

데이터베이스 용어사전

지난호에 이어 데이터베이스 용어사전을 여섯번째로 게재한다.



개방 프로그래머(開放-) Open Programmer

컴퓨터의 프로그램 작성자 중 전문적으로 프로그램을 짜는 것이 아니라 다른 일에 종사하면서 그 일의 필요도에 따라 프로그램을 짜는 사람이다.

특히 대학의 연구실, 기업의 설계 부문 기술 연구소 등의 과학 기술 계산이나 설계 계산과 같이 취급하는 정보가 다른 부문과의 관련이 적고, 독립되어 있는 것과 같은 분야에서 이 경향이 강하다.

개방형 서브루틴(開放型-) Open Subroutine

서브루틴의 일종으로, 계산기 프로그램중의 서브루틴이 사용되는 각각의 장소에 그것을 삽입하지 않으면 안 되는 것이다. 즉, 메인 루틴의 일부로서의 명령 계열 중에 직접 조립되어 있는 것을 의미한다.

개방형 시스템(開放型-) Open System

ISO에서 정의한 용어로 이기종간의 시스템을 망으로 구성할 때 하나의 표준화된 프로토콜을 사용함으로써 이들간의 상이점이 개방되도록 구

성된 시스템이다.

개체 관계 데이터 모형(個體關係-模型)

Entity Relationship Data Model

객체를 나타내는 엔티티와 이들 객체간의 연관성을 나타내는 관계의 집합으로 실세계를 표현하는 자료 모델이다.

개체 유형(個體類型) Entity Type

1) 속성 이름들로 구성된 엔티티이다. 즉, 속성들에 의한 엔티티의 정의에 해당된다. 2) 개념스키마 언어에서 하나의 엔티티는 특정 클래스의 한 구성원임을 나타내는 명제이다.

개체(個體) Entity

사물의 구조나 상태, 동작 등을 모델로 표현할 때 그 모델의 구성 요소를 엔티티라고 한다. 시스템이나 프로그램 등도 하나의 모델이라고 생각할 수 있다. 이들의 모델에서, 예를 들면 정보를 통일적, 추상적으로 다룰 이 정보를 엔티티라고 한다. 컴퓨터 시스템 중에 기억되는 데이터, 파일, 원시 프로그램, 목적 프로그램 등도 각각 엔티티

이다.

대체키(代替-) Alternate Key

한 릴레이션 후보가 여러개 있을 때, 하나를 임의로 택하여 기본 키로 정하고, 기본 키가 아닌 나머지 후보 키들을 대체키라 한다.

대형 컴퓨터(大型-) Mainframe Computer

크기와 기억용량이 크며, 처리 속도가 빠르고 일반적으로 다수의 사용자가 다양한 목적으로 공동 사용하는 컴퓨터이다. 개인이 소유하기 보다는 학교, 기업, 공공기관등에서 자체의 모든 업무를 처리하기 위하여 사용한다. 분산 시스템 환경이 조성되기 이전의 중앙 집중식 처리의 주체로 사용되었다. 분산 환경이 발달하고 개인용 혹은 소형 컴퓨터의 성능 증대 및 가격 하락으로, 그 가치에 문제가 제기되어 왔으나 초고속의 대량 수치 계산등의 필요성이 증가되어 여전히 중요한 역할을 수행하고 있다.

대화(對話) Conversation

범용 컴퓨터에서 퍼스널 컴퓨터에 이르기까지 표시 장치와 키보드를 거쳐서 컴퓨터 시스템에 명령을 주고 표시되는 결과나 상황에 따라서 행하는 컴퓨터와의 '통신'

대화형 데이터베이스(對話形-)

Interactive Database

LISP이나 APL 등과 같은 대화식 언어의 데이터 추상화 기법을 질의어로 도입하여 사용하고 자 하는 데이터베이스를 말한다.

루프 Loop

어떤 조건이 만족되는 동안 반복해서 수행될 수 있는 명령어 집합. 프로그램 중에서 일련의 처리를 몇 번 반복하여 실행시키는 제어방법. 아주

기본적인 제어법이므로, 고수준 언어에는 반복을 나타내기 위한 제어 구조가 몇 종류 정도는 갖추어져 있다. 파스칼 언어를 예로 들면, 어느 조건이 만족되어 있는 동안 반복을 하는 while문, 어느 조건이 만족되기까지 반복을 하는 repeat문, 일정한 횟수반복을 하는 for문이 있다. 이것들은 비교적 단순한 반복제어구조이며, 많은 고수준 언어에 이것들에 상당하는 제어구조가 갖추어져 있다. 또한, C 언어 등에서는 반복 도중에 그 반복에서 빠져나 반복의 최초 부분으로 되돌아가는 제어가 가능하다.

리터럴 Literal

원시 프로그램 중에 있는 기호 중에서 다른 데이터 참조하지 않고 그 자신이 데이터로 되어 있는 것이다. 즉, 프로그램의 명령문에 내용 그대로 쓰여져 있는 기호 리터럴은 어셈블러 또는 컴파일러에 의해서 리터럴 풀이라는 적당한 기억 장소에 집합되어 다른 기호와 함께 색인된다.

매크로 명령어(-命令語) Macro Instruction

1) 원시 언어로 된 명령어로서, 같은 원시 언어로 작성된 명령어의 조합과 대치될 수 있으며, 그 명령어 내에서 대치하고자 하는 매개 변수를 지정할 수도 있다. 즉, 서로 닮은 명령 군을 일련의 문자열로 치환하는 의사명령어이다. 원시 프로그램 중에서 반복하여 기술되는 유사한 명령 군을 한 개의 매크로 명령어로 정의하고, 이 명령어를 참조하여 정의한 일련의 명령을 전개할 수 있다. 매크로 명령어를 사용하면 다음과 같은 이점이 있다. 첫째, 코딩 량이 감소된다. 둘째, 따라서 코딩 실수가 줄어든다. 셋째, 라이브러리로서의 범용성이 생긴다. 2) 기계어 명령의 특정한 수에 해당하는 원시 언어 명령어이다. 3) 여러 종류의 마이크로 명령어로 구성되는 기계어 명령어이다. 4) 원시언어명령으로 실행되어야 할 여러 종류의

마이크로 사이클을 요하는, 기계명령의 특정한 시퀀스이다.

매크로 처리기(-處理機) Macroprocessor

보통 어셈블러나 컴파일러의 일부분으로 동작하며, 프로그래머가 매크로를 정의하고 사용할 수 있도록 매크로 명령을 해석하고 실행하는 프로그램이다. 매크로 언어의 처리기이다. 매크로의 정의나 호출을 포함하는 텍스트를 입력하여 여기에 해당하는 매크로를 치환시켜, 그 결과를 출력한다. 일종의 텍스트 변환 프로그램이다. 대체적으로 다음과 같은 과정으로 동작한다. 입력 또는 라이브러리 속에 있는 매크로의 정의를 표에 기록한다. 만약, 입력 안에 매크로의 호출이 있으면, 매크로 전개를 하여 결과를 출력한다. 매크로에 관계되지 않는 부분은 입력을 그대로 복사하여 출력한다.

매크로 호출(-呼出) Macro Call

프로그램 도중에 매크로로 정의된 명령을 사용하는 것을 말하는데, 이것은 어셈블러가 그 위치에 그 매크로의 몸체를 확장하라는 뜻이다. 서브루틴 호출과는 달리 호출명령이 생기지도 않고 제어가 이동하지도 않는다.

매크로명령어(-命令語) Macroinstruction

여러 개의 명령어로 구성되는 처리를 하나의 명령어로 할 수 있게 한 명령어이다. 명령어를 여러 개 쓰지 않아도 되고, 잘못 쓰게 되는 경우가 드물다는 이점이 있다.

멀티미디어 Multimedia

정보를 표현하는 문자, 그래픽, 이미지, 애니메이션, 오디오, 비디오 등의 미디어에 대한 총칭. 이 중 미디어 내에 시간 개념이 존재하지 않는 문자, 그래픽, 이미지 등을 정적 미디어라 하고 시

간 개념을 포함하는 애니메이션, 오디오, 비디오 등을 동적 미디어라 한다. 이러한 멀티미디어 데이터가 갖는 특징은 대용량성, 비정형성, 시간성 등이다. 단일 시스템내에서 정적 미디어와 하나 이상의 동적 미디어들이 결합된 복합 객체를 사용자가 대화식으로 삽입, 삭제, 변경, 및 접근할 수 있도록 지원하는 시스템을 멀티미디어 시스템이라 한다.

멀티태스킹 Multitasking

복수의 프로세스를 동시에 처리할 수 있는 운영체제의 수행 능력을 말한다. 다수의 계산이 병렬적으로 수행되어야 할 때, 복수의 프로세스를 처리 할 필요가 있다.

예를들면다수의 사용자가 하나의 시스템을 공동으로 사용하는 시분할 시스템에서는 모든 프로세스가 원칙적으로 동시에 수행 되어야 한다. 실시간 시스템의 경우도, 다수의 장치를 제어하기 위해서는 복수의 프로세스를 처리해야 한다. 멀티태스킹을 구현하는 방법에는 스레드(thread) 수준의 처리 방식과 타스크 수준의 처리 방식이 있다.

멀티플렉싱 Multiplexing

전송대역폭이 다른 다중신호를 단일 전송매체에 동시에 공유시키는 것을 말한다. 즉, 낮은 대역폭을 갖는 전송매체 신호가 높은 대역폭을 갖는 매체상에서 전송되도록 한다. 일반적으로 사용되는 멀티플렉싱에는 주파수 분할, 시간분할, 및 통계적 멀티플렉싱 기법이 있다.

배치 인터페이스 로그 파일

Batch Interface Log File

제출된 작업 상태에 대한 정보를 포함하고 있는 VSAM(Virtual Storage Access Method) 파일을 의미한다.

배치 처리기 로그(-處理機-)**Batch Processor Log**

배치 환경에 사용자에게 의해 제출된 명령어 리스트 실행동안, 시스템에 의해 생성된 메시지가 기록된 데이터 세트를 말한다.

백그라운드 작업(-作業) Background Job

포그라운드 작업에 대응되는 의미로서 보통 멀티 프로세싱 시스템에서 중앙 처리 장치의 사용을 주로 하는 프로세싱을 포그라운드 작업이라 하고, 포그라운드 작업의 유휴 시간(idle time) 동안 실행되는 프로세스 또는 작업을 백그라운드 작업이라 한다.

백업 기억 장치(-記憶裝置) Backup Storage

시분할 시스템(time sharing)에서 각 사용자로부터의 정보나 자료를 일시적으로 기억해 두는 기억 장치를 말하며, 백업 메모리(backup memory)와 같은 의미이다.

백업 사이클 Backup Cycle

데이터 시설 계층 기억장치 매니저에서, 패턴이 사이클의 요일을 상술하는데 이용되는 요일의 기간을 말한다.

백엔드 기계 Backend Machine

데이터베이스 기계를 사용하여 컴퓨터 시스템을 구성하는 경우에 일반 응용 프로그램들은 주 컴퓨터에서 수행하며, 데이터베이스에 대한 처리 요구만 데이터베이스 기계에서 맡아 수행한 후 그 결과를 주 컴퓨터에 전달하게 된다. 이때 주 컴퓨터에 대하여 데이터베이스 기계를 후치형 기계라고 한다.

백엔드 프로세서 Back-End Processor

중앙 컴퓨터와 보조 기억 장치와의 사이에 위

치하는 프로세서이다. 주로 데이터베이스 처리 전용일 때 이렇게 부르는 일이 많다. 통신 제어 등의 전치 프로세서와 대칭적인 의미를 갖는다.

7상위 클래스(上位-) Superclass

클래스는 상속성을 가지고 있어서 하나의 클래스로부터 그 클래스의 성질을 모두 포함하면서, 또 다른 클래스를 파생시킬 수 있는데, 이 때 파생되어진 클래스가 그 속성을 상속하는 클래스를 상위 클래스라하고, 상속받는 클래스를 하위 클래스라 한다.

상태 전이도(狀態轉移圖)**State Transition Diagram**

1) 시스템의 내부 상태를 나타내는 노드와 그 노드의 전이를 표시하는 가지들로 구성되어 상태 변화에 의해 시스템을 묘사하는 데 사용되는 유한 그래프이다. 상태도와 동의어이다. 2) 순서 회로를 규정하는 상태 전이 함수와 출력 함수를 라벨 첨부 그래프의 형식으로 표현한 것이다.

상태도(狀態圖) State Diagram

1) 시스템의 내부 상태를 나타내는 노드와 그 노드의 전이를 표시하는 가지들로 구성되어 상태 변화에 의해 시스템을 묘사하는 데 사용되는 유한 그래프이다. 2) 유한 오토마타 또는 순서 기계의 동작에 대한 그래프 표현이다. 3) 순차 회로의 특성은 입력과 출력 및 이에 대한 플립플롭의 상태 변화로 나타낼 수 있는데, 이러한 특성을 그림으로 나타낸 것을 말한다. 상태도에서 상태 사이의 전이는 해당되는 입력과 출력이 표시되어 있는 화살표로 나타낸다.

상향식 설계(上向式設計) Bottom-up Design

시스템의 가장 기초적인 또는 초기 형태로부터 시작하여 이들을 사용하는 더 높은 계층의 소

소프트웨어 구성 요소로 계속 진전해 나가는 설계 방법이다.

상향식 접근(上向式接近) Bottom-Up Approach

시스템을 설계 또는 구축할 때의 접근 방법 중의 하나이다. 시스템의 최하위 요소들을 먼저 설계 또는 구축하고 이 요소들을 결합하여 새로운 요소들을 만들어 나가는 과정을 통해서 목적하는 시스템에 접근해 나가는 방식

어셈블러 Assembler

어셈블리 언어로 기술된 프로그램을 목적 코드로 변환시키는 소프트웨어이다. 광의로는 컴파일러의 일종이지만 일반적으로 구분하여 다룬다. 출력하는 코드는 대개의 경우 재배치 가능 코드이다. 목적 코드 외에 원시 프로그램과 목적 코드를 대응시켜 표시한 어셈블 리스트나 기호번지의 정의, 참조를 일람으로 하는 상호 참조표를 출력하는 일이 많다. 어셈블러의 처리에서 고려하는 요소는 기호 번지의 정의와 참조의 순서 관계이다. 기호 번지가 정의보다 먼저 참조되도록 만들면 안된다. 이를 위해서는 프로그램을 2회 판독하여 처리하는 2패스 어셈블러 방식이 적당하다.

어플리케이션 층(-層) Application Layer

개방형 시스템간 상호 접속(OSI) 통신 프로토콜의 최상위에 위치하는 계층으로 통신수단 이용자의 위치에 존재한다. 복수 시스템간의 응용 처리가 상호간에 통신하면서 일련의 업무 처리를 수행할 수 있도록 하기 위해 필요한 서비스 기능을 제공한다.

업 로딩 Uploading

질의어나 지역에 저장된 지역 데이터를 주 시스템 혹은 상위의 지역으로 전송하는 것을 말한다.

키보드에서 입력하는 것이 아니라 미리 적당한 기록 매체에 저장된 데이터의 전송에만 사용하는 용어이다. 흔히 통신망 상에서 지역 컴퓨터에서 주 컴퓨터로의 데이터 및 프로그램의 전송을 말한다.

업무 분석 계획표(業務分析計劃表)

Work Analysis Program (WAP)

수주 생산 공정에 대하여 인원 계획 면에서 관리하는 기법이다. 추정 임금, 일정 계획, 실제 임금의 세 가지 변수를 입력하여 비용과 계획에 관한 정보를 도표로 나타낸다.

장기 기억 장치(長期記憶裝置)

Long Term Memory(LTM)

일시적이지 않고 비교적 오랜기간 유지되는 기억 부분. 인간의 기억은 일시적으로 기억하고 곧 잃어버리는 단기기억과 오랜 시간이 경과한 후에도 재생이 가능한 장기기억의 두 기능이 있는 것으로 알려져 있다. 컴퓨터 시스템의 경우 작업시 사용되고 작업이 종료되는 순간 소멸되는 주기억 장치의 정보가 단기기억에 해당되고 보조기억장치 등에 오래저장되는 정보가 장기기억에 해당된다.

재사용성(再使用性) Reusability

1) 하나의 모듈이 여러 가지 응용으로 사용될 수 있는 정도이다. 2) 루틴의 속성의 하나로 둘 이상의 태스크에 의해, 그 루틴의 동일 카피의 사용이 허락되는 것과 같은 성질을 말한다. 3) 프로그램을 몇 번이나 로드하지 않고, 몇 개의 태스크에 의해 사용되는 성질. 축차 재사용가능성, 재입가능성을 총칭한다.

재저장(再貯藏) Restore

변화가 발생한 기기의 상태, 기억 장치나 레지스터의 내용을 원상태로 돌려 놓는 것이다. 예를

들면 끼어들기(interrupt)의 발생시 레지스터의 내용은 저장되고, 끼어들기 처리 후 원래의 프로그램으로 복귀할 때 그 내용이 복귀된다.

재해싱(再-) Rehashing

해싱을 다시하는 것이다. 해싱 파일에서 삭제가 발생한 다음 다른 레코드들에 대한 접근의 손실을 피하기 위해 나머지 레코드들중 다시 해싱해야 하는 레코드들을 다시 해싱하는 것이다.

재현률(再現率) Recall

정보검색의 효율성을 측정하는 척도이다. 질의에 대하여 데이터베이스 내의 모든 관련 항목수에 관련된 것으로 검색된 항목수 간의 비율을 말한다. 척도로서 재현율이 갖는 문제점은 규모가 큰 데이터베이스의 경우 실제 관련 항목 수를 정하기가 어렵다는 것이다. 다른 문제점으로는 질의어에 대하여 데이터베이스 항목의 관련 정도에 내포된 주관성이 있다. 즉, 질의에 대한 문헌의 관련성을 객관적으로 정하기가 어렵다. 따라서 재현율과 같은 관련성 개념을 포함하는 척도는 저수준 구조의 데이터베이스 시스템의 평가에 적합하다. 예를들어, "고용인 데이터"와 같은 고수준 구조의 데이터베이스에서 "연봉이 2000만원을 초과하는 사원을 출력하라"와 같은 질의어에 대한 재현율은 100%일 것이다.

추론(推論) Inference

알려져 있거나 추정되는 사실들을 기반으로 특정 결론을 내리는 과정을 의미한다. 여기서 사용되는 사실들은 원인과 결과의 쌍이 명확히 정의되어진 관계를 지식으로, IF ... THEN 구조는 추론의 대표적인 예이다. 간단한 추론 과정이 IF A THEN B 라는 규칙이 주어지고 A 가 참이라는 사실이 알려져 있다면 B 는 참이라고 추론할 수 있다.

추상 기계(抽象機械) Abstract Machine

현실의 컴퓨터 추상화에 의해 얻어지는 컴퓨터 모델로서 계산 기능성의 이론이나 계산 복잡도의 이론에서는 튜링 기계나 RAM 기계 등이 사용된다. 한편 언어 처리계를 구성하는 경우에는 목적 컴퓨터를 표현하는 가상 컴퓨터를 추상 기계라고 하기도 한다.

추상 데이터형(抽象-形) Abstract Data Type

자료가 취할 수 있는 값과 자료 항목을 처리하는 함수를 함께 정의한 자료형으로 계층화 설계를 위해 자료에 대한 직접적인 조작이나 자료의 구체적 구조를 은폐한다. 이러한 정보의 은폐를 캡슐화(encapsulation)이라고 한다. 추상 데이터형을 범용화 하기 위해 인수가 붙은 형 정의를 할 수 있게 만든 언어들도 있는데 이 경우 실 인수는 데이터형을 참조할 때에 전달한다. 한편 패키지나 모듈을 단위로 데이터형의 내부 표현만을 캡슐화한 형 정의 방식도 있는데 이런 데이터형을 밀폐형(encapsulated type)이라고 한다.

추상화(抽象化) Abstraction

소프트웨어의 개발과 유지 보수에 있어서의 주요쟁점은 소프트웨어 시스템의 복잡도를 어떻게 다룰 것인가 하는 것이다. 수년간에 걸쳐서 프로그래밍 방법론들이 많이 개발되어 왔다. 그 중 하나가 추상화를 다루는 기법의 개발이다. 추상화란 계층화된 프로그램을 만들기 위한 은폐 기법으로 하위 계층의 제어 구조나 데이터 구조의 구체적 기술을 숨기고 상위 인터페이스만을 공개하는 기법이다. 좋은 추상화는 중요한 사항을 공개하고 나머지 세부사항은 숨겨두는 것이다.

추적(追跡) Trace

1) 컴퓨터 프로그램 수행 기록으로 명령어들이 수행된 순서를 나타내는 기록이다. 실행되는

각 명령어에 대하여 분석을 제공하고 실행 순서대로 그 결과를 출력 장치에 기록하는 해석적 진단 기술. 프로그램 실행과정에서 특정된 부분에 도달할 당시, 레지스터나 기타 필요한 내용을 출력하여 사용자가 프로그램을 교정하는데 도움을 준다. 이러한 일을 하는 프로그램을 추적 루틴이라고 한다. 프로그램에서 추적되는 부분은 특정된 조건을 만족시키는 지령에 국한시킬 수 있다. 예를 들면, 명령의 종류라든가 또는 명령의 장소, 또는 데이터의 위치 등에 따라서 추적할 수 있다. 이러한 것을 선택적 추적이라 한다. 또한 조립어나 기타 언어 자체에 추적을 위해서 특별한 명령을 사용할 수도 있다. 이러한 명령을 추적 명령이라고 한다. 2) 컴퓨터 프로그램의 수행 도중 발생하는 명령어 또는 프로그램 사건들의 종류들에 관한 기록.

코드화 데이터 기억 장치(-記憶裝置)

Coded Data Storage

ImagePlus 시스템에서 코드화 데이터 기억 장치는 코드화 데이터 객체를 포함하면서 개체를 읽는 처리를 참조한다.

코드화 문자 세트(-文字-)

Coded Character Set

문자 집합을 정하고 그 문자 집합 중의 문자와 코드화 표현간의 일대일 대응을 정하는 모호성을 갖지 않는 규칙의 집합을 말한다.

코드화 산술 데이터(-算術-)

Coded Arithmetic Data

1) 문자 계산을 위해 변환없이 받아들일 만한 형태로 저장된 산술데이터를 말한다. 2) PL/I에서 베이스 크기, 정

밀도에 의해 특징화되는 실제 수치 값을 표현하는 데이터 항목을 말한다.

코드화 요소 집합(-要素-) Coded Element Set

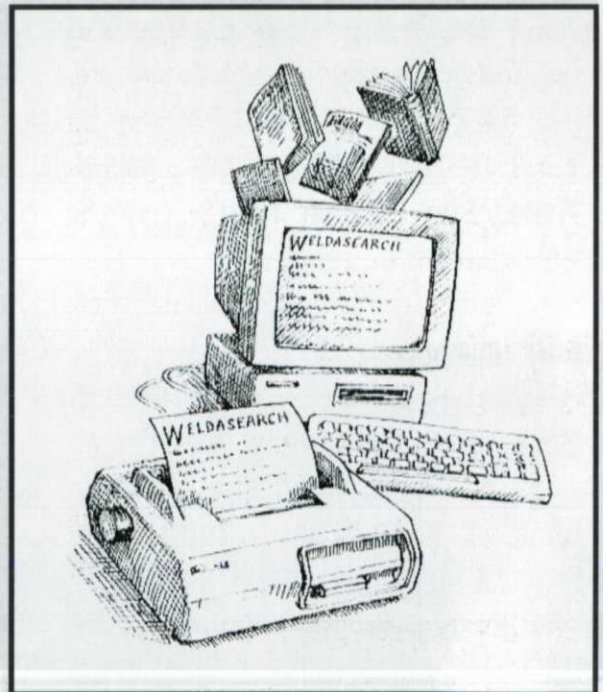
코드화 집합의 모든 요소를 한 코드에 적용시키는 결과를 의미한다. 예를 들어 공항 이름이 세 글자의 영문으로 나타내어지는 국제적인 표현을 들 수 있다.

코딩 양식(-樣式) Coding Style

원시 코드를 생성할 때 사용되는 문장들을 표현하는 양식을 말한다. 양식을 결정하는 요소는 내부(원시 코드 수준) 문서화, 자료 선언에 대한 방법, 문장의 작성 방법, 입출력의 기술 등이 포함된다.

코루틴 Coroutine

복수의 루틴 사이에서 제어를 옮겨 가며 실행



하는 방법으로서 어느 루틴의 실행 중에 그 실행을 중단하고 다른 루틴으로 제어를 옮기며 제어가 옮겨진 루틴은 가장 최근에 실행이 중단된 곳에서 그 루틴의 실행을 재개하고 그 후 같은 방법으로 다른 루틴에 제어를 옮기는 방법을 취할 때 이를 코루틴이라고 한다.

코스웨어 Courseware

컴퓨터를 이용하여 교육하는 것을 지원하는 교육용 소프트웨어를 말한다. 이러한 교육용 소프트웨어들은 저작도구를 이용함으로써 보다 효율적으로 개발할 수 있다.

통신 프로토콜(通信-)

Communication Protocol

통신상으로 접속되어 있는 두 시스템이 데이터를 정확하게 전송하게 하기 위하여 메시지의 형식, 내용 등을 규정해 놓은 상호 규약이다.

통제 어휘(統制語彙) Controlled Vocabulary

색인어로 선택될 수 있는 후보 용어들과 각 용어 아래 동의어와 관련어가 수록되며 또한 해당 용어보다 포괄적인 개념의 용어 및 보다 특정한 개념의 용어 그리고 색인어간의 어의적인 관계가 포함되어 색인어의 선택을 용이하게 해주는 용어들의 집합을 말한다.

통합된 데이터베이스(統合-)

Integrated Database

분리되어 있는 데서 발생하는 불필요한 데이터들을 제거하기 위해 하나로 통합된 데이터베이스를 말한다.

평균 정보 속도(平均情報速度)

Average Information Rate

1) 단위 시간당의 평균 엔트로피를 의미한다.

2) 정보 이론상에서 시간 단위당 문자의 평균 엔트로피를 의미한다.

해시 Hash

메모리에 블록단위로 정보를 저장할 때 블록의 길이에 맞추기 위해 쓰는 의미가 없는 정보를 나타낸다. 더 넓게는 전기 분야에서 전기 잡음 등 의미없는 것을 가리킨다.

해시 코딩 Hash Coding

데이터 레코드를 저장시키고자 할 때 그 데이터 레코드의 기본 키 값에 수학적 해시 함수를 적용시켜 계산된 주소에 레코드를 저장시키고, 반대로 임의의 데이터 레코드를 데이터 레코드의 기본 키 값을 이용해 검색하고자 할 때에도 데이터 레코드가 저장된 주소를 해시함수를 적용하여 계산하는 방식을 해시 코딩이라 한다. 해시 코딩을 이용할 경우 하나의 주소에 둘 이상의 레코드가 사상될 수 있는 데 이를 충돌이라 하며 이에 대한 해결책이 제공되어야 한다. 해시 코딩은 데이터 레코드의 직접 접근 방식을 제공하고 다른 방법에 비해 저장 장치를 효율적으로 이용할 수 있지만 주소 계산을 위한 부가적인 계산을 필요로 한다.

해시 테이블 Hash Table

레코드를 1개 이상 보관할 수 있는 버킷들로 구성된 기억 공간이다. 레코드들을 보조 기억 공간에 저장할 때는 그 공간 내의 주소와 레코드의 키를 한 단위로 해시 테이블에 보관하고, 이 해시 테이블을 주기억 공간에 보관하기도 한다. 해시 테이블의 시작 주소로부터 각 버킷들은 연속된 주소를 가지며, 그 시작 주소를 기준으로 상대 주소를 산출할 수 있으므로 이 상대 주소를 이용하여 각 버킷들을 구별하면 편리하다. DC