A

Algoritmo: Conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permite hacer un cálculo y hallar la solución de un tipo de problemas.

ALU (Arithmetic-Logic Unit): unidad aritmética lógica.

B

Benchmark: Es una técnica utilizada para medir el rendimiento de un sistema

Bit: Es el acrónimo de Binary digit (o sea de 'dígito binario', en español señalado como bit o bitio). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario

Bus: Es un sistema digital que transfiere datos entre los componentes de una computadora o entre varias computadoras.

Byte: Es la unidad de información de base utilizada en computación y en telecomunicaciones, y que resulta equivalente a un conjunto ordenado de bits (generalmente 8 bits, 3 4 5 6 7 8 9 10 por lo que en español también se le denomina octeto

C

Chip: Un circuito integrado (CI), también conocido como chip, microchip, es una estructura de pequeñas dimensiones de material semiconductor, normalmente silicio, de algunos milímetros cuadrados de área, sobre la que se fabrican circuitos electrónicos

Compatibilidad: La compatibilidad es la condición que hace que un programa y un sistema, arquitectura o aplicación logren comprenderse correctamente tanto directamente o indirectamente

Compiladores: Un compilador es un programa informático, que se encarga de traducir el código fuente de una aplicación

CPI: Números de ciclos por instrucción

I

Interrupciones: Una interrupción es una señal de hardware, ésta dice al procesador que pare temporalmente lo que está haciendo y que haga alguna otra cosa.

M

Memoria: La memoria se refiere a parte de los componentes que integran una computadora. Son dispositivos que retienen datos informáticos durante algún intervalo de tiempo

Memoria Ram: Random Access Memory Module o memoria de acceso aleatorio

Memoria ROM: La memoria de sólo lectura, conocida también como ROM (acrónimo en inglés de read-only memory), es un medio de almacenamiento utilizado en ordenadores y dispositivos electrónicos, que permite solo la lectura de la información

Modos de direccionamiento: son las diferentes maneras de especificar un operando dentro de una instrucción en lenguaje ensamblador