, entre outras.

Para Camolesi (2012), os dicionários têm várias funções, sendo algumas delas:

- Esclarecer o significado das palavras e suas respectivas ortografias;
- Informar a etimologia das palavras, contendo explicações quanto à origem;
- Auxiliar no estudo de uma língua estrangeira;
- Contribuir para a manutenção da unidade da língua;
- Assegurar a categoria gramatical da palavra como também outros aspectos gramaticais.

Ademais, Pryterch define glossário como sendo “uma lista de termos inusuais, obscuros, técnicos de uma área específica, juntamente com definições, sendo assim, uma coleção de sinônimos equivalentes em mais de uma língua.” (PRYTERCH, 1995, p. 956 *apud*

NORTE, 2010). Logo, glossário é uma espécie de dicionário de uma determinada área do conhecimento que contém diversos termos. Trata-se de uma lista de palavras, geralmente em ordem alfabética para facilitar a procura, onde há o significado das palavras ou expressões. Normalmente, localiza-se no final dos livros e tem como objetivo auxiliar os leitores no entendimento de algumas palavras que são pouco conhecidas ou em outros idiomas.

Existem vários tipos de glossários como de assuntos de finanças e administração, que explicam termos técnicos e são utilizados por profissionais da área ou pessoas que querem descobrir os seus significados. Conquanto, o glossário não se restringe somente a língua nativa do leitor, já que existem também os glossários bilíngues, os quais têm como objetivo explicar vocábulos de idiomas estrangeiros para auxiliar os leitores no entendimento de textos das mais diversas áreas como, por exemplo, a área desta pesquisa: Informática.

Para a criação de um glossário é importante seguir os seguintes passos:

- Organizar todas as palavras, termos técnicos e frases que irão compor o glossário;
- Utilizar fontes confiáveis para a explicação dos termos que compõem o glossário;
- Conter explicações breves, todavia, caso a palavra ou frase seja complexa, pode haver uma explicação mais extensa;
- Ser claro e objetivo.

5. METODOLOGIA

O desenvolvimento do trabalho foi baseado na abordagem qualitativa, uma vez que os termos presentes no glossário desenvolvido foram explicados por meio das informações coletadas pelo autor. Dessa forma, os termos mais frequentes da área de informática foram apanhados e retirados de materiais manuseados em sala de aula, com o intuito de haver uma melhor familiarização com os conteúdos ministrados em sala. Com isso, por meio da ferramenta para inserção de tabelas do Word 2013, foram desenhadas as tabelas para inserção dos termos em ordem alfabética e suas respectivas informações e significados, sendo o glossário elaborado.

Logo, após a elaboração do glossário, foram postas sete exemplificações, que tratam de partes de códigos explicadas por meio das informações contidas no glossário para que, assim, sua utilização seja demonstrada. Além disso, os códigos escolhidos para serem postos nas exemplificações tratam-se daqueles que contêm termos que os alunos têm contato frequentemente por meio das disciplinas de programação.

Por fim, o capítulo a seguir apresenta o glossário desenvolvido por esta pesquisa.

6. GLOSSÁRIO

A	
ABSTRACT	Resumo, Abstrato; (Modificador de classes, variáveis ou métodos. Trata-se de uma classe que não pode ser instanciada ou um método que precisa ser implementado por uma subclasse não abstrata.)
ACCEPT	Admitir, aceitar.
ACTIVE	Ativo, ágil.
ADD	Adicionar.
ADDRESS	Endereço.
ADMINISTRATOR	Administrador.
AGREE	Concordar.
ALIGN	Alinhar.
ALL	Tudo, todo (os) toda (as).
ALLOW	Permitir, aprovar, conceder.
ALREADY	Já, pronto.
ANOTHER	Outro (a).
APP	Aplicativo.
APPEND	Anexar, fixar.
APPLICATION	Aplicação.
ARRAY	Vetor ou Matriz (Estrutura de dados unidimensional (vetor) ou multidimensional (matriz) que armazena variáveis de mesmo tipo).
ARRAY LIST	Lista de array.
AS	Como, igualmente.
AT	Em, no (os), na (as).
ATTRIBUTE NAMES	Nomes de atributos (Método utilizado para retornar todos os objetos da sessão). GetAttributeNames.

B	
BASIC	Básico.
BEFORE	Antes, anteriormente.
BINARY	Binário.
BODY	Corpo.
BOOK	Livro.
BOOLEAN	Booleana (Valor que indica verdadeiro ou falso).

BOOLEAN IsNew	Booleano é novo (Método que retorna verdadeiro em caso de o cliente ser novo na sessão).
BORDER	Borda, limite.
BOX	Caixa.
BREAK	Interrupção de um bloco de código (Utilizado no controle de fluxo dentro de um bloco de código. O “break” quebra a linha, isto é, sai do bloco de código no qual ele se encontra).
BROWSER	Navegador.
BUTTON	Botão.

C	
CANCEL	Cancelar.
CASE	Caso (Usado no controle de fluxo dentro de um bloco de código. O “case” executa um certo bloco de código, dependendo do teste do “Switch”).
CATCH	Colher, agarrar, pegar (Utilizado no tratamento de erros. Declara o bloco de código usado para tratar uma exceção. Uma cláusula “Catch” contém declarações, as quais especificam o que fazer caso seja lançada uma exceção no bloco “try”. Ou seja, caso se queira que o bloco “try” tenha êxito, mas caso não haja, se quer que o controle passe para o bloco “try”. Se uma declaração dentro do bloco “try” lançar na exceção o controle muda para o “catch”. Se não for lançada alguma exceção no bloco “try” a cláusula “catch” é ignorada).
CENTER	Centro, meio.
CHARACTER	Caráter, caractere.
CHECK	Checar.
CHOOSE	Escolher.
CLASS	Classe.
CLICK	Clicar.
CLIENT	Cliente.
CLOSE	Fechar, encerrar.
COMMITTED	Perpetuado, validado.
CODE	Código.
CONFIGURATION	Configuração.
CONNECTION	Conexão.
CONNECTION IS CLOSED	Conexão está fechada.
CONTAIN	Conter, abranger.
CONTINUE	Continuar, prosseguir.

CONTROLLER	Controlador (Compõe juntamente com o “Model” e o “View” o padrão de projeto de software, MVC. O “Controller” é responsável por interligar as outras duas partes do MVC. Ele recupera a entrada do usuário a partir da requisição e traduz para o “Model”. Diz ao “Model” para se atualizar e disponibiliza um no estado para o “View”).
COOKIES	Biscoitos (Técnica utilizada para manter informações de sessões, isto é, um arquivo é enviado pelo site quando é visitado, contendo as informações da navegação. Por exemplo, quando se entra com o nome de usuário e senha em um site como o Facebook, o navegador recebe e salva um ou mais cookies, os quais são como identificações que o navegador envia em todos os acessos. Desse modo, o site reconhece o usuário como alguém que entrou anteriormente com seu nome de usuário e senha).
COPY	Copiar .
CONVERT	Converter.
CONTEXT PATH	Caminho do contexto (Método utilizado para obter o caminho de um projeto).
COUNT	Conta, contar.
CREATE	Criar, produzir, gerar.
CREATION TIME	Tempo de criação (Método utilizado para retornar o horário em que a sessão foi criada).
CSS (Cascading Style Sheets)	Folha de estilo em cascata (Mecanismo utilizado para adicionar estilo como, por exemplo, cores e fontes a um documento web.

D	
DATA	Dados, informações.
DATA BASE	Base de dados (Softwares utilizados para gerenciar dados como, por exemplo, o Oracle e o MySQL.)
DECIMAL	Decimal.
DEFAULT	Padrão.
DESTINATION	Destino, fim.
DIRECT	Direto.
DIRECTORY	Diretório (Na área da computação o diretório trata-se de uma estrutura com o intuito de organizar arquivos em um computador. Além disso, pode também ser um arquivo que

	contém referências de outros arquivos).
DO	Fazer (Utilizado no controle de fluxo dentro de um bloco de código junto com o “while”. O “do” executa um bloco de código uma vez. Então, realiza um teste, o qual determinará se o bloco deverá executar novamente, juntamente com o “while”).
DOMAIN	Domínio.
DOWN	Para baixo, abaixo.
DOWNLOAD	Baixar.
DOUBLE	Duplo.

E	
EDIT	Editar.
EJECT	Ejetar.
ELABORATE	Elaborar.
ELIMINATION	Eliminação.
ELSE	Além de, outro, se não; (Controle de fluxo dentro de um bloco de código. Executa um bloco de código alternativo caso o teste “if” seja falso).
EMPTY	Esvaziar, vazio.
ENABLE	Habilitar.
ENCODING	Codificação.
ENGINE	Máquina, motor.
ERROR	Erro, equívoco.
EXCEPTION	Exceção.
EXECUTE	Executar (Executa a instrução SQL no objeto PreparedStatement, que pode ser qualquer tipo de declaração SQL).
EXECUTE QUERY	Executar Consulta (Executa a consulta SQL no objeto PreparedStatement e retorna o objeto ResultSet que foi gerado pela consulta).
EXECUTE UPDATE	Executar atualização (Executa a instrução SQL no objeto PreparedStatement, que deve ser uma instrução como “INSERT”, “UPDATE” ou “DELETE”).
EXIT	Sair.
EXTENDS	Se estende; (É um modificador de classe, variável ou método. O “extends” indica a superclasse que a subclasse está estendendo.)

F	
FALSE	Falso.
FILE	Arquivo.
FILTER	Filtro.
FIND	Encontrar.
FINAL	Final.
FLOAT	Tipo de variável (Utilizado quando se precisa armazenar números de ponto-flutuante, isto é, com parte fracionária).
FOLDER	Pasta.
FOR	Para (Controle de fluxo dentro de um bloco de código. É utilizado para realizar um “loop” condicional de um bloco de código).
FOREACH	Para cada.
FOREIGN KEY	Chave estrangeira (Em banco de dados uma chave estrangeira trata-se de um campo de uma tabela que identifica de maneira exclusiva uma linha de outra tabela ou da mesma. Ou seja, é definida em uma segunda tabela, todavia, refere-se à chave primária da primeira tabela).
FORM	Formato, forma.
FORWARD	Encaminhar, À frente.
FOUND	Encontrou, encontrado.
FRAGMENT	Fragmento.
FROM	De, origem.

G	
GADGET	Dispositivo.
GAME	Jogo.
GET	Acertar, adquirir, pegar.
GET ATTRIBUTE	Obter atributo (Método utilizado para retornar um objeto com o nome especificado). GetAttribute(String name).
GET ID	Obter ID(identidade) (Método utilizado para retornar o ID da sessão).
GET LAST ACCESSED TIME	Obter o último tempo acessado (Método utilizado para retornar o horário do último acesso).
GET LOCALE	Obter local.
GET MAX INACTIVE INTERVAL	Obter intervalo máximo inativo (Método utilizado para retornar o tempo máximo de inatividade permitido).

GIVEN	Dado, concedido.
GLOSSARY	Glossário.
GOAL	Objetivo.
GROUP	Grupo.

H	
HEAD	Cabeça.
HERE	Aqui.
HEAVY	Pesado.
HOME	Lar.
HOW	Como.
HURRY	Apressar.
HTML (Hyper Text Markup Language)	Linguagem de Marcação de Hiper Texto (Trata-se de uma linguagem de marcação, a qual é utilizada na construção de páginas web).

I	
IF	Se (Controle de fluxo dentro de um bloco de código. O “if” é utilizado para realizar um teste lógico de verdadeiro ou falso. Exemplo: quando se quer criar um programa, esse deve ter a capacidade de definir diferentes caminhos de acordo com as decisões que o próprio programa toma. Para isso, é preciso uma estrutura seletiva, onde os únicos valores possíveis sejam 1 ou 0, isto é, verdadeiro ou falso. Resumindo, se(if) for tal coisa, faça isso! Se não(else) faça aquilo!).
IMPLEMENTS	Implementar (Trata-se de um modificador de classes, variáveis ou métodos. O “Implements” tem como finalidade indicar as “interfaces” que uma determinada classe deverá implementar).
IN	Em, no (a), nos (as).
INTO	Para dentro.
IMPORT	Importar.
IMPORTATION	Importação.
IMPORT	Importar (Utilizado no controle de pacotes. O “import” tem como objetivo importar pacotes ou classes para dentro do código).
INCLUDE	Incluir.
INSTALL	Instalar.
INSTANCE	Instância.

INSTANCE OF	Instância de (Utilizado no controle de fluxo dentro de um bloco de código. O “Instance of” define se um objeto é uma instância de determinada classe, superclasse ou interface).
INSTALLATION	Instalação.
INPUT	Entrada.
INPUT TEXT	Entrada de texto.
INTEGER	Número inteiro.
INVALIDATE	Invalidez (Método que, quando utilizado, invalida a sessão atual).
IS NEW	É novo (Método que quando utilizado tem como intuito retornar verdadeiro caso o cliente seja novo na sessão.)

J	
JAVA SCRIPT	Uma linguagem de programação utilizada para controlar o CSS e o HTML com o intuito de manipular o comportamento de páginas, criando efeitos interativos nos navegadores da web.
JOIN	Juntar, unir (Método de matriz JavaScript que junta todos os elementos da matriz em uma “String”. Esse método se comporta como o ToString(), contudo, nesse caso, pode-se especificar o separador).
JOURNEY	Jornada.
JSP (Java Server Pages)	Páginas de Servidor Java (Trata-se de um template de página web que ajuda os desenvolvedores de softwares a criarem páginas web geradas dinamicamente, baseadas em HTML).
JUST	Só, somente, apenas.
JUSTIFY	Justificar.

K	
KEY	Chave.

L	
LANGUAGE	Linguagem.
LEFT	Lado esquerdo, deixou.

LENGTH	Comprimento.
LESS	Menos.
LIBRARY	Biblioteca.
LICENSE	Licença.
LINE	Linha.
LIST	Lista.
LOAD	Carregar.
LOCALE	Localidade.
LOCATE	Localizar.
LOGIN	Entrar, logar.
LONG	Grande, longo.

M	
MAIN	Principal.
MAINTAIN	Manter.
MAINTENANCE	Manutenção.
MASK	Máscara.
MAYBE	Talvez.
MANAGER	Gerente.
MESSAGE	Mensagem.
MESSENGER	Mensageiro.
METHOD	Método, Função.
MINUTE	Minuto.
MODEL	Modelo (Parte entre as três que compõem o padrão de projeto e software MVC, sendo essa responsável pelo armazenamento das entidades do sistema e interagi com o banco de dados).
MVC (Model View Controller)	Modelo Controlador de Visualização (Padrão de projeto de software que separa a lógica do negócio, dessa maneira, facilitado a manutenção e modificação do sistema).

N	
NAME	Nome.
NEGATIVE	Negative.
NOW	Agora, neste exato momento.
NEW	Novo (Modificador de classe, variável ou método. Utilizado para instanciar um novo objeto, chamando seu construtor).
NEWER	Mais novo.
NEXT	Próximo.

NOT	Não, negação.
NOTE	Nota, anotação.
NULL	Nulo.
O	
OBJECT	Objeto.
OF	De.
OFF	Desocupado, desligado, de, for a de.
ON	Em, no (os), na (as).
OPTION	Opção.
OR	Ou.
ORACLE	Oráculo (Trata-se de um sistema gerenciador de banco de dados (SGDB). Além disso, também é uma empresa, denominada “Oracle Corporation”, de tecnologia, especializada no desenvolvimento e comercialização de hardwares e softwares de banco de dados).
OUT	Fora, fora de.
OVER	Superior, sobre, em, em cima de.
OVERHEAD	Excesso de cabeçalho.
OVERRIDE	Sobrepôr.

P	
PACKAGE	Pacote (Utilizado para o controle de pacotes. Especifica a qual pacote as classes de um arquivo pertencem).
PAGE	Página.
PARAMATER	Parâmetro (Valor ou referência passado para um programa, comando ou função).
PARSEINT	Abreviação de “Parse Integer”, significa analisar inteiro.
PARTIAL	Parcial.
PASSWORD	Senha.
PLATAFORM	Plataform (Trata-se de qualquer software ou hardware, os quais são usados para hospedar um serviço ou aplicativo).
POLICY	Política.
POP	Trata-se de um método de matriz de JavaScript, o pop tem como objetivo remover o último elemento de uma matriz.
PREPARED STATEMENT	Declaração preparada; (Utilizado para fazer consultas no banco de dados.)
PRINT	Imprimir, impressão.
PRIVATE	Privado (Modificador de acesso. A utilização

	do “Private” faz com que o acesso seja permitido apenas dentro da classe).
PROFILE	Perfil.
PROTECTED	Protegido; (Modificador de acesso. Por meio dele, o acesso é realizado através de classes no mesmo pacote de subclasses.)
PROTOCOL	Protocolo.
PUBLIC	Público (Modificador de acesso. O uso do “public” permite que o acesso seja através de qualquer classe).
PUSH	Empurrar; (É um método de matriz de JavaScript, o qual tem por finalidade adicionar um novo elemento a uma matriz na parte final).

Q	
QUESTION	Questão.
QUERY	Consulta.
QUIET	Quieto.

R	
RANGE	Extensão, alcance.
READ	Ler.
READY	Pronto, disposto.
REDIRECT	Redirecionar.
REQUEST	Pedido, requisição.
REQUEST GET PARAMETER	Pedido obter parâmetro.
REMOVE ATTRIBUTE	Remover atributo (Método que tem como objetivo remover um objeto associado à sessão).
REMOTE	Remoto, isolado.
RESPONSE	Resposta.
RESULT SET	Conjunto de Resultados.
RESET	Retomar.
RETURN	Retornar (Utilizado no controle de fluxo dentro de um bloco de código. Retorna de um método sem executar qualquer linha de código que esteja após a linha que o contém. Em alguns casos também pode retornar uma variável).
RETURN FALSE	Retornar falso.
RETURN TRUE	Retornar verdadeiro.
RENAME	Renomear.
ROOT	Raiz.

RULE	Regra.
-------------	--------

S	
SCANNER	Digitalizador, teclado.
SCREAM	Grito, gritar.
SCREEM	Tela.
SCRIPT	Lista de comandos, lista de ações.
SECURE	Seguro, em segurança.
SECURITY	Segurança, proteção.
SELECT	Escolher, selecionar.
SELECTION	Seleção, escolha.
SEND	Mandar, enviar.
SEND ERROR	Enviar erro (Método que envia um código 404, com uma mensagem personalizada de erro).
SEND REDIREC	Enviar redirecionamento (Método que configura um código 302, isto é, a URL é movida para novo endereço de maneira temporária).
SERVER	Servidor.
SERVICE	Serviço.
SESSION	Sessão.
SESSION GET ATTRIBUTE	Sessão obter atributo; (Utilizado para retornar um objeto com o nome especificado).
SET	Colocar, embutir, setar.
SET ATTRIBUTE	Atributo definid (Método que tem como objetivo definir um objeto associado à sessão).
SET CHARACTER ENCODING	Definir codificação de caracteres.
SET MAX INACTIVE INTERVAL	Definir o intervalo máximo inativo (Método que define o tempo máximo de inatividade permitido).
SET STATUS	Definir estado (Método que recebe um código de erro e o configura na página).
SETTINGS	Configurações.
SHOW	Exibir, mostrar.
SIMPLE DATE FORMAT	Formato de data simples (Classe concreta usada para formatar e analisar datas).
SYSTEM OUT PRINT LINE	Sistema de linha de impressão.
SOURCE	Fonte, origem.
SOURCE PACKAGES	Pacotes de origem.
SPACE	Espaço, área.
STANDARD LIST	Lista padrão.
START	Começar, dar início.

STATIC	Estático.
STREAM	Fluir, corrente.
STRING	Cordão, fio (Material constituído por fios torcidos em conjunto para formar um comprimento maior. Na informática, são objetos que contém uma cadeia de caracteres).
SUBMIT	Submeter, sujeitar.
SUCCESSFUL	Bem-sucedido.
SWITCH	Comutador, escolha (Controla o fluxo dentro de um bloco de código. Indica a variável a ser comparada nas expressões “case”. O “switch” funciona como um interruptor, uma vez que dependendo da entrada que der a ele, o mesmo acionará somente certo comando ou certos comandos entre os que foram disponibilizados. Por exemplo, é como se criasse um cardápio e através do “switch” se escolhesse o que irá querer).
SYSTEM	Sistema, processo, método.

T	
TEMPLATE	Modelo; (Modelo a ser seguido, o qual contém uma estrutura predefinida que, geralmente, facilita a criação e desenvolvimento do conteúdo).
TEMPORARY	Temporário
TEXT	Texto.
THAT	Esse (a), aquele (a), aquilo.
THIS	Este (a), isto; (Refere-se a instância atual do objeto.)
THREAD	Pequeno programa que trabalha como subsistema, tratando-se de uma forma de um processo se autodividir em duas ou mais tarefas.
THROW	Atirar, lançar.
TIME	Tempo.
TIMER	Cronômetro.
TITLE	Título.
TO STRING	Para sequenciar; (É um método de matriz do JavaScript que converte uma matriz em uma sequência de valores de matriz.)
TOOL	Ferramentas.
TRUE	Verdadeiro.
TRY	Tentar, experimentar (Usado para tratamentos de erros. É um bloco de código que tentará ser

	executado, mas que pode causar uma exceção. Essa declaração consiste em um bloco “try”, o qual contém uma de várias declarações, como também ao menos uma cláusula “catch”).
TYPE	Tipo.

U	
UNIFORM	Uniforme.
UNIT	Unidade.
UNIFY	Unificar.
UNKNOWN	Desconhecido.
UNKNOWN AUTHORSHIP	Autoria desconhecida.
UNSTABLE	Instável.
UNTIL	Até.
UP	Para cima.
UPDATE	Atualizar.
UPLOAD	Enviar, enviado.
UPRIGHT	Direito, de pé, vertical.
URGENT	Urgente.
USE	Usar.
USER	Usuário.
USER INTEREST	Interesse do usuário.
USER TYPES	Tipos de usuários.
USER WARRANT	Autorização de usuário.

V	
VALUE	Valor.
VARY	Variar.
VAST	Grande, vasto, imensidade.
VERSION	Versão.
VERY	Muito
VIEW	Visão, visto (Uma das três partes que compõem o padrão de projeto de software, MVC. Essa, por sua vez, é responsável por exibir as informações ao usuário, ou seja, responsável pela apresentação e obtém as entradas do usuário, repassando-as ao “Controller”).
VIRTUAL ENVIRONMENT	Aplicativo de realidade virtual que serve de suporte a um âmbito realístico de ensino.
VIRTUAL REALITY	Realidade virtual.
VESIBLE	Visível.

VOID	Vazio (Indica que o método não tem retorno).
VOIDANCE	Invalidação.

W	
WHEN	Quando.
WHERE	Onde, aonde.
WHILE	Espaço de tempo, enquanto (Utilizado no controle de fluxo dentro de um bloco de código. O “while” executa um determinado bloco de código enquanto a condição for verdadeira).
WHO	Quem.
WIDE	Amplo, largo.
WIDTH	Largura, amplitude.
WINDOW	Janela.
WITH	Com.
WITHIN	Dentro de, no interior.
WRITE	Escrever.
WRITER	Escritor.

X	
XEROX	Xérox.

Y	
YARN	Fio.
YEAR	Ano.
YEARLY	Anualmente.
YET	Ainda.
YIELD	Produção, quantidade produzida.
YOUR	Seu (s), sua (s).
YOURSELF	Você mesmo.

Z	
ZONE	Zona, parte de uma tela.

7. EXEMPLIFICAÇÕES

```
String sql = "INSERT INTO professor "  
            + "(nome, matricula, area) "  
            + "VALUES (?, ?, ?)";  
return this.salvar(sql, professor, false);  
}
```

Inserir dentro de

Valores

Figura 1. Código inserir.

Através das traduções é possível saber que o objetivo principal é inserir alguma coisa. No caso, irá inserir dentro da tabela “professor” no banco de dados os valores correspondentes ao nome, matrícula e a área que o professor atua.

```
1 PreparedStatement p3 = b.prepareStatement("select * from questao where id = 1");  
2 ResultSet s3 = p3.executeQuery();
```

Declaração preparada

Selecionar de

Executar consulta

Figura 2. Selecionar questão.

Analisando o glossário, sabe-se que o “prepareStatement” é utilizado para fazer consultas no banco de dados, logo, percebe-se que a linha 1 selecionará da tabela questão aquela de id igual a 1 e a linha 2 executará essa consulta.

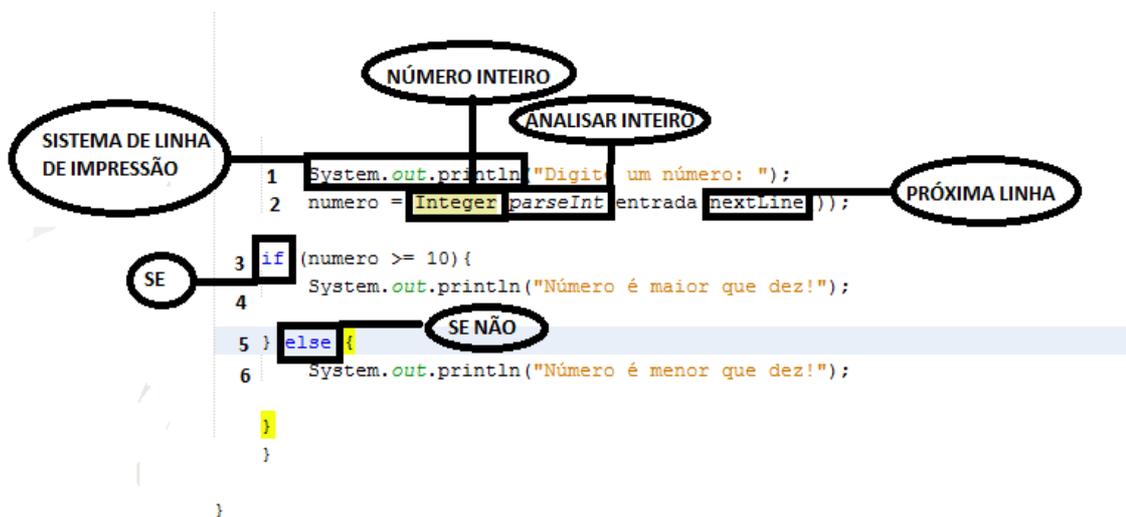


Figura 3. Código maior ou menor que dez.

Baseando-se no glossário aqui desenvolvido, podemos chegar nas traduções presentes na Figura 1 e sabermos qual a finalidade do código acima. Logo, a primeira linha é a responsável pela interação entre o usuário e o programa, visto que ela imprimirá a mensagem “Digite um número”. Já a segunda é responsável pela análise do número digitado, que deverá ser inteiro, pelo usuário. Na terceira e quinta linha, podemos observar a utilização do “if” e “else”, os quais são utilizados para fazer o teste lógico de verdadeiro ou falso. Resumindo, podemos observar através apenas das traduções e explicações presentes no glossário que esse código se trata de um teste que dirá se o número digitado pelo usuário é maior ou menor que dez.

```

1 System.out.println("Digite a operação que deseja realizar +, -, / ou *: ");
2 operacao = entrada.nextLine();

3 System.out.println("Digite o primeiro número: ");
4 N1 = Integer.parseInt(entrada.nextLine());
5 System.out.println("Digite o segundo número: ");
6 N2 = Integer.parseInt(entrada.nextLine());

7 if (operacao.equals("+")){
8     System.out.println("O resultado da soma é: "+ (N1+N2));
9     control++;
10 }
11 if (operacao.equals("*")){
12     System.out.println("O resultado da multiplicação é: "+ (N1*N2));
13     control++;
14 }
15 if (operacao.equals("/")){
16     System.out.println("O resultado da divisão é: "+ (N1/N2));
17     control++;
18 }
19 if (operacao.equals("-")){
20     System.out.println("O resultado da subtração é: "+ (N1-N2));
21     control++;
22 }
23 if (control == 0){
24     System.out.println("Operação inválida");
25 }

```

Figura 4. Código operações matemáticas.

Neste segundo caso, baseando-se nos dados obtidos a partir do glossário, é possível perceber que o sistema de linha de impressão mostrará uma mensagem ao usuário, pedindo para ele escolher uma dentre as quatro operações matemáticas apresentadas, sendo a adição representada pelo “+”, subtração pelo “-”, divisão pela “/” e a multiplicação pelo “*”. Logo após a escolha, novamente através do sistema de linha de impressão, será mostrada uma segunda mensagem para o usuário escolher o primeiro número, o qual deverá ser inteiro. Esse será analisado, como é possível ver através das traduções da linha 4 do código. Depois aparecerá outra mensagem para escolher o segundo número. Nas linhas 7, 9, 11 e 13, se pode observar a presença do “if”, o qual é utilizado para fazer o teste lógico de verdadeiro ou falso. Ou seja, se a operação digitada for igual a “+” (tradução da linha 7), o primeiro número será somado ao segundo; se a operação for igual a “*” (tradução da linha 9), o primeiro número será multiplicado com o segundo e, assim, sucessivamente.

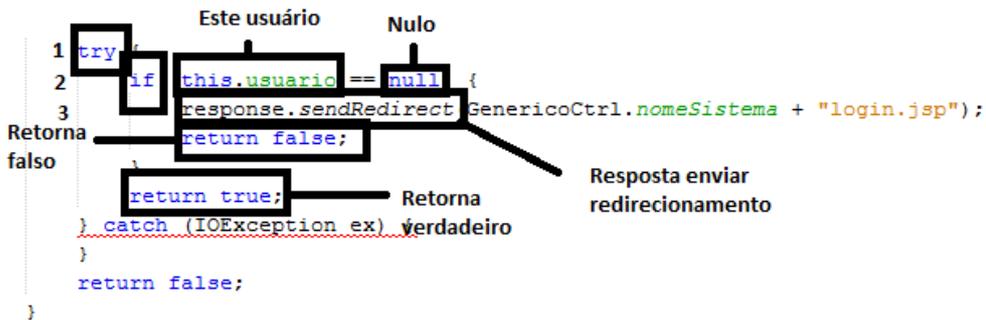


Figura 5. Código login.

A partir do glossário, se sabe que o “try” é usado para tratamento de erros e o “if” usado para fazer o teste de verdadeiro ou falso. Logo, a partir das traduções, do conhecimento sobre a utilização do “if” e “try” e da tradução do começo da linha 3, percebe-se que esse código verifica se usuário não está “logado” (linha 3, se usuário for igual a nulo, ele não está “logado”), caso ele não esteja será redirecionado para a tela de login(“login.jsp”).

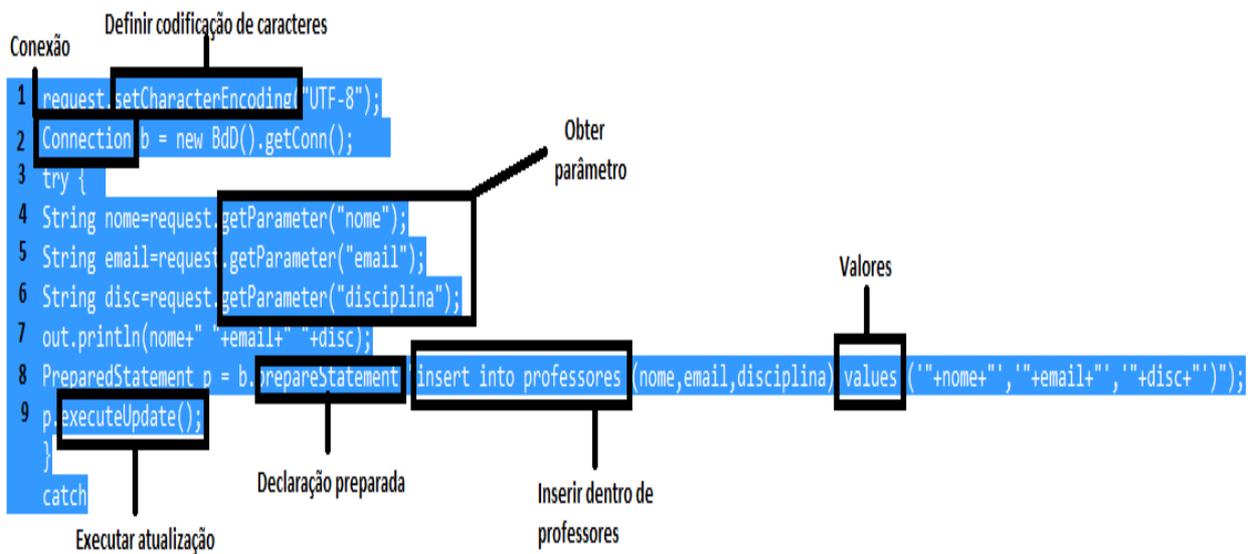


Figura 6. Código atualização.

A linha 1 apenas define a codificação dos caracteres (no caso a UTF-8, a qual permite a acentuação das palavras). A linha 2 cria uma conexão com o banco de dados dentro da página. As linhas 4,5 e 6 pegam por parâmetro os atributos que foram mandados de uma página anterior para a atual e transformando-os em “String”. Na linha 8, essas informações, ou seja, os atributos estão sendo inseridos dentro de professores,

isto é, da tabela professores com seus respectivos valores. Com isso, a tabela é atualizada através do comando executeUpdate(), o qual significa executar atualização.

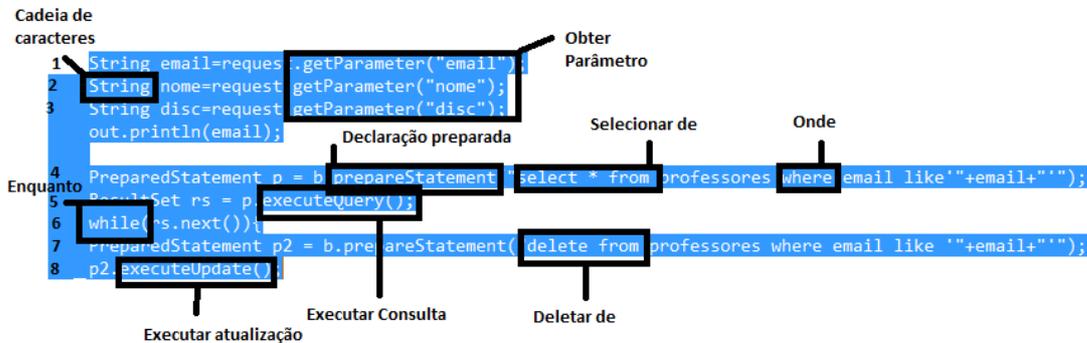


Figura 7. Código selecionar e deletar.

As linhas 1,2 e 3 pegam por parâmetro os atributos (email, nome e disc que é a abreviação para disciplina) que foram mandados de uma página anterior para esta, a qual esse código faz parte, e depois imprime por meio do “out.println” (System.out.println(“”)) esses atributos e os transformam em uma String. A linha 4 está mandando selecionar da tabela professores do banco de dados o professor que tenha o e-mail que foi digitado, sendo a linha 5 responsável por executar essa consulta. Já a próxima declaração está mandando deletar do banco de dados o professor que tenha o e-mail igual ao que foi digitado. Com isso, executando a atualização.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que o glossário desenvolvido nesta pesquisa sirva como uma ferramenta de auxílio aos estudantes ingressantes no curso técnico em informática do IFRN, visto que eles chegam, em sua maioria, sem um conhecimento prévio da área de informática; dificultando seu desempenho ao longo do curso. Além disso, os professores da área de informática que lecionam em outros cursos também podem utilizar este glossário como uma alternativa de auxílio aos alunos de outros cursos para um melhor entendimento dos termos aqui selecionados.

Ademais, espera-se também que este trabalho não seja finalizado neste momento para que possa ser melhorado futuramente como também que seus usuários façam observações de modo que, em uma futura edição, este glossário possa ser aprimorado, atualizado e continue servindo como auxílio nos estudos dos atuais e futuros estudantes do IFRN – *campus* João Câmara.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFFILIATES, Oracle and its. **Interface PreparedStatement**. <<http://docs.oracle.com/javase/6/docs/api/java/sql/PreparedStatement.html>>. Acesso em maio 2017.

BRASIL, Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais. Parte II: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. **Conhecimentos de Língua Estrangeira Moderna**. Brasília: MEC, 2000.

CAMOLESI, Claudinei. **Origem dos dicionários**. 2012. Disponível em <<http://professorclaudineicamolesi.blogspot.com.br/2012/12/origem-dos-dicionarios.html>>. Acesso em set. 2015.

FERRARI, Márcio. Qual foi o primeiro dicionário. **Super interessante**. Ed. 183, dez. 2002. Disponível em <<http://super.abril.com.br/cultura/qualfoioprimeirodicionario>>. Acesso em set. 2015.

ESTEVES, Júlio César. **A importância do inglês na tecnologia da informação**. Disponível em <<https://www.profissionaisti.com.br/2015/03/a-importancia-do-ingles-na-tecnologia-da-informacao/>>. Acesso em 2017.

MIRANDA, William. **A importância do inglês para um profissional de TI**. Disponível em <<http://aprendaplsql.com/carreira/importancia-ingles-para-um-profissional-de-ti/>>. Acesso em 2017.

PTI, Redação. **Motivos pelos quais profissionais de TI devem aprender inglês**. Disponível em <<https://www.profissionaisti.com.br/2013/11/motivos-pelos-quais-profissionais-de-ti-devem-aprender-ingles/>>. Acesso em 2017.

NORTE, Mariângela Braga. **Glossário de termos técnicos em ciência da informação: Inglês/português**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Oficina Universitária, 2010. 48 p.

RICETTO, Lígia Aparecida. **Minidicionário Rideel inglês – português – inglês**. 1. Ed. São Paulo: Rideel, 2008.

SABINO, Vanessa. As 52 palavras reservadas do Java. **Linha de código**.
<<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/83/as-52-palavras-reservadas-do-java.aspx>>.
Acesso em maio 2017.

TORRES, Décio. **Inglês com textos para informática**. 1. Ed. Salvador: O autor, 2001.