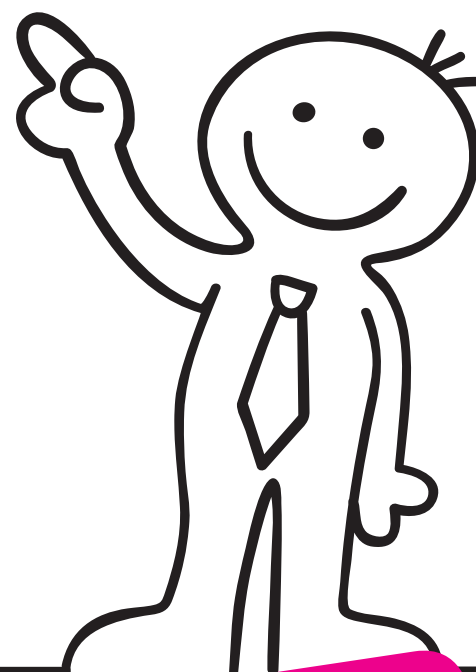




MANUAL DE NAVIGARE PE INTERNET



Lifelong
Learning
Programme

THIS PROJECT HAS BEEN FUNDED WITH SUPPORT FROM THE EUROPEAN COMMISSION. THIS PUBLICATION [COMMUNICATION] REFLECTS THE VIEWS ONLY OF THE AUTHOR, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN.

www.geengee.eu

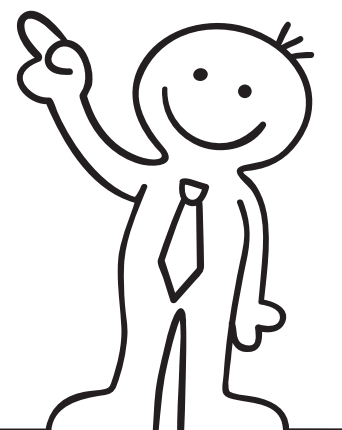
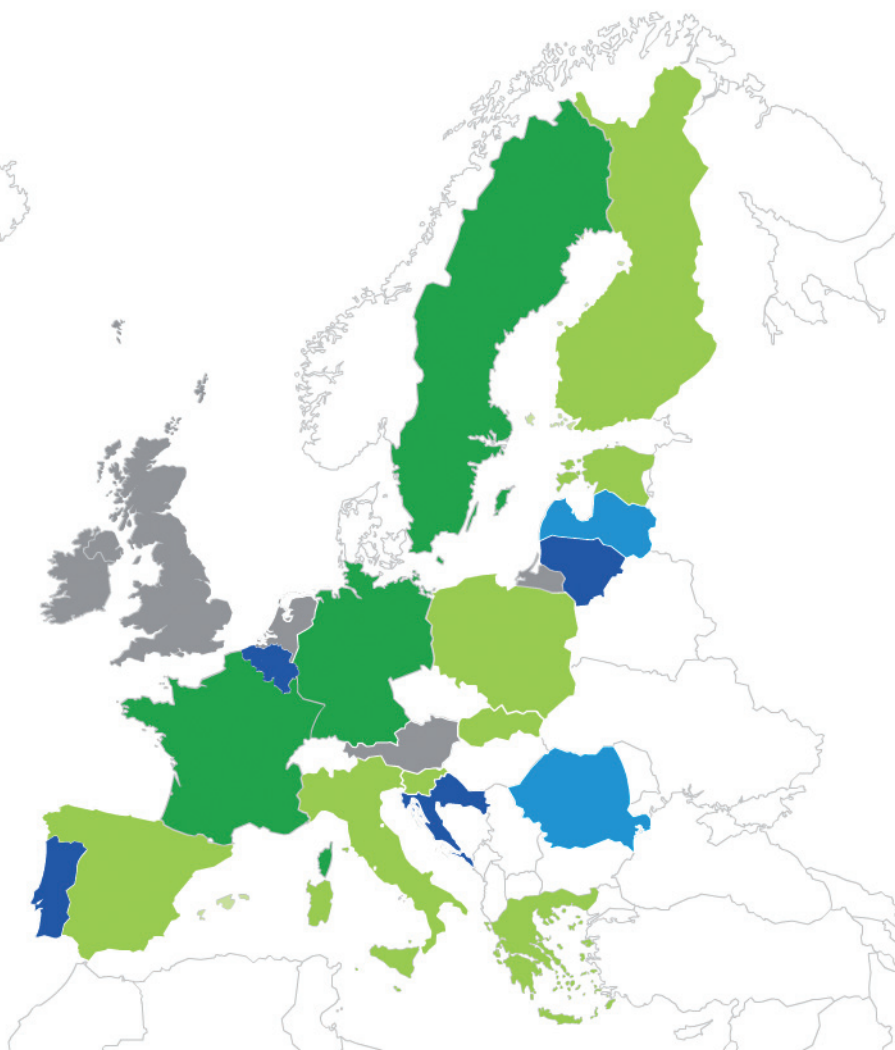


grandparents & grandchildren

- 2011/2013 Leonardo G&G UPDATE
- 2011/2013 Grundtvig G&G Enhancement 2
- 2008/2010 Grundtvig G&G Enhancement
- 2007/2008 eLearning G&G

PARTNERS »

ENAIP FVG [IT]
ACTIF CNT [FR]
APOPSI [EL]
CECOA [PT]
CE.RI.S. [IT]
COM. MORGIONGORI [IT]
CVO [BE]
EB-ONE [SW]
GEZINSBOND [BE]
GRAD BUJE [HR]
ILEU [DE]
LUJ [SL]
MOISELLE LE BLANC [IT]
OBSERVATOR [RO]
SAO [FI]
SCIENTER [IT]
SCIENTER ESPANA [ES]
SIOV [SK]
VISC [LV]
VDU [LT]
TALLINN UNIVERSITY [EE]
TNOIK [PL]
VOC. TRAINING S.A [EL]
ZAWIW [DE]



Lifelong
Learning
Programme



Manual de navigare pe Internet

Proiect Grandparents & Grandchildren

Autori

Gilberto Collinassi - Net Learning ENAIP FVG
Andrea Musi - Net Learning ENAIP FVG
Barbara Lavallo - Net Learning ENAIP FVG
Michela Biasutti - Net Learning ENAIP FVG
Mara Galmozzi - AIM/Associazione Interessi Metropolitani

Versiunea originală

Versiunea 07

Creat de Learning ENAIP FVG

Ultima actualizare: 15 february 2012

Copyright © 2007 - ENAIP Friuli Venezia Giulia
Via Leonardo da Vinci, 27
33037 Pasian di Prato (UD) - Italy
Telefon: 0432 693611 - Fax 0432 690686
E-mail : <mailto:g.collinassi@enaip.fvg.it>
Web : <http://www.geengee.eu>

Cuprins

Istoric	pag.	3
Ce este Internetul	pag.	6
Care este scopul Internetului	pag.	6
Pornirea calculatorului	pag.	7

EXPLORAREA INTERNETULUI

Navigarea pe Internet	pag.	9
Oprirea calculatorului	pag.	12
Rezolvarea defecțiunilor	pag.	13
Exerciții de navigare pe Internet	pag.	15

CĂUTAREA PE INTERNET

Motoarele de căutare	pag.	16
Exerciții de căutare și găsim a informațiilor pe Internet	pag.	20

E-MAIL

E-mail: un nou instrument de comunicare	pag.	21
Exerciții de utilizare a e-mailului	pag.	23

REȚELELE SOCIALE

Facebook, Twitter, LinkedIn, Youtube, Myspace, Flickr	pag.	24
---	------	----

COMUNICAREA PE INTERNET

Skype	pag.	27
-------	------	----

GLOSAR	pag.	29
---------------	------	----

Istoric

În anii '50 americanii încercau să cucerească noi frontiere în spațiu, în concurență cu rușii, dar rezultatele au fost dezastruoase: cea mai mare parte dintre rachete nu puteau să se ridice de la sol, iar asupra celor care decolau se pierdea controlul imediat după decolare.

În acest context a fost început un proiect uriaș de cercetare științifică și tehnologică, punându-se bazele ARPA (Advanced Research Projects Agency - Agenția pentru Proiecte de

Cercetare Avansată). Era un fel de consiliu de cercetare militară, iar Wherner Von Braun, un om de știință german care a fost adus în Statele Unite după înfrângerea Germaniei, a fost invitat să lucreze în cadrul ei. Cu toții știm ce a urmat. Nu fără multă muncă, NASA a putut în sfârșit să câștige competiția care s-a terminat în 1969, odată cu aselenizarea primului om. Un rezultat al goanei pentru cucerirea spațiului este Internetul: în 1965 ARPA a lansat o cerere de propuneri pentru implementarea unui sistem capabil să conecteze calculatoarele diferitelor universități implicate în proiecte de cercetare militară, care în acel moment erau complet separate.

În timp ce marile companii informatice au încercat să-i convingă pe toți că inițiativa era „o nebunie”, o mică companie de pe coasta de vest a Statelor Unite a implementat primul sistem de interconectare.

În 1969 a fost gândită și implementată

„Rețeaua Agenției pentru Proiecte de Cercetare Avansată” (Advanced Research Projects Agency Network - ARPANET) de către Agenția pentru Proiecte de Cercetare Avansată în Apărare (Defence Advanced Research Project Agency - DARPA) a Departamentului

Citat din Roberto Dadda (AIM)

4 octombrie 1957 este probabil una dintre primele dimineți ale copilăriei mele pe care mi le amintesc cu claritate. Eram în clasa a treia și învățătoarea ne-a explicat că rușii trimisese primului satelit artificial în spațiu.

Îmi amintesc că atunci când am ieșit de la școală ne-am uitat cu toții pe cer deoarece, în inocența noastră copilărească, am crezut că este posibil să vedem vreun semnal de la obiectul zburător a cărui lansare ne impresionase atât de mult.

Nu știam că, într-un mod indirect, acea lansare pusese în mișcare o serie de evenimente care urma să-mi influențeze atât de mult viața.



pentru Apărare a SUA. Conexiunea a fost realizată între calculatoarele a două universități uriașe din Statele Unite: University of California, din Los Angeles (www.ucla.edu) și Universitatea Stanford (www.stanford.edu) din Palo Alto, în inima Silicon Valley. Aceasta folosea un sistem care a fost dezvoltat de institutul de cercetare a celei din urmă, Stanford Research Institute (www.sri.com); dispozitivele folosite erau două modele vechi ale Xerox Data Systems. Da, ați „auzit” bine, Xerox, compania care produce fotocopiatore, care în acel moment era o companie de top în dezvoltarea sistemelor de calcul.

Internetul are o dată e naștere exactă: 29 octombrie 1969; 22:30, ora coastei de vest a Statelor Unite.

Internetul are și un certificat de naștere. Este pagina jurnalului care a înregistrat prima conexiune.

Data apare în colțul stânga sus, dedesubt este ora și înscrisul: „Talked to SRI host to host” (Vorbit cu SRI de la un terminal la altul).

29 OCT 69	2100	LOADED CP. PROGRAM	SK
		FOR BEN BARKER	
		BBV	
	22:30	Talked to SRI	SK
		Host to Host	
		Left CP in program	SK
		running after sending	
		a host dead message	
		to imp.	

Se spune că odată ce a fost stabilită legătura, cele două grupuri s-au sunat. Acordul fusese să se transmită cuvântul LOGIN, care în engleză înseamnă „accesarea sistemului”:

„Am transmis un L, puteți să-l vedeți??”

„Da îl vedem!”

„Am transmis un O”

„Îl vedem ...”

Apoi conexiunea a căzut, dar o nouă epocă era pe cale să înceapă. Universitățile din Utah și San Diego au fost și ele conectate și nucleul Internetului pe care-l cunoaștem astăzi, a început să se extindă. Rețeaua a devenit curând o rețea de rețele și poate



astăzi să se conecteze la orice calculator de pe Planetă.

În jur de 1973 a apărut e-mailul; în zilele noastre aceasta este cea mai folosită aplicație de pe Internet. A fost inventat de Ray Tomlinson de la BBN. Anul următor, Arpanet a fost prezentat publicului larg, iar Tomlinson și-a adaptat programul. Acesta a devenit popular imediat datorită contribuției lui Larry Roberts care dezvoltase primul program de management al e-mailurilor, RD. Primul mesaj pe care l-a trimis, care a fost și primul e-mail trimis vreodată, a fost „QWERTYUIOP”.

Pentru a doua mare revoluție a fost nevoie să mai așteptăm o vreme. Doar în 1991 Tim Berners-Lee, un englez care lucra la Communitarian Centre for Nuclear Researches din Geneva, a venit cu ideea de a aplica hypertextul la Internet. Prototipul a dat naștere la World Wide Web (www).

Se mai spune și că...

... ideea a venit de la un cercetător american care, întorcându-se de la o conferință acasă, și-a dat seama că își uitase aparatul de ras în căminul universității. Pentru a economisi banii care l-ar fi costat să dea un telefon, care era foarte scump în acea vreme, s-a hotărât să trimită un mesaj prin Internet. Mesajul, foarte simplu și nu prea interesant, a declanșat o adevărată revoluție!

De fapt ideea de a face World Wide Web fusese creionată cu doi ani înainte, în 1989, la CERN în Geneva (cel mai important laborator de cercetări

în fizică din Europa). Motivația a fost intenția lui Berners-Lee și a colegului său Robert Cailliau de a împărtăși lucrări științifice în format electronic, pentru a îmbunătăți comunicarea și cooperarea. Cu acest scop au pornit să definească standardele și protocoalele de schimb de documente în rețeaua informatică: limbajul HTML și protocolul http.

Aceste standarde și protocoale puteau la început să suporte doar managementul unor pagini de text îmbogățite cu informații privind formatul și legături (eng. *links*) care făceau posibilă navigarea între ele folosind o aplicație specială (browserul web).

Simplitatea și eficiența tehnologiei a condus la un succes imediat, care a pornit din mediul academic și de cercetare și s-a răspândit spre lumea afacerilor, dând naștere „erei web” din zilele noastre. Astăzi miliarde de pagini conectate între ele ne oferă cea mai mare bibliotecă concepută vreodată, totul accesibil din propria noastră casă și la un cost scăzut.

Suntem abia la început!

Ce este Internetul?

Internetul este o rețea la nivel global compusă din mii de calculatoare conectate între ele pentru a schimba informație (texte, imagini, muzică, e-mail, date etc.) și pentru a oferi servicii precum rezervarea unei vacanțe, cumpărarea unui bilet de tren etc.

Internetul conectează între ele atât de multe calculatoare încât conexiunile par a fi precum o pânză de păianjen. De aceea Internetul mai este numit și „**the web**” (rom. pânza de păianjen/ rețeaua). Literele www reprezintă „world wide web”, care în traducere înseamnă rețea globală.

Prin intermediul Internetului putem comunica în câteva secunde cu alte persoane prin intermediul e-mailului sau a programelor de chat (schimb de mesaje în timp real), dar de asemenea putem să plătim o factură sau să dăm un telefon.

Care este scopul Internetului?

Putem face multe lucruri prin intermediul acestei rețele:

- căutăm informații despre subiecte care ne interesează;
- comunicăm cu oameni în jurul globului prin e-mail sau programe de chat (de exemplu Skype);
- facem cumpărături online, programarea la medic sau găsim informații despre acestea;
- efectuăm plata unei facturi sau verificarea contului bancar;
- ascultăm muzică și vedem filme;
- ne facem cunoscuți prin intermediul propriului site;
- și multe altele...

Pornirea calculatorului

Este recomandabil să porniți întâi modemul și apoi calculatorul. Atunci când porniți calculatorul sistemul de operare, care este instalat pe hard disk, se încarcă automat în memoria calculatorului.

Atenție: dacă aveți o linie telefonică fixă obișnuită, atunci, înainte de a începe, deconectați telefonul, introduceți modemul și (dacă acesta nu este încorporat în calculator) porniți-l.

Dacă aveți o conexiune ISDN sau DSL doar porniți modemul.

Încărcarea durează un anumit timp. Această operațiune este semnalată printr-o clepsidră pe ecran; când totul este gata clepsidra se transformă într-o săgeată (care este cursorul mouse-ului și poate fi mișcat dacă îl folosiți).

Ecranul apare ca un spațiu de lucru, cu niște desene (**iconițe**) care reprezintă diferite obiecte ce se află pe el. În spațiul de lucru de obicei există documente (fișiere), directoare cu documente și instrumente de lucru (programe).

Iconițele virtuale din spațiul de lucru pot corespunde unui program, unei **archive (fișier)** care conține date (texte, desene, imagini, clipuri video etc.) sau unui **director** (care conține diferite fișiere).

Cantitatea și tipul de iconițe pe care le puteți vedea pe ecran depinde de tipul de calculator și de sistemul de operare pe care-l folosiți: în această secțiune suntem interesați să identificăm iconița browserului.

Browserul este un program simplu de accesare a informațiilor de pe Internet. El vă permite să vizualizați informații precum imagini, texte, fișiere audio și video de pe Internet.

Mai precis, un browser este un program de vizualizat pagini care vă permite:

- să găsiți o pagină pe Internet;
- să afișați informații într-o formă ordonată;
- să treceți repede de la o pagină la alta, în funcție de preferințe.



Dacă utilizați sistemul de operare Windows, browserul se numește „**Explorer**”. Iconița pe care trebuie să o găsiți și pe care trebuie să faceți click pentru a deschide programul pentru conectarea la Internet, este cea din imaginea din stânga.



Dacă aveți un Macintosh cu un sistem de operare MacOSX, browserul se numește „**Safari**”, iar iconița arată ca cea din stânga.



Există și un alt browser ce poate fi descărcat gratuit pentru ambele sisteme de operare, care se numește „**Firefox**” și a cărei iconiță o vedeți în partea stângă.

Făcând click pe aceste iconițe veți lansa programul care, dacă modemul funcționează și conexiunea este activă, vă va permite să navigați pe Internet.

EXPLORAREA INTERNETULUI

**Pentru a exersa și studia
mai în detaliu conceptele ilustrate în acest capitol,
vizitați site-ul www.geengee.eu;
mergeți la sala de exerciții și accesați temele de la prima unitate de învățare.**

Navigarea pe Internet:

Odată conectați la Internet se deschide Pagina de Start, o pagină presetată aleasă de utilizator.

Pentru a naviga pe orice site de pe Internet trebuie să-i explorați conținutul folosind cursorul mouse-ului, care în mod obișnuit arată ca o săgeată. Când săgeata este poziționată pe un cuvânt, simbol sau imagine care permit accesul la o nouă pagină pe același site, cursorul se transformă într-o „mână”.

În acest moment, pentru a accesa noua pagină trebuie să faceți dublu click pe legătură (eng. *link*).

Paginile site-urilor nu au o dimensiune verticală sau orizontală fixă. Cu cât webdesigner-ul a scris mai mult, cu atât pagina se extinde în jos sau lateral, de la caz la caz. Dacă ecranul în care navigați nu este suficient de mare, pagina va fi afișată doar parțial. Pentru a vedea restul paginii pe care o vizitați trebuie să vă mișcați în sus sau în jos, în stânga sau în dreapta paginii, folosind cursorul în formă de săgeată pe care-l vedeți în colțul din dreapta jos al ferestrei browserului (în bara de derulare).

Puteți să mergeți spre alte site-uri de la prima pagină deschisă, astfel:

- duceți cursorul mouse-ului spre caseta din partea superioară a browserului (lângă locul unde scrie „Adresă”);
- faceți click pe scrisul pe care-l vedeți în casetă, care este adresa paginii pe care vă aflați în acest moment; scrisul va deveni albastru și va fi posibil să „scrieți peste el”, ștergându-l astfel și introducând o nouă adresă;
- scrieți adresa site-ului pe care doriți să-l vizitați;
- apăsați butonul „Enter” pentru a încărca pagina dorită.

Atenție: toate adresele de Internet au următoarea structură:

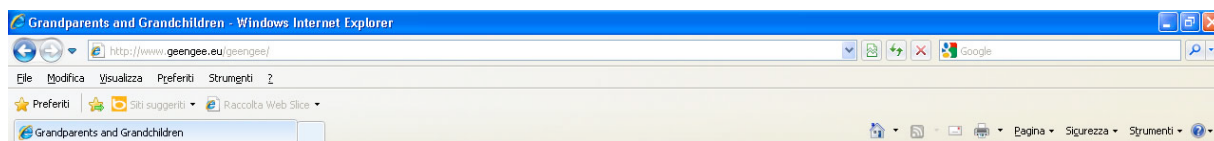


www.geengee.eu
www.num.e.extensieTLD

unde „nume” este numele site-ului, iar „extensia” este un cod de două sau trei litere care indică tipul de site (ex. „.org”, „.com” unde „org” înseamnă „organizație” și „com”, „companie”) sau țara organizației sau companiei (ex. „.it” pentru site-uri italiene, „.uk” pentru site-uri britanice, „.ro” pentru site-uri românești etc.).

Cuvintele care compun adresa unui site trebuie introduse întotdeauna fără spații între ele, iar punctul (.), cratima (-), liniuța de jos (_) sau bara (/) trebuie scrise așa cum apar ele în adresă.

Haideți să vedem acum funcțiile de bază în navigare din „bara de meniu” (pe care o găsiți în partea superioară a ferestrei browserului):



Înainte și înapoi: Aceste două butoane vă permit să mergeți înainte și înapoi pe drumul pe care ați navigat deja (deschide pagini pe care le-ați accesat anterior);



Stop: oprește încărcarea paginii (este util atunci când sunt probleme cu încărcarea unei pagini, ca de exemplu atunci când durează prea mult pentru a fi deschisă);



Refresh (actualizare, reîmprospătare): vă permite să descărcați din nou (să actualizați, să reîmprospătați) pagina pe care tocmai o vizitați (este util atunci când aveți probleme cu descărcarea sau afișarea conținutului paginii, sau aveți nevoie de ultimele informații);



Pagina de start: vă permite să vă întoarceți la prima pagină care apare când începeți să navigați pe Internet;



Căutare: o căsuță în partea stângă a ecranului în care se deschide o versiune simplificată a unui motor de căutare.



Favorite: vă permite să salvați și să arhivați adresele paginilor web care vă interesează cel mai mult și la care poate veți dori să vă întoarceți pe viitor;



Mail: vă permite să deschideți direct serviciul de e-mail sau să trimiteți unui prieten pagina web pe care o vizitați (sau adresa ei) prin intermediul unui e-mail;

Imprimare: este folosit pentru a imprima pe hârtie pagina pe care o vizitați.

Pentru a salva adresa unui site trebuie:

- să fiți pe pagina principală a site-ului pe care vreți să-l salvați;
- să apăsați pe butonul „Favorite”; vă va apărea o coloană în partea stângă a ecranului;
- să faceți click pe „Adăugare” care se află în partea superioară a coloanei;
- în fereastra anterioară programul vă va întreba cum vreți să denumiți această adresă;
- dacă doriți puteți să modificați numele sugerat în mod automat cu unul pe care-l asociați cu ușurință site-ului;
- faceți click pe „ok”.

Atenție: butonul „Favorite” este unul dintre cele mai utile, deoarece vă permite să salvați adrese pe care le vizitați des.

Pentru a utiliza semnele de carte din meniul „Favorite”:

- faceți click pe „Favorite” (dacă coloana din stânga nu este deja deschisă și afișată);
- faceți click pe numele site-ului pe care doriți să-l vizitați, acea pagină va fi căutată și descărcată în mod automat.

Oprirea calculatorului

Pentru a **opri în mod corect** calculatorul trebuie să urmați niște pași:

1. Închideți toate programele folosite în timpul sesiunii de lucru, verificând să nu rămână nici o iconiță cu numele unor programe, fișiere sau pagini de Internet pe bara din josul spațiului de lucru (lângă butonul „Start”). Dacă mai sunt programe sau documente deschise, faceți click pe iconiță ca și cum ați deschide pagina și apoi închideți-o făcând click pe X (butonul de închidere) din dreapta sus.
2. Apăsați pe „Start” și apoi pe „Închideți sesiunea” (este ciudat că trebuie să apăsați pe „Start” pentru a porni calculatorul, dar așa este programul Windows!).
3. Va apărea o fereastră numită „Terminarea sesiunii de lucru”, care vă oferă mai multe opțiuni. Asigurați-vă că apare un punct negru în cercul alb de lângă scrisul „Oprirea sistemului”.
4. Apăsați pe „Ok” sau „Da”.

N.B.: Chiar dacă un calculator nu este închis în mod corect (ex. pentru că s-a oprit curentul, atunci s-a folosit butonul de oprire în loc de comanda din Windows) nu se produc defecțiuni ale acestuia: riscul este de a pierde ultimele informații care nu fuseseră salvate în memoria calculatorului.

Următoarea dată când veți porni calculatorul veți fi informat că acesta nu a fost închis corect și că va încerca să rezolve eventualele probleme și să reîncarce sistemul de operare. Uneori este posibil să fiți nevoit să opriți calculatorul în mod brutal (mai ales în cazul sistemului de operare Windows) pentru că acesta se blochează complet și nu mai răspunde comenzilor de la tastatură sau mouse. În acest caz opriți-l fără a vă fi teamă de posibile defecțiuni ulterioare.

Rezolvarea defecțiunilor celor mai obișnuite

Browserul nu descarcă pagina și apare mesajul „pagina nu a fost găsită” (eng. „*page not found*”)

Motivele pot fi multiple:

1. Adresa site-ului nu a fost scrisă corect. În această situație trebuie să verificați cu atenție adresa și să o rescrieți dacă este cazul. Mai ales trebuie să verificați dacă adresa este completă și corectă. Trebuie să o scrieți cu exactitate și fără spații între cuvinte!
2. Uneori în timp ce încercați să accesați un site, cineva lucrează la actualizarea unei pagini sau a calculatorului pe care este găzduit site-ul. În acest caz va trebui să încercați mai târziu: de îndată ce furnizorul nu va mai lucra la paginile site-ului ele vor deveni din nou disponibile.
3. Există mult trafic pe rețea și furnizorul (calculatorul care asigură accesul la Internet) nu poate satisface toate cererile primite. Va trebui să încercați mai târziu.

Dacă fereastra care conține butonul de închidere () în partea din dreapta sus nu apare, cum pot să o închid?

Dacă fereastra apare într-o parte a monitorului și nu afișează cele trei butoane din dreapta sus urmați acești pași:

- Mișcați cursorul și poziționați-l pe bara albastră superioară;
- Faceți click și țineți apăsat butonul din dreapta mouse-ului;
- Va apărea un meniu de comenzi, pe un fundal alb;
- Selectați comanda ÎNCHIDE (eng. *CLOSE*).

Puteți obține același rezultat apăsând simultan tastele ALT+F4.

Nu pot vedea fereastra cu pagina, chiar dacă încărcarea nu a semnalat erori

Browserul poate avea mai multe ferestre deschise simultan. Uneori o pagină de Internet poate fi descărcată „în spatele” celei afișate. Puteți să o căutați pe cea care vă interesează și să o aduceți la „suprafață” folosind butoanele pentru a schimba fereastra din bara de comenzi a Windows-ului (cea în care găsiți butonul START) sau prin minimalizarea ferestrelor afișate folosind butoanele adecvate (cele cu simbolul „_” din dreapta sus).

În ultimele versiuni ale Internet Explorer există posibilitatea de a vedea mai multe site-uri într-o singură fereastră a browserului. În acest caz trebuie să apăsați pe filele meniului programului Explorer care au numele paginilor descărcate.

Exerciții de navigare pe Internet



Mouse-ul

Explorați mouse-ul



Faceți exerciții cu mouse-ul

Învățați cum să poziționați corect cursorul



Cum se navighează pe un site

Exersați explorarea unui site [www.geengee.eu] cu Internet Explorer



Accesați un site obișnuit (ziare)

Citiți un ziar online [www.adevarul.ro]



Accesați un site obișnuit (instituții)

Vizitați site-ul Uniunii Europene



Accesați un site obișnuit (comercial)

Vizitați cea mai mare bibliotecă din lume



Salvați documente și pagini web pe calculator

Arhivați pe hard-diskul calculatorului informațiile pe care nu vreți să le pierdeți

CĂUTAREA PE INTERNET

**Pentru a exersa și studia
mai în detaliu conceptele ilustrate în acest capitol,
vizitați site-ul www.geengee.eu;
mergeți la sala de exerciții și accesați temele de la cea de a doua unitate de
formare.**

Motoarele de căutare

Internetul este o lume fără limite care evoluează continuu. Găsirea unei informații de care aveți nevoie (o adresă de site, o căutare tematică etc.) poate fi o operațiune lungă și complexă.

Pentru a face lucrurile mai ușoare au fost create **motoare de căutare**: acesta sunt site-uri structurate ca arhive uriașe care indexează pagini web și care, în câteva secunde, pot să selecteze și să afișeze în funcție de căutarea dumneavoastră o listă cu toate materialele „colectate” de pe Internet.

Un motor de căutare este util atunci când nu știți care este site-ul care conține informațiile de care aveți nevoie sau atunci când căutați informații pe site-uri pe care nu le cunoașteți. Acesta furnizează o listă de site-uri care conțin un anumit cuvânt sau o expresie. Rezultatul căutării este o listă de legături (eng. *links*) spre pagini de Internet.

Pentru a vă ajuta să găsiți paginile cele mai utile pentru dumneavoastră, motorul de căutare afișează lângă link un scurt text din paginile găsite.

Uneori motoarele de căutare vă permit să căutați imagini (desene, fotografii etc.) pe un anumit subiect. Imaginile sunt selectate în funcție de textele din site-urile care le conțin.

Unele motoare de căutare vă permit să căutați locații și adrese pe harta lumii.

Există mai multe motoare de căutare, fiecare cu unele funcții specifice. Astăzi, cel mai utilizat motor de căutare din lume este Google (www.google.ro).

Munca unui motor de căutare se împarte în trei faze principale:

- analiza câmpului de acțiune (prin intermediul unor programe automate, numite în engleză „crawler”, care navighează pe Internet, colectează și clasifică informațiile);
- clasificarea materialelor obținute în baza de date a motorului de căutare;
- căutarea în baza de date și furnizarea de răspunsuri pentru utilizatori pornind de la **cuvinte cheie** pe care le-au introdus pentru a ghida căutarea.

Prima operațiune care trebuie făcută este scrierea adresei motorului de căutare dorit în chenarul de adrese al browserului (în lista de mai jos vă oferim cele mai populare motoare de căutare):

Motoare de căutare din România	www.google.ro
	www.ro.yahoo.com
Motoare internaționale	www.yahoo.com
	www.altavista.com
	www.lycos.com
	www.google.com

După ce ați deschis motorul de căutare, se poate proceda în două moduri:

- căutare după cuvinte cheie;
- căutare prin intermediul site-ului.

Introduceți un cuvânt sau o expresie și apăsați pe „Căutare” (acest buton poate avea uneori un nume diferit, dar asemănător).

Aceasta este metoda de căutare cea mai utilizată: căutare după cuvinte cheie.

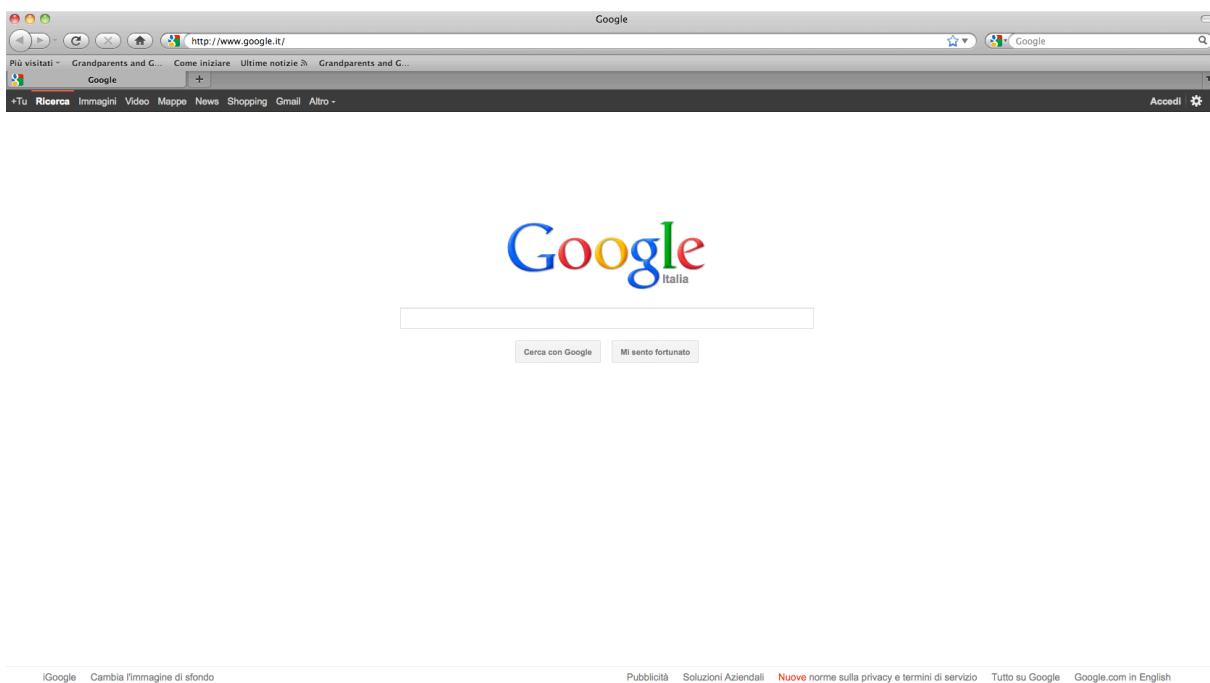
Ea se face prin introducerea unor **cuvinte cheie** care definesc ceea ce căutați în chenarul dreptunghiular de pe pagina motorului de căutare.

Această modalitate folosește o **sintaxă** care permite utilizatorului să caute documente care conțin anumite propoziții, să caute în interiorul unui anumit site, excluderea rezultatelor care conțin anumite instrucțiuni, afișarea rezultatelor în limbile selectate etc. Sintaxa diferă în funcție de motorul de căutare. De obicei fiecare site are o pagină

care explică sintaxa care trebuie folosită sau o secțiune „căutare avansată” care permite utilizatorilor să completeze diferite câmpuri în funcție de filtrele pe care doresc să le aplice. Folosirea corectă a sintaxei de căutare este fundamentală, deoarece motoarele de căutare sunt bazate pe algoritmi complecși care asociază fiecărei pagini un anumit „scor” pentru fiecare cuvânt cheie. Acești algoritmi nu sunt întotdeauna adecvați pentru a identifica căutările utilizatorilor.

Această metodă poate oferi rezultate excelente atunci când puteți defini cu precizie și în puține cuvinte ceea ce căutați (de exemplu „bunici internet”).

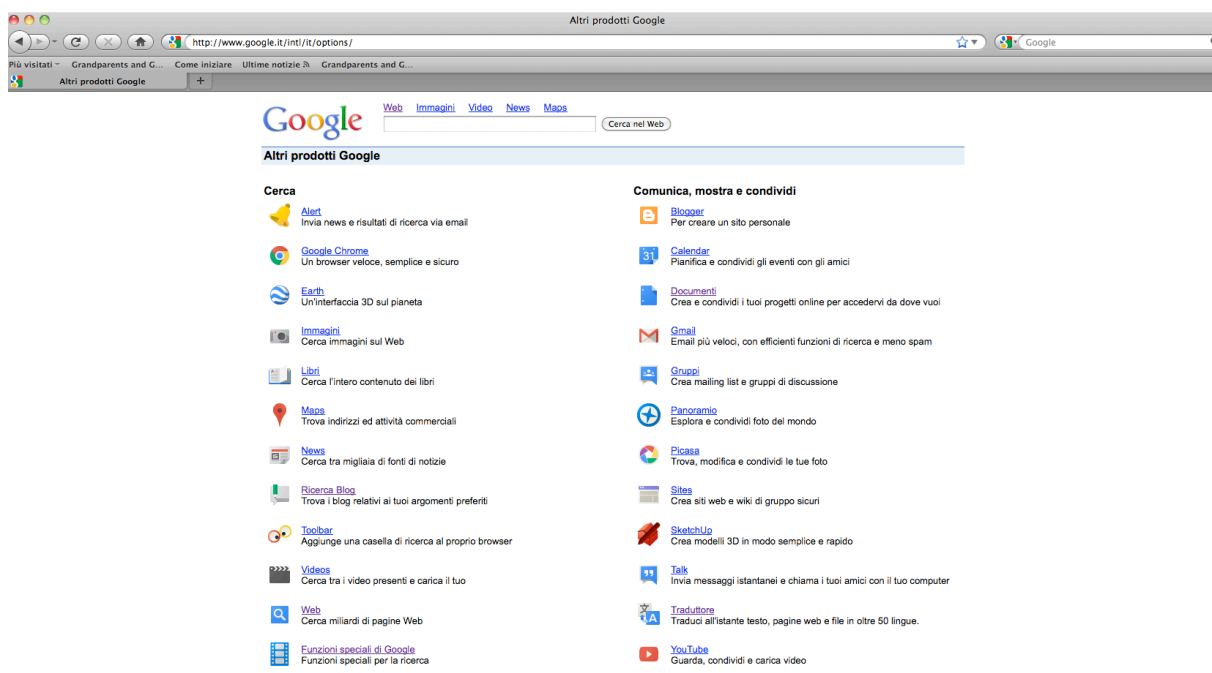
După ce scrieți aceste cuvinte în chenarul alb al motorului de căutare (în dreptul textului „căutare”; a nu se confunda cu chenarul în care se introduc adresele în partea superioară a ecranului unde scrieți adresele site-urilor), trebuie să confirmați cererea apăsând pe „căutare” sau pe tasta „Enter” de la tastatură.



Motorul de căutare va căuta prin toată baza sa de date pentru a găsi site-uri care conțin cuvintele introduse; de aceea este foarte important să scriem cuvintele cu spații și fără www sau punct (care, pe de altă parte, sunt necesare atunci când scrieți adresa unui site în chenarul pentru adrese).

Atunci când motorul termină căutarea, o pagină care conține o listă de site-uri ce includ cuvintele cheie este afișată. Fiecare site este de obicei însoțit de o scurtă descriere a conținutului.

Făcând click pe numele unui site care corespunde căutării dumneavoastră veți găsi informațiile pe care le căutați.



Exerciții de căutare și găsire de informații pe Internet



Căutați informații pe Internet

Cum se combină cuvintele cheie pentru a găsi ceea ce mă interesează



Caută și vei găsi

Încercați funcția „Mă simt norocos” de la Google



Wikipedia și „wikipedienii”

Cea mai mare (și mai spontană) enciclopedie din lume

E-MAIL

**Pentru a exersa și studia
mai în detaliu conceptele ilustrate în acest capitol,
vizitați site-ul www.geengee.eu;
mergeți la sala de exerciții și accesați temele dedicate celei de a treia unități de
formare.**

E-mail: un nou instrument de comunicare

Poșta electronică (**e-mail**) este cu siguranță cea mai utilizată aplicație de pe Internet. Aceasta permite utilizatorilor să trimită mesaje în toată lumea la prețul conexiunii la Internet.

Fiecare utilizator poate avea unul sau mai multe conturi de e-mail unde poate primi mesaje, acestea sunt stocate pe **servere de e-mail**. Puteți să verificați conținutul căsuței de intrări, să citiți mesaje, să răspundeți la un mesaj, să ștergeți, să organizați și să trimiteți mesaje către una sau mai multe persoane, oricând doriți. De asemenea puteți să atașați fișiere precum texte, imagini, clipuri video, muzică etc.

Apariția e-mailului s-a produs în 1972, când Ray Tomlinson a instalat un sistem capabil să schimbe mesaje între diferitele universități din ARPANET. Persoana care a definit funcționarea e-mailului a fost Jon Postel, un nume predestinat!

În acest caz accesul la serviciu este **asincron**, adică cel care trimite și cel care primește mesajul nu trebuie să fie conectați în același timp. Expeditorul nu știe când va fi livrat mesajul și când destinatarul îl va citi, la fel ca și cu poșta tradițională (primim plicuri și decidem cum și când le vom deschide). Astfel, livrarea mesajului nu este o certitudine. Când un server de e-mail nu poate să livreze un mesaj trimis, în mod normal va încerca să-l informeze pe expeditor că mesajul a fost imposibil de livrat, dar și acest mesaj este un e-mail (generat automat de către server), iar livrarea lui nu este nici ea o certitudine.

Expeditorul poate cere o **confirmare de primire** (la fel ca în cazul scrisorilor cu confirmare de primire) sau să fie anunțat dacă e-mailul său a fost citit, dar destinatarul hotărăște dacă vrea să trimită confirmarea și poate să opteze să nu o facă.

Semnificația confirmării poate fi ambiguă, întrucât vizualizarea unui mesaj pentru câteva secunde în căsuța poștală electronică nu înseamnă obligatoriu că a fost citit sau înțeles.

Transmiterea este foarte rapidă. Mesajele sunt „livrate” destinatarului în câteva minute (sau secunde) indiferent de distanța fizică/ geografică; dacă scrieți greșit adresa de e-mail, vi se va trimite un mesaj care vă va informa că mesajul nu a ajuns la destinatar.

Prin intermediul e-mailului puteți trimite un text simplu sau puteți **atașa** documente, imagini sau fișiere cu muzică. Toate acestea sunt posibile doar dacă destinatarul are un cont de e-mail și o căsuță poștală electronică de la un furnizor!

Accesul la căsuța poștală este restricționat în mod normal de o **parolă** sau alte forme de autentificare ce permit utilizatorului să îngreueze accesul altor persoane la utilizarea ei și la citirea mesajelor.

Fiecare cont de e-mail are adresa proprie și clar definită. Ea este compusă din următoarele elemente:

utilizator@nume_domeniulSP.ExtensieTLD

unde *utilizator* este numele ales de cel care o folosește sau de administratorul serverului și care identifică clar un anumit utilizator (sau un grup de utilizatori). Nume_domeniulSP identifică Furnizorul de Servicii de Internet (eng. *Internet Service Provider*) și serverul care administrează poșta.

Simbolul **@** caracterizează toate adresele de e-mail. Atunci când vedeți @, aveți cu siguranță de a face cu o adresă de e-mail. Adresele de e-mail pot avea toate simbolurile alfabetică și numerice (fără diacritice sau accente) și unele simboluri precum liniuța de jos (_) sau punctul (.).

Contul de e-mail poate fi gratuit (de exemplu în schimbul prezenței unor anunțuri publicitare sau ca parte a abonamentului de Internet oferit de furnizor) sau contra cost,

de obicei atunci când sunt utilizate multe conturi de e-mail sau este cerută o anumită adresă.

Exerciții de utilizare a e-mailului



E-mailul: un nou instrument de comunicare

Ce este, cum funcționează, la ce pot să-l folosesc?



Creați un cont pe Gmail

Cum pot accesa serviciul de e-mail? Cum pot avea o adresă de e-mail?



Scrieți și citiți un e-mail

Cine a scris mesajul? Cum pot să-l citesc? Cum pot găsi mesaje mai vechi?



Administrați directorul cu Contacte

Cum pot crea și administra directorul cu adrese de e-mail?



Etichete și filtre pentru a administra conversații pe Gmail

Cum pot alege mesajele pe care doresc și pe care nu doresc să le primesc



Trierea mesajelor

Cum să-ți administrezi dosarele personale din căsuța de e-mail



Limbajul de pe rețea și obiceiurile de comunicare

„neticheta” și folosirea „emoticoanelor” în mesajele de e-mail

Rețelele sociale

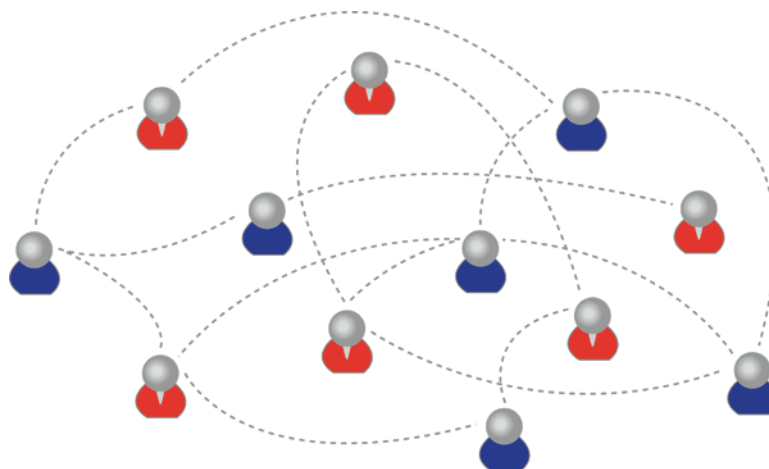
Termenul de „rețele sociale” denotă un tip de programe apărute foarte recent. Ca trăsătură principală, ele permit crearea și întreținerea de legături cu alți oameni, cu care se poate comunica rapid și se pot schimba imagini, clipuri video, linkuri referitoare la muncă sau distracție. De asemenea ele permit crearea de grupuri, precum cele de prieteni, rude, colegi sau oameni cu interese comune cu care poți vorbi despre subiecte de interes.

Astfel, rețelele sociale sunt programe care folosesc la crearea și întreținerea relațiilor personale. Acesta este un fenomen foarte recent, dar care în câțiva ani a implicat milioane de oameni din toată lumea.

Rețelele sociale sunt de fapt platforme care pun la dispoziție instrumente de administrare online de conținut (precum texte, imagini, clipuri, fișiere audio) și mai ales de management al relațiilor dintre oameni (precum sisteme rapide de trimitere de mesaje, convorbiri online etc.). Mecanismul de funcționare al unei rețele sociale este foarte simplu și reflectă ceea ce se întâmplă în realitate atunci când îți faci un nou prieten sau întreții o relație. În realitatea fizică ne prezentăm pe noi înșine altor oameni prin nume, prin imaginea noastră (fața, îmbrăcămintea), prin ceea ce facem, prin munca noastră, prin pasiuni, prin ceea ce spunem.

Prietenii noștri reprezintă grupul social de care aparținem. Ca și noi, aceștia au un nume, au propria lor față, au interese și prietenii, care uneori coincid cu ale noastre, alteori nu. Aceasta este o rețea socială, în care relațiile dintre oameni sunt reprezentate simbolic prin linii de legătură.

În aceeași rețea sunt oameni pe care îi știm bine, precum prietenii noștri, oameni pe care nu-i știm foarte bine, cum ar fi prieteni ai prietenilor noștri și oameni pe care nu-i știm deloc.



Fiecare rețea socială vă permite să vă administrați profilul personal, care este un tip de pagină personală în care:

- 1) vă introduceți numele;
- 2) inserați o imagine;
- 3) adăugați o descriere a intereselor dumneavoastră.

Oricine poate avea propriul profil pe o rețea socială, fiind posibil să creați relații cu alți deținători de profile, să comunicați cu ei, să schimbați și să împărtășiți lucruri. Pe pagina de profil putem insera și descrie interesele noastre.

Aceasta este o pagină pe care alții o pot vedea și citi, la fel cum și noi le putem vedea pe ale altora și puteam descoperi interesele lor. Dacă dorim, prin intermediul acestor pagini putem începe să comunicăm și să schimbăm mesaje.

O rețea socială este un spațiu virtual în care poți să-ți administrezi relațiile sociale. Acest spațiu este enorm, unele rețele sociale conținând milioane de profile, dar el este închis, fiind accesibil doar celor care sunt înregistrați.

Rețelele de socializare sunt de asemenea instrumente de comunicare și informare a milioane de oameni în timp real.

Bineînțeles că există diferențe între rețelele sociale existente pe Internet. Unele se bazează pe relații, altele pe distracție și prietenie, unele sunt profesionale, iar altele se bazează pe împărtășirea de conținuturi multimedia.

Haideți să aruncăm o privire la cele mai populare rețele de socializare disponibile pe Internet:

Facebook, **Twitter** și **LinkedIn** sunt rețele sociale bazate pe relațiile dintre oameni.



Alte platforme se concentrează mai mult pe conținut. **YouTube**, **Flickr** și **My space** au fost create pentru a permite oricui să-și publice munca pe Internet. YouTube este dedicat filmelor și clipurilor, Flickr fotografiilor, iar Myspace muzicii.



Aceste rețele sociale permit în primul rând crearea unui profil în care publicăm creațiile noastre și le facem vizibile tuturor sau doar celor care dorim. În plus, dacă vrem, putem să ne găsim prietenii, artiștii noștri favoriți, creațiile lor și putem deveni prietenii lor.

COMUNICAREA PE INTERNET

Skype

VoIP, protocolul de voce pe Internet (eng. „Voice over Internet protocol” sau „Voice over the Internet”) este un sistem care permite utilizarea calculatorului ca și telefon. **Skype** este cel mai cunoscut și mai utilizat program care vă permite să aveți convorbiri, să vă sunați prietenii, inclusiv cu imagini video, oriunde în lume.



Există mai multe avantaje, primul fiind că puteți comunica rapid, trimițând nu doar mesaje text, dar și voce și imagini. Prin intermediul Skype puteți suna mai multe persoane odată. În plus, serviciile sunt adesea gratuite sau au costuri foarte mici.

Skype este un program ce trebuie instalat pe calculator și pe care îl puteți folosi doar dacă sunteți conectat la Internet. Acesta este un produs comercial care oferă multe servicii, noi urmând să vă prezentăm serviciile gratuite disponibile tuturor.

Putem găsi cu ușurință locul de unde putem descărca programul, căutând pe Internet sau vizitând pagina de descărcări de pe site-ul www.skype.com. Instalarea durează câteva minute.

Utilizatorii noi trebuie să completeze un formular cu informațiile personale pentru a putea utiliza Skype. Dacă doriți să aveți o conversație prin text cu prietenii aveți nevoie doar de un calculator conectat la Internet și bineînțeles programul instalat. Dacă doriți să folosiți voce trebuie să dispuneți de un microfon (care de obicei este deja incorporat în calculator). Dacă doriți să aveți convorbiri însoțite de imagini video trebuie să instalați o cameră web.

Primul lucru pe care trebuie să-l faceți este să creați propria bază de date cu adrese Skype. Putem să-i introducem pe toți cei pe care-i cunoaștem și care au propriul cont Skype.

Putem căuta datele de contact cunoscându-le numele, adresa de Skype, numărul de telefon sau și mai bine adresa de e-mail.

Când găsim o persoană de interes pentru noi, o putem adăuga în lista de contacte, trimițându-i o cerere personalizată privind permisiunea de a o adăuga în lista noastră de contacte.

Odată cererea acceptată, persoana este adăugată în lista noastră de contacte și de acum înainte vom putea lua legătura cu această persoană.

Contactele din lista noastră care folosesc Skype în același timp cu noi, apar în partea superioară. Acestea sunt persoane cu care puteți avea conversații text, audio sau video. Celelalte contacte rămân vizibile, dar nu putem să intrăm în legătură cu ele deoarece nu sunt online.

Dacă selectați o persoană din lista de contacte, în partea dreaptă vor apărea toate informațiile și instrumentele pentru a comunica cu ea:

- informații de contact;
- cheia de inițiere a unei convorbiri audio;
- cheia de inițiere a unei convorbiri video;
- zona de convorbiri text.

Puteți găsi toate informațiile pe pagina de Internet a Skype la următoarea adresă: <http://www.skype.com/intl/en/support/user-guides> (în limba engleză).

GLOSAR

ACCES LA DISTANȚĂ

Conectarea la alt un calculator care este la rândul lui conectat la Internet.

CONT

Mod de identificare, asociat cu un nume de utilizator și o parolă, care vă permite afișarea de informații sau primirea și trimiterea de e-mailuri.

ADSL

Acronim pentru Linie Digitală Asimetrică pentru Abonat (Asymmetric Digital Subscriber Line), este un tip de DSL (Linie Digitală pentru Abonat) folosit pentru conexiuni rapide la Internet (până la 9Mbit către utilizator și 640Kbps pentru descărcare).

SPAȚIU DE LUCRU (eng. DESKTOP SPACE)

Suprafața de lucru este ecranul în care găsiți linkuri către programe, iar ferestrele corespunzătoare se deschid atunci când le lansezi.

ATAȘAMENT

Fișier trimis odată cu mesajul tip e-mail.

BACKEND

Aplicație care în comerțul electronic administrează „depozitul”.

BROWSER

Un browser (numit uneori și navigator) este un program care este capabil să interpreteze codul HTML (numit recent XHTML) și să afișeze hipertext. HTML este un cod cu care sunt construite cele mai multe pagini: browserul permite navigarea pe Internet.

CARBON COPY (rom. COPIE LA INDIGO)

Este o funcție a căsuțelor poștale electronice (ex. Outlook) care permite trimiterea aceluiași mesaj spre mai mulți destinatari. Această funcție este abreviată „Cc”.

DESCĂRCARE

Transferul unuia sau mai multor fișiere de la un calculator la altul prin intermediul Internetului, folosind protocolul FTP (Protocol de Transfer de Fișiere). Terminologia exactă este „încărcare” atunci când trimiteți un document și „descărcare” atunci când primiți.

DIRECTOR

Este un element care conține documente.

CONVORBIRI TEXT (eng. CHAT)

Este un program bazat pe un server care permite mai multor utilizatori să „vorbească” în același timp pe Internet. Convorbirile pot fi publice (discuții libere) sau private (fiind găzduite în anumite „camere”).

CLIENT

Clientul este un calculator care trimite o cerere de date către un server aflat la distanță. Cea mai obișnuită interfață a unui client este browserul (ex. Firefox, Internet Explorer).

BAZĂ DE DATE

O bază de date este o colecție de informații privind un anumit obiect sau scop, înscrise în formulare sau tabele și salvată pe un anumit suport.

DEBUG

Operațiune de verificare a unui program pentru a-l testa și a identifica eventuale defecțiuni.

DESKTOP

Poate însemna: dacă se referă la echipament, un calculator tip desktop, adică un calculator care stă pe un birou (eng. „desk”= birou); dacă se referă la un program, mediul desktop, adică un mediu grafic caracterizat de metafora spațiului virtual de lucru.

DOMENIU

Nume alfanumeric care identifică o adresă IP.

DRIVE

Echipament periferic folosit pentru a citi sau scrie aplicații de memorie, atât magnetice cât și optice.

E-COMERȚ

Termen folosit pentru comerțul electronic, adică posibilitatea de a cumpăra produse pe Internet prin intermediul cardurilor de credit și a cardurilor preplătite.

E-MAIL

Acronim de la „Electronic mail” (rom. Poștă electronică).

FAQ

Acronim de la Frequently Asked Questions (rom. Întrebări Frecvente) și se referă la o colecție de întrebări care apar în mod obișnuit și care sunt prezentate împreună cu răspunsurile aferente. Prin intermediul lor se evită situația ca într-un grup de discuții să se răspundă la aceleași întrebări, mai ales cele banale, și permite utilizatorilor să se pună la punct cu chestiuni deja discutate (și rezolvate).

FIȘIER

În domeniul tehnologiei informației se referă la un calup de informație codificată și organizată în secvențe de bytes, stocat într-un singur element într-o anumită memorie masivă (în Sistemul de Fișiere care există în acea memorie masivă).

SISTEM DE FIȘIERE

Este modul în care fișierele sunt stocate și organizate pe un sistem de arhivare, precum un hard disk sau un CD. Există diferite tipuri de sisteme de fișiere: ele sunt create pentru diferite sisteme de operare, pentru diferite unități de memorie și pentru diferite tipuri de utilizare.

FIREWALL (lit. ZID DE FOC)

Calculator și/ sau program care controlează accesul la o rețea locală, acces pe care îl permite doar calculatoarelor și utilizatorilor care au anumite caracteristici.

SEMNĂTURĂ DIGITALĂ

Este o semnătură electronică ce poate fi folosită pentru a autentifica identitatea expeditorului unui mesaj sau a persoanei care „semnează” un document. Ea poate oferi asigurări că nu a fost modificat conținutul mesajului sau documentului original.

FLAME (lit. FLACĂRĂ)

O critică insultătoare sau o remarcă menită să producă furie, folosită într-un grup de discuții sau o rețea de calculatoare.

FONT

Reprezentarea grafică a unei litere, a unui număr sau simbol.

REDIRECȚIONARE (eng. FORWARD)

Funcție care permite ca un mesaj primit să fie trimis altor destinatari.

CADRU

Pagină de Internet care conține diferite documente. De exemplu: partea superioară a site-ului care conține o rubrică sau un afiș publicitar, partea din stânga cu un meniu și partea din dreapta care afișează conținutul unui document ales din meniu.

FREWARE

Termen în limba engleză care indică modul în care un program sau o aplicație pot fi distribuite. Programele cu acest tip de licență pot fi copiate, multiplicare, distribuite și utilizate liber și fără costuri.

FTP

Un protocol ce permite unui utilizator să transfere fișiere de pe un calculator aflat la distanță pe un calculator local folosind o rețea precum Internetul.

GATEWAY

Dispozitiv folosit pentru a conecta diferite calculatoare într-o rețea pentru a permite utilizatorilor conectați să acceseze date stocate pe un calculator aflat la distanță.

GB

Abreviere de la Gigabyte. 1GB corespunde la 1.024 MB, adică 1.073.741.824 bytes.

GIF

Acronim de la Graphic Interchange Format (Format Grafic Interșanjabil): este formatul standard pentru imagini și a fost dezvoltat de CompuServe pentru a comprima imaginile. Aceste fișiere au extensia .gif

HARD DISK

Este un dispozitiv folosit pentru a memora pe termen lung și a stoca date pe un calculator.

HARDWARE

Termenul se referă la un dispozitiv sau instrument. El denotă diferite părți fizice ale unui calculator, adică toate părțile magnetice, optice, mecanice sau electronice care-l fac să funcționeze. În general se referă la partea fizică a unui dispozitiv sau echipament electronic.

PAGINĂ DE START

În general este prima pagină a unui site. Este folosit în toate site-urile din lume și este pagina care se deschide atunci când numele site-ului este scris în chenarul de adrese fără a indica o anumită pagină din site. Poate fi numită și „pagină automată”.

GAZDĂ

Este calculatorul rețelei care găzduiește resurse și alte servicii pe care le fac disponibile pentru clienți.

GĂZDUIRE

Disponibilitatea spațiului pe server pentru a vizualiza site-ul pe Internet.

HTML

Hypertext Markup Language (rom. Limbaj de Marcare pentru Hipertext), este limbajul standard de creare de hipertexte care sunt afișate pe Internet.

HTTP

Este un set de reguli și standarde care guvernează modul în care informațiile sunt transmise pe World Wide Web. Este principalul protocol utilizat pe Internet.

ICONIȚĂ

Este o mică imagine (în general un desen stilizat) care reprezintă un program, o acțiune sau un tip de fișier, sau care transmite o informație într-un mod foarte sintetic.

ADRESĂ IP

Adresa IP este un cod de 12 numere alocat fiecărui calculator conectat la Internet. Numărul este scris de exemplu 194.244.86.2 și identifică fiecare calculator cu o adresă unică (nu există două IP-uri identice pe Internet) pentru a le permite transmiterea corectă a datelor.

INTRANET

O rețea locală care, deși nu este accesibilă din afară, folosește tehnologii specifice Internetului.

IT

Abreviere de la Information Technology (Tehnologia Informației).

JAVA

Limbaj de programare dezvoltat de Sun Microsystems, ideal pentru paginile web.

JPEG

Acronim pentru Joint Photographic Expert Group (Grup Reunit de Experti în Fotografie), este un standard de comprimare a imaginilor fotografice care permite o rezoluție înaltă și umbre. Fișierele astfel comprimate au extensia .jpg

CUVÂNT CHEIE

Se referă la cuvintele cheie folosite pentru a căuta informații în baze de date.

KERNEL

Este partea centrală a unui sistem de operare. Este un program al cărui scop este să furnizeze proceselor în execuție un acces sigur și controlat la echipamentele calculatorului.

LAN

Acronim de la Local Area Network (Rețea Locală), reprezintă o rețea care conectează calculatoare și dispozitive aflate în același loc și care nu au nevoie de servicii de transmitere de date în afară.

LINK (rom. LEGĂTURĂ)

Poate fi asociată cu o imagine sau un text și îl conduce pe utilizator de pe o pagină spre orice alt fișier.

LINUX

Este un sistem de operare conceput de Linus Torvalds care este derivat Unix. Născut dintr-un pariu, în acest moment este unul dintre cele mai îndrăgite sisteme de operare de către programatori la nivel mondial. Există multe

variante de distribuție, cele mai populare fiind: Redhat, Corel, Mandrake, Caldera, Slackware, Debian și Suse.

LOGIN (rom. CONECTARE)

Pagină de pe care este posibil să accesezi secțiuni restricționate.

LOGOUT (rom DECONECTARE)

Operațiune de ieșire de pe o pagină protejată cu Utilizator și Parolă.

CĂSUȚĂ POȘTALĂ

Pe Internet identifică locul unde sunt livrate scrisorile electronice.

LISTĂ DE E-MAILURI

Se referă la folosirea unui program care permite trimiterea aceluiași e-mail către diferite adrese.

CD BURNER

Este un dispozitiv folosit pentru a crea și copia CD-uri și DVD-uri cu date, sunete și imagini.

MB

Megabyte, format din 1.024 KB (sau mai exact 1.048.576 byte). Este măsura standard pentru mărimea fișierelor.

MHZ

Mega hertz: indică viteza procesorului. Noul standard care se răspândește în acest moment este GHZ (Giga hertz).

MICROPROCESOR

Este un dispozitiv digital electronic format dintr-un tranzistor inclus în unul sau mai multe circuite integrate. Unul sau mai multe procesoare sunt folosite ca Unitate Centrală de Procesare de către un sistem digital de elaborare precum un calculator, o tabletă, un telefon mobil sau alte dispozitive digitale.

PLACA DE BAZĂ

Este o parte fundamentală a unui calculator modern: integrează toate circuitele electronice care se conectează cu componentele principale și pe acestea și busurile (informatică) și interfețele externe. Este responsabil pentru transmisia și temporizarea corectă a diferite semnale de frecvență înaltă foarte sensibile la distorsionări: de aceea calitatea ei este un factor cheie pentru calitatea și fiabilitatea întregului calculator.

MOTOR DE CĂUTARE

Este un sistem automat care analizează grupuri de date, de obicei colectate de același motor, și furnizează un index de conținuturi disponibile acordându-le ranguri prin intermediul unor formule matematice care arată relevanța prin comparație cu cheia de căutare.

MOUSE

Este un dispozitiv care trimite inputuri spre calculator, făcând posibil ca o mișcare să corespundă unei mișcări similare a cursorului pe ecran.

MP3

Acronim pentru Mpeg1 Layer 3. Este standardul de folosit în distribuirea de fișiere muzicale pe Internet. Marele avantaj al MP3 este calitatea sunetului care este similară unui CD, dar folosește doar câțiva MB de spațiu.

MPEG

Motion Picture Experts Group (Grupul de experți în domeniul filmului): este un comitet înființat în 1998 de membrii ISO și IEC pentru a defini noile standarde digitale pentru formatele audio și video.

MODEM

Un dispozitiv care permite calculatoarelor să interacționeze unele cu altele prin intermediul unei linii telefonice prin convertirea semnalelor digitale în semnale analogice, pentru a transmite și înapoi semnale digitale, pentru a primi.

NAME SERVER

Server care transformă numele rețelelor în adrese numerice.

NETICHETĂ

Eticheta pe Internet. Aceasta stabilește regulile de comportare în zonele de comunicare ale Internetului (grupurile de discuție).

GRUP DE DISCUȚII

Conferințe sau spații de discuții care strâng schimburi de mesaje dintre utilizatori pe diferite subiecte.

PSEUDONIM

Se referă la un nume familiar acordat unei persoane și mai este numit și „poreclă”. Este adesea folosit în comunicarea prin diferite mijloace (ex. grupuri de discuții).

OFF LINE

Indică faptul că terminalul nu este conectat la Rețea.

.ORG

Sufix al unor domenii de Internet care desemnează asociațiile și organizațiile guvernamentale.

PACHET

Unitate de date folosită în comunicare, prin intermediul unei rețele, între două calculatoare.

PAROLĂ

Cuvânt care permite accesul la o zonă protejată a unei rețele sau site. În general este asociată cu un nume de utilizator și este capabilă să distingă între literele mari și mici.

PDF

Acronim al Portable Document Format (Format de document portabil), este un format grafic al companiei Adobe.

PIXEL

Este un singur punct care, în combinație cu altele, formează o imagine.

PLUG-IN

Program adițional care, dacă este instalat, îmbunătățește funcționarea programului de bază. De exemplu, într-un browser, plug-inul Flash permite vizualizarea imaginilor video produse în Macromedia Flash.

POP

Are două semnificații: prima, Point Of Presence (rom. punct de prezență), este utilizat de furnizorii de servicii de Internet pentru a asigura clientului un număr de telefon din zona sa (care-i permite să se conecteze la prețul unei convorbiri urbane); a doua este Post Office Protocol (Protocol al punctului poștal) și este un protocol pentru e-mail. Cel mai complex protocol este IMAP. Serverul POP al e-mailului stochează e-mailurile care sosesc.

POSTARE

Mesaj de tip e-mail.

PROTOCOL

Referințe standard pe care trebuie să le respecte companiile care produc programe și echipamente atunci când lansează un produs.

FURNIZOR

Este o companie sau o organizație care oferă un serviciu. Termenul poate fi folosit în special cu referire la furnizorii de servicii de Internet, furnizorii de televiziune sau de servicii de telecomunicații.

CERERE

Operațiune de extrapolare, actualizare sau modificare a datelor stocate într-o bază de date.

QUICKTIME

Program al Apple Computer pentru vizualizarea imaginilor video și a conținuturilor multimedia pentru calculatoare și Mac.

RAM

Acronim pentru Random Access Memory (Memorie cu Acces Aleator). Este un spațiu de stocare temporar incorporat în sistemul calculatorului care funcționează ca un „spațiu de lucru” pentru date și instrucțiuni ale programelor.

RESETARE

Operațiune de închidere și repornire a unui program sau a calculatorului.

REZOLUȚIE

Se referă la numărul maxim de pixeli care pot fi afișați pe un calculator.

REȚEA

Multe calculatoare conectate unele la altele. Cele mai mici se numesc LAN sau rețele locale (de exemplu între calculatoarele din aceeași clădire care sunt conectate împreună) iar cele mai mari, numite WAN sau „rețele geografice”, care acoperă o arie considerabilă. Internetul este un grup de rețele.

ROUTER

Este un dispozitiv electronic (uneori un calculator) care administrează conexiunea între două sau mai multe rețele locale. Routerul controlează adresa fiecărui pachet și decide de unde vine și îl direcționează spre rețeaua corectă.

SCRIPT

Este un text codificat scris într-un limbaj specializat (Javascript, Perl, PHP, JScript) folosit de paginile web pentru a crea animații sau restricții, care altfel nu sunt disponibile în HTML simplu.

SERVER

Calculator conectat 24 de ore pe zi la Internet care găzduiește fișiere de la diferiți utilizatori și le face disponibile în rețea pentru cei care au permisiunea să le acceseze.

SISTEM DE OPERARE

Abrevierea este SO și reprezintă programul responsabil cu controlul și managementul echipamentelor care constituie calculatorul și operațiunile sale de bază.

SPAMMING

(numit și „a face spam”) este livrarea unui număr mare de mesaje nedorite (cel mai adesea publicitare). Se poate realiza prin orice mediu, dar cele mai obișnuite sunt Internetul și e-mailul.

TRANSMISIE VIDEO (STREAMING VIDEO)

Este o transmisie video unidirecțională pe o rețea de transmisie de date. Fișierele video sunt redade pe măsură ce sunt descărcate de pe Internet, fără ca utilizatorii să trebuiască să aștepte descărcarea întregului fișier.

TCP/ IP

Acronim de la Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (Protocol de control al transmisiilor/ Protocol Internet): este un protocol standard pentru conexiunea la Internet și transferul de date.

UNIX

Sistem de operare pentru calculatoare. Este cel mai folosit sistem pentru servere de Internet.

ÎMBUNĂTĂȚIRE (eng. UPGRADE)

Este o actualizare sau o instalare a unor modificări pentru un anumit program.

ÎNCĂRCARE (eng. UPLOAD)

Copierea și trimiterea unor fișiere de pe calculatorul dumneavoastră spre un sistem aflat la distanță.

URL

Acronim pentru Uniform Resource Locator (Localizator Uniform de Resurse), este un instrument care oferă o reprezentare a locației unui site sau a unei informații disponibile pe Internet.

UTILIZATOR

Este un cuvânt care identifică un utilizator. Poate fi format dintr-o combinație de litere și numere. Utilizatorul este sinonim cu nume de identificare (eng. User-ID).

VIRUS

Program capabil să producă pagube în ceea ce privește datele și aplicațiile de pe un calculator.

CAMERĂ WEB

Este o cameră video de mici dimensiuni folosită exclusiv (sau în principal) prin atașarea la un calculator.

TRANSMISIE WEB (eng. WEBCASTING)

Termenul se referă la transmisia în timp real de sunet și imagini video (prin tehnologie de tip streaming).

WEBMASTER

Persoana care este responsabilă cu designul și dezvoltarea unui site.

WWW (WORD WIDE WEB)

Sistem de distribuire a informației bazat pe Hypertext (creat de cercetătorii de la CERN).