

Spis treści

Przedmowa do wydania drugiego	9
Układ książki	9
Stosowane oznaczenia	10
Hasła	11
Account	12
Address book	12
Administrator	12
Adres	12
Adres e-mail	12
Adres IP	12
Adresowanie poczty elektronicznej	12
Algorytm DES	13
Anonimowy FTP (Anonymous FTP)	13
Aplet	13
Archie	13
ARPANet	14
Artykuł (Article)	14
ASCII	14
ASCII file	14
Attachment	14
Automatyczne wysyłanie listów	14
Baud	15
Baza danych	15
Binary file	15
Bod	15
Bookmark	16
Bps (Bits per second)	16
Bramka	16
Bridge	16
Browser	16
Bundle	16
Cache	16
Cc (Carbon copy)	17
Cern	17
CGI (Common Gateway Interface)	17
Chat	17
Ciasteczko	17
Client/server	18
COM	18
Communications software	18
Compression	18
Connection	18
Cookie	18

CuteFTP	18
Cyberprzestrzeń	28
Database	29
Deleted mail folder	29
Demon (Daemon)	29
Des encrypt	30
Dial-up	30
DNS (Domain Name Server)	30
DNS (Domain Name Service)	30
Dokument źródłowy	30
Dołączenie do Internetu	30
Domena (Domain)	31
Down	33
Download	33
Dynamiczne przyznawanie adresu	33
Edytor HTML	33
Electronic mail	33
Elm	33
EMACS	37
E-mail	37
E-mail, a łączność telefoniczna	39
Emulacja terminala	40
Encrypting	40
Ethernet	40
Etykieta sieciowa	40
Eudora	40
Extensions	45
FAQ (Frequently Asked Questions)	45
Filtr	45
Finger	45
Folder	46
Formaty plików	46
Formularz	46
Forward	46
Frame	46
Freeware	47
FTP (File Transfer Protocol)	47
FTP przez WWW	47
Gateway	47
GIF (Graphic Interchange Format)	47
GNU	48
Gopher	48
Grupa dyskusyjna	48
Grupa moderowana	48
Hacker	48
Handshake	49
Hasło	49
Header	49
Hipertekst	49
Home page	49

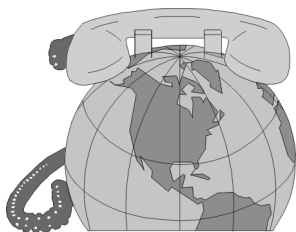
Host	49
HTML (HyperText MarkUp Language)	49
HTTP (HyperText Transfer Protocol)	49
ICQ	49
Incoming Mail Folder	57
Informacje o właścicielu konta e-mail	57
Instalacja modemu	57
Internet	58
Internet dla ciekawskich	59
Internet Explorer	59
Internet Services Provider	64
Intranet	65
IP (Internet Protocol)	65
IP address	65
IP number	65
IRC (Internet Relay Chat)	65
ISDN (Integrated Services Digital Network)	65
Jak zaoszczędzić na połączeniach telefonicznych?	65
Java	67
Jpg	67
Katalog	67
Katalogi poczty	67
Kbps (Kilo bits per second)	67
Klient-serwer	68
Komendy Hayes'a	68
Komercyjne zastosowanie Internetu	69
Kompresja	70
Komunikacja między komputerami	71
Komutacja pakietów	71
Konfiguracja komputera do Internetu	71
Konfiguracja programu WIndsock	72
Konfiguracja Windows 95 do korzystania z Internetu	74
Konto	78
LAN (Local Area Network)	78
Linia dzierżawiona	78
Link	78
Lista dyskusyjna	79
Lista moderowana	79
Lista subskrypcyjna	79
Listserver	79
Login script	79
Logowanie	79
Mailbox	79
Mailing list	79
MAN (Metropolitan Area Network)	79
Mbps (Mega bits per second)	80
MIME (Multi Purpose Internet Mail Extension)	80
Minimalizacja kosztów	80
Mirror	80
Modem	80

Most	81
Mpeg (Moving Pictures Expert Group)	81
MUD(Multi User Dungeon)	81
Nagłówek (Header)	82
Netscape Communicator	82
Newsgroup	88
Newsserver	88
Norton AntiVirus, autoochrona	89
Numer IP	90
Odsyłacz	90
Offline	90
Online	90
Outlook Express	90
Pakiet	91
Password	91
PERL (Practical Extraction and Report Language)	91
Pine	91
Ping	93
Plik ASCII	93
Plik binarny	93
Poczta elektroniczna	93
Pogawędka	93
Połączenie	93
Port szeregowy	93
Postmaster	93
Poszukiwanie oprogramowania	93
PPP (Point to Point Protocol)	95
POP (Post Office Protocol)	95
Preferencje	96
Programy pocztowe	96
Projekt Gutenberg	96
Prompt	97
Protokół	97
Provider	97
Proxy serwer	97
Przeglądarka WWW	98
Ramka	98
Readme	98
Repeater	99
Reply	99
RfC (Request for Comment)	99
ROT13	99
Router	99
Router dostępowy	99
Rozmowa (Chat)	99
Rozszerzenia (Extensions)	99
Search Engine	99
Serial port	100
Serwer	100
Serwer FTP	100

Serwer grup dyskusyjnych	100
Serwer lustrzany	100
Serwer plików	100
Serwis wyszukiwawczy	100
SGML (Standard Generalized Markup Language)	100
Shareware	100
Shell	101
Sieć	101
Site	101
Site name	101
Skrypt CGI	101
Skrypt logowania	101
Skrzynka pocztowa	101
SLIP (Serial Line Interface Protocol)	102
SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)	102
SNMP (Simple Network Management Protocol)	102
Spam	102
Standard V.90	103
Strona domowa (Home page)	104
Strona WWW	104
Subject	104
Subscription list	104
Subskrypcja	104
Sygnatura	104
Sysop	104
Szyfrowanie	104
Ściąganie plików	104
Tabela	105
Tablice ogłoszeniowe	105
Tag	105
Tar (Tape archive)	105
TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)	105
Telnet	105
Temat	105
Thread	105
Token ring	106
UIN	106
UniCode	106
UNIX	106
Upload	107
URL (Uniform Resource Locator)	107
Usenet	107
Username	108
Udecode	108
Uencode	108
VRML (Virtual Reality Modeling Language)	108
VT100	108
W3	108
Wais	108
WAN (Wide Area Network)	108

Wątek	108
Web page	108
Węzeł PPP	109
Węzeł SLIP	109
Wide-Area Information Server	109
Windows 3.X, nawiązywanie połączenia	109
Windows 95, instalacja Dial-Up Networking	109
Windows 95, instalacja protokołu TCP/IP	110
Wirusy komputerowe	110
WWW (World Wide Web)	112
Wyszukiwanie plików	112
Wyszukiwanie w Internecie	112
Za darmo	118
Zakładanie darmowego konta e-mail	118
Zakładka	122
Załącznik	122
Zasoby sieci	122
Zestaw internetowy	122
ZIP	122
Znacznik	122
Znaki narodowe	122
Znaki specjalne	122
Źródła wirusów	123
Dodatek. Wskazówki dla użytkowników i zasady etykiety	124
Wstęp	124
Wprowadzenie	124
Poczta elektroniczna i pliki. Odpowiedzialność użytkownika	125
TELNET	125
Anonymous FTP (protokół przesyłania plików)	126
Komunikacja elektroniczna (e-mail, grupy LISTSERV, Usenet, Mailing lists)	126
LISTSERV, grupy dyskusyjne	127
Dziesięć przykazań etyki komputerowej	128

Przedmowa do wydania drugiego



Zainteresowanie poprzednim wydaniem „Internetu od A do Z” i pytania Czytelników skłoniły mnie do krytycznego spojrzenia na zawartość książki. Obecne wydanie zostało wzbogacone o:

- opis korzystania z programu **Microsoft Internet Explorer**,
- wskazówki dotyczące posługiwania się programem **Outlook**,
- informacje na temat najpopularniejszego klienta FTP – programu **CuteFTP**,
- rady na temat efektywnego **wyszukiwania w Internecie**,
- rozdziały mówiące o źródłach **wirusów komputerowych**, efektach ich działania oraz sposobach profilaktyki i terapii antywirusowej.

Oprócz rozdziałów poświęconych programom dla środowiska **MS-Windows 3.X, Windows 9X** oraz **Windows NT**, w książce znajdują się skrócone opisy programów pozwalających na korzystanie z poczty elektronicznej w środowisku **UNIX (Linux)** oraz informacje o podstawowych działaniach, które można wykonać w systemie operacyjnym **UNIX (Linux)**.

Wszystkie hasła zostały przejrane i skorygowane.

Książka ta nie jest kompendium wiedzy o Internecie, czy słownikiem informatycznym. Jej zadaniem jest umożliwienie Czytelnikowi szybkiego i bezstresowego rozpoczęcia korzystania z zasobów Internetu. W związku z powyższym nie zawiera ona suchego wykładu na temat terminologii, czy zasad funkcjonowania protokołów, usług i programów, ale maksimum praktycznej wiedzy niezbędnej do żeglowania po Internecie.

Układ książki

Książka zawiera ułożone w kolejności alfabetycznej:

- wyjaśnienia terminów związanych z siecią Internet,
- wskazówki, jak podczas pracy w Internecie uzyskać określony efekt.

Moim zamierzeniem jest przedstawienie omawianych zagadnień w sposób możliwie prosty, bez używania żargonu informatycznego i terminologii technicznej.

Z każdą dziedziną ludzkiej działalności związane są terminy fachowe. Używanie ich pozwala na skrócenie formy wypowiedzi, uniknięcie nużących opisów. Są one wprawdzie wygodne dla fachowców, ale stanowią trudną do pokonania barierę dla osób niewtajemniczonych. Zawarte w książce wyjaśnienia terminów mają pełnić rolę ogniwa łączącego język potoczny z terminologią związaną z siecią komputerową.

Dla sprawnego korzystania z Internetu, oprócz rozumienia terminów, potrzebna jest wiedza o tym, jak można rozwiązać napotkane problemy. Z myślą o takich sytuacjach umieszczono w książce wskazówki, które pozwalają na uzyskanie określonego rezultatu bez konieczności poznawania całego programu.

Mam nadzieję, że taki sposób prezentowania informacji o Internecie pozwoli szybko zdobyć umiejętności swobodnego korzystania z największej na świecie sieci komputerowej.

Autorka

Stosowane oznaczenia

Dla uniknięcia pomyłek, w książce zastosowano wyróżnienia tekstu.

Czcionką pogrubioną zapisano nazwy: poleceń, narzędzi, okien, menu, ikon oraz opcji wybieranych lub wpisywanych przez użytkownika programu.

Czcionką Courier podano wyświetlaną na ekranie komputera treść komunikatów.

Hasła

Account

Patrz: Konto

Address book

Patrz: Netscape Communicator

Administrator

Osoba odpowiedzialna za:

- sprawność oprogramowania i sprzętu w sieci,
- ochronę zasobów przed dostępem osób niepowołanych lub przed ich wykorzystywaniem w sposób niezgodny z przeznaczeniem.

Patrz: Konto; Spam; Zasoby sieci

Adres

Niepowtarzalna, w ramach jednego systemu, sekwencja znaków określająca położenie pliku (w pamięci, na dysku itp.) lub lokalizację zasobu sieci.

Patrz: Adres IP; Adresowanie poczty elektronicznej; E-mail; Zasoby sieci

Adres e-mail

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; E-mail

Adres IP

Każdy komputer dołączony do sieci musi mieć adres IP, konieczny do wymiany informacji między maszynami.

Komputery posługują się językiem konkretów. Nie mogą operować nazwami w rodzaju „to jest komputer Pani Eli, z działu księgowości, z trzeciego piętra”. W języku maszyn, adres czyli nazwa dołączonego do sieci komputera ma postać kilku grup cyfr np. 198.21.83.38.

Łącząc się z Internetem, w momencie negocjacji protokołu, komputer otrzymuje adres IP, na okres trwania połączenia. Po przerwaniu połączenia i kolejnym wejściu do sieci, komputer otrzyma inny numer. Z punktu widzenia sieci jest on traktowany jak serwer o adresie IP. Sposób łączenia, w którym przy każdym połączeniu komputer otrzymuje inny adres nazywa się **dynamicznym przyznawaniem adresu IP**.

Komputery dołączone do sieci na stałe mogą mieć stałe adresy IP. Żeby ułatwić ludziom posługiwanie się adresami wprowadzono udogodnienie. Serwery nazwano w sposób łatwy do zapamiętania (np. **geocities.com**) i stworzono serwis DNS. Jego zadaniem jest zamiana nazwy na kod liczbowy.

Patrz: DNS

Adresowanie poczty elektronicznej

Tradycyjny list, żeby mógł dotrzeć do miejsca swego przeznaczenia, musi być opatrzony adresem odbiorcy, który pozwala na jednoznaczne określenie adresata. Kolejność i treść podanych na kopercie informacji podporządkowana jest pewnym regułom.

W przypadku poczty elektronicznej, odpowiednikiem skrzynki pocztowej jest wydzielone miejsce na serwerze. Wysyłając list musimy dokładnie to miejsce określić. Wielką zaletą urzędów pocztowych poczty elektronicznej jest niezwykła szybkość przepływu korespondencji (list na drugą półkulę dociera w ciągu kilkunastu zaledwie sekund). Jest to możliwe dzięki temu, że obsługują je wyłącznie komputery. To jednak, co stanowi niewątpliwą zaletę poczty elektronicznej jest także jej wada. Komputer nie ma intuicji, nie ma czasu na zastanawianie się. Najmniejsza pomyłka, spowodowana na przykład użyciem przecinka zamiast kropki, będzie przyczyną niedostarczenia listu i jego zwrotu do nadawcy lub... przesłania go na konto osoby trzeciej. Adresy poczty elektronicznej nie mogą być dowolne. Każdy z nich składa się z dwóch części oddzielonych znakiem @. Budowa adresu jest następująca:

identyfikator_użytkownika@identyfikator_serwera

Zarówno nazwa użytkownika, jak i nazwa serwera, na którym ma konto użytkownik podlegają określonym zasadom. Na przykład, nazwa użytkownika nie może być dłuższa niż 14 liter, musi być napisana małymi literami nie oddzielonymi spacją. Identyfikator serwera może składać się z kilku członów oddzielonych kropkami. Rozumiejąc ich znaczenie można dowiedzieć się:

- w jakim kraju znajduje się serwer,
- jaki charakter ma instytucja, której własnością jest serwer (komercyjna, naukowa itp.).

Patrz: Domena; Konto; Zakładanie darmowego konta e-mail

Algorytm DES

Algorytm szyfrowania używany do kodowania załączników poczty elektronicznej.

Anonimowy FTP (Anonymous FTP)

Usługa polegająca na udostępnianiu internautom odwiedzającym serwer archiwum plików (programów, baz danych itp.). Do serwera można się zalogować:

- podając jako nazwę użytkownika **Anonymous**,
- używając jako hasła adresu **E-mail**.

Patrz: Archie; FTP; FTP przez WWW; Wyszukiwanie plików

Aplet

Krótki program napisany za pomocą języka Java, który po załadowaniu strony uruchamia się na komputerze użytkownika. Jego zadaniem jest na przykład wyświetlanie animacji.

Patrz: Java

Archie



Baza danych zawierająca listy plików dostępnych w Internecie za pośrednictwem anonimowego FTP. W Polsce jednym z największych serwerów archie jest Archie. Jego adres:

<http://archie.icm.edu.pl>

Dysponuje on dwiema możliwościami wyszukiwań: szybką i złożoną.

Patrz: Anonimowy FTP; FTP; Poszukiwanie oprogramowania; Wyszukiwanie plików; Wyszukiwanie w Internecie

ARPANet

Pierwotny Internet. Sieć utworzona z funduszy Defense Department's Advanced Projects Research Agency. Została ona uruchomiona w 1969 roku.

Patrz: Internet

Artykuł (Article)

List wysłany do grupy dyskusyjnej.

Patrz: Grupa dyskusyjna; Lista dyskusyjna; Poczta elektroniczna

ASCII

Standardowy zestaw znaków możliwych do wpisania za pomocą klawiatury komputera wraz z ich binarnymi odpowiednikami. Niezależnie od marki komputera (Amiga, IBM, Macintosh...) znak ASCII ma taką samą postać dwójkową. Umożliwia to wymianę danych pomiędzy sprzętem różnych marek.

Patrz: Formaty plików

ASCII file

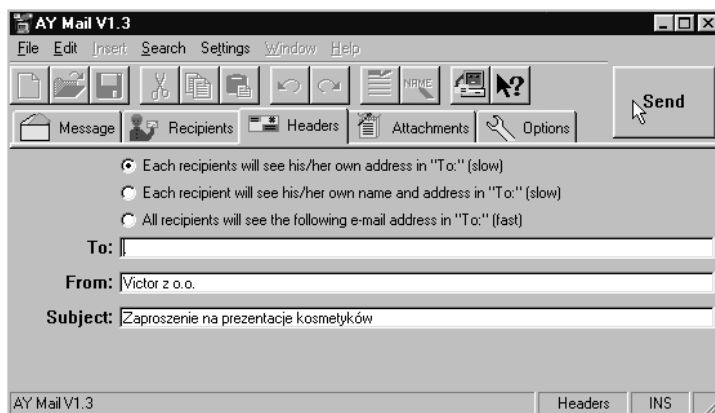
Patrz: ASCII; Formaty plików; Plik ASCII

Attachment

Patrz: Załącznik

Automatyczne wysyłanie listów

Zwykle korespondencja przesyłana przez e-mail ogranicza się do kilku lub kilkunastu listów dziennie. Z taką ilością możemy sobie poradzić. Co jednak zrobić, gdy firma ma wysłać informacje do kilkuset klientów?



W takiej sytuacji można skorzystać z programu do automatycznej wysyłki poczty. Jednym z nich jest **AY Mail**. Jego najnowszą wersję można ściągnąć ze strony producenta, firmy **AY Software**:

<http://www.aysoft.com/>

Musimy jedynie:

- przygotować treść listu i spis adresów e-mail odbiorców wiadomości,
- połączyć się z Internetem,
- kliknąć przycisk **Send**, a program zrobi za nas resztę.

Dysponując modemem o przepustowości 28,8K można wysłać około 2000 listów w ciągu minuty.

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; E-mail; Modem; Spam

Baud

Patrz: Bod

Baza danych

Zbiór danych przystosowany do przeszukiwania. Największą na świecie bazą danych jest Internet. Nad tworzeniem nowym i aktualizacją istniejących już stron cyberksięgi stale pracują miliony internautów: amatorów–pasjonatów i wysokiej klasy specjalistów.

Wyszukiwanie informacji ułatwiają specjalizowane programy–wyszukiwarki. Ich zadaniem jest: przeszukiwanie sieci, rejestracja zmian, zapisywanie informacji w łatwej do przeglądania postaci.

Adresy najpopularniejszych wyszukiwarek można znaleźć na stronie WWW o adresie:

www.tpnet.pl

Patrz: Internet; Wyszukiwanie plików; Wyszukiwanie w Internecie

Binary file

Patrz: Formaty plików; Plik binarny

Bod

Jednostka miary szybkości transmisji danych jako liczba zmian stanu na sekundę. Jeśli sygnał może przyjmować tylko dwa stany, wówczas szybkość transmisji w bodach jest równa szybkości mierzonej w bitach na sekundę.

Najprostsze modemy mogą przysyłać dane z nominalną szybkością 14,4Kb na sekundę. Najszybsze z nich pozwalają na transmisję z szybkością 56,6Kb na sekundę. Efektywna szybkość zależy od rodzaju przesyłanych plików. W przypadku plików spakowanych jest ona zwykle nieco niższa od nominalnej z uwagi na błędy transmisji i obciążenie łączy. Jeśli przesyłane są pliki nieskompresowane (tekst, grafika itp.), wówczas dzięki wbudowanemu w modem algorytmowi kompresji sprzętowej prędkość transmisji jest wyższa od nominalnej.

Zdarza się, że używając tego samego modemu i identycznego łącza uzyskamy w przypadku przesyłania programu prędkość transmisji równą nominalnej prędko-

ści transmisji modemu, zaś w przypadku przesyłania niespakowanej bitmapy lub tekstu prędkość transmisji będzie dwa lub trzy razy wyższa od nominalnej. Spowodowane jest to tym, że program podczas kompilacji jest zoptymalizowany pod względem objętości i bardziej nie da się spakować, zaś formaty tekstowe i graficzne rozrzutnie gospodarują miejscem.

Patrz: Bps; Modem

Bookmark

Patrz: Zakładka

Bps (Bits per second)

Miara szybkości przesyłania danych przez modem. Dane są przesyłane z szybkością jednego Bps, jeśli w ciągu jednej sekundy przesyłany jest jeden bit.

Jednostka używana w praktyce jest tysiąc razy większa i oznacza się ją symbolem Kbps.

Patrz: Bod; Kbps; Modem

Bramka

Patrz: Gateway

Bridge

Patrz: Most

Browser

Patrz: Przeglądarka WWW

Bundle

Patrz: Zestaw internetowy

Cache

Folder na dysku komputera, w którym zapisywane są wszystkie elementy stron WWW ściąganych za pomocą modemu. W przypadku przeglądarki **Netscape Communicator** dostęp do okna wskazującego ścieżkę dostępu do cachu uzyskuje się po wybraniu poleceń: **Edit, Preferences, Advanced, Cache**. Ścieżka podana jest w polu **Disk Cache Folder**.

Strony WWW są często aktualizowane. Chcąc zapobiec wyświetlaniu na ekranie starych wersji znajdujących się w cachu zamiast aktualnych informacji, należy zdefiniować czas, po jakim dane będą usuwane. W przeglądarce **Netscape Communicator** dostęp do okna definiowania długości pamięci uzyskamy po wybraniu poleceń: **Edit, Preferences, Navigator**. Wartość liczona w dniach widoczna jest w polu **Pages in history expire after**.

Cache powoduje, że odwiedzając tę samą stronę kolejny raz nie trzeba jej ściągać z sieci, ale wystarczy odczytać z dysku. Skraca to czas oczekiwania na załadowanie danych i zmniejsza obciążenie sieci.

Patrz: Jak zaoszczędzić na połączeniach telefonicznych; Netscape Communicator

Cc (Carbon copy)

Kopia poczty elektronicznej. Wysłanie listu do więcej niż jednego adresata. Zwykle adresat listu wpisywany jest w pole adresowe **To:**, zaś odbiorcy kopii, w pole **Cc:**.

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; E-mail

Cern

Europejskie Laboratorium Fizyki Cząsteczkowej, siedziba pierwszej konferencji World Wide Web, uznawana za miejsce narodzin technologii WWW. Prace nad technologią WWW przeniosły się stąd do World Wide Web Organization (W3O).

CGI (Common Gateway Interface)

Interfejs, środowisko programistów piszących skrypty lub tworzących aplikacje działające na serwerze WWW. Skrypty CGI są często używane do obsługi zapytań i formularzy.

Patrz: Formularz; Klient-serwer; Komercyjne zastosowanie Internetu; PERL; Skrypt CGI

Chat

Patrz: IRC; Pogawędka; Rozmowa

Ciasteczko

Ciasteczka są małymi plikami wysyłanymi przez serwer do komputera, który żądana od serwera informacji. Technologię tę opracowała firma Netscape. Ciasteczka przechowywane są na dysku komputera i służą do badania statystyki odwiedzin miejsc w sieci.

Przeglądarka Netscape Communicator pozwala na określenie trzech stopni tolerowania ciasteczek:

- **Accept all cookies** – komputer nie reaguje na ciasteczka;
- **Accept only cookies that get send back to the originating server** – tolerowane są tylko te ciasteczka, które powracają do serwera;
- **Disable cookies** – komputer nie przyjmuje ciasteczek.

Niezależnie od wybranej opcji możemy zażądać, aby komputer informował nas o penetrowaniu naszego sprzętu przez ciasteczka (`Warn me before accepting a cookie`).

Dostęp do okna konfiguracyjnego możemy uzyskać po wybraniu poleceń: **Edit, Preferences, Advanced**. Ramka **Cookies** znajduje się w dolnej części okna **Preferences**.

Patrz: Netscape Communicator

Client/server

Patrz: Klient-serwer

COM

Patrz: Modem; Port szeregowy

Communications software

Program komunikacyjny, przeznaczony do nadzorowania pracy urządzeń służących do przesyłania informacji (np. modemów).

Compression

Patrz: Kompresja; Modem

Connection

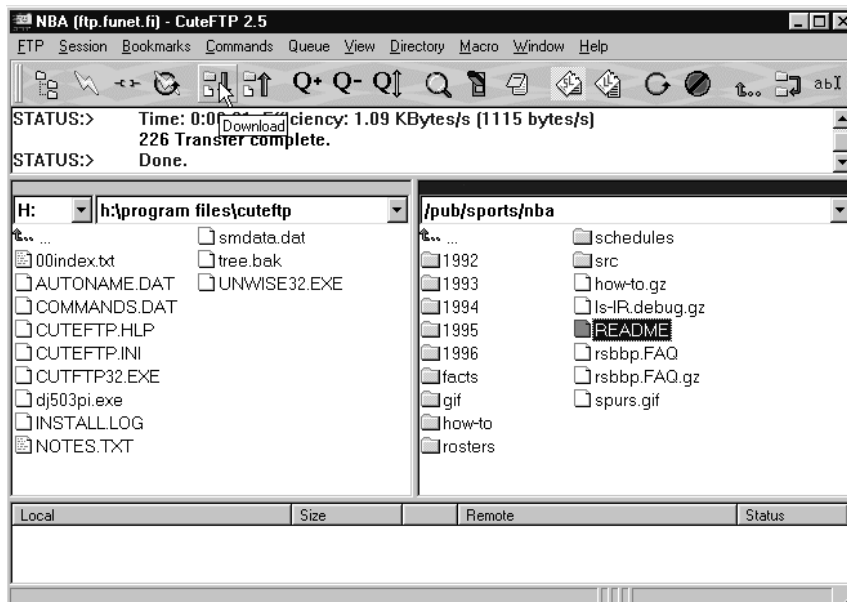
Patrz: Połączenie

Cookie

Patrz: Ciasteczko

CuteFTP

Przeznaczenie programu



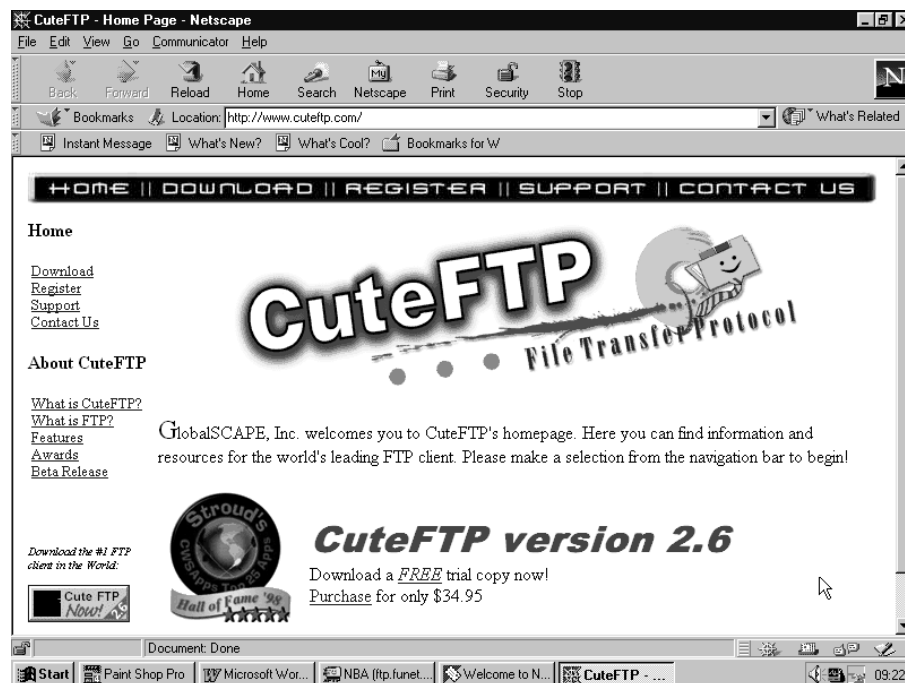
Program przeznaczony jest do przesyłania plików przy wykorzystaniu protokołu FTP. W początkach Internetu z protokołu FTP można było korzystać w oknie terminala. Wymagało to znajomości składni komend. Gdy Internet przestał być dostępny tylko dla grupy specjalistów, powstała potrzeba udostępnienia FTP osobom, które nie mają dużego doświadczenia w posługiwaniu się komputerem. Ponieważ najpopularniejszym oprogramowaniem internetowym są przeglądarki, wbudowano w nie opcję transmisji plików. Niezależnie od tego, czy używamy programu Internet Explorer, czy Netscape Communicator, kliknięcie nazwy pliku w serwisie FTP powoduje rozpoczęcie jego ściągania. Nie jest to jednak realizowane za pomocą protokołu FTP, ale protokołu poczty elektronicznej.

Zasadnicza różnica pomiędzy oboma rodzajami transmisji polega na tym, że:

- listy elektroniczne są zazwyczaj dużo mniejsze niż pliki ściągane z archiwów FTP,
- transmisja poczty elektronicznej związana jest z generowaniem większej liczby informacji, niż jest to wymagane w przypadku przesyłania pliku.

W rezultacie, przesyłanie plików przy użyciu przeglądarki jest wolniejsze i bardziej podatne na błędy, niż przy wykorzystaniu protokołu FTP.

Żeby móc jednocześnie korzystać z protokołu FTP i interfejsu graficznego, należy posługiwać się tzw. klientem FTP. Jednym z najpopularniejszych programów tego typu jest CuteFTP.



Zalety CuteFTP

Jednym z najpopularniejszych programów FTP jest CuteFTP. Do jego zalet można zaliczyć:

- niezawodność,
- łatwość dostosowania do potrzeb użytkownika,
- intuicyjny sposób obsługi.

Wymagania programowe

CuteFTP istnieje w dwóch wersjach:

- 16-bitowej działającej w środowisku Windows 3.X oraz:
- 32-bitowej działającej w środowisku Windows 95/98 lub Windows NT 4.0.

Program przeznaczony do pracy w środowisku Windows 3.X ma w nazwie liczbę 16 (np. cute2516), zaś wersja 32-bitowa liczbę 32 (np. cute2532). Dwie pierwsze cyfry oznaczają numer wersji.

Skąd zdobyć program?

Wersję instalacyjną programu można znaleźć na stronie WWW o adresie:

<http://www.cuteftp.com>

W celu znalezienia najbliższego serwera zawierającego plik należy skorzystać z wyszukiwarki **Fast FTP Search**. Znajduje się ona pod adresem:

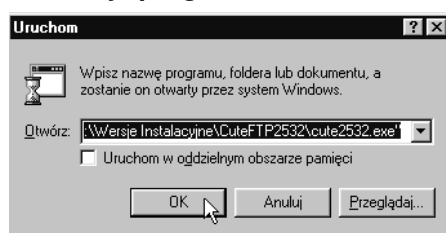
<http://ftpsearch.ntnu.no/>

Program CuteFTP w wersji 2.5 dla Windows 95 / NT 4.0 nosi nazwę **cute2532** (wersja dla Windows 3.X nazywa się **cute2516**).

W oknie wyszukiwarki nazwę pliku wpisujemy w pole **Search for**. W pole **Limit to domain** wpisujemy **pl** (ograniczenie wyszukiwania do serwerów znajdujących się w Polsce) i klikamy przycisk **Search**. Po wyświetleniu adresów archiwów należy kliknąć nazwę pliku. Po chwili wyświetlone zostaje okno **Save As...** Korzystając z niego należy wybrać miejsce, do którego będzie kopiowany plik. Po kliknięciu przycisku **Zapisz** rozpoczyna się ściąganie pliku.

Wersja instalacyjna CuteFTP2532 ma objętość 825 kB, a po zainstalowaniu zajmuje na dysku 1,3 MB.

Instalacja programu



Chcąc zainstalować program należy:

- w oknie **Uruchom** wpisać ścieżkę dostępu do wersji instalacyjnej,
- kliknąć pole **OK**,
- korzystając z okna **Select Destination Directory** wybrać napęd i folder, do którego skopiowane zostaną pliki,

- kliknąć przycisk **Yes** w celu dodania skrótu do programu,
 - w oknie **E-mail address** należy wpisać adres naszej skrzynki pocztowej i kliknąć **OK**.
- Po zakończeniu instalacji należy przeładować system operacyjny.

Uruchomienie programu

Chcąc uruchomić program CuteFTP, należy wybrać kolejno polecenia: **Start, Programy, CuteFTP, CuteFTP**.

Wygląd ekranu



Po uruchomieniu programu, na pierwszym planie jest widoczne okno **FTP Site Manager**. Składa się ono z trzech części:

- po lewej stronie okna znajduje się ramka przeznaczona do wyświetlania drzewa folderów. W folderach pogrupowane są tematycznie serwisy WWW. Użytkownik może stworzyć własne grupy,
- po prawej stronie okna widoczna jest ramka z zawartością foldera podświetlonego w ramce po lewej stronie;
- na dole okna **FTP Site Manager** widoczne są przyciski sterujące.

Na drugim planie wyświetlone jest okno menedżera plików.

Zarządzanie folderami

Użytkownik może zmieniać widoczną w lewej ramce okna **FTP Site Manager** listę folderów. Możliwe jest zarówno tworzenie własnych folderów, jak i zmiana organizacji już istniejących. Wpisy można przesuwać pomiędzy folderami stosując technikę wleczenia.

Znaczenie przycisków widocznych w lewym rogu okna jest następujące:

- Add folder** – tworzenie nowego folderu;
- Delete folder** – usuwanie folderu zaznaczonego podświetleniem;
- Rename folder** – zmiana nazwy folderu zaznaczonego podświetleniem.

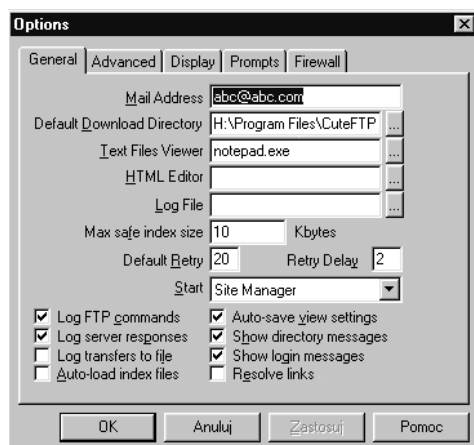
Opcje pracy programu

Po wybraniu poleceń: **FTP**, **Settings**, **Options** uzyskujemy dostęp do okna wyboru opcji pracy programu. Okno podzielone jest na pięć zakładek:

- General** – opcje podstawowe,
- Advanced** – opcje zaawansowane,
- Display** – wygląd okna,

- Prompts** – komunikaty programu,
- Firewall** – konfiguracja programu do pracy w sieci wewnętrznej.

Zakładka General



A oto opis przeznaczenia poszczególnych pól i opcji:

- Mail Address** – adres e-mail użytkownika;
- Default Download Directory** – ścieżka dostępu do foldera, do którego domyślnie będą ściągane pliki;
- Text File Viewer** – edytor używany do przeglądania dokumentów tekstowych;
- HTML editor** – edytor dokumentów HTML;
- Log File** – nazwa foldera zawierającego plik z zapisem zdarzeń związanych z pracą programu CuteFTP;
- Max Safe index Size** – maksymalny rozmiar indeksu folderów i plików znajdujących się na serwerze, który zostanie ściągnięty bez konieczności akceptacji użytkownika;
- Default Retry** – liczba prób łączenia się z serwerem po zakończeniu niepowodzenia pierwszej próby. Opcja ta jest przydatna w przypadku popularnych serwerów. Jeśli limit obsługiwanych połączeń jest chwilowo wyczerpany, wówczas program będzie samoczynnie powtarzał próby połączenia, aż do skutku lub wyczerpania zadanej ilości prób;
- Retry Delay** – długość przerwy pomiędzy kolejnymi próbami uzyskania dostępu do serwera;
- Start** – wybór strony startowej programu CuteFTP;
- Log FTP commands** – zapisywanie komend FTP w pliku *.log;
- Log server responses** – odpowiedzi serwera zapisywane są w pliku *.log (ich analiza może być pomocna w przypadku kłopotów z dostępem do serwera);
- Log transfers to file** – rejestracja komunikatów związanych z przesyłaniem pliku;
- Auto-load index files** – zaznaczenie tej opcji powoduje, że po połączeniu z serwerem program samoczynnie ściąga indeks folderów i plików

znajdujących się na serwerze, co ułatwia poruszanie się w strukturze folderów;

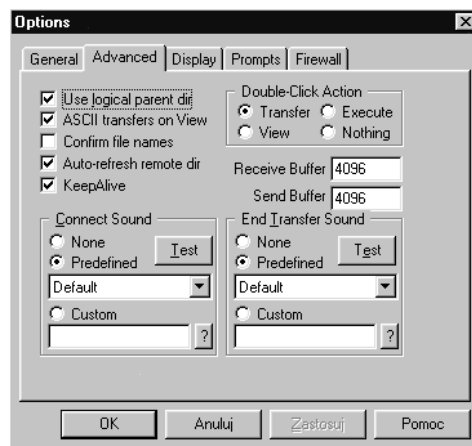
Auto-save view settings – zaznaczenie opcji pozwala na zapisywanie ostatniego wyglądu ekranu;

Show directory messages – wyświetlanie komunikatów dotyczących katalogów;

Show login messages – zaznaczenie opcji powoduje, że po połączeniu z serwerem wyświetlana jest ramka z informacjami od administratora serwera;

Resolve links – opcję należy zaznaczyć, gdy po połączeniu z serwerem wynikają kłopoty z odtworzeniem struktury folderów i plików. Prawdopodobnie jest to serwer działający pod kontrolą systemu operacyjnego UNIX.

Zakładka Advanced



Opis przeznaczenia poszczególnych pól i opcji:

Use logical parent dir – zaznaczenie tej opcji pozwala na wędrówkę po serwerze z wykorzystaniem odsyłaczy;

ASCII transfers on View – zaznaczenie tej opcji umożliwia przeglądanie plików tekstowych na serwerze;

Confirm filenames – wybranie tej opcji spowoduje, że przed zapisaniem pliku program będzie pytał, czy użyć nazwy pliku źródłowego;

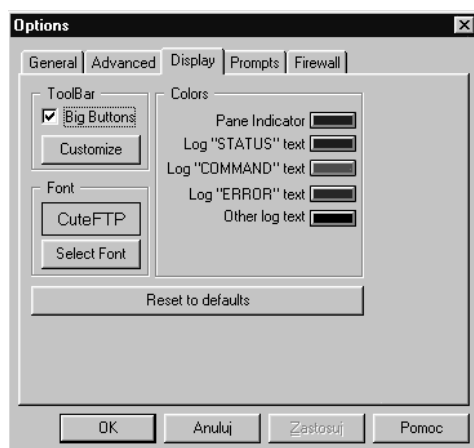
Auto-refresh remote dir – automatyczne odświeżanie wyglądu przeglądanej foldera;

W polach **Receive Buffer** oraz **Send Buffer** można określić, jaka ilość pamięci komputera będzie przeznaczona na bufor danych odbieranych i wysyłanych. Standardowo jest to 4096. Im większą wartość wpisujemy, tym sprawniej będzie przebiegała transmisja, lecz mniej pamięci pozostanie dla innych programów uruchomionych równocześnie z CuteFTP.

W ramce **Double-Click Action** widoczne są cztery opcje: **Transfer** – przesyłanie, **Execute** – wykonanie, **View** – podgląd, **Nothing** – brak reakcji. W zależności od tego, którą wybierzemy, taka czynność będzie wykonywana po podwójnym kliknięciu myszą.

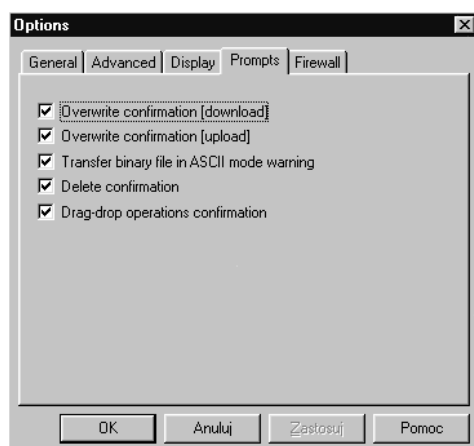
W ramach **Connect Sound** oraz **End Transfer Sound** można wybrać: czy i w jaki sposób będzie sygnalizowane dźwiękowo nawiązanie połączenia i zakończenie transmisji.

Zakładka Display



Po kliknięciu w tę zakładkę można dostosować wygląd ekranu do upodobań użytkownika. Poczynione tutaj ustawienia nie mają wpływu na działanie programu.

Zakładka Prompts



Po kliknięciu w tę zakładkę można wybrać sytuacje, w jakich będą wyświetlane na ekranie komunikaty:

Overwrite confirmation (download) – ostrzeżenie o próbie zapisania na dysku lokalnym pliku o nazwie już istniejącej;

Overwrite confirmation (upload) – ostrzeżenie o próbie zapisania na dysku serwera pliku o nazwie już istniejącej;

Transfer binary file in ASCII mode warning – ostrzeżenie o próbie przesyłania pliku binarnego w trybie ASCII;

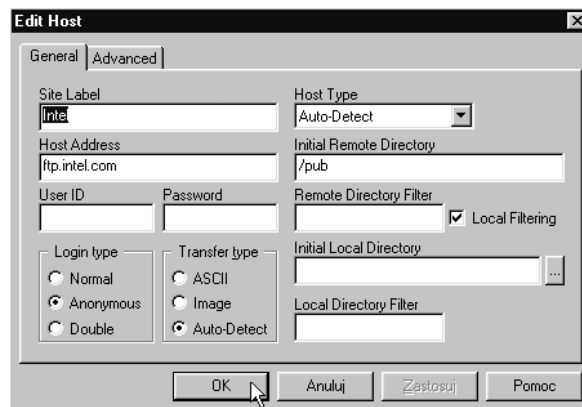
Delete confirmation – ostrzeżenie o próbie skasowania pliku;

Drag-drop operations confirmation – ostrzeżenie o próbie przesunięcia pliku za pomocą techniki wleczenia.

Zakładka Firewall

Kliknięcie w tę zakładkę umożliwia dostęp do elementów niezbędnych do skonfigurowania programu podczas pracy z sieci lokalnej.

Edycja strony



Po otwarciu foldera widocznego w ramce po lewej stronie okna **FTP Site Manager**, w ramce po prawej stronie wyświetlane są pliki konfiguracyjne połączeń. Ich nazwy odpowiadają tematyce serwisów FTP.

Użytkownik otrzymuje wraz z programem zestaw stron, który zmienia się wraz z wersją programu.

Zanim zaczniemy sami redagować strony, trzeba zapoznać się z jedną z gotowych stron. Można to zrobić korzystając z trybu edycji.

Przejdźcie w tryb edycji wpisu następuje po:

- zaznaczeniu nazwy strony podświetleniem;
- kliknięciu przycisku **Edit Site**.

Jeżeli zamiast przycisku **Edit Site** klikniemy **Add Site** wówczas wyświetlone zostanie okno z pustymi polami, które należy wypełnić (tryb redagowania nowego wpisu).

W oknie **Add Host (Edit Host)** widoczne są dwie zakładki: **General** oraz **Advanced**. Służą one do wprowadzania parametrów podstawowych i zaawansowanych połączenia.

Zakładka General

- Site Label** – nazwa strony;
- Host Address** – adres serwera FTP;
- User ID** – identyfikator użytkownika. W przypadku serwisów o dostępie dla osób upoważnionych, należy wpisać identyfikator. Jeśli serwer, z którym chcemy się połączyć jest ogólnodostępny można pole **to**: pozostawić puste, wpisać **anonymus** lub wpisać identyfikator (początek adresu e-mail);

- Password** – hasło. W przypadku serwisów o dostępie dla osób upoważnionych należy wpisać hasło dostępowe do serwera. Jeśli serwer, z którym chcemy się połączyć jest ogólnodostępny można pole **to:** pozostawić puste, wpisać **anonymuos** lub wpisać identyfikator (początek adresu e-mail);
- Host Type** – zazwyczaj wybieramy **Auto-Detect**. Odmienne ustawienie jest wymagane tylko w przypadku łączenia się z serwerem pracującym pod kontrolą systemu OS/2;
- Initial Remote Directory** – folder serwera, od którego chcemy rozpocząć penetrację jego zasobów;

Pozostałych pól (**Remote Directory Filter**, **Initial Local Directory**, **Local Directory Filter**) w większości przypadków nie należy wypełniać. Przeznaczone są one do wskazywania folderów na komputerze lokalnym i serwerze, między którymi dojdzie do wymiany danych oraz do wyboru kryterium filtrowania plików.

W dolnej części okna znajdują się dwie ramki: **Login type** oraz **Transfer type**. W każdej z nich można wybrać tylko jedną opcję. Znaczenie ich jest następujące:

Ramka Login type

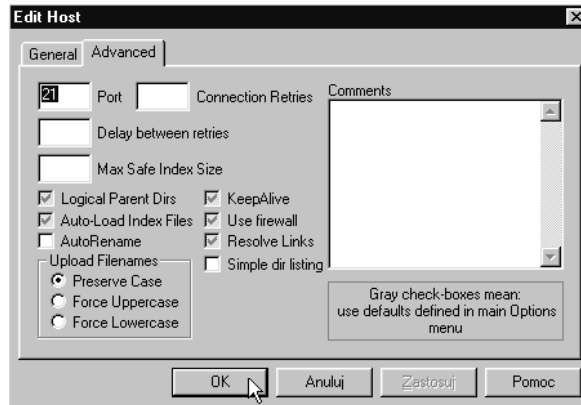
- Normal** – opcja aktywna w przypadku łączenia się z serwerem wymagającym podania hasła;
- Anonymous** – zaznaczamy, gdy połączenie będzie realizowane z serwerem ogólnodostępnym, nazwą użytkownika jest **anonymous**, a hasłem adres poczty elektronicznej;
- Double** – możliwe jest korzystanie z obu opcji;

Ramka Transfer type

- Auto-Detect** – zaznaczenie tej opcji powoduje, że program sam wybiera sposób przesyłania danych;
- ASCII** – opcja ta może zostać wybrana tylko do przesyłania plików tekstowych. Przesłanie w taki sposób pliku innego rodzaju powoduje jego zniszczenie;
- Image** – opcja użyteczna przy przesyłaniu plików binarnych (głównie obrazków).

Zakładka Advanced

- Port** – numer portu przeznaczonego do obsługi protokołu FTP. Na większości serwerów ma on numer **21**;
- Connection Retries** – ilość powtórzeń połączenia z serwerem w przypadku niepowodzenia pierwszej próby. Opcja ta jest przydatna w przypadku popularnych serwerów. Jeśli limit użytkowników, których jest w stanie obsłużyć serwer został wyczerpany, wówczas program będzie samoczynnie powtarzał próby połączenia, aż do uzyskania połączenia lub wyczerpania ilości prób;
- Delay between retries** – długość przerwy pomiędzy kolejnymi próbami uzyskania dostępu do serwera;



Max Safe Index Size – maksymalny rozmiar indeksu folderów i plików znajdujących się na serwerze, który zostanie ściągnięty bez konieczności naszej akceptacji;

Logical Parent Dirs – możliwość przechodzenia pomiędzy realnie istniejącymi folderami przy wykorzystaniu odsyłaczy;

Auto-Load Index Files – samoczynne ściąganie indeksu folderów i plików po połączeniu się z serwerem (indeks ułatwia poruszanie się w strukturze folderów);

AutoRename – automatyczna zmiana nazw plików ustawiana w panelu **Settings, Autorename**;

KeepAlive – wysyłanie do serwera co 90 sekund sygnału informującego, że korzystamy z jego zasobów. Niektóre serwery analizują aktywność łącza i zrywają połączenia, które od pewnego czasu są nieaktywne. Zaznaczenie tej opcji zapobiega zerwaniu połączenia, w czasie na przykład czytania dokumentu lub wybrania plików do ściągnięcia;

Use firewall – korzystanie z proxy serwera (ustawienia wykonywane po wybraniu: **FTP, Settings, Options, General**);

Resolve Link – opcja umożliwia poprawne odtworzenie drzewa plików i katalogów podczas współpracy z serwerami działającymi pod kontrolą systemu UNIX;

W dolnej części okna znajduje się ramka **Upload Filenames**. Pozwala ona na wybór jednej z poniższych opcji:

Preserve Case – zapisywanie plików bez zmiany wielkości liter w ich nazwach;

Force Uppercase – zamiana w ściąganych plikach wszystkich liter na wielkie;

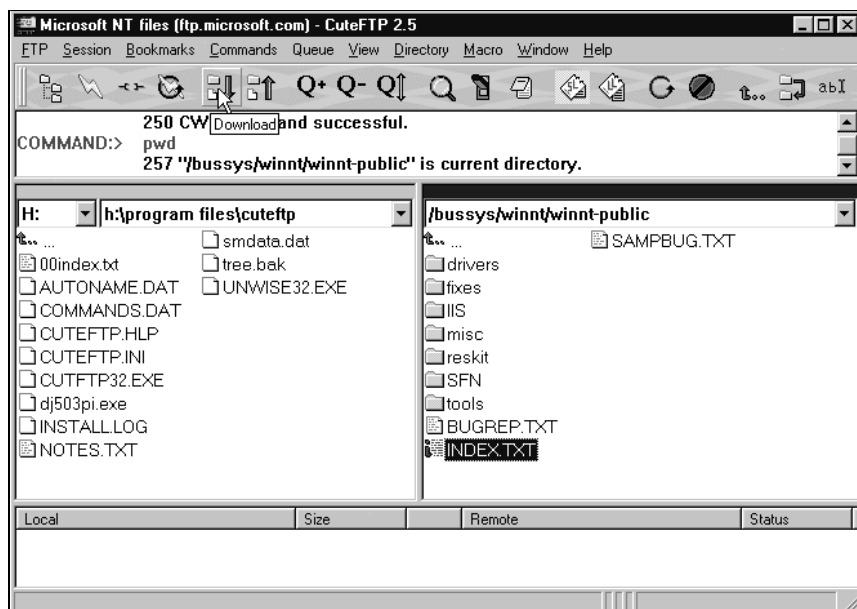
Force Lowercase – zamiana w ściąganych plikach wszystkich liter na małe.

Usuwanie strony

Chcąc usunąć stronę należy:

- w lewej ramce okna **FTP Site Manager** wyświetlić folder zawierający stronę przeznaczoną do usunięcia,
- w prawej ramce zaznaczyć nazwę strony podświetleniem,
- kliknąć przycisk **Delete Site**.

Ściąganie pliku



Chcąc ściągnąć plik z serwera na dysk komputera lokalnego należy:

- połączyć się z **Internetem**,
- uruchomić program **CuteFTP**,
- w oknie **FTP Site Manager** wybrać stronę, z którą chcemy się połączyć,
- kliknąć przycisk **Connect**,
- po wyświetleniu okna **Login Messages** kliknąć przycisk **OK**,
- po połączeniu z serwerem FTP, w górnej ramce okna programu wyświetlane są komunikaty. Lewa ramka służy do wędrowki po folderach dysku lokalnego. Domyślnym folderem jest ten, w którym zainstalowano program CuteFTP. Prawa ramka wyświetla zawartość foldera serwera,
- po wybraniu pliku przeznaczonego do ściągnięcia należy kliknąć jego nazwę, a następnie kliknąć ikonę **Download**. Po zakończeniu ściągania pliku, w górnej ramce wyświetlony zostanie komunikat: **Transfer complete. Successfully received nazwa_pliku**,
- zamknąć program **CuteFTP**,
- odłączyć się od sieci.

Patrz: Adres e-mail; Adresowanie poczty elektronicznej; Anonimowy FTP; FTP; FTP przez WWW; Poszukiwanie oprogramowania

Cyberprzestrzeń

Ze względu na to, że Internet nie narzuca wielu ograniczeń na prezentowane treści, przestają w nim dominować tematy o charakterze naukowym. Każdy może umieścić w sieci swoją stronę WWW, żeby w wirtualnym świecie zrealizować to, czego nie udało mu się dokonać w rzeczywistości. Widziani przez innych zapaleńców Internetu przez szkło monitora, możemy być tacy, jakimi chcielibyśmy być.

W sieci istnieją strony poświęcone każdemu pasjonującemu nas tematowi: hobby, samochodowi, grze komputerowej, rodzinie.

Istnieją w niej elektroniczne słupy ogłoszeniowe, wirtualne sklepy umożliwiające dokonywanie zakupów bez ruszania się z fotela, encyklopedie, kamery pokazujące widoki różnych stron świata.

Wielką popularnością cieszą się listy dyskusyjne – miejsca, w których można zadawać pytania związane z jakąś dziedziną wiedzy, dzielić się swoimi spostrzeżeniami i doświadczeniami.

Z wolną, w miarę popularyzacji sieci, Internet staje się alternatywą otaczającej nas rzeczywistości.

Patrz: E-mail; FTP; IRC; Internet; WWW

Database

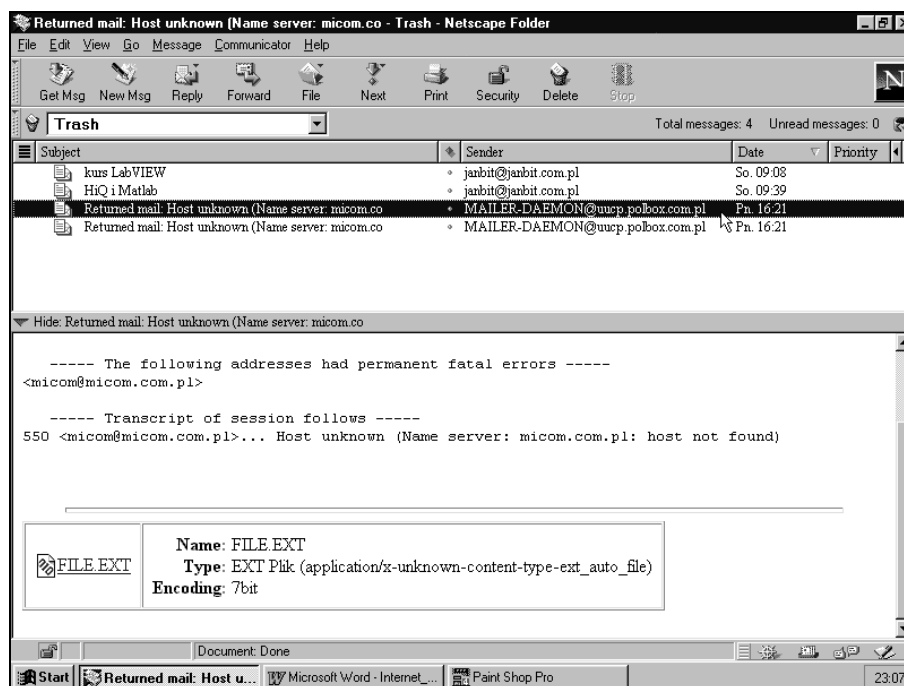
Patrz: Baza danych

Deleted mail folder

Katalog poczty skasowanej

Patrz: Katalogi poczty

Demon (Daemon)



Program działający w tle na serwerze UNIX-owym (Linuxowym). Jego zadaniem jest obsługiwanie zapytań osób korzystających z danego serwera. Najpopularniejsze usługi realizowane za pomocą demonów to: FTP, http, irc.

Wielu z nas zetknęło się zapewne z demonem e-mail, informującym o niemożności doręczenia listu z powodu błędu w adresie.

Patrz: FTP; HTTP; IRC

DES encrypt

Patrz: Algorytm DES

Dial-up

Połączenie z Internetem realizowane za pośrednictwem modemu podłączonego do komputera i dzwoniącego do komputera dostawcy usług internetowych.

Patrz: Internet; Modem; Internet Services Provider; Windows 95, instalacja Dial-Up Networking

DNS (Domain Name Server)

Serwer zamieniający adresy stron WWW, które łatwiej jest nam zapamiętać (np.: **http://www.mikom.com.pl**) na istniejące w sieci w postaci cyfrowej adresy IP.

Patrz: Adres IP; Domena

DNS (Domain Name Service)

Usługa zamieniająca nazwy stron WWW z postaci, w jakiej łatwiej jest nam je zapamiętać (np. **http://www.mikom.com.pl**) na istniejące w sieci cyfrowe adresy IP.

Patrz: Adres IP; Domena

Dokument źródłowy

Dokument internetowy zapisany za pomocą języka HTML.

Patrz: HTML

Dołączenie do Internetu

Sposób, w jaki odbywa się dołączanie komputera do Internetu za pośrednictwem modemu jest podobny do prowadzenia rozmowy telefonicznej pomiędzy dwiema osobami. Poniżej zestawiono etapy nawiązywania połączenia w obu przypadkach.

Dołączanie komputera do Internetu	Rozmowa dwóch osób przez telefon
Po wybraniu numeru dostępu dostawcy usług internetowych (w przypadku TPS.A. jest to numer 0-202122) do modemu dostawcy przesyłany jest sygnał wołania.	Po wybraniu numeru rozmówcy słyszymy w słuchawce sygnał wołania, a z drugiego telefonu dobiega dźwięk dzwonka.
Jeżeli jakiś modem jest wolny, wówczas odpowiada na sygnał wołania.	Rozmówca słysząc dzwonek telefonu podnosi słuchawkę aparatu.

Dołączanie komputera do Internetu	Rozmowa dwóch osób przez telefon
Po nawiązaniu połączenia pomiędzy modemami, transmisję zaczyna obsługiwać router dostępowy. Za pomocą protokołu SLIP lub PPP negocjowane jest połączenie.	Ze słuchawki dobiega „słucham” lub „halo”.
Na ekranie komputera pojawiają się dziwne znaki. Protokół PPP działa.	Następuje typowa wymiana grzeczności: „Dzień dobry. Mówi Magdalena Trusewicz, czy mogę mówić z Panem X?”
Połączenie zostało nawiązane. Nasz komputer otrzymał adres IP. Można uruchomić aplikację, która pozwoli na korzystanie z zasobów Internetu (przeglądarka, program pocztowy, program FTP itp.).	Przechodzimy do tematu rozmowy.

Patrz: Router dostępowy; SLIP; PPP; Adres IP

Domena (Domain)

Fragment adresu sieciowego, który w przypadku adresu e-mail występuje po znaku @. Domena zwykle składa się z kilku członów oddzielonych kropkami. Przesuwając się od strony prawej do lewej możemy odczytywać coraz bardziej szczegółowe informacje. Najczęściej pierwsza domena informuje o kraju, w którym znajduje się serwer. Następna o charakterze instytucji utrzymującej dany serwer, a kolejne poddomeny o koncie konkretnego użytkownika.

Istnieją również „konta” typu firma, o których można uzyskać tylko informacje ogólne.

Na przykład, z adresu **mikom@mikom.com.pl** możemy dowiedzieć się, że:

- konto znajduje się na serwerze znajdującym się w Polsce (**.pl**),
- ma ono charakter komercyjny (**.com**),
- należy do firmy o nazwie **Mikom**.

Ponieważ żeglując po Internecie stykamy się z różnymi adresami, warto poznać kilka podstawowych zasad pomocnych w ich rozpoznawaniu.

Dwuliterowa końcówka oznacza kraj, w którym znajduje się serwer:

Domena	Znaczenie w języku angielskim	Znaczenie w języku polskim
.at	Austria	Austria
.au	Australia	Australia
.ba	Bosnia and Herzegovina	Bośnia i Hercegowina
.be	Belgium	Belgia
.bg	Bulgaria	Bułgaria
.ca	Canada	Kanada
.ch	Switzerland	Szwajcaria

Domena	Znaczenie w języku angielskim	Znaczenie w języku polskim
.cn	China	Chiny
.cz	Czech Republic	Republika Czeska
.de	Germany	Niemcy
.dk	Denmark	Dania
.es	Spain	Hiszpania
.fi	Finland	Finlandia
.fr	France	Francja
.gb	Great Britain	Wielka Brytania
.hk	Hong Kong	Hong Kong
.hu	Hungary	Węgry
.ie	Ireland	Irlandia
.il	Israel	Izrael
.it	Italy	Włochy
.jp	Japan	Japonia
.nl	Netherlands	Holandia
.no	Norway	Norwegia
.pl	Poland	Polska
.se	Sweden	Szwecja
.tw	Taiwan	Tajwan
.uk	United Kingdom	Wielka Brytania
.us*	United States	USA

* zwykle pomija się

Następny człon adresu oznacza charakter organizacji utrzymującej serwer:

Domena	Typ organizacji
.edu	Szkoła, uczelnia, placówka naukowa
.com	Organizacja prowadząca działalność komercyjną
.org	Organizacja nieochodowa
.gov	Ośrodek rządowy
.mil	Instytucja wojskowa
.net	Firma utrzymująca bardzo duże sieci komputerowe

Patrz: Adres e-mail; Adres IP; Adresowanie poczty elektronicznej; Zakładanie darmowego konta e-mail

Down

Słowo to może pojawiać się w komunikatach wyświetlanych na monitorze. W połączeniu z nazwą urządzenia (np. serwera) oznacza, że chwilowo nie możemy z niego skorzystać. Przyczyną może być uszkodzenie lub celowe odłączenie w celach serwisowych lub modernizacyjnych.

Download

Przesyłanie plików z komputera odległego na dysk komputera lokalnego.

Patrz: CuteFTP; FTP; Poszukiwanie oprogramowania; Ściąganie plików; Upload

Dynamiczne przyznawanie adresu

Patrz: Adres IP

Edytor HTML

Program przeznaczony do tworzenia dokumentów internetowych w języku HTML. Znając składnię języka HTML można utworzyć dokument bez posługiwania się edytorem. Dobry edytor znacznie przyspiesza pracę, gdyż jednym kliknięciem myszy pozwala na wprowadzanie gotowych elementów (tabel, ramek, przycisków). Często ma również możliwość sprawdzenia poprawności składni wyrażeń HTML (zgodności ze standardem) oraz kodowania znaków w znormalizowanym formacie.

Patrz: HTML

Electronic mail

Patrz: E-mail

Elm

Jeden z najpopularniejszych programów do obsługi poczty elektronicznej przeznaczony do pracy w środowisku Linux (UNIX).

Uruchamianie

W celu uruchomienia programu Elm należy napisać:

elm

i nacisnąć klawisz **Enter**.

Po załadowaniu programu, na ekranie pojawi się lista odebranych wiadomości. List, który przyszedł jako ostatni jest wyróżniony podświetleniem lub widocznym z lewej strony ekranu dwuznakiem ->.

W dolnej części ekranu wyświetlany jest wykaz dostępnych poleceń.

Organizacja ekranu

Po uruchomieniu programu i wczytaniu wykazu listów, obok zrozumiałych informacji w rodzaju imienia i nazwiska nadawcy, czy tematu listu ujrzymy kilka tajemniczych znaków. Informacje umieszczone są w kolumnach. Kolejno od lewej są to:

- status wiadomości,
- numer wiadomości,
- data wysłania,

- imię i nazwisko nadawcy,
- liczba wierszy w liście,
- temat listu.

Status wiadomości

Do oznaczenia statusu wiadomości używane są następujące symbole:

Jako pierwszy znak

D	Zaznaczony do skasowania
E	List po terminie
N	Nowy list
O	Stary list (ale nie przeczytany)

Jako drugi znak

A	Wiadomość związana ze zdarzeniem
C	Wiadomość poufna
F	Wiadomość oficjalna
M	Wiadomość zakodowana w formacie MIME
P	Wiadomość prywatna
U	Wiadomość pilna

Trzeci znak

+	List zaznaczony komendą tag do wykonania globalnej operacji (np. przeniesienia wszystkich zaznaczonych listów do foldera)
---	--

Czytanie listów

Chcąc przeczytać list w programie Elm należy nacisnąć klawisz **Space** lub **Enter**. Kolejne naciśnięcia klawisza **Space** umożliwiają przeczytanie dłuższego listu „strona po stronie”.

W celu łatwego odszukiwania wiadomości, pocztę przeczytaną można zapisywać w folderach, najlepiej dzieląc ją według tematów.

Kopiowanie listu do foldera

Chcąc skopiować list do foldera, należy wpisać z klawiatury **C**, lub **s**. Po pojawieniu się na ekranie pytania:

copy message to:

należy podać nazwę foldera docelowego według poniższych zasad:

Czynność	Zapis
list zostanie skopiowany do foldera received	>
list zostanie skopiowany do foldera sent	<
list zostanie skopiowany do według ścieżki dostępu /Mail/ folder	= folder

Jeśli folder o podanej nazwie istnieje, to list zostanie do niego dopisany. Jeżeli folder o podanej nazwie nie istnieje, to zostanie utworzony.

Odpowiadanie na list

W celu zredagowania odpowiedzi na list należy:

- zaznaczyć go podświetleniem,
- wpisać literę **r**.

Wysyłanie nowego listu

Pisanie nowego listu rozpoczynamy od napisania polecenia **m**.

Następnie należy podać:

- adres docelowy (**To:**),
- temat listu (**Subject:**),
- ewentualny adres odbiorcy kopii listu (**Cc:**).

Po wykonaniu tych czynności uruchamiany jest edytor. Za jego pomocą należy napisać treść listu. Po zakończeniu pisania i wyjściu z edytora pojawia się menu. Możemy w nim wybrać następujące polecenia:

Rezultat wykonania	Polecenie
Edycja treści listu	edit message
Rezygnacja z wysłania tego listu	forget it
Wysłanie listu	send it
Zmiana treści nagłówka	header

Polecenia

Większość poleceń programu Elm wywołuje się przez napisanie pojedynczej litery, bez naciskania klawisza **Enter**.

Czynność	Klawisz
Kasowanie wiadomości według podanego wzorca	Ctrl+D
Odpisanie na list zaznaczony podświetleniem	r
Odświeżanie ekranu	Ctrl+L
Odzyskanie skasowanego listu	u
Odzyskanie wiadomości według podanego wzorca	Ctrl+U
Przeniesienie listu do innego foldera	s
Przesłanie listu zaznaczonego podświetleniem na inny adres	f
Kopiowanie listu do innego foldera	C
Usuwanie listu	d
Wybieranie listu o numerze <i>N</i>	<i>N</i>
Wyjście do powłoki	!
Wysłanie listu	m

Czynność	Klawisz
Wyszukiwanie listu według tekstu wiadomości	//
Wyszukiwanie listu według tematu	/
Wyświetlanie listy poleceń z opisem	?
Wyświetlanie nagłówków wraz z wiadomością	h
Wyświetlanie następnego listu	J
Wyświetlanie następnego nie skasowanego listu	J
Wyświetlanie następnej strony spisu listów	+
Wyświetlanie ostatniego listu	--
Wyświetlanie pierwszego listu	=
Wyświetlanie poprzedniego listu	K
Wyświetlanie poprzedniego nie skasowanego listu	k
Wyświetlanie poprzedniej strony spisu listów	-
Wyświetlanie zaznaczonego listu	Enter, spacja
Zakończenie pracy z programem elm bez potwierdzenia	Q
Zakończenie pracy z programem elm bez zmian	X
Zakończenie pracy z programem elm bez zmian z zapytaniem	x
Zakończenie pracy z programem elm z potwierdzeniem zmian na folderze	q
Zaznaczanie listu do skasowania	d
Zaznaczenie listu zaznaczonego podświetleniem	t
Zaznaczanie wiadomości według podanego wzorca	Ctrl+T
Zmiana foldera	c

Pozostałe programy pakietu

W pakiecie Elm, oprócz programu do odbierania, czytania, pisania i wysyłania listów znajdują się jeszcze poniższe programy.

Przeznaczenie	Nazwa programu
Automatyczne wysyłanie wielu listów	Fastmail
Automatyczne wysyłanie odpowiedzi	Autoreply
Czytanie list dyskusyjnych	Readmsg
Filtrowanie poczty przychodzącej	Filter
Instalowanie nowych aliasów	Newalias
Monitorowanie zawartości foldera systemowego	Frm
Program dla sekretarki	Answer
Sygnalizowanie nadejścia nowego listu	Newmail

Przeznaczenie	Nazwa programu
Weryfikowanie aliasów	Checkalias
Wyświetlanie liczby listów znajdujących się w folderze	Messages

Zakładanie aliasów

Po wydaniu polecenia **a**, następuje wyświetlenie ekranu zakładania aliasów.

Zakończenie pracy z programem

W celu zakończenia pracy z programem należy wydać polecenie **q**. Przed zakończeniem pracy program zapyta o to, czy:

- listy zaznaczone do usunięcia komendą **d** mają być zniszczone,
- przeczytane listy mają być przesunięte z foldera systemowego **/usr/mail/userident** do foldera listów odebranych **=received**.

Patrz: E-mail; UNIX

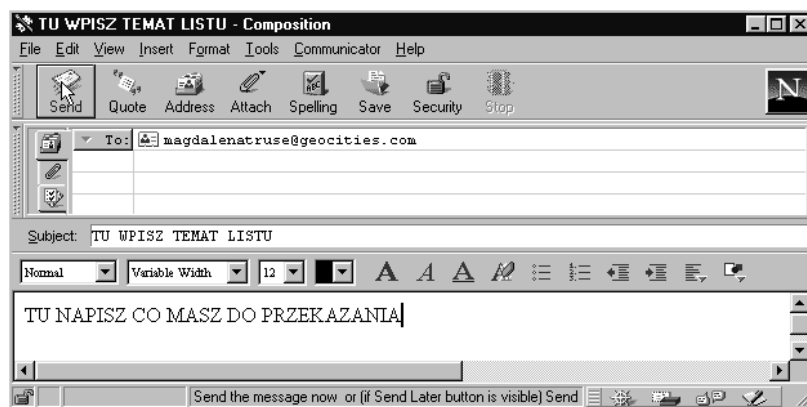
EMACS

Edytor tekstu przeznaczony do pracy pod kontrolą systemu operacyjnego UNIX.

Patrz: UNIX

E-mail

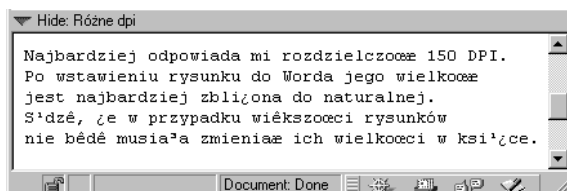
Poczta elektroniczna. Jedna z najpopularniejszych usług Internetu. Pozwala na przesłanie elektronicznego listu (pliku) do innej osoby mającej dostęp do Internetu, konto pocztowe i odpowiednie oprogramowanie.



Najprościej rozpocząć posługiwanie się pocztą elektroniczną od wysłanie listu do siebie. Nasz list otrzymamy po kilkunastu sekundach od momentu wysłania. Czas ten jest potrzebny sieci na:

- podzielenie listu na pakiety,
- przesłanie go do serwera poczty wychodzącej,
- przesłanie listu z serwera poczty wychodzącej do serwera poczty przychodzącej,
- przesłanie informacji z serwera poczty przychodzącej do naszego komputera.

Polskie znaki



W korespondencji prowadzonej w języku polskim można stosować znaki diakrytyczne (ą, ę, ć...). Uzyskuje się je tak samo, jak w edytorze, przez wciśnięcie prawego klawisza **Alt** i odpowiedniej litery.

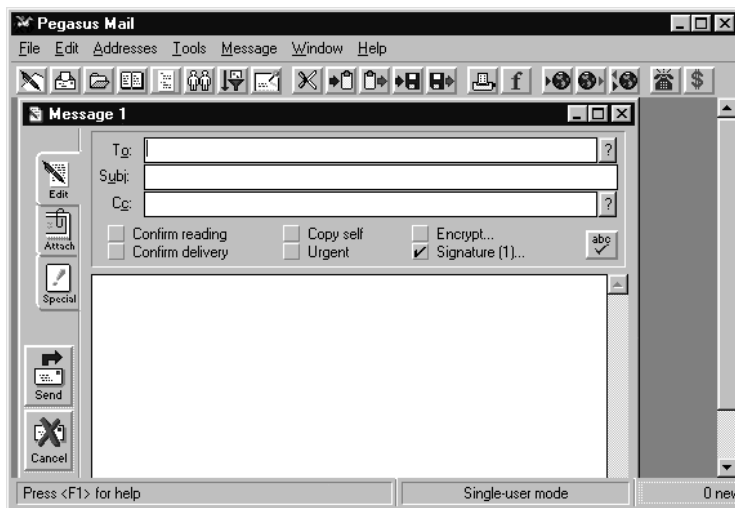
Na nieszczęście możemy zetknąć się z kilkoma standardami kodowania polskich liter:

- ISO-8859-1
- ISO-8859-2
- Windows-1250.

Żeby odbiorca ujrzał to, co wysłał nadawca, obaj muszą mieć ustawiony ten sam sposób kodowania znaków. Zdecydowanie najpopularniejszy jest standard ISO-8859-2. Jeżeli jednak zdarzy się, że w treści e-mail w miejscach, gdzie powinny być znaki diakrytyczne występują dziwne znaczki, powinniśmy zmienić w naszym programie sposób kodowania polskich liter.

W przypadku programu Netscape Communicator należy wybrać polecenia: **View**, **Encoding** i metodą prób i błędów uaktywnić właściwy standard kodowania.

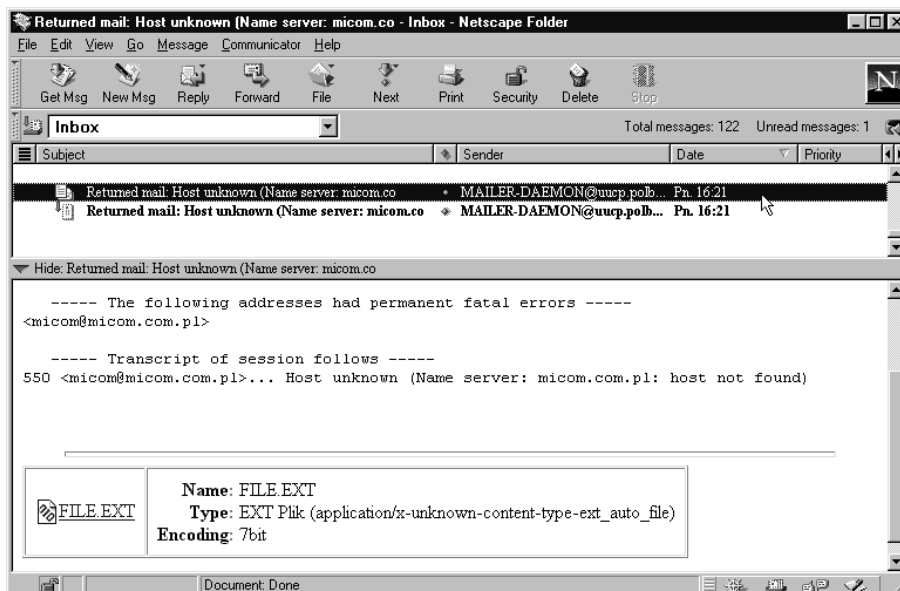
Kopia listu



Kopia listu wysłana do innej osoby niż odbiorca. Odbiorca listu wie, do jakich osób zostały wysłane kopie.

Adresy odbiorców kopii wpisujemy w polu **Cc**.

Zwrot listu



Wysłany przez nas list może zostać zwrócony. Dzieje się tak najczęściej wtedy, gdy podamy błędny adres. Zwykle po przeczytaniu nagłówka zwróconego listu można zorientować się, jaki był powód zwrotu.

Do informacji o przyczynie niedoręczenia listu (w naszym przypadku **host unknown** – nieznaný serwer) dołączany jest plik zawierający wysłaną wiadomość.

Wady

Do wad poczty elektronicznej można zaliczyć:

- konieczność oczekiwania na odpowiedź drugiej strony. Podczas rozmowy telefonicznej informację można uzyskać natychmiast,
- brak potwierdzenia odebrania listu przez adresata (oczekując na czyjąś odpowiedź nie wiemy, czy adresat wyjechał na urlop, zlikwidował konto, ma uszkodzony modem lub linię telefoniczną itp.),
- anonimowość, która skłania niektórych użytkowników sieci do zachowań nietaktownych.

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; Demon; Konto; Programy pocztowe; POP; SMTP; Zakładanie darmowego konta e-mail; Znaki narodowe

E-mail, a łączność telefoniczna

Zalety poczty elektronicznej w porównaniu z telefonem są następujące:

- nadawca może wysłać list w najodpowiedniejszej dla niego porze. Adresat może odpowiedzieć w najdogodniejszym dla siebie czasie. Jest to szczególnie istotne przy korespondencji prowadzonej przez osoby znajdujące się w odległych strefach czasowych,

- niezależnie od tego, jak daleko od nas znajduje się adresat wiadomości, płacimy tak, jak za połączenie z numerem dostępowym do Internetu,
- list może mieć dołączony spakowany plik. W taki sposób możemy przesłać: rysunek, dźwięk, tekst, program itp.,
- wiadomość przesłaną drogą elektroniczną można zapisać w postaci pliku, wydrukować,
- na nasze konto e-mail możemy otrzymywać zaprenumerowane serwisy informacyjne (na przykład wyniki losowań gier liczbowych) lub elektroniczne odpowiedniki gazet i czasopism.

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; Dołączenie do Internetu; Elm; Eudora; Netscape Communicator; Outlook Express; Spam

Emulacja terminala

Korzystanie z systemu operacyjnego w taki sposób, że użytkownik ma wrażenie, iż klawiatura i monitor są podłączone wprost do komputera centralnego.

Encrypting

Patrz: Szyfrowanie

Ethernet

Standard budowy lokalnych sieci komputerowych. Prędkość transmisji danych wynosi 10 lub 100 Mbps (tzw. Fast Ethernet).

Zasada działania polega na założeniu, że w danej chwili może wysyłać dane tylko jeden użytkownik. Jeśli w tym samym czasie będzie nadawać więcej użytkowników, wówczas transmisja zostanie przerywana, a jej wznowienie nastąpi po losowo określonym odstępie czasu.

Etykieta sieciowa

Zbiór zasad postępowania użytkowników sieci komputerowych określający granicę odpowiedzialności za prawo korzystania z wolności słowa w mediach elektronicznych (w tym sieci Internet).

Jedną z propozycji sformułowania takich reguł można znaleźć na przykład pod adresem:

<http://www.getin.com.pl/etykieta.html>

O tym, jak zostać świadomym swoich praw i obowiązków obywatelem cyberprzestrzeni, traktuje wydana przez Wydawnictwo MIKOM książka: Thomas Mandel, Gerard Van der Leun, Netykieta czyli kodeks dla internautów.

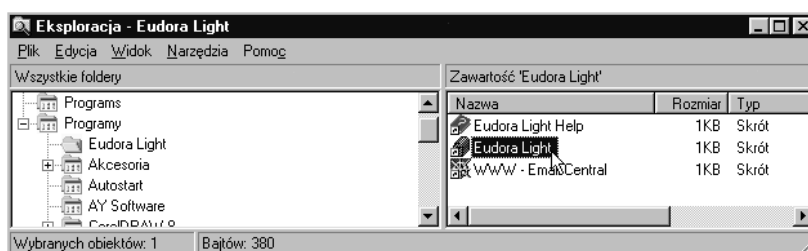
Patrz: Dodatek

Eudora

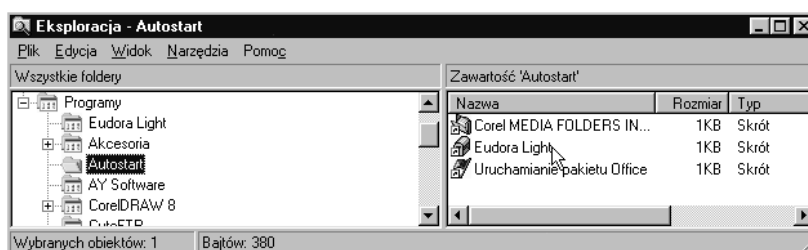
Jeżeli często korzystamy z poczty elektronicznej i sprawdzamy zawartość skrzynki pocztowej po każdym włączeniu komputera, wówczas warto skonfigurować program tak, aby po włączeniu komputera uruchamiał się program pocztowy.

Konfiguracja taka wymaga przeniesienia ikony automatycznie uruchamianego programu do foldera **Autostart**.

Okno **Eksploracja** przed zmianą konfiguracji:



Okno **Eksploracja** po skonfigurowaniu Windows do automatycznego uruchamiania Eudory:



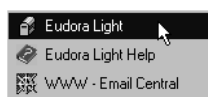
Instalacja programu

Chcąc zainstalować program Eudora należy:

- kliknąć widoczne w lewym dolnym rogu ekranu pole **Start**,
- z rozwiniętego menu wybrać polecenie **Uruchom**,
- w polu **Otwórz** wpisać ścieżkę dostępu do pliku instalacyjnego lub korzystając z polecenia **Przeglądaj** odnaleźć miejsce, gdzie znajduje się plik,
- w oknie **Uruchom** kliknąć pole **OK**. Program wykona przygotowania do instalacji,
- po pojawieniu się okna **Welcome**, kliknąć pole **Next**,
- po wyświetleniu okna **Software License Agreement** i zapoznaniu się z warunkami licencji kliknąć pole **Yes**,
- po pojawieniu się okna **Installation Options** wybrać wersję programu. Jeśli korzystamy z Windows 3.X zaznaczamy opcję **Eudora Light for Windows 3.X (16-bit)**. Jeśli używamy Windows 95/NT wybieramy drugą możliwość,
- kliknąć pole **Next**,
- w oknie **Select Components** wybrać elementy programu, które chcemy zainstalować. Proponuję wykonać instalację kompletną (oba moduły). Kliknąć pole **Next**,
- w oknie **Choose Destination Location**, wskazać położenie foldera programu. Większość programów Windows instalowana jest do foldera **Pliki Programów**, w którym znajduje się podfolder o nazwie instalowanej aplikacji. Wędrowkę po drzewie napędów i folderów umożliwia okno, które zostaje wyświetlone po kliknięciu pola **Browse**,

- jeśli lokalizacja folderów i ich nazwy są zgodne z tym, jak chcemy zainstalować program, na widoczne w oknie **Setup** pytanie **Do you want the directory to be created?** odpowiedzieć **Tak**,
- w oknie **Choose Destination Location** kliknąć pole **Next**,
- w oknie **Start Copying Files**, kliknąć pole **Next**. Przez chwilę na ekranie będą wyświetlane informacje o postępach instalacji,
- po wyświetleniu komunikatu i zakończeniu instalacji kliknąć pole **Tak**. Program wyświetli informacje znajdujące się w pliku **readme**. Po zapoznaniu się z nimi można uruchomić program i przystąpić do przygotowania go do pracy.

Uruchamianie programu



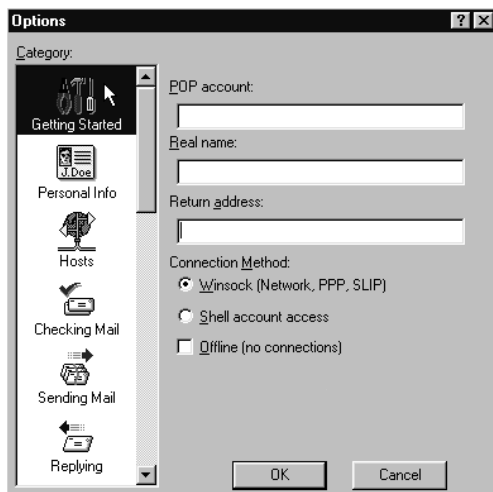
Podczas instalacji ikona programu jest dodawana do menu start. Dostęp do niej można uzyskać po kliknięciu widocznego w lewym dolnym rogu ekranu klawisza **Start**.

W przypadku instalacji programu w polskiej wersji Windows, ikona nie jest dodawana do podmenu **Programy**, lecz tworzy własne o nazwie **Programs**.

Uruchomienie programu następuje po wybraniu poleceń: **Start, Programs, Eudora Light, Eudora Light** (kliknięciu skrzynki pocztowej).

Dla wygody użytkownika ikonę programu można przenieść z grupy **Programs** do grupy **Programy**.

Konfiguracja



Przygotowanie programu pocztowego do pracy polega na podaniu adresu e-mail, nazw serwerów obsługujących przesyłanie poczty, częstotliwość sprawdzania zawartości skrzynki pocztowej itp.

W celu skonfigurowania programu należy:

- wybrać polecenia **Tools, Options**. Spowoduje to wyświetlenie okna **Options**. Po jego prawej stronie widoczne są pola przeznaczone do podawania ustawień, zaś po lewej znajduje się symbol graficzny podpowiadający czego dotyczą usta-

wienia. Klikanie symboli powoduje zmianę zawartości wyświetlanego okna konfiguracyjnego,



- po wybraniu symbolu **Getting Started** wpisać w pola:
 - **POP account** – adres skrzynki pocztowej,
 - **Real name** – imię i nazwisko, które będą wpisywane jako personalia nadawcy,
 - **Return address** – zwrotny adres skrzynki pocztowej (jeżeli mamy jeden, wpisujemy to samo, co w linii POP account),



Personal Info



Hosts



Checking Mail

- po wybraniu symbolu **Personal Info** wpisać w pola wszystko to, co podaliśmy w oknie **Getting Started**. Pole **Dialup username** możemy pozostawić puste,
- po wybraniu symbolu **Hosts** wpisać w pola:
POP account – adres skrzynki pocztowej,
SMTP – nazwę serwera poczty wysyłanej,
pozostałe pola pozostawić puste,
- po wybraniu symbolu **Checking Mail** wpisać w pola:
POP account – adres naszej skrzynki pocztowej,
Check for mail every – liczony w minutach odstęp pomiędzy sprawdzeniami zawartości skrzynki pocztowej.

W dalszej części okna znajdują się opcje, które możemy wybrać przez wstawienie kliknięciem znaku **V** w pole obok nazwy opcji. Dostępne są tam poniższe funkcje:

- **Skip messages over** – nie informowanie o pojawieniu się na serwerze listu o objętości większej niż wpisana w ramce. Umożliwia to zaoszczędzenie na kosztach połączenia telefonicznego, gdyż zwykły list nie przekracza 10 Kb. Potencjalnych nadawców należy jednak uprzedzić o włączeniu filtru, gdyż jeśli na nasze konto przesłany zostanie list z załącznikiem, nie zostaniemy o nim poinformowani,
- **Send on check** – wysyłanie napisanych listów przy okazji sprawdzania zawartości skrzynki pocztowej,
- **Save password** – pamiętanie przez program hasła. Jeśli tę opcję zaznaczymy, wówczas nawet po wyjściu z Eudory skrzynka pocztowa pozostanie nadal otwarta. Tracimy jedno zabezpieczenie korespondencji – zdecydowanie odradzam,
- **Leave mail on server** – pozostawianie kopii korespondencji na serwerze. Zaznaczenie opcji powoduje, że poczta przeczytana pozostaje na serwerze (i zajmuje tam miejsce). Zazwyczaj z opcji tej nie korzystamy i w momencie odebrania listu jest on kopiowany na dysk, a usuwany z serwera. Pozostawianie listów na serwerze jest celowe wtedy, gdy do tego samego konta pocztowego ma dostęp kilka osób,
- **Delete from server after** – usuwanie korespondencji pozostawionej na serwerze, po upływie określonego czasu,
- **Delete from server when emptied from Trash** – usuwanie korespondencji z serwera, gdy jest ona usuwana z kosza w naszym komputerze.

Musimy również dokonać wyboru dwóch opcji. Proponuję przyjąć jako zasadę, żeby uznać za nie przeczytaną wiadomość pierwszą w kolejce, która nie została przeczytana przez komputer (**First message not read by this machine**), zaś jako sposób sprawdzania autentyczności, wybrać podanie hasła (**Password**).



Sending Mail

- Po wybraniu symbolu **Sending Mail** wpisać w pola:
 - **Return address** – adres zwrotny, na który będą przychodziły listy,
 - **Domain to add to unqualified addresses** – pozostawiamy puste,
 - **SMTP server** – adres serwera poczty wysyłanej,

W dalszej części okna znajdują się opcje, które możemy wybrać przez wstawienie kliknięciem znaku **V** w pole obok nazwy opcji. Dostępne są tu następujące funkcje:

- **Immediate send** – natychmiastowa wysyłka listów. Usunięcie zaznaczenia powoduje, że napisane listy będą oczekiwały na wysłanie w folderze **Out** i oznaczone zostaną literą **Q**,
- **Send on check** – wysyłanie listów oczekujących po połączeniu się z siecią w celu sprawdzenia nowej poczty,
- **Word warp** – zawijanie słów tak, aby treść listu była widoczna w otwartym oknie czytelnika,
- **May used quoted-printable** – stosowanie kodowania quoted-printable w przypadku wysyłania długich linii lub znaków specjalnych,
- **Keep copies of outgoing mail** – zachowywanie kopii wysyłanych listów,
- **Tabs in body of message** – wstawianie tabulatorów w treści listu po naciśnięciu klawisza **Tab**. Po usunięciu zaznaczenia, naciśnięcie klawisza **Tab** będzie powodowało przeniesienie kursora do linii, w której wpisywany jest e-mail adresata,
- **Use Signature** – dodawanie do nowych listów sygnatury.

Po ustawieniu powyższych parametrów można odbierać i wysyłać listy. Dodatkowe ustawienia dotyczą sposobu kodowania załączników, używanego kroju czcionki, kolumn widocznych w skrzynce pocztowej itp.

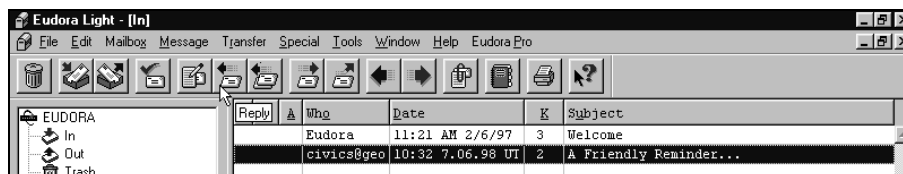
Odbieranie listów



Chcąc odebrać korespondencję należy:

- połączyć się z Internetem,
- kliknąć ikonę **Check mail**,
- po wczytaniu poczty dwukrotnie kliknąć nagłówek listu, który chcemy przeczytać.

Odpowiadanie na listy



Po odebraniu poczty należy:

- zaznaczyć podświetleniem nagłówek listu, na który chcemy odpowiedzieć,
- kliknąć ikonę **Reply**,
- zredagować odpowiedź,
- kliknąć pole **Send**.

Pisanie listów



Chcąc wysłać list należy:

- kliknąć ikonę **New Message**,
- uzupełnić nagłówek listu wpisując w pola:
 - **To:** – adres e-mail odbiorcy listu,

- **Subject** – temat listu (jeżeli mamy do przekazania kilka informacji, wówczas lepiej wysłać kilka listów o różnych tematach, niż jeden o temacie nic nie mówiącym. Ułatwia to później odszukiwanie wiadomości),
- w ramce pod nagłówkiem wpisać treść listu,
- kliknąć pole **Send**.

Sortowanie poczty

W celu posortowania listów należy kliknąć w odpowiednie pole okna programu. W zależności od miejsca, które klikniemy stosowane jest inne kryterium. Do wyboru mamy:

- **S** – status,
- **P** – priorytet,
- **A** – załącznik,
- **Who** – osoba nadawcy,
- **Date** – data wysłania listu.

Domyślnie sortowanie przeprowadzane jest rosnąco. Przytrzymanie w czasie kliknięcia klawisza **Shift** wymusza sortowanie malejące.

Patrz: Adres e-mail; Adresowanie poczty elektronicznej; Za darmo; Zakładanie darmowego konta e-mail

Extensions

Patrz: Rozszerzenia

FAQ (Frequently Asked Questions)

Dokument zawierający uporządkowany zestaw najczęściej zadawanych pytań i odpowiedzi dotyczących jednej dziedziny lub tematu.

Filtr

Program umożliwiający niedopuszczanie do publikowania na liście dyskusyjnej artykułów dotyczących określonych tematów lub nadsyłanych z określonych kont pocztowych.

Finger

Program przeznaczony do uzyskiwania informacji o właścicielu danego konta e-mail, (standardowo są to podstawowe informacje podawane przez użytkownika przy rejestracji oraz, kiedy ostatni raz korzystał z konta) lub osobach zalogowanych do serwera.

Po wydaniu polecenia:

finger identyfikator_użytkownika@nazwa_serwera

i naciśnięciu klawisza **Enter** uzyskamy informacje o jednym użytkowniku.

Po wydaniu polecenia:

finger @nazwa_serwera

i naciśnięciu klawisza **Enter** dowiemy się, kto jest zalogowany do serwera.

Jeżeli po wydaniu polecenia ujrzymy komunikat o błędzie może to oznaczać, że serwer, na którym dana osoba ma konto nie obsługuje programu **finger**.

Folder

Dawniej katalog. Termin pojawił się wraz z systemem Windows 95/NT.

Formaty plików

Podczas wędrówek po Internecie możemy zetknąć się z wieloma rodzajami plików. Warto umieć rozpoznać, jakimi narzędziami zostały stworzone, co się w nich znajduje, do czego możemy ich użyć.

Najprościej można rozpoznać format pliku po jego rozszerzeniu.

Rozszerzenie pliku	Format
.txt	Plik tekstowy, dokument, opis.
.ps	Dokument zapisany w języku PostScript. Może być wydrukowany bez konieczności formatowania na każdej drukarce obsługującej PostScript.
.doc	Dokument. Najczęściej utworzony za pomocą edytora Word.
.zip	Plik skompresowany za pomocą programu pkzip. Do rozpakowania konieczny jest program pkunzip.
.gz	Plik skompresowany programem pkzip działającym w środowisku UNIX.
.zoo	Plik skompresowany programem Zoo.
.hdx	Plik skompresowany programem BinHex działającym na komputerach Macintosh.
.arj	Plik skompresowany programem Arj. Do dekompresji również używamy Arj.

Formularz

Dokument internetowy przeznaczony do podawania informacji przez wypełnienie rubryk i zaznaczenie wybranych przez autora formularza opcji. Dzięki uporządkowanej strukturze, dane zebrane za pomocą formularza można następnie wczytać do bazy danych, arkusza kalkulacyjnego w celu dalszej obróbki.

Patrz: [Java](#); [HTML](#); [Skrypt CGI](#)

Forward

Przekazywanie poczty. Zabieg przesłania listu na inny adres.

Frame

Patrz: [Ramka](#)

Freeware

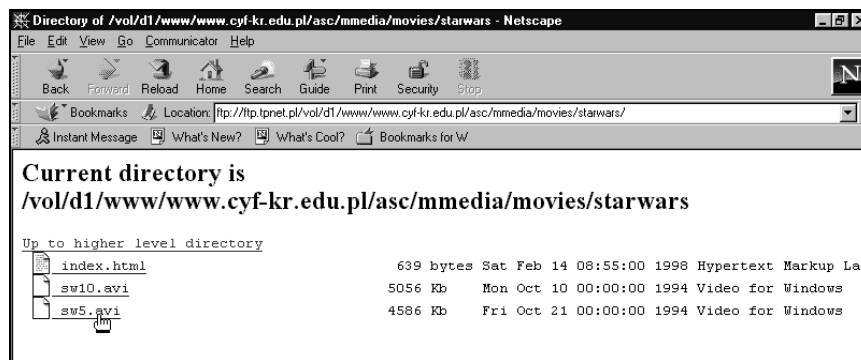
Darmowe oprogramowanie, często dostępne na serwerach FTP.

Patrz: Poszukiwanie oprogramowania; Shareware

FTP (File Transfer Protocol)

Komplet reguł stosowanych podczas przesyłania plików w sieci. Stosując je można przysyłać dane do serwera lub pobierać z niego.

FTP przez WWW



Ponieważ do korzystania z typowego FTP konieczny jest specjalny program (na przykład CuteFTP) wiele serwerów udostępniło swoje archiwa plików do ściągania za pomocą poczty elektronicznej. Przeglądając archiwum FTP serwera (na przykład za pomocą programu Netscape Communicator) można kliknięciem w nazwę pliku zainicjować jego ściąganie.

Powyższe rozwiązanie nie wymaga stosowania dodatkowego oprogramowania, ale jest nieco wolniejsze i bardziej podatne na przerwanie transmisji, niż używanie programu FTP.

Patrz: CuteFTP; FTP

Gateway

Komputer umożliwiający komunikację pomiędzy systemami używającymi różnych sposobów kodowania, formatu plików lub protokołów komunikacyjnych.

Patrz: Most

GIF (Graphic Interchange Format)

Graphic Interchange Format – format wymiany graficznej. Zaprojektowany w latach osiemdziesiątych przez firmę CompuServe. Przeznaczony do zapisu w postaci elektronicznej obrazów o fotograficznej jakości.

Obecnie powszechnie stosowany na stronach WWW format plików graficznych.

Pozwala na uzyskanie plików o małej objętości, które łatwo jest przesyłać.

Zapisany w ten sposób obrazek ma postać mapy bitowej.

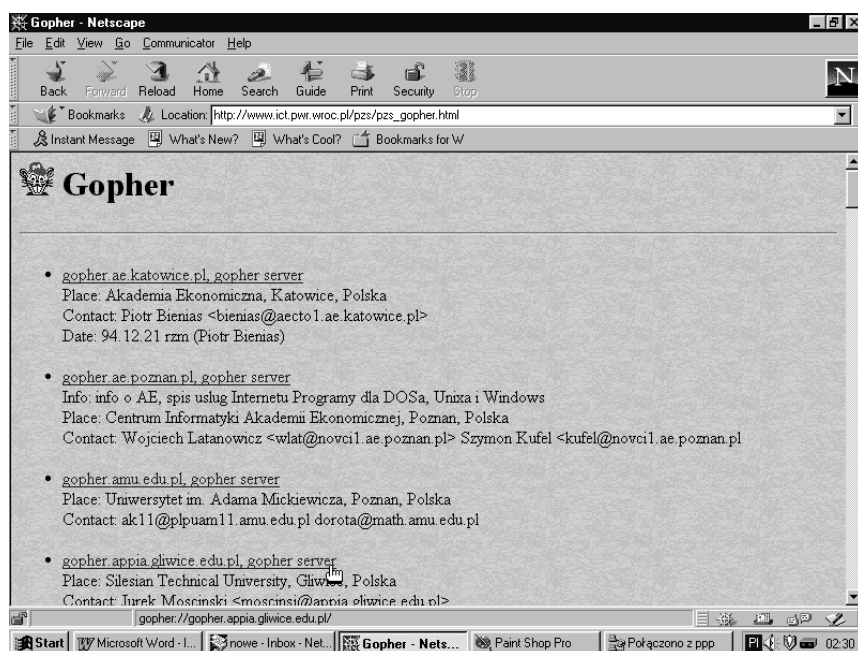
Patrz: Formaty plików; Jpg

GNU

Projekt nadzorowany przez Free Software Foundation, mający na celu utworzenie darmowej wersji systemu operacyjnego UNIX noszącej nazwę Linux, a także kompilatora języka C.

Patrz: UNIX

Gopher



Program ułatwiający dostęp do baz danych i usług za pośrednictwem menu. Z hostami typu **Gopher** można się bez problemów łączyć klientem WWW.

Grupa dyskusyjna

Miejsce w sieci przeznaczone do stawiania pytań, wymiany poglądów na tematy określone przez nazwę grupy.

Grupa moderowana

Grupa dyskusyjna, w której umieszczane listy są oceniane i ocenzone przez osobę prowadzącą tę listę. Osobę tę nazywa się moderatorem.

Hacker

Osoba stawiająca sobie za cel łamanie reguł pracy w Internecie. Za punkt honoru stawia sobie wynajdywanie luk w systemach zabezpieczeń. Lubi podglądać cudze zasoby.

Patrz: Etykieta sieciowa; Dodatek

Handshake

Sposób nawiązywania łączności, w którym przed rozpoczęciem transmisji danych wymagane jest uzgodnienie sposobu przesyłania danych przez współpracujące urządzenia.

Hasło

Ciąg znaków, który powinien być znany tylko właścicielowi konta. Pełni rolę przepustki przy wchodzeniu do systemu.

Header

Patrz: Nagłówek

Hipertekst

Interaktywna właściwość stron WWW umożliwiająca przenoszenie się w inne miejsce tekstu lub na inną stronę WWW poprzez kliknięcie myszą zaznaczonego obszaru dokumentu.

Patrz: HTML

Home page

Patrz: Strona domowa

Host

Komputer dołączony do sieci. Ma przydzielony adres IP oraz nazwę należącą do domeny. Najczęściej jest on dołączony bezpośrednio do Internetu, a jego przeznaczeniem jest świadczenie klientom usług internetowych.

HTML (HyperText MarkUp Language)

Język oznaczeń hipertekstowych. Jest on używany do tworzenia dokumentów internetowych.

Wymagania na standardy kolejnych wersji języka zatwierdza World Wide Web Consortium (W3C). Obecnie zatwierdzono standard wersji 4.0.

Patrz: Hipertekst

HTTP (HyperText Transfer Protocol)

Zestaw reguł obowiązujących podczas przesyłania stron WWW.

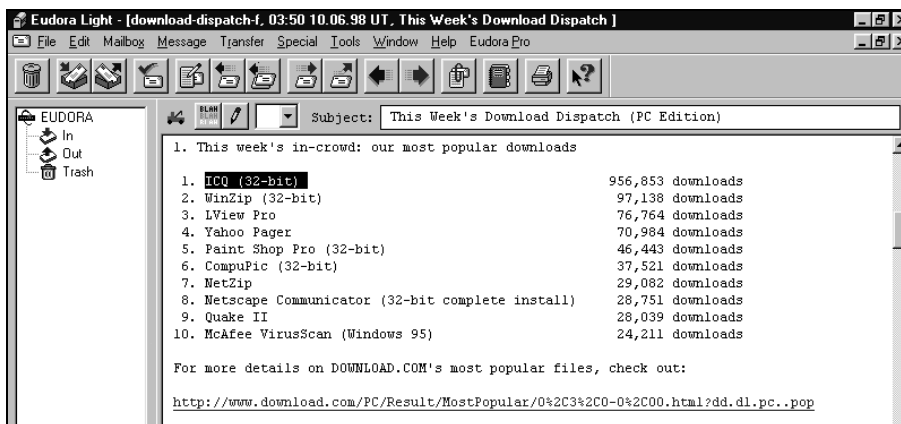
Patrz: Hipertekst

ICQ

Cieszący się wielką popularnością program do:

- nawiązywania znajomości za pośrednictwem Internetu,
- komunikowania się z osobami o znanych nam adresach poczty elektronicznej lub identyfikatorach przydzielonych na serwerze firmy Mirabilis,

- przesyłania listów, plików i adresów internetowych.



Autorem programu (dostępnego za darmo) i właścicielem serwerów jest firma Mirabilis.

Każdy nowy użytkownik dostaje swój unikatowy numer internetowy (UIN).

Ściąganie programu

W momencie pisania tej książki najświeższa wersja programu dystrybuowana jest w postaci pliku **icq98a122** o rozmiarach około 1,7MB.

Przesyłanie programu

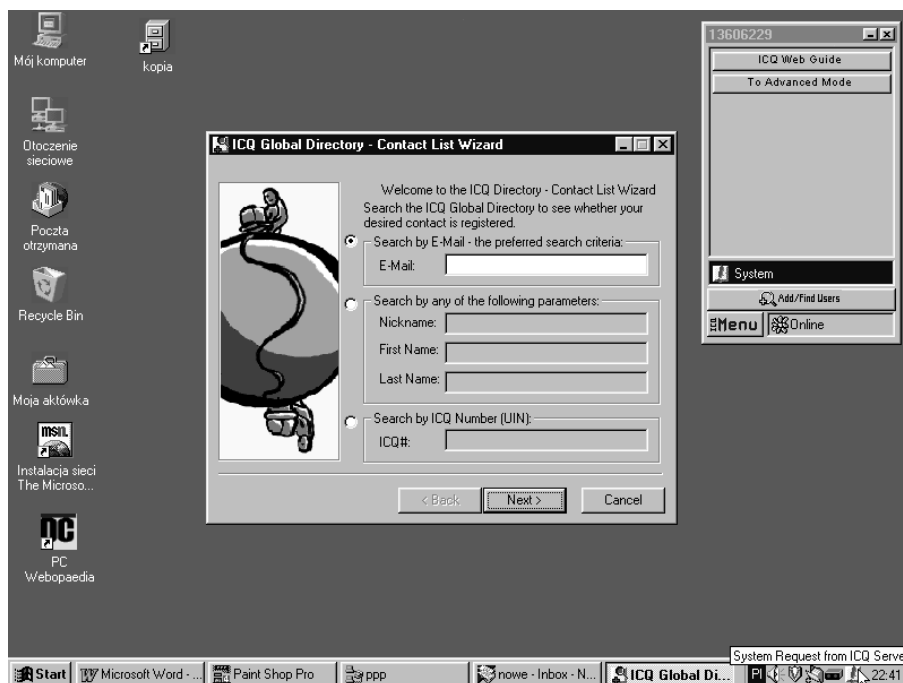
Jeśli chcemy komuś przesłać wersję instalacyjną programu ICQ wystarczy:

- w oknie menu kliknąć przycisk **System**,
- w menu wybrać **Send ICQ Programm To**,
- po wyświetleniu okna **Send ICQ Programm To**, w polu **Enter a valid E-mail address** podać adres odbiorcy przesyłki. Jeśli chcemy przesłać również kilka słów komentarza, możemy je wpisać po kliknięciu przycisku **Add a personal message**,
- kliknąć przycisk **Send E-mail**.

Instalacja programu

Do pełnego przeprowadzenia instalacji niezbędne jest uzyskanie połączenia z Internetem. Następnie należy:

- uruchomić plik zawierający program ICQ,
- po wyświetleniu treści umowy licencyjnej kliknąć przycisk **Continue** (Dalej),
- po wyświetleniu okna z uwagami do umowy licencyjnej, kliknąć pole **I Agree** (Zgoda),
- po wyświetleniu okna **Welcome** kliknąć pole **Next**,
- w oknie **Select Destination Directory** wybrać napęd i folder, w których mają zostać umieszczone pliki programu, a następnie kliknąć pole **Next**,
- kliknąć pole **Yes**, aby potwierdzić miejsce, do którego mają zostać skopiowane pliki,
- w oknie **Add Items to Windows Programm Groups?** wybrać czy, ikona programu ma zostać dodana do grupy programów (**Yes**) czy nie (**No**) i kliknąć pole **Next**,



- w oknie **Select ProgMan Group** podać nazwę tworzonej grupy, lub przystać na zaproponowaną i kliknąć pole **Next**. Po wykonaniu powyższych czynności rozpocznie się proces instalacji. O jego zaawansowaniu będzie informował wyświetlany na ekranie wskaźnik paskowy,
- kliknąć pole **OK** informujące o zakończeniu instalacji,
- w zależności od tego, czy nie korzystaliśmy jeszcze z programu ICQ i nie mamy własnego numeru identyfikacyjnego, czy używaliśmy już ICQ i chcemy tylko mieć zainstalowany na innym komputerze bez tworzenia nowego ICQ, wybieramy odpowiednio **New ICQ#** lub **Existing ICQ#** i klikamy przycisk **Next**,
- zaznaczyć sposób dołączenia do sieci:
 - **Lan User, I am not behind a firewall or proxy** – korzystam z sieci LAN i nie jestem oddzielony od Internetu przez firewall lub proxy,
 - **Lan User, I am behind a firewall or proxy** – korzystam z sieci LAN i jestem oddzielony od Internetu przez firewall lub proxy,
 - **Modem User** – jestem dołączony do Internetu za pośrednictwem modemu.

Z dwoma pierwszymi przypadkami możemy zetknąć się używając ICQ w firmie lub na uczelni. Jeśli nie wiemy, jaka jest struktura naszej sieci należy zapytać administratora.

Korzystając z Internetu w domu, w 99% przypadkach wybieramy **Modem user**. Tak uczyniono w opisywanym przypadku.

Klikamy przycisk **Next**,
- podać nasze dane:
 - **E-mail** – adres konta poczty elektronicznej,
 - **Nickname** – nasz pseudonim stosowany w korespondencji,

- **First Name** – imię,
- **Last Name** – nazwisko.

Klikamy pole **Next**,

- w kolejnym oknie podać opcjonalne dane:
 - **City** – nazwa miasta,
 - **Zip** – kod pocztowy,
 - **State** – stan,
 - **Country** – kraj,
 - **Age** – wiek,
 - **Gender** – płeć (**Not Specified** – nieokreślona, **Female** – kobieta, **Male** – mężczyzna),
 - **Telephone** – numer telefonu,
 - **Home Page** – adres naszej strony internetowej.

Kliknięcie przycisku **Add your own personalized message** powoduje wyświetlenie okna **Enter free text**, w którym możemy napisać nieco o sobie.

Po opcjonalnym uzupełnieniu danych kliknąć pole **Next**,

- podać informacje, które są pomocne autorom programu ICQ w badaniu zakresu jego zastosowań.

Jeżeli nie chcemy uczestniczyć w tworzeniu statystyki należy zaznaczyć pole obok napisu **Please do not include me in the survey**.

Jeśli chcemy pomóc twórcom programu, należy zaznaczyć opcję **Please include (anonymous) details in the survey**. W polu **Occupation** (zawód) możemy wybrać:

- **Not Specified** – nieokreślony,
- **I'm a student or not employed** – student lub niepracujący,
- **I'm employed or self employed** – pracujący lub prowadzący własną firmę,
- **I'm retired** – emeryt.

W polu **I'm using ICQ** (używam programu ICQ) mamy do wyboru:

- **Not Specified** – nie określono,
- **At Home Only** – tylko w domu,
- **At Work Only** – tylko w pracy,
- **Primarily At Home** – przeważnie w domu,
- **Primarily At Work** – przeważnie w pracy.

Po opcjonalnym uzupełnieniu danych, kliknąć pole **Next**,

- w kolejnym oknie w ramce **Password Protection** wpisać w polu **Password** hasło, a w polu **Confirm Password** powtórzyć hasło w celu uniknięcia pomyłki. Jeżeli zaznaczona jest opcja **Auto Save Password** wówczas program zapamięta nasze hasło i nie trzeba go będzie wpisywać ręcznie. Rozwiązanie to jest możliwe do zaakceptowania wówczas, gdy do komputera mamy dostęp tylko my.

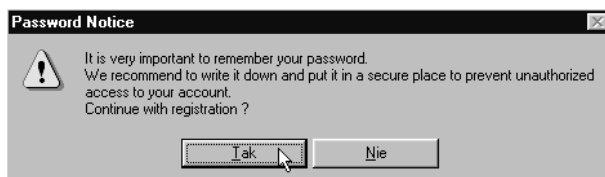
W ramce **Privacy Level** musimy wybrać jeden ze stopni ochrony naszej prywatności:

- **Anyone may contact me and see when I'm online** – każdy widzi, gdy jestem dołączony do sieci i może się ze mną kontaktować,
- **My authorization is required** – wymagana jest nasza akceptacja.

W ramce **Other Options** możemy zaznaczyć poniższe warianty:

- **Publish me online presence on the Word Wide Web** – informacja o naszym dołączeniu do sieci będzie wyświetlana na stronie WWW,
- **Do not allow others to see my IP address** – nasz adres IP nie będzie ujawniany innym.

Po uzupełnieniu danych kliknąć pole **Next**,



- program przypomina nam o konieczności zapamiętania (zapisania) hasła. Bez jego podania nie ma możliwości skorzystania z konta,
- poczekać chwilę na zarejestrowanie użytkownika za pośrednictwem sieci Internet. W ramce **Your ICQ # is** podawany jest numer identyfikacyjny na serwerze firmy Mirabilis,

Po zapisaniu kodu kliknąć pole **Next**,

- w oknie **Confirm your Email SMTP Server** wpisać adres serwera poczty wychodzącej. Kliknąć pole **Next**,
- po pojawieniu się okna z gratulacjami (**Congratulations**) kliknąć przycisk **Done**. Na ekranie pojawią się wówczas dwa okna oraz mała ikona. Program ICQ jest gotowy do pracy.

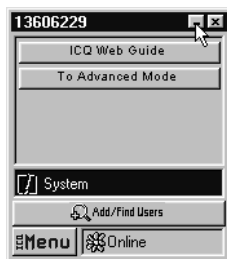
Menu programu



W dolnej części okna programu ICQ widoczny jest przycisk **Menu**. Kliknięcie go powoduje wyświetlenie menu. Widoczne są w nim następujące polecenia:

- **Add/Find Users** – dodanie osoby do naszej listy;
- **Future Users Watch** – oczekiwanie na użytkownika o podanym przez nas e-mailu. Gdy taka osoba zarejestruje się i uzyska numer identyfikacyjny, zostaniemy o tym powiadomieni;
- **Address Book** – wyświetlenie książki adresowej;
- **Simple (Basic Features)** – przełączenie programu w tryb używania podstawowych opcji. Taka konfiguracja pomaga opanować program początkującym użytkownikom;
- **Security\$Privacy** – funkcja umożliwia zablokowanie powiadamiania osób „z czarnej listy” o naszym dołączeniu do sieci. Mamy również możliwość zmiany hasła, wprowadzenia konieczności autoryzacji podczas nawiązywania kontaktów;
- **Preferences** – opcja zmiany koloru, grupowania osób na naszej liście;
- **Windows/Alerts** – opcja dodania sygnalizowania dźwiękami stanu programu, wyświetlania okna ICQ zawsze na pierwszym planie;
- **Help** – rozbudowany system pomocy;
- **Sleep Mode** – mimo dołączenia do sieci ICQ może się znajdować w trybie czuwania;
- **Shut Down** – wyjście z programu ICQ.

Minimalizacja – maksymalizacja



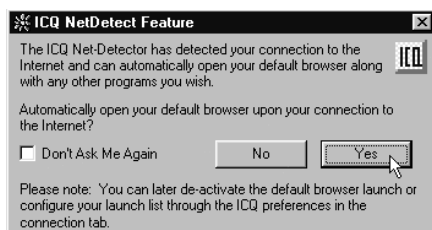
Chcąc zminimalizować menu programu, należy kliknąć widoczną w jego prawym górnym rogu ikonę z poziomą kreską. Po kliknięciu ikony znika z ekranu okno menu.

W celu przywrócenia wyświetlania okna na ekranie, należy kliknąć prawym klawiszem myszy w widoczny w dolnym rogu ekranu kwiatek, a następnie wybrać z menu polecenie **Open ICQ**. Po kliknięciu, okno menu wraca na swoje poprzednie miejsce.

Stany pracy



Gdy ICQ zostanie zainstalowany, wówczas po włączeniu komputera pojawia się w prawym dolnym rogu ekranu ikona **ICQ NetDetect Agent**. Po dołączeniu się do sieci, program jest automatycznie uruchamiany. Ładowana jest domyślna przeglądarka.



Po kliknięciu w oknie **ICQ NetDetect Feature** przycisku **Yes**, okno zostaje zamknięte, a program przechodzi w stan czuwania. Świadczy o tym symbol kwiatka widoczny w prawym dolnym rogu ekranu.



O istniejącym połączeniu z serwerem firmy Mirabilis świadczy sekwencyjna zmiana koloru płatków. Kliknięcie w kwiatek powoduje wyświetlenie okna menu.

Przerwanie połączenia z siecią powoduje wyświetlenie na ekranie okna **Auto Sleep**. Informuje ono o przerwaniu połączenia z siecią, przejściu programu w stan czuwania, który zostanie anulowany samoczynnie po powtórnym dołączeniu się do sieci.



System



W dolnej części okna programu ICQ widoczny jest przycisk **System**. Kliknięcie go powoduje wyświetlenie menu. Są w nim widoczne następujące polecenia:

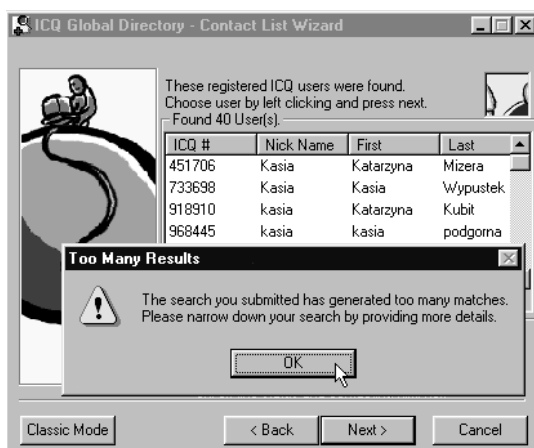
- **Send ICQ Program To** – przesłanie na konto e-mail wersji instalacyjnej programu ICQ;
- **Send My ICQ Page Address** – przesłanie na konto e-mail naszego adresu na serwerze ICQ,
- **View My ICQ Page** – przeglądanie informacji zapisanych w naszym pagerze,
- **History and Outbox** – przeglądanie historii połączeń,
- **Incoming Files Folder** – przeglądanie wszystkich plików odebranych przez program ICQ,
- **Mirabilis HomePage** – załadowanie strony WWW firmy Mirabilis.
- **What's New in ICQ** – nowości w ICQ.
- **Message Boards** – przegląd katalogów osób chętnych do pogawędek.
- **ICQ Network Status** – specjalne menu znajdujące się na serwerze ICQ oraz jego aktualny stan.

Wyszukiwanie osób



W celu odszukania zarejestrowanej na serwerze ICQ osoby na podstawie jej: adresu e-mail, pseudonimu, imienia, nazwiska lub numeru ICQ należy:

- w oknie programu kliknąć klawisz **Add/Find Users**,
- po wyświetleniu okna **Add/Find Users on the ICQ Network** kliknąć przycisk **Main search**,
- w oknie **ICQ Global Directory** należy wybrać opcję wyszukiwania i podać informacje na podstawie, których osoba ta ma zostać znaleziona:
 - **E-mail** – adres poczty elektronicznej,
 - **Nickname** – pseudonim używany do kontaktów przez ICQ,
 - **First Name** – imię,
 - **Last Name** – nazwisko,
 - **ICQ#** – numer identyfikatora przyznanego przez serwer ICQ.



Po podaniu danych kliknąć w pole **Next**. Po chwili zostanie wyświetlona lista osób spełniających wybrane kryteria. Jeśli wpisujemy kryterium zbyt ogólne (na przykład tylko imię), wówczas wyświetlona zostanie potężna lista osób o tym imieniu. Na-

stępnie ujrzymy okno z komunikatem o znalezieniu zbyt dużej liczbie wpisów spełniających zadany warunek i sugestią podania dodatkowych kryteriów.

Wyszukiwanie partnerów do pogaduszek

ICQ umożliwia wyszukiwanie osób dołączonych aktualnie do serwera firmy Mirabilis chętnych do prowadzenia z nami pogaduszek. Chcąc znaleźć taką osobę należy:

- w menu programu kliknąć ikonę **Add/Find Users**,
- w oknie **Add/Find Users on the ICQ Network** kliknąć napis **Find a Random Chat Partner**,
- informacje o sobie można wprowadzić do systemu po kliknięciu widocznego w dolnej części okna **Find a Random User...** przycisku **My Random Chat Settings**. W oknie, które się wyświetli należy kliknąć zakładkę **Random Chat**.



Kliknięciem należy zaznaczyć opcję **I want to be available for random Chat & Messages** (informacja o nas będzie podawana innym użytkownikom, którzy chcą nawiązać znajomość). W polu **Select Group** trzeba wybrać kryterium nawiązywania znajomości. W polu **Select Name** trzeba wpisać imię pod, którym chcemy być przedstawiani innym użytkownikom serwera ICQ. W dolnej ramce należy określić: język, którego chcemy używać w korespondencji, nasze zainteresowania, płeć, wiek oraz kraj.

Po podaniu danych należy kliknąć przycisk **OK**.

- po wyświetleniu okna **Find a Random User...** należy podać informację, kogo lub w jakim celu chcemy poznać. W ramce **Find Random Users** należy wybrać w oknie **Group** grupę, do której będą należeć nasi potencjalni partnerzy. Dostępne są następujące kategorie:
 - **General Chat** – rozmowy na każdy temat;
 - **Romance** – internetowa randka w ciemno;
 - **Games** – oaza fanów gier;
 - **Students** – studenci znajdują wspólne tematy;
 - **20 Something** – 20-latkowie;
 - **30 Something** – 30-latkowie;
 - **40 Something** – 40-latkowie;
 - **50 Something** – 50-latkowie.

Wyszukiwanie rozpoczyna się po kliknięciu pola **Find a Random Online Chat Partner**. Informacje o osobach, które w danej grupie chcą nawiązać znajomość wyświetlane są w ramce **Found a User**.

Patrz: Poszukiwanie oprogramowania

Incoming Mail Folder

Patrz: Katalogi poczty

Informacje o właścicielu konta e-mail

Patrz: Finger

Instalacja modemu

Instalacja modemu polega na:

- montażu mechanicznym,
- ustawieniu parametrów pozwalających na pracę bez konfliktu z innymi urządzeniami,
- wgraniu programu nadzorującego pracę modemu.

Jeśli modem ma postać pudełka ze złączami i lampkami, zwany jest wówczas modemem zewnętrznym. Nie montuje go się do wnętrza komputera, ale łączy kablami z portem szeregowym i linią telefoniczną.

Modem wewnętrzny ma postać karty (płytki z elementami drukowanymi). Instalacja polega na włożeniu go w złącze znajdujące się wewnątrz komputera, na płycie głównej. Za pomocą kabli trzeba go tylko dołączyć do linii telefonicznej.

Podczas instalacji trzeba za pomocą zworek lub oprogramowania dołączonego do modemu ustawić:

- port szeregowy, na którym modem będzie pracował. Standardowo port oznaczany jako COM1 przeznaczony jest do podłączenia myszy. Dla modemu pozostaje port COM 2,
- przerwanie umożliwiające komunikację pomiędzy modemem i zamontowanym na płycie głównej procesorem. Typowo, przerwanie dla portu COM2 oznaczane jest jako IRQ 3.

Żeby zachodziła poprawna wymiana informacji, zarówno płyta główna jak i karta modemowa muszą mieć wprowadzoną informację o tym, jakiego portu i przerwania będą używać do komunikacji.

Modem wewnętrzny zawiera dodatkowy układ portu szeregowego, który trzeba ustawić (zwykle za pomocą zworek na płycie modemu) w momencie instalacji jako któryś z portów szeregowych PC-ta, oczywiście inny niż już istniejący. Nie ma on zbyt wielu możliwości – PC posiada zwykle COM1 i COM2, DOS jest w stanie obsłużyć 4 porty szeregowy, pozostaje zatem COM3 lub COM4. Porty te używają jednak tych samych przerwań, co COM1 i COM2 i dlatego należy instalować modem na porcie wykorzystującym inne przerwanie niż port myszy (jeśli używamy myszy szeregowy).

Patrz: COM; Modem; Port szeregowy

Internet

Światowa sieć komputerowa, w której do przesyłania danych wykorzystuje się łącza telefoniczne. Pozwala na korzystanie z wielu usług, w tym między innymi z:

- Chat,
- poczty elektronicznej,
- grup dyskusyjnych,
- stron WWW,
- zasobów FTP.

Jej zasoby są stale aktualizowane i poszerzane przez profesjonalistów oraz zapaleńców. Obecnie można znaleźć w Internecie:

- dokumenty, dzienniki i czasopisma,
- elektroniczne kopie obrazów,
- ogólnosiwiatowe bazy danych i biblioteki,
- programy komputerowe,
- przetworzone na postać cyfrową utwory muzyczne,
- serwisy informacyjne i sportowe,
- sklepy,
- teksty książek.

Dostęp do sieci można uzyskać łącząc się za pośrednictwem linii telefonicznej modemem zainstalowanym w naszym komputerze z modemem lokalnego usługodawcy internetowego, który oferuje dostęp do Internetu za pomocą łączy o dużej przepływności.

Eksplzja popularności Internetu nastąpiła z dwóch powodów.

Pierwszy z nich wiąże się z pojawieniem się programów, które umożliwiają korzystanie z zasobów sieci za pośrednictwem interfejsu graficznego. Programy tego typu sterowane są za pomocą wyboru poszczególnych opcji wyświetlanych na ekranie.

Drugim powodem jest obecność w dokumentach hiperłączy. Ich znaczenie łatwiej zrozumieć, gdy wyobrazimy sobie encyklopedię. I tak na przykład czytając o bitwie pod Grunwaldem widzimy zdjęcie Krzyżaka. Dotykając zdjęcia powodujemy wyświetlanie rozmaitych informacji o Krzyżakach.

Hiperłączy zwalniają nas z wyszukiwania książki dotyczącej interesującego nas tematu, a po jej wybraniu ze żmudnego wertowania kartek w poszukiwaniu potrzebnej informacji.

Możliwości takiego redagowania dokumentów stwarza język HTML.

Po załadowaniu strony WWW zauważymy, że niektóre słowa wyróżnione zostały bądź innym kolorem, bądź podkreśleniem. Naprowadzając na nie kursor zauważymy, że zmienia on swój kształt ze strzałki na dłoń. Kliknąwszy w wyróżniony fragment myszą powodujemy załadowanie strony zawierającej objaśnienie hasła.

Ponieważ hiperłączy są łatwe do tworzenia, każdy jest w stanie stworzyć serwis informacyjny, który może pełnić rolę punktu wyjściowego lub etapu w poszukiwaniu informacji na dowolny temat. Jeśli inni autorzy stron uznają nasz serwis za wart wyróżnienia, stanie się on po pewnym czasie nie tylko źródłem odnośników do innych stron WWW, ale sam może być wskazywany jako samoistne źródło informacji. Dzięki globalnemu zasięgowi Internetu, kartki tak zredagowanej książki mogą być fizycznie przechowywane w dziesiątkach innych miejsc na świecie.

Ogólnosiwiatowa Sieć jest tworzona przez stałe dołączanie do niej sieci regionalnych. Internet nie posiada centralnego komputera lub komputerów. Jego zasoby znajdują się w niezliczonej, stale zmieniającej się liczbie indywidualnych komputerów.

Stanowi to zarówno jego największą zaletę, jak i największą wadę. Z jednej strony bowiem rozwiązanie takie uniemożliwia uszkodzenie całej sieci, z drugiej zaś, rozbicie informacji na tysiące komputerów nie ułatwia wyszukiwania informacji. Dużym problemem jest także to, że poszczególne komputery używają różnych komend przeszukujących zasoby.

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; E-mail; FTP; HTTP; IRC; W3

Internet dla ciekawskich

Na poniższych stronach znajdują się materiały przeznaczone wyłącznie dla osób pełnoletnich. Nie są to archiwa ze zdjęciami o tematyce pornograficznej, które przeważają w Internecie, ale...

No właśnie, okazuje się, że jeśli ktoś potraktuje temat pomysłowo, to jego strona WWW może być źródłem ciekawych informacji.

Przykłady:

Magazyn Seksparty

<http://www.sex.biz.pl/witamy.htm>

Zdjęcia, anonse, opowiadania, humor, odsyłacze, centrum informacyjne – a wszystko to dotyczy erotyki i seksu.

Archiwum grupy dyskusyjnej pl.soc.seks (Polska)

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/1101/>

Prywatna strona Dudzisia

<http://free.polbox.pl/d/dudzis/>

W zależności od płci, każdy znajdzie coś dla siebie: poezję, afrodyzjaki, dowcipy, opowiadania, antykoncepcję, obrazki, top ten...

Matchmaker

<http://www.contact.waw.pl/Pl-iso/matchmaker/index.html.po>

Miesięcznik z ogłoszeniami towarzysko-matrymonialnymi.

Internet Explorer

Uruchamianie

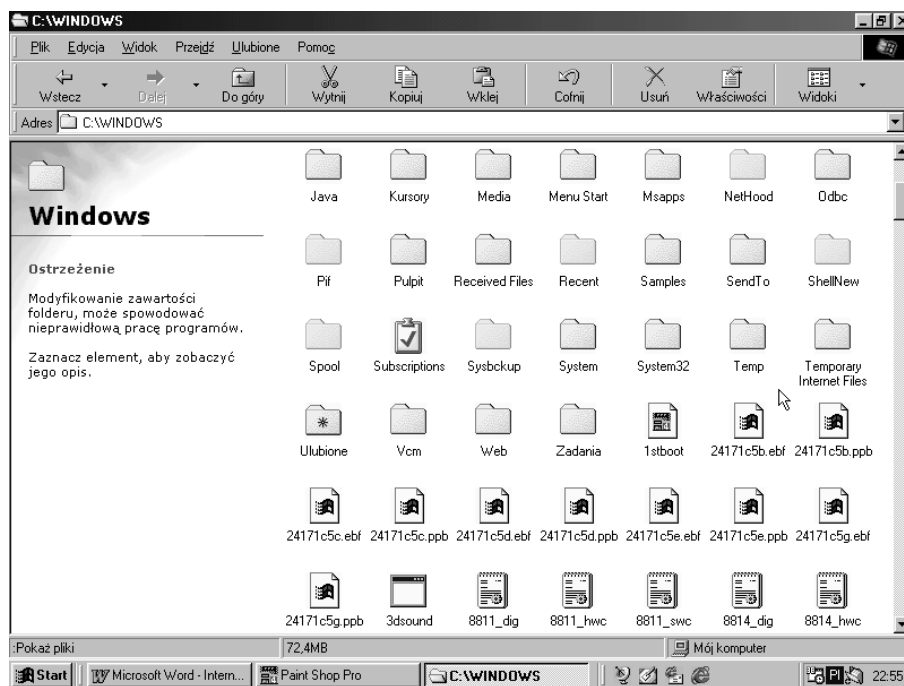


Chcąc uruchomić przeglądarkę Microsoft Internet Explorer 4.0 zainstalowaną w środowisku Windows 98 PL należy:

- odszukać na pasku **Szybkie uruchamianie** ikonę **MS-IE**,
- kliknąć tę ikonę.

Pasek **Szybkie uruchamianie** pojawia się po instalacji Microsoft Internet Explorer 4.0, podczas której przeglądarka zintegrowała się z pulpitem.

Integracja z pulpitem



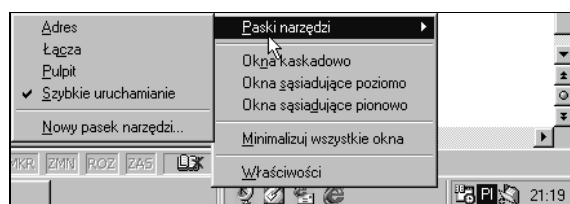
Internet Explorer po zintegrowaniu się z pulpitem powoduje, że wygląd okien jest taki sam podczas przeglądania zasobów odległych o tysiące kilometrów serwerów, jak wówczas, gdy penetrujemy zasoby dysku lokalnego.

Z jednej strony daje to poczucie bliskości cyberprzestrzeni, zaś z drugiej ułatwia zapomnienie o cykającym podczas surfowania po sieci liczniku czasu rozmów.

Paski



Pasek **Szybkie uruchamianie** pojawia się na ekranie po instalacji przeglądarki MS Internet Explorer 4.0, podczas której następuje jej integracja z pulpitem. W pasku widoczne są ikony. Po najechaniu na dowolną z nich kursorem i zatrzymaniu go przez chwilę, wyświetlona zostaje podpowiedź wskazująca, jaką czynność można zainicjować kliknięciem danej ikony.



Gdy klikniemy prawym klawiszem myszy na pasku zadań nastąpi wyświetlenie menu. Po odszukaniu w menu pozycji **Paski narzędzi** następuje wyświetlenie menu szczegółowego. Domyślnie znak „V” widoczny jest tylko przy pozycji **Szybkie**

uruchamianie. Klikając w nazwy pasków możemy spowodować pojawienie się w dolnej części ekranu poniższych elementów:

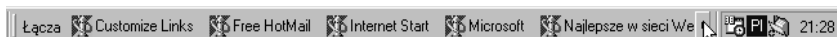
- **Adres**

Pasek ten umożliwia wpisanie adresu internetowego strony, z którą chcemy się połączyć.



- **Łącza**

Pasek ten zawiera więcej elementów niż mieści się na ekranie. Chcąc ujrzeć pozostałe składniki, należy kliknąć w strzałkę widoczną z boku paska. Kliknięcie w dowolny przycisk spowoduje połączenie ze stroną internetową firmy Microsoft. Nazwa przycisku wskazuje temat strony uruchomionej za pomocą wybranego przycisku.



W pasku **Łącza** znajdują się poniższe przyciski:

- Customize Links,
- Free HotMail,
- Internet Explorer
- Internet Start,
- Microsoft,
- Najlepsze miejsca w sieci Web,
- Przewodnik Channel Guide,
- Windows Update.



- **Pulpit**

Po wybraniu tej opcji w dolnej części ekranu wyświetlone zostaną ikony widoczne na pulpicie. Skopiowane zostają nie tylko ikony systemowe, ale również ikony utworzone przez użytkownika. Jest to o tyle wygodne, że gdy na ekranie wyświetlona jest w oknie przeglądarki strona WWW, wówczas bez zamykania okna, jednym kliknięciem można uaktywnić dowolny element znajdujący się na pulpicie.



Przeglądanie subskrybowanych kanałów

Chcąc zaprenumerować kanał należy:

- kliknąć prawym klawiszem myszy na pasku Explorera **Kanały**,
- z menu wybrać opcję **Subskrybuj**,
- w oknie **Subskrybuj ulubione** wybrać opcję subskrypcji (powiadomianie o aktualizacji lub powiadomianie i pobieranie strony),
- w oknie **Subskrybuj ulubione** kliknąć przycisk **Dostosuj** i korzystając z **Kreatora subskrypcji** wybrać terminarz aktualizacji kanału.

Po ściągnięciu strony na dysk można przerwać połączenie. Następnie należy wybrać polecenia **Plik, Pracuj w trybie offline**.

Subskrybowane dane najłatwiej odszukać za pomocą menu **Ulubione**.

Poczta elektroniczna

Program Internet Explorer do korzystania z poczty elektronicznej wymaga dodatkowego programu. Najczęściej używany jest **Outlook Express** wchodzący w skład pakietu MsOffice.

Zanim zaczniemy korzystać z poczty elektronicznej należy tak skonfigurować Internet Explorera, aby obsługę e-mail przekazał programowi **Outlook**. W tym celu należy:

- wybrać z menu polecenia: **Widok, Opcje internetowe**,
- w oknie **Opcje internetowe** kliknąć zakładkę **Programy**,
- w pole **Poczta** wpisać **Outlook Express**,
- kliknąć widoczny u dołu strony przycisk **Zastosuj**, a następnie przycisk **OK**.

Drukowanie wyświetlanej strony WWW

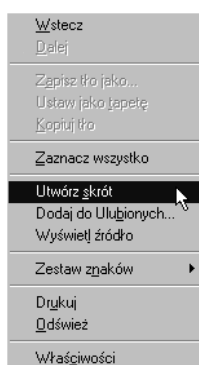
W celu wydrukowania wyświetlanej na ekranie strony WWW należy:

- wybrać polecenia: **Plik, Ustawienia strony** i dostosować parametry drukowanej strony do dołączonej drukarki,
- wybrać polecenia: **Plik, Drukuj**,
- w oknie **Drukuj** wybrać sterownik drukarki, liczbę drukowanych kopii itp.,
- kliknąć przycisk **Drukuj**.

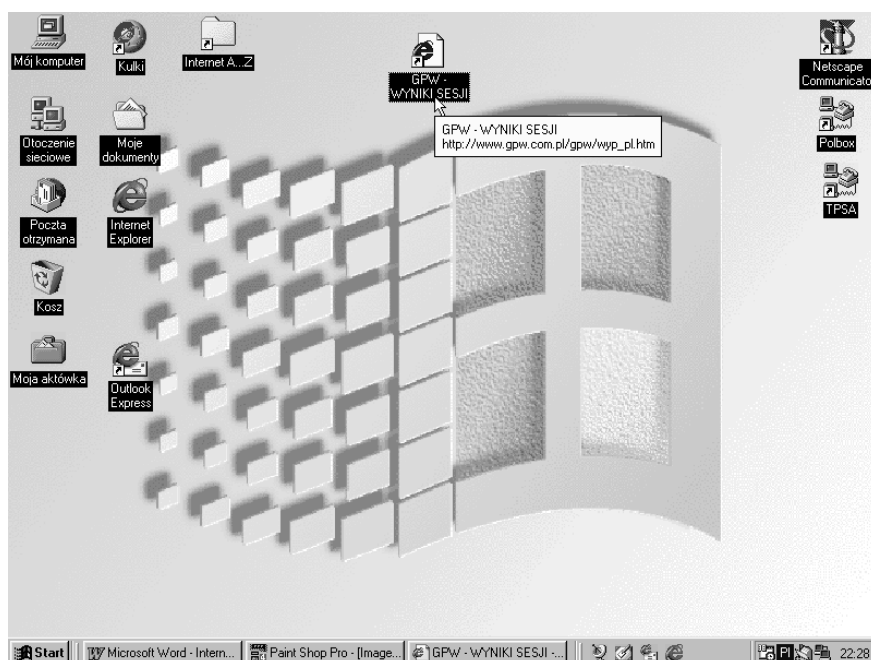
Tworzenie skrótu do strony WWW na pulpicie

Chcąc utworzyć skrót do strony WWW na pulpicie należy:

- uruchomić program **Internet Explorer**,
- połączyć się z Internetem,
- wczytać stronę, do której chcemy utworzyć skrót,



- kliknąć prawym klawiszem myszy w pusty obszar strony,
- po rozwinięciu menu wybrać opcję **Utwórz skrót**,
- na ekranie zostanie wyświetlony komunikat programu **Internet Explorer**, a użytkownik zostanie poproszony o potwierdzenie operacji wykonania skrótu,
- powyższe czynności spowodują pojawienie się na pulpicie ikony. Kliknięcie jej spowoduje połączenie ze stroną, do której jest ona skrótem.



W celu usunięcia skrótu z pulpitu należy stosując technikę wleczenia przesunąć go do **Kosza**.

Można również kliknąć ikonę prawym klawiszem myszy i z menu wybrać opcję **Usuń**.

Strona główna

Internet Explorer po uruchomieniu domyślnie ładuje stronę firmy Microsoft. Użytkownik może we własnym zakresie zmienić stronę WWW ładowaną domyślnie. W tym celu należy:

- wyświetlić stronę, którą chcemy uczynić stroną główną,
- wybrać polecenia: **Widok, Opcje internetowe**,
- w oknie **Opcje internetowe** kliknąć zakładkę **Ogólne**,
- w polu widocznym w ramce **Strona główna** wpisać adres preferowanej przez nas strony WWW.

Wyświetlanie strony głównej

Znajdując się w dowolnym miejscu możemy uruchomić ściąganie strony głównej. W tym celu należy kliknąć widoczną w pasku narzędziowym ikonę **Start**.

Wyświetlanie stron WWW bez grafiki

Jeżeli bardziej zależy nam na tekście, niż grafice umieszczonej na stronie WWW możemy wyłączyć opcję ładowania obrazków.

W tym celu należy:

- wybrać polecenia: **Widok, Opcje internetowe**,
- kliknąć zakładkę **Zaawansowane**,
- wyłączyć opcję **Pokazuj rysunki**.

Pracując z tak skonfigurowaną przeglądarką możemy załadować wybrany obrazek przez kliknięcie miejsca, w którym on się znajduje prawym klawiszem myszy i wybranie z menu opcji **Pokaż rysunek**.

Zapisanie strony WWW

Chcąc zapisać stronę WWW na dysku komputera należy:

- załadować stronę, którą chcemy zapisać,
- wybrać polecenia: **Plik, Zapisz jako**,
- w oknie **Zapisz dokument** wybrać napęd i folder, w których chcemy umieścić plik.

Powyższe czynności powodują zapisanie w formacie HTML jedynie tekstu w formacie HTML. Elementy graficzne nie są kopiowane. Chcąc zapisać również obrazki należy:

- każdy z nich kliknąć prawym klawiszem myszy,
- z menu wybrać opcję **Zapisz rysunek jako**,
- dokonać zapisu pliku.

Postać źródłowa strony WWW

Internet Explorer umożliwia obejrzenie kodu HTML strony internetowej. Chcąc skorzystać z tej możliwości należy:

- utworzyć stronę WWW,
- wybrać polecenia: **Widok, Źródło**.

Zmiana rozmiaru czcionki na stronach WWW

Chcąc zmienić krój lub wielkość czcionki wyświetlanej na stronach WWW należy:

- wybrać polecenia: **Widok, Opcje internetowe**,
- kliknąć zakładkę **Ogólne**,
- kliknąć przycisk **Czcionki**,
- dopasować wygląd czcionki do upodobań użytkownika.

Internet Services Provider

Dostawca usług internetowych. Firma dysponująca serwerem dołączonym do Internetu łączem stałym. Użytkownicy, którzy mają założone konta na serwerze, po zadzwonieniu na numer telefonu dostępowego mogą dołączyć się do Internetu. Usługodawca internetowy pobiera opłaty za świadczone usługi.

Intranet

Wewnętrzna sieć informacyjna firmy. Korzystając z rozwiązań sprawdzonych w Internecie można stworzyć sieć działającą na potrzeby firmy. Jest to sposób udostępniania pracownikom na przykład: wykazu zasobów biblioteki, firmowej książki telefonicznej, aktualnych zarządzeń itp. Jeżeli intranet ma połączenie z Internetem, wówczas z części stron mogą korzystać internauci (profil firmy, oferta).

IP (Internet Protocol)

Zestaw reguł określających warunki przesyłania informacji w Internecie.

IP address

Patrz: Adres IP

IP number

Patrz: Numer IP

IRC (Internet Relay Chat)

Program pozwalający na prowadzenie za pomocą klawiatury i monitora nieformalnej pogawędki pomiędzy osobami znajdującymi się w dowolnych miejscach na świecie, bez opóźnień czasowych.

Nawiązanie połączenia polega na:

- skomunikowaniem się z serwerem IRC,
- dołączeniu kanału używanego do dyskusji.

Patrz: Pogawędka; Rozmowa

ISDN (Integrated Services Digital Network)

Standard komunikacji pozwalający na jednoczesne przesyłanie:

- danych,
- głosu,
- obrazu

z prędkością 128Kbps.

Jak zaoszczędzić na połączeniach telefonicznych?

Korzystanie z Internetu wiąże się z kosztami. Dzieli się ona na koszty jednorazowe (zakup komputera, modemu) oraz ponoszone stale (opłata za impulsy telefoniczne). W chwili obecnej dostęp do Internetu wymaga ponoszenia opłat za czas połączenia. Możemy je zminimalizować wykorzystując przepustowość łącza oraz dane, które już mamy na dysku komputera.

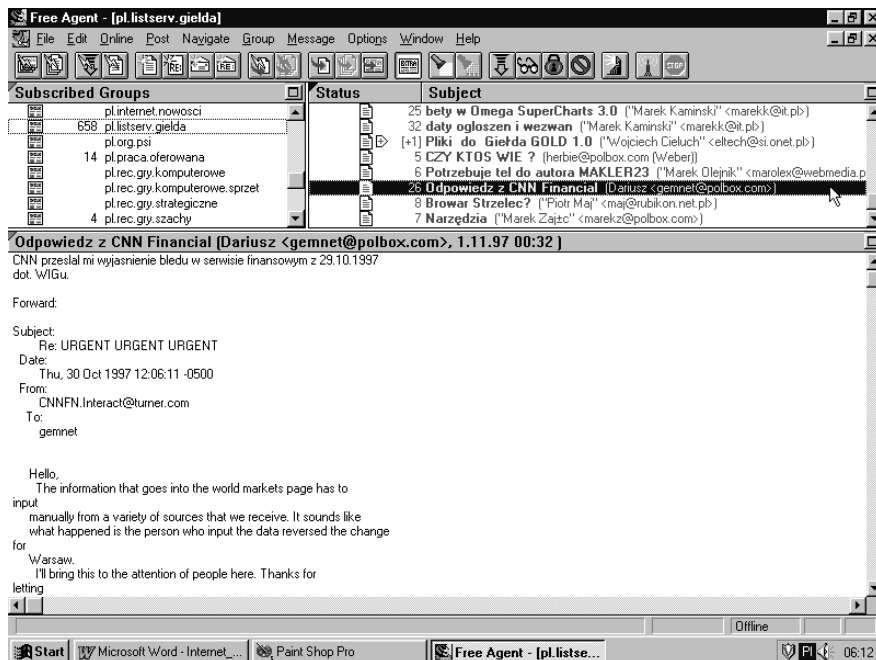
Poprawienie wykorzystania przepustowości łącza można osiągnąć przez:

- używanie dostatecznie szybkiego modemu,
- używanie programów, które po wskazaniu źródła danych ściągną je na dysk i umożliwią późniejsze przeglądanie, bez ponoszenia opłaty za korzystanie z linii telefonicznej. Do takich programów należą na przykład: **Teleport Pro** (po-

zwała wykonać na dysku komputera kopię fragmentu serwera. Zapisane w ten sposób dane możemy przeglądać jak strony WWW).



News Agent umożliwiające ściągnięcie na dysk samych nagłówków lub całych listów z grupy dyskusyjnej, a następnie ich przeglądanie,



- jeżeli oglądamy strony WWW za pomocą przeglądarki, wówczas wszystkie elementy stron zapisywane są na dysku komputera. Posługując się programem typu **cache explorer** możemy odczytywać zawartość archiwum dyskowego w postaci kompletnych stron.

Patrz: Automatyczne wysyłanie listów; Cache; Serwer lustrzany; Wyszukiwanie plików; Za darmo

Java

Język programowania stworzony przez firmę Sun INC. Wykorzystywany najczęściej do pisania prostych programów (tzw. apletów) wykonujących zadania na stronach WWW (wyświetlanie animowanych napisów).

Reszta strony jest zwykle pisana w języku HTML.

Patrz: Aplet; HTML

Jpg

Format zapisu plików graficznych. Stosuje redukcję rozmiarów pliku przez kompresję stratną (obraz po kompresji ma gorszą jakość niż oryginał).

Patrz: GIF

Katalog

Patrz: Folder

Katalogi poczty

Katalog poczty nadchodzącej

Katalog na dysku komputera, w którym zapisywane są w postaci plików listy e-mail przychodzące na nasz adres sieciowy. Zwykle oznaczany jest napisem **In**.

Katalog poczty skasowanej

Katalog zawierający tymczasowo skasowane listy elektroniczne. Zwykle oznaczany jest napisem **Trash**.

Umieszczenie listu w katalogu poczty skasowanej jest odwracalne. Do momentu opróżnienia tego katalogu, listy pozostają na dysku.

Dopiero opróżnienie katalogu poczty skasowanej powoduje zwolnienie miejsca na dysku.

Katalog poczty wychodzącej

Katalog zawierający listy elektroniczne przygotowane do wysłania, ale jeszcze nie wysłane.

Katalog poczty wysłanej

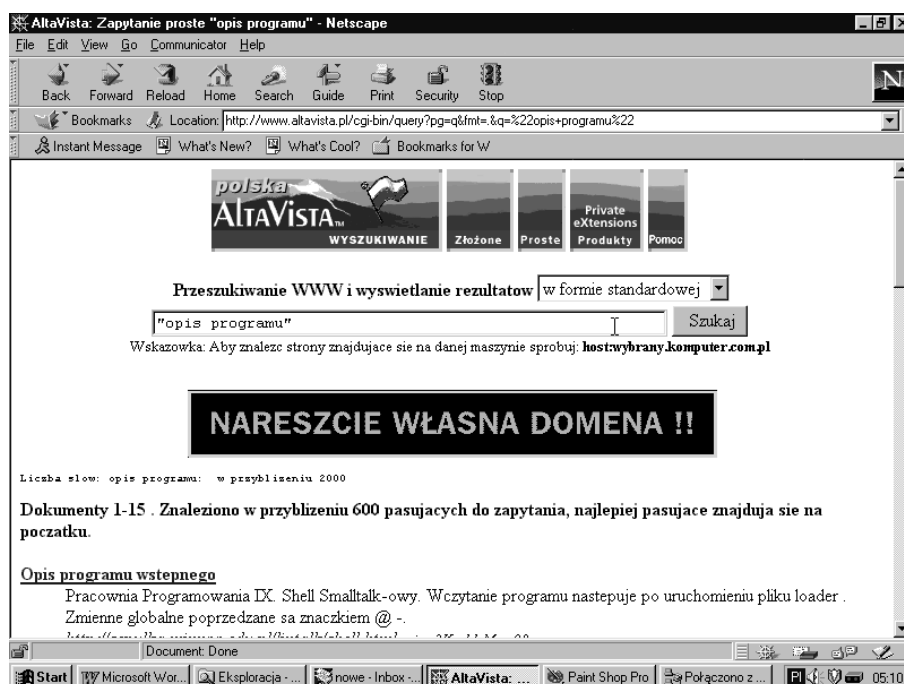
Katalog zawierający kopię wysłanej do innych użytkowników poczty elektronicznej.

Kbps (Kilo bits per second)

Kilo bity na sekundę. 1024 bps.

Patrz: Bod; Bps

Klient-serwer



Sposób organizacji systemu komputerowego polegający na przydzieleniu serwerowi zadań:

- przechowywania baz danych lub aplikacji,
- odpowiadania na pytania użytkowników.

Użytkownik po zgłoszeniu pytania do serwera oczekuje na odpowiedź. Sieć wykorzystywana jest jedynie do przesyłania pytań i odpowiedzi. Zaletą takiej organizacji systemu komputerowego jest zmniejszenie ilości danych przesyłanych siecią. Wadą zaś jest konieczność stosowania serwerów o większych mocach obliczeniowych. Muszą one sprostać zadaniom stawianym przez wszystkich użytkowników korzystających w danej chwili z ich usług.

Przykładem tak zorganizowanego systemu jest praca wyszukiwarek. Internauta zadaje pytanie, a rola komputera wyszukującego nie polega na przesyłaniu mu wszystkich zgromadzonych informacji, lecz tylko tych, które spełniają podane kryteria.

Przeciwnieństwem architektury klient-serwer jest architektura serwerowa, która umożliwia przesyłanie przez serwer całej bazy danych lub programu. W niej po zapytaniu użytkownika serwer przesyła całą bazę danych lub program. Zadanie jest wykonywane na komputerze użytkownika.

Patrz: Skrypt CGI; PERL

Komendy Hayes'a

Zestaw komend Hayes'a umożliwia konfigurowanie i sterowanie pracą modemu. Komendy składają się z ciągów liter i cyfr. Każda linia komend rozpoczyna się od

prefiksu AT. Po prefiksie umieszcza się kolejne komendy bez separatorów, spacje są tu nieznaczące.

ATDT0w202122 – powoduje wybranie tonowo numeru 0202122 z odczekaniem po zerze na sygnał centrali telefonicznej

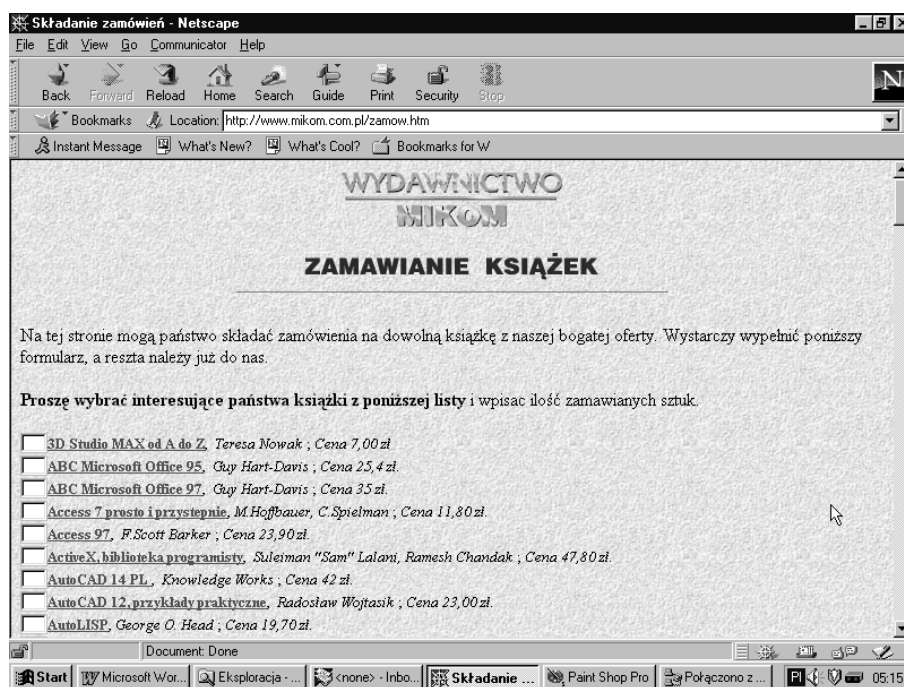
ATDP0w202122 – powoduje wybranie impulsowo numeru 0202122 z odczekaniem po zerze na sygnał centrali telefonicznej.

ATAT&F – ustawia fabryczną konfigurację modemu.

ATZ – resetuje wszystkie ustawienia modemu.

Patrz: Modem; Konfiguracja programu Windsock; Windows 3.X, nawiązywanie połączenia

Komercyjne zastosowanie Internetu



W swych początkach Internet był wykorzystywany jedynie do publikacji i wyszukiwania informacji. Pojawienie się programów oferujących wygodny, graficzny interfejs użytkownika stworzyło możliwość sprzedaży towarów za pośrednictwem sieci.

Na stronie WWW klient może obejrzeć towar, złożyć zamówienie za pomocą formularza, zapłacić korzystając z karty kredytowej i otrzymać towar za pośrednictwem firmy kurierskiej lub informację o nim przesłaną na konto e-mail.

Użytkownicy Internetu coraz częściej deklarują chęć wykonywania zakupów za pośrednictwem sieci. W rezultacie pojawia się coraz większa liczba stron o charakterze komercyjnym.

W przypadku zwykłego sklepu, o liczbie klientów decydują: lokalizacja, atrakcyjne towary, niskie ceny, promocje, reklama. Podobnie jest ze sklepem w Internecie.

Często oglądana strona WWW powinna zawierać to, czego ludzie naprawdę poszukują w sieci, to znaczy informacje i rozrywkę.

Chcąc przyciągnąć więcej oglądających warto umieścić w serwisie:

- tablicę ogłoszeń, na której każdy będzie mógł za darmo umieścić swój anons; hyde-park umożliwiające umieszczanie wypowiedzi na dowolny temat. Oba rozwiązania nie wymagają wiele czasu, gdyż dane przesłane przez użytkownika mogą być umieszczane na stronie WWW za pośrednictwem skryptu CGI,
- listę odsyłaczy do stron o podobnej tematyce (za wyjątkiem stron konkurencji). Jeśli na przykład firma zajmuje się produkcją urządzeń elektronicznych, można umieścić odsyłacze stron do producentów elementów elektronicznych,
- całkowicie niezwiązany z profilem oferowanych towarów dział z dowcipami, złotymi myślami, ciekawymi zdjęciami,
- konkurs z nagrodami losowanymi w określony dzień tygodnia.

Ponieważ strony WWW będą wizytówką firmy, warto zadbać o to, aby:

- umieszczone były na serwerze o odpowiedniej szybkości wymiany informacji z siecią,
- zamieszczane zdjęcia (na przykład towarów) były zeskanowane z odpowiednią rozdzielczością,
- informacje były logicznie podzielone i umieszczone w odpowiedniej kolejności.

O liczbie osób odwiedzających wirtualny sklep decydują:

- popularność serwera zawierającego nasze informacje,
- umieszczenie na zasadzie wymiany odnośników lub tzw. banerów, odsyłaczy do naszej strony na innych stronach,
- zarejestrowanie strony w serwisach wyszukiwawczych,
- umieszczenie adresu strony WWW na: papierze firmowym, faksach, wizytówkach, reklamach,
- zgłoszenie otwarcia serwisu lub każdej jego istotnej modyfikacji do grupy dyskusyjnej przeznaczonej do informowania o takich wydarzeniach:
 - pl.biznes,
 - pl.comp.nowe-programy
 - pl.comp.www.nowe-strony
 - pl.ogloszenia.kupiepl.ogloszenia.roznepl.ogloszenia.sprzedam
- umieszczenie informacji o naszej stronie na internetowej tablicy ogłoszeniowej.

Patrz: Tablice ogłoszeniowe; PERL; Skrypt CGI; Spam; Tablice ogłoszeniowe

Kompresja

Redukcja liczby danych przez zmianę sposobu zapisu.

Kompresja może być prowadzona na bieżąco, podczas przesyłania pliku. Po stronie odbiorczej dane są rozkompresowywane. W ten sposób działa sprzętowa kompresja modemu. W przypadku niektórych formatów plików (tekst, obrazki zapisane w rozrzutnych formatach) pozwala ona na uzyskanie przepustowości większej niż maksymalna przepustowość modemu.

Można również przygotować plik do transmisji przez spakowanie go archiwizерem. Najpopularniejszymi archiwizерami są: arj, pkzip, rar.

Patrz: Modem

Komunikacja między komputerami

W Internecie komputery komunikują się za pomocą protokołu TCP/IP.

Warunkiem wymiany informacji między komputerami jest posiadanie przez z nich tzw. adresu IP. Ponieważ nie wszystkie komputery pracują w sieci jednocześnie, nie muszą zatem mieć adresu przydzielonego na stałe.

Adres stały mają tylko serwery. Komputery dołączane do sieci za pośrednictwem linii telefonicznej mają adres przydzielany dynamicznie, tylko na połączenia.

Jeżeli program odwołuje się do miejsca w sieci poprzez jego nazwę, wówczas dzięki danym zgromadzonym w serwerach nazw (adresy ich są podawane podczas konfigurowania protokołu TCP/IP) zamieniana jest ona na adres IP.

Dane w sieci przesyłane są w postaci paczek. Żeby paczka mogła dotrzeć do miejsca przeznaczenia musi mieć adresata. W Internecie rolę nazw adresów przeznaczenia pełnią adresy IP.

Patrz: Adres IP; DNS; Komutacja pakietów

Komutacja pakietów

W latach sześćdziesiątych rozpoczęto eksperymenty w łączeniu komputerów za pomocą linii telefonicznych. Badania te finansowała Advanced Research Projects Agency (ARPA) w Ministerstwie Obrony Stanów Zjednoczonych.

Celem tych badań była chęć sprawdzenia, czy komputery mogą komunikować się za pomocą wymiany pakietów.

Jeżeli korzystamy z telefonicznych łączy mechanicznych, wówczas droga sygnału jest ustalana w momencie wybierania numeru rozmówcy. Informacja nie może wędrować inaczej, jak tylko po ustalonej trasie.

Idea komutacji pakietów polega na dzieleniu przesyłanych danych na małe porcje, opatrywaniu ich adresem odbiorcy oraz kolejnym numerem i wysyłaniu w sieć.

Po stronie odbiorczej pakiety są składane w całość. Informacja o kolejnym numerze jest potrzebna po to, żeby pakiety mogły dotrzeć do miejsca przeznaczenia w innej kolejności, niż zostały wysłane. Podczas ładowania stron WWW objawia się to chwilowym brakiem postępów, a następnie skokowym pojawieniem się nowego fragmentu.

Zalety komutacji pakietów to:

- możliwość korzystania z tego samego łącza przez kilku użytkowników,
- odporność systemu komunikacyjnego na zniszczenie. Uszkodzenie fragmentu systemu nie powoduje zaprzestania funkcjonowania całości, gdyż pakiety mogą znaleźć drogę zastępczą.

Konfiguracja komputera do Internetu

Komputer, za pomocą którego chcemy wędrować po interaktywnych stronach WWW powinien mieć:

Element komputera	Wymaganie
Procesor	Pentium 166 Mhz lub nowszy
Kartę grafiki	SVGA 800x600 True color

Element komputera	Wymaganie
Monitor	Kolorowy, 15"
Pamięć RAM	16 MB lub więcej
Wolny obszar na dysku	100 MB lub więcej
Modem	36,6 kB lub szybszy
System operacyjny	MS-DOS 6.X, Windows 3.X
Oprogramowanie internetowe	Netscape Communicator 4.05

Komputer, za pomocą którego chcemy pracować z danymi w postaci tekstowej (wysyłanie i odbieranie listów, przeglądanie grup dyskusyjnych i uczestniczenie w wymianie poglądów) powinien mieć:

Element komputera	Wymaganie
Procesor	386 lub nowszy
Kartę grafiki	VGA lub SVGA
Monitor	wystarczy czarno-biały współpracujący z kartą VGA
Pamięć RAM	4 MB lub więcej
Wolny obszar na dysku	20 MB lub więcej
Modem	14,4kB lub szybszy
System operacyjny	MS-DOS 6.X, Windows 3.X
Oprogramowanie internetowe	Trumpet Windsock
Program do e-mail	Pegasus
Czytnik grup dyskusyjnych	News Agent

Konfiguracja programu Windsock

Chcąc uzyskać połączenie z Internetem należy:

- uruchomić **Windows 3.X**,
- uruchomić program **Trumpet Windsock**,
- wybrać polecenia: **File, Setup**. W oknie **Trumpet Windows Setup** wpisać poniższe parametry:

Parametr	Ustawienie
IP address	0.0.0.0
Netmask	0.0.0.0
Name server	194.204.159.1
Domain suffix	
Packet vector	00
MTU	1500

Parametr	Ustawienie
Demand load timeout (secs)	5
Gefault gateway	0.0.0.0
Time server	
TCP RWIN	2048
TCP MSS	512
TCP RTO MAX	60

Uwaga!

Pola, które w tabeli są puste proszę pozostawić puste w oknie konfiguracyjnym.

W dolnej części okna należy ustawić:

- **Internal PPP** – wybrany,
- **Internal SLIP** – nie wybrany,
- **SLIP port** – wpisać liczbę odpowiadającą kolejnemu numerowi portu COM, z którym współpracuje modem (wartość ta ustawiana jest zworkami na karcie modemu),
- **Baud rate** – wpisać 115200. W przypadku wystąpienia problemów z nawiązaniem połączenia spróbować podawać parametry: 57600, 38400, 19200, 9600,
- **Hardware handshaking** – wybrany,
- **Van Jacobson CSLIP compression** – nie wybrany,
- Ramka **Online status detection** – zaznaczona opcja **DCD (RLSD_) check**.
- Kliknąć pole **OK**,
- po wyświetleniu komunikatu „You will need to restart Trumpet Windsock for the network setup to take effect”, który przypomina o tym, że dopiero po ponownym uruchomieniu programu będą uwzględnione nowe ustawienia, należy zamknąć okno programu,
- uruchomić program **Trumpet Windsock**,
- wybrać polecenia **Dialler, Manual login**,
- po pojawieniu się komunikatu **PPP DISABLED** wpisać:
 - atdp0w202122** w przypadku korzystania z centrali z wybieraniem impulsowym lub
 - atdt0w202122** w przypadku korzystania z centrali z wybieraniem tonowym i nacisnąć klawisz Enter,
- jeżeli na ekranie pojawi się komunikat **BUSY**, oznacza to, że linia jest zajęta. Trzeba wówczas powtórzyć wpisanie numeru telefonu TP S.A. Jeżeli na ekranie ujrzymy napis:

WITAMY W INTERNECIE

<http://www.tpnet.pl>

<http://www.tpsa.pl>

Name server: 194.204.152.34, 194.204.159.1

Proszę wpisać:

Username: ppp Password: ppp

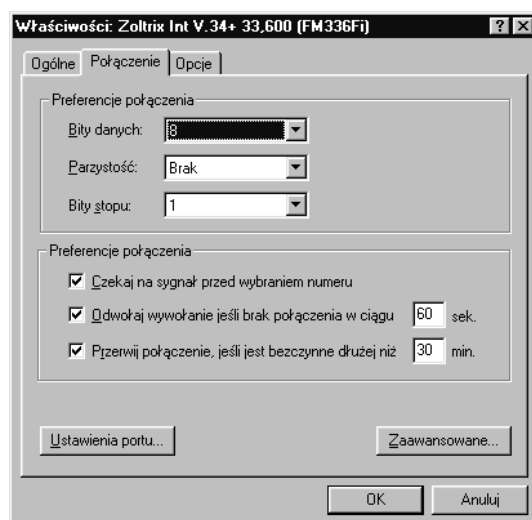
należy wpisać **ppp** jako **username** nacisnąć **Enter**, oraz jako **password** wpisać **ppp** i nacisnąć **Enter**,

- po wyświetleniu na ekranie informacji o numerze adresu IP przydzielonego naszemu komputerowi, połączenie jest nawiązane,
- nacisnąć klawisz **Esc**,
- po pojawieniu się napisu PPP enabled, uruchomić program internetowy (przeglądarkę, czytnik poczty itp.).

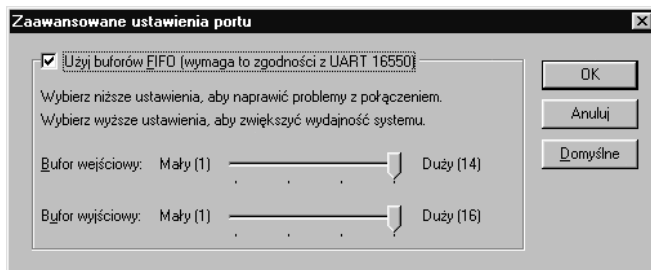
Konfiguracja Windows 95 do korzystania z Internetu

W celu uzyskania połączenia z Internetem należy:

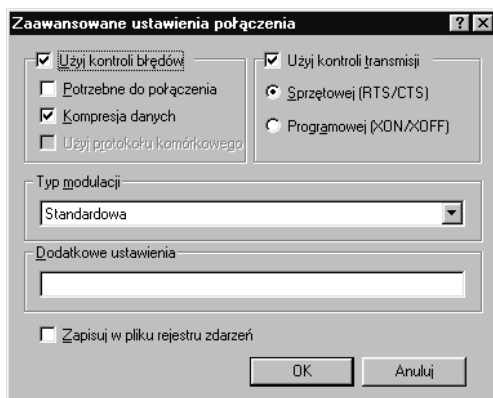
- zainstalować w komputerze **Dial-Up Networking**,
- zainstalować w komputerze protokół **TCP/IP**,
- dwukrotnie kliknąć widoczną na pulpicie ikonę **Mój komputer**,
- w oknie **Mój komputer** dwukrotnie kliknąć ikonę **Dial-Up Networking**,
- w oknie **Dial-Up Networking** dwukrotnie kliknąć ikonę **Nowe połączenie**,
- w oknie **Utwórz nowe połączenie** wpisać nazwę połączenia (np. Internet) i wybrać rodzaj modemu,
- kliknąć przycisk **Konfiguruj**,
- w oknie **Właściwości** kliknąć zakładkę **Ogólne** i wpisać:
 - w polu **Port** numer portu COM, z którego korzysta modem,
 - w polu **Maksymalna szybkość** wybrać największą z możliwych (nie zaznaczać pola **Łącz tylko przy tej szybkości**),
 - według własnych preferencji ustawić siłę głosu głośnika modemu,
- kliknąć zakładkę **Połączenie** i wypełnić według wzoru:



- kliknąć przycisk **Ustawienia portu** i wypełnić okno według wzoru:



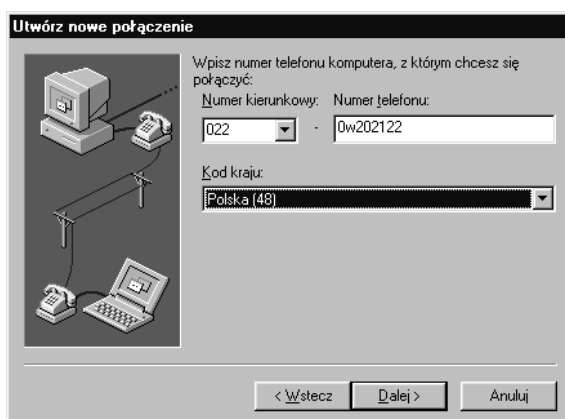
- kliknięciem pola **OK**, zamknąć okno **Zaawansowane ustawienia portu**,
- kliknąć przycisk **Zaawansowane** i wypełnić okno według wzoru:



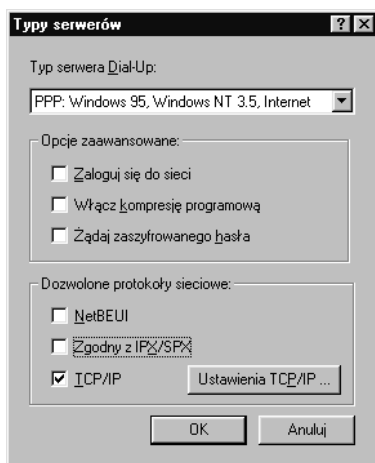
- kliknięciem pola **OK** zamknąć okno **Zaawansowane ustawienia połączenia**,
- w oknie **Właściwości** kliknąć zakładkę **Opcje** i wypełnić według wzoru,



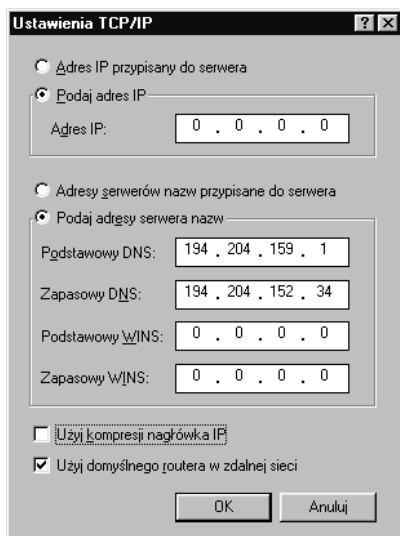
- kliknięciem pola **OK** zamknąć okno,
- w oknie **Utwórz nowe połączenie** kliknąć pole **Dalej**,
- uzupełnić okno według wzoru:



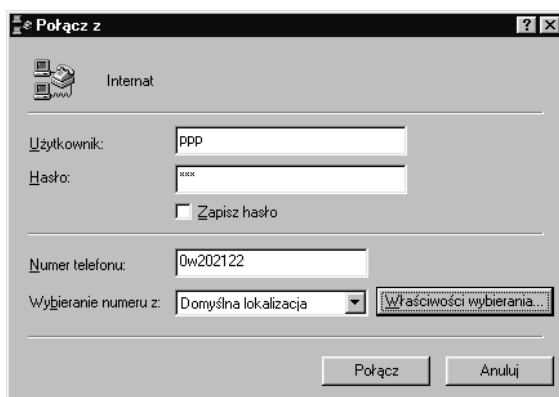
- w oknie **Utwórz nowe połączenie**, kliknąć pole **Dalej**,
- kliknąć pole **Zakończ**, co spowoduje to utworzenie połączenia według zadanych parametrów,
- otworzyć okno **Dial-Up Networking**,
- odszukać ikonę nowego połączenia i kliknąć nią prawym klawiszem myszy,
- z menu wybrać opcję **Właściwości**,
- kliknąć widoczny w dolnej części okna przycisk **Typ serwera**,
- uzupełnić okno **Typy serwerów** według wzoru:



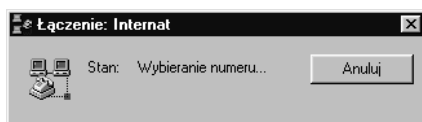
- kliknąć przycisk **Ustawienia TCP/IP**,
- uzupełnić okno **Ustawienia TCP/IP** według wzoru:

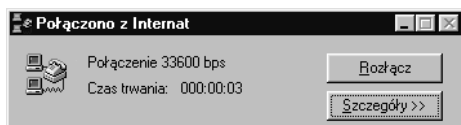


- klikając w pola **OK** pozamykać okna konfiguracyjne,
- w oknie **Dial-Up Networking** dwukrotnie kliknąć ikonę utworzonego połączenia,
- okno **Połącz z** wypełnić według wzoru:



- kliknąć przycisk **Właściwości wybierania** i ustawić je tak, aby były zgodne z parametrami centrali telefonicznej,
- kliknięciem przycisku **OK** zamknąć okno **Właściwości wybierania**,
- w oknie **Połącz z** kliknąć przycisk **Połącz**,
- po chwili na ekranie pojawia się okno:





Pojawienie się ostatniego okna świadczy o dokonaniu połączenia. Teraz można uruchomić dowolny program internetowy.

Patrz: Windows 95, instalacja Dial-Up Networking; Windows 95, instalacja protokołu TCP/IP

Konto

Użytkownik, który chce korzystać ze wszystkich usług oferowanych przez sieć musi mieć założone konto. Jest to wydzielone tylko dla niego miejsce na serwerze. Na konto składają się oprócz tego:

- identyfikator (nazwa) użytkownika,
- hasło uniemożliwiające korzystanie z konta osobom nieupoważnionym,
- dane właściciela (imię, nazwisko, numer telefonu) oraz:
- jego prawa dostępu (uprawnienia do korzystania z zasobów sieci).

Założenie konta w sieci powinno nastąpić po uzyskaniu przez administratora wiarygodnych danych o użytkowniku. Obecnie jest to tylko teoria. W walce o klientów dostawcy usług internetowych maksymalnie uprościli procedury rejestracyjne i nie weryfikują podawanych danych. W rezultacie, założenie konta nie powoduje utraty anonimowości użytkownika, i nie zabezpiecza sieci przed niewłaściwym użytkowaniem, ale sprowadza się jedynie do prawa korzystania z wydzielonego fragmentu przestrzeni dyskowej serwera udostępnianej po podaniu właściwego identyfikatora i hasła.

Wniosek: nie należy łączyć z Internetem sieci, które muszą być bezpieczne (banki, policja, wojsko).

Patrz: Administrator; Spam; Zakładanie darmowego konta e-mail; Zasoby sieci

LAN (Local Area Network)

Sieć lokalna. Grupa komputerów rozmieszczona w niewielkiej odległości od siebie (jeden budynek, kilka sąsiednich budynków).

Patrz: MAN; WAN

Linia dzierżawiona

Stałe połączenie telekomunikacyjne pomiędzy dwoma komputerami. Zazwyczaj ma ona wyższą przepustowość, niż zwykła linia telefoniczna. Komputer dołączony za pośrednictwem linii dzierżawionej jest stale dostępny z sieci i vice versa: z komputera dołączonego linią dzierżawioną można korzystać z zasobów sieciowych bez potrzeby nawiązywania połączenia.

Link

Patrz: Odsyłacz

Lista dyskusyjna

Z list dyskusyjnych można korzystać na dwa sposoby:

- zapisując się na listę osób otrzymujących na swój adres e-mail wszystkie teksty przesyłane na listę,
- czytając listy wysyłane bezpośrednio do grupy i odpowiadając bezpośrednio do grupy.

W pierwszym przypadku możemy zostać zasypani listami, nie tracąc jednak żadnej informacji.

W drugim przypadku korzystamy z listy tylko wtedy, gdy tego potrzebujemy, a niechciana poczta elektroniczna nie blokuje naszego konta.

Patrz: Adres e-mail; Poczta elektroniczna

Lista moderowana

Lista dyskusyjna (wysyłkowa), w której udostępniane (przesyłane) informacje są cenzurowane przez osobę nadzorującą działanie listy.

Lista subskrypcyjna

Lista osób, które zapisały się do pocztowej listy dyskusyjnej i za pośrednictwem e-mail otrzymują wszystkie przysyłane do danej grupy listy. Inaczej: lista wysyłkowa.

Listserver

Serwer przeznaczony do prowadzenia listy dyskusyjnej.

Login script

Patrz: Skrypt logowania

Logowanie

Rozpoczęcie pracy w sieci. Wymaga podania:

- nazwy konta,
- identyfikatora użytkownika,
- hasła.

Procedura logowania stanowi rodzaj zabezpieczenia przed dostępem do sieci (konta) osób niepowołanych.

Mailbox

Patrz: Skrzynka pocztowa

Mailing list

Patrz: Lista subskrypcyjna

MAN (Metropolitan Area Network)

Sieć obejmująca swym zasięgiem całe miasto.

Patrz: LAN; WAN

Mbps (Mega bits per second)

Mega bity na sekundę. 1024 kbps.

Patrz: Bod; Bps; Kbps

MIME (Multi Purpose Internet Mail Extension)

Metoda kodowania informacji zawartych w poczcie elektronicznej.

Minimalizacja kosztów

Patrz: Automatyczne wysyłanie listów; Za darmo

Mirror

Patrz: Serwer lustrzany

Modem

Sygnały w komputerze i w linii telefonicznej mają całkowicie odmienny charakter. Komputery przysyłają wiadomości w postaci cyfrowej, zaś systemy telefoniczne wysyłają do abonenta i odbierają od niego sygnały w postaci analogowej.

Modem jest to urządzenie umożliwiające transmisję i odbiór danych cyfrowych za pośrednictwem kanału telekomunikacyjnego przystosowanego do przekazywania danych analogowych. Nazwa jest zlepkiem słów **modulation** i **demodulation**, czyli „modulacja” i „demodulacja”. Terminem tym powszechnie określa się urządzenie umożliwiające transmisję danych cyfrowych przez łącze telefoniczne.

Kryteria wyboru

W zależności od tego, jakie ma być przeznaczenie stanowiska wyposażonego w modem, należy wybrać taki model, który będzie najlepiej spełniał to zadanie.

Jeśli chcemy zapewnić pracownikom dostęp do poczty elektronicznej, ale nie zamierzamy zezwolić na to, aby spędzali czas na wędrówkach po Internecie, warto zainstalować w komputerze modem o przepustowości **14,4 kB**. Mała szybkość transmisji nie będzie uciążliwa podczas przesyłania plików tekstowych, zaś skutecznie zniechęci do oglądania stron WWW.

Jeśli przesyłamy (ściągamy) duże ilości plików, wówczas warto zainwestować w modem o najwyższej przepustowości (**56 kB**). Pozwoli to na skrócenie czasu transmisji i zredukowanie wysokości rachunków telefonicznych. Wybór taki jest zalecany w biurach lub dla osób pracujących w domu i często przesyłających wyniki swej pracy modemem.

Modemy o przepustowości pośredniej (**28,8 i 36,6 kB**) są kompromisem pomiędzy możliwościami sprzętu i jego ceną. Urządzenia tej klasy powinny zainteresować osoby hobbistycznie korzystające z Internetu.

Oprogramowanie

Komputer i każde urządzenie współpracujące z nim musi mieć program nadzorujący jego pracę.

Uniwersalnym oprogramowaniem do pracy w Internecie jest przeglądarka. Do najpopularniejszych z nich należą:

- Netscape Communicator oraz
- Microsoft Internet Explorer.

Wbudowanie w jeden program wielu opcji wiąże się z koniecznością kompromisów. Wprawdzie za pomocą przeglądarki można skorzystać z większości usług, ale może się też okazać, że w ciężkich warunkach (ściąganie dużych plików przez zatłoczone łącza) znacznie lepiej sprawdzi się program specjalizowany.

Na polecenie zasługują:

- **Pegasus Mail** – program do obsługi poczty elektronicznej,
- **News Agent** – program do korzystania z grup dyskusyjnych,
- **CuteFTP** – program do ściągania / przesyłania plików,
- **TeleportPro** – program do wykonywania kopii wybranego fragmentu serwera na lokalnym dysku.

Instalowanie w Windows 95

W celu zainstalowania modemu w komputerze z systemem Windows 95 należy:

- zamontować w komputerze modem,
- włączyć komputer,
- po uruchomieniu Windows 95, dwukrotnie kliknąć widoczną na pulpicie ikonę **Mój komputer**,
- w oknie **Mój komputer** dwukrotnie kliknąć ikonę **Panel sterowania**,
- w oknie **Panel sterowania** dwukrotnie kliknąć ikonę **Modemy**,
- w oknie **Właściwości: Modemy** kliknąć przycisk **Dodaj**,
- w oknie **Zainstaluj nowy modem** kliknąć przycisk **Dalej**,
- jeżeli naszego modemu nie ma na liście, należy skorzystać ze sterowników dostarczonych przez producenta sprzętu (wybrać opcję **Z dysku**) lub zainstalować modem jako modem standardowy.

Patrz: Standard V.90

Most

Urządzenie umożliwiające współpracę elementów sieci pracujących w różnych standardach. Z punktu widzenia użytkownika nie jest ono widoczne.

Zasada działania mostu polega na filtrowaniu i przepuszczaniu tylko tych pakietów, które przeznaczone są dla tej części sieci, która znajduje się po drugiej stronie mostu.

Patrz: Gateway

Mpeg (Moving Pictures Expert Group)

Format kompresji filmów wideo.

MUD (Multi User Dungeon)

Prowadzona za pośrednictwem sieci Internet gra w trybie tekstowym. Każdy z graczy odtwarza jakąś rolę. Gracze nie widzą się wzajemnie, ale mogą przekazywać sobie wiadomości, przedmioty itp.

Nagłówek (Header)

Część listu elektronicznego zawierająca podstawowe informacje o: nadawcy, dacie, temacie.

Netscape Communicator

Netscape Communicator jest pakietem programów przeznaczonych do pracy w sieci Internet. Umożliwiają one między innymi:

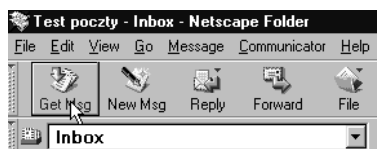
- przeglądanie stron WWW,
- obsługę poczty elektronicznej,
- projektowanie stron WWW,
- czytanie grup dyskusyjnych.

Program można ściągnąć ze strony o adresie:

www.netscape.com

z jej archiwów lustrzanych lub znaleźć na płytach dołączanych do popularnych czasopism o tematyce komputerowej.

Odbieranie i sortowanie poczty



W celu odebrania listu za pomocą programu Netscape Communicator należy:

- załadować przeglądarkę,
- wybrać część **Mailbox**,
- kliknąć ikonę **Get Msg**,
- podać hasło dostępu do skrzynki pocztowej,
- w oknie pod ikoną **Get Msg** wybrać opcję **Inbox** (pocztą przychodzącą),
- odszukać nagłówek listu i zaznaczyć go podświetleniem. W dolnej części okna zostanie wyświetlona treść listu.

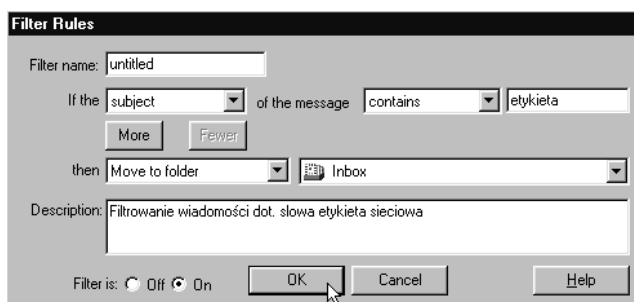
Jeżeli mamy dużo listów i interesują nas tylko niektóre z nich (z ostatniego tygodnia, dotyczące jednego tematu itp.) należy w oknie **Inbox** wybrać kolejno polecenia: **View**, **Sort**, a następnie wybrać w menu kryterium sortowania. Wiadomości możemy sortować według:

- **By Date** – daty;
- **By Flag** – statusu (flagi);
- **By Priority** – priorytetu (ważności);
- **By Sender** – osoby nadawcy;
- **By Size** – rozmiaru listu;
- **By Status** – statusu;
- **By Subject** – tematu;
- **By Thread** – wątku dyskusji;
- **By Unread** – w zależności od tego, czy wiadomość jest przeczytana, czy nieprzeczytana.

Niezależnie do wymienionych powyżej opcji możemy również skorzystać z dwóch innych sposobów:

- **Ascending** – sortowanie w porządku malejącym.
- **Descending** – sortowanie w porządku rosnącym.

Filtrowanie wiadomości



Netscape Communicator umożliwia filtrowanie wiadomości.

Chcąc stworzyć nowy filtr należy:

- uruchomić program **Messenger**,
- wybrać polecenia: **Edit, Mail Filters**,
- w oknie **Mail Filters** kliknąć przycisk **New**,
- w oknie **Filter Rules** wpisać dane:
 - **Filter Name** – nazwa filtru,
 - **If the** – kryterium wyboru wiadomości,
 - **Then** – czynność wykonywana po spełnieniu warunku,
 - **Description** – opis filtru (warto z niego skorzystać – dziś wiemy do czego filtr może służyć, ale za miesiąc możemy mieć z tym problemy lub zamiast skorzystać z gotowego będziemy pisać nowy filtr),
 - **Filter is On/Off** – włącza lub wyłącza filtr.

Filtry można poprawiać. Jeśli w oknie **Mail Filters** zaznaczymy nazwę filtru i klikniemy przycisk **Edit**, będziemy mogli modyfikować istniejący filtr.

Zaznaczenie nazwy filtru i kliknięcie pola **Delete** powoduje usunięcie filtru.

Włączenie opcji **Filter Use** powoduje rejestrowanie operacji na filtrach.

Śledzenie tematu wiadomości

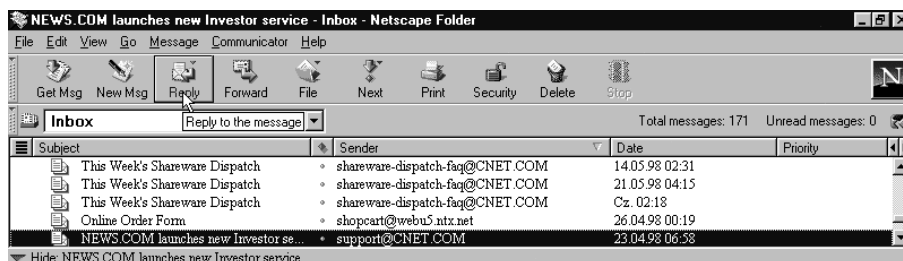
Chcąc wybrać z poczty wiadomość na interesujący temat i odpowiedzi na nią, wystarczy:

- zaznaczyć list,
- wybrać polecenia: **Message, Watch Thread**.

Teraz, aby obejrzeć wiadomości związane tylko z zaznaczonym tematem należy z głównego menu Messengera wybrać polecenia: **View, Messages, Watched Threads With New**.

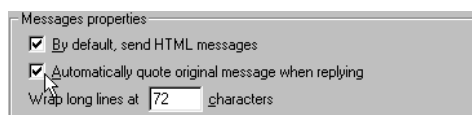
Odpowiadanie na list

Jeżeli nie zamierzamy wysyłać nowego listu, lecz odpowiedzieć na otrzymany, wówczas należy:



- zaznaczyć podświetleniem nagłówek listu, na który chcemy odpowiedzieć,
- kliknąć ikonę **Reply**,
- z menu wybrać **Reply to Sender** (jeśli chcemy odpowiedzieć tylko nadawcy) lub **Reply to Sender and All Recipients** (jeśli chcemy, aby list otrzymał nadawca, oraz wszystkie inne osoby, których adresy e-mail ujrzymy w linii **To:** widocznej po wyświetleniu treści listu),
- po wyświetleniu na ekranie okna **Composition** możemy przystąpić do napisania odpowiedzi. Proszę zwrócić uwagę na to, że w polu **To:** widoczny jest adres nadawcy listu, na który odpowiadamy (unikamy w ten sposób pomyłki przy ręcznym wpisywaniu go). W polu **Subject:** widoczny jest temat listu, na który odpowiadamy poprzedzony literami **Re:**. W ten sposób program pomaga w zachowaniu porządku w prowadzonej korespondencji,
- pisząc odpowiedź możemy korzystać z automatycznego załączenia do naszego listu treści listu na który odpowiadamy,
- po zakończeniu redagowania listu należy kliknąć w widoczną w oknie **Composition** ikonę **Send**.

Cytowanie listu w odpowiedzi



Odpowiadając na list mamy przed oczyma treść listu, na który odpowiadamy. Jeżeli tak się nie dzieje, wówczas należy:

- wybrać polecenia: **Edit, Preferences**,
- w polu widocznym po lewej stronie okna **Preferences**, rozwinąć menu: **Mail & Groups, Messages**,
- po prawej stronie okna **Preferences** zostaną wyświetlone opcje wysyłania wiadomości. W górnej części okna widoczna jest ramka **Message Properties** z polem **Automatically quote original message when replying**. Jeżeli w kwadracie obok tego napisu widoczny jest znak **V**, wówczas treść listu będzie automatycznie dołączona do odpowiedzi. Wstawienie lub usunięcie znaku **V** następuje po kliknięciu w kwadrat.

Skopiowany list wyróżniony jest widoczną z lewej strony tekstu pionową linią. Odpowiedź możemy zredagować na dwa sposoby:

- pozostawiając skopiowany tekst bez zmian i pisząc swoją odpowiedź na górze listu,

- wstawiając swój tekst do cytowanego listu. Cytaty będą wyróżnione pionową linią. Stosując tę metodę można usunąć fragmenty, na które nie odpowiadamy. Taki sposób wymiany myśli bardziej przypomina rozmowę. Po kilku zdaniach „wypowiedzi” jakiejś osoby zabieramy głos my, po czym znów zamieniamy się rolami.

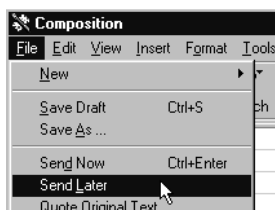
Wysyłanie listu



W celu wysłania listu za pomocą programu Netscape Communicator należy:

- załadować przeglądarkę,
- wybrać część **Mailbox**,
- kliknąć ikonę **New Msg**,
- po wyświetleniu okna **Composition** wpisać w pola:
 - **To:** – adres e-mail odbiorcy;
 - **Subject** – temat listu;
 - Największe pole na dole okna – treść listu.
- połączyć się z Internetem,
- kliknąć pole **Send**.

Wysyłanie listu z opóźnieniem



Jeżeli chcemy napisać kilka listów, a korzystamy z dostępu do Internetu za pomocą linii telefonicznej, wówczas warto:

- przygotować wszystkie listy,
- połączyć się z Internetem,
- wysłać listy,
- przerwać połączenie.

Stosując taki sposób pracy, oszczędzamy na kosztach połączenia telefonicznego, gdyż korzystamy z linii telefonicznej tylko w chwili wysyłania gotowych listów.

Chcąc skorzystać z tej metody, należy po napisaniu listu wybrać w oknie **Composition** polecenia: **File, Send Later**. Okno **Composition** zniknie z ekranu, a zredagowany list (wraz z adresem odbiorcy, tematem, załącznikami) zostanie zapisany w folderze **Unsent Messages**.

Po napisaniu listów i połączeniu się z siecią należy wybrać polecenia: **File, Send Unsent Messages**. Spowoduje to wysłanie wszystkich listów zapisanych w folderze **Unsent Messages**. Zawartość tego foldera nie jest kasowana po wyłączeniu komputera. Po wysłaniu listy zostają przeniesione do foldera **Sent**.

Książka adresowa – wprowadzanie danych

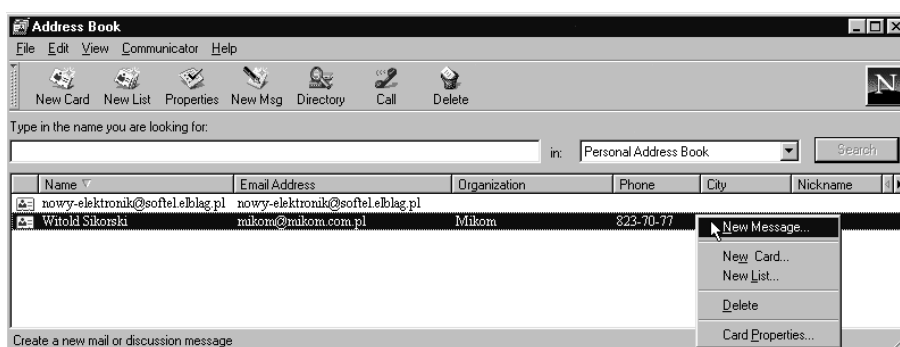
Prowadzenie korespondencji za pomocą Internetu wymaga znajomości adresów e-mail odbiorców. Adresy osób z którymi wymieniamy listy znajdują się w nagłówkach informacji przychodzących. Z uwagi na to, że popełnienie jednego błędu w adresie powoduje, że list nie dojdzie do adresata, pewniejszą metodą od ręcznego wpisywania jest kopiowanie adresu w postaci elektronicznej z dokumentu źródłowego do pola adresowego listu, który chcemy wysłać. Narzuca to konieczność przechowywania po jednym liście od każdej z osób.

Netscape Communicator ma wbudowany moduł **Address Book**. Przeznaczony on jest do gromadzenia i porządkowania informacji o użytkownikach poczty elektronicznej.

Chcąc umieścić adres e-mail nadawcy listu w książce adresowej, należy po wyświetleniu treści listu kliknąć adres widoczny w nagłówku, na prawo od słowa **From:**. Spowoduje to wyświetlenie okna **Card for**. W polu **Email Address** będzie widoczny adres nadawcy listu. W pola okna **Card for** możemy wpisać między innymi:

- imię nadawcy (**First Name**),
- nazwisko nadawcy (**Last Name**),
- nazwę firmy (**Organization**),
- własny komentarz (**Notes**),
- adres pocztowy, numer telefonu służbowego i domowego itp.

Książka adresowa – adresowanie listów

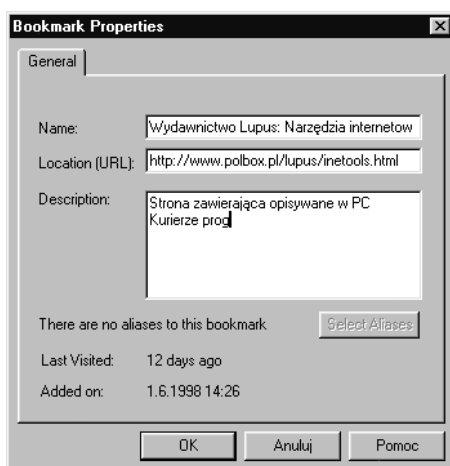


Chcąc wysłać list do osoby, której dane znajdują się w książce adresowej należy:

- załadować program Netscape Communicator,
- wybrać polecenia: **Communicator**, **Address Book** lub posłużyć się skrótem klawiaturowym **Ctrl+Shift+2**,

- odszukać w książce adresowej dane adresata i kliknąć w nie prawym klawiszem myszy,
- z menu wybrać **New Message**. Adres e-mail pojawi się w polu **To:** okna **Composition**.

Porządkowanie zakładek



Po naciśnięciu kombinacji klawiszy **Ctrl+B** wyświetlone zostaje okno **Bookmarks**. Zawiera ono zakładki.

Można je posegregować tworząc:

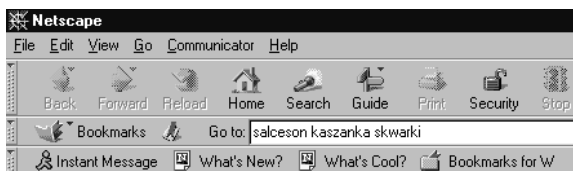
- dodatkowe foldery po wybraniu poleceń: **File, New Folder**,
- nowe separatory (linie rozdzielające) po wybraniu poleceń: **File, New Separator**.

Zakładki można przesuwac w oknie **Bookmark** stosując technikę wleczenia.

Po kliknięciu w zakładkę prawym klawiszem myszy następuje wyświetlenie menu. Gdy wybierzemy z niego opcję **Bookmark Properties**, na ekranie pojawia się okno, w którym możemy dodać kilka zdań opisu do zakładki.

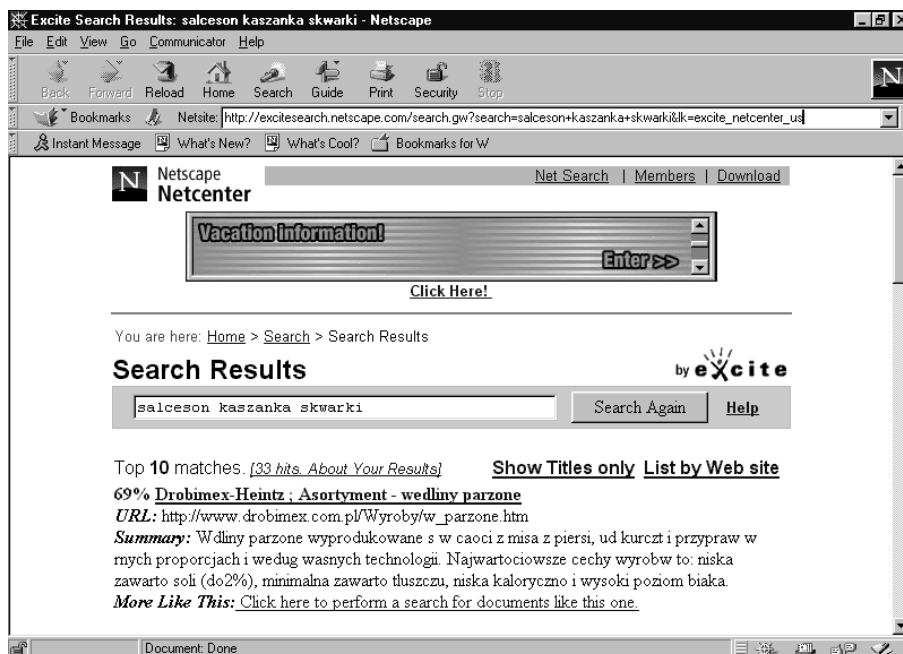
Przeszukiwanie sieci

Chcąc znaleźć informacje na interesujące nas tematy za pomocą programu Netscape Communicator, nie trzeba już łączyć się ze wszystkimi znanymi wyszukiwarkami. Wystarczy, żeby w polu, gdzie wpisuje się adres internetowy podać słowa kluczowe oddzielając je spacjami:



i następnie nacisnąć klawisz **Enter**.

Przeglądarka automatycznie połączy się z wyszukiwarkami: Magellan, Yahoo, Lycos, Infoseek, Excite, a po chwili załaduje spis stron zawierających poszukiwane hasła:



Zakładki jako strona WWW

Pracowicie zgromadzone zakładki można wykorzystać do tworzenia strony WWW. W tym celu należy:

- wybrać polecenia **File, Open Page**,
- kliknąć przycisk **Choose File**,
- odnaleźć i otworzyć plik o nazwie **bookmark.html** zwykle ścieżka dostępu do niego ma postać:

C:\Program Files\Netscape\Users\Nazwa_użytkownika

Zmniejszanie paska zadań

W celu wyłączenia wyświetlania ikon w oknie programu Netscape Communicator należy:

- wybrać polecenia: **Edit, Preferences**,
- wybrać opcję **Appearance**,
- w ramce **Show toolbar as** zaznaczyć opcję **Text Only**.

Patrz: Adresowanie poczty elektronicznej; Domena

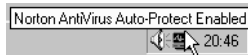
Newsgroup

Patrz: Grupa dyskusyjna; Lista dyskusyjna

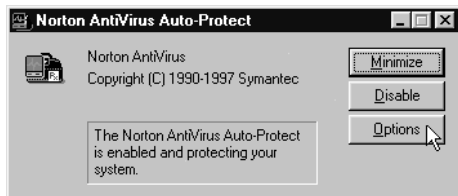
Newsserver

Patrz: Serwer grup dyskusyjnych

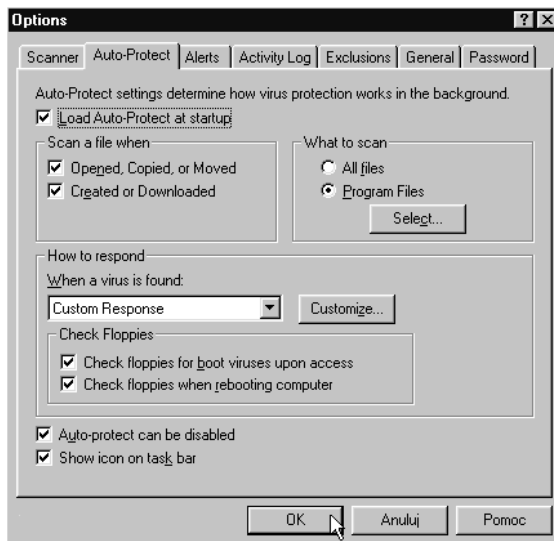
Norton AntiVirus, autoochrona



Program Norton AntiVirus można skonfigurować tak, że po uruchomieniu komputera będzie stale obecny w jego pamięci. Dzięki temu będą skanowane wszystkie pliki wgrywane do komputera, rozpakowywane z archiwów. Wirus zostanie rozpoznany natychmiast po pojawieniu się, co skraca okres jego ewentualnej aktywności. Podczas instalacji, program jest konfigurowany domyślnie tak, że ładuje się do pamięci komputera. Użytkownik może zmienić ustawienia programu dwukrotnie klikając ikonę programu, a następnie wybierając w oknie **Norton AntiVirus Auto-Protect** opcję **Options**.



Kolejnym etapem konfiguracji programu jest określenie w oknie **Options** parametrów pracy programu.



Użytkownik może określić między innymi:

- obszary skanowania (pamięć, rekord rozruchowy itp.),
- rodzaj skanowanych plików (wszystkie, tylko programy),
- sposób reagowania na wirusa (powiadamianie użytkownika, automatyczne kasowanie itp.).

Patrz: Wirusy komputerowe

Numer IP

Patrz: Adres IP

Odsyłacz

Miejsce w dokumencie hipertekstowym, którego kliknięcie powoduje przejście do:

- innego miejsca tej samej strony,
- innej strony WWW,
- serwera FTP,
- programu redagującego pocztę elektroniczną.

Offline

Stan, gdy komputer jest odłączony od linii zewnętrznej (np. telefonicznej).

Online

Stan, gdy komputer jest dołączony do linii zewnętrznej (np. telefonicznej).

Outlook Express

Outlook Express jest programem współpracującym z przeglądarką MS – Internet Explorer i umożliwiającym korzystanie z poczty elektronicznej.

Zakładanie konta

Przygotowanie programu **Outlook Express** do odbierania poczty polega na założeniu konta pocztowego. W tym celu należy:

- wybrać polecenia: **Narzędzia, Konto, Poczta**,
- kliknąć przycisk **Dodaj**,
- wybrać opcję **Poczta**,
- uzupełniać okna **Kreatora**.

Odbieranie poczty

W celu odebrania poczty elektronicznej należy:

- połączyć się z **Internetem**,
- wybrać polecenia: **Narzędzia, Pobierz wszystkie**.

Wysyłanie poczty

W celu wysłania listu należy:

- wybrać polecenia: **Zredaguj, Nowa wiadomość**,
- w oknie **Nowa wiadomość** w polu:
 - **Do** – wpisać adres odbiorcy,
 - **Temat** – wpisać główny temat poruszany w liście,
 - w dolnej części okna wpisać treść listu,
- połączyć się z Internetem
- kliknąć przycisk **Wyślij**.

Dodanie nowego adresata

W celu dodania nowego adresu do **Książki adresowej** należy:

- wybrać polecenia: **Plik, Nowy kontakt**,
- w oknie **Właściwości** wpisać dane nowego adresata.

Zmiana danych adresata

W celu zmiany wpisu w **Książce adresowej** należy:

- kliknąć nazwę adresata, którego wpis chcemy edytować,
- wybrać polecenia: **Plik, Właściwości**,
- w oknie **Właściwości** zmienić dane adresata.

Pakiet

Najmniejsza porcja danych przesyłanych w sieci.

Password

Patrz: Hasło

PERL (Practical Extraction and Report Language)

Język programowania przeznaczony przede wszystkim do wykonywania zadań systemowych (przeszukiwania plików tekstowych, pobierania z nich informacji, generowania komunikatów o wynikach wyszukiwania itp.).

Używany do pisania skryptów CGI.

Kompilatory PERL-a są bezpłatne i dostępne dla wielu systemów operacyjnych.

Patrz: Skrypt CGI; Klient-serwer

Pine

Program obsługujący pocztę elektroniczną z wbudowaną obsługą grup dyskusyjnych. Przeznaczony jest do pracy w środowisku Linux (UNIX).

Uruchamianie

Uruchomienie programu następuje po napisaniu komendy

pine

i wciśnięciu klawisza **ENTER**.

Powoduje to wyświetlenie głównego ekranu programu.

Organizacja ekranu

Po uruchomieniu programu i wczytaniu wykazu listów obok zrozumiałych informacji w rodzaju imienia i nazwiska nadawcy, tematu listu ujrzymy kilka tajemniczych znaków. Informacje umieszczone są w kolumnach. Kolejno od lewej są to:

- status wiadomości,
- numer,
- data wysłania,
- dane nadawcy,
- liczba znaków w liście,
- temat.

Komendy ekranu głównego

Po uruchomieniu programu, na dole ekranu wyświetlana jest lista komend możliwych do wykonania. Komendy wywołuje się poprzez wybranie i naciśnięcie odpowiedniego znaku (lub zestawu znaków) na klawiaturze.

Znak	Polecenie
?	Wyświetlenie instrukcji używania programu
C	Pisanie i wysyłanie listów
I	Czytanie listów
F	Obsługa pliku z listami
A	Dodanie adresu do książki adresowej
O	Konfigurowanie programu
Q	Zakończenie pracy programu

Wydanie każdej z powyższych komend powoduje wyświetlenie ekranu z nową listą komend szczegółowych.

Status wiadomości

W polu statusu mogą pojawić się następujące oznaczenia:

Znak	Znaczenie
+	List adresowany bezpośrednio do odbiorcy
A	List, na który już udzielono odpowiedzi
D	List zaznaczony do skasowania
N	List przeczytany
X	List zaznaczony do wykonania operacji na grupie listów

Wysyłanie nowego listu

W celu wysłania nowego listu należy wybrać polecenie **C**.

W górnej części ekranu należy podać informacje, które utworzą nagłówek listu:

Oznaczenie	Informacja, która należy podać
(To:)	Adres odbiorcy
(Cc:)	Adresat kopii
(Attachment:)	Opcjonalnie nazwa pliku dołączanego do listu (po naciśnięciu klawiszy Ctrl+J)
(Subject:)	Temat listu

Po podaniu powyższych informacji można rozpocząć redagowanie właściwego listu. Po napisaniu wiadomości należy wydać polecenie **Ctrl+X**. Powoduje to zakończenie pisania i wysłanie listu do odbiorcy.

Ping

Polecenie pozwalające sprawdzić:

- działanie połączenia internetowego,
- parametry czasowe transmisji,
- drogę, po jakiej wędrują w sieci pliki.

Plik ASCII

Plik zawierający dane w postaci znaków ASCII.

Patrz: ASCII; Formaty plików

Plik binarny

Plik zawierający dane w postaci ciągu bitów. Tak przesłana informacja nie jest bezpośrednio czytelna dla użytkownika.

Patrz: Formaty plików

Poczta elektroniczna

Patrz: E-mail

Pogawędka

Prowadzona na bieżąco wymiana informacji za pomocą klawiatury pomiędzy dwoma lub więcej osobami.

Patrz: Chat; IRC

Połączenie

Rozpoczęcie wymiany informacji pomiędzy dwoma komputerami. Wejście do Internetu jest możliwe dopiero po połączeniu się z komputerem, który już jest dołączony do Internetu. Zwykle tę rolę pełnią serwery dołączone do sieci na stałe za pomocą łączy dzierżawionych.

Port szeregowy

Złącze w komputerze pozwalające na asynchroniczne przesyłanie danych bit po bicie. Porty te zwykle oznaczane są symbolami COM1 i COM2. Najczęściej wykorzystywane są do podłączenia myszy lub modemu.

Patrz: Modem

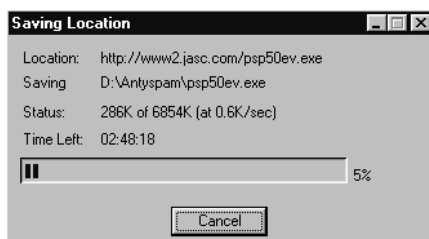
Postmaster

Osoba odpowiedzialna za funkcjonowanie systemu poczty elektronicznej na serwerze.

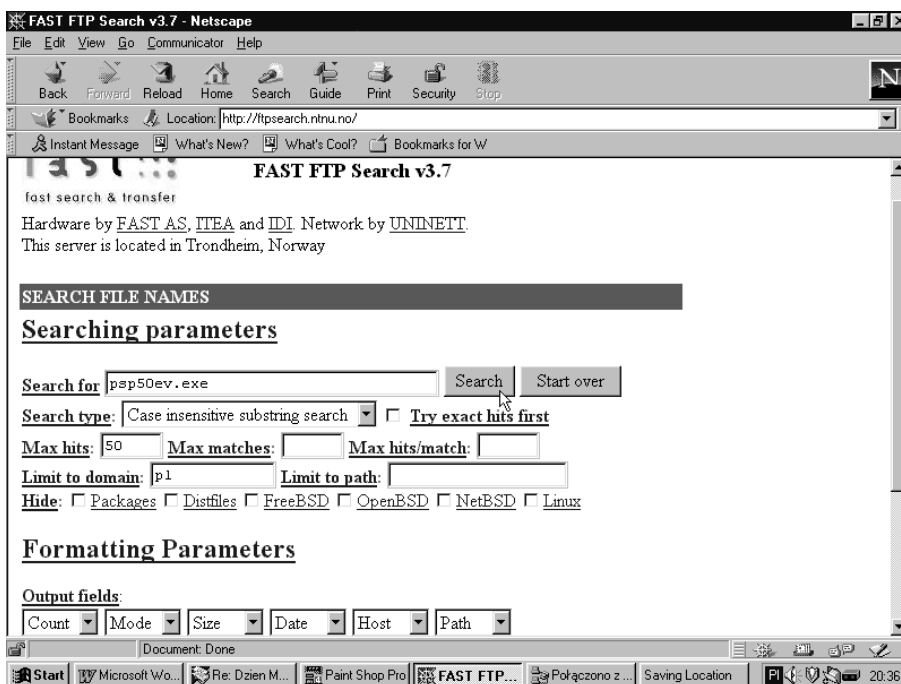
Poszukiwanie oprogramowania

Prędkość ściągania plików zależy od punktu sieci o najmniejszej przepustowości. W przypadku transferu danych na duże odległości są to zwykle łącza międzynarodowe. Chcąc ściągnąć zagraniczny program w rozsądnym czasie należy:

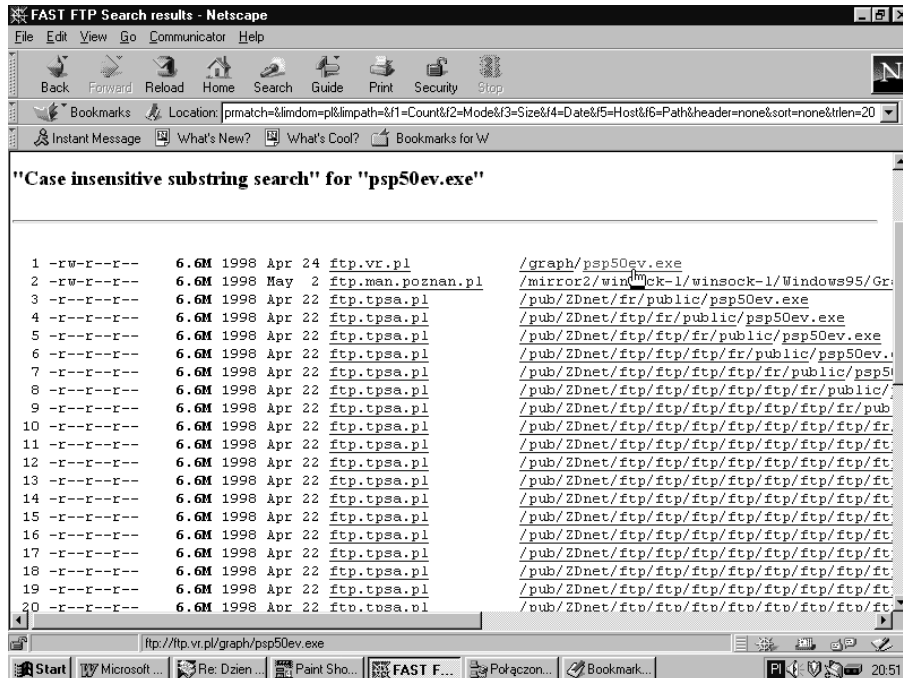
- odszukać stronę WWW producenta programu (w naszym przypadku jest to firma Jasc, producent programu PaintShopPro) i rozpocząć ściąganie danych. Zwykle prędkość (mierzona w K/sec) i przewidywany czas transmisji (widoczny w linii **Time Left**) nie jest zachęcająca:



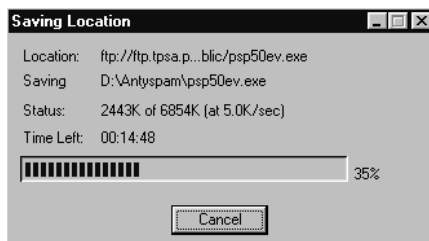
- z serwera źródłowego warto zapamiętać nazwę interesującego pliku (w naszym przykładzie **psp50ev.exe**). Następnie należy załadować stronę wyszukiwarki plików **Ftpsearch** (<http://ftpsearch.ntnu.no/>). W formularzu należy podać nazwę poszukiwanego pliku (pole **Search for**) oraz ograniczyć obszar poszukiwań do serwerów znajdujących się w Polsce (pole **Limit to domain**), a następnie kliknąć przycisk **Search**:



- po chwili wyświetlona zostanie lista adresów serwerów zawierających poszukiwany plik. Klikamy jeden z nich:



- zastosowanie powyższej metody pozwala na uzyskanie kilkukrotnego zmniejszenia czasu ściągania danych:



Patrz: FTP; CuteFTP

PPP (Point to Point Protocol)

Protokół komunikacyjny stosowany w Internecie. Przeznaczony do przesyłania danych poprzez łącze szeregowo (modem).

POP (Post Office Protocol)

Protokół przesyłania poczty elektronicznej. Zestaw reguł określających sposób działania serwerów poczty przychodzącej (poczty, którą my otrzymujemy).

Patrz: SMTP; E-mail; Zakładanie darmowego konta e-mail

Preferencje

Parametry wprowadzane przez użytkownika w celu dostosowania działania programu zgodnie z jego wymaganiami. Pozwalają one na określenie między innymi:

- strony WWW ładowanej zaraz po uruchomieniu przeglądarki,
- kolorów czcionki i odsyłaczy,
- czasu przez jaki program będzie pamiętał, że adres był już odwiedzony,
- skojarzonych aplikacji,
- uruchamiania programów pisanych w Javie.

W przeglądarce Netscape Communicator dostęp do nich można uzyskać po wybraniu poleceń **Edit, Preferences**.

Patrz: Netscape Communicator

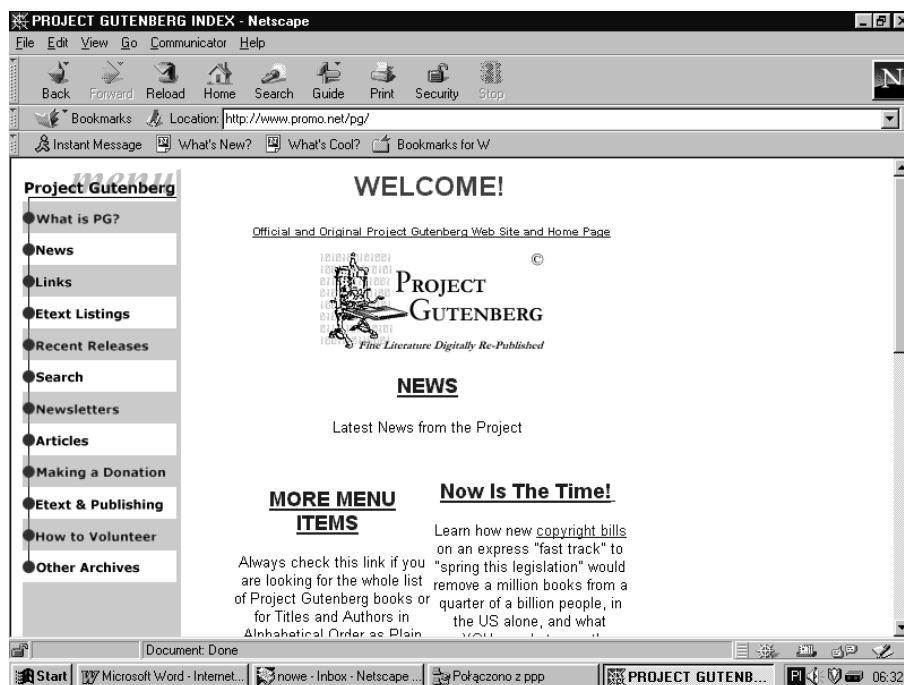
Programy pocztowe

Programy pozwalające na odbieranie i wysyłanie listów. Najpopularniejsze z nich to:

- wbudowany w przeglądarkę **Netscape Communicator** program **Mailbox**,
- wbudowany w przeglądarkę **Internet Explorer** program pocztowy,
- **PMail** dla MS-DOS,
- **Pmail, Pegasus, Eudora** dla Windows,
- **Elm** lub **Pine** dla UNIX-a.

Patrz: E-mail; Elm; Eudora; Netscape Communicator; Outlook Express; Pine

Projekt Gutenberg



Projekt Gutenberg, którego koordynatorem jest Michael Hart, ma bardzo ambitny plan. Polega on na udostępnieniu do roku 2001 w wersji elektronicznej ponad 10 000 książek i dokumentów.

Rozpoczęty w 1971 roku projekt Gutenberg zmierza do poszerzenia zasobów tekstów, dostępnych w formie elektronicznej.

Archiwa zawierają teksty starsze, klasyczne, czyli takie, do których wygasły już prawa autorskie. Dotychczas opracowano zarówno „Alicję w krainie czarów”, „Bajki Ezopa”, jak również Biblię, dzieła Szekspira, czy coroczne sprawozdania CIA „Światowa Księga Faktów” („World Factbook”).

Z głównego katalogu projektu Gutenberg może korzystać obecnie do 300 osób jednocześnie.

Prompt

Gotowość. Znak gotowości wskazujący na to, że komputer oczekuje na wprowadzenia polecenia. Podczas pracy w systemie MS-DOS jest to:

C:\>_

Protokół

Zbiór zasad nawiązywania połączenia i wymiany danych. Jeden komputer może używać kilku protokołów w zależności od tego, z jakich usług korzysta.

Najpopularniejsze protokoły internetowe to: TCP/IP, SLIP, PPP.

Patrz: TCP/IP; SLIP; PPP

Provider

Patrz: Internet Services Provider

Proxy serwer

Ściągając dane do komputera powodujemy wymuszenie ruchu w sieci telekomunikacyjnej.

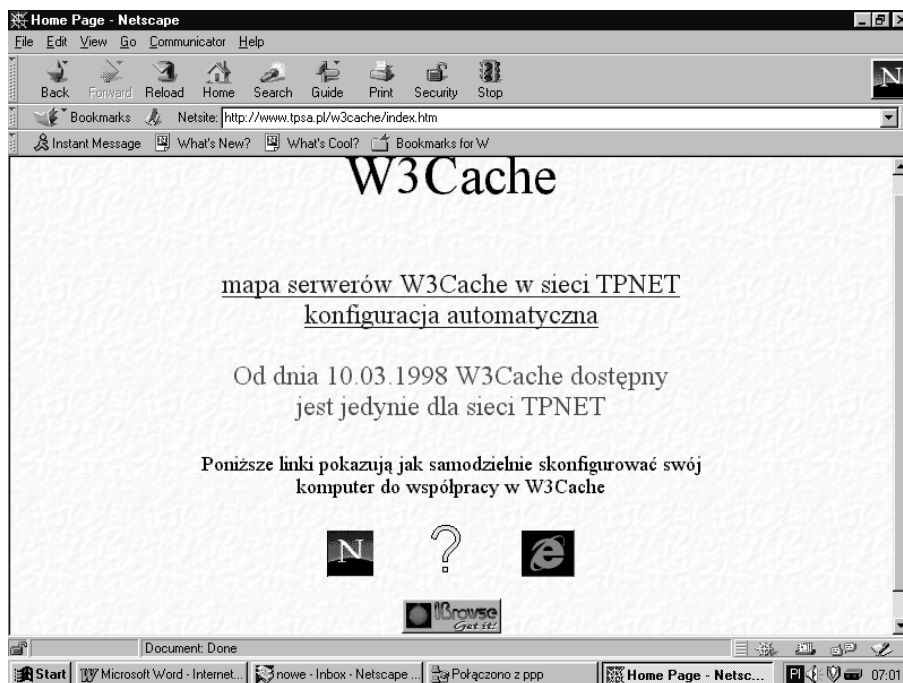
Jeżeli ściągamy dane z odległego miejsca, powodujemy obciążenie wielu fragmentów sieci. Z naszego punktu widzenia dane wędrują bardzo długo.

Analizując zainteresowania internautów zauważono, że istnieje grupa plików, które w określonym czasie cieszą się większym zainteresowaniem, niż inne (najnowsze wersje programów, doniesienia o imprezach sportowych itp.).

Idea działania proxy serwera polega na zapisywaniu przechodzących przez niego informacji. Kolejna osoba, która chce obejrzeć dokument zapisany w proxy serwerze i ma swój program skonfigurowany tak, że korzystający z proxy serwera, nie musi czekać, aż dane dotrą z oryginalnego źródła. Przesyłane są one wówczas z najbliższego proxy serwera.

Informacje na temat aktualnej konfiguracji programu do korzystania z proxy serwera można znaleźć na stronie www:

<http://www.tpsa.pl/w3cache/index.htm>



Przeglądarka WWW

Program pozwalający przeglądać strony w WWW.

Najpopularniejsze z nich to:

- Netscape Communicator,
- MS Internet Explorer.

Przeglądarki różnią się:

- możliwościami konfigurowania,
- obsługą dodatkowych aplikacji,
- wersją językową.

Przeglądarką spolonizowaną jest Internet Explorer. Osobom, których nie przeraża korzystanie z programu anglojęzycznego polecam program Netscape Communicator.

Patrz: Internet Explorer; Netscape Communicator

Ramka

Element dokumentu internetowego. Użycie ramek pozwala dzielić ekran dokumentu na kilka okien, co ułatwia poruszanie się po skomplikowanych dokumentach.

Readme

Nazwa pliku (dosłownie, „czytaj mnie”) zawierającego opis programu, zawartości foldera itp.

Repeater

Regenerator sygnału. Urządzenie usuwające zniekształcenia sygnału. Pozwala na transmisję sygnału na większe odległości.

Reply

Odpowiedź

RfC (Request for Comment)

Dokumenty opisujące wszelkie standardy związane z Internetem. Aktualną wersję można znaleźć na przykład pod adresem:

<http://ftp.onet.pl/pub/rfc/>

ROT13

Prosty sposób kodowania polegający na zastąpieniu litery przez literę oddaloną od niej o 13 pozycji w alfabecie.

Router

Urządzenie kierujące pakiety danych zgodnie z zawartą w nich informacją adresową.

Router dostępowy

Urządzenie komunikujące się przez modem ze zgłaszającym się komputerem. Odpowiedzialne za przesyłanie danych.

Rozmowa (Chat)

Prowadzona za pośrednictwem IRC, WebChat „pogawędka” dwu lub więcej osób polegająca na pisaniu tekstu za pomocą klawiatury i odczytywaniu na monitorze odpowiedzi innych, z którymi prowadzi się w ten sposób dialog.

Patrz: IRC; Pogawędka

Rozszerzenia (Extensions)

Polecenia wprowadzone do języka HTML, a wykraczające poza ustalone standardy. Za ich pomocą można uzyskać na stronach WWW między innymi efekty kolorystyczne i dźwiękowe.

Przeglądarka, która nie potrafi rozpoznać rozszerzonej opcji języka, może nie wyświetlić utworzonych za jej pomocą elementów.

Search Engine

Patrz: Serwis wyszukiwawczy

Serial port

Patrz: Port szeregowy

Serwer

Element sieci przeznaczony wyłącznie do realizowania usług (np. udostępniania plików, drukowania, wyszukiwania danych) na rzecz innych.

Serwer FTP

Patrz: Serwer plików

Serwer grup dyskusyjnych

Komputer przeznaczony do obsługi grup dyskusyjnych.

Serwer lustrzany

Wierna kopia odległego serwera. Dzięki niemu możemy ściągać pliki nie z oceanu, ale np. z serwera lustrzanego znajdującego się w tym samym mieście.

Patrz: Poszukiwanie oprogramowania

Serwer plików

Komputer zapewniający użytkownikom dostęp do zasobów plików. Najczęściej wykorzystywany do ściągania plików.

Serwis wyszukiawczy

Usługa umożliwiająca przeszukiwanie stron WWW pod kątem obecności na nich hasła lub ciągu wyrazów.

Efektom wyszukiwania jest wyświetlenie adresów stron zawierających podane kryterium.

Odsyłacze do wyszukiwarek można znaleźć na stronie WWW:

<http://www.tpnet.pl>

SGML (Standard Generalized Markup Language)

Język projektowania opisu dokumentów z użyciem dowolnie dobranego zestawu znaczników i ich składni.

Shareware

Sposób niskonakładowej dystrybucji oprogramowania.

Autor programu umieszcza go na jednym z serwerów zajmujących się udostępnianiem programów shareware. Każdy może ściągnąć program na dysk lokalny, uruchomić go i używać.

Chcąc nadal używać program po trwającym zwykle trzydzieści dni okresie próbnym należy zapłacić za niego autorowi.

Po wniesieniu opłaty uzyskujemy zwykle numer licencji, możliwość korzystania z dodatkowych opcji lub najnowszą wersję programu.

Taki sposób nabywania oprogramowania jest korzystny dla nabywcy, który wie za co płaci.

Adresy popularnych serwerów z oprogramowaniem shareware:

<http://www.shareware.com>

<http://www.download.com>

Patrz: Freeware; Poszukiwanie oprogramowania

Shell

Interpretator poleceń systemowych. Program, za pośrednictwem którego komunikujemy się z systemem.

Sieć

Komputer i sprzęt sterowany za ich pośrednictwem (drukarki, faksy, modemy itp.) połączone ze sobą w sposób umożliwiający wymianę informacji.

Site

Komputer, z którym można się skontaktować w Internecie.

Site name

Nazwa komputera w Internecie.

Skrypt CGI

Bez skryptów CGI, strony WWW byłyby nieruchomymi obrazkami. Skrypty CGI są niewielkimi programami umieszczonymi na tym samym serwerze, co dokument internetowy. Pozwalają między innymi na:

- tworzenie formularzy przeznaczonych do zbierania danych, które po wypełnieniu są przesyłane pod wskazany adres e-mail,
- zbieranie informacji o odwiedzających serwer (książka gości),
- automatyczne wysyłanie klientom informacji o wybranym przez nich produkcie,
- przyjmowanie zamówień itp.

Patrz: CGI; PERL; Formularz

Skrypt logowania

Program uruchamiany podczas wchodzenia do sieci. Zwalnia on użytkownika z konieczności ręcznego wpisywania parametrów i powoduje właściwe przygotowanie środowiska pracy.

Skrzynka pocztowa

Folder zawierający wszystkie listy w postaci elektronicznej.

Patrz: E-mail; Katalogi poczty

SLIP (Serial Line Interface Protocol)

Protokół transmisji poprzez łącze szeregowo. Uzupełnienie TCP/IP w taki sposób, aby można było przesyłać dane poprzez łącza szeregowo.

Umożliwia on połączenie za pomocą linii telefonicznej z Internetem i traktowanie domowego komputera jako internetowego węzła.

Patrz: TCP/IP

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)

Protokół wysyłania poczty. Zestaw reguł określających sposób funkcjonowania serwerów poczty wychodzącej (listów, które redagujemy, a następnie wysyłamy do innych odbiorców).

Patrz: POP; Zakładanie darmowego konta e-mail, konfiguracja programu; E-mail

SNMP (Simple Network Management Protocol)

Zestaw reguł, według których zarządzane są sieci komputerowe.

Spam

Terminem tym określana jest niechciana korespondencja przesyłana na konta poczty elektronicznej lub umieszczana w grupach dyskusyjnych. Tematyka informacji zawartej w spamie nie ma nic wspólnego z przeznaczeniem listy dyskusyjnej. Spam, czyli wysyłanie listów elektronicznych na adresy przypadkowych osób, firm lub grup dyskusyjnych ma na celu rozreklamowanie towaru lub firmy. Przypomina ono strzelanie na oślep śrutem do stada kaczek z nadzieją, że któraś z nich zostanie upolowana.

Spamowanie jest najtańszą metodą reklamowania. W realiach polskich osoba, która wie, jak pozyskać adresy poczty elektronicznej, posiada umiejętność programowania na poziomie dobrze prowadzonego kursu informatyki w szkole podstawowej i ma konto e-mail jest w stanie wysłać w ciągu doby około trzydziestu tysięcy listów. Koszt takiej akcji nie przekracza pięćdziesięciu złotych (opłata za całodobowe połączenie telefoniczne). Koszt wysłania jednego listu wynosi zatem około 0.2 grosza. Odpada także problem dźwigania ster papieru i kopert.

Wysyłanie na przypadkowe adresy elektronicznych śmieci powoduje następujące negatywne skutki:

- osoby korzystające z Internetu w domu, dla własnej przyjemności, ponoszą koszty ściągania przez modemy kilobajtów niepotrzebnych plików,
- komputer z uruchomionym programem do seryjnej wysyłki listów generuje w sieci znacznie większy ruch, niż żywi użytkownicy (nikt nie jest w stanie wysłać kilku tysięcy listów w ciągu godziny). Powoduje to zapychanie sieci, spowalnianie pracy serwerów, które nie są przeznaczone do odbierania takiej masy informacji.

Całkowita ochrona przed otrzymywaniem elektronicznych reklam jest niemożliwa. Pomysłowość spamerów jest przeolbrzymia i nawet jeżeli nie będziemy:

- umieszczać swoich anonsów na internetowych tablicach ogłoszeń,
- wysłać listów do grup dyskusyjnych,

- utrzymywać własnej strony WWW,
- wpisywać się do książek gości, baz danych, wypełniać elektronicznych formularzy itp.,

(wszystkie powyższe czynności wymagają umieszczenia w publicznie dostępnym miejscu sieci naszego adresu e-mail), to i tak istnieją programy (na przykład TeleportPro) pozwalające na ściągnięcie na dysk spamera fragmentu danych serwera z danymi kont jego użytkowników.

W przypadku otrzymania listu reklamowego można:

- wysłać list do nadawcy ze stanowczym żądaniem zaprzestania takiej praktyki (zwykle pomaga),
- poinformować administratora serwera, z którego wysłano spam o takim przypadku, podając datę i godzinę wysłania pliku oraz konto, z którego to uczyniono. Adres administratora serwera zwykle różni się od adresu użytkownika tylko identyfikatorem (zamiast nazwy konkretnego użytkownika zawiera słowo **webmaster** lub **postmaster**). Administratorzy zainteresowani są zwalczaniem spamów, gdyż psują dobre imię firmy oraz powodują spowalnianie działania sprzętu. W przypadku spamera działającego z premedytacją może to być działanie nieskuteczne. W pogoni za klientami, dostawcy usług internetowych rzadko weryfikują ich dane, a niektóre firmy umożliwiają założenie darmowych kont e-mail bez sprawdzania tożsamości osoby rejestrującej się. Spamer może założyć konto w ciągu kilkunastu minut, wysyłać z niego listy aż do momentu zablokowania przez administratora, a następnie założyć sobie skrzynkę pocztą u kolejnego dostawcy, który przyjmie nowego klienta z otwartymi ramionami,
- korzystać z programów filtrujących pocztę. Niektóre z nich pozwalają na przeczytanie nagłówka listu znajdującego się na serwerze bez ściągania całości i skasowanie tego, co nas bezpośrednio nie interesuje. Aktualną informację na temat polskojęzycznych programów antyspamerskich można znaleźć pod adresem:

<http://www.polbox.pl/lupus/inetools.html>

Patrz: Automatyczne wysyłanie listów

Standard V.90

Przez pewien czas na rynku istniały dwa standardy modemów o przepustowości 56K. Były to:

- K56flex firm Rockwell i Lucent Technologies oraz
- X2 firmy U.S. Robotics.

Kłopot polegał na tym, że jeśli dostawca usług internetowych zamontował u siebie modemy jednego standardu, to klient chcąc wykorzystać w pełni możliwości sprzętu powinien mieć modem tego samego standardu.

Brak standardu powodował różnorodne kłopoty:

- przesyłanie danych w trybie terminalowym pomiędzy dwoma modemami różnych standardów uniemożliwiało uzyskanie pełniej szybkości,
- TP S.A. zainstalowała w lutym 1998 roku do obsługi numeru dostępowego 0-20-21-22 modemy typu K56flex. Co jednak począć w sytuacji, gdy firma z którą często wymieniamy dane przez Internet zamontowała modemy standardu X2?

Na szczęście International Telecommunications Union zatwierdziła do użytku nie jeden ze zwalczających się standardów, ale nowy, o nazwie V.90. Łączy on w sobie zalety każdego z nich. Niektóre modemy z wbudowaną możliwością zmiany oprogramowania (wyposażone we flash BIOS) pozwalają na przeprogramowanie na nowy standard. Jednym z nich jest Sportser MessagePlus firmy U.S. Robotics.

Patrz: Modem; Protokół

Strona domowa (Home page)

Dokument WWW wyświetlany jako pierwszy po połączeniu się z żądanym adresem.

Strona WWW

Dokument hipermedialny w formacie HTML, umieszczony w sieci WWW.

Patrz: Przeglądarka WWW

Subject

Patrz: Temat

Subscription list

Patrz: Lista subskrypcyjna

Subskrypcja

Bezpłatne zapisanie się do grupy dyskusyjnej. Wymaga podania adresu e-mail. Osoba subskrybująca artykuły będzie otrzymywać kopie wszystkich listów wysyłanych do grupy.

Sygnatura

Podpis użytkownika, wstawiany pod treścią listu lub artykułu; zawiera zazwyczaj imię i nazwisko, a niekiedy także dodatkowe informacje identyfikujące, np. adres elektroniczny, firmę, tytuł, stanowisko, itp.

Sysop

Operator systemu. Osoba odpowiedzialna za działanie systemu biuletynowego.

Szyfrowanie

Przekształcanie informacji w taki sposób, żeby była nieczytelna dla osób niewtajemniczonych w celu zapewnienia jej poufności. Wymaga posiadania tego samego klucza przez nadawcę i odbiorcę wiadomości.

Ściąganie plików

Kopiowania plików z sieci na dysk komputera.

Patrz: CuteFTP; Download; Wyszukiwanie plików

Tabela

Element dokumentu internetowego pozwalający uporządkować informacje w postaci kolumn i wierszy.

Tabele mogą także posłużyć do symulowania szpalt.

Tablice ogłoszeniowe

Internetowe tablice ogłoszeń i odsyłacze do innych tablic można znaleźć pod adresami:

<http://www.rubikon.net.pl/office/>

<http://www.torun.pdi.net/~skego/oglosz.htm>

http://www.ds2.pg.gda.pl/pl/rozmaitosci/tablica_ogl/ogloszenia.html

Istnieją również specjalizowane tablice ogłoszeń, przeznaczone na informacje dotyczące jednej branży. Przykładem może być strona:

<http://www.jm.com.pl/pl/ogloszen.htm>

firmy JMElektronik przeznaczona na ogłoszenia związane z elektroniką.

Patrz: [Komercyjne zastosowanie Internetu](#)

Tag

Patrz: [Znacznik](#)

Tar (Tape archive)

Format archiwizacji plików w systemach UNIX.

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

Protokół komunikacyjny używany przez wszystkie komputery podłączone do Internetu.

Patrz: [Internet; Protokół; Windows 95, instalacja protokołu TCP/IP](#)

Telnet

Usługa pozwalająca pracować na innym komputerze za pośrednictwem sieci Internet. Zasada jej działania polega na logowaniu się do innego komputera i emulowaniu zawartości jego ekranu tekstowego na naszym komputerze.

Temat

Część nagłówka listu zawierająca informację o poruszonym w nim problemie.

Thread

Patrz: [Wątek](#)

Token ring

Standard sieci lokalnych. W tej strukturze komputery połączone są kablem w kształcie pierścienia.

UIN

Patrz: ICQ

UniCode

16 bitowy system kodowania znaków diakrytycznych mający umożliwić używanie w ramach jednego zestawu znaków wielu różnych zestawów.

UNIX

System operacyjny stosowany początkowo na komputerach typu mainframe, a obecnie również na komputerach osobistych. Jego darmową wersją jest Linux. Pod kontrolą Linuxa działa wiele serwerów internetowych.

Kopiowanie pliku

W celu skopiowania pliku o nazwie **file1** do pliku o nazwie **file2**, należy wydać polecenie:

cp file1 file2

Uwaga!

*Jeżeli plik **file2** istnieje, jego zawartość będzie skasowana i zastąpiona przez **file1**.*

Przejsćcie do katalogu znajdującego się bezpośrednio nad aktualnym

W celu przejścia do katalogu znajdującego się nad katalogiem bieżącym, należy wydać polecenie:

cd ..

(cd spacja kropka kropka)

Usuwanie pliku

Chcąc usunąć plik o nazwie **file**, należy wydać polecenie:

rm file

i nacisnąć klawisz **Enter**.

Wyświetlanie zawartości katalogu

Jeśli chcemy wyświetlić zawartości katalogu bieżącego, należy wydać polecenie:

ls

i nacisnąć klawisz **Enter**.

Wyświetlanie zawartości katalogu ekran po ekranie

Żeby wyświetlić zawartość katalogu bieżącego z zatrzymaniem po wypełnieniu całego ekranu należy wydać polecenie:

ls | more

i nacisnąć klawisz **Enter**.

Wyświetlanie zawartości katalogu wraz z informacją o wielkości plików i dacie ich utworzenia

Chcąc wyświetlić zawartości katalogu wraz z informacją o wielkości plików i dacie ich utworzenia należy wydać polecenie:

ls -l

i nacisnąć klawisz **Enter**.

Wyświetlanie zawartości katalogu wraz z plikami ukrytymi

W celu wyświetlenia zawartości katalogu wraz z informacją o plikach ukrytych, należy wydać polecenie:

ls -a

i nacisnąć klawisz **Enter**.

Zmiana nazwy pliku

W celu zmiany nazwy pliku o nazwie **file1** na **file 2**, należy wydać polecenie:

mv file1 file2

Uwaga!

*Jeżeli plik **file2** istnieje, jego zawartość będzie skasowana i zastąpiona przez **file1**.*

Upload

Przesyłanie pliku z komputera lokalnego na odległy.

Patrz: Download; FTP;

URL (Uniform Resource Locator)

Niepowtarzalny adres każdej strony w Internecie.

Patrz: Adres; Adres IP

Usenet

Listy dyskusyjne.

W celu łatwego rozpoznania tematyki poruszanej na danej liście stosowane są umowne oznaczenia. Oto niektóre z nich:

- biz – biznes;
- comp – komputery i tematy pokrewne;
- misc – dyskusje nigdzie indziej nie pasujące;
- rec – hobby, gry i rekreacja;
- sci – tematy naukowe;
- soc – grupy towarzyskie, często narodowościowe;
- talk – polityka i tematy pokrewne;
- alt – tematy wyjątkowe lub kontrowersyjne; nie wszędzie dostępne.

Username

Nazwa użytkownika.

Udecode

Metoda dekodowania plików ASCII do postaci binarnych, jeżeli wcześniej zakodowano je poprzez uuencode.

Patrz: Uuencode

Uuencode

Metoda kodowania plików binarnych do postaci plików ASCII. Używając tej metody możliwe jest przesyłanie plików binarnych za pomocą poczty elektronicznej.

Patrz: Udecode

VRML (Virtual Reality Modeling Language)

Język modelowania przestrzennego. Język programowania, obsługujący grafikę trójwymiarową i nawigację przestrzenną wykorzystywaną na stronach WWW.

VT100

Rozumiany przez wiele programów komunikacyjnych system emulacji terminalu. Nowsza wersja systemu nosi nazwę VT102.

W3

Patrz: WWW

Wais

Serwer informacyjny sieci rozległej. W WAIS użytkownik widzi tylko jeden interfejs zaś program, „martwi się”, w jaki sposób dotrzeć do informacji w dziesiątkach, a nawet setkach różnych baz danych.

Patrz: WAN; Wyszukiwanie w Internecie

WAN (Wide Area Network)

Sieć złożona z komputerów znajdujących się w dużych odległościach od siebie (np. sieć Internet).

Patrz: LAN; MAN; Internet

Wątek

Artykuły w grupie dyskusyjnej, dotyczące jednego tematu.

Patrz: Grupa dyskusyjna

Web page

Patrz: Strona WWW

Węzeł PPP

Patrz: Węzeł SLIP

Węzeł SLIP

Jeden z dwóch standardów komunikacyjnych (oprócz PPP) stosowanych w połączeniach z Internetem. Stosowany jako bramka wejściowa dla komputera. Serwer przekazuje informacje (pocztę, grafikę itp.), a komputer musi je sam zinterpretować.

Patrz: PPP; SLIP

Wide-Area Information Server

Program zdolny do przeszukiwania dziesiątków baz danych w czasie jednej sesji.

Windows 3.X, nawiązywanie połączenia

Chcąc nawiązać połączenie z Internetem za pomocą komputera wyposażonego w system operacyjny Windows 3.X, należy:

- uruchomić program **Trumpet WIndsock**,
- wybrać polecenia: **Dialer, Manual Login**,
- napisać **AT** i nacisnąć klawisz **Enter**,
- jeżeli na ekranie nie pojawi się napis **OK**, sprawdzić poprawność konfiguracji modemu,
- jeżeli centrala telefoniczna działa w systemie tonowym, napisać **ATDT0w202122** lub **ATDP0w202122**, jeśli działa w systemie impulsowym,
- nacisnąć klawisz **Enter**,
- po połączeniu postępować zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie (podać login **PPP** i hasło **PPP**),
- po wyświetleniu adresu IP, nacisnąć klawisz **Esc** w celu uruchomienia protokołu PPP,
- uruchomić aplikację internetową.

Patrz: Dołączenie do Internetu

Windows 95, instalacja Dial-Up Networking



Mój komputer

W celu zainstalowania programu **Dial-Up Networking** należy:

- dwukrotnie kliknąć widoczną na ekranie ikonę **Mój komputer**,
- w otwartym oknie dwukrotnie kliknąć ikonę **Panel sterowania**,
- dwukrotnie kliknąć ikonę **Dodaj/Usuń programy**,
- wybrać zakładkę **Instalator Windows**,
- zaznaczyć pole **Komunikacja**,
- kliknąć pole **Szczegóły** i zaznaczyć **Dial-Up Networking**,
- włożyć do napędu **CD** z programem **Windows 95**,
- kliknąć **OK**.

Po zainstalowaniu programu, należy zamknąć system i znów go uruchomić, aby nowe ustawienia zostały uwzględnione.

Windows 95, instalacja protokołu TCP/IP

W celu zainstalowania protokołu **TCP/IP** należy:

- włożyć do napędu CD z wersją instalacyjną Windows 95,
- dwukrotnie kliknąć widoczną na pulpicie ikonę **Mój komputer**,
- w otwartym oknie, dwukrotnie kliknąć ikonę **Panel sterowania**,
- dwukrotnie kliknąć ikonę **Sieć**,
- wybrać zakładkę **Konfiguracja**,
- kliknąć przycisk **Dodaj**,
- wybrać **Protokół**,
- kliknąć przycisk **Dodaj**,
- odszukać i zaznaczyć podświetleniem **Microsoft i TCP/IP**,
- kliknąć **OK**.

Po zainstalowaniu programu, należy zamknąć system i znów go uruchomić, aby nowe ustawienia zostały uwzględnione.

Patrz: TCP/IP; Protokół

Wirusy komputerowe



Wirus komputerowy jest programem ukrytym na dysku, dyskietce lub w pamięci komputera.

W czasie pracy komputera wirus niezauważalnie dołącza się do kolejnych plików użytkownika. Tak jak wirus biologiczny, wirus komputerowy ma wielką zdolność do rozmnażania się. Jeśli w komputerze znajdują się dokumenty utworzone za pomocą edytora Word, a na dyskietce, z której przegrywamy inny dokument na dysk jest plik zarażony wirusem atakującym dokumenty Worda, wówczas zaatakuje on wszystkie dokumenty umieszczone w komputerze.

Jeśli nie zauważymy wirusa i wgramy zainfekowany dokument do innego komputera, wówczas i w nim dokumenty zostaną zarażone.

Wirus może spowodować wadliwe działanie programu, zniszczyć dane, zniszczyć system operacyjny lub sformatować dysk twardy. Nie zawsze jednak wirusy powodują zniszczenia. Czasem mogą tylko wyświetlić na ekranie napis, wygenerować dźwięk lub dołączać się do pliku po każdym uruchomieniu i zwiększać w ten sposób jego objętość.

Wirusy atakują i niszczą wyłącznie pliki. Nie mają natomiast wpływu na sprzęt. Jeśli na ekranie pojawiają się dziwne znaki lub jeśli klawiatura zaczyna reagować na naciskanie klawiszy w nieoczekiwany sposób, może to znaczyć, że program nadzorujący działanie ekranu lub klawiatury został uszkodzony przez wirusa.

Wkładając do komputera obcą dyskietkę (np. z grą) należy ją zawsze najpierw sprawdzić programem antywirusowym po to, żeby ustalić, czy nie ma na niej wirusów. Tylko w ten sposób można ustrzec komputer przed zarażeniem wirusami.

Poniższe czynniki zwiększają prawdopodobieństwo pojawienia się w komputerze wirusa:

- dołączenie komputera do sieci, która nie jest zarządzana w sposób profesjonalny i nie ma zainstalowanego oprogramowania antywirusowego,
- korzystanie z modemu,
- ściąganie programów z Internetu, BBS-ów,
- zbieranie oprogramowania, częste instalowanie nowych wersji,
- używanie dyskietek fabrycznie formatowanych lub niewiadomego pochodzenia,
- testowanie oprogramowania,
- korzystanie z tego samego komputera przez wiele osób.

Norton AntiVirus jest pakietem programów autorstwa firmy Symantec. W pakiecie znajdują się programy działające w środowisku:

- Dos,
- Windows 3.X,
- Windows 9X,
- Windows NT 3.51/4.0.

Przygotowanie pakietu do pracy polega na zainstalowaniu go w komputerze. Program domyślnie instaluje się w ten sposób, że stale czuwa w komputerze i okresowo skanuje programy.

Działanie pakietu polega na:

- skanowaniu plików rozruchowych podczas uruchamiania komputera,
- znakowaniu plików polegającym na zapisaniu charakterystycznych informacji o plikach. Dane są porównywane z wynikami skanowania i jeśli zaobserwowane zostaną zmiany typowe dla działania wirusów użytkownik jest o tym informowany,
- stałym monitorowaniu plików wgrywanych do komputera,
- okresowym skanowaniu znajdujących się w komputerze plików,
- okresowej aktualizacji bazy danych zawierającej informacje o znanych wirusach.

Dobrym zabezpieczeniem przed wirusami jest program antywirusowy blokujący wszystkie drogi, którymi wirusy mogą dostać się do komputera. Program taki powinien:

- w momencie uruchamiania komputera przeglądać zawartość plików systemowych i rekordów rozruchowych,
- podczas uruchamiania programów sprawdzać, czy nie są zainfekowane,
- kontrolować pliki wczytywane z dyskietek i dysków,
- sprawdzać pliki ściągane do komputera przez kartę sieciową i modem,
- sprawdzać zawartość plików skompresowanych (pakowanie powoduje zmianę „wyglądu” plików i jeżeli program nie jest w stanie przejrzeć zawartości archiwum, wówczas może znajdować się w nim wirus),
- samoczynnie uruchamiać się co pewien czas (np. raz dziennie lub w określony dzień tygodnia i przeglądać dane i programy zgromadzone w komputerze),

- mieć możliwość częstej aktualizacji danych o wirusach oraz rozpoznawania programów, które mają budowę lub zachowania charakterystyczne dla wirusów.

Patrz: Norton AntiVirus autoochrona; Źródła wirusów

WWW (World Wide Web)

Najpopularniejsza usługa Internetu pozwalająca na przeglądanie dokumentów WWW, zawierających tekst, grafikę, wideo, dźwięk. Cechą charakterystyczną dla WWW są hyperlinki, hipertekst.

Patrz: Przeglądarka WWW

Wyszukiwanie plików

Patrz: Archie; Poszukiwanie oprogramowania

Wyszukiwanie w Internecie

Internet jest siecią komputerową o zasięgu ogólnosiwiatowym. Tworzą go serwery komunikujące się ze sobą za pośrednictwem łączy telefonicznych. Jedną z najpopularniejszych usług jest umieszczanie na serwerach dokumentów zwanych stronami internetowymi lub stronami WWW.

Prezentowana jest na nich różnorodna tematyka: informacje o firmach lub produktach, oferty miejscowości wypoczynkowych, kursy walut, notowania giełdowe itd.

Swoje internetowe odpowiedniki ma większość gazet.

Autorami stron są również osoby prywatne, które chcą na przykład pokazać wszystkim zdjęcie ich rodziny lub zapaleńcy prezentujący fotografie latających talerzy, ulubionych aktorów, ukochanego motocykla.

Informacje przygotowane w tej postaci są dostępne dla każdego internauty. Trzeba tylko wiedzieć, jak do nich dotrzeć.

Ze względu na ciągłe zmiany, w Internecie nie jest możliwe skatalogowanie jego zasobów. Do wyszukiwania informacji trzeba stosować inne techniki niż na przykład w przypadku baz danych dostarczanych na płytach CD.

W Internecie znajdują się również strony utworzone specjalnie w celu wyszukiwania informacji. Można je podzielić na dwie grupy:

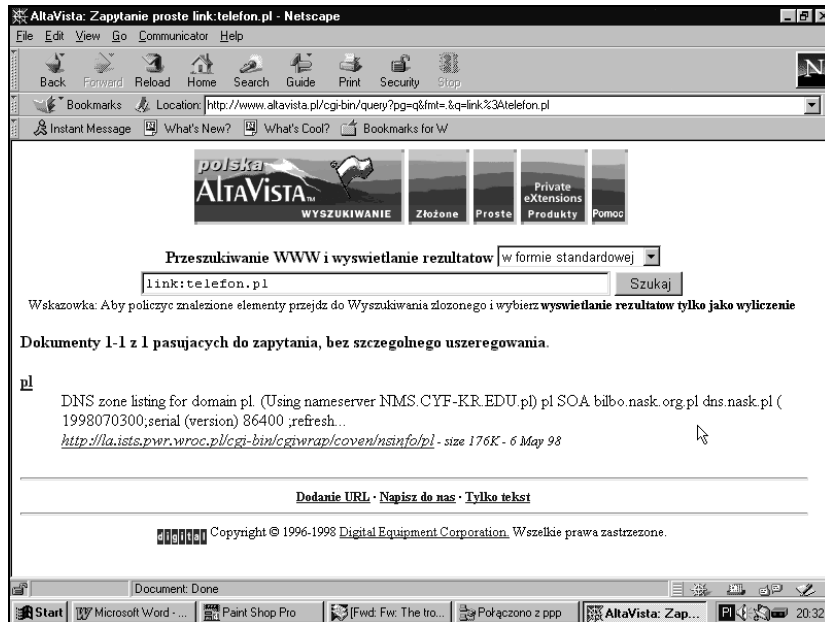
- strony zawierające pogrupowane tematycznie odnośniki do innych stron. Tworzenie ich i stała aktualizacja wymaga ciągłej pracy wielu ludzi. Do tej grupy należą na przykład: WOW!, Netoskop, Yahoo.
- strony pełniące rolę formularza do wprowadzania danych dla programu wyszukiującego. Informacje o stronach WWW zbierane są w tym wypadku przez oprogramowanie wyszukiwarki, które analizuje i odnotowuje zmiany w sieci. Do tej grupy należą na przykład: Altavista, Infoseek, FTP Search. Posługiwanie się tym systemem jest bardziej efektywne, niż stronami z odnośnikami, ale wymaga nieco większej wiedzy. W niniejszym rozdziale znajduje się niezbędne minimum takich informacji.



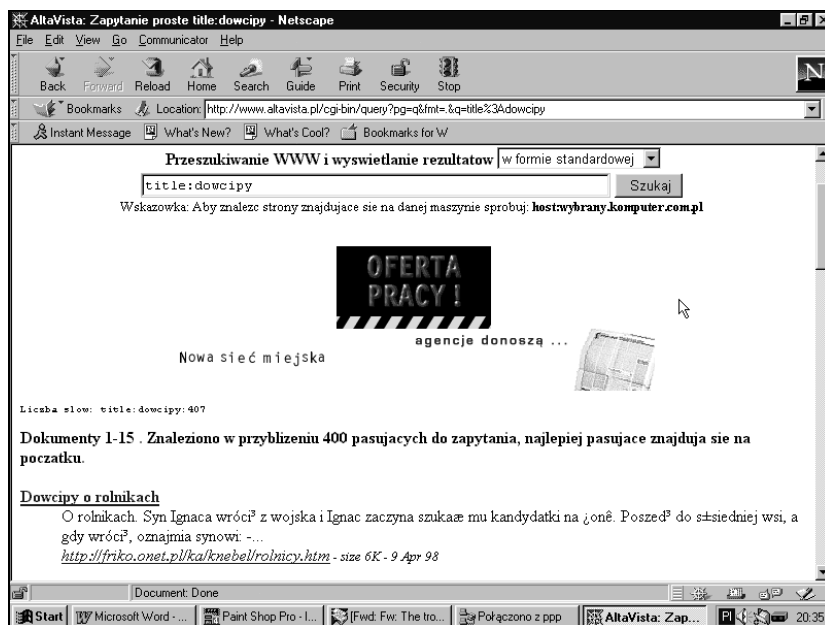
Analizowane pole

Poniższe informacje są aktualne niezależnie od tego, czy korzystamy z wyszukiwarki **Altavista**, czy **Infoseek**.

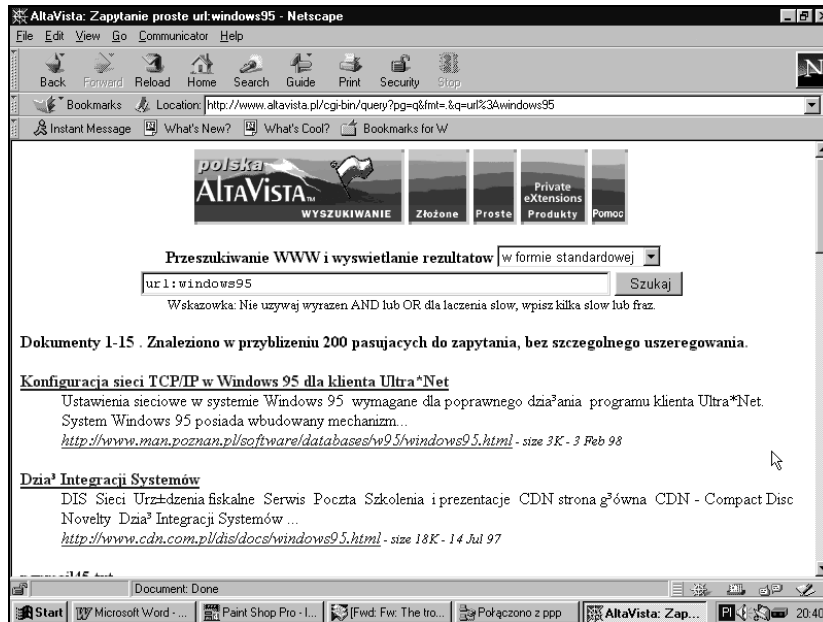
Jeżeli chcemy znaleźć strony, które zawierają choć jeden odsyłacz do strony o danym adresie, należy zapytanie sformułować w następujący sposób: **link:adres_strony**.



Poszukując stron o określonym tytule należy sformułować zapytanie w następujący sposób: **title:"szukany_tytuł"**.



Chcąc znaleźć strony mające w swoim adresie słowo kluczowe należy zapytanie sformułować w następujący sposób: **url:słowo_kluczowe**.



Fraza

Terminem tym określamy łańcuch sąsiadujących ze sobą słów, np.:

„komitet badań naukowych”

„telefon bezprzewodowy”

„notowania giełdowe”.

Kolejność odsyłaczy

Wynikiem wyszukiwania jest wyświetlenie listy odsyłaczy do stron spełniających zadane kryteria. Dokumenty zawierające najwięcej poszukiwanych słów wyświetlane są na początku listy.

Małe i wielkie litery w zapytaniach

Użycie w zapytaniu małych liter powoduje, że wyszukiwane są zarówno dokumenty zawierające małe, jak i duże litery.

Napisanie zapytania przy użyciu wielkich liter powoduje, że wyszukiwane dokumenty muszą być zgodne z zapytaniem pod względem wielkości liter. Zastosowanie w zapytaniu frazy „Frytki Beztłuszczowe” powoduje, że jako spełniające kryterium będą wyświetlone dokumenty zawierające frazę „Frytki Beztłuszczowe”, zaś pominięte zostaną teksty z frazą „frytki beztłuszczowe”, „FRYTKI BEZTŁUSZCZOWE” itp.

Ograniczenie liczby odsyłaczy

Jeżeli rezultatem wyszukiwania hasła składającego się z jednego wyrazu jest wyświetlenie zbyt dużej ilości odsyłaczy można:

- poszukiwać frazy,
- podać wyrażenia wymagane i niepożądane,
- określić pole, w którym musi wystąpić to słowo.

Poszukiwanie frazy

Jeżeli poszukujemy informacji na temat Komitetu Badań Naukowych, wówczas musimy poinformować wyszukiwarkę, że interesują nas tylko te dokumenty, które zawierają wszystkie trzy słowa. W przeciwnym wypadku na liście odsyłaczy znajdą adresy dokumentów zawierających także pojedyncze słowa.

Jeżeli w zapytaniu użyjemy słów umieszczonych w cudzysłowie (zamiast **Komitet Badań Naukowych** napiszemy „**Komitet Badań Naukowych**”), wówczas program zaliczy do kategorii spełniających podany warunek tylko te dokumenty, które zawierają wszystkie słowa.

Wyrażenia wymagane i niepożądane

Jeżeli chcemy, aby wśród wyników wyszukiwania nie znajdowały się odsyłacze do stron zawierających określone słowo, należy poprzedzić je znakiem –.

Na przykład, wypisanie w polu zapytania frazy „**samochód osobowy**” –**diesel** spowoduje, że wśród odsyłaczy do dokumentów zawierających zwrot **samochód osobowy** nie będzie takich, które mają w treści słowo **diesel**.

Możemy również żądać, aby jakieś słowo koniecznie występowało w wyszukanych dokumentach. W takim wypadku należy poprzedzić je znakiem +.

Na przykład, wypisanie w polu zapytania frazy „**samochód osobowy**” +**miejski** spowoduje, że wśród odsyłaczy do dokumentów zawierających zwrot **samochód osobowy** będą tylko takie, które mają w treści słowo **miejski**.

Wyszukiwarki angielskojęzyczne



<http://www.infoseek.com/>



<http://altavista.digital.com/>



<http://www.lycos.com/>



<http://www.yahoo.com/>



<http://www.excite.com/>



<http://www.search.com/>



<http://ftpsearch.ntnu.no/>



<http://index.opentext.net/indexb.html>



<http://www.dejanews.com/>



<http://www.bigfoot.com/>

Wyszukiwarki polskojęzyczne

Infoseek PL



<http://infoseek.icm.edu.pl/>

Altavista PL



<http://www.altavista.pl/>

Wirtualna Polska CNT



<http://www.wp.cnt.pl/>

WOW!



<http://www.wow.pl/>

NetOskop



<http://www.chip.pl/>

Onet.pl



<http://www.onet.pl/>

Polska Strona Główna



<http://www.polska.pl/>

Polska Strona Domowa



<http://plwww.fuw.edu.pl/pl/polskahome.html>

PolishWorld



<http://www.polishworld.com/>

Poland.Net



<http://www.poland.net/>

Znaki globalne

Jeżeli w jednym zapytaniu chcemy uzyskać odsyłacze do dokumentów zawierających hasło użyte w dowolnej liczbie lub formie, wówczas zamiast litery możemy użyć znaku *.

Na przykład, jeśli interesują nas dokumenty zawierające słowa: **interaktywna**, **interaktywne**, **interaktywność**, **interaktywny**, możemy w zapytaniu użyć słowa **interaktywn***.

Niewłaściwie użyta notacja z gwiazdką może znacznie utrudnić wyszukiwanie. Jeżeli chcąc uzyskać odsyłacze do stron zawierających słowo **całka**, **całki**, **całkowanie** itp. użyjemy zapisu **całk***, wówczas odsyłacze będą również wskazywały dokumenty, w których użyto słowa **całkiem**.

Patrz: Poszukiwanie oprogramowania

Za darmo

W Internecie można znaleźć wiele promocyjnych ofert. Obejmują one bardzo szeroki asortyment towarów i usług. Są to próbne wersje programów, które różnią się tylko tym od nabywanych w sklepie, że do momentu zarejestrowania się u sprzedawcy przy każdym uruchomieniu będą wyświetlać informację o tym, że opłata rejestracyjna nie została wniesiona. Często można spotkać się z ofertą darmowych kont poczty elektronicznej lub miejsca na serwerze na umieszczenie swojej strony WWW.

Oferty zmieniają się bardzo szybko. Aktualną, przygotowaną w języku polskim informację o nich można znaleźć na stronach o poniższych adresach:

<http://www.gratis.pl/>

<http://www.internauta.gnet.pl/>

Patrz: Poszukiwanie oprogramowania; Wyszukiwanie w Internecie

Zakładanie darmowego konta e-mail

Niektórzy dostawcy usług internetowych oferują możliwość założenia konta e-mail bez wnoszenia żadnych opłat. Nie jest to jednak działalność charytatywna. Do listu wysłanego za pośrednictwem takiego konta dodawana jest stopka informująca o tym, na jakim serwerze zostało ono założone. Każdy wysłany z serwera list jest jednocześnie listem reklamowym. Im więcej kont na danym serwerze, tym większa szansa, że ktoś będzie chciał obejrzeć umieszczane na nim strony WWW.

Za udostępnienie miejsca na często odwiedzanym serwerze jego właściciel może pobierać wyższe opłaty.

Płynie stąd korzyść dla każdej z trzech zainteresowanych stron:

- posiadacz darmowego konta nie ponosi kosztów, a w zamian za to godzi się na reklamowanie serwera,
- dostawca usług internetowych ma wyższe zyski z umieszczonych stron WWW o charakterze komercyjnym, w zamian za udostępnienie części przestrzeni na swoim serwerze,
- firmy reklamujące się za pomocą stron WWW umieszczają swoje informacje w miejscu, do którego częściej zaglądają internauci, ale płacą za to wyższe sumy.

Darmowe konto pocztowe można założyć na następujących serwerach polskojęzycznych:

<http://box43.gnet.pl/>

<http://free.polbox.pl/>

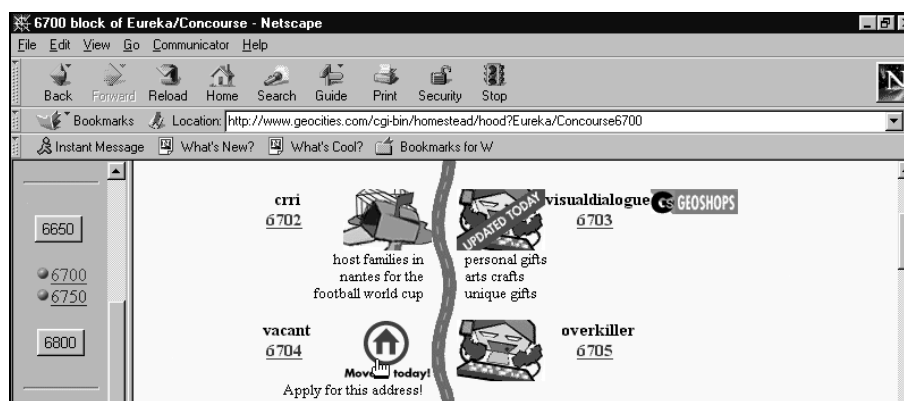
<http://friko.onet.pl/>
<http://www.kki.net.pl/>

Można również skorzystać z oferty firm obcojęzycznych:

<http://www.geocities.com/>
<http://hempseed.com/>
<http://www.juno.com/>

Chcąc założyć konto poczty elektronicznej należy:

- połączyć się z Internetem,
- uruchomić przeglądarkę,
- połączyć się z adresem <http://www.geocities.com/>
- kliknąć na stronie WWW napis **Free e-mail**,
- ponieważ serwis umożliwia także umieszczenie strony WWW, podzielony jest na grupy tematyczne, w naszym przypadku klikamy **Eureka**,
- odszukujemy odsyłacz z wolnymi miejscami (**vacancies**) i klikamy go,
- następnie klikamy symbol domku:



- w formularzu zaznaczamy opcję **Free Personal Home Page Program**,
- jeśli nie mieliśmy jeszcze konta w tej części serwera, na pytanie **Are you already a Netopia Virtual Office Member?** Odpowiadamy **No**,
- klikamy przycisk **I Agree to these Terms and Conditions**,
- wypełniamy formularz:
 - **First Name** – imię;
 - **Last Name** – nazwisko;
 - **Street Address** – ulica, na której mieszkamy;
 - **City** – miasto;
 - **State** – stan;
 - **Postal Code** – kod pocztowy;
 - **Area Code** – tę opcję zaznaczają tylko mieszkańcy USA;
 - **Country** – kraj;
 - **Highest Level of Education Completed** – wykształcenie;
 - **Household Income** – roczny dochód rodziny;
 - **Marital Status** – stan cywilny;
 - **Occupation** – zawód;

- **Interests** – zainteresowania;
- **E-Mail Address** – adres konta e-mail, na które przyjdzie potwierdzenie rejestracji i hasło.

Uwaga!

Na adres e-mail, którego użyjemy podczas zakładania swojego konta przysyłane są później listy z reklamami.

- **Gender** – płeć;
- **Date of Birth** – data urodzenia;
- **Membername** – identyfikator użytkownika, który zostanie wykorzystany do utworzenia adresu e-mail. Należy go wpisać małymi literami. Nie może zawierać spacji i przekraczać długości 14 znaków;
- w liniach do 1 do 3 należy wpisać temat naszej strony WWW. Opis nie może zawierać znaczników HTML. Mogą w nim występować spacje. W jednej linii nie może być jednak więcej niż 35 znaków;
- na pytanie o to, czy chcemy mieć konto e-mail (**Would you like to receive a free GeoCities E-mail account?**), odpowiadamy twierdząco (**Yes**);
- jeżeli nie chcemy otrzymywać reklam przysyłanych na nasze konto e-mail, na pytanie **Special offers?**, odpowiadamy **No**. Podobnie możemy uczynić w ramach **Surplus Direct**, **Geoplanet**, **Infobeat**;
- klikamy przycisk **Submit**;
- jeżeli wyświetlony zostanie komunikat **Your membername is not valid** oznacza to, że nasz identyfikator jest niepoprawny lub już używany i musimy w ramce widocznej obok wpisać inny, a następnie kliknąć przycisk **Submit**,
- jeśli ujrzymy komunikat **Unfortunately, someone else moved into that address while you were completing the application process**, oznacza to, że w czasie, gdy wypełnialiśmy formularz, ktoś inny zajął nasze miejsce. W takiej sytuacji należy kliknąć jedną z propozycji, a następnie kliknąć przycisk **Move me In!**,
- po chwili ujrzymy stronę z gratulacjami z okazji założenia konta pocztowego na serwerze Geocities:



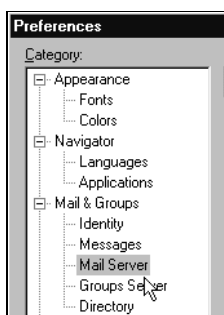
- nieco później otrzymamy list zawierający nasze hasło i inne informacje:

Subject: Welcome to GeoCities
 Date: 28 May 1998 21:23:54 UTC
 From: civics@geocities.com
 To: mikom@mikom.com.pl

Hi MALGORZATA,

Welcome to the GeoCities Personal Homepage Program! Thank you for choosing GeoCities. To foster the growth of the GeoCities community and to keep it fresh and evolving ****PLEASE**** keep in mind that you'll need to start building your homepage within the next two weeks. To that end, this e-mail is designed to give you all the info you'll need to get started at GeoCities. The URL for your Personal Homepage is:

<http://www.geocities.com/Eureka/Concourse/8317/>



Po założeniu konta, na serwerze została wydzielona przestrzeń na pliki, ustawione standardowe prawa dostępu. Użytkownik musi podać programowi parametry serwera, którego będzie używał do odbierania i wysyłania poczty.

W przypadku programu Netscape Communicator dostęp do menu konfiguracyjnego uzyskamy po wybraniu poleceń: **Edit, Preferences**. Następnie w oknie **Preferences** trzeba kliknąć w pole **Mail Server** i uzupełnić dane według wzoru:

Parametr	Dane
Outgoing Mail (SMTP) Server	Mail.geocites.com
Incoming Mail (POP3) Server	Mail.geocites.com
Mail Server username	Indentyfikator użytkownika, a w naszym przypadku magdalenatruse

Po kliknięciu w oknie **Preferences** w pole **Identity** wyświetlone zostaną następne pola, które należy uzupełnić według wzoru:

Parametr	Dane
Your name	Personalalia użytkownika
Email address	Adres skrzynki e-mail, a w naszym przypadku Magdalenatruse@geocites.com

W celu sprawdzenia funkcjonowania konta e-mail należy:

- skonfigurować program pocztowy,
- połączyć się z Internetem,
- wysłać list na swoje konto.

Zakładka

Utworzony przez użytkownika i znajdujący się na dysku lokalnym komputera odsyłacz do strony WWW. Zakładki pozwalają na zaznaczenie interesujących miejsc w cyberprzestrzeni, aby móc do nich wracać bez konieczności wyszukiwania.

Załącznik

Plik dołączany do poczty elektronicznej.

Patrz: Eudora; Netscape Communicator

Zasoby sieci

Wszystko, co jest dostępne dla użytkownika sieci (użytkownicy, pliki, serwery, drukarki, modemy itp.).

Patrz: Poszukiwanie oprogramowania; Wyszukiwanie w Internecie

Zestaw internetowy

Zintegrowany zestaw programów obsługujących Internet np.: Microsoft Internet Suite, Netscape Communicator, Quarterdeck Internet Suite.

Zestaw zawiera programy do obsługi: e-mail, FTP, WWW, grup dyskusyjnych itp.

ZIP

Format kompresji plików. Pliki skompresowane zajmują mniej miejsca i można je przesyłać siecią w krótszym czasie.

Do pakowania używany jest program pkzip, do rozpakowywania program pkunzip.

Istnieje również wersja dla Windows o nazwie winzip.

Znacznik

Polecenie języka HTML, wstawiane do dokumentu internetowego, które jest następnie interpretowane przez przeglądarkę WWW. Przykładowe znaczniki:

<P> – utworzenie nowego akapitu,

<HR> – wstawienie do dokumentu poziomej linii.

Patrz: HTML

Znaki narodowe

W większości języków używane są właściwe dla nich litery, widoczne na klawiszach oraz charakterystyczne dla danego języka znaki narodowe. Występują one tylko w tym języku. Na przykład, charakterystyczne dla języka niemieckiego są między innymi litery: ß, ä, ë, ü. Dla języka polskiego charakterystyczne są na przykład: ą, ć, ę, ł.

Patrz: E-mail, polskie znaki

Znaki specjalne

W szerokim rozumieniu jest to zestaw znaków (na ogół niedostępnych bezpośrednio z klawiatury) wprowadzanych do dokumentu HTML w specjalny sposób (np. ",

&, < >, ?, §, ©, ®, µ, ¶), z użyciem ich kodów. Niektóre znaki (np. nawiasy ukośne) są kodami sterującymi w dokumentach HTML, a więc ich odzwierciedlenie w dokumencie wymaga innego sposobu wprowadzenia.

Źródła wirusów

Wirus może dostać się do komputera:

- z „pustej dyskietki” wyjętej z nowej, nieużywanej paczki. Dyskietki są w większości fabrycznie formatowane, a w komputerze używanym do formatowania mógł znajdować się wirus atakujący sektory rozruchowe dyskietek,
- z dyskietki z plikami przenoszonymi z innego komputera. Nawet jeśli dyskietka zawierała dokument przygotowany w domu, a wzięliśmy ją do pracy tylko po to, aby wykonać wydruk, to mogła ona zostać w ten sposób zainfekowana. Jeżeli dyskietka nie była zabezpieczona przed zapisem, a po wczytaniu dokumentu edytorem wykonaliśmy jakieś zmiany, to przy zamykaniu dokumentu dokonany został zapis na dysk. Jeśli w komputerze był wirus atakujący dokumenty, wówczas podczas zapisu znalazł się on na dyskietce,
- wraz z plikami pobieranymi z serwisów typu BBS,
- po włożeniu do komputera dyskietek z pakietu, który już był otwarty w momencie kupna lub po zakupie mógł być już użyty do wykonania instalacji w innym komputerze,
- wraz z dokumentami ściągаныmi z sieci, otrzymywaną pocztą,
- za pośrednictwem płyt CD. Na płycie możemy dokonać tylko zapisu, ale jeśli znajdujące się na niej pliki zostały zainfekowane przed nagraniem CD-ROM-u, wówczas płyta staje się „nosicielem zarazy”.

Patrz: Wirusy komputerowe

Dodatek

Wskazówki dla użytkowników i zasady etykiety

Autor: Arlene H. Rinaldi
Florida Atlantic University
wrzesień 1992
Tłumaczenie: Krzysztof Snopek
Wydział Elektryczny Politechniki Gdańskiej
grudzień 1993

Wstęp

Motywacją do powstania tego opracowania była potrzeba opracowania jednolitych wskazówek dla wszystkich protokołów INTERNETU, które pozwoliłyby użytkownikom (z Uniwersytetu Floryda) wykorzystywać wszystkie potencjalne zasoby INTERNETU, zapewniając jednocześnie pełną ich (użytkowników) odpowiedzialność za sposób dostępu i transmisji informacji poprzez sieć INTERNET.

Zakładamy, że czytający jest w pewnym stopniu zaznajomiony z terminologią i protokołami, do których odwołujemy się w tym opracowaniu.

Zezwala się na powielanie i rozpowszechnianie tego dokumentu, pod warunkiem, że tekst pozostanie nienaruszony. W sprawach uzupełnień, komentarzy, sugestii itp. prosimy nadsyłać pocztą (e-mail) na adres: **rinaldi@acc.fau.edu**

Wprowadzenie

Sprawą o podstawowym znaczeniu dla każdego użytkownika sieci jest to, aby zdawał on sobie sprawę ze swej odpowiedzialności za dostęp do rozległych zasobów INTERNETU: usług, komputerów, systemów i ludzi. Użytkownik ponosi ostateczną odpowiedzialność za swoje działania przy dostępie do usług sieciowych. INTERNET nie jest pojedynczą siecią; jest to raczej zbiór tysięcy pojedynczych sieci, którym umożliwiono wymianę informacji pomiędzy sobą. Informacja wysyłana do INTERNETU może w rzeczywistości wędrować poprzez wiele różnych sieci, zanim dotrze do miejsca przeznaczenia. Dlatego użytkownicy pracujący w INTERNECIE muszą być świadomi obciążenia, jakie wnoszą do innych współpracujących sieci. Jako użytkownik sieci lokalnej otrzymujesz zezwolenie na dostęp do innych sieci (i/lub systemów komputerowych w nich pracujących).

Każda sieć i system mają własny zestaw reguł, zwyczajów i procedur. Działania, które są rutynowo dozwolone w jednej sieci/systemie, mogą być kontrolowane lub nawet zabronione w innej. Użytkownik jest odpowiedzialny za przestrzeganie tych lokalnych reguł. Pamiętaj: to, że użytkownik „może” wykonać jakieś konkretne działanie nie oznacza jeszcze, że „powinien” je wykonać. Używanie sieci jest

PRZYWILEJEM, a nie UPRAWNIENIEM; przywilejem, który może być w każdej chwili czasowo odebrany za jego nadużywanie.

Przykładami takiego nadużywania mogą być: umieszczanie w systemie nielegalnych informacji, używanie obelżywego lub budzącego inne zastrzeżenia języka w przesyłanych wiadomościach (zarówno publicznych, jak i prywatnych), nadawanie wiadomości, które mogą spowodować utratę wyników pracy u odbiorców, wysyłanie tzw. „listów łańcuskowych”, „broadcast’ów”, oraz wszelkie inne działania, które mogą spowodować „przepełnienie” sieci lub zakłócenie pracy innych użytkowników w inny sposób. W szczególnych wypadkach może nastąpić odebranie przywileju pracy w sieci NA STAŁE, będące wynikiem akcji dyscyplinarnych, podejmowanych przez specjalną komisję, powołaną do badania przypadków nadużyć w sieci.

Poczta elektroniczna i pliki

Odpowiedzialność użytkownika

Użytkownik odpowiada za zawartość i utrzymywanie w porządku swojej elektronicznej skrzynki pocztowej:

- Kontroluj pocztę codziennie i utrzymuj się w wyznaczonym limicie miejsca na dysku.
- Usuвай niezwłocznie niepotrzebne przesyłki, ponieważ zajmują one miejsce na dysku.
- Utrzymuj w swojej skrzynce tylko naprawdę niezbędne przesyłki.
- Przesyłki można kopiować do zbioru, a następnie na dysk lokalny Twojego komputera lub na dyskietkę, do późniejszego wykorzystania.
- Nigdy nie zakładaj, że Twoja poczta może być odczytana tylko przez Ciebie; inni mogą być też w stanie odczytać Twoją przesyłkę. Nigdy nie wysyłaj i nie przechowuj niczego, czego nie chciałbyś zobaczyć np. w dzienniku wieczornym.

Użytkownik jest też odpowiedzialny za zawartość i utrzymywanie w porządku swojego katalogu (*home directory*) na dysku serwera:

- Utrzymuj zawartość katalogu na poziomie niezbędnego minimum. Pliki powinny być kopiowane na dysk lokalny Twojego komputera lub na dyskietki.
- Rutynowo i często kontroluj, czy Twój komputer/dyskietki nie został zainfekowany, szczególnie po transmisji plików z innych systemów, aby zapobiec rozprzestrzenianiu się wirusów.
- Twoje pliki mogą być dostępne dla osób posiadających wyższe uprawnienia systemowe, tak więc nie przechowuj niczego prywatnego w swoim katalogu.

TELNET

- Wiele usług dostępnych poprzez TELNET posiada pliki z dokumentacją, dostępne online lub przez FTP. Zamiast blokować łącza podczas długotrwałych prób „uczenia się” nowego systemu, ściągnij te pliki i zapoznaj się z nimi.
- Pamiętaj o innych użytkownikach, którzy chcą korzystać z danej usługi; jej operator może Ci w ostateczności zabronić do niej dostępu. Bądź przyłączony do innego systemu tylko na czas niezbędny dla uzyskania żądanej informacji, a potem odłącz się bez zwłoki.

- Uzyskane informacje powinieneś skopiować na swój lokalny komputer lub na dyskietki (nie przetrzymuj ich na serwerze).

Anonymous FTP (protokół przesyłania plików)

- Użytkownicy powinni podawać jako PASSWORD swój adres poczty elektronicznej (e-mail); operator serwera FTP może wówczas w razie potrzeby śledzić poziom użytkowania FTP. Jeżeli Twój adres e-mail powoduje błędy, podaj GUEST w odpowiedzi na następny „password prompt”.
- Staraj się wykonywać transmisje dużych plików (ponad 1 Mb) po godzinach pracy, a w przypadku odległych serwerów – w późnych godzinach wieczornych.
- Stosuj się do ograniczeń czasowych wymaganych przez serwery FTP. Myśl w kategoriach czasu lokalnego na serwerze, z którym się połączyłeś, a nie Twojego czasu lokalnego.
- Kopiuuj uzyskane pliki na swój komputer lokalny lub dyskietki, aby utrzymać się w wyznaczonym limicie Twojego katalogu na serwerze.
- Jeśli korzystasz z usług ARCHIE, rób to w miarę możliwości za pomocą poczty elektronicznej, a nie online.
- Kopiując programy, użytkownik jest odpowiedzialny za sprawdzenie i przestrzeganie warunków licencji i praw „copyright”. Jeżeli korzystasz z programu, opłać autorowi opłatę rejestracyjną (jeżeli jest wymagana).
- Jeżeli masz jakieś wątpliwości, nie kopiuuj programu; było wiele przypadków, że oprogramowanie chronione przez „copyright” znalazło się w archiwach FTP.
- Dodatkowych informacji (*support*) w sprawie skopiowanych programów żądaj od autora danej aplikacji.
- Usuwać niepotrzebne programy z systemu.

Komunikacja elektroniczna (e-mail, grupy LISTSERV, Usenet, Mailing lists)

- Nadawaj przesyłki krótkie i na temat.
- W jednej przesyłce koncentruj się na jednym temacie.
- Bądź profesjonalny i ostrożny w tym, co mówisz o innych. (Przesyłki e-mail można łatwo rozpowszechniać!).
- Cytuj zawsze źródła, referencje itp.
- Pisz krótkimi zdaniami, unikaj znaków sterujących.
- Przestrzegaj „drogi służbowej” w korespondencji z administratorami sieci/usług. Np. nie przysyłaj zażaleń na działanie poczty bezpośrednio na „top” tylko dlatego, że potrafisz to zrobić poprzez e-mail.
- Nie używaj sieci akademickich do celów handlowych i prywatnych.
- W stopce przesyłki pocztowej, załączaj swoje dane (*signature*). Powinny one zawierać: imię, nazwisko, stanowisko, komórkę organizacyjną, adres e-mail i być nie dłuższe niż 4 linie. Dodatkowo można podać adres pocztowy i numer telefonu.
- Pisz dużymi literami tylko po to, aby podkreślić ważny punkt lub wyróżnić tytuł/nagłówek. Słowa można też wyróżnić ujmując je w *gwiazdki*.

- Bądź staranny i ostrożny przekazując (*forwarding*) pocztę na adresy grupowe i listy dystrybucyjne. Zalecane jest podawanie źródła dokumentu oraz instrukcji, jak otrzymać kopię.
- Za szczególnie niegrzeczne uważa się rozpowszechnianie prywatnej poczty przez „*mailing lists*” lub Usenet bez zezwolenia autora.
- Bądź ostrożny pisząc z humorem lub sarkazmem. Bez osobistego kontaktu Twój żart może być odebrany jako złośliwa krytyka.
- Przestrzegaj warunków licencji i copyright.
- Cytując inne osoby, wytnij wszystko, co nie dotyczy bezpośrednio problemu. Załączenie całego artykułu na pewno znudzi czytających.
- W miarę możliwości używaj skrótów.

LISTSERV, grupy dyskusyjne

Na niektórych listach panuje mały ruch, inne natomiast mogą wypełnić Twoją skrzynkę kilkuset przesyłkami na dzień. Liczne przesyłki nadchodzące z różnych listserverów, listy adresowane do wielu użytkowników wymagają znacznego nakładu czasu na przetwarzanie okupując cenne zasoby systemu. Subskrypcje do list dyskusyjnych należy ograniczać do niezbędnego minimum, uwzględniając limit miejsca na dysku i własne możliwości czytania na bieżąco nadsyłanych przesyłek.

- Dbaj o to, aby Twoje pytania i komentarze odpowiadały tematowi danej listy.
- Nie wahaj się prowokować innych do dyskusji. Pamiętaj jednak, że są to dyskusje „publiczne” i służą do konstruktywnej wymiany poglądów. Traktuj innych uczestników tak, jak chciałbyś być sam traktowany.
- Stawiając pytanie w grupie dyskusyjnej, zalecaj nadsyłanie odpowiedzi do siebie osobiście; wyślij opracowaną, zbiorczą odpowiedź do całej grupy.
- Odpowiadając na przesyłkę nadesłaną do grupy, sprawdź adres, aby mieć pewność, że odpowiadasz zgodnie z intencją (pojedynczej osobie lub całej grupie).
- Zapisując się do grupy, zachowaj otrzymane potwierdzenie zgłoszenia po to, aby ew. móc się na nie powołać.
- Jeśli nie będzie Cię w pracy ponad tydzień, wypisz się lub zawieś subskrypcję we wszystkich listach/grupach, do których należysz.
- Jeśli możesz odpowiedzieć na czyjeś pytanie, odpowiedz na jego adres osobisty. Dwudziestu ludzi odpowiadających na to samo pytanie na dużej liście może zapełnić szybko wiele skrzynek pocztowych...
- Zapisuj się na listę podając swój osobisty adres, a nie np. wspólny adres biura, katedry itp.
- Czasami zapisujący się na listę nie są zaznajomieni z właściwą „etykietą sieciową” (*netiquette*) i nadsyłają zadania SUBSCRIBE lub UNSUBSCRIBE bezpośrednio do samej listy. W takich przypadkach, bądź tolerancyjny zamiast krytykować lepiej udziel pożytecznych wskazówek.
- Inni ludzie na liście nie są zainteresowani Twoimi intencjami zapisania się czy wypisania z listy. Wszelkie zadania administracyjne tego typu winny być nadsyłane pod odpowiedni adres, nie zaś do samej listy. Odpowiednie do tego celu są adresy:

— dla LISTSERV GROUPS – `listserv@host`

- dla MAILING LISTS – **listname-REQUEST@host** lub **listname-OWNER@host**

Zarówno w przypadku Mailing lists, jak i LISTSERV groups w celu zapisania/wypisania na/z listy, w treści przesyłki umieść:

- SUBSCRIBE nazwa_listy imię nazwisko (aby zapisać się na listę), lub
- UNSUBSCRIBE nazwa_listy (aby się z niej wypisać).

Dziesięć przykazań etyki komputerowej

1. Nie będziesz używał komputera, aby szkodzić innym.
2. Nie zakłócaj innym pracy na komputerach.
3. Nie zaglądaj bez pozwolenia do cudzych plików.
4. Nie będziesz używał komputera, aby kraść.
5. Nie będziesz używał komputera do dawania fałszywego świadectwa.
6. Nie będziesz używał, ani kopiował programów, za które nie zapłaciłeś.
7. Nie będziesz używał zasobów cudzych komputerów bez zezwolenia (autoryzacji).
8. Nie będziesz przywłaszczał sobie wysiłku intelektualnego innych.
9. Będziesz myślał o społecznych konsekwencjach programu, który piszesz.
10. Będziesz używał komputera z rozwagą i ostrożnością.