

1. **Adat (Data)**Olyan tények vagy jellemzők, amelyeket értelmezni, feldolgozni vagy továbbítani tudunk. Az adat önmagában még nem jelent ismeretet, csupán alapja az információnak.
2. **Információ (Information)**Az az adat, amely értelmezhető és hasznos ismeretet jelent a befogadó számára. Az információ új ismeretet közvetít.
3. **Digitális eszköz (Digital device)**Olyan elektronikus berendezés, amely számjegyek, pontosabban kettes számrendszer szerinti jelek (0 és 1) segítségével dolgozza fel az adatokat.
4. **Kliens (Client)**Hálózatra kötött számítógép, amely felhasználói feladatokat lát el, például szövegszerkesztést vagy internethasználatot.
5. **Szerver (Server)**Kiszolgáló számítógép, amely erőforrásokat – például fájlokat, nyomtatót, internetkapcsolatot – biztosít a hálózat más gépei számára.
6. **Felhőszolgáltatás (Cloud service)**Olyan internetes szolgáltatás, amely távoli szervereken tárolja az adatokat, és online biztosít hozzáférést, gyakran közös szerkesztést is.
7. **Hálózati megosztás (Network share)**A szerveren létrehozott mappa, amelyet más számítógépek is elérhetnek, olvashatnak, vagy akár írhatnak is jogosultságtól függően.
8. **Bejelentkezés (Login)**Azonosítási folyamat, amely során a felhasználó hozzáférést nyer a rendszerhez, például felhasználónév és jelszó megadásával.
9. **Kétfaktoros azonosítás (Two-factor authentication)**Az azonosítás egy megerősített módja, amely egy második eszköz vagy kód (pl. SMS-ben vagy applikációban) bevonását is igényli.
10. **Identitásszolgáltató (Identity provider)**Olyan rendszer vagy szolgáltatás, amely digitális személyazonosság olását biztosítja más szolgáltatásokhoz.
11. **Digitalizálás (Digitization)**Az analóg jelek (pl. kép, hang) átalakítása számjegyekre (digitális jelsorozatra), azaz nullákra és egyesekre.
12. **Felbontás (Resolution)**A digitális kép vagy kijelző minőségét meghatározó érték, amely a képpontok számát adja meg vízszintes és függőleges irányban.
13. **Képpont / Pixel (Pixel)**A digitális kép legkisebb egysége, amely egy színkódot tartalmaz.
14. **RGB-kód (RGB code)**A képpont színét három szín – vörös (Red), zöld (Green) és kék (Blue) – keverékéből határozza meg.
15. **Tömörítés (Compression)**Adatok méretének csökkentése ismétlődések kihasználásával, lehet veszteségmentes vagy veszteséges.

16. **Veszteségmentes tömörítés (Lossless compression)**Olyan eljárás, amely során a tömörített adatból pontosan visszaállítható az eredeti.
17. **Veszteséges tömörítés (Lossy compression)**Olyan tömörítés, amely során az eredeti adatok egy része végleg elveszik, cserébe kisebb fájl méretért.
18. **Vektorgrafika (Vector graphics)**A képet nem képpontok, hanem matematikailag leírt alakzatok és tulajdonságaik határozzák meg.
19. **Rasztergrafika (Raster graphics)**A kép képpontok sorozataként kerül tárolásra és megjelenítésre.
20. **Digitális térkép (Digital map)**Olyan interaktív alkalmazás, amely földrajzi adatokat képekkel kombinálva jelenít meg, gyakran GPS-alapú helymeghatározással.
21. **Streamelés (Streaming)**Folyamatos adatátviteli technológia, amely lehetővé teszi videók vagy zenék lejátszását letöltés nélkül.
22. **Adatközpont (Data center)**Speciálisan kialakított épület, ahol nagy teljesítményű szervereket helyeznek el folyamatos működésre.
23. **Csoportmunka eszközei (Collaborative tools)**Olyan szoftverek, amelyek lehetővé teszik több felhasználó számára, hogy egyszerre dolgozzanak ugyanazon dokumentumokon.
24. **Ergonómia (Ergonomics)**Az ember-gép kapcsolat optimalizálásának tudománya, célja a kényelmes és hatékony munkavégzés.
25. **Internetes zaklatás (Cyberbullying)**Digitális csatornákon keresztül történő tudatos bántalmazás, zaklatás.
26. **Szövegszerkesztő (Word processor)**Olyan alkalmazás, amelyben digitális dokumentumokat lehet létrehozni, szerkeszteni és formázni.
27. **Táblázatkezelő (Spreadsheet software)**Program, amely számadatokat tartalmazó táblázatokat kezel, számításokat végez és diagramokat készít.
28. **Operációs rendszer (Operating system)**A számítógépet vezérlő alapprogram, amely biztosítja más programok futtatását és kezeli a hardvert.
29. **Számítógépes hálózat (Computer network)**Számítógépek összekapcsolása, amely adatcserét, kommunikációt és erőforrás-megosztást tesz lehetővé.
30. **Helyi hálózat (Local Area Network, LAN)**Olyan számítógépes hálózat, amely egy épületen belül vagy közeli épületek között létesül.
31. **Szabad szoftver (Free software)**Olyan számítógépes program, amely szabadon használható, módosítható és terjeszthető. Nyílt forráskóddal rendelkezik.
32. **Hardver (Hardware)**A számítógép fizikai, megfogható részei: alaplap, memória, merevlemez, kijelző, billentyűzet, egér stb.
33. **Szoftver (Software)**A számítógépen futó programok összessége. Lehet operációs rendszer, alkalmazás vagy segédprogram.

34. **Memória (Memory)**A számítógépben található tárolóegység, amely az ideiglenes vagy állandó adatok és utasítások elhelyezésére szolgál.
35. **Háttértár (Storage device)**Tartós adatmegőrzésre szolgáló eszköz, mint a HDD (merevlemez) vagy az SSD (szilárdtest-meghajtó).
36. **SSD (Solid-State Drive)**Gyors, mozgó alkatrészt nem tartalmazó háttértár. Kisebb energiafogyasztás, megbízhatóbb működés, mint a HDD esetén.
37. **Multimédiás objektum (Multimedia object)**Szövegek mellett képeket, videókat, hangokat vagy egyéb elemeket is tartalmazó digitális tartalom.
38. **Link / Hivatkozás (Hyperlink)**Kattintható kapcsolat egy dokumentum vagy weboldal másik részére, vagy más internetes tartalomra.
39. **Online identitás (Online identity)**Az egyén által az internetes térben használt digitális személyiség, amely lehet eltérő a valóságtól.
40. **Netikett (Netiquette)**Az internetes viselkedés szabályainak összessége. Illedelmes, tiszteletteljes online kommunikáció elősegítése a célja.
41. **Diagram (Chart/Diagram)**Grafikus ábrázolás, amely segít adatokat vizuálisan megérteni, pl. oszlop-, vonal-, kördiagram.
42. **Kódolás (Coding/Encoding)**Valamilyen információ egyezményes jelekké történő átalakítása. A programozás egyik alapművelete.
43. **Felhasználói jogosultság (User privilege)**Az a szint, amilyen mértékben a felhasználó hozzáférhet egy rendszerhez vagy adatokhoz.
44. **Videokártya (Graphics card)**A számítógép azon része, amely a képi információkat kezeli, és a kijelzőn megjeleníti azokat.
45. **Periféria (Peripheral device)**A számítógéphez csatlakozó külső eszköz, mint a monitor, nyomtató, szkennер, egér stb.
46. **Tartomány / Domain (Domain)**Az internet egy része, amely egy szervezethez vagy szolgáltatáshoz tartozik. A webcímek (pl. .hu, .com) tartománya is.
-

3X20 teszt Igaz vagy Hamis?

1. Tesztsorozat – - kérdések (1–20)

1. A kliens számítógépek feladata a hálózati erőforrások kiosztása.
2. A szerver akkor is működik szerverként, ha nem telepítenek rá speciális szoftvert.
3. A felhőszolgáltatások segítségével dokumentumokat is lehet közösen szerkeszteni.
4. A digitalizálás az információk kézi rögzítését jelenti.
5. A veszteségmentes tömörítés során az eredeti adat teljes mértékben visszaállítható.
6. A képpont másik neve a pixel.

7. Az RGB-kód három alapszín kombinációja: piros, zöld, sárga.
 8. A szerverek csak weboldalt szolgáltathatnak ki.
 9. A képfelbontás nő, ha több képpontot tartalmaz a kép.
 10. Az IP-cím egyedi azonosító szám az interneten.
 11. A router képes vezeték nélküli jeleket is továbbítani.
 12. A cookie egy kártékony vírus.
 13. A digitális térképek gyakran valós idejű adatokat is használnak.
 14. A tűzfal célja a biztonság növelése a hálózati hozzáférés során.
 15. A streamelés során az adatokat előre letöltjük.
 16. A memóriában az adatok hosszú távon megmaradnak.
 17. Az SSD gyorsabb, mint a HDD.
 18. A botnet egy illegális számítógépes segédhálózat.
 19. A bejelentkezés lehet biometrikus is, például ujjlenyomat segítségével.
 20. A QR-kódot csak számítógépek képesek beolvasni.
-

2. Tesztsorozat – - kérdések (21–40)

21. Az információ értelmezhető és új ismeretet hordoz.
22. A böngészők nem képesek weboldalt megjelenítésére.
23. A vektorgrafikus képek nem pixelesednek nagyításkor.
24. A táblázatkezelőben a cellák csak számokat tartalmazhatnak.
25. A linkek csak másik dokumentumra hivatkozhatnak.
26. A karakterek numerikus formában tárolódnak a számítógépben.
27. A szoftver kézzelfogható része a számítógépnek.
28. A LibreOffice egy kereskedelmi szoftver.
29. A PDF fájlformátum minden eszközön ugyanúgy néz ki.
30. A digitális kamera fényérzékelője sorokra és oszlopokra van osztva.
31. A kétfaktoros azonosítás csak SMS-ben működhet.
32. A digitális térkép GPS használatával határozza meg a pozíciókat.
33. A fájlformátum határozza meg, hogyan tárolódik egy dokumentum.
34. A processzor a számítógép fő vezérlőegysége.
35. A hálózati megosztások csak olvasásra alkalmasak.
36. Az online identitás mindig tükrözi a valódi személyiséget.
37. A trollok célja az online közösségek segítése.

- 38. A digitális képek tárolása mindig veszteséges módon történik.
 - 39. A robotikus hálózatok részei lehetnek mobiltelefonok is.
 - 40. Az információ mindenki számára ugyanazt jelenti.
-

3. Tesztsorozat – - kérdések (41–60)

- 41. A domainnév segít megjegyezni egy webhely címét.
- 42. A Windows Jegyzetomb kizárólag képes dokumentumokat formázni.
- 43. A felhőben tárolt fájlokat nem lehet megosztani másokkal.
- 44. A HTML a weboldalak tartalmának leírására szolgáló nyelv.
- 45. A HTTPS protokoll nem biztonságos adatátvitelre szolgál.
- 46. A hacker mindig törvénysértő tevékenységet végez.
- 47. Az online piacterek vásárlókat és eladókat kapcsolnak össze.
- 48. Az internetfüggőség nem befolyásolja az iskolai teljesítményt.
- 49. Az e-állampolgár elektronikusan intézi ügyeit.
- 50. A VGA egy grafikus szabvány.
- 51. A videokártya alakítja át a képi információt a monitor számára.
- 52. A közösségi média passzív tartalomfogyasztásra épül.
- 53. A karakterkódolás határozza meg, milyen jelet látunk a képernyőn.
- 54. A táblagép mindig rendelkezik fizikai billentyűzettel.
- 55. A kódolás jelentheti a gondolataink lejegyzését is.
- 56. A LibreOffice Writer csak Windows rendszeren működik.
- 57. A tartománynév részét képezi a webcím.
- 58. A troll viselkedés célja a zavarkeltés.
- 59. A multimédiás objektumok csak képeket tartalmazhatnak.
- 60. A szoftverek működéséhez nem szükséges operációs rendszer.