TERMINOLOGY DICTIONARY OF PROGRAMMING IN THE VISUAL BASIC 6

Jan LAVRINČÍK

Abstract: The study presents the english-czech dictionary of terminology term and terminology phrase related with object programming in Visual Basic 6. One find acceptable and unified czech equivalent for used in education process.

Key words: Visual Basic, object programming, toolbox, event, properties, translation of technical terms

TERMINOLOGICKÝ SLOVNÍK PROGRAMOVÁNÍ VE VISUAL BASIC 6

Resumé: Studie předkládá anglický slovník terminologických výrazů a terminologických spojení souvisejících s objektovým programováním ve Visual Basic 6. Hledá vhodné a jednotné české ekvivalenty k využití při osvojovacím procesu.

Klíčová slova: Visual Basic, objektové programování, ovládací prvek, událost, vlastnost, překlad technických termínů

1 Úvod

V souvislosti s velkým nárůstem zájmu žáků nižšího sekundárního vzdělání o oblast programování, ale i stále širšího spektra učitelů a pokročilých uživatelů IKT (informační a komunikační technologie) vyvstává potřeba zavedení optimálního terminologického systému včetně českého výkladového slovníku. Nepřesný terminologický výklad může vést ke zkreslení přenášené informace. Jako příklad může uvést *PictureBox X Picture*, kdy se v prvním případě jedná o objekt a ve druhém případě o vlastnost objektu. Při hledání adekvátního překladu hledáme kompromis mezi terminologickou náročností a jednoznačností termínu. Zkušenosti autorů z oblasti vědecko-technické terminologie ukazují, že translologie v oblasti IKT je velmi náročná a vyžaduje paralelní spolupráci IKT odborníků s lingvisty (1, s. 167). Důležitým elementem ovlivňujícím vývoj a využití je odraz v praktickém životě. Cílem studie je zamyšlení se nad danou problematikou z různých úhlů pohledu, nalezení optimálního řešení pro edukační účely využitelného pro sekundární vzdělávání, sestavení jednoduchých slovníků pro dílčí části objektově orientovaného programování. Studie poukazuje na vlastnost internacionálnosti termínu (2, s. 152), primárně pocházejících z angličtiny.

2 Slovníky technických termínů spojených s objektovým programováním ve Visual Basic

I přes velkou bohatost výrazových prostředků českého jazyka, zjišťujeme, že jejich současné využití v oblasti objektového programování je značně omezené. Česká pojmenování své opodstatnění mezi programátory nacházejí primárně jen pro označení jednotlivých částí programování. Z hlediska edukace se však nemůžeme spoléhat na excelentní znalost technické angličtiny edukantů. Nutné je přispět ke standardizaci českých termínů a jejich používání. Při překladu se autoři potýkali s celou řadou problémů, protože se jedná o zcela specifickou oblast. Ve hranatých závorkách je uveden standardní zápis anglické výslovnosti, znak vlnovky značí návrh českého terminologického systému. V kulatých závorkách je se znakem „rovná se“ uveden přesný překlad podle slovníku (3). Zdrojem odborných počítačových termínů byla zejména praxe a publikace (4), (5), (6), (7), (8). Studie vychází z poznatků o terminologii a jejich systémech ze studií (9), (10), (11).

1. Ovládací prvky. Soubor základních objektů sloužících k ovládání programu. Např. **ComboBox** [kəʊmɒbɒks] ~rozbalovací seznam, ~rozbalovací volič políček; **CommandButton** [kə'ma:ndbatn] ~tlačítko; **Data** [de'ite'] ~data; **DirListBox** [di'rlistbɒks] ~posuvný seznam adresářů; **DriveListBox** [draivlistbɒks] ~rozbalovací seznam jednotek, ~rozbalovací seznam paměťových médií; **FileListBox**

[faillistboks] ~posuvný seznam souborů; **Frame** [freim] ~rámeček, ~rámoř, pozn. VB 2008= **GroupBox** [gru:poks] ~skupina, ~seřava; **HScrollBar** [hori'zontlskræulba:] vodorovný posunovač, ~vodorovný posuvník; **CheckBox** [tʃekboks] ~zaškrťovací políčko; **Image** [imidʒ] ~fotografie; **ImageCombo** [imidʒkæumo] ~grafický rozbalovací seznam; **ImageList** [imidʒlist] ~seznam obrázků; **Label** [leibl] ~štítek, ~popisek, ~visačka; **Line** [lain] ~přímka; **ListBox** [listboks] ~posuvný seznam; **ListView** [listvu:] ~průzkumník; **OLE** (Object Linking and Embedding) [obdʒikt liŋkiŋ ənd im'bediŋ] ~přístup k datům; **OptionButton** [opʃnbatn] ~políčko volby, pozn. VB 2008= **RadioButton** [reidiəbatn] ~ladící tlačítko; **PictureBox** [piktʃeboks] ~kreslicí plátno; **Pointer** [pointə:] ~nástroj pro výběr prvků, ~nástroj pro manipulaci a editaci prvků; **ProgressBar** [prægresba:] ~grafický posuvník; **Shape** [ʃeip] ~tvar, ~model; **Slider** [slaidə] ~šoupátko, ~posuvník, pozn. VB2008= **TrackBar** [trækba:] ~dráhová zářka; **StatusBar** [steitəsba:] ~lišta zápatí; **TabStrip** [tæbistrip] ~kartotéka, ~kartovník; **TextBox** [tekstboks] ~textové pole; **Timer** [taimər] ~časovač, ~spínací hodiny; **ToolBar** [tu:lba:] ~programová nástrojová lišta; **Toolbox** [tu:lbox] ~okno nástrojů, ~sklad nástrojů, ~ovládací prvky, ~souprava nástrojů; **TreeView** [tri:vju:] ~stromový seznam; **VScrollBar** [væ:tikskskræulba:] ~svislý posunovač, ~svislý posuvník;

2. Události ve Visual Basic. Události vznikají ovládáním aplikace různými způsoby načítáním programu, stiskem kláves, pohybem myši. Např. **Click** [klik] ~klik myši; **DoubleClick** [dablklik] ~dvojitý stisk myši; **GotFocus** [gotfəukəs] ~získ fokusu; **Change** [tʃeindʒ] ~změna obsahu; **KeyDown** [ki:daun] ~stlačení klávesy; **KeyPress** [ki:pres] ~stisk klávesy; **KeyUp** [ki:ap] ~uvolnění klávesy; **Load** [ləud] ~načíst; **LostFocus** [lostfəukəs] ~ztráta fokusu; **MouseDown** [mausdaun] ~stisk tlačítka myši; **MouseMove** [mausmu:v] ~pohyb myši; **MouseUp** [mausap] ~uvolnění tlačítka myši; **Resize** [ri'saiz] ~změna velikosti; **Scroll** [skræul] ~posun hodnoty, ~změna hodnoty; **Unload** [anləud] ~ukončit;

3. Vlastnosti objektů. Vlastnosti objektů popisují jejich vzhled, umístění ovládacího prvku na formuláři, aktivnost, viditelnost a další. Např. **Alignment** [ə'lainmənt] (= seřadit) ~zarovnání; **Appearance** [ə'piərəns] (= zevnějšek) ~vzhled; **AutoRedraw** [o:təri'dro:] (= automatické překreslení) ~automatické překreslení; **BackColor** [bækka:lə] (= barva pozadí) ~barva

pozadí; **Caption** [kæpʃn] (= titulek, nadpis) ~viditelné jméno objektu; **DrawWidth** [dro:widθ] (= šířka kreslení) ~šířka čáry; **Enabled** [i'neibld] (= oprávnění, zplnomocnění) ~oprávnění; **Font** [fa:nt] (= písmo) ~definuje typ velikost a atributy písma; **Index** [indeks] (= ukazatel, kartotéční lístek) ~pořadové číslo; **Interval** [intəvl] (= přestávka, interval, mezeřa) ~prodleva; **Locked** [lokt] (= zamknuto) ~zámek textu; **Multiline** [maltilain] (= víceřádkový) ~víceřádkový; **Name** [neim] (= pojmenování, označení) ~programové jméno objektu; **Picture** [piktʃe] (= obrázek) ~vlození obrázku; **SizeMode** [skeilməud] (= miska, váha vážit způsob) ~typ jednotek rozlišení; **ToolTipText** [tu:ltiptekst] (= nástroj tip text) ~plovoucí popis; **Value** [væljʊ:] (= hodnota) ~aktuální hodnota; **Visible** [vizəbl] (= viditelnost) ~viditelnost objektu;

4. Metody. Metody jsou procedury specifické pro jednotlivé prvky, za pomoci nichž lze za chodu aplikace s objektem provádět určité změny. Jako příklad jsme zvolili ovládací prvek, jenž nachází univerzální použití v mnoha situacích a dokonce dokáže částečně nahradit pole. Např. **AddItem** [ædaitem] ~přidat položku, přidává položku do ovládacího prvku; **Clear** [kliə] ~vyprázdnit, vymaže obsah ovládacího prvku; **Drag** [dræg] ~vléci, táhnout, zahajuje, ukončuje nebo ruší operaci přetažení libovolného prvku; **Move** [mu:v] ~pohnout, stěhovat, přesouvá ovládací prvek; **OLEDrag** [obdʒikt liŋkiŋ ənd im'bediŋ dræg] ~přetažení technologie OLE, způsobí, že komponenta zahájí operaci přetažení technologie OLE; **Refresh** [ri'freʃ] ~obnovit, provádí úplné překreslení ovládacího prvku; **RemoveItem** [ri'mu:vəblitem] ~odstranit položku, odebírá položku z ovládacího prvku; **SetFocus** [setfəukəs] ~nastavit fokus, přesouvá fokus na daný ovládací prvek; **ZOrder** [zo:də] ~pořadí vykreslování, umísťuje ovládací prvek na počátek nebo konec pořadí vykreslování v rámci grafické úrovně;

5. Datové proměnné. Obecně slouží pro práci s nějakými hodnotami a daty. Proměnná je pojmenované místo v paměti na které můžeme ukládat informace nebo z něj číst. Např. **Boolean** [bu:lien] (= boolovský) ~pravdivostní datový typ; **Byte** [baɪt] (= byte, slabika) ~nezáporný celočíselný datový typ; **Date** [deɪt] (= datum) ~datumový datový typ; **Double** [dabl] (= dvojnásobek) ~desetinný datový typ s větším rozsahem; **Integer** [intədʒə] (= celočíselný) ~celočíselný datový typ; **Long** [lɒŋ] (= dlouhý), ~celočíselný datový typ s větším rozsahem;

Single [singl] (= jednoduchý) ~desetinný datový typ; **String** [strinj] (= provaz) ~datový typ řetězce znaků; **Variant** [veəriənt] (= varianta, obměna) ~univerzální datový typ;

6. Funkce pro práci s řetězci. Např. **Join** [dʒoin] (= spojit) ~spojí pole řetězců do jediného s použitím oddělovače; **LCase** [elkeis] (= případ, proces) ~malá písmena; **Left** [left] (= vlevo) ~levá část řetězce o dané délce; **Len** [len] (= délka) ~délka řetězce; **LTrim** [lefttrim] (= upravený) ~odstranění mezery na začátku řetězce; **Mid** [mid] (= střední) ~část řetězce o dané délce a pozici; **Remove** [ri'mu:vəbl] (= odstranit) ~smaže z řetězce určitý počet znaků na dané pozici; **Replace** [ri'pleis] (= nahradit) ~zamění v dané řetězci všechny výskyty znaku nebo řetězce jiným znakem nebo řetězcem; **Right** [rait] (= vpravo) ~pravá část řetězce o dané délce; **RTrim** [raittrim] (= upravený) ~odstranění mezery na konci řetězce; **Split** [split] (= rozštěpit) ~rozdělí řetězec na pole znaků na základě výskytu jednoho řetězce; **StrReverse** [striŋri've:s] (= převrácený) ~obráť pořadí znaků řetězce; **Trim** [trim] (= upravený) ~odstranění mezery na začátku i konci řetězce; **UCase** [ju:keis] (= případ, proces) ~velká písmena;

7. Podmínky. Slouží pro vyjádření funkční závislosti mezi vlastnostmi, hodnotami proměnných apod. Zapisujeme je dvěma způsoby: na řádek nebo složitěji jako blokové příkazy. Např. **Else** [els] (= mimoto); **ElseIf** [elsif] (= mimoto zdali); **End If** [end if] (= konec podmínky); **If** [if] (= zdali); **Select Case** [si'lekt keis] (= vybraný případ); **Then** [ðen] (= pak, potom);

8. Cykly. Označení pro opakující se skupinu příkazů podle zadaného počtu opakování. Mohou být řízeny počtem průchodů nebo podmínkou. Cykly řízené podmínkou přitom mají více zápisů dle použití. Např. **Do** [du:] (= provést, vykonat); **For** [fo:, fə] (= pro); **Loop** [lu:p] (= smyčka); **Next** [nekst] (= další, dál); **Step** [step] (= krok); **Until** [an'til] (= až do); **While** [wail] (= chvíle, zatímco);

3 Závěr a doporučení

Ze studie vyplývá, že problematiku terminologie při výuce programování sekundární školy nelze podceňovat a musí se také věnovat maximální úsilí terminologické přípravě budoucích, ale i těch stávajících pedagogů. Odkrývá skutečnost, že mnohdy bude docházet k interdisciplinární spolupráci. Z pohledu trhu práce EU nabízí vhodnou přípravu na pracovní pozice v anglicky mluvících zemích EU. K lepší

terminologické vybavenosti by mohli pomoci i eTwinningové projekty (12, s. 429) orientované na technickou terminologii problematiky objektově orientovaného programování.

V praxi může sloužit učitelům IKT a odborníkům z praxe, ale i k zamyšlení pro lingvisty k možnosti tvorby slovníků z oblasti vědeckotechnického pojmosloví objektově orientovaného programování a vzniku nových neologismů a složenin. Vědecká stať se pokouší navrhnout a uvést do praxe aplikovat mezipředmětové vazby s využitím lingvistických prvků v obecně technickém předmětu.

4 Literatura

- (1) STOFFA, J., STOFFOVÁ, V., KROBOTOVÁ, M. Niektoré problémy prekladu technických termínov. In *Trenty ve vzdělávání 2006 : Informační technologie a technické vzdělávání*. 1 vyd. Olomouc : VUP, 2006. s. 167-171. ISBN 80-7220-260-X.
- (2) LAVRINČÍK, J. Projevy obecných trendů v oblasti automobilové techniky značky Ferrari. In *Trendy ve vzdělání 2008 : Informační technologie a technické vzdělání*. 1. vyd. Olomouc : Votobia, 2008, s. 150-153. ISBN 978-80-7220-311-6.
- (3) ŘEŠETKA, M. Anglicko-český a česko-anglický studijní slovník. 2. dopl. vyd. Olomouc : FIN Publishing, 1997. 1181 s. ISBN 80-86002-36-5.
- (4) KLEMET, M. *Základy programování v jazyce Visual Basic*. 1. vyd. Olomouc : VUP, 2002. 336 s. ISBN 80-244-0472-9.
- (5) LAVRINČÍK, J., NEUMANN, K. Jeden netradiční slovník iniciálových zkratk z oblasti IKT. In *Trendy ve vzdělávání 2008 : Informační technologie a technické vzdělávání*. 1. vyd. Olomouc : VUP, 2008. s. 361-364. 978-80-7220-311-6.
- (6) LAVRINČÍK, J. Executables Compression Algorithms Comparison. In *Didmattech 2008*. 1 vyd. v tisku.
- (7) *Odborný slovník Technika v 11 jazycích*. 1. vyd. Praha : Grada Publishing, 2003, 2003. 1135 s. ISBN 80-247-0779-9.
- (8) ŘÍHA, P. *Slovník počítačové informatiky : výkladový slovník pro práci s informacemi*. 1. vyd. Ostrava : Montanex, 2002. 261 s. ISBN 80-7225-083-3.
- (9) STOFFA, J. *Terminológia v technickej výchove*. 2. upr. vyd. Olomouc : VUP, 2000. 161 s. ISBN 80-244-0139-8.
- (10) STOFFA, J., STOFFOVÁ, M. Porovnanie vyjadrenia malej miery, absencie a nadbytku

v slovenskej a španielskej terminológii pomocou systémových prefixoidov a sufixoidov. In *Didmattech* 2007. 1. vyd. Olomouc : Votobia, 2007. s. 806-812. ISBN 80-7220-296-0.

(11) STOFFA, J. Systémové prvky v materiálovej terminológii. In *Didmattech* 2007. 1. vyd. Olomouc : Votobia, 2007. s. 800-805. ISBN 80-7220-296-0.

(12) DOSTÁL, J. eTwinning a spolupráce škol v Evropě. In. XX. *Didmattech*. Olomouc: PdF UP, 2007. s. 429 - 434. ISBN 80-7220-296-0.

Mgr. Jan Lavrinčík, DiS.

**Katedra technické a informační výchovy
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého
Žižkovo nám. 5, 771 40**

Olomouc, ČR, email: nobilis.felis@gmail.com