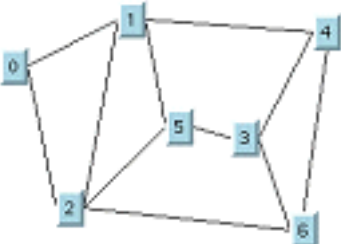


用語集

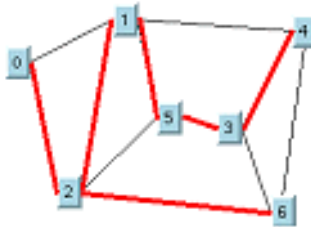
- 1 次キー** リレーショナル・データベースで、表の一意的識別子。それぞれの列内の各行の値が一意的になるようなプロパティを持つ1つ以上の列から構成される。
- 1 層の表** 行がプロセス・メモリ領域で管理される表。表の管理にはローカル・プロセスのみが実装される。
- 2 重接続グラフ** 参照: 2 接続グラフ
- 2 接続グラフ** 2 接続 (2 重接続) グラフとは、任意のノードが削除された場合に接続状態にとどまる接続されたグラフである。(つまり、少なくとも2つの個別のパスがすべての2ノード間に存在するグラフ。)
- 
- 2 層の表** リモート・データベースで管理される表。2層の表は他のプロセスと対話する。

API	アプリケーション・プログラミング・インターフェース。アクセスできない機能にアクセスするためのコードを外部アプリケーションが実装できるようにするソフトウェア。
ASCII	American Standard Code for Information Interchange の略。英数字やその他の文字を表示するコンピュータ用の標準コード体系。
BMP	ビットマップ・グラフィック形式
C++	C 言語をベースにしたオブジェクト指向コンピュータ・プログラミング言語。
CADRG 形式	Compressed ARC Digitized Raster Graphics の略。米国 NIMA (National Imagery and Mapping Agency) が発行したデジタル地図のマップ形式。
COMMIT	SQL コマンドの 1 つで、データベースを永久的に更新することによりトランザクションを正常に強制終了する。関連項目： <i>ROLLBACK</i>
DbField	外観が動的に変わるデータ・ソース認識ガジェット。
DBMS	参照：データベース管理システム
DTED 形式	Digital Terrain Elevation Data の略。米国 National Imagery and Mapping Agency (NIMA) 発行の、地形標高のための地図形式。
DTM	Digital Terrain Model の略。
GUI	参照：グラフィカル・ユーザ・インターフェース (<i>GUI</i>)
ILOG Studio	IBM ILOG Views では、GUI を構築するためのエディタ。
Makefile	プログラミングで、プログラムをコンパイルするために使用する特殊なファイル。ILOG Studio は、作成するパネルをコンパイルするために Makefile を自動生成する。
Microsoft Windows	Microsoft Windows。PC 環境の MS-DOS 上に構築された GUI。
Motif	UNIX 環境の X Window System 上に構築された GUI。
NIMA	National Imagery and Mapping Agency の略。
NP 完全	効率的な解法アルゴリズムが発見されていない計算上の問題を表すクラス。多くのグラフ・レイアウトの問題も含め、多くの重要なコンピュータ・サイエンス上の問題がこのクラスに属する。
POSIX	Portable Operating System Interface の略。

PostScript	印刷用ページ記述言語。
ROLLBACK	トランザクションを取り消すための SQL コマンド。関連項目： <i>COMMIT</i>
S57 形式	S-57 は、国際水路機関 (International Hydrographic Organization、略称 IHO) 委員会によって準備された電子データ転送基準である。ユーザはジオデータベース・モデルを使って Electronic Navigational Charts (ENC) .000 ファイルをインポートすることができ、これにより基本データとして理想的な非常に精度の高いベクトル・データ・セットを得ることができます。
SQL	参照： <i>構造化照会言語 (SQL)</i>
SQL セッション	Data Access で、アプリケーションと DBMS との間のダイアログを含むオブジェクト。つまり、アプリケーションとデータベースの接続。
TIFF	Tagged Image File Format の略。
VGUI	参照： <i>非常にグラフィカルなユーザ・インターフェース (VGUI)</i>
X Window	UNIX 環境で使用されるウィンドウ・システム。
アイコン	特定のオブジェクトまたは機能を表現するために GUI で使用されるグラフィック・イメージ。
アクセラレータ	特定のキーボード・イベントによってトリガされる即時コマンド。イベントは定義済み機能を呼び出すコンテナまたはマネージャによって認識される。
アタッチメント	1) オブジェクトのサイズとそのオブジェクトを含むウィンドウのサイズの関係と 2) オブジェクトの一辺とそれに向き合うウィンドウの辺の関係を確立する機能。この機能により、オブジェクトを含むウィンドウに変更があった場合にそのオブジェクトにも変更を加えるかどうかを決定し、変更を加える場合はその方法を定義することができる。 関連項目： <i>伸縮、固定</i>
アプリケーションワイド・セッション	グローバルに定義された、複数の SQL データ・ソース・オブジェクトで共有できる <i>SQL セッション</i> 。
位相	グラフの構造。ノードを移動してリンクを変形することで一方の図から他の図が得られる場合は、2つの描画されたグラフは同じ位相になっている。

インクリメンタル・レイアウト	以前のレイアウトの結果を開始詳細設定パネルとして使用するレイアウト・プロセス。
インクルード・ファイル	ヘッダー・ファイルと同じ。
インタラクタ	オブジェクトに付加して特定の方法で機能させることができる振る舞い。たとえば、オブジェクトに付加したボタン・インタラクタは、そのオブジェクトをボタンのように機能させる。参照：振る舞い
ウィジェット	(「ウィンドウ・ガジェット」に由来するものと考えられる)：再利用可能な GUI コンポーネントで、定義済みのグラフィックをその振る舞いを決めるプログラム・コードと組み合わせる。Motif ツールキットの基礎。
オブジェクト・インタラクタ	オブジェクトに適用できる振る舞い。
オブジェクト指向	操作を行うメソッド(プロシージャ)ではなく、操作対象のデータ(オブジェクト)に注目するタイプのコンピュータ・プログラミング手法。
オブジェクトの詳細情報	作業領域で選択されたオブジェクトのアトリビュートを表示するメイン・ウィンドウ内の領域。
オプション・メニュー	Data Access で、ポップアップ・メニューの作成に使用する GUI ガジェット。
ガイド	Data Access では、オブジェクトをウィンドウに付加するときの参照に使用される線。関連項目：アタッチメント
外部表	他の表オブジェクトの特定の列へのマッピングを指定するために使用する表オブジェクト。
ガジェット	GUI で対話式の項目として使用されるグラフィック・オブジェクト。ボタン、スクロール・バー、スライダ、テキスト・フィールドなど。
ガジェット・パネル	ILOG Studio では、編集のために作業領域にドラッグできる GUI ガジェットを含むウィンドウ。
ガントチャート	進度を比較するために使用するチャート。生産計画で時系列のバーチャートとして使用することが多い。
キー	参照：1 次キー

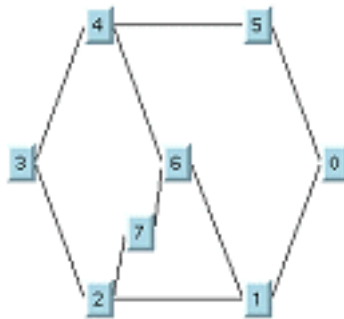
- クラス** 特性が似ているオブジェクトのグループを示すプログラム・モデル。
- グラフ** 有限のリンク (辺や接続とも呼ばれる) のセットで接続された有限のノード (頂点とも呼ばれる) のセット。
- グラフのスパン・ツリー** グラフ G のスパン・ツリー S は、グラフのすべてのノードを含み、そのリンクがグラフのリンクのサブセットである、 G のサブグラフである。 S 内に存在しない G のリンク数は S にサイクルのない最低数である必要がある。スパン・ツリーは次の図で赤いリンクで示されている。



- グラフ・モデル** IBM ILOG Views Graph Layout パッケージでは、グラフのための適切な一般 API を定義する Java クラスやそのクラスのインスタンス (IlvGraphModel)。
- グラフ・レイアウト** レイアウト・アルゴリズムをグラフに適用する処理。また、レイアウト処理からできあがるグラフ描画。
- グラフャー** IBM ILOG Views では、クラス IlvGrapher のインスタンス。より一般的には、ノードやリンクの集まりを管理するために使用されるオブジェクト。
- グラフィカル・ユーザ・インターフェース (GUI)** 画面に表示されるウィンドウやグラフィック・オブジェクト。ユーザはこれを利用してコンピュータ・プログラムを操作するための対話を行う。
- グラフィック・オブジェクト** 描画、保存、リサイズ機能を備えた定義済み画像エンティティ。矩形、楕円などの定義済みオブジェクトや、陰影の付いたラベルやズーム可能なアイコンやガジェットなどの複雑なオブジェクトが多数ある。

グラフィック・パネル	ILOG Studio と ilvdraw では、編集のために ILOG Studio メイン・ウィンドウにドラッグできる定義済みグラフィック・オブジェクトを含むウィンドウ。
グラフィック・プリミティブ	点、線、円弧などの幾何学形状を作成するための基本的な描画機能。
グリッド描画	ノードとリンクの曲折が離散 (整数) 座標を持つ描画。
グローバル領域	それ自体が含まれるパネル以外からアクセスできるデータ・ソースは、 <i>グローバル領域</i> があると見なされる。
クワッドツリー	大容量のデータを効率的に管理するためのデータ構造。
形状ファイル形式	Environmental Systems Research Institute (ESRI) のベクトル地図の交換形式。この形式では多角形、円弧、線、点がサポートされます。
結合	2つの表を組み合わせる新しい表を作る操作。
コールバック	マウス・クリックなど特定のイベントが行われた場合に OS が呼び出す機能。
構造化照会言語 (SQL)	リレーショナル・データベースで使用するコンピュータ言語。関連項目: <i>リレーショナル・データベース</i>
固定	オブジェクトに与えられたアタッチメントのアトリビュート。これにより、このオブジェクトが含まれるウィンドウがリサイズされても、オブジェクトの一辺とそれに向き合うウィンドウの辺の距離が変更されないようになる。また、ウィンドウがリサイズされてもオブジェクトのサイズが変更されないようにする。
固定ノード	ユーザがノードを固定と指定すると、レイアウト・アルゴリズムはそのノードを移動できない。
固定リンク	ユーザがノードを固定と指定すると、レイアウト・アルゴリズムはそのノードを移動できない。
コマンド・ログ	IBM® ILOG® Views では、オブジェクトに適用されるユーザ・コマンドの一覧で、前のコマンドを元に戻したりやり直したりするために使用する。
コンストラクタ	C++ で、オブジェクトを初期化するために呼び出される特殊なメンバ関数。

- コンテナ** IBM ILOG Views のオブジェクトで、ガジェットの設定を含む。コンテナは、パネルと呼ばれることもある。
- コンボ・ボックス** ポップアップ・メニューに選択用の項目を表示する GUI ガジェット。
参照: ガジェット
- サイクル階数** m が辺の数で n がノードの数の場合に、 $m - n + 1$ に等しい数。次の図では、辺の数が 10 でノードの数が 8 である。つまり、サイクル階数は $10 - 8 + 1 = 3$ となる。

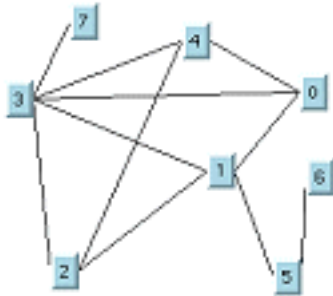


- 作業領域** GUI が構成されるメイン・ウィンドウ内の領域。
- サブクラス** C++ で、クラス階層の親クラスの下に存在するクラス。親クラスから機能を継承する。
- サブグラフ** そのノードやリンクのセットが G のノードやリンクのセットに含まれている場合は、 G' は G のサブグラフである。
- サブメニュー** 項目が高次のメニューで選択されると表示されるメニュー。
- シード値** 乱数ジェネレータの初期化で使用される値。レイアウト・アルゴリズムの中には、レイアウト計算の中で乱数を使用するものがある。
- シェル** コンピュータのオペレーティング・システム上で機能するインターフェース。これによりプログラムやデータをより簡単に操作できる。
- ジオメトリ** 地図の地形ジオメトリとは、形状 (線、多角形、ラスタなど) や位置に関する情報。
- システム (DBMS)** アクセス、データの取得や挿入、データベース表の作成などのリクエストなど。

自動レイアウト	ユーザの介入なしにレイアウト・アルゴリズムがすべてを行うレイアウト処理。
縮尺フィルタ	マネージャのレイヤを表示または非表示するために使用できるフィルタリング機能。その縮尺係数は指定された値の間となる。
伸縮	オブジェクトに与えられたアタッチメントのアトリビュート。これにより、このオブジェクトが含まれるウィンドウがリサイズされると、オブジェクトのサイズやウィンドウの辺からオブジェクトまでの距離が比例的に変更されるようになる。参照：アタッチメント、 <i>固定</i>
スキーマ	データベースを編成する構造。
スクロール・コンボ・ボックス	ポップアップ・メニューに選択用の項目を表示する、スクロール・バー付きの GUI ガジェット。参照：ガジェット、スクロール・バー
スクロール・バー	水平または垂直のスライダ。これにより、ウィンドウ内のコンテンツを動かして、1つのフレーム内では表示しきれないデータを表示させることができる。
スクロール文字列リスト	項目のリストを表示する、スクロール・バー付きの GUI ガジェット。参照：ガジェット、スクロール・バー
スタティック・レイアウト	グラフが変更されるたびにレイアウト・アルゴリズムが完全に再実行されるレイアウト処理。
スライダ	マウスでボタンをドラッグすることにより連続的なアクションをアクティブにする GUI ガジェット。
生成したコード	ILOG Studio では、作成中のインターフェース・パネルに対応し、自由自在に生成できる C++ コード。
整列	オブジェクトをどちらかの端に合わせて並べること。
接続	グラフの辺の別名。関連項目：辺
接続コンポーネント	グラフ G の接続コンポーネントは G の最大接続サブグラフになる。

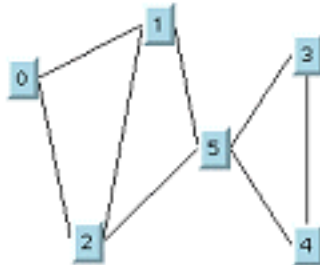
接続グラフ

それぞれのノードのペアを接続するパスがあるグラフ。



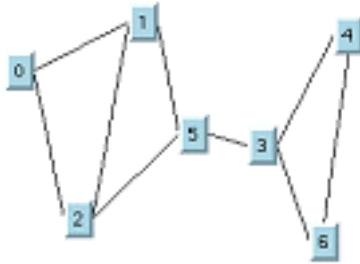
切断ノード

ノードがグラフから削除されたときにグラフがもはや接続されていなければ、ノードは切断ノードである。次の図でノード5は切断ノードである。



切断辺

辺がグラフから削除されたときにグラフがもはや接続されていなければ、辺は切断辺である。次の図では、ノード3と5の間のリンクが切断辺である。ただし、この末端ポイントは切断ノードである。



セルフリンク

ソース・ノードとターゲット・ノードが同じノードであるリンク。

セレクトタ

複数のトグル・ボタンから成る複合ガジェット。1つのボタンが選択されると他のボタンは選択されない。

選択編集モード

ILOG Studio で、オブジェクトを選択、移動またはリサイズするための編集モードを選択できます。

ソース・ファイル

アプリケーションの実装のためのオリジナル・コードを含むファイル。

タイル

タイル・レイヤの基本要素を構成する矩形領域。タイルは、メモリに読み込んだり、ビューで表示したり、キャッシュに配置できる。キャッシュされたタイルは、まだメモリに読み込まれていても、表示できなくなる。キャッシュされたタイルはアンロードの対象となる。

タイル・レイヤ

タイル・レイヤは、マネージャ・レイヤの特定のタイプであり、特にロード・オン・デマンドをサポートするために設計されている。タイル・レイヤは、タイルするグリッドを形成する同サイズの矩形タイルのセットに分けられる。

多角形描画

それぞれのリンクが多角形の連鎖として描画される図。

ダブル・バッファリング

画面上にちらつきのないアニメーション化されたグラフィックを表示するテクニック。

ダンプ・ファイル

データの印刷のために作成されたファイル。

力-方向レイアウト

一連の引き付けたり、反発しあう「力」に従ったノード位置の反復計算に基づいて、無方向グラフの直線描画を作成するためのレイアウト・アルゴリズムの種類。こうした力は、リンク交差がほんのわずかか、まったくないレイアウトを作成するような方法で計算される。

地図機能

地図機能は、ソース・ファイルから読み込まれた地図データを表すオブジェクトです。道路の一部、俯瞰イメージ、丘の頂上、または数値地形モデル (DTM) などになります。それぞれの地図機能には、次に示す3つの主な情報フィールドがあります。そのジオメトリ、そのジオメトリが表現される投影図法、およびそのアトリビュートの、3つの主要情報フィールドを持つ。

頂点

グラフ内の「点」。グラフは、有限の辺 (リンクや接続とも呼ばれる) のセットによって接続された有限の頂点のセットからなる。頂点はノードとも呼ばれる。このマニュアルでは、ノードという用語は主に頂点という意味で使われる。

直線描画

それぞれのリンクが直線の線分として描画される図。

直交描画

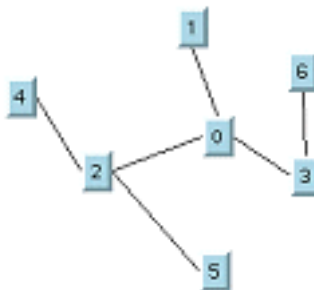
それぞれのリンクが水平や垂直の線分による多角形の連鎖として描画されている図。

ツールバー

ウィンドウやアプリケーションの作成および操作時にコマンドをトリガするために使用する一連のボタン。

ツリー・グラフ

ツリーとは、接続された非閉路グラフ (つまり閉路をまったく含まないグラフ) である。



データ・キャッシュ

通常はどこか別の場所に常駐するデータにより簡単にアクセスできるようにするために、それらのデータを格納するコンピュータ・メモリ内の一領域。

データ・ソース	Data Access では、リモート・データベースまたは他のデータのソースとアプリケーションとの間のデータのフローを管理するオブジェクト。データ・ソースは、データの取得や挿入のためにデータベースに接続することも、データを表示するためにガジェットに接続することもできる。これらの目的で表にデータを格納するときにはデータ・キャッシュが使用される。関連項目：データ・キャッシュ
データ・ソース認識 ガジェット	データ・ソースに結びつけたり、データベースからのデータを表示および編集するために使用したりできる特殊なガジェット。
データベース	コンピュータ化されたデータの集合で、アプリケーション・ソフトウェアから参照や表示が可能ないように格納される。関連項目：リレーショナル・データベース
データベース管理	ユーザとデータベースの対話を管理するソフトウェア。
データベース表	データをリレーショナル・データベース内で編成するためのフォーム (列と行) 関連項目：リレーショナル・データベース
テキスト・フィールド	表示および編集用にテキストを 1 行に表示する GUI ガジェット。
デストラクタ	C++ で、オブジェクトを破壊するために呼び出される特殊なメンバ関数。
投影	地図投影図法には、地球の表面またはその一部を紙面上やコンピュータ画面上などの平面に投影したものが含まれる。地球は回転楕円形であるため、平面上に地点を投影しようとする、距離、方角、縮尺、面積などの事実をゆがめる結果となる。地図投影図法は、円筒形、円錐、方位角の 3 つの主要カテゴリに分かれる。投影図法は正角である場合もある。正角とは、角度または正積図を保存、すなわち真の面積比を表示することを意味する。地図には、常に関連する投影図法がある。
トグル・セレクタ	複数のトグル・ガジェットから構成されるデータ認識複合ガジェット。1 つのボタンが選択されると他のボタンは選択されない。
トグル・ボタン	ILOG Studio で、オフ / オンのスイッチとして使用される GUI ガジェット。トグル・スイッチとも呼ばれる。
ドラッグ・アンド・ドロップ	GUI での操作。オブジェクトをマウスでドラッグしながら動かし、他の場所で離すこと。

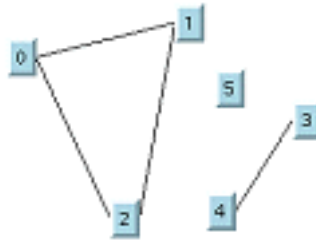
トランスフォーマ	IBM ILOG Views で、移動、サイズ調整 (ズーム)、回転などによりグラフィック表現を変更する操作。
塗りつぶしパターン	グラフィック・イメージ内の囲まれたスペースの塗りつぶしに使用されるデザイン。
ノード	グラフの頂点の別名。このマニュアルでは、ノードという用語は主に頂点の意味で使われる。
灰色表示	グレイ・アウトされ選択できない GUI 項目。
バインディングされた変数	SQL ステートメントでリテラル値に使用される特殊マーカー。
バウンディング・ボックス	1 つまたは複数のオブジェクトを囲むできるだけ小さな矩形。
パス	ルート・ディレクトリから現在のファイルが見つかったディレクトリまでのディレクトリ階層。
バス型位相	一連のノードがバス・オブジェクトに接続されているネットワーク位相の一種。
バッファ	コンピュータのメモリの一部で、一時データを保持するために使用される。
パネル	主にガジェットを含むグラフ。
パレット	IBM ILOG Views で、リソースの具体的な集合 (塗りつぶしパターン、線の種類、色、フォントなどのアトリビュート)。あらゆる数のオブジェクトで共有できる。参照: リソース
パレット・パネル	Data Access では、編集のために Data Access 作業領域にドラッグできる GUI ガジェットを含むウィンドウ。
半自動レイアウト	ユーザが自動レイアウト処理の結果に手動で改良を行うレイアウト処理。
ハンドル・オブジェクト	IBM ILOG Views では、別のオブジェクトの参照に使用するオブジェクトを表す。ハンドル・オブジェクトを使用すると、同じオブジェクトを複製することなく、何度も表示できる。
ピクセル	ラスター・グラフィック・イメージの最小要素。イメージを構成するために、ピクセルは 2 次元の配列に整列される。

非常にグラフィカルなユーザ・インターフェース (VGUI:very graphical user interface)

最先端の機能を搭載したコンピュータ・ユーザ・インターフェース。
参照：グラフィカル・ユーザ・インターフェース (GUI)

非接続グラフ

パスで結ばれていないノードが少なくとも2つあるグラフは非接続グラフと呼ばれる。次の図では、ノード5が他のどのノードにもパスで結ばれていない。ノード3と4はノード3と4以外のどのノードにもパスで結ばれていない。

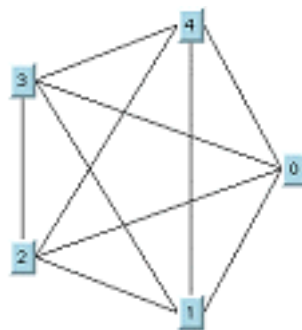


ビットマップ・グラフィック

メモリ内のビットまたはピクセルの配列から成るグラフィック・イメージ。参照：ピクセル

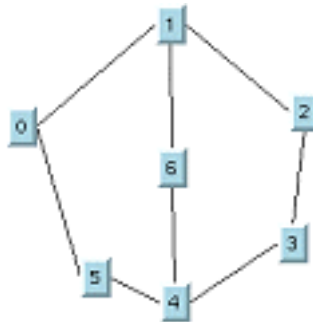
非平面グラフ

他のリンクにどのリンクも交差せずには描画できないグラフ。



ビュー	IBM ILOG Views では、グラフィック・オブジェクトが表示されるコンポーネント。グラファーのさまざまなレイヤに含まれたグラフィック・オブジェクトを表示するには、少なくともビューを1つ作成し、多くの場合は複数のビューを作成する。グラファーを使うと、グラフィック・オブジェクトを表示するために必要な数のビューをいくつでも接続できる。
ビュー・インタラクタ	ビュー全体に適用できる振る舞いで、ビュー内のすべてのオブジェクトに影響を与える。参照：ビュー
表	データをリレーショナル・データベース内で編成するためのフォーム(列と行)。関連項目：リレーショナル・データベース
表オブジェクト	Data Access における ITable クラスのインスタンス。データの処理に使用される表の抽象的な表現。データ認識ガジェットは、列の値を表示するために表オブジェクトの列にリンクできる。
表ガジェット	データを表形式で表示する、データベース固有のガジェット。データ・ソースへの接続により更新可能。関連項目：データ・ソース、ガジェット
表バッファ	Data Access の表の1行を格納する特殊なバッファ。
表フック	表オブジェクトの現在の状態を監視するために使用されるオブジェクト。
ファイル・セクタ	開く、保存、インポートなどの操作のためにファイルを選択するために使用するウィンドウ。ファイル・チューザとも呼ばれる。
フォーカス・チェーン	Tab キーを繰り返して押すとウィンドウ内のオブジェクトが選択される(つまり、キーボード・フォーカスを持つ)順序。
フォーム	Data Access では、データソース表の1行を一度に表示または編集するために使用する、ガジェットと他の要素のグループ。関連項目：データ・ソース
複数行ラベル・テキスト	Data Access で、複数行のテキスト・フィールドを作成するために使用される GUI ガジェット。参照：ガジェット
付随	ノードがリンクの端にある場合は、リンクがノードに付随する。リンクがノードに付随している場合は、ノードもリンクに付随する。

フック	IBM ILOG Views では、ビューでイベントを検知し、仮想メンバ関数を呼び出すメカニズム。
プリミティブ	参照：グラフィック・プリミティブ
プロンプト・パネル	ユーザに情報を入力させてプログラムを続行するために画面に表示されるウィンドウ。
ベース・クラス	C++ では、他のクラスを派生させるクラス。
平面グラフ	他のリンクにどのリンクも交差せずに描画できるグラフ。



閉路	同じノードで開始して終了するグラフのパス。ループとも呼ばれる。
閉路グラフ	閉路を含むグラフ。
ベクトル・グラフィック	点、円弧、線などのジオメトリ・グラフィック要素で構成されたグラフィック・イメージ。
ヘッダー・ファイル	C++ では、クラスまたは関連機能とデータ宣言のセットへのインターフェースを含むファイル。インクルード・ファイルと同じ。
辺	グラフの中で2つの頂点を接続する。リンクまたは接続とも呼ばれる。このマニュアルでは、リンクという用語は主に辺の意味で使われる。
編集モード領域	Data Access で、メイン・ウィンドウで編集モードを選択、テキスト編集、メニュー編集、線接続などに変更するためのボタンを含む領域。
辺の交差	参照：リンクの交差

方向グラフ	すべての辺が順序付けられたノードのペアに関連付けられているグラフ。有向グラフとも呼ばれる。
放射描画	ノードがルート・ノードの周りに放射状に配置されるレイアウト形式。
ボタン	コンピュータ・グラフィック・インターフェースのうち、クリックすると定義済みアクションを開始するオブジェクト。
ポップアップ・メニュー	GUI で項目をクリックすると表示されるメニュー。
マッピング	表をマッチングして、1つの表にあるセルが他の表の特定のセルを参照できるようにする。
マップ・ローダー	マップ・ローダーは、IBM ILOG Views Maps に搭載されている機能で、IBM ILOG Views マネージャや、定義済みの形式を持つ地図にインポートできる。IBM ILOG Views の定義済み形式は、CADRG、DTED、形状ファイルおよび OGDI。
マネージャ	IBM ILOG Views では、グラフィック・オブジェクトのグループ化と、複数のレイヤとビューにおける振る舞いと表示をコーディネートする格納場所を表す。
マルチ・リンク	マルチ・リンクは、同じソース・ノードとターゲット・ノードに複数のリンクが存在する場合に発生する。
無閉路グラフ	閉路のないグラフ。
無方向グラフ	すべてのリンクが順序付けられていないノードのペアに関連付けられているグラフ。
メイン関数	アプリケーションにエントリ・ポイントを提供する関数。
メソッド	参照：メンバ関数
メッセージ・エディタ	Data Access で、多言語メッセージとラベルのテキストを作成するために使用するエディタ。
メッセージ・ラベル	Data Access で、メッセージの表示に使用されるガジェット。
メッセージ領域	Data Access で、作業領域で選択されたオブジェクトのシステム・メッセージやクラスを表示するメイン・ウィンドウ内の領域。

メモリ・データ・ソース	Data Access では、表データをデータベースに格納する必要なくメモリ内に一時的に保持するために使用されるエンティティ。SQL は使用できないが、通常データ・ソースへのマッピングは可能。
メモリ表	ローカルで管理される Data Access の表オブジェクト。これは 1 層の表である。
メンバ関数	C++ では、クラスの一部として定義される演算。
文字列リスト	Data Access で、項目のリストを表示するために使用する GUI ガジェット。
ライブラリ	データ処理で、再利用可能なソフトウェア・コンポーネントの集合。
リスナ	参照：レイアウト・リスナ
リソース	IBM ILOG Views で、グラフィック・オブジェクトに適用できるアトリビュート。色、線の種類、塗りつぶしパターン、フォントなどが含まれる。実行時にアプリケーションをカスタマイズするために使用できる文字列である。関連項目：塗りつぶしパターン
リソース・ファイル	ファイルの構築時に関連付けられた名前を使用して実行時に取得できる一連のデータ・ブロックを格納するファイル。
領域バッファリング	画面にグラフィックをより効果的に再表示するための技術。
リレーショナル・データベース	データベースの一種。階層ツリー構造などのデータベースと違い、データは表構造で認識される（つまり、列と行）。
リンク	グラフの中の辺の別名。このマニュアルでは、リンクという用語は主に辺の意味で使われる。関連項目：辺
リンク交差	リンクの交差は、接続ノード以外の場所でリンクが相交わるときに発生する。辺の交差と呼ぶ場合もある。多くの場合、レイアウト・アルゴリズムはリンクの交差の数を最小にするように使用される。
隣接数	ノードの隣接数とは、そのノードに隣接するノードの数である。
隣接ノード	所定のノードにリンクで接続されているノード。
ルート・ディレクトリ	ファイルを含むディレクトリの階層の第 1 レベル。
ループ	参照：閉路

レイアウト・アルゴリズム	グラフの適切な表示を得るために、ノードの新しい座標やリンクの新しい形状を計算する処理。
レイアウト・リスナ	IBM ILOG Views では、レイアウト・リスナによって、グラフ・レイアウト・アルゴリズムで発生するイベントを、実行対象のアクションに接続できる。
レイアウト領域	IBM ILOG Views Graph Layout パッケージでは、グラフがレイアウトされたときに、グラフ描画が配置される矩形。
レイヤ	IBM ILOG Views では、グラフィック・オブジェクトが置かれるマネージャの格納領域。マネージャはインデックス番号の付いた複数のレイヤを使用する。番号数の多いレイヤ内のオブジェクトは番号数の少ないレイヤ内のオブジェクトの前に表示される。
レンダラ	マネージャを通して表示できる IBM ILOG Views のグラフィック・オブジェクトに地図機能を変換するオブジェクト。
ロード・オン・デマンド	地図の見たい部分のみをメモリに読み込む機能。この機能は、タイトル・レイヤ という特定のマネージャ・レイヤを介して実装される。
ロケール	データまたはメソッドの集合。これにより、国際化された C ライブラリ機能およびシステム依存ライブラリ機能をユーザの言語、地域の習慣およびデータのエンコードに適合させることができる。ロケールによって言語の表示に使用する文字やフォントが決まります。また、日付、時刻、通貨および数字をプログラムがどのように表示またはソートするかも決まります。

