

Słownik pojęć i terminów komputerowych

Wszystkie zamieszczone w tym opracowaniu podstawowe definicje pojęć i terminów są sformułowane z uwzględnieniem tylko ich informatycznego znaczenia. Definicje są podane w sposób opisowy na użytek uczniów.

ADWARE – programy, których można używać za darmo, można je też rozpowszechniać. W zamian za to musimy jednak oglądać reklamy wyświetlane w oknie aplikacji.

ALGORYTM – ciąg ściśle określonych działań wykonywanych w ustalonej kolejności w celu znalezienia rozwiązania postawionego problemu.

APLIKACJA – program komputerowy wykonujący konkretne zadania. Przykładem aplikacji jest edytor tekstu, program graficzny, arkusz kalkulacyjny czy też gra komputerowa. Aplikacją nie jest system operacyjny.

ARCHIWUM – plik otrzymany w wyniku kompresji danych.

ARKUSZ KALKULACYJNY – program stosowany do obliczeń matematycznych, statystycznych i finansowych. Arkusz kalkulacyjny pozwala na dowolne sortowanie danych, ich graficzną prezentację za pomocą wykresów, a także wydrukowanie informacji.

BAJT – ciąg ośmiu bitów. Umożliwia zapisanie znaku, np. litery alfabetu, cyfry.

BIOS – system – podstawowe procedury wejścia/wyjścia. Program zapisany w pamięci ROM każdego komputera. Testuje sprzęt po jego włączeniu, uruchamia system operacyjny, kontroluje transfer danych pomiędzy komponentami takimi jak dysk twardy, procesor, czy napęd CD-ROM.

BIT – najmniejsza jednostka informacji w komputerze przyjmująca wartość 0 lub 1.

CD-R – odmiana płyty kompaktowej, na której można jeden raz zapisać dane (programy, muzykę, filmy) za pomocą nagrywarki CD-R.

CD-RW – rodzaj płyty kompaktowej, na której można wielokrotnie (około 1000 razy) zapisywać dane (programy, muzykę) przy użyciu nagrywarki CD-RW.

CTRL+ALT+DEL – kombinacja trzech klawiszy, która powoduje ponowne wystartowanie komputera bez wcześniejszego wyłączenia zasilania. Jest to tzw. „gorący start” lub „reset”. Używa się go podczas zawieszenia się pracy komputera.

CZAT – pogawędka przez internet.

CZCIONKA – zbiór możliwych do uzyskania na ekranie lub w druku znaków o określonym kroju, stylu (kursywa, wytłuszczony, podkreślony) i wysokości podanej w punktach.

DEFRAGMENTACJA – proces ponownego zapisywania plików, które uległy fragmentacji – podzieleniu na części – w trakcie zapisu na dysk twardy komputera (zjawisko normalne). Po odwróceniu tego procesu – defragmentacji – czas dostępu do danych zmniejsza się i użytkownik odczuwa, że komputer pracuje szybciej. Najczęściej dokonuje się defragmentacji dysku twardego (wynika to z faktu częstego zapisywania plików na dysku twardym).

DOKUMENT – utwalony w pamięci zewnętrznej rezultat pracy dowolnego programu w środowisku Windows. Jest nim np. tekst, rysunek.

DRUKARKA – umożliwia przeniesienie wyników pracy komputera na papier. W zależności od typu drukarki wydruki mogą być czarno-białe lub kolorowe.

DRUKARKA IGŁOWA – coraz mniej popularny rodzaj drukarki, która drukuje przy użyciu głowicy z igłami, uderzającymi w taśmę nasączoną barwnikiem, znajdującą się pomiędzy głowicą drukarki a papierem. Charakteryzują się niską jakością wydruku, są powolne i hałaśliwe.

DRUKARKA ATRAMENTOWA – rodzaj drukarki, która drukuje przy użyciu mikroskopijnej wielkości kropeł atramentu wstrzeliwanych na papier. Nowoczesne atramentówki tworzą wydruki o jakości zbliżonej do drukarek laserowych, a kosztują mniej i nie wydzielają trujących substancji. Ich wada to wolniejszy wydruk, konieczność używania papieru o wysokiej jakości i częste wymiany kosztownych nabożów z tuszem.

DRUKARKA LASEROWA – drukarka, która do tworzenia wydruku używa ukierunkowanej wiązki światła (lasera). Zalety tych urządzeń to wysoka jakość wydruku, szybkość pracy (do kilkunastu stron na minutę), wierne kolorowe wydruki, a także niższy koszt wydruku jednej strony.

DVD – cyfrowa płyta wideo. Nośnik danych, który przypomina płytę kompaktową, ale charakteryzuje się o wiele większą pojemnością. Na płycie DVD można zmieścić cały film fabularny (około 130 minut obrazu i dźwięku).

DYSK TWARDY – element komputera służący do trwałego przechowywania danych. Wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera. Na ogół jest oznaczony jako napęd C. Dyski twarde cechuje duża pojemność (rzędu gigabajtów) i niezawodność.

DYSKIETKA – nośnik danych. Dyskietka (dysk elastyczny) ma najczęściej przekątną 3,5 cala i mieści 1,44 MB informacji (czyli około 800 stron maszynopisu czystego tekstu).

EDYCJA – tryb pracy, w którym możliwe jest modyfikowanie danych. Edytować można właściwie wszystkie dane znajdujące się na dysku twardym komputera. Edycją jest na przykład zmiana nazwy pliku, a także wszelkiego rodzaju kasowanie i dodawanie danych.

EDYTOR TEKSTU – program do tworzenia i edycji tekstu. Edytor tekstu zastępuje użytkownikowi komputera kartkę papieru, długopis, maszynę do pisania, gumkę, zestaw do kolorowania, a najczęściej także słowniki ortograficzny i wyrazów bliskoznaczných.

EKSPLORATOR WINDOWS – program w Windows, który przedstawia zasoby komputera w formie graficznej. Korzystając z Eksploratora, możemy m.in. kopiować i kasować pliki lub uruchamiać programy.

E-MAIL – forma przekazu informacji w postaci listów elektronicznych (czyli dokumentów, które możemy zobaczyć na ekranie komputera) wymienianych przez użytkowników sieci komputerowej, głównie w internecie.

FILTR – filtry to funkcje programu bądź też oddzielne programy, które dokonują specjalnych przekształceń na obrazach graficznych. Przykładem filtru jest efekt wyostżenia czy też rozmycia obrazu.

FOLDER – logiczna jednostka dysku twardego, która organizuje znajdujące się na nim pliki. Folder (przedstawiany w Windows jako żółta teczka) może zawierać kolejne foldery zwane podfolderami. W danym folderze nie mogą znajdować się dwa pliki lub foldery o identycznych nazwach.

FORMATOWANIE DOKUMENTU – przekształcanie wyglądu dokumentów w komputerze nazywa się formatowaniem. Można na przykład sformatować słowo, czyli napisać je drukiem wytłuszczonym, podkreślonym lub kursywą.

FREWARE – programy, które można używać i rozpowszechniać za darmo. Nie wolno ich jednak sprzedawać ani dokonywać w nich zmian, umieszczając wewnątrz na przykład własną reklamę.

GRAFIKA WEKTOROWA – metoda tworzenia grafiki komputerowej polegająca na generowaniu obrazu na podstawie jego matematycznego opisu, który określa pozycję, długość i kierunek prowadzonych linii. Grafikę wektorową można tworzyć m.in. przy użyciu programu graficznego Corel-Draw.

IKONA – mały obrazek symbolizujący elementy systemu *Windows*. Ikony mogą oznaczać miejsce przechowywania informacji, a także ułatwiać pracę.

INFORMATYKA – nauka o pobieraniu, przechowywaniu, przesyłaniu i przetwarzaniu informacji przy użyciu komputerów.

INSTALACJA – proces zapisywania na dysk twardy nowego programu i konfigurowania go do pracy.

INTERNET – połączenie komputerów z całego świata, które tworzy olbrzymią sieć. To światowa sieć licząca już miliony komputerów, które wymieniają najróżniejsze informacje przez sieć telefoniczną i łączy specjalne (np. światłowody, łączy satelitarne).

JEDNOSTKA CENTRALNA – główny element zestawu komputerowego, potocznie nazywany komputerem. Jest to duża metalowa skrzynia (obudowa), w której umieszcza się zasilacz, układy elektroniczne i wiele innych urządzeń.

KARTA DŹWIĘKOWA – karta rozszerzeń pozwalająca na odtwarzanie i nagrywanie na komputerze plików muzycznych.

KLAWIATURA – stanowi zestaw klawiszy, za pomocą których wprowadzamy do komputera polecenia i teksty. Może ona zawierać od 101 do 104 klawiszy.

KLAWIATURA NUMERYCZNA – blok klawiszy znajdujący się po prawej stronie klawiatury, przypominający nieco wyglądem kalkulator.

KOMPUTER – urządzenie elektroniczne stosowane do przetwarzania informacji.

KOPIOWANIE – tworzenie duplikatu wybranej informacji.

KOSZ – miejsce, w którym Windows umieszcza skasowane przez użytkownika pliki i foldery. Dzięki temu można je przed ostatecznym usunięciem odzyskać. Ikona kosza widoczna jest na pulpicie.

KREATOR – program ułatwiający proces konfiguracji lub pomagający korzystać z głównego programu. Kreatory prezentują kolejne okna z pytaniami i polami do wypełnienia, pomiędzy którymi przemieszczamy się przy użyciu przycisków *DALEJ* i *COFNIJ (WSTECZ)*.

KURSOR – ruchomy wskaźnik widoczny na ekranie komputera, który użytkownik kontroluje zazwyczaj za pomocą myszy lub klawiatury.

KURSOR TEKSTOWY – kreska migająca na ekranie monitora.

LICENCJA – dokument producenta zezwalający na legalne używanie programu komputerowego.

MAKSYMALIZACJA – powiększenie aktywnego okna poprzez kliknięcie myszą na jego odpowiedni element na całą wielkość ekranu. (Powiększenie na całą wielkość ekranu aktywnego okna przez kliknięcie myszą na jego odpowiedni element).

MEGABAJT – jednostka pojemności danych. Jeden megabajt to 1024 bajtów. Dla przykładu płyta CD-ROM mieści zazwyczaj 650 megabajtów zaś dyskietka – 1,44 megabajta.

MEGAHERC (MHz) – szybkość procesora definiuje się jako liczbę operacji wykonywanych w ciągu sekundy. Podaje się ją w jednostkach zwanych hercami (Hz), lecz szybkości te są obecnie tak duże, że używa się jednostki megaherc (MHz), oznaczającej miliony herców.

MINIMALIZACJA – ukrycie okna (w Windows chowa się ono na pasku zadań). Zminimalizowanie usuwa okno z ekranu, ale nie zamyka go.

MONITOR – urządzenie służące do wyprowadzania danych z komputera. Umożliwia on komunikowanie się użytkownika z komputerem.

MODEM – urządzenie, które może przesłać dane komputerowe (cyfrowe) po zwykłej linii telefonicznej (analogowej). Za jego pomocą można na przykład podłączyć się do internetu i pobranie znajdujących się w nim danych. Produkowane są dwa typy modemów: wewnętrzne (mają postać karty, którą wkładamy do komputera) oraz zewnętrzne.

MULTIMEDIALNY (POKAZ, PREZENTACJA) – korzystający z więcej niż jednego środka przekazu informacji, np. dźwięku i obrazu.

MYSZ – urządzenie podłączone do komputera, które użytkownik przesuwa po płaskiej powierzchni w celu uzyskania ruchu kursora na ekranie monitora.

NARZĘDZIE – tworząc rysunki w programie graficznym, zamiast tradycyjnych przyborów malarskich, korzystamy z zawartych aplikacji narzędzi. Zwykle uruchamia się je poprzez kliknięcie na ikonie lub wybranie z paska menu.

ODINSTALOWANIE, DEINSTALACJA – proces usuwania programu z dysku twardego komputera.

OKNO – element systemu operacyjnego. W oknach pokazywane są komunikaty, uruchamiane programy oraz wyświetlana jest zawartość dysku twardego.

OKNO DIALOGOWE – umożliwia komunikację między komputerem a użytkownikiem. Za jego pomocą komputer komunikuje się z nami: podaje nam w nim informacje i oczekuje na nasze zlecenia.

OPROGRAMOWANIE – programy, które mogą być wykorzystywane przez komputer.

PALETA KOLORÓW – zbiór wszystkich możliwych do wyświetlenia kolorów. Wielkość palety kolorów zależy przede wszystkim od używanej karty graficznej.

PAMIĘĆ OPERACYJNA – pamięć w postaci układów elektronicznych, w której przechowywane są dane podczas pracy komputera. Jej zawartość ginie po wyłączeniu komputera.

PANEL STEROWANIA – w Windows program pozwalający użytkownikowi na sprawowanie kontroli nad niektórymi elementami i właściwościami systemu operacyjnego, a także nad podłączonymi do komputera urządzeniami.

PARTYCJA – logicznie wydzielony fragment dysku, który system operacyjny widzi jako osobny dysk (przyznaje mu oddzielne oznaczenie literowe, np. C czy D).

PASEK NARZĘDZI – zamiast rozwijać menu i listy wyboru szybciej dojdziemy klikając na pogrupowane w rzędach przyciski z obrazkami symbolizującymi najbardziej typowe opcje aplikacji. Pasek narzędzi to jedna z najwygodniejszych możliwości wywoływania funkcji programu.

PASEK ZADAŃ – umieszczony jest przy dolnej krawędzi ekranu. Pojawiają się na nim wszystkie uruchomione w danej chwili programy. Są one reprezentowane przez przyciski, na których znajdują się nazwy programów.

PIKSEL – fragment obrazu elementarnej wielkości, czyli najmniejszy punkt, jaki może być wyświetlony lub wydrukowany. Piksele tworzą obraz widoczny na ekranie monitora i na wydrukach.

PIRACTWO KOMPUTEROWE – przejaw łamania praw autorskich, nielegalne posługiwanie się programem komputerowym bez zgody autora lub producenta i bez uiszczenia odpowiedniej opłaty.

PLIK – podstawowa jednostka przechowywania informacji na nośnikach danych. Plikem może być dowolny program, dokument, baza danych.

PLIK GRAFICZNY – plik, który zawiera obraz stworzony w programie graficznym.

PŁYTA INSTALACYJNA – płyta zawierająca program.

POCZTA ELEKTRONICZNA – w skrócie e-mail. Często spotykana jest także pisownia email. Forma przekazu informacji w postaci listów elektronicznych (czyli dokumentów, które można zobaczyć na ekranie komputera), które wymieniają użytkownicy sieci komputerowej, głównie w internecie.

PORT – złącze (gniazdo) umieszczone zwykle z tyłu komputera. Dzięki niemu możemy podłączyć do peceta dodatkowe urządzenia, jak np. myszkę, modem czy drukarkę.

PRAWO AUTORSKIE – prawo chroniące twórcę programów przed ich rozpowszechnianiem i używaniem bez jego wiedzy.

PREZENTACJA MULTIMEDIALNA – pokaz lub wykład (najczęściej publiczny), którego treść jest ilustrowana opracowanymi na komputerze elementami multimedialnymi, takimi jak: rysunki, zdjęcia, a także dźwięk i ruchome obrazy (animacje, filmy).

PROCESOR – najważniejszy i jeden z najdroższych elementów komputera. Ten podzespół określa szybkość, z jaką pracuje pecet. Obok nazwy producenta (Intel, AMD) i modelu procesora (Pentium III, Athlon) podawana jest także prędkość (np. 733 MHz). Im wyższa jest ta liczba, tym szybszy procesor.

PROGRAM – ciąg logicznie uporządkowanych instrukcji, które realizują określone zadanie.

PROGRAM GRAFICZNY – program, który umożliwia poddanie obróbce rysunków lub fotografii, które uprzednio zostały wczytane do komputera przy użyciu skanera. Możliwości modyfikacji rysunków i fotografii za pomocą takich programów są prawie nieograniczone: możemy zmieniać kolory, dodawać i usuwać poszczególne fragmenty lub nawet przekształcać zwykłe zdjęcia na obrazy malowane akwarelą.

PROGRAM MULTIMEDIALNY – aplikacja najczęściej typu encyklopedycznego, wykorzystująca do prezentacji danych więcej niż jeden środek przekazu, często obraz, dźwięk i tekst jednocześnie.

PRZEGLĄDARKA INTERNETOWA – program, który umożliwia wyświetlenie na ekranie komputera zawartości strony WWW.

PROGRAM ODINSTALOWUJĄCY – narzędzie, dołączane do zainstalowanych na dysku aplikacji, najczęściej znajdujące się w tym samym katalogu co aplikacja. Program odinstalowujący służy do usuwania z dysku wszystkich plików (skopiowanych na dysk twardy podczas instalacji) związanej z nim aplikacji.

PRZYCISK – to przeważnie prostokąt z umieszczonym na nim napisem lub symbolem. Klikając na przycisku, wydajemy systemowi Windows polecenie wykonania czynności opisanej na przycisku.

PULPIT – pulpit, podobnie jak biurko (pulpit to tłumaczenie angielskiego słowa desktop oznaczającego blat biurka), może gromadzić najróżniejsze ikony dokumentów, plików i folderów. Na nim również znajdują się podstawowe ikony służące do pracy.

RAM – robocza pamięć (pamięć o dostępie swobodnym), do której komputer ładuje aktualnie używane dane, by były szybko dostępne. Gdy jest jej mało, komputer musi te dane zapisywać na dysku twardym, co spowalnia jego działanie. Przechowuje program i dane do tego programu tylko podczas zasilania komputera. Po wyłączeniu zasilania informacja znika.

ROM – pamięć tylko do odczytu. Zostaje ona zapisana podczas procesu produkcji. Wyłączenie komputera nie wpływa na jej zawartość. Najczęściej przechowuje ona informacje o systemie operacyjnym, który umożliwia zainicjowanie pracy zaraz po włączeniu komputera.

REKORD – zbiór wszystkich informacji w bazie danych dotyczących jednego tematu.

RESET – przycisk, który umożliwia ponowne uruchomienie zestawu komputerowego bez wyłączania komputera. Jest przydatny w sytuacji, gdy nastąpi zawieszenie komputera.

ROZDZIELCZOŚĆ – liczba punktów, które rozpoznaje element światłoczuły skanera i zapisuje je w pliku graficznym. Jej miarą jest dpi (od ang. dots per inch – punkty na cal). Im więcej dpi, tym ostrzejszy jest obraz, wyższa jakość barw możliwych do uzyskania i lepsza jakość druku.

SCHOWEK – wydzielona część pamięci komputera, w której użytkownik może tymczasowo przechowywać dane – teksty, grafikę. Ze Schowka korzysta się najczęściej po to, aby dane wstawić za chwilę w inne miejsce. Kopiowanie danych do Schowka następuje po wybraniu polecenia Kopiuj lub Wytnij.

SERWER POCZTOWY – serwer podłączony na stałe do internetu. Jego zadaniem jest odbieranie, przesyłanie i przechowywanie poczty elektronicznej, a także utrzymywanie kont pocztowych.

SHAREWARE – program, który można otrzymać i rozpowszechnić za darmo. Korzystanie z niego jest już jednak obwarowane pewnymi zasadami. Jeżeli po upływie okresu testowego (często 30-dniowego) użytkownik zdecyduje się zatrzymać program na dysku twardym, powinien potraktować to jako kupno produktu i zapłacić jego autorowi.

SIEĆ KOMPUTEROWA – tworzą ją co najmniej dwa komputery połączone kablami w taki sposób, że mogą wymieniać między sobą dane (pliki, pocztę elektroniczną itp.) lub korzystać ze wspólnych urządzeń.

SIEĆ LOKALNA – sieć komputerowa działająca na małym terenie, np. tylko w jednym budynku.

SKANER – umożliwia wczytywanie dokumentów (np. wydrukowanego tekstu lub fotografii) do komputera. Otrzymują one postać plików graficznych, dzięki czemu można je później poddać obróbce.

SKRÓT – ikona, najczęściej oznaczona małą strzałką w lewym dolnym rogu, kliknięcie na którą powoduje otwarcie dokumentu lub programu przez nią wskazanego. Do dokumentów i programów można tworzyć dowolnie wiele skrótów. Skrótów najczęściej umieszczane są dla wygody użytkownika na pulpicie.

SKRÓT KLAWISZOWY – wiele poleceń w systemach operacyjnych i programach można wywołać za pomocą skrótów klawiszowych, to znaczy naciskając określony klawisz lub kombinację klawiszy. Użycie skrótu klawiaturowego jest z reguły szybsze niż wykonanie tej samej operacji za pomocą myszy.

STACJA DYSKÓW – komputerowe urządzenie, które może odczytywać i zapisywać dane na dyskietkach magnetycznych.

STEROWNIK – mały program sterujący współpracą komputera i przyłączonych do niego urządzeń. Do pracy każdego urządzenia potrzebny jest przeznaczony specjalnie do niego sterownik.

STRONA GŁÓWNA – strona startowa witryny internetowej, na której znajdują się podstawowe informacje oraz hiperłącza do kolejnych dokumentów. Gdy w przeglądarce wpiszemy jedynie adres serwera WWW, ale bez podania nazwy dokumentu, wyświetlona zostanie właśnie strona, główna.

STRONA WWW, STRONA INTERNETOWA – zawartość widoczna w oknie przeglądarki internetowej – połączenie tekstu, grafiki, animacji przechowywane na serwerze internetowym. Strony WWW to charakterystyczny element internetu, specyficzny dla niego nośnik informacji.

SYSTEM OPERACYJNY – nadrzędny i niezbędny program kontrolujący pracę komputera. Przyjmuje polecenia od użytkownika, umożliwia uruchomienie innych programów i nadzoruje ich działanie. Odpowiada za komunikację z urządzeniami podłączonymi do komputera, zapis na dysku, twarde, drukowanie i wyświetlanie informacji na ekranie.

TABELA – w programie do tworzenia baz danych miejsce, w którym są zapisywane (w postaci rekordów) wszystkie wprowadzane przez nas dane.

TAPETA – element graficzny, który umieszczamy na pulpicie celem uatrakcyjnienia wyglądu Windows. Tapeta znajduje się zawsze w tle – przykrywają ją wszystkie inne elementy Windows (np. ikony, okna).

TRYB AWARYJNY – tryb pracy systemu Windows, w którym uruchamia się on z pominięciem niektórych plików i zapisów rejestru. Dzięki temu możliwe jest usunięcie niektórych błędów uniemożliwiających normalną pracę Windows.

TRYB OFFLINE – termin określający tryb pracy przeglądarki WWW lub programu pocztowego. W trybie online informacje ściągane są przez modem z internetu. W trybie offline jest symulowana praca online, wyświetlane są dokumenty lub poczta wcześniej ściągnięta z sieci.

UAKTUALNIENIE – nowsza wersja programu. Do jej zainstalowania potrzebna jest jej poprzednia wersja. Uaktualnienia są zwykle sprzedawane po niższej cenie (nawet 60% taniej), dzięki temu są chętnie nabywane.

USB – nowoczesny standard połączenia między komputerem a urządzeniami zewnętrznymi (skanerami, drukarkami, monitorami, myszkami itp.).

WARSTWA – warstwy są to obrazy nałożone na inne obrazy. Można nimi manipulować, zmieniać ich wielkość, rozciągać itd. Najważniejsze jest to, że właściwe tło (czyli obraz pod spodem) jest zachowane w całości, bez żadnych zmian. Dzięki temu w prosty sposób możemy dokonywać montażu zdjęć.

WIERSZ – to jedna linijka tekstu.

WIRUS – program, który bez wiedzy użytkownika przedostaje się na dysk twardy komputera. Wirus na ogół jest wyposażony w złośliwe funkcje kasujące pliki, niszczące dyski twarde.

WKLEJANIE – umieszczanie w dowolnym miejscu wcześniej skopiowanej (czyli zapisanej w Schowku) lub wyciętej informacji – tekstu, obrazu graficznego, plików bądź folderów.

WWW – światowa pajęczyna, sieć internetu o zasięgu światowym.

WYCINANIE – przenoszenie komputerowej informacji (na przykład pliku, tekstu czy też grafiki) do pamięci komputera celem wklejenia jej w inne miejsce (po wklejeniu oryginał zostaje usunięty z pamięci).

WYGASZACZ EKРАНU – program, który wyświetla na ekranie monitora zmieniające się obrazki. Konfiguruje się go tak, aby włączał się automatycznie, gdy komputer przez dłuższy czas nie jest używany.

WYJUSTOWANIE – modyfikacja układu tekstu. Wyjustowanie powoduje, że wyrazy w dokumencie zostają wyrównane do lewego i prawego marginesu.

WYSZUKIWARKA – program, który przeszukuje strony WWW w celu odnalezienia danych określonych przez użytkownika.

OPRACOWAŁ
mgr inż. Paweł Mazurek