

Daftar Istilah

GPPH	Sifat yang menunjukkan perilaku hiperaktif, impulsif, sulit memusatkan perhatian dengan lebih sering dan persisten jika dibandingkan dengan anak normal.
<i>Interface</i>	Sekumpulan perintah, fungsi dan protokol yang dapat digunakan oleh programmer saat membangun perangkat lunak untuk sistem operasi tertentu.
<i>User Interface</i>	Bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (<i>user</i>).
ADHD	<i>Attention Divisit Hyperactive Disorder</i> / sebuah penyakit gangguan pemusatan Perhatian atau dikenal Hiperaktif.
XAML	<i>Extensible Application Markup Language</i> . Adalah sebuah bahasa <i>markup</i> berbasis XML yang dikembangkan Microsoft untuk inialisasi nilai objek atau struktur. Dimana didalamnya dapat dimengerti oleh manusia dan juga mesin.
<i>Mockup / Mock-up</i>	Sebuah model yang digunakan untuk instruksi atau sebagai eksperimental.
UML	<i>Unified Modeling Language</i> adalah sebuah bahasa modeling yang bertujuan untuk mempermudah dalam mengvisualisasikan desain pada sistem.
Database	Basis-data / media penyimpanan data.
Query	Sebuah perintah permintaan informasi pada basis data.
RDBMS	<i>Relational Database Management System</i> : Sebuah sistem manajemen basis-data berdasarkan model relasional.
Use case	Sebuah catatan langkah yang umumnya untuk mendefinisikan hubungan interaksi antara peran dan sistem agar tercapai sebuah tujuan.
Wallpaper Background	/ Sebuah gambar dasar yang menjadi latar belakang.
Film / Video	Sebuah tipe gambar bergerak yang beraturan
Framework	Sebuah konsep struktur yang digunakan untuk mendukung pembuatan suatu struktur agar dapat berguna

Render	Sebuah proses membuat suatu gambar.
Preview	Sebuah proses melihat hasil namun belum masuk proses Render
Hiperaktif Inatensi	Jenis Hiperaktif yang memiliki kesulitan untuk memusatkan perhatian secara utuh