

附属書A 用語表示例 (TR表記順)

番号	原語	訳語	定義	出典 (TR番号/箇条番号)	備考
0101	HTML document	HTML文書	HTML文書は、TR X 0033の制約に適合するSGML文書とする。	TR X 0033:2002/4.1	
0102	author	文書作成者	文書作成者は、HTML文書を書く又は生成する人又はプログラムとする。文書作成ツールは、文書作成者の特殊ケースであり、HTMLを生成するプログラムになる。 文書作成者がTR X 0033によって定義される他のDTDよりは厳密DTDに適合する文書を書くことを勧告する。	TR X 0033:2002/4.1	
0103	user	利用者	利用者は、レンダリングされたHTML文書を見たり聞いたり、又はそれ以外の方法で使用するために、利用者エージェントと相互に作用する人とする。	TR X 0033:2002/4.1	
0104	HTML user agent	HTML利用者エージェント	HTML利用者エージェントは、HTML文書を解釈するあらゆる装置とする。利用者エージェントは、視覚的ブラウザ(テキストだけのブラウザ及び図形ブラウザ)、非視覚的ブラウザ(音声ブラウザ、点字ブラウザ)、検索ロボット、プロキシなどを含む。 HTML4.0に適合する利用者エージェントは、このTR X 0033で示される必須条件("しなければならない")を遵守する。必須条件は、次を含む。 - 利用者エージェントは、属性値リテラルの任意長制限(SGML宣言の容量に関する節を参照。)を課すことを避けることが望ましい。SGML属性への導入情報については、属性定義の節を参照されたい。 - 利用者エージェントは、HTML DTDが開始タグ及び終了タグをオプションと指示している場合には、開始タグ及び終了タグの有無によってレンダリングが変化しないことを保証しなければならない。SGML要素への導入情報については、要素定義の節を参照されたい。 - 下位互換性を考慮し、HTML4.0を解釈するツールが、HTML3.2(HTML3.2を参照)及びHTML2.0(RFC1866を参照)のサポートを続けることを勧告する。	TR X 0033:2002/4.1	
0105	error conditions	エラー条件	TR X 0033は、適合する利用者エージェントが一般的なエラー条件を扱う方法、つまりTR X 0033で規定されない要素、属性、属性値又は実体が現れると利用者エージェントはどのように振る舞うか、を定義しない。	TR X 0033:2002/4.1	
0106	deprecated	推奨しない	推奨しない要素又は属性は、もっと新しい構成子によって時代遅れになっている。推奨しない要素は、適正な位置の参照マニュアルの中で定義されるが、推奨しないとはっきりマーク付けされている。推奨しない要素は、HTMLの今後の版で廃止してよい。 利用者エージェントは、下位互換性のために、推奨しない要素のサポートを続けるほうがよい。 要素及び属性の定義は、どれが推奨されないかを明確に示す。 このTR X 0033は、推奨しない要素の使用を回避する方法を示す例を含む。ほとんどの場合、これらは、スタイルシートに関する利用者エージェントのサポートに依存する。一般に、文書作成者は、HTMLの表示属性ではなく、スタイルシートを用いてスタイルの効果及びフォーマット付けの効果を達成することが望ましい。HTMLの表示属性は、スタイルシートの代替(例えば、CSS1を参照)が存在する場合には、これまでも推奨されていない。	TR X 0033:2002/4.1	
0107	obsolete	廃止した	廃止した要素又は属性は、利用者エージェントによるサポートの保証がないものとする。廃止した要素は、TR X 0033でもう定義しないが、履歴の目的で参照マニュアルの変更の節にリストされている。	TR X 0033:2002/4.1	
0201	attribute	属性	属性は、DTDで宣言される要素に対するパラメタとする。属性の型及び値の範囲は、可能なデフォルト値を含めて、DTDの中で定義される。	TR X 0037:2001/2.2	
0202	document type definition	DTD	DTD、つまり文書型定義は、XMLのマーク付け宣言の集まりであって、全体として、そのDTDに適合する文書で使用できる文法に合った構造、要素及び属性を定義する。	TR X 0037:2001/2.2	
0203	document	文書	文書は、データのストリームであって、それが参照する他のストリームと結合した後、関連するDTDで定義されおりに編成された要素の内部に含まれる情報を保持するように構造化される。さらに多くの情報を入手したい場合は、文書適合性を参照すること。	TR X 0037:2001/2.2	

0204	element	要素	要素は、DTDで宣言される文書の構造化単位とする。要素の内容モデルはDTDで定義されるが、付加的なセマンティクスが要素の説明的記述で定義されてもよい。	TR X 0037:2001/2.2	
0205	facility	機能実装	機能性には、要素、属性、並びにそれらの要素及び属性と関連付けられるセマンティクスが含まれる。その機能性をサポートする実装を、必要な機能実装を提供するという。	TR X 0037:2001/2.2	
0206	implementation	実装	実装は、機能実装の集まり及びこの規定をサポートするサービスを提供するシステムとする。さらに多くの情報を入手したい場合は、利用者エージェント適合性を参照すること。	TR X 0037:2001/2.2	
0207	parsing	構文解析	構文解析は、文書を走査し、文書内に含まれる情報を、その情報が構造化される要素の文脈へとフィルタリングする行為とする。	TR X 0037:2001/2.2	
0208	rendering	レンダリング	レンダリングは、文書の中にある情報を提示する行為とする。この提示は、環境に最適な形式で(例えば、聴覚的に、視覚的に、印刷の上で)行われる。	TR X 0037:2001/2.2	
0209	user agent	利用者エージェント	利用者エージェントは、XHTML文書を検索し処理する実装とする。さらに多くの情報を入手したい場合は、利用者エージェント適合性を参照すること。	TR X 0037:2001/2.2	
0210	validation	妥当性検証	妥当性検証は、文書を関連するDTDに照らして検証し、構造、要素の使用及び属性の使用が、DTDにおける定義と矛盾しないことを確認する処理とする。	TR X 0037:2001/2.2	
0211	well-formed	整形形式の	文書が、XML 1.0勧告の2.1で定義される規則に従って構造化されているとき、文書が整形形式であるとする。基本的には、この定義は、開始タグ及び終了タグによって区切られる要素が、互いに適切に入れ子になることを示す。	TR X 0037:2001/2.2	
0301	abstract module	抽象モジュール	内容の明確な型に対応し、この明確な型を反映するマーク付け構造に対応する文書型規定の単位。	TR X 0056:2002/2.	
0302	content model	内容モデル	要素型のインスタンスの中で許容される宣言済みマーク付け構造。XML 1.0は、二つの型、つまり(文字データでない)要素内容だけを含む要素、及び混合内容(オプションであちこちに子要素もつ文字データを含んでもよい要素)、を区別する。後者は、(文字データを示す)"#PCDATA"という文字列で始まる内容規定によって、特徴付けされる。	TR X 0056:2002/2.	
0303	document model	文書モデル	与えられた文書型の有効な構造及び制約。文書モデルは、文書のクラスの物理構造はセマンティック構造の抽象表現を構成する。	TR X 0056:2002/2.	
0304	document type	文書型	共通の抽象構造を共有する文書のクラス。ISO 8879 (SGMLを参照)の定義を次に示す。"類似する特徴をもつ文書のクラス。例えば、雑誌、記事、技術マニュアル又はメモ。(ISO 8879/4.102)"	TR X 0056:2002/2.	
0305	document type definition (DTD)	文書型定義	固有の文書型の文書インスタンスが適合しなければならぬ、XMLの構造及び構文規則の形式的な機械可読表現。すなわち、文書インスタンスのその宣言済み文書型への適合性を妥当性検証するために、XML 1.0で使用されるスキーマ型。同じマーク付けモデルが、多様なDTDによって表現されてもよい。	TR X 0056:2002/2.	
0306	driver	ドライバ	DTDのモジュールを宣言し、インスタンス化するために使用される、通常は短いファイル。適切な経験則では、DTDドライバは、文書モデル自体のどの部分をも含むマーク付け宣言を含まない。	TR X 0056:2002/2.	
0307	element	要素	要素型のインスタンス。	TR X 0056:2002/2.	
0308	element type	要素型	要素の定義、すなわち、文書内容の明確なセマンティッククラスのコンテナ。	TR X 0056:2002/2.	

0309	entity	実体	実体は、文書内容を含む論理的又は物理的な記憶単位。実体は、構文解析可能なXMLマーク付け若しくは文字のデータ、又は解析対象外の(つまり、非XMLの、たぶん非テキストの)内容から構成されてもよい。実体内容は、文書実体内で完全に定義される("内部実体")か、又は文書実体の外にある("外部実体")かのどちらかであり得る。解析済み実体では、置換テキストが他の実体への参照を含んでもよい。	TR X 0056:2002/2.	
0310	entity reference	実体参照	宣言された実体の内容への参照として使用される二モニク文字列。例えば、"&"については"&";"&"となり、"<"については"<";"&"となり、">"については">";"&"となる。	TR X 0056:2002/2.	
0311	generic identifier	共通識別子	要素の要素型を識別する名前。要素型の名前でもある。	TR X 0056:2002/2.	
0312	hybrid document	混成文書	混成文書は、複数のXML名前空間を使用する文書とする。混成文書は、混成文書型からの要素又は属性を含む文書として定義してもよい。	TR X 0056:2002/2.	
0313	instantiate	インスタンス化する	実体参照をその宣言された内容のインスタンスで置換すること。	TR X 0056:2002/2.	
0314	markup declaration	マーク付け宣言	実体を宣言する又はマーク付け構造を定義するDTDの中の構文的構成子。XMLのDTDの中には、次の四つの固有の型がある。実体宣言は、二モニク記号とその置換内容との結合を定義する。要素宣言は、どの要素型が要素内の子孫(内容モデルも参照)として出現してよいかを制約する。属性定義リスト宣言は、与えられた要素型に関する属性の集合を定義し、型制約及びデフォルト値をも確立してよい。記法宣言は、記法名と解析対象外実体のフォーマットを参照する外部識別子との結合を定義する。	TR X 0056:2002/2.	
0315	markup model	マーク付けモデル	マーク付け語彙(つまり、あらゆる要素名及び属性名、記法など)、及び文書型定義(つまり、スキーマ)によって定義される文法(つまり、その語彙の規定された使用)。マーク付けモデルは、文書モデルのマーク付け構文における具体的な表現であり、異なったレベルの正確な一致性をもって定義されてもよい。同じ文書モデルは、多様なマーク付けモデルによって表現されてもよい。	TR X 0056:2002/2.	
0316	module	モジュール	DTD素片として表現される文書モデル内の抽象単位であり、柔軟性、変更可能性、再使用、及び固有の論理構造又はセマンティック構造の理解を向上させるために、マーク付け宣言を統合するのに使用される。	TR X 0056:2002/2.	
0317	modularization	モジュール化	モジュール化モデルの実装。固有の目標をサポートするために、マーク付け宣言を単位又はグループに分割することによって、DTDを組立て又は分解する処理。モジュールは、分離したファイル実体として存在してよく、存在しなくてもよい。すなわち、DTDの物理構造及び論理構造は、互い鏡映してよいが、要件ではない。	TR X 0056:2002/2.	
0318	modularization model	モジュール化モデル	再使用、拡張性、表現可能性、文書化の平易性、符号量、利用の一貫性及び直観性などのモジュール化の目標をサポートするための文書型定義(DTD)の抽象設計。モジュール化モデルはそれが記述する文書モデルに直交する関係しかないこと、したがって二つの全く異なるモジュール化モデルが同じ文書型を記述してよいことに注意する必要がある。	TR X 0056:2002/2.	
0319	parameter entity	パラメタ実体	その使用範囲が文書のプロログ(つまり、外部のサブセット、外部のDTD、又は内部のサブセット)の中である実体。パラメタ実体は、文書インスタンスの中では使用できない。	TR X 0056:2002/2.	
0320	parent document type	親文書型	混成文書の親文書型は、根要素の文書型とする。	TR X 0056:2002/2.	
0321	tag	タグ	要素の開始及び終了を区切る記述的マーク付け(共通識別子及びすべての属性を含む)。	TR X 0056:2002/2.	
0401	may	してもよい	適合する文書又はXMLプロセッサは、記述されたとおりに動作してもよいが、そのとおりにする必要はない。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.2.1 してもよい(may) 適合する文書又はXMLプロセッサは、記述されたとおりに動作してもよいが、そのとおりにする必要はない。

0402	must	しなければならない	適合する文書又はXMLプロセッサは、記述されたとおりに動作することが要求される。そうでなければ、エラーとする。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.2.2 しなければならない(must) 適合する文書又はXMLプロセッサは、記述されたとおりに動作することが要求される。そうでなければ、誤りとする。
0403	error	エラー	TR X 0008が定める規則に対する違反。結果は定義しない。適合するソフトウェアは、エラーを検出して報告してもよく、エラーから回復してもよい。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.1 誤り(error) この規格が定める規則に対する違反。結果は定義しない。適合するソフトウェアは、誤りを検出して報告してもよく、誤りから回復してもよい。
0404	fatal error	致命的エラー	適合するXMLプロセッサが検出し、アプリケーションに報告しなければならないエラー。プロセッサは、致命的エラーを発見したあとも、それ以降のエラーを探すためにデータ処理を続行し、見つかったエラーをアプリケーションに報告してもよい。エラー訂正をサポートするために、プロセッサは、処理していないデータ(文字データ及びマーク付けの混在したもの。)を文書から取り出し、アプリケーションに渡してもよい。しかし、プロセッサは、致命的エラーを一度でも検出したなら通常の処理を続行してはならない。つまり、プロセッサは、文字データ及び文書の論理構造についての情報を、通常の方法でアプリケーションに渡し続けてはならない。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.2 致命的誤り(fatal error) 適合するXMLプロセッサが検出し、応用プログラムに報告しなければならない誤り。プロセッサは、致命的な誤りを見つけたあとも、それ以降の誤りを探すためにデータ処理を続行し、見つかった誤りを応用プログラムに報告してもよい。誤り訂正をサポートするために、プロセッサは、処理していないデータ(文字データ及びマーク付けの混在したもの。)を文書から取り出し、応用プログラムに渡してもよい。しかし、プロセッサは、致命的な誤りを一度でも検出したならば、通常の処理を続行してはならない。つまり、プロセッサは、文字データと文書の論理構造についての情報を、通常の方法で応用プログラムに渡し続けてはならない。
0405	at user option	ユーザのオプション指定によっては	適合するソフトウェアは、記述されたとおりに振る舞ってもよい(may)、又は振る舞わなくてはならない(must)(文中の助動詞による。)。そのとおりに振る舞う場合は、記述された振舞いを選択又は拒否する手段をユーザに提供しなければならない。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.3 利用者の任意選択によっては(at user option) 適合するソフトウェアは、記述されたとおりに振る舞ってもよい(may)、又は振る舞わなくてはならない(must)(文中の助動詞による。)。そのとおりに振る舞う場合は、記述された振舞いを選択又は拒否する手段を利用者に提供しなければならない。
0406	validity constraint	妥当性制約	すべての妥当なXML文書に適用する規則。妥当性制約の違反は、エラーとする。ユーザのオプション指定によっては、検証を行うXMLプロセッサは、このエラーを報告しなければならない。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.4 妥当性制約(validity constraint) すべての妥当なXML文書に適用する規則。妥当性制約への違反は、誤りとする。利用者の任意選択によっては、検証を行うXMLプロセッサは、この誤りを報告しなければならない。
0407	well-formedness constraint	整形形式制約	すべての整形形式のXML文書に適用する規則。整形形式制約の違反は致命的エラーとする。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.5 整形形式制約(well-formedness constraint) すべての整形形式のXML文書に適用する規則。整形形式制約への違反は致命的な誤りとする。
0408	match	マッチ	a) 文字列又は名前とのマッチ 比較する二つの文字列又は名前は、同一でなければならない。ISO/IEC 10646において、複数の表現が可能な文字[例えば、合成形式及び基底文字+発音符(ダイアクリティカルマーク)形式]は、どちらの文字列も同じ表現のときに限り、マッチする。ユーザのオプション指定によっては、プロセッサは、その文字を標準形に正規化してもよい。比較のとき、大文字と小文字との区別をする。 b) 文字列と文法中の規則とのマッチ ある生成規則から生成する言語に、ある文字列が属するとき、この文字列は、この生成規則にマッチするという。 c) 内容と内容モデルとのマッチ ある要素が、制約"要素の妥当性"に示す意味で適合するとき、この要素は、その宣言にマッチするという。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.6 マッチする(match) (文字列又は名前がマッチする)比較する二つの文字列又は名前は、同一でなければならない。JIS X 0221-1において、複数の表現が可能な文字[例えば、合成形式及び基底文字+ダイアクリティカルマーク(ダイアクリティカルマーク)形式]は、どちらの文字列も同じ表現のときに限り、マッチする。比較のとき、大文字と小文字との区別をする。(文字列と文法中の規則とがマッチする)ある生成規則から生成する言語に、ある文字列が属するとき、この文字列は、この生成規則にマッチするという。(内容と内容モデルとがマッチする)ある要素が、制約[妥当性制約:要素の妥当性]に示す意味で宣言に適合するとき、この要素は、マッチするという。

0409	for compatibility	互換性のためには	XMLの機能であって、XMLがSGMLと互換であることを保証するためだけに導入されるもの。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.7 互換性のためには(for compatibility) XMLの機能であって、XMLがSGMLと互換であることを保証するためだけに導入されるものについて記述する文を示す。
0410	for interoperability	相互運用性のためには	拘束力はもたない推奨事項。ISO 8879へのWebSGML適用附属書以前から存在するSGMLプロセッサが、XML文書を処理できる可能性を高めるために取り入れるもの。	TR X 0008:1999/1.2	JIS X 4159:2002では、次のとおりに規定。 1.2.1.8 相互運用性のためには(for interoperability) 拘束力はもたない推奨事項について記述する文を示す。ISO 8879へのWebSGML適用附属書以前から存在するSGMLプロセッサが、XML文書を処理できる可能性を高めるために、これらの推奨事項を取り入れる。
0501	Japanese characters	日本語文字	JIS X 0208及びJIS X 0212の図形文字並びにJIS X 0201の片仮名用図形文字、円記号及びオーバーラインを"日本語文字"と呼ぶ。 参考 "日本語文字"という用語は単に便宜上のものである。	TR X 0015:2002/3.1	英語表記は、TR X 0015を翻訳したXML Japanese Profile (W3C Note 22-12-1999)による。
0502	coded character sets	符号化文字集合	符号化文字集合とは、文字の集合から整数の集合への写像とする。 参考1 TR X 0015でいう符号化文字集合は、IETF RFC 2277及びIETF RFC 2130でいうCoded Character Setと等しい。 参考2 JIS X 0208でいう符号化文字集合とは、文字とビット組合わせとの対応関係であるので、ここでの定義とは異なることに注意されたい。	TR X 0015:2002/3.2	英語表記は、TR X 0015を翻訳したXML Japanese Profile (W3C Note 22-12-1999)による。
0503	character encoding schemes	文字符号化スキーム	文字符号化スキームとは、符号化文字集合(一つ又は複数)から、オクテット列集合への写像とする。 参考1 TR X 0015でいう文字符号化スキームは、IETF RFC 2277及びIETF RFC 2130でいうCharacter Encoding Schemeと等しい。 参考2 JIS X 4159でいう符号化は、この文字符号化スキームに当たる。	TR X 0015:2002/3.3	英語表記は、TR X 0015を翻訳したXML Japanese Profile (W3C Note 22-12-1999)による。
0504	charset	charset	charsetとは、オクテット列を文字列へ変換する方法とする。 参考1 この定義は、IETF RFC 2130、IETF RFC 2277及びIETF RFC 2278にある定義と等しい。 参考2 charsetとして登録されたものの一覧は、IANA Official Names for Character Setsにある。	TR X 0015:2002/3.4	英語表記は、TR X 0015を翻訳したXML Japanese Profile (W3C Note 22-12-1999)による。
0505	XML constituents	XML文書構成単位	XML文書を構成する文書実体、外部解析対象実体、外部DTDサブセット及び外部パラメタ実体をXML文書構成単位と呼ぶ。 参考1 JIS X 4159でいう"実体"は、文書実体、内部解析対象実体、外部解析対象実体、外部解析対象外実体、外部DTDサブセット、内部パラメタ実体及び外部パラメタ実体である。これらのうち、内部解析対象実体、内部パラメタ実体及び外部解析対象外実体は、文字符号化スキームを指定する必要がない。TR X 0015では、文字符号化スキームを指定する必要があるものをまとめてXML文書構成単位と呼ぶ。 参考2 XML文書構成単位は、それぞれファイルに格納されるか、何らかのプロトコルによってMIMEエンティティとして配布されることが多い。	TR X 0015:2002/3.5	英語表記は、TR X 0015を翻訳したXML Japanese Profile (W3C Note 22-12-1999)による。
0601	XML namespace	XML名前空間	XML名前空間とは、URI参照(RFC2396を参照)によって識別され、XML文書の中で要素型及び属性名として使用される名前の集まりとする。XML名前空間は、内部構造をもっており、数学的な集合ではないという点で、計算機分野で慣習的に使用する"名前空間"とは異なる。これに関しては、TR X 0023の"附属書A XML名前空間の内部構造"を参照すること。	TR X 0023:1999/1.	
0602	qualified name	修飾された名前	修飾された名前は、名前を一つの名前空間接頭辞及び一つのローカル名に分離するコロンを一つ含む。URI参照に対応付けられる接頭辞が、名前空間を選択する。普遍的に管理されるURI名前空間と文書自体の名前空間との組合せが、普遍的に一意識別子を生成する。さらに、接頭辞のスコープ及びデフォルトのための機構を提供する。	TR X 0023:1999/1.	

0701	referenced picture	参照画像	TR X 0047の規定によって参照される画像。RPと略記する。	TR X 0047:2001/3.1	
0702	RP Name	参照画像データ名	参照画像を特定するための名前。JIS X 4172の手続きで登録されるSGML公開識別子の中で、何らかの画像情報に対して与えられた識別子を使用する。ISO/IEC 10036の手続きで登録されるGlyphsに対する識別子を使用してよい。 参考 この規定は、JIS X 4172の手続きによって登録可能な画像情報として、ISO/IEC 10036で登録されるGlyphsが存在していることを示すと同時に、将来的にこれ以外の画像関連情報が追加される可能性があることを示す。	TR X 0047:2001/3.2	
0801	ancestor	先祖	任意のノードAの先祖ノードは、一つの文書の木モデルにおいてAよりも上位の任意のノードとする。ここで、"上位の"とは、"ルートに向かって"を意味する。	TR X 0019:1999/B	
0802	API	API	APIは、アプリケーションプログラムインタフェースのことで、ある機能をアクセスするために使用する関数又はメソッドの集合とする。	TR X 0019:1999/B	
0803	child	子	子は、一つのノードの直接の子孫ノードとする。	TR X 0019:1999/B	
0804	client application	クライアントアプリケーション	(クライアント)アプリケーションは、ホスト実装が提供する文書オブジェクトモデルのプログラムインタフェースを使用し、役に立つ作業を達成する任意のソフトウェアとする。クライアントアプリケーションの例に、HTML又はXML文書内のスクリプトがある。	TR X 0019:1999/B	
0805	COM	COM	COMは、MicrosoftのComponent Object Modelのことで、バイナリソフトウェア構成部品からアプリケーションを構築する技術である。	TR X 0019:1999/B	
0806	content model	内容モデル	内容モデルは、子要素に許される型及び子要素の出現する順番を支配する単純な文法とする。XMLを参照。	TR X 0019:1999/B	
0807	context	文脈	文脈は、アクセスボタン(又はパス)を指定する。ただし、アクセスボタンとは、モデルと相互作用する方法を与えるインタフェースの集合とする。例えば、データノードを結び異なる色の付いた弧をもつモデルを考える。この場合、文脈とは、そのモデルの全情報の部分表示を可能とするために、モデル上に置かれた色付きアセット製シートである。	TR X 0019:1999/B	
0808	convenience	簡便性	簡便性メソッドは、一つのオブジェクト上の操作であって、そのオブジェクト上のより基本的な操作から構成されるプログラムによって達成可能なものとする。簡便性メソッドは、通常は、APIの使用をより簡単・単純にするために、又は共通操作のより最適化された実装を特定のプログラムが生成可能とするために提供される。同様の定義が、簡便性特性に対しても成立する。	TR X 0019:1999/B	
0809	cooked model	処理済みモデル	文書のある方法で操作した後でその文書を表現するモデル。例えば、次の変換を任意に合成すると、処理済みモデルが生成される。 a) 内部テキスト実体の展開。 b) 外部実体の展開。 c) スタイルを指定して生成したテキストによって増強されたモデル。 d) スタイルを指定しての再順序付けの実行。 e) スクリプトの実行。 ブラウザは、処理済みモデルへのアクセスだけを可能としてもよい。これに対してエディタは、一つの文書に対して、処理済みモデル又は初期構造モデル(未処理モデルともいう)へのアクセスを提供してもよい。	TR X 0019:1999/B	
0810	CORBA	CORBA	CORBAは、OMGによるCommon Object Request Broker Architecture(共通オブジェクト要求ブローカ体系)のことである。この体系は、オブジェクト及びライブラリの集まりであって、これによって、分散環境での要求・応答の作成及び受信を行うオブジェクトを含むアプリケーションの生成が可能となる。	TR X 0019:1999/B	
0811	cursor	カーソル	カーソルは、ノードのオブジェクト表現とする。カーソルは、文脈の情報及びそのノードに到達するためにたどる経路の情報を所持してもよい。	TR X 0019:1999/B	

0812	data model	データモデル	データモデルは、データ構造及びそれに含まれるフィールドからなる記述の集まりで、それらを扱う操作及び関数を伴ったものとする。	TR X 0019:1999/B	
0813	deprecation	非推奨	規定の新しい版が発表された場合、古い機能のあるものは、非推奨とすると示されることがある。この意味は、新しい規格がその機能を使用しないほうがよいとしたこと、及び現在の版ではサポートされているが、将来の版ではサポートされない又は利用可能ではないかもしれないことである。	TR X 0019:1999/B	
0814	descendant	子孫	任意のノードAの子孫ノードは、一つの文書の木モデルにおけるAよりも下位の任意のノードとする。ここで、"上位の"とは、"ルートに向かって"を意味する。	TR X 0019:1999/B	
0815	ECMAScript	ECMAScript	ECMA-262規格によって定義されるプログラム言語。ECMA-262に示されているように、ECMAScriptの元となった技術は、JavaScriptである。ECMAScript結合において、単語"特性"は、IDL用語"属性"と同じ意味で使用される。	TR X 0019:1999/B	
0816	element	要素	各文書は、一つ以上の要素を含む。要素の境界は、開始タグ及び終了タグによって区切る。なお、空要素の場合は、空要素タグによって区切る。各要素は、名前で識別される型をもつ。属性の集合をもつてもよい。各属性は、名前及び値をもつ (XMLを参照)。	TR X 0019:1999/B	
0817	event propagation (or event bubbling)	イベント伝播 (又はイベントバブル化)	これは、一つのイベントが、一つのオブジェクト又は関係するオブジェクトの集合に影響を与えることができることを示す。潜在的に影響を受けるオブジェクトはいずれも、(上向きのイベント伝播に関して)そのイベントをブロックし、異なるイベントで置き換えることができる。その際のイベントは、そのイベントの発生源であるノードからすべての親ノードへのブロードキャストとなる。	TR X 0019:1999/B	
0818	equivalence	等価性	二つのノードが同じノード型及び同じノード名をもつ場合、その二つのノードは等価とする。等価なノードがデータを含む場合は、そのデータは同じでなければならない。等価なノードが属性をもつ場合は、属性名の集まりは同じであって、名前によって対応する属性は、ノードとして等価でなければならない。二つのノードが等価であって、その子ノードリストがNodeListオブジェクトとして等価な場合は、その二つのノードは真に等価とする。この場合、等価な属性の対は、真に等価でなければならない。二つのNodeListオブジェクトは、同じ長さをもち、インデックスによって対応するノードが真に等価な場合、等価とする。二つのNamedNodeMapオブジェクトは、同じ長さをもち、名前に関する同じ集まりをもち、その対応付けにおいて名前によって対応するノードが真に等価な場合、等価とする。二つのDocumentTypeは、ノードとして等価であって、同じ名前をもち、NamedNodeMapオブジェクトとして等価な実体及び属性をもつ場合、等価とする。	TR X 0019:1999/B	
0819	hosting implementation	ホスト実装	(ホスト)実装は、クライアントアプリケーションが使用可能なDOMインタフェースの実装を提供するソフトウェアモジュールとする。ホスト実装の例に、ブラウザ、エディタ及び文書リポジトリがある。	TR X 0019:1999/B	
0820	HTML	HTML	ハイパertextマーク付け言語(HyperText Markup Language, 以降HTML)は、プラットフォーム間で可搬なハイパertext文書を作成するために使用する単純なマーク付け言語とする。HTML文書は、広範囲のアプリケーションにおいて情報を表現するために適切な一般的セマンティクスをもつSGML文書とする (HTML 3.2, HTML 4.0を参照)。	TR X 0019:1999/B	
0821	IDL	IDL	インタフェース定義言語(Interface Definition Language, 以降IDL)は、オブジェクト上のアクセス及び操作のためのインタフェースを定義する目的で使用される。IDLの例に、オブジェクト管理グループ(Object Management Group, 以降OMG)のIDL, MicrosoftのIDL及びSunのJava IDLがある。	TR X 0019:1999/B	
0822	implementor	実装者	製品において、APIとして文書オブジェクトモデルをサポートすると主張する、会社、組織及び個人。	TR X 0019:1999/B	

0823	inheritance	継承	オブジェクト指向プログラムにおける、他のクラス(又はインタフェース)のすべてのメソッド及び特性に、付加的なメソッド及び特性を追加して、新しいクラス(又はインタフェース)を生成する能力。クラス(又はインタフェース)Dがクラス(又はインタフェース)Bから継承する場合、DはBから派生するという。Bは、Dに対する基底クラス(又はインタフェース)という。プログラム言語の中には、多重継承、すなわち一つ以上のクラス又はインタフェースからの継承、を許すものもある。	TR X 0019:1999/B	
0824	initial structure model	初期構造モデル	原構造モデル(raw structure model)又は未処理モデル(uncooked model)ともいう。これは、実体展開、生成テキスト、スタイル指定再順序付け又はスクリプトの実行によって修正される前の文書を表示する。文書に対する"初期構文木"が存在する実装の場合は、初期構造モデルを"初期構文木"に対応付けさせるかもしれない。エディタは恐らく初期構造モデルをアクセスしようとするが、実装によっては、文書に対する初期構造モデルへのアクセスが提供されないかもしれないことに注意。	TR X 0019:1999/B	
0825	interface	インタフェース	インタフェースは、実装についての情報をもたないメソッドの集合の宣言とする。インタフェース及び継承をサポートするオブジェクトシステムでは、インタフェースは、一般に他のインタフェースから継承できる。	TR X 0019:1999/B	
0826	language binding	言語結合	IDL仕様に対するプログラム言語結合は、仕様におけるインタフェースの、与えられた言語に対する実装とする。例えば、文書オブジェクトモデルのIDL規定に対するJava言語結合は、そのインタフェースが開示する機能を提供する具象Javaクラスを実装する。	TR X 0019:1999/B	
0827	method	メソッド	メソッドは、オブジェクトに関連付けられた操作又は関数であって、オブジェクトのデータを操作することを可能とする。	TR X 0019:1999/B	
0828	model	モデル	モデルは、手元にある情報の実データ表現とする。その例に、構文構造及び文書に関連付けられたスタイル情報を表現する構造モデル及びスタイルモデルがある。モデルは、木、有向グラフなどであってよい。	TR X 0019:1999/B	
0829	object model	オブジェクトモデル	オブジェクトモデルは、クラス又はインタフェースを、それらのメンバデータ、メンバ関数及びクラスの静的な操作と共に記述した集まりとする。	TR X 0019:1999/B	
0830	parent	親	親は、一つのノードの直前の先祖のノードとする。	TR X 0019:1999/B	
0831	root node	ルートノード	ルートノードは、いかなる他のノードの子ではない特別なノードとする。すべての他のノードは、ルートノードの子又は子孫とする(XMLを参照)。	TR X 0019:1999/B	
0832	sibling	兄弟	二つのノードが同じ親ノードをもつ場合、それらのノードは兄弟とする。	TR X 0019:1999/B	
0833	string comparison	文字列比較	文字列の一致化を要求された場合、文字列比較は、Unicode 2.0規定の二つの符号位置の列の間で行うものとする。	TR X 0019:1999/B	
0834	tag valid document	タグ妥当文書	文書におけるすべての開始タグ及び終了タグが適切に対応し入れ子になっている場合、その文書はタグ妥当とする。	TR X 0019:1999/B	
0835	type valid document	型妥当文書	文書が明示的なDTDに適合する場合、その文書は型妥当とする。	TR X 0019:1999/B	
0836	uncooked model	未処理モデル	TR X 0019の初期構造モデルを参照。	TR X 0019:1999/B	
0837	well-formed document	整形式文書	文書がタグ妥当であり、実体が一つの要素(すなわち、一つの部分木)に限定されている場合、その文書は整形式とする。	TR X 0019:1999/B	

0838	XML	XML	拡張可能なマーク付け言語(Extensible Markup Language, XML)は、SGMLの非常に単純な方言で、(TR X 0008, XML)において完全に示されている。その目的は、現在HTMLを用いて可能な方法で、一般的なSGMLのWeb上でのサービス、受信及び処理を可能とすることにある。XMLは、実装が容易で、SGML及びHTMLの両方と相互運用可能となるために設計された(XMLを参照)。	TR X 0019:1999/B	
0901	ancestor	先祖	任意のノードAの先祖ノードは、文書の木モデルにおいてAよりも上位の任意のノードとする。ここで、"上位の"とは、"ルートに向かって"を意味する。	TR X 0060:2002/E	
0902	child	子	子は、あるノードの直下の子孫ノードとする。	TR X 0060:2002/E	
0903	descendant	子孫	任意のノードAの子孫ノードは、文書の木モデルにおけるAよりも下位の任意のノードとする。ここで、"上位の"とは、"ルートに向かって"を意味する。	TR X 0060:2002/E	
0904	DOM Level 0	DOM水準0	"DOM水準0"という用語は、Netscape Navigator版3.0及びMicrosoft Internet Explorer版3.0によって提供されるHTML文書機能の"mix"(公式には規定されない)を参照する。場合によっては、DOM水準0との下位互換性のために、属性又はメソッドが含まれる。	TR X 0060:2002/E	
0905	sibling	兄弟	二つのノードが同じ親ノードをもつ場合、それらのノードは兄弟とする。	TR X 0060:2002/E	
0906	tokenized	トークン化した	XMLプロセサによって処理が完了した後の、さまざまな情報項目(例えば、さまざまな型の属性値。ただし、StringType CDATAは含まない。)に与えられる記述。その処理は、先頭及び末尾の空白を削除して、複数のスペース文字を一つのスペース文字で置換する。トークン化型の定義を参照されたい。	TR X 0060:2002/E	
0907	XML name	XML名	XML規定(TR X 0008, XML)におけるXML名を参照されたい。	TR X 0060:2002/E	
1001	16-bit unit	16ビット単位	DOMStringの基礎単位。これは、DOMStringのインデックス付けが16ビット単位で発生することを示している。これを、DOMStringが、任意の16ビット単位を記憶できるという意味に誤解してはならない。DOMStringは、UTF-16で符号化された文字列とする。これは、文字列に関する他の関連する制約と同様にUTF-16の制約が維持管理されなければならないことを意味する。例えば、数値文字参照の形式での1文字は、一つ又は二つの16ビット単位に対応する。詳しい情報は、Unicode及びISO/IEC 10646を参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1002	ancestor	先祖	任意のノードAの先祖ノードは、一つの文書の木モデルにおいてAよりも上位の任意のノードとする。ここで、"上位の"とは、"ルートに向かって"を意味する。	TR X 0065:2002/G	
1003	API	API	APIは、アプリケーションプログラムインタフェースのことで、ある機能をアクセスするために使用する関数又はメソッドの集合とする。	TR X 0065:2002/G	
1004	child	子	子は、一つのノードの直接の子孫ノードとする。	TR X 0065:2002/G	
1005	client application	クライアントアプリケーション	(クライアント)アプリケーションは、ホスト実装が提供する文書オブジェクトモデルのプログラムインタフェースを使用し、役に立つ作業を達成する任意のソフトウェアとする。クライアントアプリケーションの例として、HTML文書内又はXML文書内のスクリプトがある。	TR X 0065:2002/G	
1006	COM	COM	COMはMicrosoftのComponent Object Model(COMを参照)のことで、バイナリソフトウェア構成部品からアプリケーションを構築する技術である。	TR X 0065:2002/G	

1007	convenience	簡便性	簡便性メソッドは、一つのオブジェクト上の操作であって、そのオブジェクト上のより基本的な操作から構成されるプログラムによって達成可能なものとする。簡便性メソッドは、通常、APIの使用をより簡単及び単純にするために、又は共通操作のより最適化された実装を特定のプログラムが生成可能とするために提供される。同様の定義が簡便性特性 に対しても成立する。	TR X 0065:2002/G	
1008	data model	データモデル	データモデルは、データ構造及びそれに含まれるフィールドからなる記述の集まりで、それらを扱う操作及び関数を伴ったものとする。	TR X 0065:2002/G	
1009	descendant	子孫	任意のノードAの子孫ノードは、一つの文書の木モデルにおけるAよりも下位の任意のノードとする。ここで、"上位"のとは、"ルートに向かって"を意味する。	TR X 0065:2002/G	
1010	ECMAScript	ECMAScript	ECMA-262規定(ECMAScript)によって定義されるプログラム言語。その規定で示されているように、ECMAScriptの元となった技術は、JavaScript(Javascriptを参照)である。ECMAScript言語束縛において、単語"特性"は、IDL用語"属性"と同じ意味で使用される。	TR X 0065:2002/G	
1011	element	要素	各文書は、一つ以上の要素を含む。要素の境界は、開始タグ及び終了タグによって仕切る。なお、空要素の場合は、空要素タグによって区切る。各要素は、名前で識別される型をもつ。属性の集合をもつてもよい。各属性は、名前及び値をもつ。XML(TR X 0008, XMLを参照)の論理構造を参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1012	information item	情報項目	情報項目は、XML文書の幾つかの構成部品の抽象表現とする。詳しくは、Infosetを参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1013	hosting implementation	ホスト実装	(ホスト)実装は、クライアントアプリケーションが使用可能なDOMインタフェースの実装を提供するソフトウェアモジュールとする。ホスト実装の例に、ブラウザ、エディタ及び文書リポジトリがある。	TR X 0065:2002/G	
1014	HTML	HTML	HyperText Markup Language(HTML)は、プラットフォーム間で可搬なハイパテキスト文書を作成するために使用する単純なマーク付け言語とする。HTML文書は、広範囲のアプリケーションにおいて情報を表現するために適切な一般的セマンティクスをもつSGML文書になっている(HTML4.0を参照)。	TR X 0065:2002/G	
1015	inheritance	継承	オブジェクト指向プログラミングにおける、他のクラス(又はインタフェース)のすべてのメソッド及び特性に、付加的なメソッド及び特性を追加して、新しいクラス(又はインタフェース)を生成する能力。クラス(又はインタフェース)Dがクラス(又はインタフェース)Bから継承する場合、DはBから派生するという。Bは、Dの基底クラス(又はインタフェース)という。プログラム言語の中には、多重継承、すなわち一つ以上のクラス又はインタフェースからの継承を許すものもある。	TR X 0065:2002/G	
1016	interface	インタフェース	インタフェースは、実装についての情報をもたないメソッドの集合の宣言とする。インタフェース及び継承をサポートするオブジェクトシステムでは、インタフェースは、一般に他のインタフェースから継承できる。	TR X 0065:2002/G	
1017	language binding	言語束縛	IDL規定に対するプログラム言語束縛は、与えられた言語に対する規定におけるインタフェースの実装とする。例えば、文書オブジェクトモデルのIDL規定に対するJava言語束縛は、そのインタフェースが開示する機能を提供する具象Javaクラスを実装する。	TR X 0065:2002/G	
1018	local name	局所名	局所名は、修飾された名前の局所部分である。これは、XML名前空間(Namespaceを参照)では、局所部分と呼ぶ。	TR X 0065:2002/G	
1019	method	メソッド	メソッドは、オブジェクトに関連付けられた操作又は関数であって、オブジェクトのデータを操作することを可能とする。	TR X 0065:2002/G	

1020	model	モデル	モデルは、手元にある情報の実際的なデータ表現とする。その例に、文書に関連付けられた構文構造及びスタイル情報を表現する構造モデル及びスタイルモデルがある。モデルは、木、有向グラフなどであってよい。	TR X 0065:2002/G	
1021	namespace prefix	名前空間接頭辞	名前空間接頭辞は、XMLの名前空間URIに要素名又は属性名を関連付ける文字列とする。XML名前空間(Namespacesを参照)の名前空間接頭辞を参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1022	namespace URI	名前空間URI	名前空間URIは、XML名前空間を識別するURIとする。厳密に言うと、これは実際には名前空間URI参照になる。これは、XML名前空間(Namespacesを参照)では、名前空間名と呼ぶ。	TR X 0065:2002/G	
1023	object model	オブジェクトモデル	オブジェクトモデルは、クラス又はインタフェースを、それらのメンバデータ、メンバ関数及びクラスの静的な操作と共に記述した集まりとする。	TR X 0065:2002/G	
1024	parent	親	親は、一つのノードの直前の先祖のノードとする。	TR X 0065:2002/G	
1025	qualified name	修飾された名前	修飾された名前は、オプションで名前空間接頭辞とコロン文字が前置され、(この規定で定義されているとおりの)局所名のつらなりとして定義された、要素名又は属性名とする。XML名前空間(Namespacesを参照)の修飾された名前を参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1026	readonly node	読み取り専用ノード	読み取り専用ノードは、変更できないノードのこととする。これは、それが要素の場合、その子のリスト、その内容、及びその属性はどのようにしても変更されないことを意味する。しかし、読み取り専用ノードは、それ自身が読み取り専用ノードに含まれていない場合、移動することはできない。	TR X 0065:2002/G	
1027	root node	ルートノード	ルートノードは、いかなる他のノードの子にならない特別なノードとする。すべてのノードは、ルートノードの子又は子孫とする。	TR X 0065:2002/G	
1028	sibling	兄弟	二つのノードが同じ親ノードをもつ場合、それらのノードは兄弟とする。	TR X 0065:2002/G	
1029	string comparison	文字列比較	文字列の照合が要求された場合、文字列比較は、Unicode 3.0規定(Unicodeを参照)の符号位置の二つの列の間で行うものとする。	TR X 0065:2002/G	
1030	token	トークン	トークン化されたXMLの名前などの情報項目。	TR X 0065:2002/G	
1031	tokenized	トークン化	XMLプロセッサによって処理された後の様々な情報項目(例えば、様々な型の属性値。ただし、文字列型CDATAは含まない。)に与えられた記述。処理は、先頭及び末尾の空白の除去、及び複数のスペース文字を一つのスペース文字へ置き換えることを含む。TR X 0065のトークン化型の定義を参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1032	well-formed document	整形形式文書	文書がタグ妥当であって、実体が一つの要素(すなわち、一つの部分木)に限定されている場合、その文書は、整形形式とする。XML(TR X 0008, XMLを参照)の整形形式XML文書を参照すること。	TR X 0065:2002/G	
1033	XML	XML	拡張可能なマーク付け言語(Extensible Markup Language, XML)は、SGMLの非常に単純な方言とする。その目的は、現在はHTMLを用いて可能な方法で、一般的なSGMLに対して、Web上でのサービス、受信及び処理を可能とすることにある。XML(TR X 0008, XMLを参照)は、実装が容易で、SGML及びHTMLの両方と相互運用可能となるために設計された。	TR X 0065:2002/G	
1034	XML name	XMLの名前	XML規定のXMLの名前を参照すること(TR X 0008, XMLを参照)。	TR X 0065:2002/G	
1035	XML namespace	XML名前空間	XML名前空間は、名前の集まりであって、URI参照(RFC2396を参照)によって識別される。これは、XML文書の中で、要素型及び属性名として使用される(Namespacesを参照)。	TR X 0065:2002/G	

1101	arc	弧	グラフ形式における特性の表現。特に、ラベル付き有向グラフにおける辺。	TR X 0022:1999/A	
1102	attribute	属性	オブジェクトの特徴。TR X 0022/6. では、この用語は、特定のXML構文要素、すなわちXMLタグのname="value"の部分を参照する。	TR X 0022:1999/A	
1103	element	要素	TR X 0022で使用する場合、この用語は、特定のXML構文要素、すなわち対応するXML開始タグとXML終了タグの間の部分を参照する。	TR X 0022:1999/A	
1104	literal	リテラル	RDFで表現される最もプリミティブな値の型。文字列がその典型である。リテラルの内容は、RDF自体によって解釈されず、付加的なXMLマーク付けを含んでもよい。RDFモデルが文の主語にリテラルを認めないという点で、リテラルは、資源とは区別される。	TR X 0022:1999/A	
1105	node	節	グラフ形式における、資源又はリテラルの表現。特に、ラベル付有向グラフにおける頂点。	TR X 0022:1999/A	
1106	property	特性	他の資源を記述するために使用する特定の属性で、定義された意味をもつ。特定の資源に対する特性及びその値を、その資源についての文とする。特性は、その特性で記述可能な資源の型だけでなく、特性に許される値も定義してよい。	TR X 0022:1999/A	
1107	resource	資源	抽象的なオブジェクトで、人間、本などの物理オブジェクト、又は色、色をもつもののクラスなどの概念オブジェクトのいずれかを表現する。ウェブページは、通常は物理オブジェクトとみなすが、物理オブジェクトと、概念オブジェクト又は抽象オブジェクトとの区別は、RDFでは重要でない。資源は、より大きなオブジェクトの構成要素となることもできる。例えば、資源は、特定の人間の左手又は文書の特定の段落を表現できる。この規定で使用する場合、資源という用語は、URIが素片(アンカー)識別子を含まなければ、オブジェクト全体を参照し、素片(アンカー)識別子を含めば、それで名前付けされている特定の部分単位を参照する。	TR X 0022:1999/A	
1108	statement	文	特定の文法に従う表現。特定の資源及び特定の特性(属性)に名前を付け、その資源に対してその特性の値を与える。より特定して、RDF文は、この規定で規定するRDF/XML文法を使った文とする。	TR X 0022:1999/A	
1109	triple	トリプル	RDFが使用する文の表現。特性、資源識別子及び特性値だけから、この順序で構成される。	TR X 0022:1999/A	
1201	attribute	属性	HTMLの属性。	TR X 0011:1998/0.2	
1202	author	著者	HTML文書を作成する人。	TR X 0011:1998/0.2	
1203	block-level element	ブロックレベル要素	前後に改行をもつ要素。例えば、HTMLにおける'H1'。	TR X 0011:1998/0.2	
1204	canvas	描画面	UAが描画する面の一部であって、そこに文書を可視化する。	TR X 0011:1998/0.2	
1205	child element	子要素	SGML用語における下位要素。	TR X 0011:1998/0.2	
1206	contextual selector	文脈選択子	文書構造の中での位置に基づいて要素との一致をとる選択子。文脈選択子は、幾つもの単純選択子から成る。例えば、文脈選択子'H1.initial B'は、二つの単純選択子'H1.initial'及び'B'から成る。	TR X 0011:1998/0.2	
1207	CSS	CSS	段階スタイルシート(Cascading Style Sheets)の短縮形。	TR X 0011:1998/0.2	
1208	CSS1	CSS1	段階スタイルシート水準1(Cascading Style Sheets, level 1)の短縮形。TR X 0011は、ウェブ用の簡単なスタイルシート機構であるCSS1を規定する。	TR X 0011:1998/0.2	
1209	CSS1 advanced features	CSS1上位機能	TR X 0011には規定されるが、CSS1コア機能には分類されない機能。	TR X 0011:1998/0.2	

1210	CSS1 core features	CSS1コア機能	すべてのCSS1適合のUA(ユーザーエージェント)に必要とされるCSS1の部分。	TR X 0011:1998/0.2	
1211	CSS1 parser	CSS1パーサ	CSS1スタイルシートを読むUA(ユーザーエージェント)。	TR X 0011:1998/0.2	
1212	declaration	宣言	特性(例えば'font-size')及び対応する値(例えば'12pt')。	TR X 0011:1998/0.2	
1213	designer	設計者	スタイルシートを設計する者。	TR X 0011:1998/0.2	
1214	document	文書	HTML文書。	TR X 0011:1998/0.2	
1215	element	要素	HTMLの要素。	TR X 0011:1998/0.2	
1216	element type	要素型	SGML用語における共通識別子(generic identifier)。	TR X 0011:1998/0.2	
1217	fictional tag sequence	仮想タグ列	疑似クラス及び疑似要素の振舞いを記述するツール。	TR X 0011:1998/0.2	
1218	font size	フォントサイズ	フォントの設計寸法。通常は、フォントのサイズは、ディセンダをもつ最も高さの低い字の下部から、アセンダをもち(オプションとして)ダイアクリティカルマークをもつ最も高さの高い字の上部までの距離に近似的に等しい。	TR X 0011:1998/0.2	
1219	HTML	HTML	ハイパテキストマーク付け言語(Hyper text Markup Language)の短縮形であって、SGMLのアプリケーション。	TR X 0011:1998/0.2	
1220	HTML extension	HTML拡張	多くの場合ある可視的効果をサポートするために、UAベンダが導入するマーク付け。HTML拡張の例として、"BGCOLOR"属性と同様に、"FONT"要素、"CENTER"要素及び"BLINK"要素がある。CSSの目的の一つは、別のHTML拡張を提供することにある。	TR X 0011:1998/0.2	
1221	inline element	行内要素	前後に改行をもたない要素。例えば、HTMLにおける'STRONG'。	TR X 0011:1998/0.2	
1222	intrinsic dimensions	実寸法	周囲に無関係に要素そのものによって定義される幅及び高さ。TR X 0011は、すべての置換要素が(置換要素だけが)実寸法となることを前提とする。	TR X 0011:1998/0.2	
1223	parent element	親要素	SGMLの用語における親要素(containing element)。	TR X 0011:1998/0.2	
1224	pseudo-element	疑似要素	構造的な要素ではなく表示上の項目(例えば、要素の最初の行)を指定するために、CSS選択子の中で用いる。	TR X 0011:1998/0.2	
1225	pseudo-class	疑似クラス	HTMLソースに対する外部情報(例えば、アンカがたどったか否かという事実)を可能にして要素を分類するために、CSS選択子の中で用いる。	TR X 0011:1998/0.2	
1226	property	特性	CSSによって影響を与えることができるスタイル上のパラメタ。TR X 0011は、特性及び対応する値のリストを定義する。	TR X 0011:1998/0.2	
1227	reader	読者	文書を可視化する対象の人。	TR X 0011:1998/0.2	
1228	replaced element	置換要素	CSSフォーマタだけがその実寸法を知る要素。HTMLにおいては、'IMG'、'INPUT'、'TEXTAREA'、'SELECT'及び'OBJECT'の各要素が、置換要素の例になり得る。例えば、'IMG'要素の内容は、SRC属性が指定する画像によって置換されることが多い。CSS1は、実寸法を知る方法については規定しない。	TR X 0011:1998/0.2	
1229	rule	規則	宣言(例えば'font-family: helvetica')及びその選択子(例えば'H1')。	TR X 0011:1998/0.2	

1230	selector	選択子	対応する規則をどの要素に適用するかを特定する文字列。選択子は、単純選択子（例えば 'H1'）であるか、複数の単純選択子から成る文脈選択子（例えば 'H1 B'）であるかのどちらかとする。	TR X 0011:1998/0.2	
1231	SGML	SGML	標準一般化マーク付け言語のことであって、HTMLはそのアプリケーションとなる。	TR X 0011:1998/0.2	
1232	simple selector	単純選択子	要素型及び/又は属性に基づいて要素との一致をとる選択子であり、文書構造における要素の位置に基づくものではない。単純選択子の一例に、'H1.initial'がある。	TR X 0011:1998/0.2	
1233	style sheet	スタイルシート	規則の集まり。	TR X 0011:1998/0.2	
1234	UA	UA	ユーザエージェント(User Agent)の短縮形であって、ウェブブラウザ又はウェブクライアントであることが多い。	TR X 0011:1998/0.2	
1235	user	ユーザ	読者と同意。	TR X 0011:1998/0.2	
1236	weight	重み	規則の優先権。	TR X 0011:1998/0.2	
1301	style sheet	スタイルシート	文書の表示を指定する文の集合。 スタイルシートは、三つの異なる発展、つまり文書作成者、利用者、及び利用者エージェントをもち得る。これらのソースの相互作用は、段階化及び継承の節で記述する。	TR X 0032:2000/3.1	
1302	valid style sheet	妥当なスタイルシート	スタイルシートの妥当性は、スタイルシートに使用されるCSSの水準に依存する。妥当なすべてのCSS1スタイルシートは、妥当なCSS2スタイルシートとする。しかし、CSS1からの変更の中には、少数のCSS1スタイルシートがCSS2においてわずかに異なるセマンティクスをもつことを意味するものがある。 妥当なCSS2スタイルシートは、CSS2の文法に従って書かれなければならない。さらに、妥当なCSS2スタイルシートは、この規定で定義する@規則、特性名及び特性値だけを含まなければならない。不正な(妥当でない)@規則、特性名又は特性値は、妥当でないものとする。	TR X 0032:2000/3.1	
1303	source document	ソース文書	一つ以上のスタイルシートが参照する文書。これは、文書を要素のツリーとして表現する言語で符号化される。各要素は、要素の型を指定する名前、オプションである数多くの属性、及び(空のこともある)内容から構成される。	TR X 0032:2000/3.1	
1304	document language	文書言語	HTML又はXMLアプリケーションなどの、ソース文書の符号化言語。	TR X 0032:2000/3.1	
1305	element	要素	(SGML用語、ISO8879を参照。) 文書言語の主要な構文構成子。 CSSスタイルシート規則のほとんどは、これらの要素の名前(HTMLに関しては"P", "TABLE", "OL"など)を使用して、それらの要素にレンダリング情報を指定する。	TR X 0032:2000/3.1	
1306	replaced element	置換要素	CSSフォーマッタがその実寸法だけを知る要素。 HTMLでは、IMG, INPUT, TEXTAREA, SELECT及びOBJECTの要素が、置換要素の例であり得る。例えば、IMG要素の内容は、"src"属性が指定する画像によって置換されることが多い。 CSSは、実寸法をどのように検出するかを規定しない。	TR X 0032:2000/3.1	
1307	intrinsic dimensions	実寸法	環境によって決まるのではなく、要素自体によって定義される幅及び高さ。 CSS2では、すべての置換要素が、そして置換要素だけが、実寸法で現われるとする。	TR X 0032:2000/3.1	
1308	attribute	属性	要素に関連する値で、名前及び関連する(テキストの)値から構成される。	TR X 0032:2000/3.1	
1309	content	内容	ソース文書の中で要素と関連する内容。すべての要素が内容をもつわけではなく、その場合、要素は空と言う。要素の内容は、テキストを含んでよく、多くの下位要素を包んでもよい。その場合、要素をそれらの下位要素の親と言う。	TR X 0032:2000/3.1	

1310	rendered content	レンダリングされた内容	関連するスタイルシートに従ってレンダリングされた後の要素の内容。置換要素のレンダリングされる内容は、ソース文書の外からくる。レンダリングされる内容は、HTMLの"alt"属性の値などの要素の代替テキストであってもよく、箇条記号、番号付けなどの、スタイルシートが暗黙的又は明示的に挿入する項目を含んでもよい。	TR X 0032:2000/3.1	
1311	document tree	文書ツリー	ソース文書の中に符号化される要素のツリー。このツリーの各要素は、一つだけの親をもつが、ルート要素は例外であって、親はない。	TR X 0032:2000/3.1	
1312	child	子	要素Bが要素Aの親である場合に限り、要素Aを要素Bの子と言う。	TR X 0032:2000/3.1	
1313	descendant	子孫	(1) 要素Aが要素Bの子である場合、又は(2) 要素Aが、要素Bの子孫である要素Cの子である場合のどちらかの場合に、要素Aを要素Bの子孫と言う。	TR X 0032:2000/3.1	
1314	ancestor	先祖	要素Bが要素Aの子孫である場合に限り、要素Aを要素Bの先祖と言う。	TR X 0032:2000/3.1	
1315	sibling	兄弟	要素B及び要素Aが同じ親要素を共有する場合に限り、要素Aを要素Bの兄弟と言う。文書ツリーにおいて、要素Aが要素Bの前に現われる場合、要素Aを兄とする。文書ツリーにおいて、要素Bが要素Aの後に現われる場合は、要素Bを弟とする。	TR X 0032:2000/3.1	
1316	preceding element	兄要素	(1) 要素Aが要素Bの先祖である場合、又は(2) 要素Aが要素Bの兄である場合、及びその場合に限り、要素Aを要素Bの兄要素と言う。	TR X 0032:2000/3.1	
1317	following element	弟要素	要素Bが要素Aの兄要素である場合に限り、要素Aを要素Bの弟要素と言う。	TR X 0032:2000/3.1	
1318	author	文書作成者	文書作成者は、文書及び関連するスタイルシートを書く人である。作成ツールは、文書及び関連するスタイルシートを生成する。	TR X 0032:2000/3.1	
1319	user	利用者	利用者は、文書及びそれが関連するスタイルシートを閲覧したり、聞いたり、又は別の方法で使用するために、利用者エージェントと対話する人である。利用者は、個人的な好みを符号化する個人的なスタイルシートを提供してよい。	TR X 0032:2000/3.1	
1320	user agent (UA)	利用者エージェント(UA)	利用者エージェントは、文書言語で書かれた文書を解釈し、この規定の条件に従って関連するスタイルシートを適用するすべてのプログラムとする。利用者エージェントは、文書を表示し、文書を音読し、文書の印刷を指示し、文書を他のフォーマットに変換してもよい。	TR X 0032:2000/3.1	