

ÍNDICE

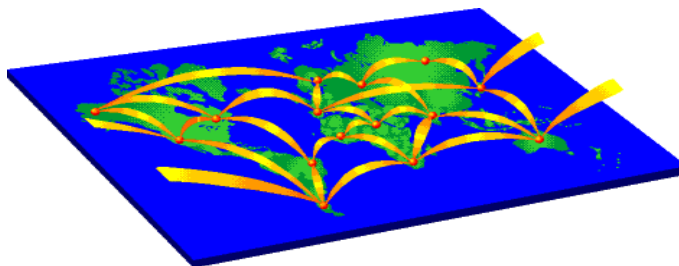
INTRODUÇÃO.....	3
O QUE É A INTERNET ?	3
ORIGENS	3
EVOLUÇÃO.....	4
REDES	4
O QUE É?	4
TIPOS DE REDE.....	4
TOPOLOGIA DE REDE	5
INTERNET/ INTRANET	5
EQUIPAMENTO NECESSÁRIO.....	6
ACEDER À INTERNET	6
PROTOCOLOS DA INTERNET.....	9
SISTEMA DE PROTOCOLOS DA INTERNET	9
NAVEGAÇÃO	10
WWW	10
BROWSER	10
HIPERTEXTO	11
COMEÇAMOS ENTÃO A NOSSA NAVEGAÇÃO	11
HOME PAGE.....	12
GUARDAR UM PÁGINA	14
GUARDAR UMA IMAGEM	14
FAVORITOS.....	15
DOWNLOAD	16
PESQUISA	16
CRIAR CONTA DE CORREIO GRATUITA.....	17
FTP	20
GLOSSÁRIO.....	22
DOMÍNIOS	37
DOMÍNIOS DE TOPO.....	37
CÓDIGOS DOS PAÍSES	37
PERGUNTAS FREQUENTES - FAQ.....	41
COMO POSSO ACEDER A UM <i>WEBSITE</i> DE QUE OUVI FALAR?	41
O QUE SIGNIFICA HTML?	41
É DIFÍCIL APRENDER HTML?	41
EU PRETENDO TER UMA PÁGINA PESSOAL (<i>HOME PAGE</i>) NA <i>WEB</i> . COMO POSSO INSTALAR UMA?	41
ONDE POSSO OBTER INDICAÇÕES SOBRE COMO INSTALAR UM <i>WEBSITE</i> PARA O MEU NEGÓCIO?.....	42
QUE EQUIPAMENTO NECESSITO PARA ME LIGAR À <i>WEB</i> ?.....	42
COMO POSSO ACTUALIZAR (<i>UPGRADE</i>) O MEU <i>BROWSER</i> ?	42
O MEU <i>BROWSER</i> "PENDURA". QUE FAZER?	42
QUE SOFTWARE NECESSITO PARA OUVIR MÚSICA NA INTERNET?.....	42
OBTENHO FREQUENTEMENTE A MENSAGEM : "YOUR BROWSER DOESN'T SUPPORT JAVA APPLETs!" PENSEI QUE O NETSCAPE NAVIGATOR AND INTERNET EXPLORER 3.0 SUPOAVAM JAVA, QUE FAZER? ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.	42
COMO POSSO ENCONTRAR O ENDEREÇO E-MAIL DE ALGUMA PESSOA?	42
COMO POSSO ASSINAR UM GRUPO DE DISCUSSÃO POR E-MAIL (<i>E-MAIL DISCUSSION GROUP</i>)?	43
COMO ABANDONAR UM GRUPO DE DISCUSSÃO POR E-MAIL?	43
O QUE É UM NOME DE DOMÍNIO (<i>DOMAIN NAME</i>)?.....	44

COMO POSSO SABER SE UM NOME DE DOMÍNIO ESTÁ DISPONÍVEL?	44
COMO REGISTRAR UM NOME DE DOMÍNIO <i>DOMAIN NAME</i> E QUANTO CUSTA?	44
O QUE SIGNIFICA O SUFIXO PRESENTE NO FINAL DO NOME DO DOMÍNIO (<i>DOMAIN NAME SUFFIX</i>) COMO POR EXEMPLO .COM, .EDU, OU .PT ?	44
O QUE É UM URL?	45
QUAL A DIFERENÇA ENTRE OS DIVERSOS MOTORES DE BUSCA TAIS COM YAHOO, GOOGLE E SAPO?	45
POSSO ENCONTRAR NÚMEROS DE TELEFONE NA <i>WEB</i> ?	45
PODE O MEU COMPUTADOR APANHAR UM VIRUS NA INTERNET?	46
É SEGURO INSERIR O NÚMERO DO MEU CARTÃO DE CRÉDITO EM INTERNET?	46

INTRODUÇÃO

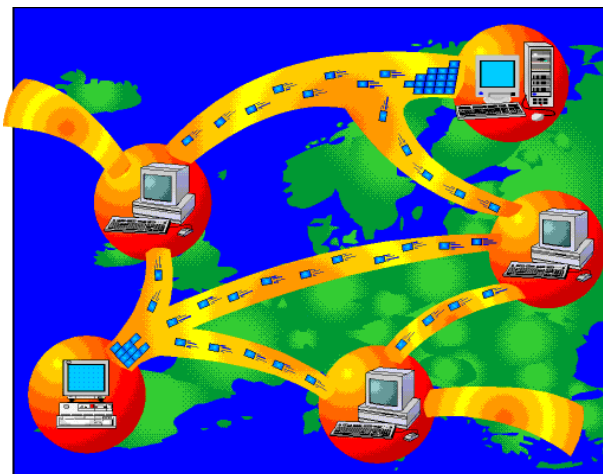
Esta frase demonstra de uma forma simples a complexidade da Internet. Tal como a selva, a Internet tem regras, tem características próprias onde existem os "Predadores" e as "Presas" e sobretudo é muito vasta. Ao longo da sua "caminhada" é possível encontrar algumas armadilhas ou situações mais perigosas, embora se possa sempre ir pela via mais fácil.

A Internet é um Mundo, o Mundo de Hoje e do Amanhã...



O QUE É A INTERNET ?

Em poucas palavras, a **Internet**, é uma Rede Informática à escala mundial composta por muitos milhares de computadores ligados entre si. Através da rede telefónica cada um controla os seus computadores e a informação que pretendem divulgar.



ORIGENS

A Internet começou como experiência do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, nos anos 60, para ajudar cientistas e pesquisadores de locais bem dispersos a trabalharem juntos compartilhando escassos e caros computadores e seus arquivos. Essa meta exigia a criação de um grupo de redes interligadas que actuariam como um todo coordenado.

A Guerra Fria gerou interesse numa rede "à prova de bomba". Se parte da rede fosse destruída, os dados ainda assim trafegariam até ao seu destino com a ajuda das partes remanescentes. Na resultante Internet (ou, inter - rede), a responsabilidade de traçar a rota das mensagens foi distribuída entre toda a rede, em vez de ficar centralizada numa só localização. Em grande parte, a Internet, já com mais de 2 décadas de existência, tem aumentado a sua popularidade devido ao uso de browsers.

EVOLUÇÃO

A partir de quatro computadores em 1969 o governo dos Estados Unidos, através do Advanced Research Projects Agency "ARPA", lançou uma rede de longa distância conhecida por "**Arpanet**" tendo como objectivo a interligação de computadores utilizados em centros de investigação com fins militares, continuando a crescer lentamente nos anos 70, por razões de segurança ainda era controlada pelos militares e inacessível aos outros sectores.

Em meados dos anos 80, com o aparecimento dos novos protocolos da comunicação a "**Arpanet**" deixou de ser estritamente militar dividindo-se em "**Milnet**" (Rede Militar) e redes académicas, actualmente conhecida por Internet.

No final da década de 80 a Internet já ultrapassava os cem mil utilizadores.

É nos anos 90 que a Internet inicia a sua verdadeira expansão contando com 39 milhões de utilizadores de correio electrónico e 26 milhões de utilizadores do conjunto de serviços da Internet ligados a 9 milhões e meio de computadores.

REDES

O QUE É?

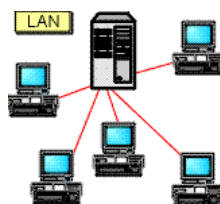
Uma rede é um sistema de comunicação que permite ligar vários computadores entre si. Numa rede, existe sempre um Servidor que controla e coordena toda a rede, podendo conter a informação necessária para o bom funcionamento da mesma, e existem os Clientes que são todos os computadores ligados ao Servidor.

TIPOS DE REDE

Os principais tipos de rede são:

Lan (Local Area Network)

É uma ligação entre computadores. Estes encontram-se no mesmo edifício ou em edifícios adjacentes. Estamos neste caso perante uma rede local.



Man (Metropolitan Area Network)

Rede de área metropolitana composta por um sistema que interliga várias redes locais, normalmente dentro dos limites de uma mesma cidade.



Wan (Wide Area Network)

Um sistema mais vasto que estabelece a ligação entre redes locais e redes de área metropolitana, dentro de um mesmo país, entre países e mesmo entre continentes, vindo daí a sua designação de "Imensa área de trabalho".



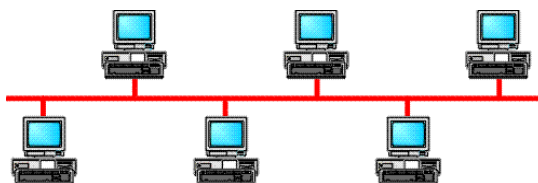
TOPOLOGIA DE REDE

É necessário um canal de ligação para que exista comunicação entre computadores. A essa estrutura física dá-se o nome de Topologia de Rede.

Entre as várias topologias de rede existentes as principais são:

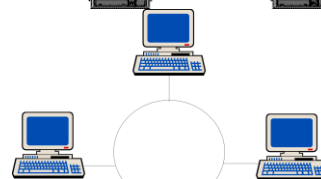
BUS (Barramento)

Consideram-se vários computadores ligados entre si através de um único cabo, com um terminador em cada ponta.



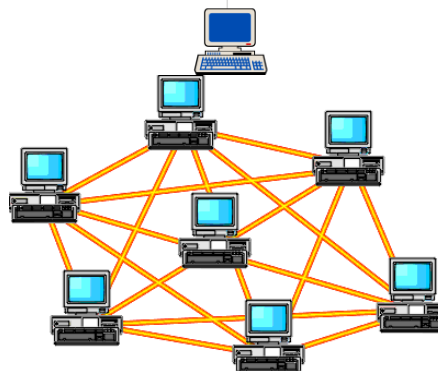
RING (Anel)

Ao contrário da rede em BUS, esta topologia permite que a informação circule através de um cabo fechado ligado aos vários computadores.



STAR (Estrela)

Vários computadores ligados a um servidor, e este coordena a circulação de informação entre os vários computadores.



INTERNET/ INTRANET

A **Internet** é uma rede de milhares de computadores ligados entre si. Para definirmos **Intranet**, podemos basear-nos nessa definição, embora tenha algumas diferenças.... A *Intranet* pertence a uma organização, empresa, ou universidade, a qual cria a sua rede privada interna ou entre as suas várias filiais. Esta funciona única e exclusivamente para funcionários da organização com a respectiva autorização da mesma, que fornece um nome de utilizador e uma palavra-passe (*password*). O conteúdo de uma *Intranet* varia consoante o tipo de organização podendo existir *Intranets* comerciais, informativas, de lazer, etc..

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

Para acedermos à Internet necessitamos fundamentalmente de três peças de equipamento:

- **Um Computador**
- **Um Modem ou uma Placa RDIS**

Trata-se de um periférico que converte o sinal digital fornecido por um computador, para analógico, é também o Modem, que realiza a operação inversa, convertendo os sinais analógicos recebidos por telefone em sinais digitais.

Quanto mais rápido for o Modem maior é a velocidade de transferência de dados para a rede ou desta para o seu computador, isto significa que serão menores as suas contas telefónicas.

Como alternativa às ligações *dial-up* por Modem, um serviço telefónico conhecido por Rede Digital com Integração de Serviços – RDIS, tona-se agora disponível. Este serviço permite a um cliente, estabelecer uma ligação de dados de alta velocidade, variando dos 56 Kbps aos 128 Kbps. A RDIS é utilizada através de um sistema *dial-up* dedicado ou *on demand*. É uma boa escolha, caso necessite de altas velocidades de acesso para curtos períodos de tempo. Se a RDIS estiver disponível na sua localidade e se for suportada pelo ISP, então, deverá considerá-la uma alternativa aos Modems de 28.8 Kbps.

O serviço RDIS oscila no custo e na disponibilidade. A estrutura da taxa da RDIS varia de uma taxa fixa mensal a uma taxa que se baseia na utilização ou a uma combinação das duas. Os preços da RDIS podem ser tão baratos como 20 dólares mensais ou atingir valores superiores a 100 dólares. Para tirar partido da RDIS, precisa de um computador de gama alta (PC 486) e um Modem especial de dados.

- **Uma ligação à rede telefónica**

Necessitará apenas de uma tomada apropriada junto ao computador à qual se irá ligar o Modem.

ACEDER À INTERNET

Existem várias formas de aceder à *Internet*: Clicando no ícone que se encontra no ambiente de trabalho, ou através do botão Iniciar, optando-se pelos Programas e em seguida pelo ícone do Programa **Internet Explorer**.

Ao longo do tempo foram sendo utilizadas várias formas de acesso à Internet. Algumas delas (como o acesso por *Correio Electrónico*), hoje, apenas se justificam em circunstâncias muito especiais.

Formas que permitem o acesso ao conjunto de serviços da *Internet*

Por Correio Electrónico

Tudo o que é necessário, para trocar mensagens com uma “Máquina da Internet”, é dispor de software de correio electrónico e o hardware necessário. O que é muito limitado, visto que só permite a troca de mensagens.

ACESSO POR LOGIN OU DIAL-UP

O computador funciona com um simples terminal de um computador remoto. A ligação é feita sobre linha telefónica. Limitado às aplicações existentes no computador remoto, não permite utilizar aplicações com recursos gráficos.

Acesso Proxy: SLIP e PPP

É do tipo de acesso por Login, mas permite a utilização de todos os serviços e aplicações, tal como numa ligação directa.

Acesso directo

O "verdadeiro" acesso à Internet, geralmente feito através de linhas dedicadas (ou no mínimo RDIS), utilizado sobretudo pelas organizações.

A escolha da forma de acesso e do fornecedor de serviço deve Ter em conta, para além dos custos, os seguintes aspectos:

Tipo de acesso – Individual

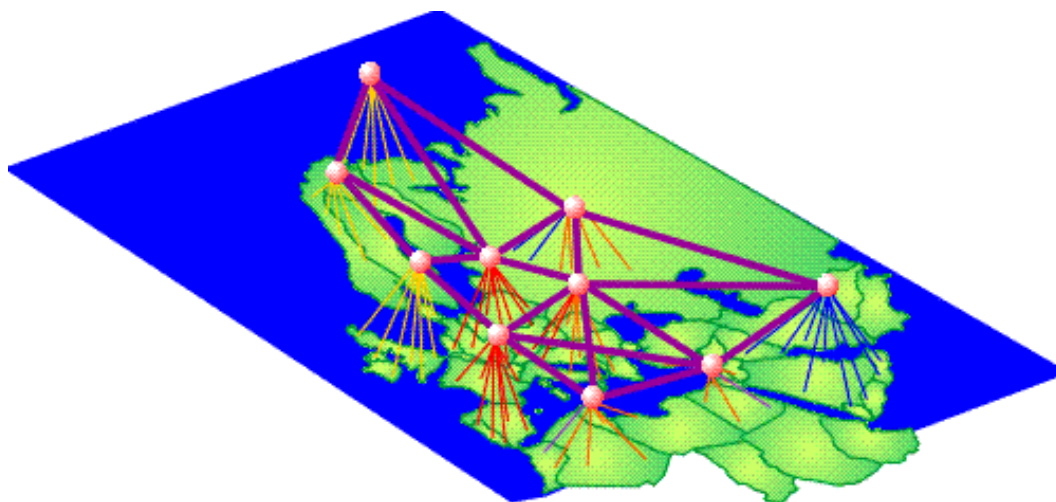
- Organizacional

Frequência de utilização

- Ocasional
- Frequente
- Constante

Volume de tráfego: Quantidade de informação que irá circular

Resumidamente, a forma de acesso para os utilizadores será do tipo *SLIP/PPP* e para as organizações será, preferencialmente, e se os custos forem suportáveis, um acesso directo.



PROTOCOLOS DA INTERNET

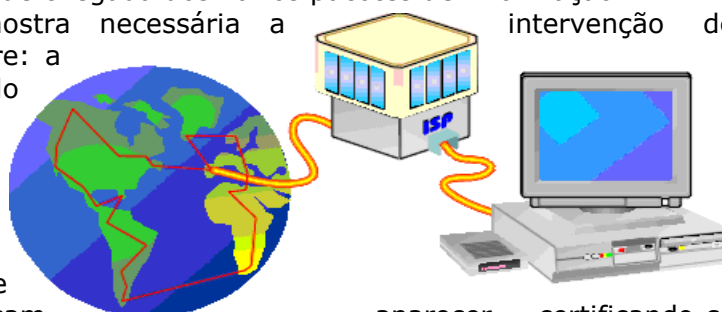
SISTEMA DE PROTOCOLOS DA INTERNET

Tal como os humanos usam a linguagem para comunicarem entre si, também os computadores necessitam de uma linguagem. A esta linguagem dá-se o nome de Protocolo.

Por vezes a transferência de informação é deturpada, e torna-se necessário algo para que isso não aconteça. A Internet usa dois protocolos fundamentais: O TCP (Transmission Control Protocol) e o IP (Internet Protocol) que funcionam sempre em conjunto. O TCP/IP tem como função controlar a Internet, verificando o modo como os dados são transferidos entre os computadores. A informação que é transmitida através da Internet é dividida em pacotes e cada pacote transporta, para além da informação propriamente dita, o endereço do computador de origem e do computador de destino. O Protocolo IP é responsável pelo encaminhamento do tráfego ao longo das redes até atingir o destino. Isto é semelhante ao Sistema Postal: colocamos uma carta na caixa do correio e esperamos que chegue ao destino. Cada computador ligado à Internet, tem que possuir, por este facto, um endereço IP (quando um utilizador doméstico se liga à Internet, recebe automaticamente um endereço IP que lhe é atribuído pelo INTERNET SERVICE PROVIDER).

Ao longo da rede, os pacotes de informação são encaminhados, por meio de routers. O caminho seguido por cada pacote é independente do seguido por outros pacotes. Pode assim acontecer que, devido a acidentes de percurso, um pacote chegue ao seu destino depois de outros que tinham sido expedidos posteriormente. O Protocolo IP não pode garantir a boa ordem de chegada dos vários pacotes de informação.

É a este nível que se mostra necessária a intervenção de uma outra camada de Software: a camada que contém o protocolo TCP. A este compete reagrupar os pacotes de informação, reorganizando-os, se necessário, de acordo com a sua ordem original e tentando manter a comunicação livre de erros que eventualmente possam aparecer, certificando-se



que toda a informação seja mantida tal qual foi enviada. No entanto, as tarefas necessárias a uma boa comunicação não acabam a este nível. Por exemplo, na World Wide Web, a transferência de "páginas" de informação é feita em obediência ao protocolo designado pela sigla HTTP (Hiper Text Transport Protocol). Outro dos protocolos utilizados na transferência de ficheiros é o FTP. Este tem como objectivo auxiliar o bom funcionamento dessa mesma transferência. Este protocolo permite transferir ficheiros ASCII e binários de computadores remotos para o seu computador e vice-versa, tornando-se numa poderosa ferramenta de trabalho. O utilizador só se apercebe da existência destes diversos protocolos, se eventualmente observar estas siglas nos endereços afixados na caixa de endereços do I E.

NAVEGAÇÃO

WWW

O **World Wide Web** é uma grande teia de informação multimédia em hipertexto. O hipertexto significa que se pode escolher uma palavra destacada numa determinada página e obter assim uma outra página de informação relativa. As páginas podem conter texto, imagem, som, animação, etc.. O **WWW** é uma gigantesca base de dados, acessível de uma forma muito atraente e intuitiva.

URL (*Uniforms Resource Locator*): Cada recurso existente na **WWW** é referenciado por um URL que constitui o seu endereço na Internet. O URL é composto por várias partes:

Comunicação: O protocolo utilizado para a transferência de informação na Web é o *Hiper Text Transfer Protocol* designado pela sigla **HTTP**. O endereço de um ficheiro na Web deverá começar pois pela sigla **HTTP**.

A localização do Domínio: A segunda parte de um URL define a localização que identifica um servidor. A atribuição de nomes baseia-se num sistema hierárquico designado por *Domain Name System*. No topo, existem dois tipos de domínios: Genéricos e Países.

Os Países são identificados por letras que sugerem o nome do país.

Caminho ou Path: Se o ficheiro está localizado numa estrutura de directórios, o caminho é utilizado para indicar a pasta onde o ficheiro está localizado.

Considera-se o seguinte exemplo:

O ficheiro XYZ.html reside em companhiax.com mas está localizado na pasta ghi. A indicação do domínio e do caminho para o ficheiro será feita do seguinte modo:

Companhiax.com/ghi/xyz.html

BROWSER

Os Browser são programas cliente, isto é, programas através dos quais um computador cliente pode explorar recursos na **Internet**. Inicialmente os *Browsers* foram criados tendo como objectivo fundamental explorar os recursos de servidores da **WWW**. Todavia, hoje eles são programas praticamente universais, permitindo aceder à generalidade dos recursos existentes na rede.

Para muitas tarefas, as funcionalidades básicas do Browser são complementadas com programas adicionais designados por *plug-ins* e *helper applications*.

HIPERTEXTO

As páginas da **WWW** encontram-se armazenadas em computadores que funcionam como Web Servers. Essas páginas incluem um conjunto de códigos que determinam a sua formatação.

Esses códigos fazem parte da linguagem **HTML** (*Hiper Text Markup Language*). Os Browsers possuem a capacidade para interpretar esses códigos, transformando-os em páginas com texto formatado, incluindo toda uma série de grafismos.

Para além do aspecto gráfico que os códigos **HTML** permitem incluir nas páginas da **WWW**, a característica que transforma essas páginas em documentos de hipertexto é a possibilidade de incluir **Links** ligando uma parcela de texto ou um gráfico, a um outro recurso na Web. O sistema funciona do modo que adiante se descreve: o criador de uma página **HTML** decide que uma determinada palavra, frase ou gráfico deve permitir o acesso a um outro recurso, por exemplo, uma outra página, situada no mesmo servidor ou num outro servidor, em qualquer ponto da Web. Nalguns casos, em páginas muito longas, alguns *links* remetem para determinados marcadores (*bookmarks*) dentro dessa página. Estes, utilizando um código apropriado associam a um elemento (palavra, frase ou gráfico) o endereço URL do recurso pretendido.

Quando a página é lida por um *Browser*, o seu aspecto mostra ao utilizador que se trata de um *link*. Se pretender seguir esse *link* o utilizador tem apenas que executar um clique sobre essa palavra ou objecto gráfico.

O Browser encarrega-se automaticamente de localizar e carregar para o computador - cliente o recurso pretendido. A nova página pode ter outros links, que conduzem a outras páginas e a novos *links*. A possibilidade de "pular" de página para página, através destas *hiperligações* é na gíria designada por "surf" ou "navegar" na Internet.

COMECEMOS ENTÃO A NOSSA NAVEGAÇÃO

Botão Iniciar / Programas / Internet Explorer



Surge-nos um ecrã muito semelhante ao seguinte:



É claro que para *viajarmos* ou deslocarmo-nos até outro local precisamos saber o destino, a morada, mais precisamente o Endereço. Também na Internet precisamos de endereços para partirmos à descoberta do mundo.

Na **Internet** um Endereço **URL** (*Uniform Resource Locator*) como lhes chamamos apresenta-se do seguinte modo:

Protocolo://Domínio/Localização do recurso dentro do domínio.

Os Endereços URL são como mapas.

Utilizemos um Exemplo.

Vamos *viajar* até ao site da Microsoft.

Na seguinte caixa iremos digitar o Endereço URL do site da Microsoft:

Endereço

http://www.microsoft.com/portugal

E de seguida confirma-se a operação clicando na tecla Enter.

A **Internet** começa a sua busca até encontrar o *Site* do Endereço que procuramos. Um *Site* é uma página ou grupo de páginas criadas por uma mesma pessoa ou organização que tem como função a prestação de serviços.

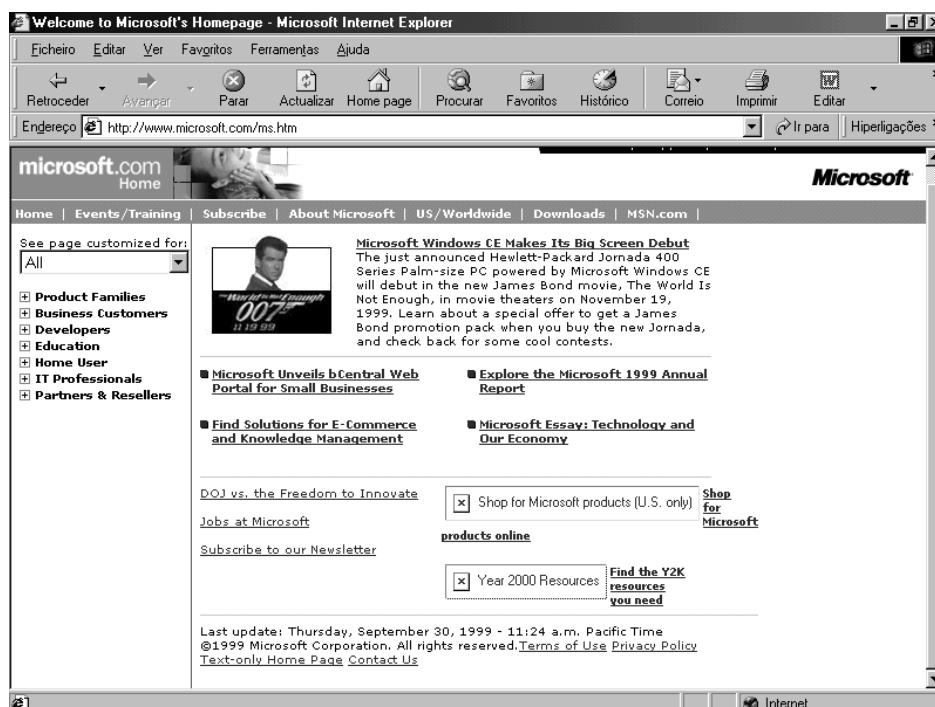
Assim feito, a nossa primeira visão é da **Home Page** do Site da Microsoft.

HOME PAGE

Home Page, é a página de apresentação de uma instituição ou particular. É o nosso ponto de partida para a procura de informação relativa a essa instituição ou pessoa.

As *Home Pages* podem ter informação de carácter geral sobre um tema ou *hobby* da preferência do criador ou informação institucional sobre a empresa.

No caso que referimos será a primeira página ou a página de apresentação do Site da Microsoft para com o Mundo.



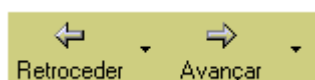
Como já referimos uma página pode ser constituída por texto, imagem, som, vídeo, animação e links.

Link é outra forma de pesquisa na Internet; E Como?

Normalmente um link identifica-se por uma palavra ou imagem destacadas, (a palavra costuma estar de cor azul e sublinhada) e quando o rato assume a forma de uma mão significa que estamos perante um link.

O link é uma espécie de apontador para outra fonte de informação, ou seja para outra página. Por sua vez essa página também poderá conter outros links podendo dar origem a outras páginas. Numa página poderá existir vários links.

Após o passeio pelo site da Microsoft sempre que o utilizador quiser poderá recorrer ao Botão **Avançar** e ao Botão **Retroceder** que são de grande utilidade para a navegação na Net .



Com o auxílio destes dois botões, o utilizador poderá visualizar páginas já visitadas anteriormente, quer retrocedendo quer avançando, dependendo da página em que está posicionado e para a página que pretende rever. Supondo que deseje regressar a uma página que está antes da que o utilizador está posicionado terá de utilizar o botão Retroceder, bastando para isso clicar em cima, se por acaso a página que pretende está depois daquela em que o utilizador está posicionada então terá de ir avançando até chegar ao objectivo.

Sempre que o utilizador pretenda regressar à página inicial, (no caso que referimos seria à primeira página da Microsoft, à Home Page) bastará clicar no Botão Página Inicial (e desse modo executa-se o processo, pois ficará posicionado na Home Page da Microsoft)

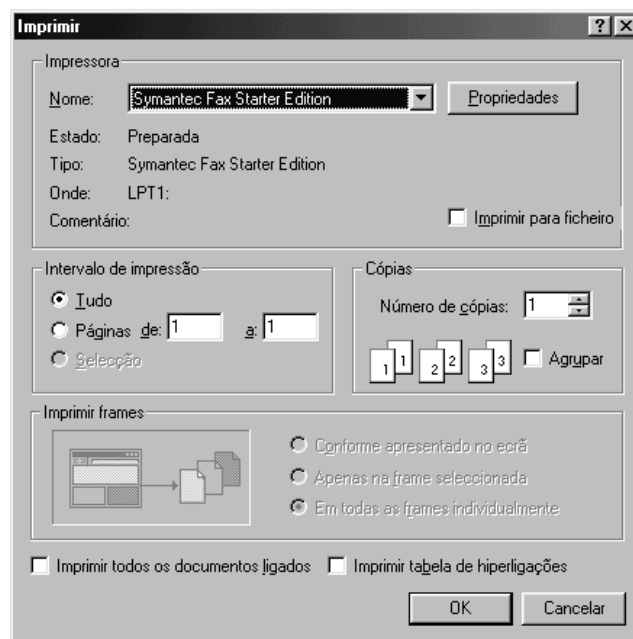


Como deve ter reparado, existem outros botões na Barra de Ferramentas do I.E.; vamos falar de mais alguns deles e quais as suas funções.

O Botão Imprimir, sim é para isso mesmo, sempre que desejar imprimir uma página é só clicar nesse botão e o seu desejo é uma ordem.



De seguida apenas tem que escolher na caixa de diálogo abaixo as configurações desejadas para a sua impressão, assim como a impressora, a origem do papel, a orientação da folha, etc.



Por vezes uma página poderá conter imagens bastante grandes o que levará algum tempo a carregar a página. O utilizador sempre que queira poderá "Parar" o carregamento dessa imagem. A vantagem consiste em que caso o utilizador apenas

queira aceder à informação e não à imagem, poupa assim o tempo que levaria ao carregamento da mesma, o que algumas vezes se torna bastante maçador.

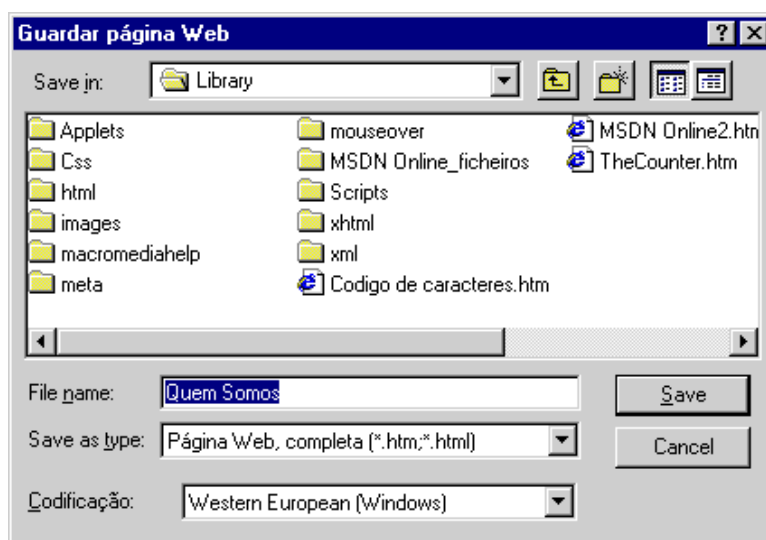


A qualquer momento poderá "Actualizar" a página ou seja visualizar as possíveis alterações da mesma.



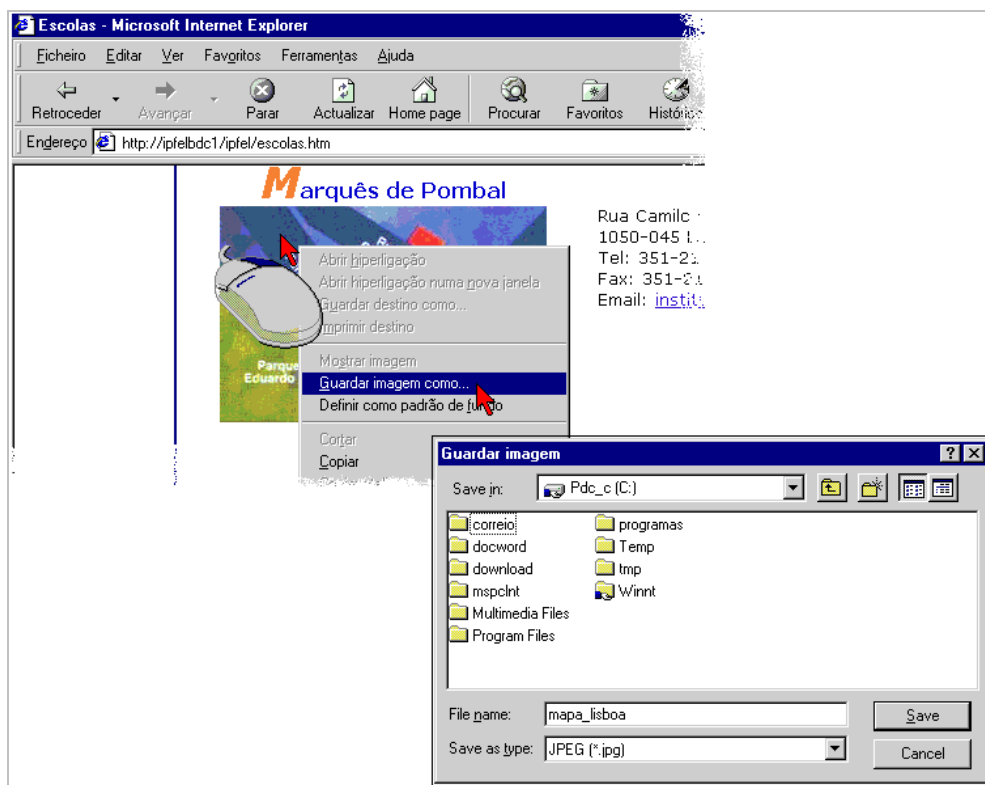
GUARDAR UM PÁGINA

1. Abra o menu **Ficheiro** e clique em **Guardar como**.
2. Abra o local onde pretende guardar esta página e clique em **Guardar** (Save).



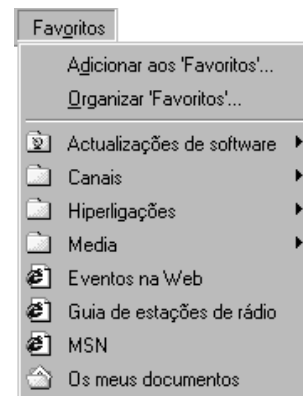
GUARDAR UMA IMAGEM

1. Sobre a imagem que pretende guardar, clique com a tecla direita do rato.
2. Clique sobre **Guardar imagem como**.
3. Abra o local onde pretende guardar a imagem.
4. Clique em **OK**.

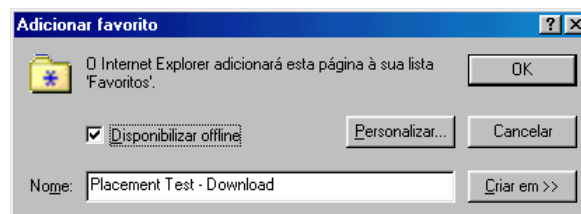


FAVORITOS

Existem páginas em que o utilizador poderá querer voltar a consultar, para isso poderá Adicionar aos Favoritos, isto é, o seu endereço constará de uma lista de preferências. Sempre que o utilizador necessite, abre essa lista, escolhe o endereço pretendido e assim terá acesso ao dito site. Para realizar esta operação de adicionar um site aos favoritos, terá de se posicionar neste e de seguida clicar no Botão Adicionar aos Favoritos. Esta Lista de Favoritos poderá conter vários endereços de sites.



Existe também a possibilidade de armazenar no seu computador o conteúdo de um site, de modo que o possa visualizar sem ter que efectuar uma nova ligação à Internet. Nesse caso diz-se que a página está a ser visualizada no modo *offline*.



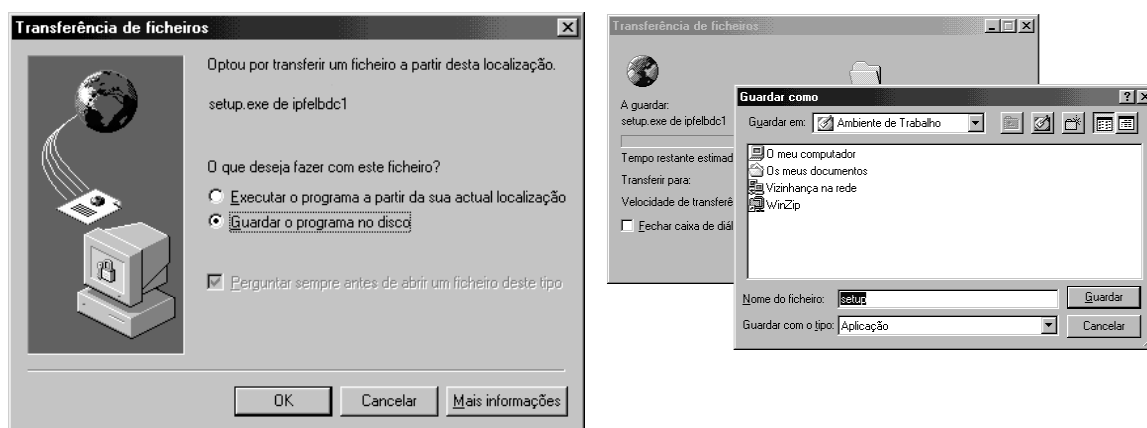
Se clicar no botão **Personalizar** pode ainda configurar o conteúdo a ser transferido para o seu computador. (se o site contiver ligações a outras páginas)

DOWNLOAD

Pelo processo Download o utilizador vai transferir (copiar ficheiros para o seu computador).

Como se processa o Download?

Ao entrar num site existe no ecrã um determinado *link* que tem como função executar a transferência de ficheiros. Após a visualização desse *link* e o clique para confirmar a operação, surge uma caixa informativa a avisar o utilizador que o ficheiro a transmitir poderá conter vírus, se deseja abrir ou copiá-lo para o disco. Ao confirmar a opção de cópia para o disco, inicia-se assim o processo de transferência de ficheiros - Download.



Através da Internet sempre que queira poderá aceder ao seu Mail (Correio), e News (aplicações essas que também se irão abordar neste Manual).



Para tal existe o Botão Correio, servindo este como atalho para abrir essas aplicações.

PESQUISA

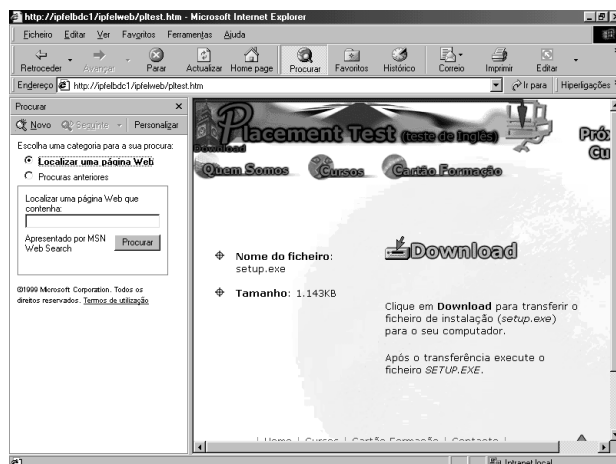
O utilizador poderá pesquisar por tema (caso não saiba algum endereço) a este nível necessita do apoio dos motores de pesquisa que já foram referidos.

Exemplificando:

Ao clicar no botão Procurar, a janela do Browser irá ser dividida em duas partes tal como pode ser vista tal como na figura abaixo:



O utilizador poderá então procurar informações sobre o tema que desejar, visualizar o conteúdo das páginas encontradas utilizando os *links* disponíveis ou efectuar uma nova procura



Servidores de pesquisa:

- www.sapo.pt
- www.cusco.pt
- www.aeiou.pt
- www.google.com
- www.lycos.com
- www.altavista.com
- www.go.com
- www.mega-search.com
- www.hotbot.com
- www.msn.com
- www.cade.com.br
- www.achei.com.br

CRIAR CONTA DE CORREIO GRATUITA

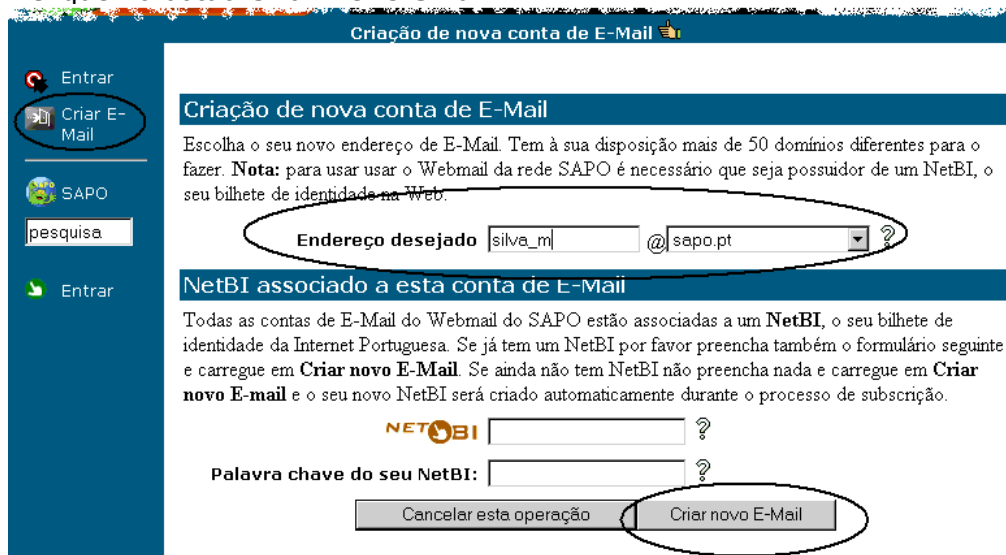
Para poder enviar ou receber correio é necessário criar uma caixa de correio num servidor de correio electrónico. Utilizaremos o servidor de correio gratuito do SAPO.

1. Na barra de endereço do Internet Explorer digite o seguinte endereço:
www.sapo.pt
2. Clique na hiperligação **Email**.



3. Clique em **Criar E-Mail**.

4. Escreva o nome para o seu email.
5. Clique no botão **Criar novo email**.



6. Preencha o formulário seguinte tendo em atenção os campos de inserção obrigatória. Clique no botão **Registrar**.
7. Escreva a sua password e clique em Entrar.



Neste momento o seu endereço de email é: **nome_que_escreveu@sapo.pt**



1. Visualiza a caixa de correio.
2. Permite escrever (enviar) uma nova mensagem.
3. Permite criar uma lista de contactos.
4. Fechar a caixa de correio.

Para ler uma mensagem, clique sobre o respectivo assunto.



Servidores de email gratuito:

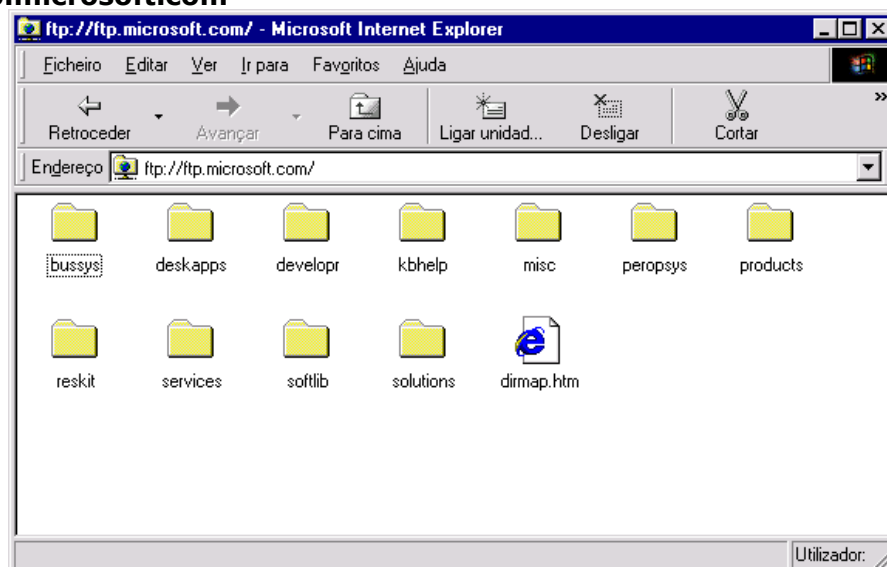
- www.megamail.pt
- www.xekmail.pt
- www.lusoweb.pt
- www.lusitano.pt
- www.portugal.com
- www.portugalmail.pt
- www.hotmail.com
- www.yahoo.com
- www.visto.com

FTP

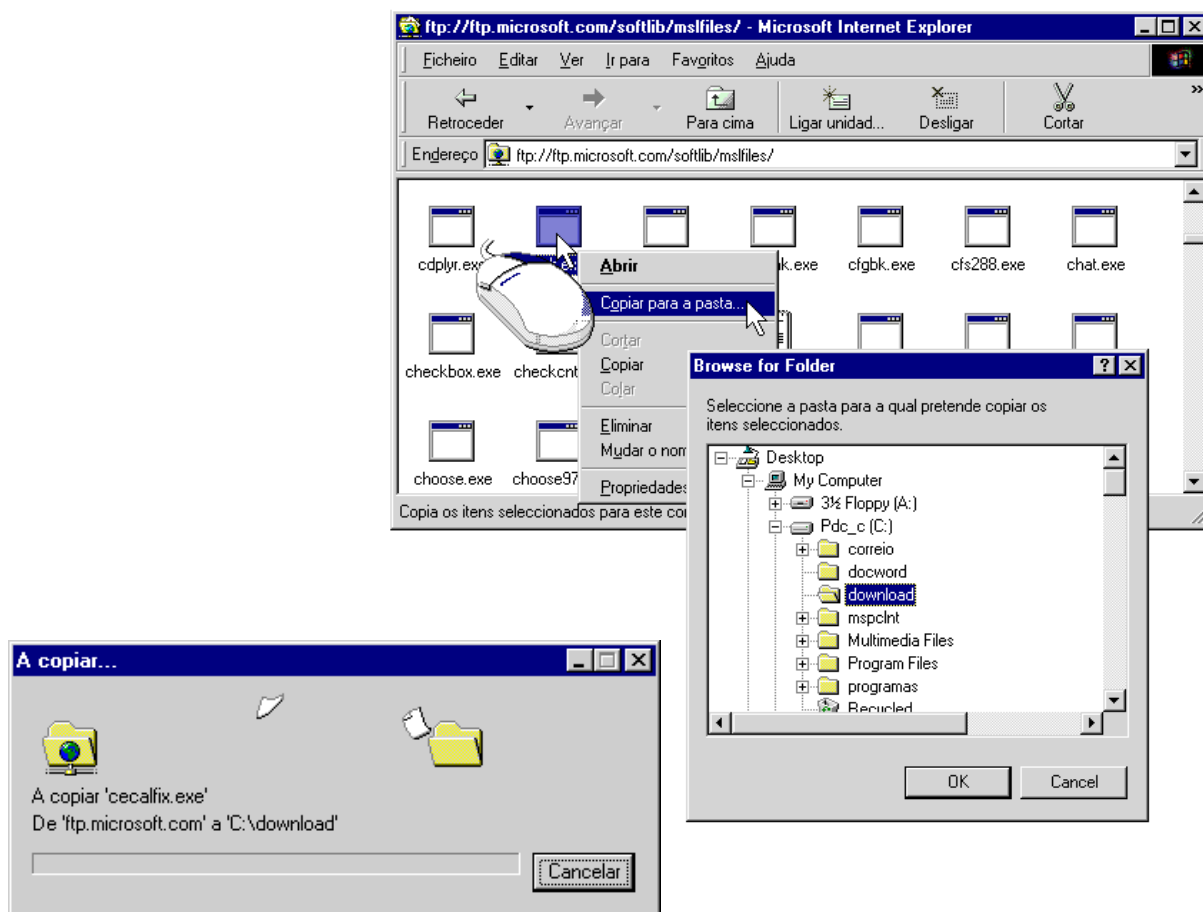
Servidor de FTP é um computador que contém ficheiros de software acessíveis através de programas que usem o protocolo de transferência de ficheiros: FTP.

Na barra de endereço digite o seguinte endereço de ftp:

ftp://ftp.microsoft.com



1. Abra a pasta **Softlib**.
2. Abra a subpasta **Mslfiles**.
3. Sobre o ficheiro que pretende transferir, clique com a tecla direita do rato e seleccione **Copiar para a pasta**.
4. Seleccione a pasta para onde pretende copiar o ficheiro e clique em **OK**.



Servidores de ftp:

- [ftp.telepac.pt](ftp://ftp.telepac.pt)
- [ftp.cnet.com](ftp://ftp.cnet.com)
- [ftp.tucows.com](ftp://ftp.tucows.com)
- [ftp.microsoft.com](ftp://ftp.microsoft.com)

GLOSSÁRIO

AFIXAR

Enviar uma mensagem pública para um NewsGroup da Internet.

ARCHIE

Programa que pesquisa os arquivos de FTP da Internet por nomes de ficheiro. Introduce-se o nome do ficheiro no software archie e recebe-se uma lista dos FTP sites que contém esse ficheiro.

ARPA

Advanced Research projects Agency. A instituição de defesa norte-americana responsável pela investigação avançada e pela criação da ARPANET

ARPANET

Rede de computadores criada em 69 pelo Departamento de Defesa norte-americano (por intermédio da ARPA), interligando na altura instituições militares. Em meados dos anos 70 várias grandes universidades americanas aderiram à rede, que deu lugar à actual Internet.

ARTIGO

Um texto existente na Usenet/News

ASCII

Norma para a codificação de caracteres através de números binários, utilizada em diferentes computadores. Define a codificação dos caracteres com códigos de 0 a 127. É o código básico que é usado pelos computadores para produzir texto.

AUTO-ESTRADA DA INFORMAÇÃO

Uma ligação ou conjunto de ligações entre computadores, formando uma rede de redes, de preferência com meios de comunicação extremamente rápidos. Um nome abusivamente usado por vezes (sobretudo nos media tradicionais) para designar a(s) rede(s) actualmente existente(s) (e em particular a Internet), pois uma grande parte delas ainda tem muitas interligações bastante lentas, longe do futuro próximo em que tudo se contará em dezenas de Mbps e Gbps ...

BAUD

Número de mudanças de fase do sinal transmitido por um modem. Muitas vezes confundido com a medida bps (bips por segundo), mas com um significado diferente, se bem que possam ter valores aproximados em modems lentos (nos modems mais rápidos, a cada baud podem corresponder vários bps).

BBS

Acrónimo de Bulletin Board System. Trata-se de um sistema informático, on-lin, que pode ser acedido através de um software de comunicações e de um modem. Os membros podem entrar neste sistema e deixar mensagens, enviar E-Mail, jogar e trocar ficheiros com outros utilizadores.

BIT

É a unidade mínima de dados, com valor binário de 0 e 1. Oito bits fazem um byte.

BPS

Bits por segundo. É o número de bits que um modem transmite por segundo. Um modem v34 transmite até 28.800 bits por segundo no modo standard.

BROWSER

Um programa que permite visualizar e utilizar uma dada base de dados, distribuída ou não por vários computadores. Termo normalmente aplicado para os programas que permitem navegar no World Wide Web.

BTW

Sigla do Inglês "By the Way" (já agora / por falar nisso, est). Usada em textos de correio electrónico, artigos de news, etc.

CERN

O protocolo Internet usado na WWW foi desenvolvido no European Laboratory for particle Physics, no CERN, em Genebra.

CIBERESPAÇO

Por ciberespaço designa-se habitualmente o conjunto das redes de computadores interligadas e de toda a actividade aí existente. É uma espécie de planeta de virtual, onde as pessoas (a sociedade da informação) se relacionam virtualmente, por meios electrónicos. Termo inventado por William Gibson no seu romance Neuromancer.

CLIENT

Cliente. No contexto Cliente/Servidor, um cliente é um programa que pede um determinado serviço (por exemplo, a transferência de um ficheiro) a um Servidor, outro programa ou computador. O Cliente e o Servidor podem estar em duas máquinas diferentes, sendo esta a realidade para a maior parte das aplicações que usam este tipo de interacção. Podemos dizer "Client" em vez de "Programa" sem qualquer problema.

CRACKER

Indivíduo que faz todo o possível e o impossível para entrar num sistema informático alheio, quebrando sistemas de segurança, para assim poder causar danos.

COMPUTADOR

É uma máquina que permite efectuar operações aritméticas e lógicas a uma velocidade incrível de uma forma racional e organizada.

CONEXÃO

Ligação do seu computador a um computador remoto

CORREIO ELECTRÓNICO

Correio transmitido por meios electrónicos, normalmente, redes informáticas. Uma carta electrónica contém texto (como qualquer outra carta) e pode ter, eventualmente, anexado um ou mais ficheiros.

CROSSPOST

Fazer o crosspost de ... Acto de enviar para um grupo de news um artigo (ou parte) já publicado (ou a publicar na mesma altura) noutro grupo.

DIAL – Up

Acesso à Internet usando uma linha telefónica comutada e um par de modems.

DNS

Sigla de Domain Name Server. Designa o conjunto de regras e/ou programas que constituem um Servidor de Nomes da Internet. Um servidor de nomes faz a tradução de um nome alfanumérico (ex. microbyte.com) para um número IP (ex. 192.190.100.57). Por exemplo, no DNS português, gerem-se todos os nomes terminados em pt. Qualquer outro nome será também traduzida pelo mesmo DNS, mas a partir de informação proveniente de outro DNS (isto se essa informação não tiver sido previamente obtida). Além das conversões nome <->IP e IP<->nome, um DNS pode também conter informações sobre como encaminhar correio electrónico até que ele chegue à máquina final . / Trata-se de um sistema que localiza o endereço numérico de IP correspondente a um nome do sistema central.

DOMAIN

Domínio. Nome à direita do símbolo @ num endereço electrónico, ou a designação do endereço electrónico de uma determinada máquina, empresa , instituição ou país. / Todos os sites Internet têm um nome de domínio. Por exemplo um endereço na Internet é constituído por Login (domain)

DOMÍNIO PÚBLICO

Algo que está no domínio público (ex. software) é algo que se pode copiar, cortar, colar, queimar, distribuidor, deitar ao lixo e nomeadamente utilizar sem pagar o que quer que seja! Normalmente deve ser dado o devido crédito ao autor(es) desse algo.

DOWNLOAD

Fazer o download de um ficheiro. Acto de transferir o ficheiro de um computador remoto para o seu próprio computador, usando qualquer protocolo de comunicações. Transferir, carregar, sacar um ficheiro de um computador na rede para o nosso disco rígido.

E-MAIL

Electronic Mail. Correio Electrónico. Nome utilizado para designar um serviço que permite a troca de mensagens e ficheiros anexos, através da Internet, entre dois computadores ligados em rede.

E-MAIL ADDRESS

Endereço Electrónico. É uma cadeia de caracteres, do tipo nome_utilizador@qqcoisa.empresax.pt que identifica univocamente um determinado utilizador dentro da Internet e, em particular, a sua caixa de correio electrónica. Qualquer envio de correio electrónico para esse utilizador deve ser feito para o seu endereço electrónico.

ENDEREÇO IP

Cada computador ligado à Internet tem um endereço IP (escrito em notação decimal com pontos), que corresponde ao respectivo nome de domínio. Os servidores de Nomes de Domínio convertem o endereço IP no nome de domínio e vice-versa.

ETHERNET

Uma das arquitecturas possíveis em redes locais. As redes Ethernet usam normalmente cabos coaxiais (podem usar também outros meios, como um cabo de fios torcidos – tipo linha telefónica – ondas rádio, etc) que interligam vários computadores. Cada um deles acede à rede em concorrência com os outros, existindo depois regras/convenções que permitem designar qual o computador que deve transmitir informação num determinado instante. A informação pode ser transmitida em modo "Broadcast", ou seja, para todos os outros computadores da rede e não apenas para um só.

FIDONET

Uma rede mundial que interliga PC's. Transfere também um tipo próprio de correio electrónico (existindo normalmente a possibilidade de enviar uma carta para alguém na Internet) e grupos de discussão (conferências é o termo exacto) próprios. Digamos que é uma espécie de Internet bastante limitada em termos de interacção, difusão rapidez e heterogeneidade, quando comparada com a verdadeira Internet, mas é claro, possui uma identidade própria.

FINGER

Programa para obter informações sobre uma determinada pessoa que tenha um endereço electrónico na Internet. É indicado o endereço electrónico dessa pessoa e ele procura e devolve informação relativa à mesma, após ter inquirido o computador onde essa pessoa tem a sua caixa de correio.

FIREWALL

Parede de fogo. Medida de segurança que pode ser implementada para limitar o acesso a terceiros a uma determinada rede ligada à Internet. Os mecanismos de implementação são variados, percorrendo variados tipos de controlo por Software ou Hardware. Num caso limite, a única coisa que uma Firewall poderia deixar passar de um lado (rede local) para o outro (resto da Internet) era o correio electrónico (podendo mesmo filtrar correio de/para determinado sítio).

FIREWALLS

Sistema de segurança utilizado para limitar a entrada de tráfego externo, (protege uma rede de computadores de outros indesejáveis).

FOLLOW UP

Resposta a um artigo de news com outro artigo de news, mantendo o mesmo tema de discussão.

FÓRUM DE DISCUSSÃO

Em inglês NewsGroups. Num fórum de discussão, ou seja grupo de news, escreve-se (publicamente) sobre o tema indicado pelo nome do grupo.

FQDN

Fully Qualified Domain Name. Nome de domínio completo, tudo aquilo que está à direita do símbolo@ num endereço electrónico, sem que se omita qualquer parte (inclui geralmente a designação do país, da instituição e de um computador, pelo menos). A um FQDN podem corresponder um ou mais endereços IP.

FREEWARE

Software distribuído em regime gratuito, mas segundo alguns princípios gerais como a impossibilidade de alteração de qualquer parte para posterior impossibilidade de venda, etc.

FTP

File Transfer Protocol. Designa o principal protocolo de transferências de ficheiros usado na Internet, ou então um programa que usa esse protocolo. / Protocolo existente na Internet, utilizado para transferir ficheiros entre dois computadores.

FTP SERVER

Servidor de FTP. Computador que tem arquivos de Software acessíveis através de programas que usem o protocolo de transferência de ficheiros, FTP.

FULL IP

Ligação total à Internet, através de uma linha dedicada, ou outro meio de comunicação permanente. Assim, todos os serviços da Internet estão disponíveis no computador que possua este tipo de ligação.

GATEWAY

Computador ou material dedicado que serve para interligar duas ou mais redes que usem protocolos de comunicação internos diferentes, ou, computador que inteliga uma rede local à Internet, (é portanto o nó de saída para a Internet).

HACKER

Termo calão que se refere àqueles que se infiltram ilegalmente nos sistemas computacionais

HOME PAGE

Página base do WWW de uma instituição ou particular. A página base é uma espécie de ponto de partida para a procura de informação relativa a essa pessoa ou instituição. / A página que é exibida por defeito, carregada pelo browser, aquando acedemos a um Web site.

HOST

Computador central. Também chamado de servidor ou nó, por vezes.

HTML

Hypertext Markup Language. É uma linguagem de descrição de páginas de informação, Standard no WWW. Com essa linguagem (que, para além do texto, tem comandos para introdução de imagens, formulários, alteração de fontes, etc) podem-se definir páginas que contenham informação nos mais variados formatos: texto, som, imagem e animação. Trata-se da linguagem utilizada para criar documentos da Web.

HTTP

Hypertext Transport Protocol. É o protocolo que define como é que dois programas/servidores devem interactivar, de maneira a transferirem entre si comandos ou informação relativos ao WWW. / O protocolo de transferência de ficheiros em formato HTML, suportado pelos Browsers da Web. Daí, a linha de comandos habitual para chegar a um endereço na Web.

IETF

Internet Engineering Task Force. Um grupo de pessoas que têm a missão de criar soluções técnicas para a evolução da Internet

INFONAUTA

Assim como o astronauta é um "viajante interplanetário", um infonauta é um "viajante" no mundo da informação, aquele que navega à procura de informação.

INTERNAUTA

Um internauta é um "viajante" na Internet, aquele que navega na Internet

INTERNET

A melhor demonstração real do que é uma auto-estrada da informação. A Internet (com I maiúsculo) é uma imensa rede de redes que se estende por todo o planeta e praticamente todos os países. Os meios de ligação dos computadores desta rede são variados, indo desde a rádio, linhas telefónicas, ISDN, linhas digitais, satélite, fibras-ópticas, etc. Criada em 1969 pelo Departamento de Defesa dos EUA como projecto pioneiro de constituição de uma rede capaz de sobreviver a ataques nucleares, foi-se expandindo até chegar ao tamanho e importância que hoje tem (várias dezenas de milhões de utilizadores). Indispensável! A maior rede de comunicações e serviços de informação a nível mundial, constituída por um grande número de outras redes, locais (LAN) ou não, e que utilizam o protocolo IP para comunicarem entre si.

INTERNET

Com i minúsculo, internet designa uma rede de redes, apenas, e não especificamente a Internet.

INTRANET

Uma rede, normalmente de tipo empresarial, baseada na mesma tecnologia e nos mesmos paradigmas.

INTERNETIANO

Aquele que navega na Internet. Internauta.

INTERNIC

Uma organização americana que atribui números IP únicos a quem o pedir e é também o gestor da raiz (topo da hierarquia) do DNS mundial.

IP

Internet Protocol. Um dos protocolos mais importantes do conjunto de protocolos da Internet. Responsável pela identificação das máquinas e redes e encaminhamento correcto das mensagens entre elas. Corresponde ao protocolo de nível 3 do modelo OSI. Trata-se do protocolo mais importante no qual a Internet se baseia. Este protocolo define o modo como os pacotes de dados são transferidos da origem para o destino.

IRC

Internet Relay Chat. É um sistema que permite a interacção de vários utilizadores ao mesmo tempo, divididos por grupos de discussão. Ao contrário das news essa discussão é feita em directo (diálogo directo textual). Os utilizadores deste sistema podem entrar num grupo já existente ou criar o seu próprio grupo de discussão. Aplicação que possibilita a vários utilizadores, espalhados pelo mundo, trocarem (on-line) mensagens sobre determinado assunto.

ISDN

Integrated Service Digital Network. Rede Digital Integradora de Serviços (RDIS). É uma evolução das linhas telefónicas actuais baseada em linhas digitais (e não analógicas) capazes de débitos muito mais elevados (a partir de 64 Kbps) e com melhor qualidade. Nomeadamente, é com este tipo de linhas que se pode pensar ter em casa os video-telefones que se veem nos filmes ou exposições tecnológicas. Idealmente, todos os particulares que desejassem ter acesso à Internet usariam uma destas linhas em vez da linha telefónica normal, mas às tarifas actuais... é melhor esperar sentado até que os preços baixem.

ISP

Internet Service Provider. Empresa que fornece acesso à Internet

KERMIT

Um programa/protocolo de comunicações que permite entre outros, a transferência de ficheiros entre duas máquinas. Pouco utilizado actualmente, devido à sua baixa eficiência.

KILL FILE

Filtro para evitar mensagens com certa origem ou certo tema nos grupos de discussão da Usenet. É geralmente um ficheiro onde se traduzem, através de regras definidas, quais os artigos que se pretendem evitar.

LAN

Local Area Network. Rede Local. É uma rede com 2 ou algumas dezenas de computadores que não se estende para além dos limites físicos de um qualquer edifício. Normalmente utilizada nas empresas para interligação local dos seus computadores. Existem várias tecnologias que permitem a realização de uma rede local, sendo as mais importantes, a Ethernet e o Token-Ring. Rede interna usada em escritórios para partilhar informação e recursos, tais como impressoras e modems.

LINK

No WWW, uma palavra destacada indica a existência de um link, que é uma espécie de apontador para outra fonte de informação. Escolhendo esse link, obtém-se a página de informação que ele designava que pode, por sua vez, ter também vários links.

LOGIN

Como nome é a palavra de utilizador que dá acesso a um sistema. Não é secreta ao contrário da palavra chave. Como verbo significa entrar em algum sistema ou rede.

MAILING LIST

Uma lista de assinantes que se correspondem por correio electrónico. Quando um dos assinantes escreve uma carta para um determinado endereço electrónico (de gestão da lista) todos os outros a recebem, o que permite que se constituam grupos (privados) de discussão através de correio electrónico.

MAIL SERVER

Programa de computador que responde automaticamente (enviando informações, ficheiros, etc.) a mensagens de correio electrónico com determinado conteúdo.

MAN

Metropolitan Area Network. Rede de computadores com extensão até algumas dezenas de quilómetros, interligando normalmente algumas centenas de computadores numa dada região.

MILNET

Rede Militar

MODEM

MODulador DEModulador. Pequeno aparelho (sob a forma de uma carta interna de expansão – a introduzir no interior do seu computador – ou uma caixa de plástico com luzinhas no painel posterior) que permite ligar um computador à linha telefónica, para assim estar apto a comunicar com outros. Muitos dos modems são também capazes de realizar funções de fax. A sua aplicação mais importante será porventura a ligação a BBS ou à Internet (através de um fornecedor de acesso).

NAVEGAR

Na Internet significa vaguear, passear, procurar informação, sobretudo no WWW. Também se pode dizer surfar, para os mais radicais.

NET

Rede

NET

Net (com N maiúsculo) é uma abreviatura para designar Internet

NETIQUETTE

Conjunto de regras e conselhos para uma boa utilização da rede Internet, de modo a se evitem erros próprios de novatos aquando da interacção com outros utilizadores (mais experientes). A netiquette baseia-se muito no simples e elementar bom senso.

NEWS

Notícias, em Português, mas melhor traduzido por fóruns ou grupos de discussão. Abreviatura de Usenet News, as news são grupos de discussão, organizados por temas (mais de 10.000!), a maior parte deles com distribuição internacional, podendo haver alguns distribuídos num só país ou numa instituição apenas. Nesses grupos, públicos, qualquer pessoa pode ler artigos e escrever os seus próprios artigos. Alguns grupos são moderados, significando isso que um humano designado para o efeito lê os artigos antes de serem publicados, para constatar da sua conformidade para com o tema do grupo. No entanto, a grande maioria dos grupos não são moderados.

NEWSGROUP

Um grupo de news, um fórum ou grupo de discussão. Área de mensagens da Usenet, também conhecida como grupos de debate. Os newsgroups encontram-se divididos por hierarquias de assuntos.

NNRP

Network News Transport Protocol. Protocolo para a transferência dos grupos de news da Usenet e mensagens de controlo.

OFFLINE

À letra: “Fora de linha”. Significa que nenhuma ligação por linha telefónica ou outra está no momento activa. Por exemplo, a leitura de mail offline implica que se possa ler mail no seu próprio computador sem que ele esteja ligado ao servidor (tendo portanto sido transferidas as cartas para esse computador, previamente). As ligações Offline não permitem a navegação interactiva na Internet, pois o computador não pode enviar comandos e receber dados em tempo real.

ONLINE

Por oposição a Offline, online significa “Estar em linha”, estar ligado em determinado momento à rede ou a um outro computador. Para alguém, na Internet, “Estar em linha”, é necessário que nesse momento essa pessoa esteja a usar a Internet e que tenha, portanto, efectuado o login num determinado computador da rede.

OSI

Modelo criado com a finalidade de garantir uma uniformização entre as comunicações dos vários sistemas ligados a uma rede.

PACOTE

Unidade de dados. Durante a transferência de dados, as informações divididas em pacotes que viajam independentemente através da Internet. Um pacote da Internet contém os endereços de origem e de destino e um segmento de dados

PASSWORD

Palavra-chave usada para identificação do utilizador, em conjunto com o login (não sendo este secreto, como o é – deve ser – a password).

PLUG-IN

Pequeno programa que se “liga” a outro, aumentando-lhe a funcionalidade, são populares os plug-in para browsers.

POST

Designa um artigo de news, por vezes. Fazer um post significa escrever e enviar um artigo para um grupo de news.

PPP

Point to point Protocolo. O PPP situa-se no nível 2 do modelo OSI (chamado “Data Link Layer”). Através do PPP podem-se usar diversos protocolos de comunicação, como TCP/IP, IPX/SPX, NetBEUI, ..., numa linha telefónica, para que através da mesma um computador pessoal se possa ligar à Internet (ou outra rede, desde que seja usado o protocolo correcto) e usufruir de todos os serviços e aplicações existentes. É uma norma, posterior ao SLIP, mas mais genérica e robusta.

PROCESSO

Programa a correr nem determinado instante, portanto presente na memória do computador. Esta terminologia é usada em máquinas Unix, onde se podem Ter vários processos a correr ao mesmo tempo.

PROTOCOLO

Um protocolo é para os computadores o que uma linguagem (língua) é para os humanos. Dois computadores para poderem transferir informações entre si devem utilizar o mesmo protocolo (ou Ter um terceiro que perceba os dois protocolos e faça a tradução. Os protocolos são um conjunto de standards de comunicação para sistemas informáticos, que permitem a transferência de dados entre eles.

PROXY

Procuração, em português. Um servidor (programa) proxy (ou com capacidades de proxy) recebe pedidos de computadores legados à sua rede e, caso necessário, efectua esses mesmos pedidos (de HTTP, Finger, etc.) ao exterior dessa rede (nomeadamente, a resto da Internet), usando como identificação o seu próprio número IP e não o número IP do computador que requisitou o serviço. Útil quando não se dispõem de números IP registados numa rede interna ou por questões de segurança.

PT

Código ISSO atribuído para identificação de Portugal.

PT-NET

Uma mailing list de portugueses, no estrangeiro (principalmente) e em Portugal. É a mais importante Mailing List portuguesa e aí se debatem temas de todo o tipo, geralmente relacionados com Portugal

PUBLIC DOMAIN

Domínio Público

PULSE

Impulso. Uma linha telefónica é por impulsos se não for multifrequências, isto é, os sinais de digitação são enviados por uma serie de pequenos impulsos, separados por espaços. A digitação (e estabelecimento de chamada) neste tipo de linhas é mais lenta.

RDIS

Acrónimo de Rede Digital Integrada de Serviços. Trata-se de um standard internacional para comunicações digitais através de linhas telefónicas que permitem a transmissão de dados a 64 ou 128 Kbps.

README

Leia-me. Ficheiro que deve ser lido antes de se iniciar a utilização ou instalação de um determinado programa, sistema, computador, etc. Contém geralmente informações que podem poupar tempo ao utilizador que pretende fazer algo (e esse algo tem um ficheiro README acessível).

RFC

Request For Comments- Documentos que definem normas e protocolos para a Internet e onde se fazem as discussões de nível técnico para a definição de novos protocolos.

ROUTER

Computador, software ou material dedicado que serve para interligar duas ou mais redes efectuando automaticamente a redirecção correcta dos pacotes de informação de uma rede para outra. Computador especial que transfere a informação de local para outro.

RTFM

Read The Fucking Manual. Leia o car"#\$% do manual. Termo utilizado para indicar a alguém que deve ler o manual, pois provavelmente anda a fazer perguntas que aí estão claramente respondidas. Numa versão mais soft pode significar "Read the Fine Manual".

SCP

Abreviatura de soc.culture.portuguese, o grupo de news distribuído internacionalmente, dedicado a Portugal e à cultura portuguesa, no sentido lato.

SERVER

Servidor. Um computador na Internet que oferece determinados serviços.

SERVIDOR

Computador que oferece serviços.

SGML

Standard General Markup Language. Uma linguagem de descrição de páginas em hipertexto mais geral que o HTML.

SHAREWARE

Software que é distribuído livremente, desde que seja mantido o seu formato original, sem modificações, e seja dado o devido crédito ao seu autor. Normalmente, foi feito para ser testado durante um curto período de tempo (período de teste/avaliação) e, caso seja utilizado, o utilizador tem a obrigação moral de enviar o pagamento ao seu autor (na ordem de algumas – poucas – dezenas de dólares). Quando é feito o registo, é normal receber-se um manual impresso do programa, assim como uma versão melhorada, possibilidade de assistência técnica e informações acerca de novas versões.

SIGNATURE

Assinatura. Geralmente é a porção de texto incluída no fim de uma carta electrónica ou de um artigo de news (neste caso, por norma, deve ser inferior a 4 linhas, de 80 caracteres no máximo cada, sem TAB's nem códigos, para além dos caracteres ASCII normais). Por vezes chamada ".sig" ou ".signature", pois são esses os nomes dos ficheiros que contêm a assinatura propriamente dita.

SITE

Um "site" da Internet é um dos nós existentes. Por exemplo, um site FTP é um computador algures que oferece o serviço de FTP (idêntico a FTP server)

SLIP

Serial Line Internet Protocol. O SLIP implementa o protocolo TCP/IP (o(s) protocolo(s) da Internet) numa linha telefónica, para que através da mesma um computador pessoal se possa ligar à Internet e usufruir de todos os serviços e aplicações existentes. Foi o primeiro protocolo definido para a utilização de TCP/IP em linhas telefónicas.

SMILEYS

São pequenos conjuntos de caracteres ASCII que pretendem transmitir uma emoção ou estado de espírito. Devem ser visualizados de lado, com a folha a 90 graus...

SMTP

Simple Mail Transport Protocol. Protocolo utilizado entre os programas que transferem correio electrónico de um computador para outro protocolo de suporte ao serviço de correio electrónico, por forma a possibilitar a troca de mensagens entre computadores.

SNAIL MAIL

Correio caracol. É o correio tradicional (que é muito mais lento que o correio electrónico de um computador para outro)

SOUP

Simple Offline Usenet Protocol. "Norma" (ou programa) que define como deve ser um pacote compactado de cartas electrónicas e artigos de news, para serem lidos offline, por um qualquer programa leitor que compreenda esse formato.

SPAM

Publicação do mesmo artigo de news em vários grupos de discussão, geralmente resultando em desperdício de espaço em disco e largura de banda nos meios de transmissão.

SYSADMIN

System Administrator. O responsável por um sistema.

TALK

Programa que permite que dois utilizadores (existem versões que permitem mais utilizadores) “dialoguem textualmente” em directo através da Internet.

TALKER

Um programa servidor que pode manter vários utilizadores ligados ao mesmo tempo, permitindo-lhes a interacção textual.

TCP

Transmission Control Protocol. Um dos protocolos Internet do conjunto TCP/IP, que implementa o nível 4 do modelo OSI, através transporte de mensagens com ligação lógica.

TCP/IP

Conjunto de protocolos da Internet, definindo como se processam as comunicações entre vários computadores. Pode ser implementado em virtualmente qualquer tipo de computador, pois é independente do hardware. Geralmente, para além dos protocolos TCP e IP (porventura os dois mais importantes), o nome TCO/IP designa também o conjunto dos restantes protocolos Internet: UDP, ICMP. Etc. Trata-se do protocolo que controla a Internet, verificando o modo como os dados são transferidos entre os computadores.

TELNET

Protocolo que permita a ligação de um computador a um outro funcionando o primeiro como se fosse um terminal remoto do segundo. O computador que “trabalha” é o segundo enquanto que o primeiro apenas visualiza no ecrã os resultados e envia os caracteres digitados (comandos) no seu teclado. Protocolo da Internet que lhe permite iniciar uma sessão num computador remoto e trabalhar com o computador como se este fosse um terminal.

THREAD

Dentro de um grupo de discussão, existem normalmente vários threads. Um thread representa um assunto específico aí debatido e é composto por um ou mais artigos.

TIM BERNERS LEE

O homem, na altura investigador do CERN, que criou o protocolo HTTP e deu origem ao WWW

TONE

Por oposição a “pulse”, tonalidade. Numa linha telefónica por tonalidade (multifrequência) a marcação de um número traduz-se no envio de sinais em diferentes frequências (sons diferentes). A marcação de um número (estabelecimento de chamada) neste tipo de linha é mais rápida que numa linha por impulsos.

TOPOLOGIA

Disposição e modo de ligação dos computadores numa rede

TRN

Thread News. Um leitor de news, onde os artigos são apresentados por thread’s.

TRUMPET

Trumpet é o nome dado aos programas que implementam e usam o TCP/IP em ambiente Windows, feitos por Peter Tattman. O mais importante é o Trumpet Winsock. Nome da firma.

UART

Universal Asynchronous Receiver transmitter. Circuito integrado responsável pelas comunicações através de uma porta serie, num computador.

UDP

User Datagram Protocol. Um dos protocolos do conjunto de protocolos da Internet (habitualmente designado por TCP/IP). Corresponde ao nível 4 do modelo OSI, pois é um protocolo de transporte, sem ligação. Em UDP, uma mensagem é enviada para o destino, sem que haja uma ligação lógica efectuada entre a origem e o destino (semelhante a uma ligação telefónica entre dois pontos. O(s) pacote(s) de mensagens podem então passar por vários nós da Internet até chegar ao destino. Menos fiável que o TCP (outro protocolo de transporte, mas com ligação), mas bastante útil quando a perda de um ou outro pacote não seja importante e se pretende velocidade na transmissão e evitar a sobrecarga de várias ligações lógicas estabelecidas.

URL

Uniform Resource Locator. Localizador Uniformizado de recursos. Método de especificação de um determinado recurso na Internet, seja ele obtido por FTP, News, Gopher, mail, HTTP, etc. Pretende uniformizar a maneira de designar a localização de um determinado tipo de informação na Internet Ex: <http://www.insa-lyon.fr> – pedido, por HTTP, da home page (www) do INSA de Lyon. Os endereços da Internet são normalmente referidos como URL. Os URL da Web parecem-se com <http://www.uportu.pt/~il605/>. Podemos usar uma estrutura idêntica para endereços FTP ou Gopher.

USENET

Conjunto dos grupos de discussão, artigos e computadores que os transferem. A Internet inclui a Usenet, mas esta pode ser transportada por computadores fora da Internet. Rede dos utilizadores. Trata-se de um conjunto de redes e de sistemas informáticos que trocam mensagens, organizado por assuntos em newsgroups.

USER

O utilizador dos serviços de um computador, normalmente registado através de um login e uma password.

WAN

Wide Area Network. Uma rede de computadores que se com extensão de várias dezenas de quilómetros até milhares de quilómetros. Rede de computadores de grandes dimensões, que se estende por uma área vasta.

WEB

Em português, teia. Abreviatura para designar World Wide Web

WHOIS

Directório que contém informações relacionadas com pessoas e endereços electrónicos na Internet.

WORLD WIDE WEB

Conjunto de servidores que “falam” HTTP e informação aí armazenada em formato HTML. O World Wide Web é uma grande teia de informação multimédia em hiper7texto significa que se pode escolher uma palavra destacada numa determinada página e obter assim outra página de informação relativa (semelhante ao Help do Windows). As páginas podem conter texto, imagens, sons, animações, etc. O World Wide Web é uma gigantesca base de dados distribuída acessível de uma forma muito atraente e intuitiva. Sistema baseado em hipertexto de páginas contendo texto, imagens, video clips, e animação que fazem lembrar a imprensa convencional. Actualmente existem mais de 20 milhões de páginas.

WWW SERVER

Um computador que fornece serviços no WWW, que possui informação acessível no WWW

XMODEM

Um protocolo de transferência de dados por modem, relativamente lento.

YAHOO

Uma ferramenta de procura de informação no World Wide Web, criada por dois estudantes universitários americanos. O seu endereço é <http://www.yahoo.com> ...aí podem-se encontrar milhões de referências – organizadas por temas – a página no WWW, é um dos pontos de pesquisa de informação mais importante na Internet.

YMODEM

Um protocolo de transferência de dados por modem, com alguns melhoramentos em relação ao Xmodem.

ZMODEM

Um protocolo de transferência de dados por modem, com alguns melhoramentos em relação ao Xmodem e ao Ymodem, em particular, mais rápido.

DOMÍNIOS

DOMÍNIOS DE TOPO

Domínio	Definição
.com	Organização comercial
.edu	Educação. Universidades
.gov	Governo americano
.int	Organização internacional
.mil	Organismo militar americano
.net	Fornecedor da Internet
.org	Organização sem fins lucrativos

CÓDIGOS DOS PAÍSES

af	Afeganistão	bt	Butão
za	África do Sul	cv	Cabo Verde
al	Albânia	cm	Camarões
de	Alemanha	ca	Canadá
ad	Andorra	td	Chad
ao	Angola	cs	Checoslováquia (antiga)
ai	Anguilla	cl	Chile
aq	Antártida	cn	China
ag	Antígua e Barbuda	cy	Chipre
an	Antillas Holandesas	cc	Cocos (Keeling) Island
sa	Arábia Saudita	co	Colômbia
dz	Argélia	km	Comoros
ar	Argentina	cg	Congo
am	Arménia	ck	Cook Island
aw	Aruba	kp	Coreia do Norte
au	Austrália	kr	Coreia do Sul
at	Áustria	ci	Costa do marfim
az	Azerbaijão	cr	Costa Rica
bs	Bahamas	hr	Croácia
bh	Bahrain	cu	Cuba
bd	Bangladesh	dk	Dinamarca
bb	Barbados	dj	Djibouti
be	Bélgica	dm	Dominica
bz	Belize	eg	Egipto
bj	Benin	sv	El Salvador
bm	Bermuda	ae	Emiratos Árabes Unidos
bo	Bolívia	ec	Ecuador
ba	Bosnia Herzegovina	er	Eritreia
bw	Bottswana	si	Eslovénia
bv	Bouvet Island	es	Espanha
br	Brasil	va	Estado do vaticano
io	British Indian Ocean Territory	us	Estados Unidos
bn	Brunei Darussalam	ee	Estónia
bg	Bulgária	et	Etiópia
bf	Burkina Faso	ru	Federação Russa
bi	Burundi	ph	Filipinas

fi	Finlândia	mg	Madagascar
fr	França	my	Malásia
fx	França, Metropolitana	mw	Malawi
tf	French Southern	mv	Maldives
ga	Gabão	ml	Mali
gm	Gâmbia	mt	Malta
ge	Geórgia	fk	Malvinas
gh	Ghana	ma	Marrocos
gi	Gibraltar	mq	Martinique
gb	Grã-Bretanha	mr	Mauritânia
gr	Grécia	mu	Mauritius
gd	Grenada	yt	Mayotte
gl	Gronolândia	mx	México
gp	Guadalupe	fm	Micronésia
gu	Guam	mz	Moçambique
gt	Guatemala	md	Moldova
gy	Guiana	mc	Mónaco
gf	Guiana Francesa	mn	Mongólia
gn	Guiné	ms	Montserrat
gp	Guiné Equatorial	mm	Myanmar
gw	Guiné Bissau	na	Namíbia
ht	Haiti	nr	Nauru
hm	Heart and McDonald Island	np	Nepal
nl	Holanda	nt	Neutral Zone
hn	Honduras	ni	Nicarágua
hk	Hong Kong	ne	Niger
hu	Hungria	ng	Nigéria
cx	Ilha do Natal	nu	Niue
ky	Ilhas Caimão	nf	Norfolk Island
fo	Ilhas Faroe	mp	Northen Mariana Islands
fj	Ilhas Fiji	no	Noruega
mh	Ilhas Marshall	nc	Nova Caledónia
sb	Ilhas Salomão	nz	Nova Zelândia
sc	Ilhas Seychelles	om	Oman
vg	Ilhas Virgens (Inglesas)	pw	Palau
vi	Ilhas Virgens (U.S.)	pa	Panamá
in	Índia	pg	Papua Nova Guiné
id	Indonésia	pk	Paquistão
ir	Irão	py	Paraguai
iq	Iraque	pe	Peru
ie	Irlanda	pn	Pitcairn
is	Islândia	pf	Polinésia Francesa
il	Israel	pl	Polónia
jt	Itália	pr	Porto Rico
jm	Jamaica	pt	Portugal
jp	Japão	qa	Qatar
jo	Jordânia	ke	Quénia
yu	Jugoslávia	uk	Reino Unido
kg	Kambodja	cf	República Central Africana
kz	Kazaquistão	cz	República Checa
ki	Kiribati	do	República Dominicana
kw	Kuwait	sk	República Eslovaca
la	Laos	re	Reunião
ls	Lesotho	ro	Roménia
lv	Letónia	rw	Rwanda
lb	Líbano	eh	Sahara Ocidental
lr	Libéria	sh	Saint Helena
ly	Líbia	kn	Saint Kitts and Nevis
li	Liechtenstein	lc	Saint Lucia
lt	Lituânia	pm	Saint Pierre and Miquelon
lu	Luxemburgol	vc	Saint Vincent and the Grenadines
mo	Macau	ws	Samoa
mk	Macedónia	as	Samoa Americana
		sm	San Marino

st	São Tomé e Príncipe
sn	Senegal
sl	Serra Leoa
sg	Singapura
sy	Síria
so	Somália
gs	South Georgia and South Sandwich Islands
lk	Sri Lanka
sz	Suazilândia
sd	Sudão
se	Suécia
ch	Suiça
sr	Suriname
sj	Svalbard and Jan Mayen Islands
th	Tailândia
tw	Taiwan
tj	Tajikistan
tz	Tanzania
tp	Timor Leste
tg	Togo
tk	Tokelau
to	Tonga
tv	Tóvalu
tt	Trinidad and Tobago
tn	Tunísia
tc	Turks and Caicos Islands
Tm	Turmenistan
tr	Turquia
um	U.S. Minor Outlying
ua	Ucrânia
ug	Uganda
su	URSS (antiga)
uy	Uruguai
uz	Uzbekistan
vu	Vanuatu
ve	Venezuela
vn	Vietname
wf	Wallis and Futuna Islands
ye	Yemen
zr	Zaire
zm	Zambia
zw	Zimbabwe

PERGUNTAS FREQUENTES - FAQ

COMO POSSO ACEDER A UM *WEBSITE* DE QUE OUVI FALAR?

Experimente inserir, na janela do seu *browser* o endereço (*address*), também conhecido por URL (acrónimo correspondente a *Uniform Resource Locator*) no campo para o endereço (*Address*). Este é um campo - espaço em branco - que se encontra, na generalidade dos *browsers*, próximo do topo da janela. Assegure-se que escreve o URL correcto ou irá obter uma mensagem de erro. Por exemplo, para aceder ao *website* da Microsoft escreva *www.microsoft.com* no campo para o endereço. Em seguida prima a tecla *Enter* e o seu *browser* irá, de imediato, apresentar este *website*.

O QUE SIGNIFICA HTML?

Hypertext Markup Language (HTML) constitui um conjunto de códigos, com uma sintaxe própria, denominados "*tags*", que fornecem indicações ao *browser* de como deve apresentar uma página ou um documento. Imagine que se trata de uma colecção de estilos (denominados *markup tags*) que definem os diferentes componentes de uma página *web*. Todos os ficheiros contendo HTML encontram-se em formato de texto puro (ASCII) tornando-os universalmente legíveis (interpretados) por diferentes *web browsers* que podem correr em diferentes plataformas de computadores como por exemplo um PC ou um Macintosh. Por exemplo para apresentar uma frase em negrito (*bold*), inclua essa frase num *tag* `< B>` ``. O código HTML `< B>`Isto está em negrito! `< /B>` irá aparecer como **Isto está em negrito!**

É DIFÍCIL APRENDER HTML?

O HTML constitui uma linguagem fácil de aprender mas não é necessário fazê-lo para a generalidade das funções e aplicações. Existem diversos editores (programas de edição) que facilitam a criação de documentos HTML sem que seja necessário aprender muito de HTML. Um editor HTML (tal como Adobe PageMill ou Netscape Gold) permitem-lhe escrever um documento com recurso a funções comuns aos diversos programas de processamento de texto e gravar o documento concluído em formato HTML.

EU PRETENDO TER UMA PÁGINA PESSOAL (*HOME PAGE*) NA *WEB*. COMO POSSO INSTALAR UMA?

Em primeiro lugar deverá criar a página em HTML. A maneira mas fácil consiste em utilizar uma ferramenta de criação de HTML. A Netscape e a Microsoft integraram estas funcionalidades nas versões 4.0 ou posteriores dos seus *web browsers*. Em alternativa poderá utilizar um software como o Microsoft Word, gravando o documento no formato HTML. Uma vez concluída a página deverá encontrar um local ou um sistema informático para a alojar. Muitos Fornecedores de Serviços Internet (*Internet Service Providers (ISPs)*) como, por exemplo, a [Telepac](#) alojam páginas pessoais para os seus clientes. Contacte o seu fornecedor se serviços para saber o que tem para oferecer pois em alguns este serviço é gratuito. O seu fornecedor de serviços Internet dar-lhe-á indicações sobre como transferir e alojar a sua página.

ONDE POSSO OBTER INDICAÇÕES SOBRE COMO INSTALAR UM *WEBSITE* PARA O MEU NEGÓCIO?

Comece por pesquisar em [Yahoo!](#) ou [Alta Vista](#) que lhe darão muitas indicações úteis. À medida que a *Web* se desenvolve e se torna mais sofisticada também se tornam mais exigentes as capacidades exigidas para programar um *site* eficaz e apelativo, pelo que se aconselha a avaliar diferentes empresas fornecedoras de serviços antes de se comprometer com determinado fornecedor.

QUE EQUIPAMENTO NECESSITO PARA ME LIGAR À *WEB*?

Além de um computador pessoal, necessita de um modem, diversos cabos e uma linha telefónica. O modem converte os sinais digitais provenientes do seu computador em sinais que podem ser transportados pelas linhas telefónicas normais. Existem diversos tipos de modems que enviam/recebem dados a diferentes velocidades. Estes podem ser instalados no interior do seu computador (internos), ou ligados a uma porta série (externos). Irá necessitar de uma linha telefónica normal a que irá ligar o modem através de um cabo com uma ficha adequada (por exemplo ficha RITA). Se utilizar um modem externo irá também necessitar um cabo para conectar o modem ao seu computador. Verifique as instruções que acompanham o modem para conhecer as especificações deste cabos.

COMO POSSO ACTUALIZAR (*UPGRADE*) O MEU *BROWSER*?

Os *browsers* Netscape Navigator ou Microsoft Explorer são os mais populares. Pode transferir para o seu computador (*download*) versões mais recentes a partir dos *websites* of [Netscape](#) and [Microsoft](#). Antes de iniciar o *download* e de actualizar o software, leia as instruções de como instalar o programa a partir do *website* a partir de onde obtém a versão *download*. Verifique que obtém a versão correcta para seu sistema operativo (Windows 95/NT/98/2000, MacOS, Linux, etc.). Versões diferentes de *browsers* são desenvolvidas especificamente para cada sistema operativo. Para tirar partido das características e potencialidades do seu *browser*, veja o capítulo [web browsers](#) deste curso e o texto específico sobre este tema.

O MEU *BROWSER* "PENDURA". QUE FAZER?

Este é um problema comum e relativamente frequente. A melhor solução passa por obter uma versão mais recente do seu *browser*. Assegure-se que está a trabalhar com uma versão 3.0 ou posterior quer do Netscape Navigator/Communicator ou do Microsoft Internet Explorer.

QUE SOFTWARE NECESSITO PARA OUVIR MÚSICA NA INTERNET?

Os *Plug-ins* consistem em software que estendem as capacidades dos *web browsers*. Um dos mais populares dos *plug-ins*, [RealAudio](#), permite-lhe ouvir voz e música quando se encontra a navegar na Internet. Para saber como efectuar o *download* e instalar o RealAudio ou outro programa, leia o artigo seguinte: ["Plug-Ins"](#).

COMO POSSO ENCONTRAR O ENDEREÇO E-MAIL DE ALGUMA PESSOA?

Embora não exista nenhuma lista completa de endereços e-mail ou Internet, existem várias ferramentas de busca e de referência que pode consultar. Por exemplo:

- [ClickNet](#) - o serviço informativo da Telepac onde poderá encontrar os endereços dos clientes do maior fornecedor de serviços Internet em Portugal
- [InterNIC Directory Services](#) - o local onde pode registar o seu domínio e que também fornece serviços do género "páginas brancas" das listas telefónicas.
- [Netfind](#) - um utilitário na Internet de consulta de endereços
- [NetPages](#) - um directório de endereços Internet de pessoas e empresas que possuem uma presença na *Net* ou que podem se acedidas através de um gateway Internet
- [Four11 Directory Services](#) - um serviço grátis e fácil de utilizar de utilizadores que se encontram *on-line* e dos seus enedereços e-mail.

COMO POSSO ASSINAR UM GRUPO DE DISCUSSÃO POR E-MAIL (*E-MAIL DISCUSSION GROUP*)?

Irá necessitar de um endereço e-mail para fazer uma "assinatura" (*subscribe*) do grupo de discussão por e-mail. Isto não significa que tenha que pagar - quer apenas significar que pretende adicionar o seu endereço à lista de participantes. Para subscrever ou assinar envie uma mensagem e-mail ao administrador que irá adicionar o seu endereço/nome à lista de destinatários. Irá obter uma resposta que lhe fornecerá os detalhes que necessita saber àcerca da lista e sobre como participar.

COMO ABANDONAR UM GRUPO DE DISCUSSÃO POR E-MAIL?

Para abandonar um grupo de discussão por e-mail deverá cancelar a sua inscrição ou assinatura na lista (*unsubscribe*). Este processo é realizado através do envio de uma mensagem com características especiais ao administrador da lista com este pedido. No corpo da mensagem deverá mencionar a palavra "*unsubscribe*" seguida do nome da lista ou grupo de discussão e o seu endereço. Este processo varia de grupo para grupo dependendo do sistema utilizado no grupo em particular. Normalmente as mensagens enviadas de um grupo contém, nas últimas linhas, indicação de como contactar o reponsável ou administrador da lista o que também poderá ser útil para este efeito.

As listas de distribuição de correio-lixo ou correio não solicitado (*junk mail*) revelam-se mais difíceis de abandonar. Infelizmente muitos administradores de listas ignoram os pedidos de abandono ou de saída e poderá não haver forma de parar a "inundação" de correio.

O QUE É UM NOME DE DOMÍNIO (*DOMAIN NAME*)?

Um nome de domínio (*domain name*) consiste num nome único que identifica um sítio (*site*) Internet. Por exemplo "dlt.pt" é um nome único no domínio pt (Portugal). A Internet consiste de centenas de milhares de computadores e redes interligados todos com os seus nomes próprios e endereços únicos. Os nomes de domínio possuem sempre duas ou mais partes separadas por pontos (*dots*). Um servidor (*server*) pode ter mais do que um nome de domínio mas um nome de domínio aponta para um único servidor.

COMO POSSO SABER SE UM NOME DE DOMÍNIO ESTÁ DISPONÍVEL?

Nos Estados Unidos da América os nomes são atribuídos e indexados pela Network Solutions. Em Portugal isto é feito pela [FCCN - Fundação para a Computação Científica Nacional](#). Para saber se já alguém efectuou um pedido de registo do nome que está a pensar utilizar poderá consultar [Network Solutions Home Page](#).

COMO REGISTAR UM NOME DE DOMÍNIO *DOMAIN NAME* E QUANTO CUSTA?

Existem duas formas de obter um nome de domínio exclusivo (*domain name*): Faça-o Você mesmo, ou peça ao seu fornecedor de serviços Internet (*Internet Service Provider (ISP)*) que o faça por si. Os nomes de domínio são registados nos Estados Unidos da América pela Network Solutions. Em Portugal isto é feito pela FCCN - Fundação para a Computação Científica Nacional. Para mais informações sobre a forma de registar domínios consulte [Fundação para a Computação Científica Nacional](#). O registo de um domínio tem um preço de registo, que cobre o ano corrente mais um. Actualmente este custo está fixado em 17.000\$ (84,8 EURO). Após o ano seguinte a manutenção do nome de domínio implica um custo de 15.000\$ (74,82EURO) pela bianuidade.

O QUE SIGNIFICA O SUFIXO PRESENTE NO FINAL DO NOME DO DOMÍNIO (*DOMAIN NAME SUFFIX*) COMO POR EXEMPLO .COM, .EDU, OU .PT ?

O sufixo presente no nome do domínio (*domain name suffix*) está associado ao tipo de organização ou ao país que acolhe o servidor. Exemplos de países:

- .pt - Portugal
- .ie - Irlanda
- .fr - França
- .to - Tonga
- .uk - Reino Unido
- .be - Bélgica

Nos EUA, os sufixos estão associados a:

- .com - empresas
- .edu - instituições de formação e educação
- .gov - instituições governamentais
- .org - organizações com fins não-lucrativos
- .mil - organizações militares
- .net - fornecedor de serviços na Internet

O QUE É UM URL?

Um URL significa **Uniform Resource Locator**. Um URL consiste no "nome" de um recurso (*resource*) ou sítio (*site*) ou seja um directório ou um ficheiro na World Wide Web. O URL segue uma norma que os *web browsers* utilizam para localizar os ficheiros e outros serviços remotos. A primeira parte do URL refere o tipo de recurso (ou método de acesso) para o endereço especificado. A segunda parte de um URL consiste no endereço do servidor onde se encontra o ficheiro ou serviço, por exemplo, www.readygo.com o www.dlt.pt. O URL pode conter referências adicionais como o nome de um ficheiro, o *port* a conectar ou um texto a pesquisar numa base de dados.

A maior parte dos URLs utilizados iniciam-se por "http" acrónimo para **Hipertext Transport Protocol**. O HTTP consiste no método segundo o qual os ficheiros HTML são transferidos na *Web*. Se está a receber um ficheiro irá utilizar o protocolo de transferência de dados para transferência de informação e o URL começará por "ftp".

QUAL A DIFERENÇA ENTRE OS DIVERSOS MOTORES DE BUSCA TAIS COM YAHOO, GOOGLE E SAPO?

Os motores de busca tradicionais podiam ser agrupados em duas categorias, directórios e índices. À medida que os motores de busca se tornaram mais sofisticados esta diferença esvaiu-se. É útil compreender as diferenças e as características nucleares de cada motor de busca.

Directórios são eficientes para encontrar informação geral. Agrupam-se em categorias afins tais como fabricantes de computadores e Museus parisienses. Yahoo! é o directório mais popular. Os resultados da sua pesquisa consistem numa lista de *websites* que relacionados com o tema objecto da pesquisa.

Se pretende informação mais específica os índices podem ser mais úteis pois pesquisam todo o conteúdo de um *site* não apenas o nome do ficheiro. Os índices utilizam programas apelidados de *spiders* ou *robots* que vasculham a Internet analisando milhões de páginas e mensagens em grupos de discussão (*newsgroup*), indexando todas as palavras encontradas. Índices como Alta Vista e Lycos encontram páginas individuais de um *website* que respondem ao critério de pesquisa mesmo que nada tenham a ver com o que pretende encontrar.

POSSO ENCONTRAR NÚMEROS DE TELEFONE NA WEB?

Exemplos em Portugal:

- Portugal Telecom lista mais de 4 milhões de números de telefone em Portugal.
- TMN números de telefone móveis de clientes da TMN.

Exemplos nos Estados Unidos:

- BigBook lista de mais de 16 milhões de números de telefone de empresas.
- Big Yellow links para directórios internacionais.

- [Directório de números verdes nos EUA](#) da AT&T que apresenta os números AT&T's 800 (chamada grátis)
- [InfoSpace](#) lista números de telefone e fax de residências, empresas, negócios e governamentais juntamente com os endereços e-mail.
- [Switchboard](#) Permite localizar números de telefone e endereços nos EUA
- [WhoWhere](#) Permite encontrar números de telefone e endereços nos EUA. Também acessível em Espanhol e Francês.

PODE O MEU COMPUTADOR APANHAR UM VIRUS NA INTERNET?

Os virus, *worms* and e Troianos (*Trojan Horses*) são programas criados especificamente para causar problemas em computadores e redes. Estes programas, potencialmente prejudiciais e destrutivos, iniciam-se num computador mas rapidamente se copiam a si próprios e se enviam para outros computadores e redes. A maior parte dos actuais (mais recentes) virus espalham-se por e-mail quando alguém (utilizador da Internet) com o seu endereço lhe envia em anexo (*attachment*) um programa ou ficheiro infectado. Os virus são activados quer pela execução do programa recebido ou pela simples abertura do ficheiro recebido com um programa de tratamento de texto ou visualizador de imagens.

A melhor prevenção / protecção consiste em não executar programas recebidos ou abrir ficheiros recebidos por e-mail antes de verificar se não se encontram infectados com um programa "Anti-virus". Note que mesmo os seus amigos lhe podem enviar mensagens infectadas pois estes programas estão prograados para se copiarem a si próprios e enviarem cópias a todos os destinatários presentes na lista de endereços do programa de correio.

Os melhores programas anti-virus são referidos como,

- [Norton Anti-Virus](#) - Symantec
- [Network Associates](#) - McAfee.

É SEGURO INSERIR O NÚMERO DO MEU CARTÃO DE CRÉDITO EM INTERNET?

É seguro inserir o número do seu cartão de crédito em Internet, mas **unicamente se se encontrar ligado a um servidor seguro (*secure server site*)**. Pode confirmar que se encontra num servidor seguro quando observar o aparecimento de um cadeado na barra inferior do seu *browser*. Se o cadeado se encontrar quebrado a sua ligação não é segura. Tal como quando utiliza o telefone sirva-se de bom senso quando divulgar informação pessoal, financeira, bancária ou de qualquer outro forma, sensível. Assegure-se que está a tratar com uma empresa de confiança. Por exemplo, a empresa que contacta possui uma morada (física) real ou apenas uma caixa postal? Se tiver dúvidas sobre a confiança que deposita numa empresa ou num comerciante não inicie qualquer espécie de negócio. Do mesmo modo, nunca envie o número do cartão de crédito a menos que possa encriptar a mensagem em que irá enviar.

Os seus direitos não se alteram quando um número de cartão de crédito é utilizado fraudulentamente quer isto ocorra na Internet ou no mundo real. Dependendo do emissor do cartão do cartão (isto é variável de entidade bancária para entidade bancária e de país para país), o titular do cartão apenas é responsável por um determinado montante e até ao dia de comunicação de extravio. Deve comunicar imediatamente qualquer uso fraudulento de que tenha conhecimento.