

AP Computer Science A

Glossary · · every term in the course, A–Z

English	Pinyin
 2D array <i>/ˌtuː ˈdiː əˈreɪ/</i>	èr wéi shù zǔ
absolute value <i>/ˈæbsəluːt ˈvæljuː/</i>	jué duì zhí
 abstraction <i>/əbˈstrækʃn/</i>	chōu xiàng
access modifiers	fǎng wèn xiū shì fú
 accessor <i>/əkˈsesə/</i>	fǎng wèn fāng fǎ
 accessor (getter) <i>/əkˈsesə/</i>	fǎng wèn qì
Accumulating	lěi jiā
 algorithm <i>/ˈælgərɪθəm/</i>	suàn fǎ
AND operator	luó jí yǔ
Application Program Interface	yìng yòng chéng xù jiē kǒu
 arguments <i>/ˈɑːɡjuːmənts/</i>	shí cān
arithmetic operators	suàn shù yùn suàn fú
 array <i>/əˈreɪ/</i>	shù zǔ
 ArrayIndexOutOfBoundsException <i>/əˈreɪ ˈɪndeks ˈaʊtəv baʊndz ekˈsepʃn/</i>	shù zǔ xià biāo yuè jiè yì cháng
 ArrayList <i>/əˈreɪ list/</i>	dòng tài shù zǔ
 assignment <i>/əˈsaɪnmənt/</i>	fù zhí
assignment operator	fù zhí yùn suàn fú
 assignment statement <i>/əˈsaɪnmənt ˈstɛɪtmənt/</i>	fù zhí yǔ jù

English	Pinyin
 autoboxing <i>/ˌɔːtəʊˈbɒksɪŋ/</i>	zì dòng zhuāng xiāng
 base case <i>/beɪs keɪs/</i>	jī zhǔn qíng xíng
behavior <i>/biˈheɪvjə/</i>	xíng wéi
 bias <i>/ˈbaɪəs/</i>	piān jiàn
 binary search <i>/ˈbaɪnəri sɜːtʃ/</i>	èr fēn chá zhǎo
block comment	kuài zhù shì
 blueprint <i>/ˈbluːprɪnt/</i>	lán tú
body <i>/ˈbɒdi/</i>	fāng fǎ tǐ
 Boolean expression <i>/ˈbuːliən ekˈspreʃn/</i>	bù ěr biǎo dá shì
branch <i>/bræntʃ/</i>	fēn zhī
bugs	quē xiàn
bytecode <i>/ˈbaɪtkəʊd/</i>	zì jié mǎ
calling object	diào yòng duì xiàng
 casting <i>/ˈkæstɪŋ/</i>	lèi xíng zhuǎn huàn
 class <i>/klæs/</i>	lèi
 class (static) method <i>/klæs ˈmeθəd/</i>	lèi fāng fǎ
 class method <i>/klæs ˈmeθəd/</i>	lèi fāng fǎ
collection	jí hé
columns	liè
 comments <i>/ˈkɒments/</i>	zhù shì
 compiled <i>/kəmˈpaɪld/</i>	biān yì

English	Pinyin
 compiler <i>/kəm'paɪlə/</i>	biān yì qì
 compound assignment operator <i>/'kɒmpaʊnd ə'saɪnmənt 'ɒpəreɪtə/</i>	fù hé fù zhí yùn suàn fú
compound Boolean expression	fù hé bù ěr biǎo dá shì
concatenation <i>/kən,kætə'neɪʃn/</i>	pīn jiē
 ConcurrentModificationException <i>/kən'kʌrənt ,mɒdɪfɪ'keɪʃn ek'sepʃn/</i>	bìng fā xiū gǎi yì cháng
 consent <i>/kən'sent/</i>	tóng yì
 constructor <i>/kən'strʌktə/</i>	gòu zào hán shù
Constructors	gòu zào fāng fǎ
 control structures <i>/kən'trəʊl 'strʌktʃəz/</i>	kòng zhì jié gòu
counting <i>/'kaʊntɪŋ/</i>	jì shù
data <i>/'deɪtə/</i>	shù jù
data set	shù jù jí
 data structure <i>/'deɪtə 'strʌktʃə/</i>	shù jù jié gòu
data type <i>/'deɪtə taɪp/</i>	shù jù lèi xíng
 De Morgan's Laws <i>/də 'mɔ:gənz lɔ:z/</i>	dé mó gēn dìng lǜ
declaration <i>/'deklə'reɪʃn/</i>	shēng míng
declare <i>/'di'kleə/</i>	shēng míng
decrement	zì jiǎn
doc comment	wén dànɡ zhù shì
dot operator	diǎn yùn suàn fú

English		Pinyin
Edge values		biān jiè zhí
element		yuán sù
<i>/ˈelɪmənt/</i>		
else clause		fǒu zé zǐ jù
else-if chain		fǒu zé rú guǒ liàn
 encapsulation		fēng zhuāng
<i>/ɪnˌkæpsjəˈleɪʃn/</i>		
 enhanced for loop	for	zēng qiáng for xún huán
<i>/enˈhænst fɔː luːp/</i>		
= equivalent		děng jià
<i>/ɪˈkwɪvələnt/</i>		
／ escape sequence		zhuǎn yì xù liè
<i>/eˈskeɪp ˈsiːkwəns/</i>		
() expression		biǎo dá shì
<i>/ekˈspreʃn/</i>		
fields		zì duàn
 flag		biāo zhì
<i>/flæg/</i>		
floating-point		fú diǎn shù
<i>/ˈfləʊtɪŋ pɔɪnt/</i>		
flow of control		kòng zhì liú
flowchart		liú chéng tú
<i>/ˈfləʊtʃɑːt/</i>		
 for loop		jì shù xún huán
<i>/fɔː luːp/</i>		
generative AI		shēng chéng shì rén gōng zhì néng
<i>/ˈdʒenərətɪv ˌeɪ ˈaɪ/</i>		
generic		fàn xíng
<i>/dʒəˈnerɪk/</i>		
getter		qǔ zhí fāng fǎ
header		fāng fǎ tóu
<i>/ˈhedə/</i>		
identifier		biāo shí fú
<i>/aɪˈdentɪfaɪə/</i>		
 if statement		tiáo jiàn yǔ jù
<i>/ɪf ˈsteɪtmənt/</i>		

English	Pinyin
 immutable <i>/ˈɪmjʊ:təbl/</i> import statement increment <i>/ˈɪŋkrɪmənt/</i>	bù kě biàn dǎo rù yǔ jù zì zēng
 index <i>/ˈɪndeks/</i>	xià biāo
 infinite loop <i>/ˈɪnfɪnət lu:p/</i> infinite recursion	wú xiàn xún huán wú xiàn dì guī
 inheritance relationship <i>/ɪnˈherɪtəns rɪˈleɪʃənʃɪp/</i> initial state initialization	jì chéng guān xì chū shǐ zhuàng tài chū shǐ huà
 initializer list <i>/ˈɪnɪʃəlaɪzə list/</i> inner loop <i>/ˈɪnə lu:p/</i> input <i>/ˈɪnpʊt/</i>	chū shǐ huà liè biǎo nèi céng xún huán shū rù
 insertion sort <i>/ɪnˈsɜːʃn sɔ:t/</i>	chā rù pái xù
 instance <i>/ˈɪnstəns/</i>	shí lì
 instance method <i>/ˈɪnstəns ˈmeθəd/</i>	shí lì fāng fǎ
 instance variables <i>/ˈɪnstəns ˈveəriəblz/</i>	shí lì biàn liàng
 instantiation <i>/ˌɪnstænfɪˈeɪʃn/</i> integer division <i>/ˈɪntɪdʒə dɪˈvɪʒn/</i>	shí lì huà zhěng shù chú fǎ
 Interface <i>/ˈɪntəfeɪs/</i>	yìng yòng chéng xù jiē kǒu
 iteration <i>/ˌɪtəˈreɪʃn/</i> Java Virtual Machine	dié dài xū nǚ jī

English	Pinyin
 legal and intellectual-property '/li:gl ænd ,ɪntə'lektʃu:əl 'prɒpəti/	zhī shí chǎn quán
 library /'laɪbrəri/	kù
lifetime	shēng cún qī
line comment	xíng zhù shì
 linear search /'lɪniə sɜ:tʃ/	xiàn xìng chá zhǎo
linearly	xiàn xìng
 local variable /'ləʊkl 'veəriəbl/	jú bù biàn liàng
 logic error /'lɒdʒɪk 'erə/	luó jí cuò wù
 Logical operators /'lɒdʒɪkl 'ɒpəreɪtəz/	luó jí yùn suàn fú
loop	xún huán
 loop control variable /'lu:p kən'trəʊl 'veəriəbl/	xún huán kòng zhì biàn liàng
machine code	jī qì mǎ
maintainable	yì yú wéi hù de
 merge sort /'mɜ:dʒ sɔ:t/	guī bìng pái xù
 method /'meθəd/	fāng fǎ
 method decomposition /'meθəd ,di:kɒmpə'zɪʃn/	fāng fǎ fēn jiě
 method overriding /'meθəd ,əʊvə'raɪdɪŋ/	fāng fǎ zhòng xiě
 method signature /'meθəd 'sɪɡnɪtʃə/	fāng fǎ qiān míng
 modulus /'mɒdʒʊləs/	qǔ mó
 mutator /'mju:'teɪtə/	xiū gǎi fāng fǎ

English		Pinyin
 mutator (setter)		xiū gǎi qì
<i>/mju:'teɪtə/</i>		
nested if statement	if	qiàn tào if yǔ jù
 nested loop		qiàn tào xún huán
<i>/'nestɪd lu:p/</i>		
no-argument	default	mò rèn gòu zào fāng fǎ
constructor		
NOT operator		luó jí fēi
 null		kōng yǐn yòng
<i>/nʌl/</i>		
 object		duì xiàng
<i>/'ɒbdʒekt/</i>		
 object-oriented programming		miàn xiàng duì xiàng biān chéng
<i>/'ɒbdʒekt 'ɔ:riəntɪd 'prəʊgræmɪŋ/</i>		
off-by-one error		chà yī cuò wù
 open source		kāi yuán
<i>/'əʊpən sɔ:s/</i>		
 operators		yùn suàn fú
<i>/'ɒpəreɪtəz/</i>		
OR operator		luó jí huò
order of operations		yùn suàn shùn xù
<i>/'ɔ:də ɒv ɒpə'reɪfɪnz/</i>		
outer loop		wài céng xún huán
<i>/'aʊtə lu:p/</i>		
 overflow		yì chū
<i>/'əʊvə'fləʊ/</i>		
 overloading		zhòng zài
<i>/'əʊvə'ləʊdɪŋ/</i>		
 parameter		xíng cān
<i>/'pə'ræmɪtə/</i>		
parameter list		xíng cān liè biǎo
parentheses		yuán kuò hào
passes		biàn
postcondition		hòu zhì tiáo jiàn

English	Pinyin
precondition	qián zhì tiáo jiàn
 primitive types /'prɪmɪtɪv taɪps/	jī běn lèi xíng
primitive value	jī běn lèi xíng zhí
 privacy /'prɪvəsi/	yǐn sī
 procedural abstraction /'prə'si:dʒərəl əb'strækʃn/	guò chéng chōu xiàng
 program /'prəʊgræm/	chéng xù
programming language /'prəʊgræmɪŋ 'læŋɡwɪdʒ/	biān chéng yǔ yán
pseudocode /'su:dəʊkəʊd/	wěi dài mǎ
quadratically	píng fāng jí
 range /'reɪndʒ/	qǔ zhí fàn wéi
 Recursion /'rɪ'kʌʃn/	dì guī
recursive /'rɪ'kʌ:sɪv/	dì guī
 recursive case /'rɪ'kʌ:sɪv keɪs/	dì guī qíng xíng
 reference /'refrəns/	yǐn yòng
relational operator /'rɪ'leɪʃənl 'ɒpəreɪtə/	guān xì yùn suàn fú
reliable /'rɪ'laɪəbl/	kě kào de
repetition /,'repə'tɪʃn/	chóng fù
responsibility	zé rèn
return type	fǎn huí lèi xíng
 row-major order /'rəʊ 'meɪdʒə 'ɔ:də/	xíng zhǔ xù
rows	xíng

English	Pinyin
 run time <i>/rʌn taɪm/</i>	yùn xíng shí jiān
 Run-time analysis <i>/rʌn taɪm ə'neɪləsɪs/</i>	yùn xíng shí jiān fēn xī
Scanner	sǎo miáo qì
 scope <i>/skəʊp/</i>	zuò yòng yù
 selection <i>/sɪ'leɪʃn/</i>	xuǎn zé
 selection sort <i>/sɪ'leɪʃn sɔ:t/</i>	xuǎn zé pái xù
setter	shè zhí fāng fǎ
shadowing <i>/'ʃædəʊɪŋ/</i>	zhē bì
 short-circuit evaluation <i>/ʃɔ:t 'sɜ:kɪt ɪ,vælju:'eɪʃn/</i>	duǎn lù qiú zhí
simplify	huà jiǎn
 sorted <i>/'sɔ:tɪd/</i>	yǐ pái xù
 sorting <i>/'sɔ:tɪŋ/</i>	pái xù
source code <i>/sɔ:s kəʊd/</i>	yuán dài mǎ
square root <i>/skweə ru:t/</i>	píng fāng gēn
StackOverflowError	zhàn yì chū cuò wù
state <i>/steɪt/</i>	zhuàng tài
 static (class) variable <i>/'stætɪk 'veəriəbl/</i>	lèi biàn liàng
 static method <i>/'stætɪk 'meθəd/</i>	jìng tài fāng fǎ
 static variable <i>/'stætɪk 'veəriəbl/</i>	jìng tài biàn liàng
string <i>/strɪŋ/</i>	zì fú chuàn
string concatenation	zì fú chuàn pīn jiē

English	Pinyin
strongly typed	qiáng lèi xíng
 subclasses /'sʌbklæsɪz/	zi lèi
 superclass /'su:pəklæs/	fù lèi
 syntax error /'sɪntæks 'erə/	yǔ fǎ cuò wù
 System reliability /'sɪstəm rɪˌlaɪə'bɪlɪti/	xì tǒng kě kào xìng
test /test/	cè shì
 text file /tekst faɪl/	wén běn wén jiàn
trace	zhuī zōng
→ traverse /trə'vɜ:s/	biàn lì
 truncates /'trʌŋkɛts/	jié duàn
truth table /tru:θ 'teɪbl/	zhēn zhí biǎo
two-dimensional array	èr wéi shù zǔ
T type /taɪp/	lèi xíng
 unboxing /ʌn'bɒksɪŋ/	zì dòng chāi xiāng
unintended consequences /ˌʌnɪn'tendɪd 'kɒnsɪkwənsɪz/	yì wài hòu guǒ
update /'ʌpdeɪt/	gēng xīn
(x) variable /'veəriəbl/	biàn liàng
void	wú fǎn huí zhí
 while loop /waɪl lu:p/	dāng xíng xún huán
 wrapper class /'ræpə klæs/	bāo zhuāng lèi