

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>/ˈæbsəlʊt 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 ˈsteɪtmənt/</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 /kəm'paɪlə/	biān yì qì
 compound assignment operator /'kɒmpaʊnd ə'saɪnmənt 'ɒpəreɪtə/	fù hé fù zhí yùn suàn fú
compound Boolean expression	fù hé bù ěr biǎo dá shì
concatenation /kən,kætə'neɪʃn/	pīn jiē
 ConcurrentModificationException /kən'kʌrənt ,mɒdɪfɪ'keɪʃn ek'sepʃn/	bìng fā xiū gǎi yì cháng
 consent /kən'sent/	tóng yì
 constructor /kən'strʌktə/	gòu zào hán shù
Constructors	gòu zào fāng fǎ
 control structures /kən'trəʊl 'strʌktʃəz/	kòng zhì jié gòu
counting /'kaʊntɪŋ/	jì shù
data /'deɪtə/	shù jù
data set	shù jù jí
 data structure /'deɪtə 'strʌktʃə/	shù jù jié gòu
data type /'deɪtə taɪp/	shù jù lèi xíng
 De Morgan's Laws /də 'mɔ:ɡənz lɔ:z/	dé mó gēn dīng lǚ
declaration /'deklə'reɪʃn/	shēng míng
declare /dɪ'kleə/	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 /'elɪmənt/	yuán sù
else clause	fǒu zé zǐ jù
else-if chain	fǒu zé rú guǒ liàn
 encapsulation /ɪn,kæpsjə'leɪʃn/	fēng zhuāng
 enhanced for loop /en'hænst fɔ: lu:p/	for zēng qiáng for xún huán
= equivalent /i'kwɪvələnt/	děng jià
 escape sequence /e'skeɪp 'si:kwəns/	zhuǎn yì xù liè
() expression /ek'spreʃn/	biǎo dá shì
fields	zì duàn
 flag /flæg/	biāo zhì
floating-point /'fləʊtɪŋ pɔɪnt/	fú diǎn shù
flow of control	kòng zhì liú
flowchart /'fləʊtʃɑ:t/	liú chéng tú
 for loop /fɔ: lu:p/	jì shù xún huán
generative AI /'dʒenərətɪv ,er 'aɪ/	shēng chéng shì rén gōng zhì néng
generic /dʒə'nerɪk/	fàn xíng
getter	qǔ zhí fāng fǎ
header /'hedə/	fāng fǎ tóu
identifier /aɪ'dentɪfaɪə/	biāo shí fú
 if statement /ɪf 'steɪtmənt/	tiáo jiàn yǔ jù

English	Pinyin
 immutable <i>/ɪ'mju:təbl/</i>	bù kě biàn
import statement	dǎo rù yǔ jù
increment <i>/ɪŋkrɪmənt/</i>	zì zēng
# index <i>/ˈɪndeks/</i>	xià biāo
∞ infinite loop <i>/ˈɪnfɪnət lu:p/</i>	wú xiàn xún huán
infinite recursion	wú xiàn dì guī
🔗 inheritance relationship <i>/ɪnˈherɪtəns rɪˈleɪʃənʃɪp/</i>	jì chéng guān xì
initial state	chū shǐ zhuàng tài
initialization	chū shǐ huà
≡+ initializer list <i>/ɪˈnɪʃəlaɪzə list/</i>	chū shǐ huà liè biǎo
inner loop <i>/ˈɪnə lu:p/</i>	nèi céng xún huán
input <i>/ˈɪnpʊt/</i>	shū rù
⇓ insertion sort <i>/ɪnˈsɜ:ʃn sɔ:t/</i>	chā rù pái xù
🔗 instance <i>/ˈɪnstəns/</i>	shí lì
⚙️ instance method <i>/ˈɪnstəns ˈmeθəd/</i>	shí lì fāng fǎ
(x) instance variables <i>/ˈɪnstəns ˈveəriəblz/</i>	shí lì biàn liàng
📦 instantiation <i>/ˌɪnstænʃiˈeɪʃn/</i>	shí lì huà
integer division <i>/ˈɪntɪdʒə dɪˈvɪʒn/</i>	zhěng shù chú fǎ
📄 Interface <i>/ˈɪntəfeɪs/</i>	yìng yòng chéng xù jiē kǒu
↺ iteration <i>/ˌɪtəˈreɪʃn/</i>	dié dài
Java Virtual Machine	xū nǚ jī

English	Pinyin
© legal and intellectual-property <i>/ˈli:gl ænd ˌɪntəˈlektʃu:əl ˈprɒpəti/</i>	zhī shí chǎn quán
📖 library <i>/ˈlaɪbrəri/</i>	kù
lifetime	shēng cún qī
line comment	xíng zhù shì
🔍 linear search <i>/ˈlɪniə sɜ:tʃ/</i>	xiàn xìng chá zhǎo
linearly <i>/ˈlɪniəli/</i>	xiàn xìng
☐ local variable <i>/ˈləʊkl ˈveəriəbl/</i>	jú bù biàn liàng
🔌 logic error <i>/ˈlɒdʒɪk ˈerə/</i>	luó jí cuò wù
👁️ Logical operators <i>/ˈlɒdʒɪkl ˈɒpəreɪtəz/</i>	luó jí yùn suàn fú
loop <i>/lu:p/</i>	xún huán
(x) loop control variable <i>/lu:p kənˈtrəʊl ˈveəriəbl/</i>	xún huán kòng zhì biàn liàng
machine code <i>/məˈʃi:n kəʊd/</i>	jī qì mǎ
maintainable <i>/meɪnˈteɪnəbl/</i>	yì yú wéi hù de
🔗 merge sort <i>/mɜ:dʒ sɔ:t/</i>	guī bìng pái xù
📄 method <i>/ˈmeθəd/</i>	fāng fǎ
↗️ method decomposition <i>/ˈmeθəd ˌdi:kɒmpəˈzɪʃn/</i>	fāng fǎ fēn jiě
🔗 method overriding <i>/ˈmeθəd ˌəʊvəˈraɪdɪŋ/</i>	fāng fǎ zhòng xiě
📄 method signature <i>/ˈmeθəd ˈsɪɡnɪtʃə/</i>	fāng fǎ qiān míng
[] modulus <i>/ˈmɒdʒʊləs/</i>	qǔ mó
⬆️ mutator <i>/mju:ˈteɪtə/</i>	xiū gǎi fāng fǎ

English		Pinyin
 mutator (setter)		xiū gǎi qì
<i>/mjuːˈteɪtə/</i>		
nested if statement	if	qiàn tào if yǐ jù
 nested loop		qiàn tào xún huán
<i>/ˈnestɪd luːp/</i>		
no-argument constructor	default	mò rèn gòu zào fāng fǎ
NOT operator		luó jí fēi
 null		kōng yǐn yòng
<i>/nʌl/</i>		
 object		duì xiàng
<i>ˈɒbdʒekt/</i>		
 object-oriented programming		miàn xiàng duì xiàng biān chéng
<i>ˈɒbdʒekt ˈɔːriəntɪd ˈprəʊgræmɪŋ/</i>		
off-by-one error		chà yī cuò wù
 open source		kāi yuán
<i>ˈəʊpən sɔːs/</i>		
 operators		yùn suàn fú
<i>ˈɒpəreɪtəz/</i>		
OR operator		luó jí huò
order of operations		yùn suàn shùn xù
<i>ˈɔːdə ɒv ˌɒpəˈreɪʃnz/</i>		
outer loop		wài céng xún huán
<i>ˈaʊtə luːp/</i>		
 overflow		yì chū
<i>ˌəʊvəˈfləʊ/</i>		
 overloading		zhòng zài
<i>ˌəʊvəˈlɔːdɪŋ/</i>		
 parameter		xíng cān
<i>ˌpəˈræmɪtə/</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		jī běn lèi xíng
<i>ˈprɪmɪtɪv taɪps/</i>		
primitive value		jī běn lèi xíng zhí
 privacy		yǐn sī
<i>ˈprɪvəsi/</i>		
 procedural abstraction		guò chéng chōu xiàng
<i>ˌprəˈsiːdʒərəl əbˈstrækʃn/</i>		
 program		chéng xù
<i>ˈprəʊgræm/</i>		
programming language		biān chéng yǔ yán
<i>ˈprəʊgræmɪŋ ˈlæŋɡwɪdʒ/</i>		
pseudocode		wěi dài mǎ
<i>ˈsuːdəʊkəʊd/</i>		
quadratically		píng fāng jí
 range		qǔ zhí fàn wéi
<i>/reɪndʒ/</i>		
 Recursion		dì guī
<i>/rɪˈkʊːʃn/</i>		
recursive		dì guī
<i>/rɪˈkʊːsɪv/</i>		
 recursive case		dì guī qíng xíng
<i>/rɪˈkʊːsɪv keɪs/</i>		
 reference		yǐn yòng
<i>ˈrefrəns/</i>		
relational operator		guān xì yùn suàn fú
<i>/rɪˈleɪʃənəl ˈɒpəreɪtə/</i>		
reliable		kě kào de
<i>/rɪˈlaɪəbl/</i>		
repetition		chóng fù
<i>/ˌrepəˈtɪʃn/</i>		
responsibility		zé rèn
return type		fǎn huí lèi xíng
 row-major order		xíng zhǔ xù
<i>/rəʊ ˈmeɪdʒə ˈɔːdə/</i>		
rows		xíng

English	Pinyin
 run time <i>/rʌn taɪm/</i>	yùn xíng shí jiān
 Run-time analysis <i>/rʌn taɪm əˈnæləsɪs/</i>	yùn xíng shí jiān fēn xī
Scanner	sǎo miáo qì
 scope <i>/skəʊp/</i>	zuò yòng yù
 selection <i>/sɪˈleɪʃn/</i>	xuǎn zé
 selection sort <i>/sɪˈleɪʃn sɔ:t/</i>	xuǎn zé pái xù
setter	shè zhí fāng fǎ
shadowing <i>/ˈʃædəʊɪŋ/</i>	zhē bì
 short-circuit evaluation <i>/ʃɔ:t ˈsɜ:kɪt ɪ,vælju:ˈeɪʃn/</i>	duǎn lù qiú zhí
simplify	huà jiǎn
 sorted <i>/ˈsɔ:tɪd/</i>	yǐ pái xù
 sorting <i>/ˈsɔ: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>/ˈstætɪk ˈveəriəbl/</i>	lèi biàn liàng
 static method <i>/ˈstætɪk ˈmeθəd/</i>	jìng tài fāng fǎ
 static variable <i>/ˈstætɪk ˈveəriəbl/</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 <i>/ˈsʌbklæsɪz/</i>	zì lèi
 superclass <i>/ˈsu:pəklæs/</i>	fù lèi
 syntax error <i>/ˈsɪntæks ˈerə/</i>	yǔ fǎ cuò wù
 System reliability <i>/ˈsɪstəm rɪˌlaɪəˈbɪlɪti/</i>	xì tǒng kě kào xìng
test <i>/test/</i>	cè shì
 text file <i>/tekst faɪl/</i>	wén běn wén jiàn
trace	zhuī zōng
 traverse <i>/trəˈvɜ:s/</i>	biàn lì
 truncates <i>/ˈtrʌŋkeɪts/</i>	jié duàn
truth table <i>/tru:θ ˈteɪbl/</i>	zhēn zhí biǎo
two-dimensional array	èr wéi shù zǔ
 type <i>/taɪp/</i>	lèi xíng
 unboxing <i>/ʌnˈbɒksɪŋ/</i>	zì dòng chāi xiāng
unintended consequences <i>/ˌʌnɪnˈtendɪd ˈkɒnsɪkwənsɪz/</i>	yì wài hòu guǒ
update <i>/ˈʌpdet/</i>	gēng xīn
 variable <i>/ˈveəriəbl/</i>	biàn liàng
void	wú fǎn huí zhí
 while loop <i>/waɪl lu:p/</i>	dāng xíng xún huán
 wrapper class <i>/ˈræpə klæs/</i>	bāo zhuāng lèi