

Dévay Gyula Tamás

Internet Kalauz



Jegyzet a Controll Ludovika Kft Internet
Bemutató Oktatásához (IBO)

1999

Előszó

Ezt a könyvet a Controll Ludovika Kft. Szervezésében tartott Internet Bemutató Oktatás (IBO) segédleteként írtuk meg. A könyvet ajánljuk mind a tanároknak, mind a diákoknak.

A könyv tananyagát igyekeztünk úgy összeállítani, hogy a számítógépet nem ismerő Olvasó, mire a könyv végére ér már tisztában legyen a fontosabb fogalmakkal és akár maga is be tudja állítani a saját gépét otthon, hogy az Internetre fellépjen és a különböző lehetőségeit kihasználja. A könyv mellett azonban fontos a gyakorlati használata is az Internetnek, mivel rutin csak így szerezhető a használatához. Éppen ezért a könyvhöz szervesen kapcsolódik a Controll Ludovika Kft. Internet Bemutató Oktatása is. Ezen oktatás tananyaga széleskörű, általános képet ad az Internet lehetőségeiről, használatáról. A könyvben szereplő címek egy része speciálisan, az előadáson alkalmazott Internet szimuláció részét képező példa Internet címek. Azonban a kezdő lépések megtételéhez szükséges pár fontosabb Internet cím a könyv végén megtalálható. Ezek megléte azonban nem garantált, tekintettel az Internet rugalmasságára, napi változásaira.

A könyv fő célja az Internet használatának, lehetőségeinek megismertetése és az alapvető számítástechnikai ismeretek, fogalmak elsajátítása. Minden fontosabb fogalmat igyekeztünk leírni és megmagyarázni - bízunk benne, hogy közérthetően. Ezekre való keresést segíti a könyv végén található szószedet is. A különböző példákat célszerű végigcsinálni.

A példák Windows 98-as operációs rendszer ábráit tartalmazzák, azonban más Windows-os operációs rendszerben is hasonlóan működik minden. Az Internet használatához szükséges programok nagy része beszerezhető a számítástechnikai szakfolyóiratok CD mellékleteiről, illetve magáról az Internetről.

Bízva abban, hogy ez a könyv hasznos segítőtársa lesz a kedves Olvasónak, jó tanulást, jó szórakozást és jó munkát kíván a könyv írója - aki mint oktató egyben az Internet Bemutató Oktatások egy részét is tartja - és a Controll Ludovika Kft.

Dévy Gyula Tamás

Bevezető

Mi kell az induláshoz? Mindenek előtt egy számítógép, egy csipet türelem és nem utolsó sorban kíváncsiság. Ha csak Internetezni szeretnénk minimum 486-os számítógép ajánlott. Ehhez még vagy egy fix hálózaton keresztüli Internet eléréssel, vagy ún. Modem segítségével Internet szolgáltatón keresztüli Internet eléréssel kell rendelkezni. Mi most ez utóbbit fogjuk tárgyalni, mivel ez a gyakoribb - ma még.

Mi is a számítógép? Tulajdonképpen egy olyan eszköz, amivel információt tudunk feldolgozni.

Mi az információ? Olyan közlés, melynek valamilyen értéke van. Például, ha nézzük a TV-t, és a kedvenc focicsapatunk gólt rúg, akkor ez információ. Ha 2 perccel később bement a rádió, hogy a csapat gólt rúgott, akkor ez már nem tartalmaz számunkra új információt.

A mindennapi életben, mi emberek is, folyamatosan, információkat kapunk és dolgozunk fel. Megyünk az utcán és látunk. Ha a jelzőlámpa pirosra vált, megállunk. Vesszük a külvilágból érkező ingereket és reagálunk rájuk.

A számítógép főbb részei:

- Monitor
- Maga a gép (házban található alaplap, VGA kártya, Floppy, RAM, processzor, stb.)
- Billentyűzet
- Egér v. más mutató eszköz
- Modem (lehetőleg 33,6 v. 56,6-os - ez az adatátviteli sebességet jelenti)
- Lehetőség szerint hangkártya és hangfal

A monitor az Internet Bemutató Oktatáson (IBO) un. folyadék kristályos kijelző (LCD). Ezt a hordozható számítógépeknél kis fogyasztásuk és kis súlyuk és helyigényük miatt alkalmazzák, de ugyan ezen okokból kifolyólag kezdenek terjedni az asztali LCD monitorok is - bár ezek egyelőre még nagyon drágák. Ennek képe ma már megközelíti a hagyományos monitorok minőségét. A gép az IBO-n hordozható számítógép, aminél a billentyűzet és az egér - itt touche pad - be van építve a számítógépbe. A munka elkezdéséhez kapcsoljuk be a gépet (hagyományos PC) a következő sorrendben:

1. Monitor
2. Nyomtató
3. Modem
4. Egyéb külső hardver eszköz
5. Maga a számítógép

Pár másodperc múlva megjelenik a számítógép kijelzőjén a telepített operációs rendszer indítómenüje - karakteres üzemmód esetén a promptja. Mi estünkben a Windows 98 asztala, rajta a tálcával és az egérkurzorral. Ezzel a számítógépünk készen áll a munkavégzésre.

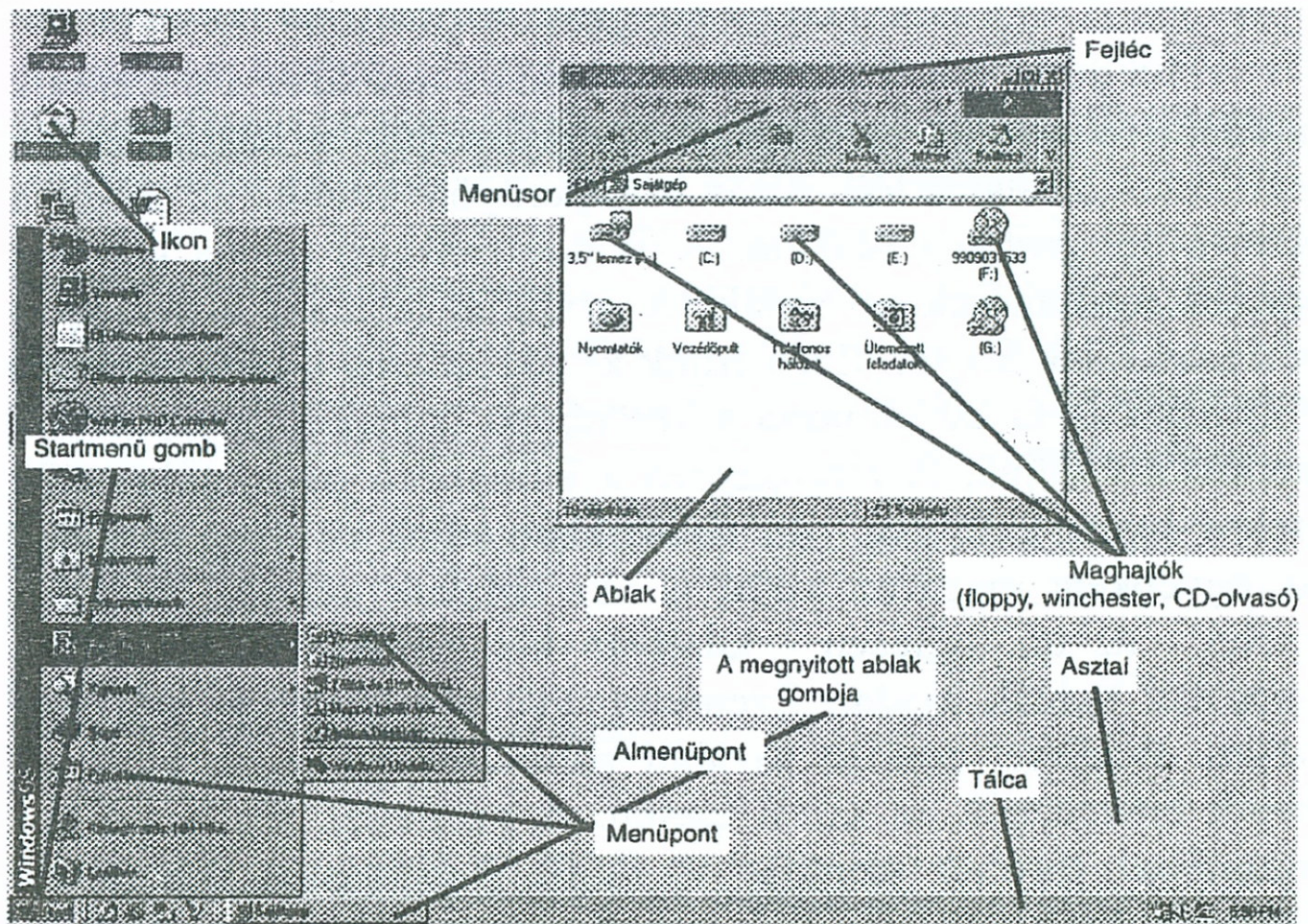
Most már nekiállhatunk az alapvető ismeretek elsajátításának. Azonban ha a kedves Olvasó előtt most még nincsen ott egy számítógép sem, akkor se essen kétségbe. Az anyag nagy része azért elméletben is elsajátítható, majd később alkalmazható a gyakorlatban is!

Az Operációs rendszer főbb részei és funkciói

Ha a gépet elindítottuk és a Windows már kész a parancsok fogadására, akkor itt az ideje, hogy elkezdjük a használatának bemutatását az alapoktól. Amit a képernyőn látunk, az maga a Windows ún. grafikus felülete. A Windows-t más néven grafikus operációs rendszernek is hívják. A grafikus felületet a Windows esetén asztal-nak hívjuk. Ezen adjuk ki közvetlenül a parancsokat a gép számára és ez tartalmazza a különböző ikonokat is, amikkel a parancsokat kiadjuk. A rendszerben a különböző parancsokat - az ikonokra duplán kattintva - ún. ablakokban adjuk ki. Ilyen speciális ablak egyébként maga az asztal is. Az ablakok jobb és bal felső sarkában - az ún. fejlécen - található kis gombokkal különböző parancsokat tudunk kiadni. Ezenfelül található általában még egy szöveges menüsor, amiben további parancsok adhatóak ki -, ez utóbbiak hiányoznak az asztal esetén. A parancsok kiadása a bal egérgombbal történő szimpla v. dupla kattintással érhető el. Általában a dupla kattintás csak program megnyitásakor szükséges, míg bezáráskor ill. a megnyitott ablakon található gombok ill. szöveges menüsoron történő parancskiadáshoz már a szimpla kattintás is elegendő. Amennyiben az egérkurzor homokóra alakúra vált, a gép dolgozik, parancskiadás nem lehetséges. Ha a homokóra mellett egy kis nyíl is van, akkor a gép a háttérben dolgozik, de a parancsok kiadása lehetséges. Sima nyíl esetén a gép parancskiadásra vár. A különböző állapotot a gép kurzor típusától függően jelzi, ami azonban egyénileg módosítható, "testre szabható". Ennek módosítására azonban jelen könyv keretében nem térünk ki.

Egy ablak megnyitása v. program elindítása ugyanolyan módon történik: kettőt kattintunk a megfelelő ikonra. Az ikonok alatt mindig megtalálható a nevük is, aminek segítségével azonosítani tudjuk őket.

Így néz ki a megnyitott ablak:



Az asztalon található Sajátgép ikonra kattintva megkapjuk a gépünkön elérhető meghajtókat. Míg a Hálózatok ikonra kattintva a gépünk által elérhető hálózati erőforrásokat láthatjuk.

A Lomtár egy speciális alkönyvtár, amelybe a kitörölt fájlok kerülnek, amíg véglegesen nem töröljük a winchesterről. Ha valahová rákattintunk a jobb egérgombbal egyet, akkor kapunk egy legördülő gyorsmenüt, amiből a bal egérgombbal való kattintással választhatunk. A tálca az asztal alján található. Itt helyezkednek el a futó programjaink - taskok - gombjai ill. ikonjai. Ezekre kattintva tudunk az adott programra hivatkozni. A Windows-on belül a legtöbb program ablakban fut, de vannak kivételek is! Például a nyomtatásvezérlő, aminek az ikonja a tálca jobb szélén található. A Startmenü gombra kattintva egy listát kapunk, amiben a rendszer beállításaitól a különböző programok indításáig mindenféle ikon

megtalálható. Az itt található ikonokat két csoportra oszthatjuk: menüpontokra és almenüpontokra. A menüpontokra kattintva rögtön egy program indul el, míg az almenüpontra kattintva egy legördülő menüsört kapunk, amiben ugyancsak menüpontok és almenüpontok találhatóak.

Ez a lista abban különbözik a gyorsmenütől, hogy a bal egérgombbal hívható elő és akárcsak az asztal és a lomtár ez is egy speciális un. rendszer alkönyvtár. Az asztalon található alkönyvtár ikonok ill. a különböző ablakokban található alkönyvtár ikonok mind az adott könyvtár egy alkönyvtárát jelölik. Az un. rendszer ikonok (hálózatok, sajátgép, lomtár, startmenü, stb.) a rendszer működtetéséhez kellene, ezért nem törölhetőek - legalábbis futó Windows alól nem! A Windows-ból való kilépéshez a startmenü/leállítás listából kell kiválasztani a megfelelőt (pl. leállítás). Soha ne kapcsoljuk csak ki a gépet, mivel ez adatvesztéshez, rosszabb esetben a rendszer sérüléséhez vezethet!

A Windows-ban 4 féle ikontípus található:

- 1 Rendszer ikon
- 2 Könyvtár/alkönyvtár ikon
- 3 Fájl/program ikon
- 4 Parancs ikon

Rendszer ikon:

A Windows vezérléséhez szükséges funkciókat jelölő, ill. azok gyűjteményét kezelő ikonok. Ezek lehetnek alkönyvtárszerű ikonok (pl. Sajátgép), vagy magát a funkciót jelölő ikonok (pl. Új hardver hozzáadása ikon).

Könyvtár/alkönyvtár ikon:

Az adott könyvtárat/alkönyvtárat jelöli. Rákattintva egy ablakot kapunk, amiben az adott könyvtár/alkönyvtár tartalma látható.

Fájl/program ikon:

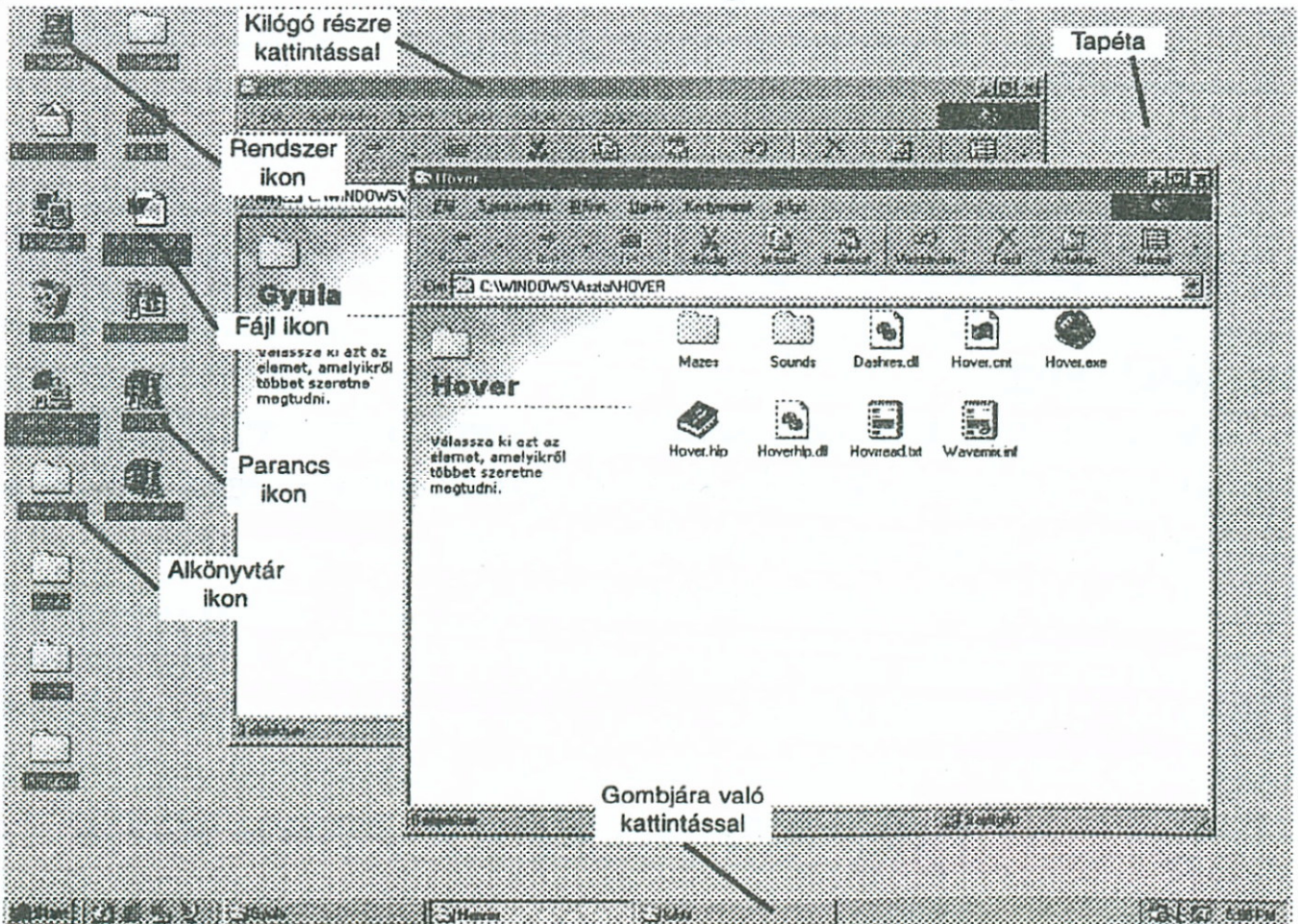
Az adott könyvtárban/alkönyvtárban található programokat ill. fájlokat jelöli. Ezek képe általában különböző és kiterjesztésüktől - típusuktól - függ. (A fájl alatt itt a különböző adatok tárolására szolgáló egységeket értünk - pl. Word v. html dokumentum.)

Parancs ikon:

Az előbb felsorolt ikontípusokhoz hozzárendelhető úgynevezett parancs ikon, ami egy hivatkozás az adott könyvtárra/alkönyvtárra ill. fájlra/programra annak teljes elérési útjával.

Parancsikon az adott ikonra való jobb egérgombos kattintással hozható létre, az így kapott gyorsmenüből való megfelelő menüpont választással.

Az egyes ikonok törlése a DEL billentyű segítségével, vagy a gyorsmenü "Törlés" parancsával végezhető el. Ilyenkor azonban

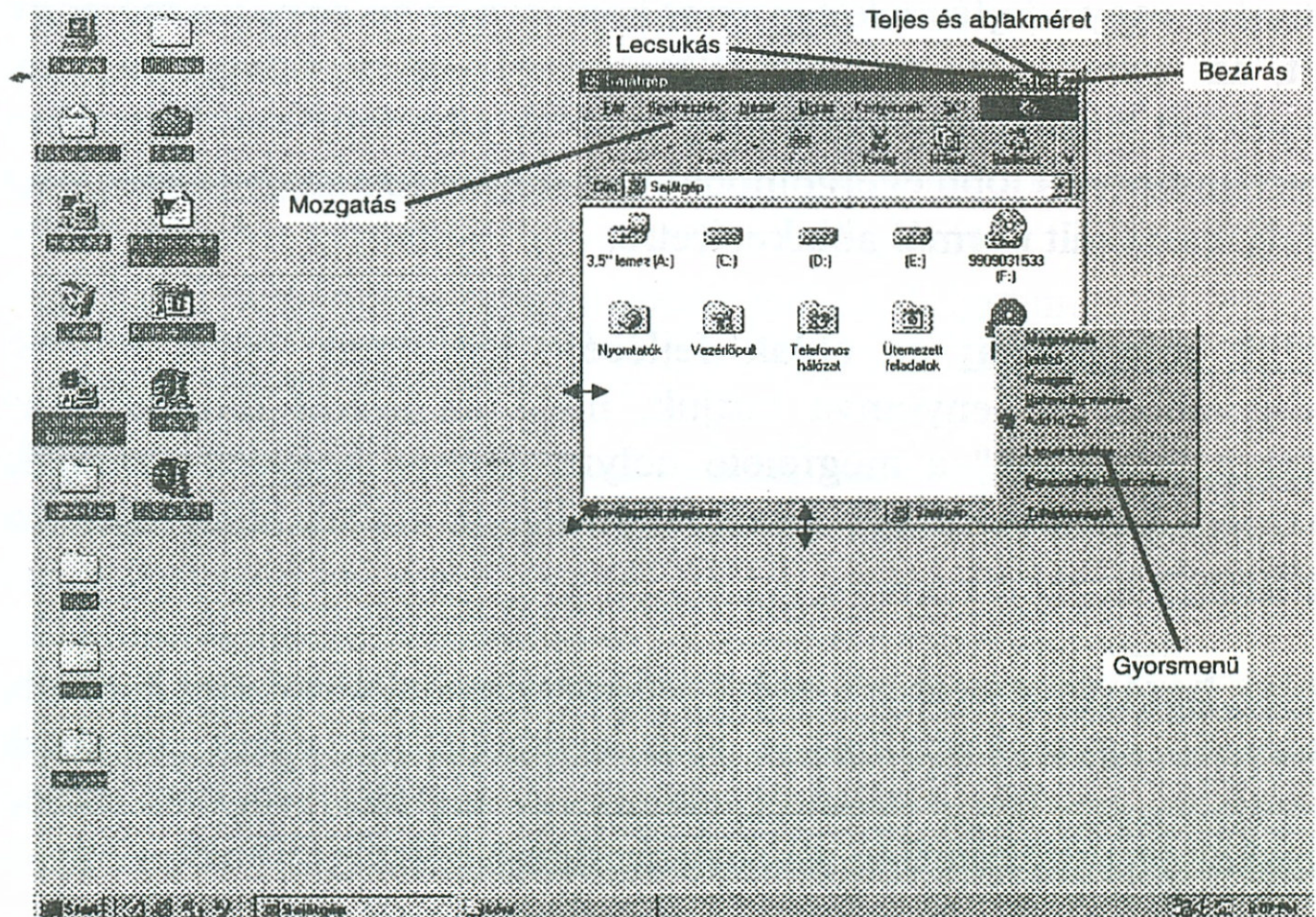


még a winchesteren foglalja a helyet a fájl. A végleges törléshez a Lomtár gyorsmenüjéből a "Lomtár ürítése" parancsot kell választani. A törlés visszavonásához pedig a lomtárat megnyitva vissza kell "húzni" a megfelelő helyre a fájlt. Mindig gondoljuk meg jól mit törölünk ki, vagy nevezünk át ill. mozgatunk át, mivel ez a rendszer működésében hibákat okozhat - rendszer fájlok esetén!

A következőkben megtanuljuk, hogyan lehet egy ablakot v. programot megnyitni ill. elindítani, majd átméretezni, lecsukni, felnyitni, teljes és ablakméret között váltani, mozgatni és végül bezárni.

Megnyitás ill. programindítás: kattintsunk kettőt - gyorsan egymás után - a program ill. ablak ikonjára. Az ablak megnyílik és a tálcán megjelenik a gombja rajta a nevével.

Átméretezés: az egérkurzor hegyével menjünk az ablaknak arra a



szélére, amelyiket át szeretnénk méretezni, majd nyomjuk le a bal egérgombot és tartjuk lenyomva, mozgassuk az egérkurzort a megfelelő irányba el. Ha az ablak megfelelő méretű engedjük el az egérgombot. Ha az ablakot valamelyik oldalánál fogjuk meg, akkor az ablak magassága vagy szélessége változik, ha azonban valamelyik sarkánál, akkor mind a magassága mind a szélessége egyszerre változtatható.

Lecsukás: az ablak jobb felső sarkában található egy aláhúzást ábrázoló gomb, amire egyet kattintva a bal egérgombbal az ablak eltűnik, de a tálcán a gombja ott marad és az ablakban elindított alkalmazás is fut tovább. Ha most egyet rákattintunk a gombjára a tálcán, az ablak újból eredeti méretűvé válik, és láthatjuk a benne futó alkalmazást.

Teljes és ablakméret közötti váltás: az ablak jobb felső sarkában található nagy négyzetet ábrázoló ikonra a jobb egérgombbal egyet kattintva vagy a fejlécre két gyorsat kattintva az ablak teljes méretűre vált, az asztal teljes területét elfoglalja. Ilyenkor a nagy négyzet helyett két kisméretű négyzet jelenik meg az ablak jobb felső sarkában. Erre egyet kattintva a jobb egérgombbal vagy kettőt kattintva a fejlécre az ablak visszavált normál ablakméretre.

Ablak mozgatása: az ablak fejlécére kattintunk egyet a jobb egérgombbal és lenyomva tartjuk, majd az egeret mozgatva az ablakot "elhúzzuk" a megfelelő helyre. Fontos hogy kb. a fejléc közepére kattintsunk! Ha a megfelelő helyre értünk elengedjük az egérgombot.

Ablak bezárása: az ablak jobb felső sarkában található egy X gomb, amire ha egyet kattintunk a jobb egérgombbal, akkor az ablak bezáródik, gombja a tálcáról eltűnik. A legtöbb program esetén ilyenkor az ablakban futó alkalmazás futása is befejeződik!

Az asztalon található ún. Tálcán kaptak helyet az egyes futó programok ikonjai ill. a futó ablakok gombjai. Ha két v. több ablak között szeretnénk váltani, akkor azt három féle képpen tehetjük meg:

1 Alt+Tab billentyűvel: Lenyomjuk a bal Alt billentyűt és lenyomva tartjuk, majd megnyomjuk a Tab billentyűt egyszer. Ekkor kapunk egy kis ablakot benne a programok ikonjával és nevével. A megfelelő ablakra (programra) úgy váltunk, hogy annyiszor nyomjuk le a Tab billentyűt, hogy a megfelelő ikon legyen kijelölve. Ekkor elengedjük mind a két gombot, mire az adott ablak kerül alapértelmezetté és abban tudunk dolgozni.

2 A tálcán található gombra való kattintással: Minden futó programnak vagy egy ikonja v. egy gombja van a tálcán. Erre kell egyet rákattintani a bal egérgommbal, mire az adott ablak kerül alapértelmezetté és abban tudunk dolgozni.

3 Az ablak egy látszódo részére való kattintással: Az ablak egy látható részére kattintunk egyet a bal egérgommbal, mire az adott ablak kerül alapértelmezetté és abban tudunk dolgozni.

Minden esetben abban az ablakban tudunk dolgozni, parancsot kiadni ami az alapértelmezett ablak. Ennek gombja a tálcán ilyenkor be van nyomva, fejléce pedig általában élénkebb színű mint a többié. Viszont nem feltétlenül ez van legfelül!

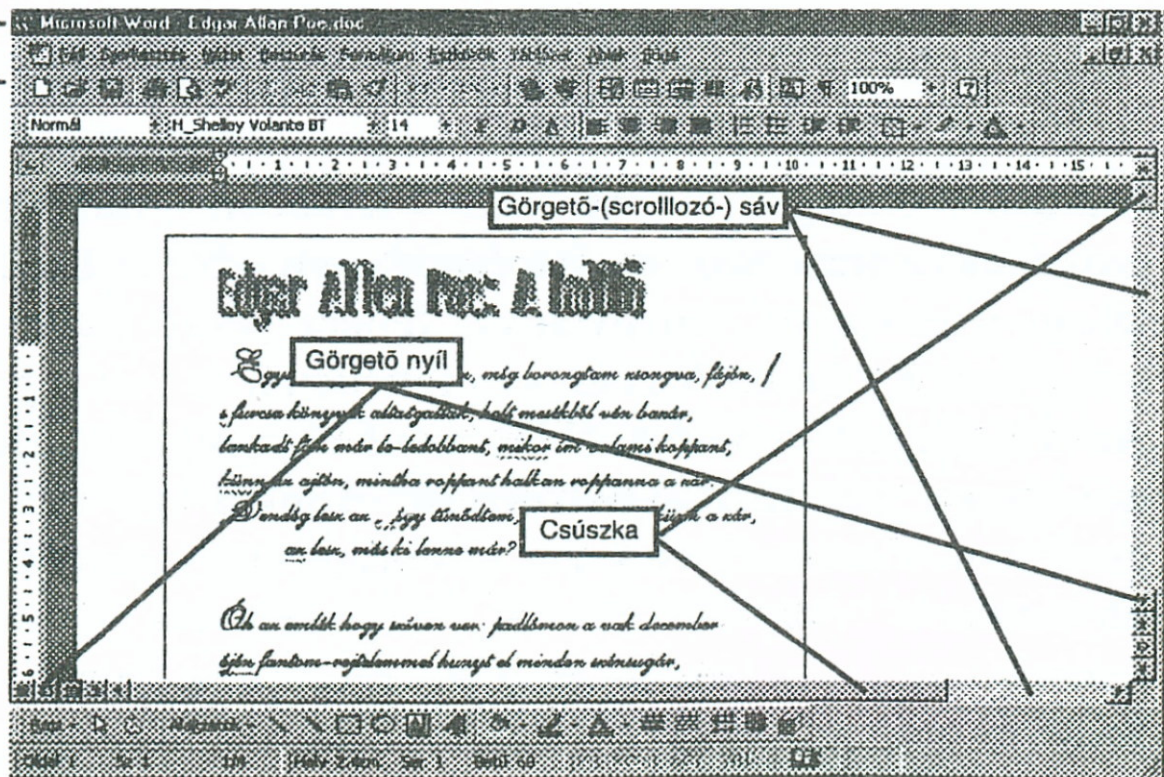
Az eddig tanultak mind az ablakra vonatkoztak, de magával az ablak tartalmával még nem foglalkoztunk. Amikor egy ablakot vagy egy programot elindítunk, sokszor előfordul, hogy az ablakban látható objektumok (képek, szöveg, ikonok, stb.) méretük vagy számuk miatt nem látszódnak teljes egészében. Ilyenkor a Windows felajánl egy ún. gördítő-(scrollozó-)sávot. Az objektum ennek

segítségével mozgatható az ablakban. Ez nem összekeverendő az ablakban található ikonok elhúzásával, ami úgy történik, hogy az ikonra kattintunk egyet a bal egérgombbal, lenyomva tartjuk, majd a megfelelő helyre húzva az ikont, a gombot elengedjük.

A görgetés (scrollozás) menete: a görgetősáv vagy az ablak jobb oldalán vagy az ablak alján jelenik meg. A görgetősávon két nyíl és egy un. csúszka található. A megfelelő irányba mutató nyíllra kattintva a bal egérgombbal és azt lenyomva tartva az ablak tartalma elmozdul. Ez a lassabb mozgatósi mód. Ha a csúszkára kattintunk a bal egérgombbal és azt lenyomva tartva a csúszkát a megfelelő irányba elmozdítjuk, akkor az ablak tartalma gyorsan elmozdul. A kettő közötti mozgatósi sebesség úgy érhető el, ha a csúszka és a megfelelő irányba mutató nyíl közé kattintunk.

Az asztal díszítésére szolgál a tapéta, ami egy kép az asztalon. E felett helyezkednek el a különböző ikonok és az ablakok. Ez a kép tetszés szerint változtatható.

A tálcán modemes csatlakozás esetén egy kis ikon jelzi hogy a kapcsolat él az Internettel és hogy folyik-e adatátvitel. A tálca jobb szélén található az óra és a hangerő szabályzó gombja is. Amennyiben a gépünkön kétféle billentyűzetkiosztás is van, úgy ennek ikon-ját is megtaláljuk itt.



Hálózatokról röviden

Most, hogy már a Windows-on eligazodunk, itt az ideje egy kicsit beszélni a hálózatokról.

A Hálózatoknak 3 fő típusa van:

- Helyi hálózatok (LAN)
- Városi hálózatok (MAN)
- Országos vagy világméretű hálózatok (WAN)

Mivel az Internethez való kapcsolódásunk modemmel történik majd, ehhez szükségünk van egy szolgáltatóra, akinek rendszerint a Server-e egy WAN hálózathoz kapcsolódik. Így a modemes kapcsolatunk lehetne a negyedik típusú hálózat, viszont ezt a típusú kapcsolatot a LAN részének tekintik általában.

A helyi hálózat (LAN): rendszerint 2 vagy több számítógép, általában kábelen keresztül történő összekapcsolásából keletkezik. Az összekapcsolás típusa 5 féle lehet:

- Soros porton keresztül
- Párhuzamos porton keresztül
- Infravörös porton keresztül
- Rádióátvitel segítségével
- Ethernet kábel segítségével

Az első kettő olcsó, de lassú megoldás és rendszerint csak két gép összekötésére használják. A harmadik és negyedik viszonylag drága, közepesen gyors adatátvitelt biztosít és külső környezeti behatásoktól erősen függ a minősége.

A leggyakrabban használt összekapcsolási típus az Ethernet kábelen keresztüli kapcsolat, amit ugyancsak tovább lehet osztani további négy típusra:

- Vastag BNC (koax) kábel
- Vékony BNC (koax) kábel
- UTP kábel
- Optikai kábel

Az első kettő megoldás már elavultnak számít, mivel a maximális adatátviteli sebessége 10 MB/s.

Ma a leggyakrabban használt megoldás az UTP kábelen keresztüli adatforgalmazás, mivel ennek maximális adatátviteli sebessége 100 MB/s. Terjedőben van azonban már a negyedik kábeltípus is, ami egy üvegszálalás optikai kábel és az információ fénynyalábok segítségével továbbítódik. Ez azonban ma még drága és főleg a hálózatok gerincét építik ki belőle. Ennek maximális adatátviteli sebessége több GB is lehet.

Ezekhez a megoldásokhoz azonban szükség van még egy-két hardverelemre. A BNC esetén csak un. hálózati kártyára, ami a gépbe kerül beépítésre. UTP és Optikai kábel esetén azonban szükséges még egy un. HUB, ami a hálózati jel erősítését és elosztását végzi. Ezenkívül további hardver elemek is szükségessé válhatnak egy komolyabb hálózat kiépítésénél.

A helyi hálózatok további két csoportra oszthatóak:

- Egyenrangú gépek hálózata
- Server-kliens hálózati struktúra

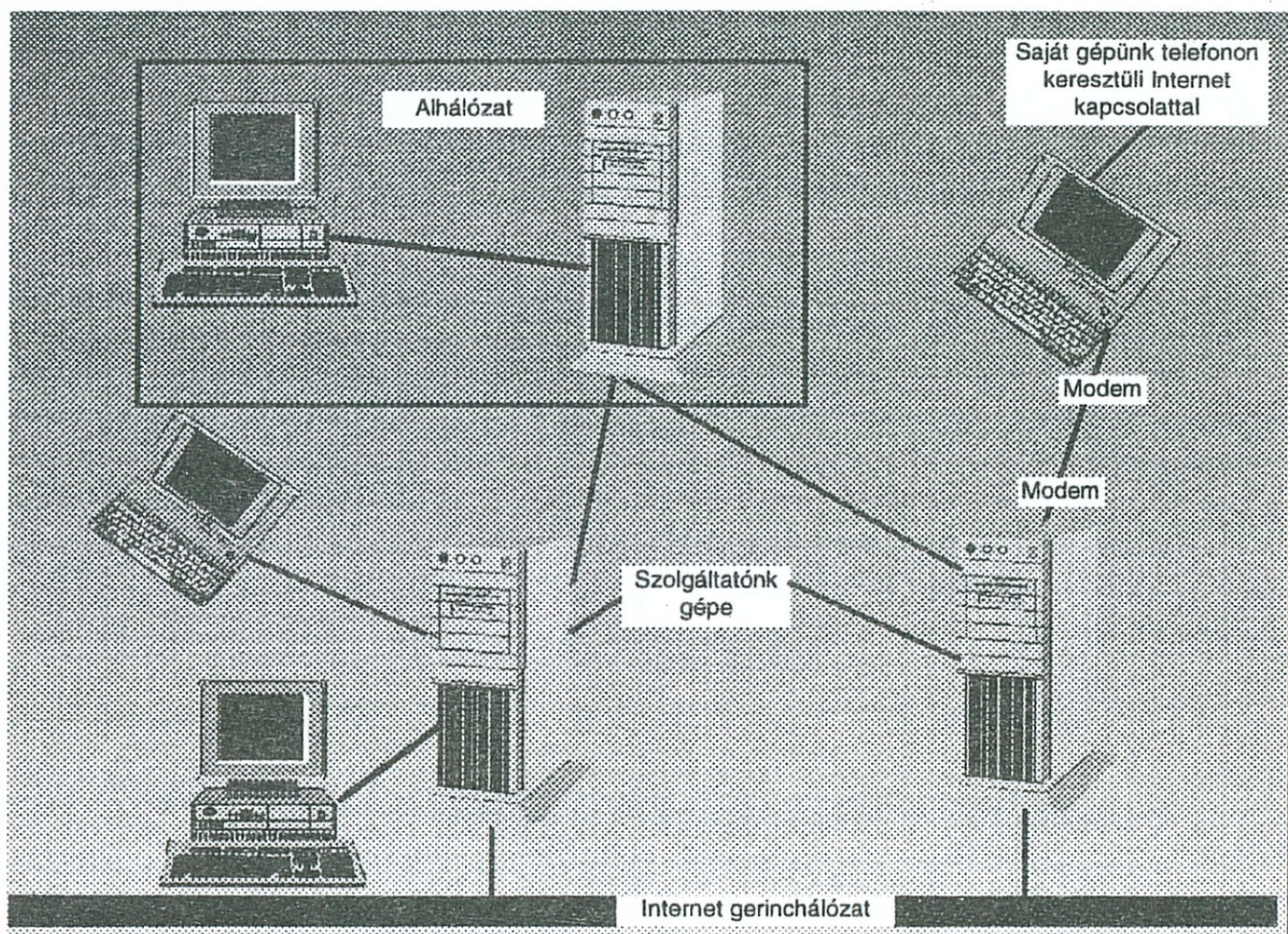
Egyenrangú gépek esetén, a hálózaton belül az egyes gépek egymástól tudnak információt kérni és kapni. Nincsen olyan központi számítógép, amely az információ többségét tárolná és a kéréseket kiszolgáltatná, az erőforrásokat (winchester és egyéb adattároló eszközök) általában megosztják. Server-kliens hálózati struktúra esetén azonban mindig van legalább egy gép, ami az összes

többi kéréseit kiszolgálja és az adatok többségét tárolja. Itt a különböző klienseknek különböző jogaik vannak, amiket a Server minden egyes kéréskor ellenőriz és annak eredményeként teljesíti vagy tagadja meg a kérés teljesítését. A hálózatok többségében rendszerint ez utóbbi megoldást alkalmazzák, mivel a teljesítmény növeléséhez gyakran elég csak a Servert fejleszteni.

Városi hálózat (MAN): általában több helyi hálózat összekapcsolásából keletkezik. Rendszerint egyetemek, nagyobb cégek esetleg városi Internet szolgáltatók építik ki. Itt a helyi hálózatok Server gépeit kötik össze rendszerint úgy, hogy a különböző helyen található Serverek egyenrangú gépek hálózatát alkotják. A gépek rendszerint egyazon városban vagy településen helyezkednek el és a hálózat már az Internet felé is rendelkezik kapcsolattal.

Országos vagy világméretű hálózat (WAN): itt már csak Serverek állnak kapcsolatban egymással. Általában városi és helyi hálózatok összekapcsolásából keletkezik, és itt is egyenrangú gépek hálózatáról van szó. Ezek fenntartását már csak mamutcégek, országok vagy olyan világméretű szervezetek képesek, amelyek a hatalmas költségek fedezetét elő tudják teremteni. Ilyen hálózat az Internet is, amit kezdetben az USA finanszírozott, majd átkerült a pénzügyi része a különböző szolgáltatók kezébe, akik az előfizetési díjakból és a reklám bevételekből tartják fenn ezt a hatalmas hálózatot. Mindenki a "saját részét" finanszírozza. Ezzel együtt hatalmas árbevételre tesznek szert. Ma az Internet az egyik legnagyobb nyereséggel dolgozó iparág. Nem utolsó sorban pedig stratégiai ágazat, mivel a harcászattól az oktatáson át az erőművek irányításáig mindenhol jelentős szerepet játszik.

Ezek felépítését az alábbi modell szemlélteti:



Mint ez már látható itt akár több millió gép is kapcsolatban lehet egymással. Ahhoz hogy az egyik gépről információt kérjünk, vagy oda információt küldjünk tudnunk kell a gép "fizikai helyét" a hálózaton. Ezt a fizikai helyet az ún. IP (Internet Protocol) címmel jelölik (a számítógépek egyedi azonosítására szolgál). Ez biztosítja, hogy a különböző adatsomagok eljussanak a célgépre. Az IP címek kiosztását egy nemzetközi szervezet végzi - a Network Information Center (NIC) - és egy IP címhez csak egy gép tartozhat. Az IP cím felépítése a következő:

145.236.224.248 (Ez a Matáv Net Domain name serverének IP címe)

Itt a pontok nem részei a címnek, csak olvashatóbbá teszik.

Amikor az Internet elkezdett kialakulni, akkor még bőkezűen bántak az IP címekkel és mindenki többet kapott mint amire várhatóan szüksége volt. Így amikor a 90-es évek elején az Internet robbanásszerű fejlődésnek indult, az IP címek rohamosan kezdtek fogyni. Ma már tervben van az IP címtartomány növelése.

Az IP címeket 3 fő kategóriára osztják:

"A" osztály: 16,777,216 gép/hálózat és összesen 125 "A" osztályú hálózat létezhet

"B" osztály: 65,536 gép/hálózat és összesen 16,382 "B" osztályú hálózat létezhet

"C" osztály: 256 gép/hálózat és összesen 2,097,150 "C" osztályú hálózat létezhet

Mivel "A" osztályú hálózatból csak nagyon kevés létezhet, ezért azokat csak hatalmas mamutcégek kaphatták meg (pl. IBM) még az Internet indulásakor. Ma már ilyen címeket nem osztanak ki. A "B" osztályú hálózati címeket nagyobb egyetemek, főiskolák ill. nagyvállalatok kaphatják meg. Végül a "C" osztályú hálózati címeket kisebb vállalatok, Internet szolgáltatók kapják.

Mi modemünkkel vagy LAN hálózatunkkal általában ez utóbbi osztály valamely tagjához fizetünk elő (pl. Matáv), és rajta keresztül Internetezünk. Ekkor általában nem kapunk fix azaz állandó IP címet, hanem minden - a szolgáltatónkkal létesített - kapcsolat során egy erre a célra szolgáló server ad a számunkra egy szabad IP címet, amire majd az adatcsomagok érkeznek. Ebből látható hogy a IP cím mint fizikai azonosító cím, nem a földrajzi hely szerinti azonosítást végez, hanem a hálózaton belüli fizikai helymeghatározást. Szolgáltatónk ill. helyi hálózatunk általában két IP cím alapján azonosítja gépünket, ami a hálózatba köthető gépek számát növeli.

Ez pedig az hálózati maszk (pl. 255.255.255.0). A kettő együtt alkalmas arra, hogy az alhálózaton belüli gépek egymással kommunikálni tudjanak és a maszk segítségével egy a hálózaton belüli gépen keresztül az Internetre is "kilássanak".

Azonban az IP cím nehezen megjegyezhető az ember számára. Így a megjegyezhetőség segítésére kitalálták az úgynevezett Domain Name System-et (DNS), ami az IP címhez hozzárendel egy vagy több ún. logikai címet (pl. www.mata.v.com). Ezek már könnyen megjegyezhetőek és rendszerint utalnak a cég v. intézmény nevére, akinek a tulajdona az adott gép v. DNS cím. A logikai cím vége rendszerint utal vagy az országra vagy a tevékenységi körre az alábbi módon:

- .com üzleti domaine
- .edu oktatási intézmények
- .gov állami intézmények
- .int nemzetközi szervezetek
- .mil katonai gépek
- .org egyéb közcélú szervezetek
- .hu ország domaine (hu helyett más ország azonosító pl. .de)

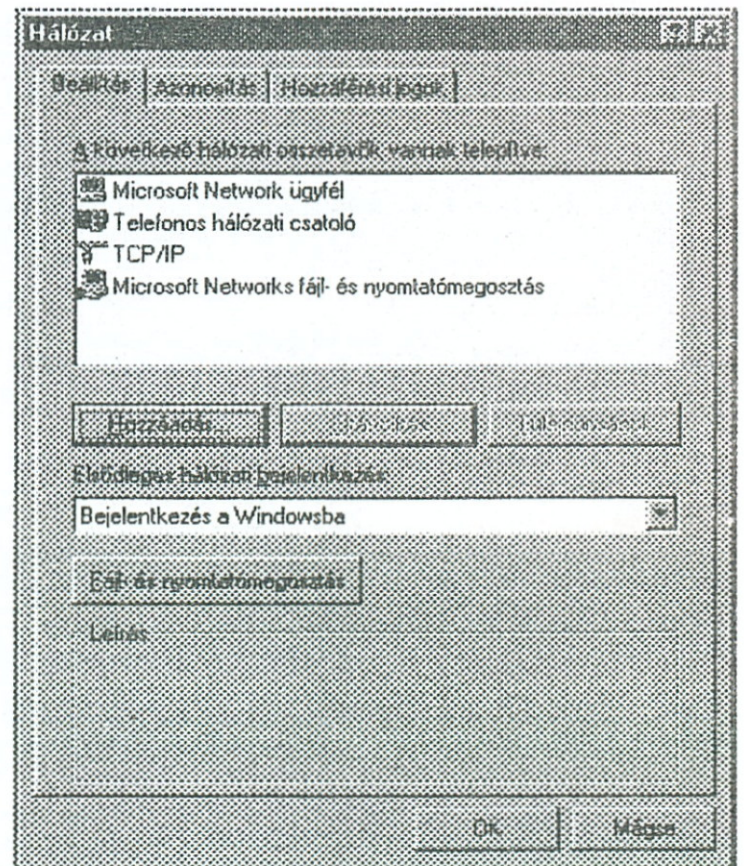
Ezen címek hozzárendelése az IP címekhez úgy történik mint egy angol-magyar szótárban, de itt az IP címnek több "jelentése" is lehet, míg a domainnak csak egy IP cím felelhet meg.

Gépünk beállítása

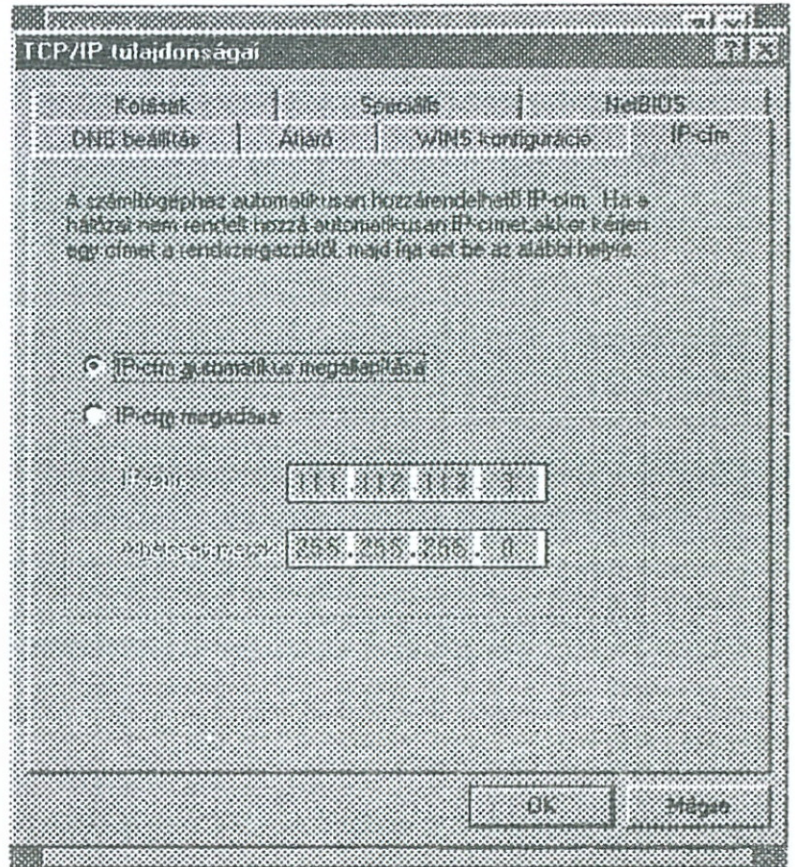
Most hogy már tudjuk mit kell ismernünk a hálózat beállításához, neki is láthatunk modemünk segítségével az Internetre kapcsolódáshoz. Először is be kell állítanunk Windows-unk hálózati beállításait. Ehhez nyissuk meg a Startmenü/Beállítások/Vezérlőpult/Hálózat ablakot. Itt a Beállítás fülnél két dolgot kell telepítenünk: telefonos hálózati csatolót és a TCP/IP protokollt.

A TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol=Átvitel Vezérlési Protokoll/Internet Protokoll) az a két fő protokoll ami az Internet alapját képezi. A TCP/IP alapú protokoll az amerikai Fejlett Védelmi Rendszer Kutató Központ (ARPA) által a 60-as 70-es években folytatott kutatások eredménye. A Pentagon eredeti célja olyan katonai és kulcsfontosságú fejlesztési központok összeköttetésére alkalmas rendszer kifejlesztése, amely alkalmas a legszélsőségesebb körülmények között is a működésre. Ennyit most a történetéről, de a későbbiekben még szó lesz a róla az Internet története című fejezetben. A protokoll a számítástechnikában egy olyan közös nyelv, amely segítségével a legkülönfélébb számítógépek is képesek egymással kommunikálni hardvertípustól függetlenül.

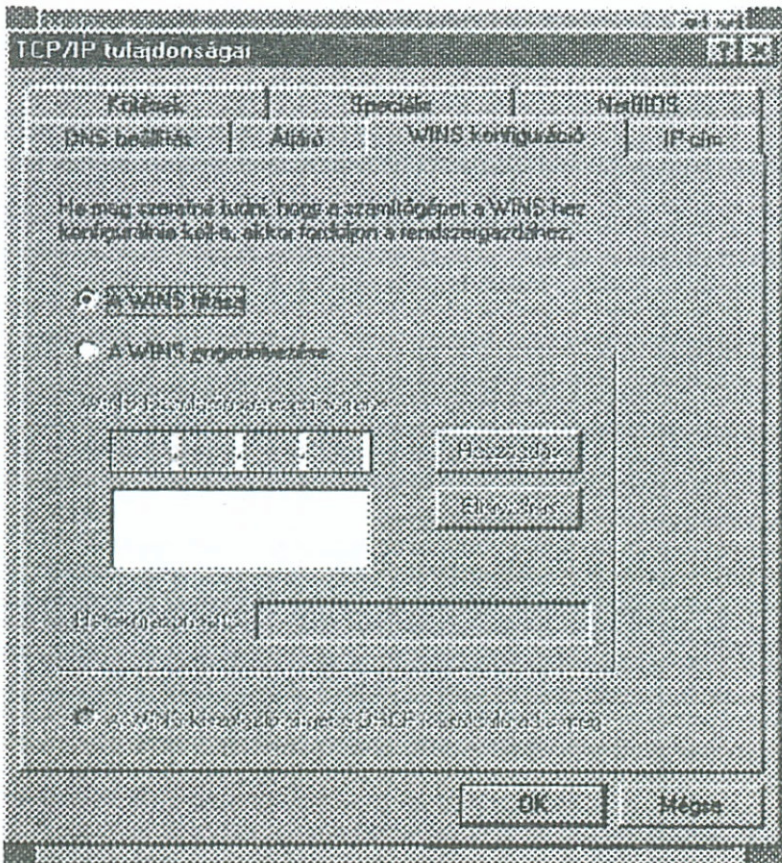
A TCP/IP protokollra kattintva, majd a tulajdonságok gombra kattintva megkapjuk a TCP/IP beállítások menüjét. Itt válasszuk az IP-cím menüpon-
tot. Itt adhatjuk meg gépünk IP-címét és az alhálózati maszk



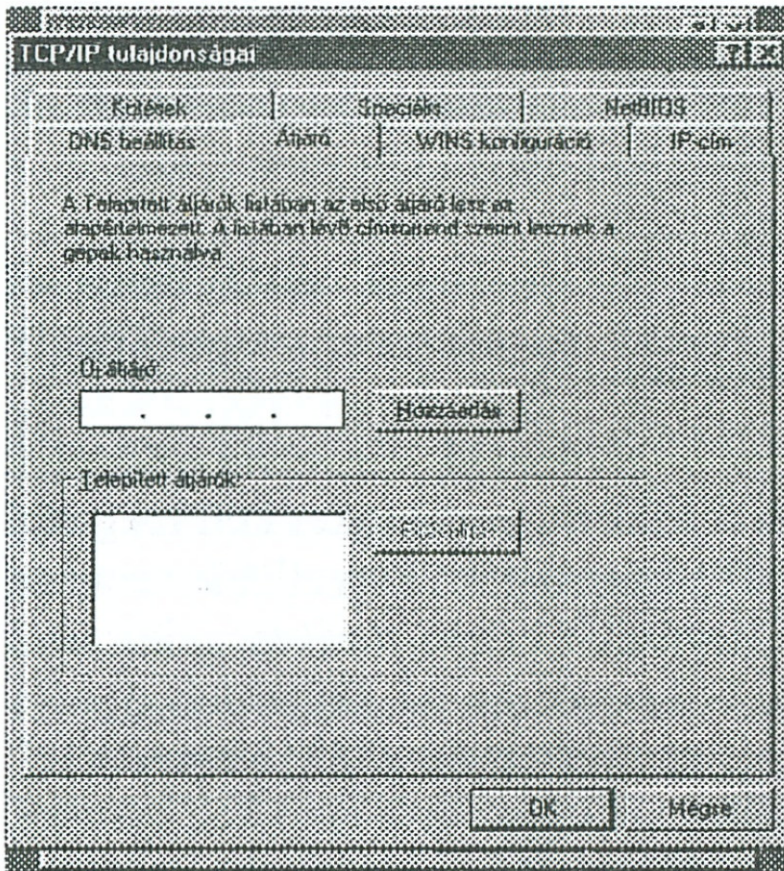
címét - már ha van fix IP címünk. Ha modemmel lépünk fel az Internetre, akkor általában a szolgáltatóunktól nem kapunk fix IP címet. Ilyenkor az IP-cím automatikus megállapítása pontot kell bejelölnünk. Amikor a modemünkön keresztül bejelentkezünk szolgáltatónk gépére, az válaszként küld egy szabad IP-címet, amit aztán a későbbiekben - egészen a kapcsolat bontásáig - használ majd gépünk.



Következő lépés a WINS konfiguráció beállítása, itt a WINS (Windows Internet Naming Service) tiltása opció legyen bejelölve. (Ez egy Windows-os Internet név szolgáltatást végző server címe. Pontos használatára itt nem térünk ki.) Majd az Átjáró beállítása jön. Itt azt tudjuk megadni helyi hálózatunk esetén, hogy melyik az a gép, amelyik az Internettel közvetlen kapcsolatban van. Azon a gépen keresztül mennek ki az adatcsomagjaink, amelyiket itt beállítjuk. Modemes kapcsó-



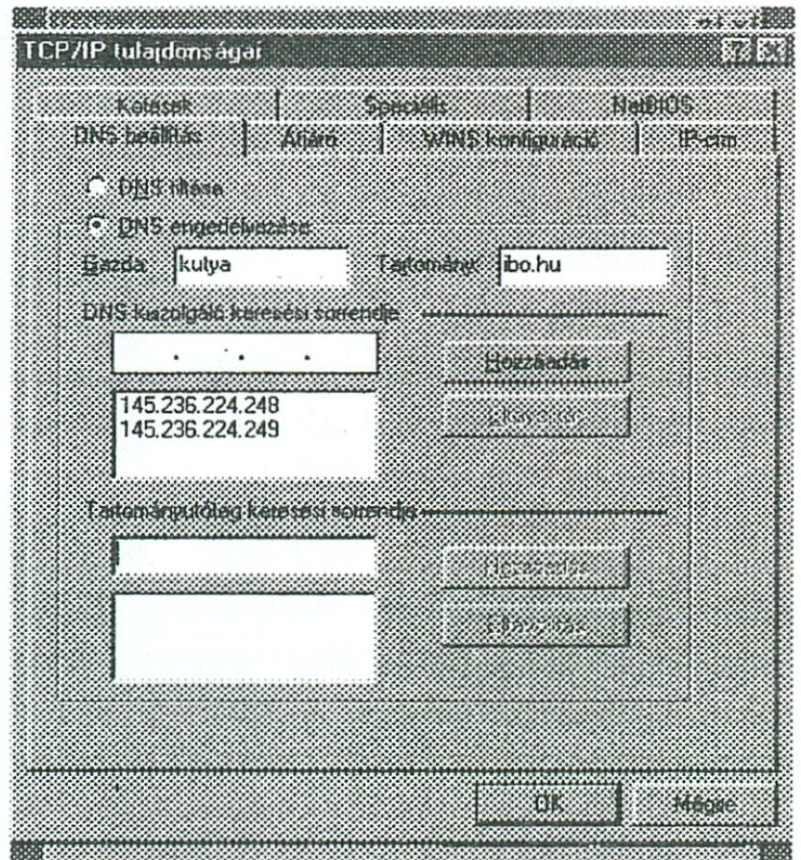
lat esetén itt a telepített átjárók listája maradjon üresen.



Most jön az a rész amiről már az előzőkben annyit beszéltünk: a DNS beállítás. Helyi hálózat esetén itt adjuk meg gépünk - Gazda azaz Host - nevét (pl. kutya), a többi gép ezen a néven fogja ismerni gépünket.

A Tartományban - más néven Domai - adjuk meg, hogy gépünk melyik hálózat része (pl. ibo.hu). Minden hálózat esetén szokott lenni egy DNS server, ami ezeket a neveket tartja nyilván az

adott hálózaton belül. Ami nem szerepel az ő adatbázisában, azt tovább küldi a következő DNS servernek és ez így megy egészen addig, amíg az adott hálózaton belül végig nem keresi az összes DNS server a címet saját adatbázisában, majd végül ha nem találtak semmit a keresést az Internetre küldik ki és ott folytatódik tovább. Ha a címet megtalálta valamelyik DNS server, akkor elküldi gépünknek a hozzá tartozó IP-címet, amire aztán gépünk elküldi a

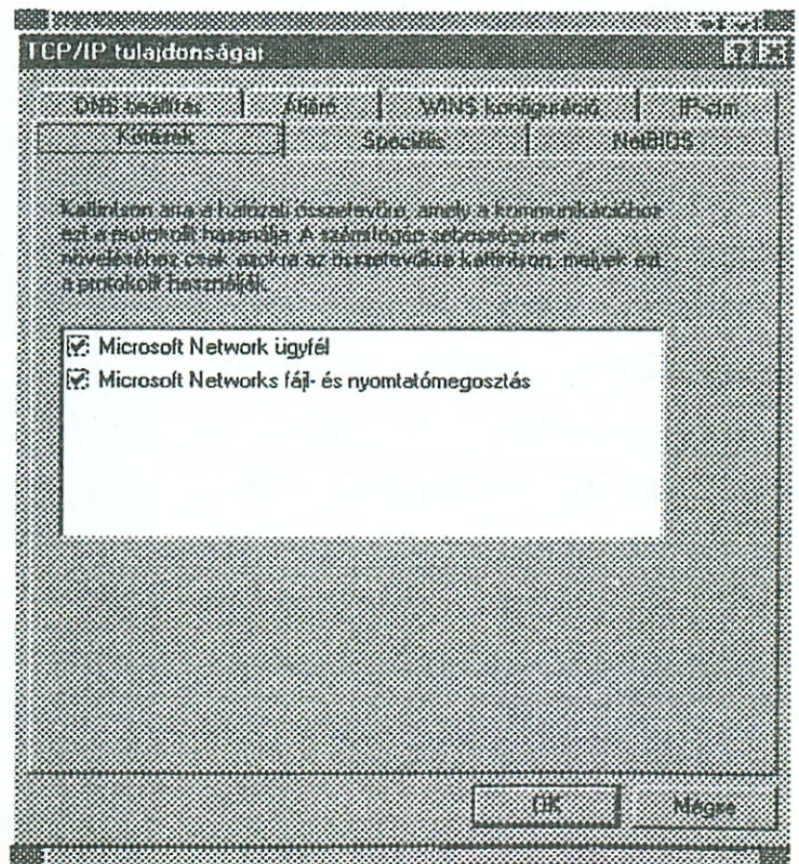


kérést a megfelelő adatért. A DNS kiszolgáló keresési sorrendjénél adhatjuk meg a hálózatunkon belüli DNS serverek IP-címét, olyan sorrendben, ahogy a keresés folyjon. Ha a keresést tartomány utótag szerint szeretnénk elvégezni azt a Tartományutótag keresési sorrendjénél kell megadni. Modemes kapcsolat esetén hagyjuk üresen és a DNS tiltása opciót válasszuk.

A NetBIOS beállításával nem kell foglalkoznunk, ezt a Windows automatikusan beállítja. A NetBIOS engedélyezve van TCP/IP fölött.

A Speciális fül beállításaiival sem kell törődnünk. Azonban a Kötések fül már érdekes lehet. Itt azokat a hálózati eszközöket kell megadni amelyek ezt a protokollt (TCP/IP) használják. Figyeljünk azonban arra, hogy ha a fájl és nyomtatómegosztás ki van pipálva, akkor nem csak a hálózatunkon dolgozók férhetnek hozzá fájljainkhoz és a nyomtató(i)nkhoz, hanem élő Internet kapcsolat esetén idegenek is! A Telefonos hálózati csatoló beállításait ugyancsak nem kell bántani, jó az úgy ahogy a Windows beállítja. Ha mindennel végeztünk nyomjuk meg az OK gombot. Most a Windows bekéri a telepítő lemez(eke)t. Majd a rendszer megkérdezi, hogy akarjuk-e újraindítani a számítógépet, mi válaszoljunk Igennek.

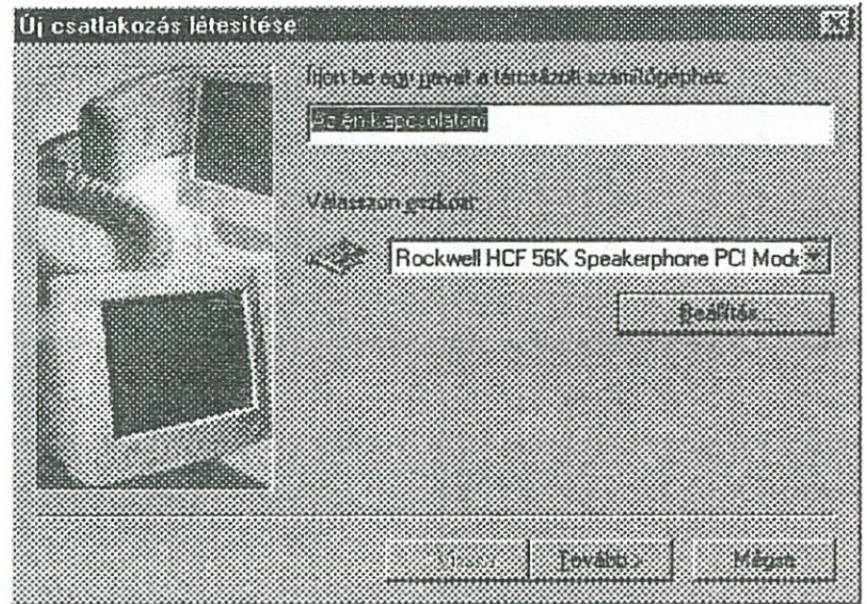
Most jön a Sajátgép /Telefonos hálózat/Új csatlakozás létesítése. Itt állítjuk be Internet szolgáltatónkhoz való kapcsolódás módját. Ehhez azonban már korábban telepítenünk kellett a modemünket, aminek enetét az eltérő típusok miatt itt nem részletezzük. Az Új



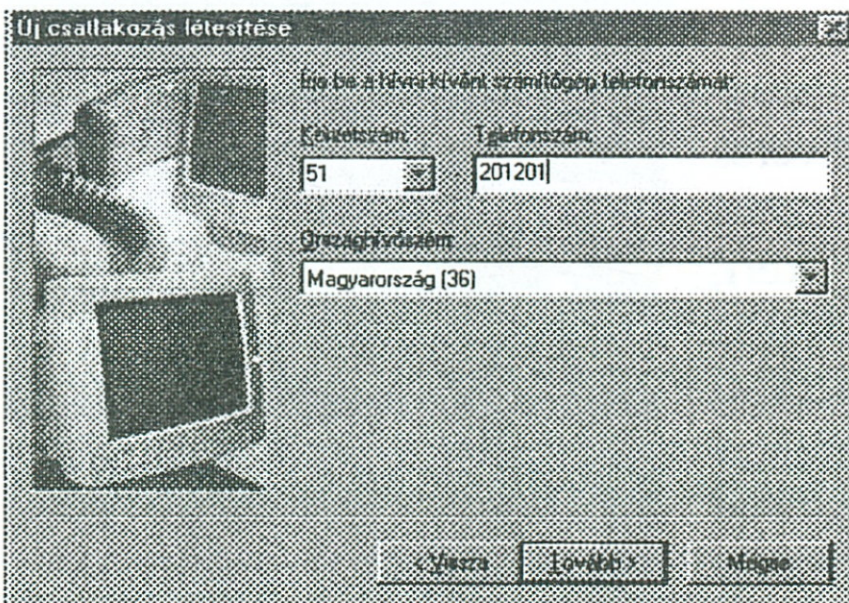
csatlakozás létesítése ikonra kattintva egy varázsló indul el, ami végigvezet minden beállításán.

Ehhez először egy nevet kell megadni a tárcsázott számítógéphez. Itt célszerű a hívott szolgáltató nevét beírni. Alatta pedig

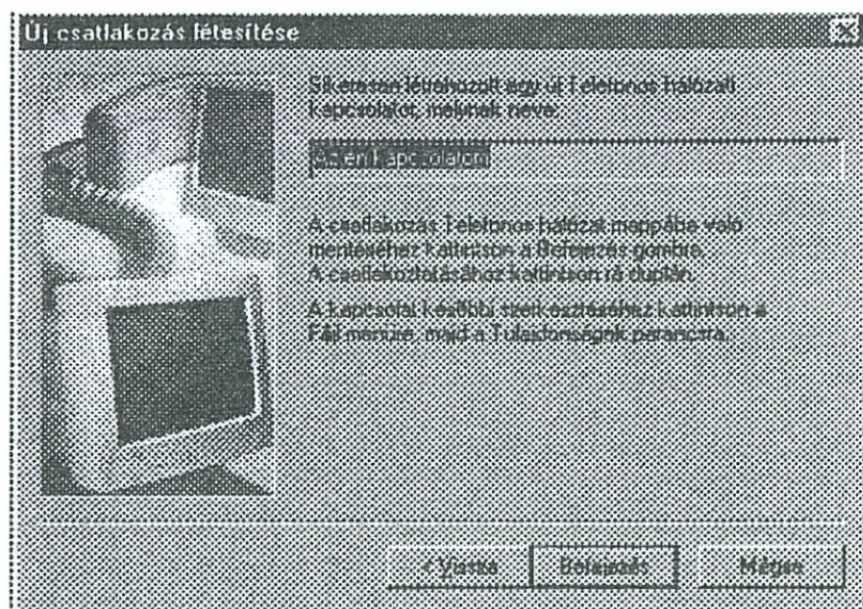
azt a modemet kell megadni amin fel szeretnénk építeni a kapcsolatot szolgáltatónk gépével. Itt egy listából tudunk választani - feltéve hogy több van -, ami a már telepített modemeket tartalmazza. Található a modemlista alatt még egy Beállítás gomb is, amire kattintva a kiválasztott modem tulajdonságait tudjuk megváltoztatni. Ezen belül érdemes a maximális sebességet a legnagyobbra állítani. Fontos hogy telefonvonalunknak megfelelő módon állítsuk be a használt telefonrendszert. Ezt a Startmenü/Beállítások/Vezérlőpult/Telefon ikonra kattintva tehetjük meg (dallam v. impulzusos). Ha elkészültünk mindennel nyomjuk meg az Tovább gombot.



Következő lépés az Internet szolgáltatónk telefonszámának meg-



adása a körzetszámmal együtt. Fontos, hogy beállítsuk az országhívószámot is - a Windows kiírja az adott ország nevét az országhívószám elé. Ha kész, nyomjuk meg a Tovább gombot. Ezzel készen is vagyunk. Kapunk egy üdvözlő

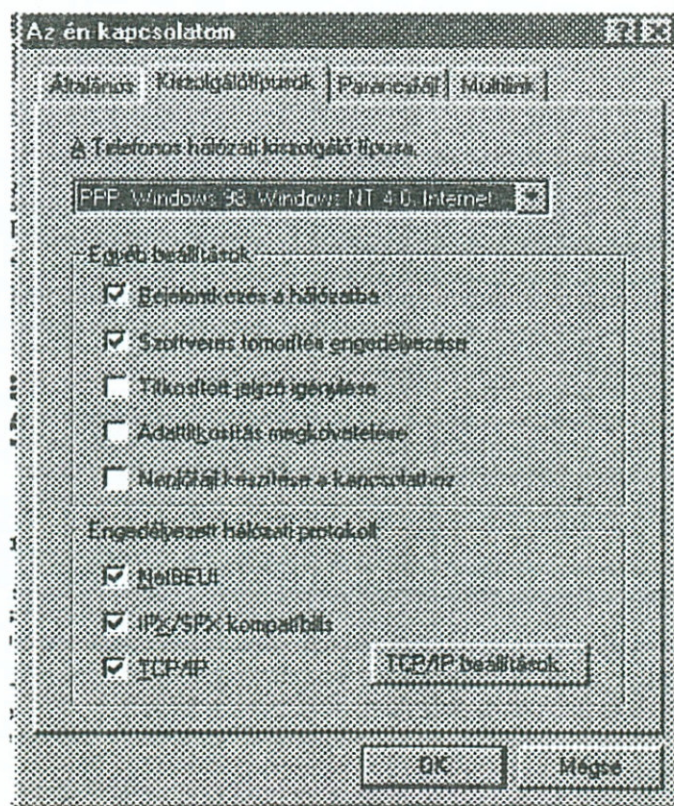


szöveget amiben a Windows tájékoztat, hogy az új telefonos kapcsolat sikeresen elkészült. Nyomjuk meg a Befejezés gombot. Ha az előzőek során bármit elrontottunk, a Vissza gombbal visszaléphetünk, ha pedig a beállítást annak vége előtt be kíván-

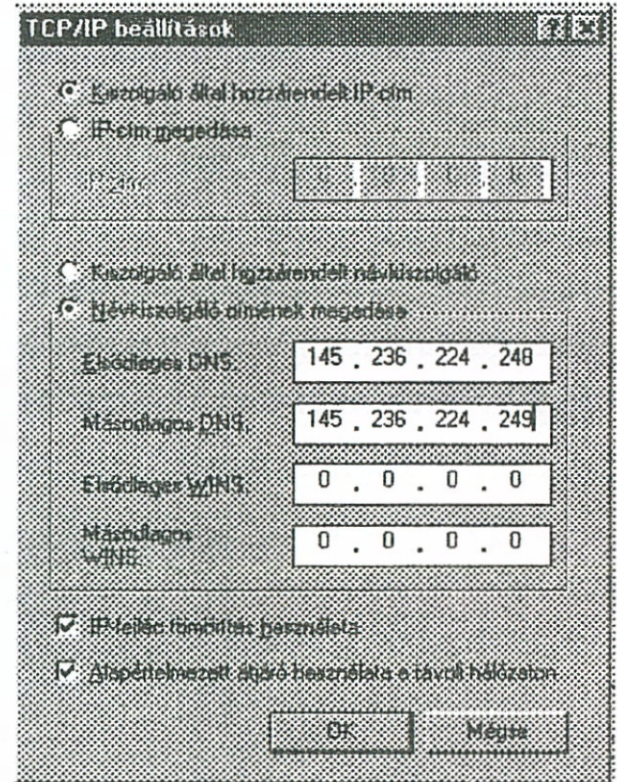
juk fejezni nyomjuk meg a Mégse gombot.

A Telefonos hálózat ablakban ezzel megjelent egy új ikon, alatta az általunk adott nevével. Erre kattintva tudunk majd fellépni szolgáltatónk serverére, de előtte van még egy kistennivalónk. Kattintsunk a most keletkezett ikonra a jobb egérgombbal. Kapunk egy legördülő gyorsmenüt, ebben válasszuk a Tulajdonságok menüpontot. Így kapunk egy beállítási panelt. Itt válasszuk a Kiszolgálótípusok fület.

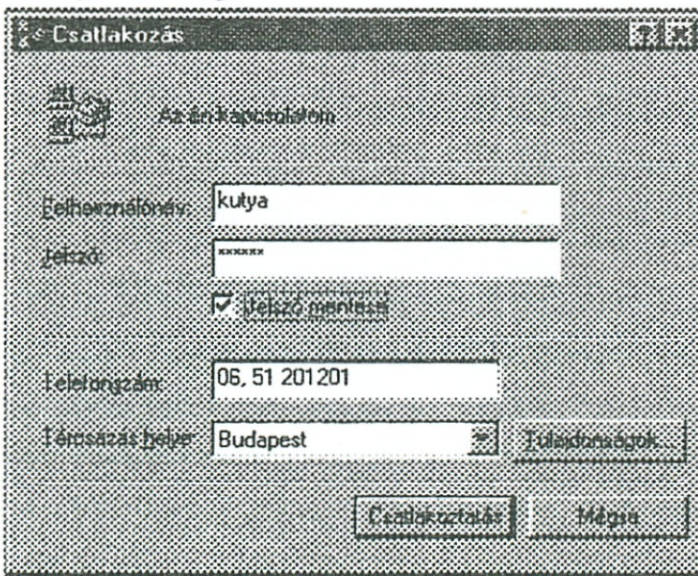
A Telefonos kiszolgáló típusa: PPP; Windows 98; Windows NT 4.0; Internet legyen. Egyéb beállításoknál legyen kipipálva: Bejelentkezés a hálózatba; Szoftveres tömörítés engedélyezése a többi csak ha a szolgáltató kéri, naplófájl készítése tetszőleges lehet. Az Engedélyezett hálózati protokollnál általában elég a TCP/IP protokoll kipipálása, de ha az összes ki van pipálva az sem



baj. Most kattintsunk a TCP/IP beállítások gombra. Itt kell megadnunk az Internet szolgáltatónkkal kapcsolatos pár beállítás. Rögtön megint az IP címünk. Itt a Kiszolgáló által hozzárendelt IP-cím legyen bejelölve. Alatta be kell állítani a Névkiszolgáló IP-címét (ez a DNS server címe). Itt szolgáltatótól függően vagy a Kiszolgáló által hozzárendelt névkiszolgálót vagy a Névkiszolgáló címének megadását kell beállítani. Ez utóbbi esetben szolgáltatóunktól megkapjuk a DNS server IP-címét. Több

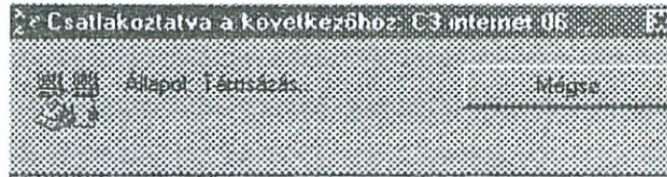


esetén legalább kettőt. Ezeket tetszőleges sorrendben írjuk be a rendelkezésre álló keretrészbe. Figyeljünk a számok helyes beírására és helyes tagolására! Alul érdemes bejelölni az IP-fejléc tömörítés használata és az Alapértelmezett átjáró használata a távoli hálózaton opciót. Ha ezzel készen vagyunk nyomjuk meg az OK gombot.



tintunk, kapunk egy ablakot ahol be kell írunk a Felhasználó nevünket - ezt a szolgáltatónk a mi kérésünkre adja, ha még nincsen olyan nevű felhasználója -, Jelszavunkat - ezt rendszerint vagy generálja a szolgáltatónk vagy mi adjuk meg,, azonban az első bejelentkezés után célszerű ezt megváltoztatni. Jelszavunkat x-al helyettesíti a gép biztonsági okokból. Fontos hogy felhasználó nevünket és jelsza-

vunkat pontosan adjuk meg figyelve, hogy a legtöbb rendszer megkülönbözteti a kis és nagy betűket is. Majd nyomjuk meg a csatlakozás gombot. Ha a Jelszó mentése gombot kipipáltuk, a későbbi kapcsolat felépítések előtt nem kell újból megadni jelszavunkat. Számítógépünk megpróbálja felépíteni a kapcsolatot szolgáltatónk gépével. Ha mindent jól állítottunk be, és a vonal sem foglalt, hamarosan fellépünk az Internetre!



Online / Offline

Online:

Ez azt jelenti hogy élő kapcsolatban vagyunk egy másik számítógéppel. Online kapcsolat ha modemen keresztül kommunikálunk vagy ha helyi hálózaton keresztül. Online a kapcsolat akkor is, ha mi kapcsolatban vagyunk a helyi hálózattal, de az nincsen kapcsolatban semmilyen más hálózattal. Ez esetben viszont pl. az Internettel offline kapcsolatban vagyunk. Vannak olyan programok amelyek csak online kapcsolat esetén használhatóak. Ezek pl.: Telnet, IRC, FTP, Web letöltés, Real Player, E-mail letöltés, stb.

Offline:

Ebben az esetben semmilyen kapcsolattal nem rendelkezünk a másik gép v. hálózat felé. Ezt gyakran használjuk akár otthon is, mivel vannak olyan programok, amelyek mindkét módon használhatóak. Ilyenek pl.: Web böngészők, E-mail olvasók, stb. Ezek a programok az online módban letöltött adatokat kezelik, akár offline módban is (pl. letöltjük leveleinket, bontjuk a telefonos kapcsolatot, majd elolvassuk őket, megválaszoljuk végül újból fellépünk az Internetre és elküldjük a válaszokat).

Az előbb felsorolt programokról részletesebben még a későbbiekben szó lesz.

Amit az Internetről tudni kell

Az Internet a világ legnagyobb összefüggő globális, az egész világra kiterjedő számítógép hálózat, amely ugyanakkor átjárást biztosít egyéb más lokális (helyi) hálózatokra.

Jelenleg nagyságáról csak becslések ismeretesek, amelyek szerint több mint 159 ország közel 5 millió számítógépét köti össze. Ez kb. 15 millió felhasználó! Ennek a nagy népszerűségének fő oka, hogy gyorsan és szinte bárhova ill. bárhonnán eljuttatható ill. lekérhető információ - szinte minden témában. Akár főiskola, akár nagyvállalat, akár magánszemély legyen a felhasználó. Ma már rengetegen dolgoznak a hálón v. neten - ahogy a köznyelv mondja az Internetet -, sok diák ezen keresztül tanul, adja be házi feladatát.

Jelenleg pont ez a hatalmas felhasználóikör jelenti a legfőbb problémát. Az Internet ma már túlterhelt, fejlesztésekor nem gondoltak ilyen hatalmas hálózat kialakulására, ennek eredményeképpen nincs is erre felkészülve a Net. Azonban már folyamatban van a korszerűbb Internet fejlesztése és kiépítése. Ma már a számítógépek árai és az Internet hozzáférés költségei annyira lecsökkentek, hogy hamarosan a legtöbb háztartásban megjelenik a számítógép és vele az Internet is. Elképzelhető, hogy a különböző bevásárlások egy része is átkerül a Net-re. Ennek lehetőségével már most kell számolni és számolnak is. Egyre-másra alakulnak a különböző Online áruházak az Interneten. És a legtöbb cég terméke is kint van a cég saját honlapján. A különböző termékekről itt információkat is kaphatunk. Ezenkívül a cég itt is meghirdeti, ha munkaerőre van szüksége, ill. ha Interneten keresztül végezhető munkát kínál. Tehát a Net lassan bekerül mindennapi életünkbe is. Érdemes élni a lehetőséggel!

Az Internet története

Az 1960-as években a hidegháború kora volt a világon. Az USA és az akkori Szovjetunió feszült viszonyban állt egymással. Fenyegető volt, hogy esetleg bevetik a nukleáris rakétáikat. Ennek fényében a USA akkori Hadügyminisztériuma olyan feladattal bízott meg több kutatót ill. laboratóriumot, hogy tervezzenek olyan hálózatot, amely szélsőséges körülmények között is működőképes marad - akár egy atomcsapás esetén is. Akkoriban létezett ugyan már hálózat, de ezek központtal rendelkeztek - egy géphez csatlakozott az összes többi. Ez a központ nagy teljesítményű szuperszámítógép volt. Ez mérete miatt könnyen sebezhető volt és ha működésképtelenné vált, akkor az egész hálózat "meghalt". Ennek elkerülésére a megoldást egy Paul Baran nevű kutató találta meg 1964-ben. Ötletének lényege, hogy minden gépet több másik géppel is összekapcsolt. Ezt fejlesztették tovább és alakították ki az ún. csomagkapcsolt hálózatot egyenrangú gépekkel. Ebben a hálózatban már nincsen központi számítógép, az adatok pedig ún. csomagokban mennek. Tehát felvagdossák az adatot kis egységekké - csomagokká - és ezeket továbbítják a hálózaton. Ha valamelyik csomag elveszik, azt újból elküldik. Minden csomag meg van címezve, így tudja hova kell mennie. Rajta van a feladó, így a címzett tudja kitől kapta és a csomag száma ami alapján a csomagokat sorba rakják és visszaalakítják eredeti formájává. Ezt természetesen egy program végzi, a felhasználó nem érzeke ebből semmit.

Az így kialakított hálózat neve ARPANet lett. Ez kimondottan katonai célra készült és elsősorban levelezést folytattak rajta. Hamarosan rájöttek a fejlesztésben résztvevő kutatók, hogy ez milyen hasznos lehet mindennapi életükben és elkezdték használni. Szép lassan beléptek a hálózatba az egyetemek, főiskolák és nagyobb vállalatok is. Ez kb. a 70 évekre tehető. Ekkor indult meg a hálózat rohamos fejlődése. Hamarosan rájöttek, hogy a levelezést egyszerre sok emberrel jó lenne leegyszerűsíteni. Erre született meg a NEWS.

Online konferenciákat tartottak a segítségével olyan nagy távolságban lévő emberek, akik a hagyományos konferenciákra csak komoly költségek árán jutottak volna el. Mindezt nagyon olcsón, szinte ingyen. Hamarosan megjelent az igény olyan adathalmaz létrehozására, amely éjjel-nappal elérhető. Ezek először Gopherrel olvasható tisztán szöveges adatállományok voltak, melyekben ún. linkek - hivatkozások - voltak elhelyezve, amelyekre kattintva másik lapra juthattunk el. A Gopher egy olyan böngésző program, amely csak a karakterek - azaz betűk és számok - megjelenítésére képes. A linkek olyan hivatkozások egy másik oldalra vagy az oldal egy adott részére, amelyre kattintva böngészőnk a megfelelő oldalra vagy oldalrészre ugrik, hasonlóan mint a könyvekben található hivatkozások. Ezzel párhuzamosan elkezdtek széles körben használni az FTP eljárást fájlok átvitelére távoli gépek között. A Gopher hamarosan kinőtte az igényeket és megjelent ennek a továbbfejlesztett változata a Web-oldal. Ez már képet, szöveget, hangot, animációt is tartalmazhat. Fejlődtek a hálózati szoftverek, megjelentek az első böngészők. Ekkor már elértünk a 90-es évekbe. Az ARPANet átalakult és Internet néven vált ismerté. Mivel az eredeti mag - az ARPANet - számítógépeit egyre gyakrabban törték fel, az USA hadügyminisztériuma úgy döntött, hogy fizikailag leválasztja az akkorra már világméretűvé vált Internetről. Ma már nagy probléma az Internet túlterheltsége

Netiquette

Mint minden társadalmi kapcsolatban, az Interneten is kialakultak íratlan szabályok - etikett. Mivel ezek a szabályok az Internetre vonatkoznak, és ezt Net-nek "becézik", ennek neve Netiquette lett. Mielőtt kilépünk az Internetre ismerjük meg ezeket.

Egyenrangúság, tegeződés:

Az Internet eredendően Angol nyelvterületen kezdett el fejlődni, így mivel az angolban a tegeződés-magázódás között nincs különbség, az Interneten mindenki "tegeződő viszonyban" van.

Nálunk a 90-es évek elején jelent meg az Internet és akkor is főleg főiskolákon és egyetemeken. Mivel itt a felhasználók hasonló korúak voltak, a tegeződés vált általánossá. Ez a későbbiekben több cég és magánszemély bekapcsolódásával sem változott. Bárki idegennek írsz egy levelet vagy beszélgetsz nyugodtan tegezd le - úgysem valószínű, hogy tudod a korát -, nem fog megsértődni. Természetesen ha tudod, hogy az illető a tanárod vagy egy olyan személy akivel a mindennapi életben is magázódsz, azt itt is illik magáznod.

Flames, azaz fellángolások:

Sok esetben kerülhetsz olyan szituációba a Neten amikor valamiről véleményt kell mondani. Tedd meg nyugodtan, de azért arra figyelj, hogy szándékosan ne "taposs" senki lelkivilágába! Ha olyan helyen jársz mondjuk ahol az Olasz tengerpart szerelmesei osztják meg egymással gondolataikat, ott ne írd olyasmit ami biztosan ellenérzéseket vált ki a többiekből. Ennek ugyanis nincsen információ hordozó szerepe, csak fölösleges szitkozódó levelekkel terhelik a Net-et. Előfordulhat azonban hogy valaki minden ok nélkül "belédköt". Erre ne figyelj oda. Ugyanis akár hogy is akarod az illetőt leszerelni, valamit mindig ki fog találni, amiért egy kiadósat kötekedhet.

Levél idézése:

Ha valakivel valamilyen témában levelezel és egy levelére válaszolsz, mindig írd a levél végére az ő eredeti levelét. Viszont ezt csak az érthetőség miatt feltétlenül szükséges hosszban. Erre a legtöbb E-mail program biztosít egy ún. Replay - válasz - funkciót, amit egy gombnyomással v. ikonra való kattintással aktiválhatunk. Ha ugyanis nem írod oda és az illető napi több száz levelet is kap nem biztos, hogy tudni fogja mire írtad például azt, hogy "Ok holnap várom". Ha viszont valakitől a levélben például egy képet is kaptál, fölösleges a képet is visszaküldened, elég ha leírod mit is ábrázolt a kép. Ezzel sok bosszúságtól kíméled meg magad és levelező partnered is.

Ne kiabálj!:

Ha leveledben vagy honlapodon valamilyen részt fontosnak tartasz azt soha ne CSUPA NAGY BETŰVEL ÍRD KI, mivel ennek olvasása fárasztó és lapodon is sok helyet foglal el. Helyette a kiemelendő szó elé és után rakjál egy aláhúzást így:

_ez_egy_kiemelt_szöveg_

Használd Smile-kat!:

Ha valakinek levelet írsz, az nem láthatja az arcodat, gesztusaidat. Így azzal sincsen tisztában, hogy amit írtál azt komolyan gondolod-e vagy csak "poénkodsz". Érzelmeid kifejezésére használj ezért Smile-kat, amik különböző karakterekből felépülő figurák. Itt láthatsz egy pár példát (döntsd balra a fejed!):

- :-) Az első, amit használtak annak kifejezésére, hogy az előző megjegyzés csupán csak tréfa, csipkelődés volt. Mivelhogy a mondat intonációja nem hallható az e-mail-ban akármennyire is akarnánk.
- ;-) Kacsintós mosoly, kacér megjegyzés. Több mint a :-)

“nehogy megegyél azért amit most mondtam” mosoly.

- :-(Fenygetés. "Nem szeretném, hogy bárki is kiborulna, vagy lehangolódna amiatt amit most mondtam".
- :-I Közömbös vagyok. "Le se sz..om!"
- :-> Igazán húsbavágó megjegyzés!
- >:-> Ördögi megjegyzés volt mi?
- >;-) Ördögien kacér, buja megjegyzés. (Majd este megbeszéljük szívem >;-)

-- Eddig voltak az alapjelek, és most néhány kevésbé ismert --

- (-: Balkezes vagyok!
- %-) Tizenöt órát bámultam egyfolytában a monitort.
- :*) Hukkk! Be vagyok mint az albán számar.
- [:] Robot Robi!
- 8-) Napszemüveget hordok.
- B:-) Napszemüveg a homlokra tolva.
- ::-) Normál szemüveg.
- B-) Vastagkeretes szemüveg. (Csak SZTK vényre! :-)
- 8:-) Kislány masnival.
- :-)-8 Nagylány, minden kelléssel.
- :-} Bajusz.
- :-{ Kirúzsozott száj. (Ehhez mit szóltok :-}{-8)
- {:-) Tag parókában.
- }:-) Tag parókában, csak fordítva tette fel a parókát.
- :-[Vámpír. (Dr.Akula :-))
- :-E Kiálló fogú vámpír.
- :-F Kiálló fogú, de foghíjas vámpír.
- :-7 Savanyú pofa.
- :-* Most ittam meg egy pohár citromlevet!
- :-)~ Kicsit folyik a nyálam, de jól vagyok!
- :-~) Pfhuu, de hideg van. Fázom.
- :'-(Sírok!

- :!-) Örömben sírok.
- :-@ Sikoltás, ordítás.
- :-# User bajuszkötőben.
- :^) Törött orr.
- :v) Törött orr a másik irányba.
- :_) Az orrom lecsúszott a fejemről.
- :<) Fennhordja az orrát.
- :-& Nyelvtörő után (Nyelvtörött).
- =:-) Hosszú haj. (Rövid ész :-).
- :-:-) Punk.
- :--(Az igazi punkok nem nevetnek!
- :=) Enyhe fejlődési rendellenesség, két orr.
- +:-:-) Pópa, vagy egyéb vallási tisztviselő.
- !:-) Reggel, bajusz helyett a szemöldökömet borotváltam le.
- ,:-) Mint fent csak a másik oldalon.
- |-I Ne zavarj, alszom!
- |-O Ásítás, vagy horkolás. (Lehet néger is.)
- :-Q Dohányos.
- :-? Pipás.
- O :-) Angyal. (Már nem sokáig >;-)
- O-) Könnyűbúvár.
- :-P Beeeeeeeee!
- :-S Összefüggéstelen duma.
- :-D Tele pofával, röhögök (rajtad).
- :-X Szájzár.
- :-C Igazán szomorú vagyok.
- <|-) Kínai, még meg van az összes kvarcórája.
- <|-) Már eladta az összeset.
- :-/ Szkeptikus pofa.
- C=:-) Főszakács.
- @= Atomháború után.
- *<:-) Téliapó.
- :-o Ohhhh!

- (8-0 Mr. Bill a főnök.
- *:0) Bozo a bohóc.
- 3:] Kiskutya.
- 3:[Nagykutya.
- E:-) Ham rádió operátor.
- E:-) Ham rádió operátor.
- :-9 Megnyalom a szám szélét!
- %-6 Agysérült.
- [:-) Walkman fejhallgató a fejen.(Pl. hallgatja a blaszterét :-)
- (:I Tojásfej.
- <:-I Lusta disznó!
- K:-P Kiskölyök propelleres sapkában.
- @:-) Tag turbánban.
- :-0 Psszt!! Csak csöndben, hogy senki meg ne hallja!
- :-: Sziámi ikrek!
- . A láthatatlan ember.
- .-) Félszemű.
- ,-) Félszemű kacsint.
- X-(Hulla!

FAQ-k (GYIK):

Ez a Gyakran Ismétlődő Kérdések gyűjteménye. Ilyen minden News serveren van ill. minden olyan helyen, ahol a felhasználók napi kérdésözönt zúdítanak az adott weboldal, szolgáltatás vagy News üzemeltetőjére. Ha bármilyen kérdésed lenne a szolgáltatással kapcsolatban, először nézd meg a GYIK-ot hátha megtalálod a választ benne a kérdésedre, ha nem csak akkor írd az üzemeltetőnek. Aki ezt nem tartja be, az gyorsan "összerúghatja a port" az üzemeltetővel, mivel az napi több száz levelet is kaphat, amire mind válaszolnia kell. Ha állandóan olyan dolgokra kellene válaszolnia amit már ezerszer leírt, nem maradna ideje a "fontosabb" dolgokra.

Spam:

Ha a hétköznapi életbe a postaládádba szórólapokat dobnak, az neked nem kerül pénzedbe. Ellenben ha az Interneten valaki leveleket küld neked, akkor az elsősorban neked kerül pénzedbe, mivel valószínűleg telefonon keresztül fogod letölteni, ahol is a hívás idejét minden egyes levél növeli. Ezenkívül a legtöbb esetben a postaládád "mérete" is korlátozott. A szolgáltatók általában 1-5 MB-nyi tárterületet biztosítanak leveleidnek. Ha ezt a különböző Spam-ek "teleszemetelik" nem marad hely az "értelmes" leveleknek, amiket neked küldenek. Ezenfelül jelentős erőforrás pazarlással is jár. Ezért a Spam-elést a szolgáltatók is tiltják a szerződésükben. Ezen tilalom megszegőinek "juttalma", hogy azonnali hatállyal felmondják a szerződését. Előfordul azonban ingyenes E-mail serverek esetén, hogy minden postaláda tulajdonosa rendszeresen kap Spemeket. Itt ugyanis fizetett hirdetésekéről van szó, amiből a szolgáltató ezt a servert fenntartja. De a Netre ezek a Spam-ek sem juthatnak ki! Azonban ha honlapunkon helyezünk el hirdetést, az nem számít Spam-elésnek. Ott mindenki elvárja, hogy valamit "hirdess" - akár magadról, akár munkádról!

Mi mindenre jó az Internet?

Fő funkciója biztosítani a kapcsolattartást nagy távolságon keresztül gyorsan. Ezt használják ki a legtöbbször. Mivel ez egy hatalmas adatbázis lehetőségünk van bármilyen információhoz, adathoz hozzájutni pillanatok alatt. Ilyen információhordozó szerepét használják ki a Tőzsdén is az Internetnek, de a különböző médiák is szívesen használják információ hordozó szerepe miatt. Ilyen módon lehetőségünk van pl. a BBC műsoraiból, híreiből az Interneten válogatni, letölteni, elolvasni vagy megnézni és meghallgatni. Rajtunk kívül több ezer ember használja a hálózatot, kommunikál rajta. Ilyen módon kapcsolatba kerülnek egymással, megismerkednek, társalkodnak. Sőt volt már példa rá, hogy valakik Interneten keresztül ismerkedtek meg és később házasságot is kötöttek.

Lehetőségünk van kedvenc játékaink legújabb verzióinak Demoját letölteni ill. ingyen letölthető programokat letölteni és használni. Másokkal is játszhatunk Interneten keresztül.

Kialakulóban vannak az Internetes virtuális áruházak is. Itt az Interneten keresztül vásárolhatunk jelentősen olcsóbban, mintha ugyanezt egy közönséges boltban tennék meg. Itt ugyanis nincsen az áruházaknak villany, víz, személyzet, fűtés, tárolás és egyéb rezsiköltsége. Ezért ennyivel olcsóbban tudja adni az árut. Az áruról minden információ megtudható és az árú is megnézhető - több oldalról is! Sokszor maga a gyártó hirdeti meg termékét alig valamivel többért mint a nagykereskedelmi ár. Ez neki is több bevételt eredményez, nekünk pedig olcsóbb árut. Ha pedig szeretnéd hogy a világ megismerjen, nem kell híres színésszé váljál, elég csak kirakni magadról némi információt a honlapodra és máris több millióan olvashatják. Ahhoz hogy ezt megtegyél elég regisztrálnod magad egy ingyenes E-mail server-en, ahol ingyen tudsz elhelyezni honlapot. Erre egyre több helyen van lehetőség.

Vannak olyan Web-oldalak ahol különböző témában lehet hirdetések feladni. Itt ingyen elhelyezheted hirdetésedet, és már is

több ezren olvassák el. Biztos hogy amit keresel azt kapsz is és amit el akarsz adni, azt el is adod!

Ma már sok rádió és TV műsorát meghallgathatod és megnézheted az Interneten is. Vannak olyan rádióadások, amik csak itt hallhatóak.

Biztonság

Miután megismertük milyen lehetőségeink vannak a hálózatokon - ezen belül is az Interneten -, itt az ideje beszélni a biztonságról is. Mivel nem csak egyedül használjuk a hálózatot és olyan emberek is jelen lehetnek (és vannak is), akik más naivitásából ill. gondatlanságából kívánnak hasznot húzni, figyelniük kell arra, hogy mit és hogyan csinálunk.

Programozók két fő csoportja van, akiket gyakran össze is kevernek - elég hibásan - hasonló nevük miatt. E két csoport erkölcsileg ellentétes felfogású. Ezek a Hackerek és a Crackerek.

A Hackerek a "jó fiúk", akik komoly tudással rendelkező programozók. Ők a servereket biztonsági szempontokból tesztelik, törik fel és az eredményekért ill. a hibák listájáért cserébe anyagi ellenszolgáltatásban részesülnek a servert üzemeltető cégtől. Sokszor ún. tűzfalserverek teszteléséből szerzik bevételeiket.

A Crackerek a "rossz fiúk", akik káros tevékenységet folytatnak. Ők azok akik "heccből" törik fel a servereket - azaz illetéktelenül jutnak információkhoz, innen is ered a nevük. Az így megszerzett adatokkal aztán más cégekkel kereskednek, pl. eladják az egyik cég termékének tervrajzát másik cégnek (azaz ipari kémkedés). A két csoport között tudásban nincsen különbség.

A Crackerekből kerülnek ki a Cyberpunkok akik olyan Internetes bűnözők, akiket egy konkrét feladatra bérelnek fel (pl. egy tervrajz ellopására egy serverről).

Ma már gyakoriak az Interneten keresztül elkövetett "bankrablások" is, ezekről azonban keveset hallani, mivel a bankok félve jó hírnevük elvesztésétől inkább "lenyelik" a kárt amit okoztak nekik. Ennek egyik módja, hogy egy dolgozó követi el. Ez általában kiderül. A másikat viszont kívülről követik el. Ebben az esetben a jelszavak "feltörésével" érnek el sikereket a bankrablók.

A fent említett tevékenységek hálózatokon keresztül mennek végbe,

azon belül is az Interneten. Ezért az adataink védelmében szükség van pár alapvető óvintézkedésre:

- Jelszavak rendszeres cseréje:

A jelszavakat rendszerint próbálgatással fejtik meg, vagy a serveren található jelszólistát kódolják vissza és nyerik ki belőle a jelszavunkat. Azonban ez idő, és a jelszó rendszeres cseréjével biztosítható, hogy mire feltörnék új jelszavat adjunk. A másik módja még a jelszavak lopása. Ebben az esetben a jelszavunk beírásakor valaki ellesi a jelszavunkat (pl. nézi a billentyűket, amiket leütünk). Amikor beírjuk jelszavunkat kérjük meg a körülöttünk állókat, hogy forduljanak félre! Amennyiben úgy gondoljuk, hogy valaki kileshette jelszavunkat vagy nevünkben bejelentkezett, haladéktalanul módosítsuk jelszavunkat és értesítsük a rendszergazdát v. operátort.

- Soha ne adjunk meg kapcsolódó adatokat jelszónak:

Aki megpróbál bejelentkezni a nevünkben, az mindig először olyan szavakat próbál ki ami velünk kapcsolatos. Ne higgyük, hogy ha pl. macskánk nevét adjuk meg, akkor azt nem találja ki senki. Előfordulhat, hogy hónapokig nyomoznak minket, hogy aztán minden adatot kipróbáljanak ami velünk kapcsolatos. Sokszor komoly rendszereket törnek fel olyan felhasználókon keresztül, akik különben nem is rendelkeznek értékes adatokkal vagy azokhoz való hozzáféréssel. Tehát: **a MI biztonságunk egyenlő a rendszer biztonságával.** Amit a legelsőnek próbálnak ki az mindig a felhasználói név, ezért azt se adjuk meg jelszónak!

- Jelszavunkban keverhetjük a kis és nagy betűket ill. számokat:

Minnél bonyolultabb a jelszó, annál nagyobb biztonságot nyújt! A legtöbb rendszer minimum 6 karakteres jelszót kér. Minnél hosszabb annál biztonságosabb. Azonban arra figyeljünk, hogy meg tudjuk jegyezni!

Vírusok

Ma fontos szempont mind gépünk mind adataink védelmében a megfelelő vírusvédelem. A vírusok a számítástechnikában olyan kis programok, amik célja károkozás. Ezeket rendszerint rosszindulatú programozók írják. Szaporodásuk hasonló a természetben létező vírusokhoz: csak "gazdaszervezetben" - azaz a számítógépünkön - kelnek életre. Vírust kaphatunk Word dokumentummal (makro vírusok), E-mail-ben csatolt fájlal, lemezen, FTP-vel letöltött fájlban, és most már Web-oldal megnézése közben. Ennek jele lehet a gyakori adatvesztés, furcsa képek megjelenése a képernyőn, vagy a gép leállása. Irtásukra a kereskedelemben sokféle vírusirtó kapható. Az aki megfertőzte gépünket nem feltétlenül tudja, hogy gépe vírusos. Értesítsük minnél hamarabb, a vírust pedig irtsuk ki gépünkről. Vannak olyan vírusok amik lappanganak, ezeket általában egy művelet v. időpont aktivizálja. A vírusok szándékos terjesztése és ezzel a károkozás büntetendő!

Böngészők

A számítógép egy olyan gép, aminek nincsen meghatározott feladata. Azt, hogy éppen mit csinál az adott információval, az határozza meg, hogy milyen programmal teszi azt. Igazából a program irányítja a számítógépet. Például a magnókazettán található zenét vehetjük adatnak. A magnót pedig a számítógépnek, míg a program az ha megnyomjuk a lejátszás gombot. Így a magnóval meg tudjuk hallgatni a kazettát. De ha a kazettát a mosógépbe teszem, akkor nem történik semmi jó. Ugyanígy, a videokazettát sem tudom beletenni a magnóba. Még ha bele is gyömöszölném valahogy, akkor sem tudna vele mit kezdeni. A számítógépeknél is minden adathoz megvan a hozzá való program. Ilyen programok a különféle Böngészők is (pl. Internet Explorer és a Netscape Navigator). A böngészők olyan programok, amelyek segítenek az Interneten való eligazodásban. Ma a legelterjedtebbek a fent említettek. Tudásban és külalakban nincs közöttük túl sok különbség, a választásban elsősorban az érzelmi szempontok dominálnak. Figyelem!! Érdemes a legújabb változatokat beszerezni (már csak azért is, mert ingyenesek), mert az újabb Web oldalak megjelenítésére a régi verziók nem mindig alkalmasak! Hogy honnan szerezhethetjük be őket? Például a gyártó honlapjáról (www.microsoft.com, www.netscape.com). Itt sokszor választhatunk a különböző verziók között, és hogy milyen operációs rendszerre kívánjuk telepíteni.

Ha letöltöttük a számunkra szimpatikus böngésző programot és telepítettük, akkor lehetőségünk nyílik a segítségével - no és persze egy online Internet kapcsolattal - bármilyen információhoz hozzájutni. Ha valamilyen információra vagyunk kíváncsiak, azt az Interneten biztosan megkaphatjuk. Azonban az Internet egy hatalmas adatbázis, amelyben látszólag - és valójában is - az adatok összefüggéstelenül egy hatalmas káoszt alkotnak. Ebben a káoszban bármit megtalálni szinte lehetetlen - lenne, ha nem alkalmaznának ún. kereső servereket. Ezeket rendszerint olyan vállalkozások

üzemeltetik, amelyek bevételeik jelentős részét az Interneten elhelyezett hirdetési felületeikre kötött bérleti díjakból nyerik. Hogyan működnek ezek a kereső serverek? Nem mások, mint hatalmas adatbázisok, amelyek nem magukat a témákat

Star Division Online - Microsoft Internet Explorer [Keresőoldalt működtetőnk]

StarOffice

StarOffice Personal Business Enterprise Education Support Shop Partner Star Division

Registration to Download Star Division's Products

Please pay close attention while filling out this form. The information provided here, needs to be identical with the user information you enter during the setup process of StarOffice. If the information given is not identical, the setup of StarOffice will fail to complete the installation. Also be advised that the user information is extensively used with in StarOffice templates.

You have to enable Cookies for this server.

Indicates required field.

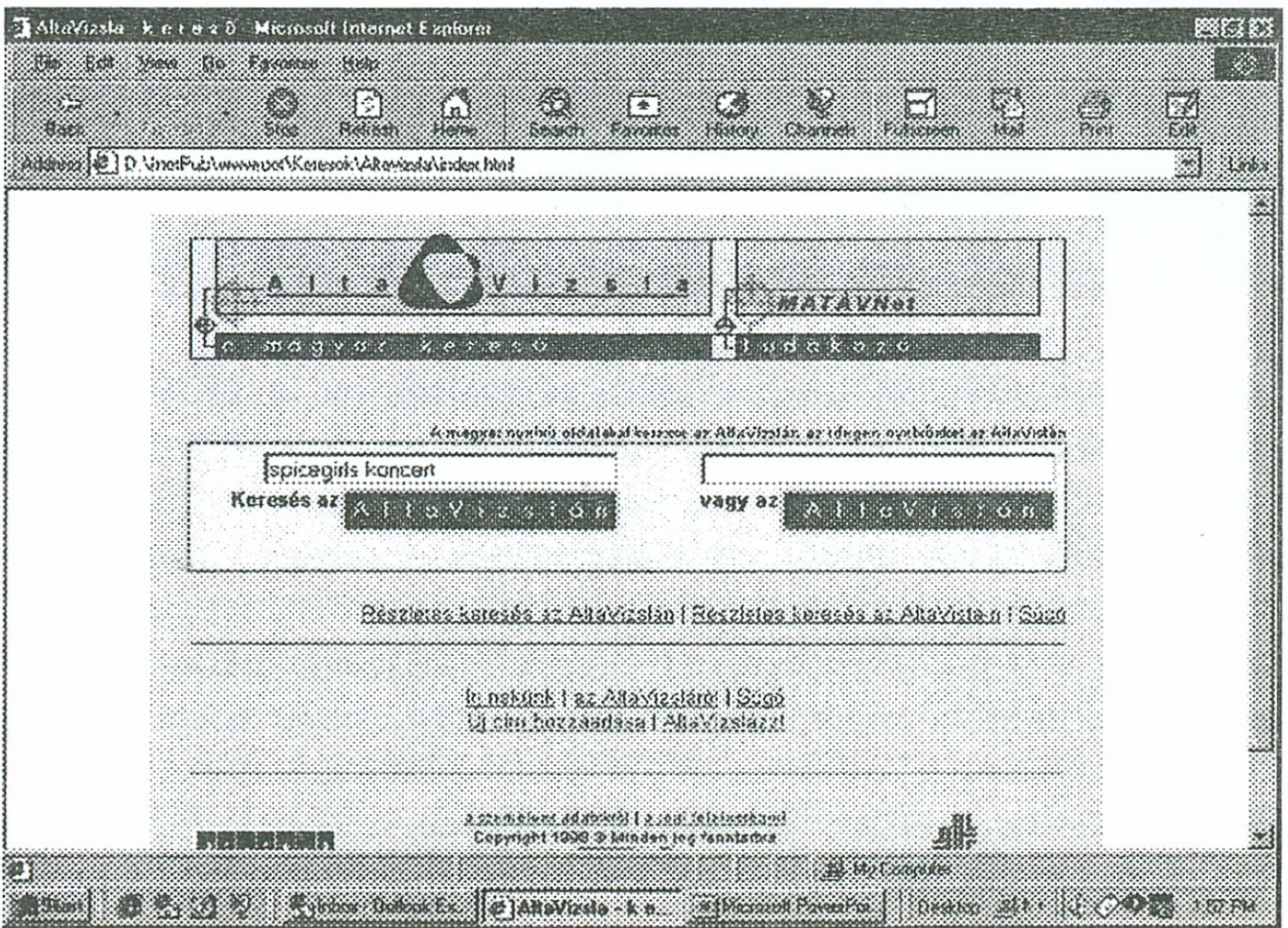
Product	StarOffice 5.1 *
Operating System	Linux Intel *
Language	-- Please select -- *
Company	
First Name	*
Last Name	*
Street	*

tartalmazó Web-lapokat tárolják, hanem azok címeit. Valahogy úgy, ahogy egy szöszedet azzal a különbséggel, hogy itt az oldalcímek helyett Web-címek vannak. Ha valamire rákeresünk, akkor a kereső server megnézi, hogy van-e az adatbázisában ilyen karakter sorozat és ha van kiírja annak az oldal(ak)nak a címét, amely(ek) a karaktorsorozathoz hozzá van(nak) rendelve. Az hogy a talált mennyire volt pontos, jelentősen függ a kulcsszavaktól, amelyeket a keresés elindítása előtt megadtunk és attól, hogy milyen típusú keresőserveren próbáltuk az adott témát felkutatni. Ahhoz hogy el tudjuk dönteni, milyen serveren keressünk, tudnunk kell milyen típusúak vannak. Először is két csoportra kell őket osztani, az első

csoportba tartozó serverek adatbázisát emberek töltik fel, míg a másodikon ezt automatikusan ún. "robotok" végzik. Ezek speciális programok. Az emberek által feltöltött adatbázis úgy keletkezik, hogy végigolvasnak minden Web-oldalt, amivel találkoznak a Net-en és tényleges tartalmuk alapján sorolják őket különböző témakörök alá (pl. sport, művészet, stb.). Ezeken a témakörökön belül is találhatóak különböző alcsoportok (pl. úszás, sakk, stb.) és ebben is alcsoportok és így tovább témától függően.

Kereső server oldala (www.altavizsla.mata.v.hu):

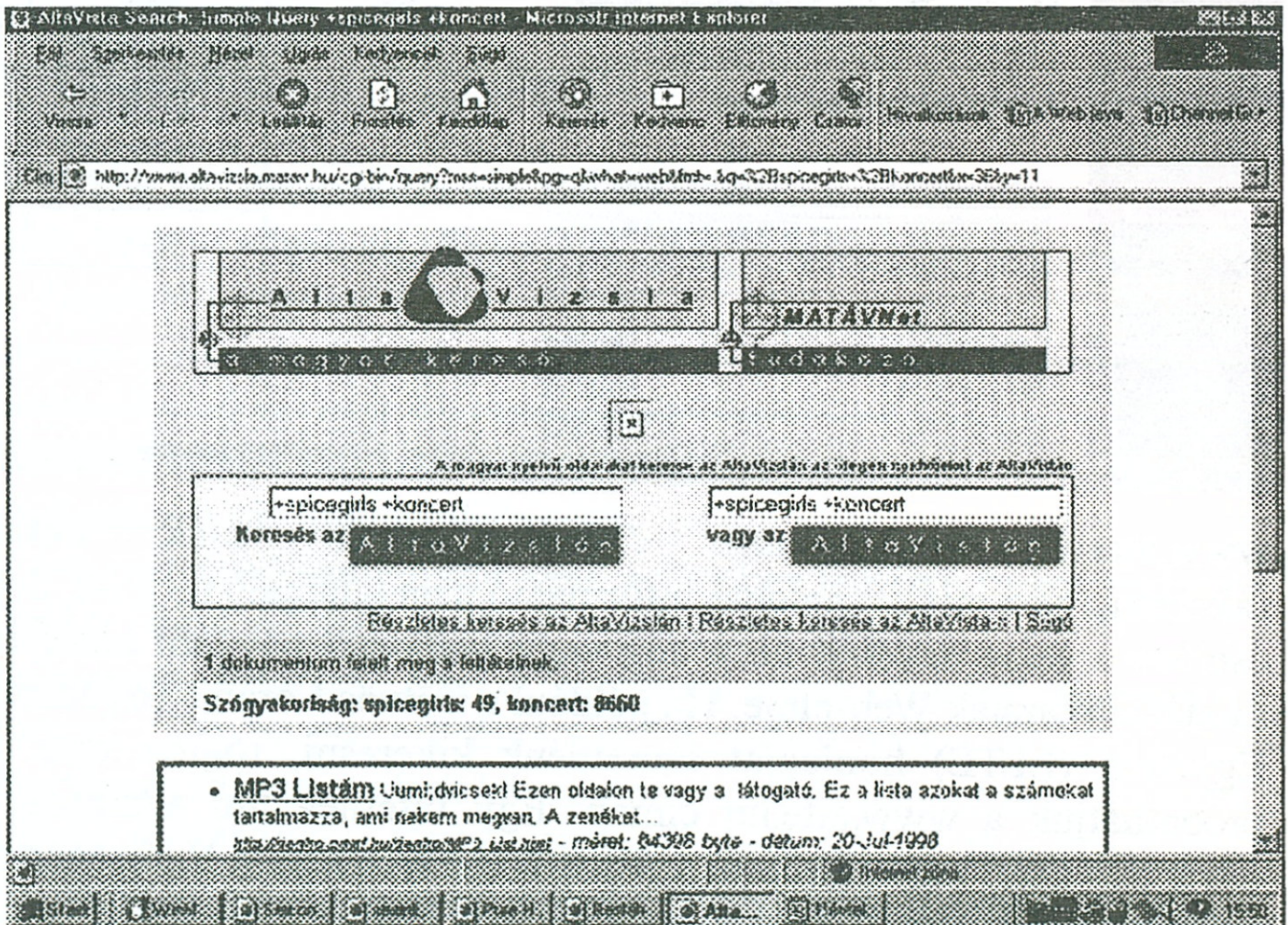
Ha egy ilyen adatbázisban keresünk egy adott témára, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a kapott találatok valóban az adott témáról szólnak. Ezeknek az adatbázisoknak legnagyobb hátránya, hogy kevés van belőlük és adatbázisuk is kicsi. A másik típus, amelyet ún. "robotok" töltenek fel úgy működik, hogy olyan programokat "engednek rá" az Internetre, amelyek a különböző Web-oldalokban



található leggyakrabban előforduló szavakat veszik fel adatbázisukba, illetve egyéb szempontok alapján szűrik meg a lapokat. Ezek az adatbázisok a legnagyobbak, viszont az emberi kontrol hiánya miatt a legpontatlanabbak. Előfordulhat például, hogy rákeresünk a Micimackó szóra és olyan találatokat is kapunk ahol mondjuk Micimackós zoknikat reklámoznak. Ilyenkor érdemes a keresési feltételeket pontosítani (pl. Micimackó + könyv).

Találatok:

Közkedvelt ilyen nagy keresőserver a www.altavista.com ill. ennek megfelelője a www.altavizsla.matav.hu. Ha valamelyikben nem jártunk sikerrel érdemes felkeresni egy másik servert is, hátha ott



több szerencsénk lesz. Ami viszont mindegyikre igaz az az, hogy a napi változások miatt előfordulhat, hogy egy oldal aminek a címét megkapjuk már nem létezik v. éppen karbantartják a servert, ezért

hibaüzenetet kapunk és az oldalt nem tudjuk letölteni. Ez volt a nehezebb keresési módszer. A könnyebb része az amikor tudjuk, hogy a témáról melyik Web-címen tudunk olvasni. Ha pl. a Starwars című filmről szeretnénk információt kapni érdemes rögtön a

www.starwars.com címre "elmenni" és csak akkor rákeresni, ha a minket érdeklő információ nem található meg ott. Sok esetben a téma nevéből ill. a cég vagy szervezet nevéből könnyen kitalálható annak Web-címe. Ha például a Eötvös Loránd Tudomány Egyetem (ELTE) honlapját szeretnénk kikeresni, rögtön meg is próbálhatjuk a www.elte.hu címen. Egy Internet cím általában a www előtaggal kezdődik, ami a Word Wide Web azaz a Világ Méretű Hálózat rövidítéséből ered és utal rá, hogy ez egy Web-oldal. Ezt követi egy ponttal elválasztva a cég v. intézmény neve, ha van akkor ezt még megelőzi egy ponttal elválasztva a cég v. intézmény egy szervezeti ága (pl. math.bme = matematikai tanszék a Budapesti

Műszaki Egyetemen). Végül egy ponttal elválasztva az országcód vagy egyéb szervezeti típus azonosító kód (pl. hu, vagy org). A teljes cím így a fenti példa esetén www.math.bme.hu v. www.math.bme.org.

Ahhoz azonban hogy egy címet beírva az adott oldalt letöltsük, tudnunk kell a böngészőnket használni. Minden böngészőben van 5 alapvető funkció:

- Internet cím-sáv
- Böngésző ablak
- Előre-hátra mozgás a már megnézett oldalak között
- Letöltés leállítása gomb
- Frissítés gomb

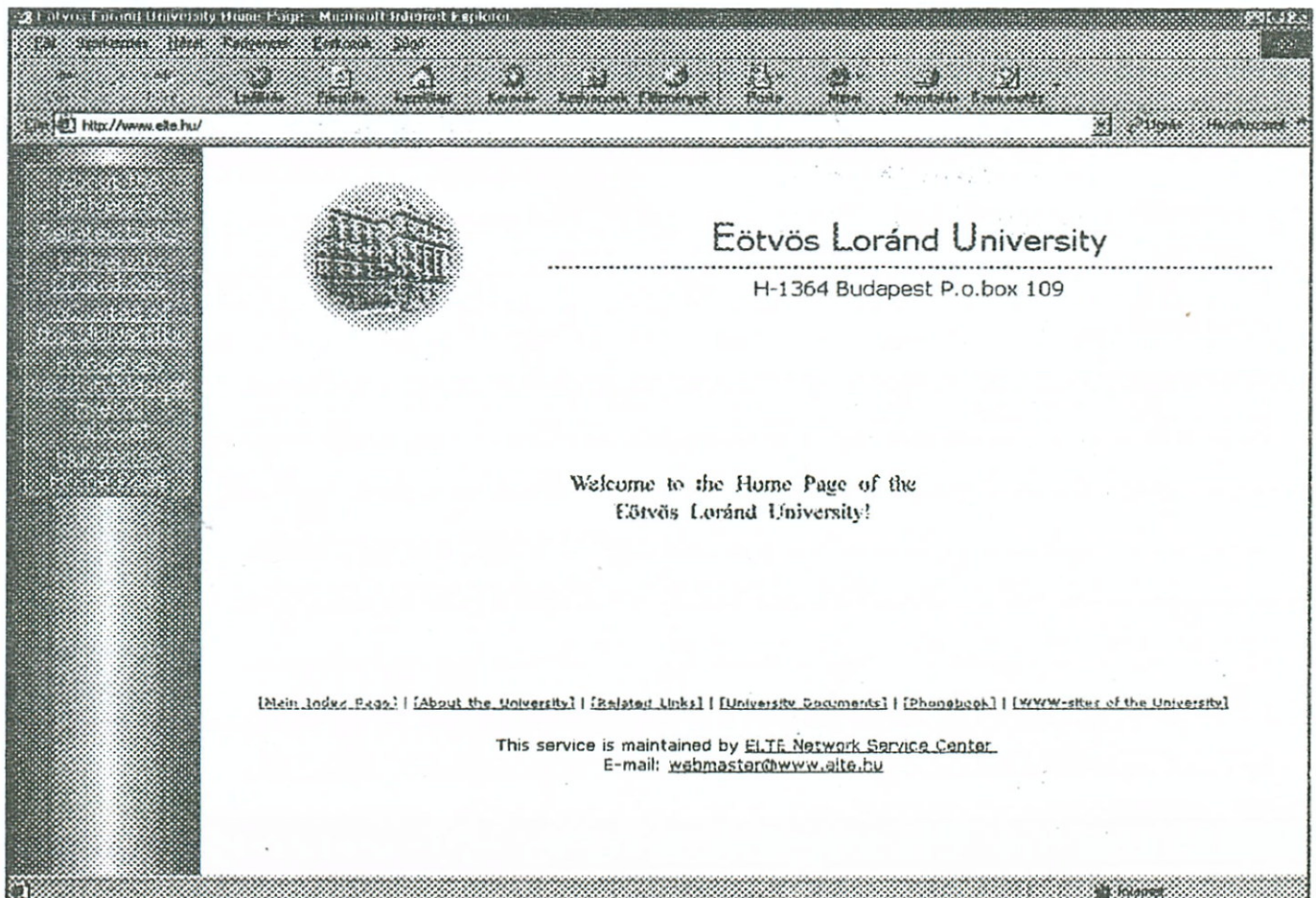
Az elsőbe kell értelemszerűen beírni a megnézni kívánt Internet oldal címét, majd a végén egy Entert kell ütni. Fontos hogy pontosan írjuk be. Régebbi böngészők esetén a cím elé kell írni a "http://" -et, ezzel tudatjuk a böngészőnkkel, hogy az oldal egy "Hyper Text Transfer Protocol"-t azaz egy Hivatkozásos Szöveg Átviteli Protokoll-t használ. A Web oldal ugyanis olyan szöveges dokumentum, amiben hivatkozások un. linkek találhatóak.

Az Internet kezdetén először csak a Gopher létezett, mint mindenki számára éjjel-nappal elérhető szöveges dokumentum. Ez már tartalmazott linkeket, amikre kattintva egyik oldalról a másikra jutottunk. Ezt hívjuk szörfözésnek. Azonban hamar megjelent az igény, hogy szöveg mellett képet, animációt és hangot is el lehessen helyezni a szövegben. Ezt ma Web-oldalnak hívjuk. Ennek sokféle neve van, de mind ugyanazt takarja (Web-oldal, Homepage, Otlap, Honlap, stb.). Igazán szép magyar kifejezés még nem született rá.

Egy Web-lapról sokféle képpen juthatunk át egy másikra (azaz szörfözhetünk). A leggyakrabban olyan linket találunk, ami a szövegben aláhúzással van jelölve. Ha az egérkurzossal egy ilyen aláhúzás azaz link fölé megyünk, a kurzor nyíla mutatóujjává változik.

Ha olyan hivatkozás van a Web-lapon amit már megnéztünk, akkor az más színnel lesz jelölve. Hivatkozás azonban nem csak szöveg lehet, hanem kép is. Azt hogy az adott kép egy hivatkozás nem jelöli semmi, csak onnét tudhatjuk meg, ha az egérkurzorra fölé megyünk és az átváltozik. Gyakran fordul az is elő, hogy egy Web-oldalba beépítenek valamilyen hanganyagot v. animációt, ami az oldal letöltődése után automatikusan lejátszódik vagy elindul. A Web-oldalnak mint fájlnak HTM vagy HTML kiterjesztése van. Az oldal "szerkezete" pedig szövegszerkesztővel is szerkeszthető szöveg állomány. Ebben a különböző formázási utasításokat szöveggel adják meg pl.:

Így látjuk az ELTE Web-oldalát:



És ez maga az oldal "szerkezete":

```

<HTML>
<BODY BGCOLOR=#FFFFFF TEXT=#000000 VLINK=#FF0000>
<!--<BODY BACKGROUND=http://nscnt2.elte.hu/elte/pic/px2.jpg TEXT=#000000
VLINK=#FF0000-->
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"><!--
function xxx()
{
  var browser = navigator.appName;
  var version = parseInt(navigator.appVersion);
  document.write('Your browser is: ' + navigator.appName + ' ' + version + '<BR>');
}
//--></SCRIPT><TABLE WIDTH=100% >
</HEAD>
<TR>
<TD >
<CENTER>
&nbsp;<IMG SRC=http://nscnt2.elte.hu/elte/pic/ex2.gif>
<TD >
<CENTER>
<FONT FACE=ARIEL SIZE=5>
<FONT COLOR=903020 SIZE=+3>E</FONT>ötvös <FONT COLOR=903020
SIZE=+3>L</FONT>oránd
<FONT COLOR=903020 SIZE=+3>U</FONT>niversity
</FONT>
<HR >
H-1364 Budapest P.o.box 109
<CENTER>
</TABLE>

<CENTER>
</FONT>
<BR>
<BR>
<BR>
<BR>
<BR>
<BR>
<CENTER>
<IMG SRC=http://nscnt2.elte.hu/elte/pic/logoe.gif>
<!--<TABLE WIDTH=80% BORDER=0>
<TR><TD WIDTH=30%>
<CENTER><IMG SRC=http://nscnt2.elte.hu/elte/pic/cmas.gif>
<TD >
<FONT ARIEL=ARIEL SIZE=4 COLOR=FF0000><CENTER>
<HR NOSHADE>
Merry Christmas and Happy New Year!

```


oldalon valamilyen információt várnak tőlünk és ennek megadására az oldal szövegében ablakokat helyeznek el. Ilyenkor ide kattintva beírhatjuk a megfelelő adatot, majd ugyancsak a szövegben található gombra kattintva el is küldhetjük. Figyelem! Alaposan gondoljuk meg milyen adatot adunk meg, mivel a megadott adatokkal vissza is élhetnek. A böngészőnk ablakát hasonló szegély határolja, mint minden más ablakot. Azonban itt plusz elemek is bekerülhetnek a szöveges menüsor alá, mint ikonsor. A főbb funkciók itt mind elérhetőek egyetlen gombnyomással. Többek között itt található az Internet cím-sáv, letöltés leállítási, frissítési és előre-hátra mozgás gomb is. A látható ikonok listáját a böngészőnk beállításainál meg is tudjuk adni. Ha már több oldalt is átolvastunk és valamilyért vissza szeretnénk menni egy korábbi oldalhoz, akkor elég a böngészőnk előre-hátra mozgató nyila közül azt megnyomni, amelyik irányba vissza szeretnénk menni. Értelem szerűen csak a már megnézett oldalak között tudunk nézelődni. Ha rájöttünk hogy az adott oldal aminek letöltését elkezdtük mégsem kell v. a számunkra érdekes rész már letöltődött, akkor a letöltés leállítása gombra kattintva a letöltés befejeződik (általában Stop gomb). Egyszerre több böngésző ablakot is nyithatunk és ezek segítségével párhuzamos letöltést folytathatunk. Ebben az esetben jobban járunk, ha a fölösleges letöltéseket nem folytatjuk. Amennyiben gyorsan akarunk böngészni és a képekre nincsen szükségünk, a böngésző beállításainál ki tudjuk kapcsolni a képek letöltését. Ez jelentősen gyorsítja a letöltést.

Sokszor előfordul hogy valamilyen okból kifolyólag az adott oldal nem jön le teljes egészében, ekkor böngészőnk lehetőséget ad az oldal frissítésére. Erre a célra is külön ikon található. Az itt felsorolt funkciókon kívül még sok más is adott általában. Például lehetőség van kedvenc oldalaink felvételére egy adatbázisba, ill. az előző pár napban megnézett oldalak címének tárolására. Ezek a lehetőségek kényelmesebbé tehetik munkánkat az Interneten. A böngészőkbe be van építve az FTP eljárás is, ami fájlok átvitelét teszi lehetővé. A programokat gyártó cégek azokat rendszerint egy komplett

csomagban adják, ami tartalmaz még egy levelező és egy hírcsoport olvasó programot is. Ezek használata célszerű, de ha valakinek más cég által gyártott program tetszik, akkor azt is használhatja (pl. valaki az Internet Explorert használja a böngészésre, de a levelei olvasására nem az Outlook Express-t használja, ami az Explorer része, hanem a Pine nevű levelező programot). Fontos lehet ezen programok un. regisztrálása, mivel ebben az esetben a cég terméke újabb változatát automatikusan elküldi, vagy értesít megjelenéséről. Ezenfelül sokszor ingyenes hotline szolgáltatást is biztosítanak, amin a különböző problémáinkra adnak választ a programmal kapcsolatban. A regisztrálás rendszerint abból áll, hogy nevünk, címünk és egyéb adatainkkal kitöltött adatlapot küldünk el a cég részére postán, faxon, vagy e-mail-ben. Ezután a cég küld egy választ, amiben megköszöni hogy regisztráltattuk magunkat és olykor az adott programhoz szükséges kódszámot is. Ez utóbbit ajánlatos megőrizni, mivel telepítésekor a program elkérheti.

Levelezés

Hogy hogyan tudunk egymással információt cserélni az Interneten? Nos több lehetőségünk van rá. Az előző fejezetben a böngészők használatáról volt szó. Ez egy passzív módja az információ cserének, mivel itt nem mi kérdezzük rá bizonyos témákra, és nem mi válaszolunk a nekünk feltett konkrét kérdésekre. Böngészés közben csupán keresgélni tudunk az Információ-tengerben, és amit találunk az nem biztos, hogy pontosan megfelel nekünk. Azokat a kérdéseket, amelyek a témával kapcsolatban felmerülnek bennünk, nem tudjuk ilyen mód megvitatni a Web-lap írójával. És mi is csupán olyan információt rakunk ki a honlapunkra, amiről úgy gondoljuk mindenkit érdekel. Ahhoz hogy valamilyen témát egy konkrét személlyel vagy csoporttal "megbeszéljünk" az Interneten szükség van olyan kommunikációs eszközökre, amelyek lehetővé teszik az oda-vissza kommunikációt. Az emberiség történetében a szóban történő kommunikációt az írott nyelv kialakulása követte és évezredekken át ez volt az egyetlen lehetőség távol lévő embertársainkkal a kommunikációra. Csupán az elmúlt pár évtized adott rá lehetőséget, hogy más eszközöket is igénybe vegyünk. Ez hasonló módon alakult az Internet történetében is. Amikor az Internet fejlesztése elkezdődött a 60-as években, először csupán levelezés volt a fő cél.

Ahhoz hogy az általunk megírt leveleket el tudjuk küldeni a címzetthez, szükségünk van a hálózaton belül három dologra:

- Egy levelező serverre (E-mail server)
- A címzett E-mail címére
- És egy levelező programra (pl. Outlook Express)

Ezek feladata a következő:

E-mail server egy olyan program, amelyik leveleinket elküldi és fogadja a hálózaton. Levelezni nem csak az Interneten, hanem

bármilyen hálózaton lehet! Itt minden felhasználónak - címzettnek - van egy ún. postaládája, ami tulajdonképpen egy fájl. Ha valaki levelet kap, akkor az először ebbe a fájlba másolódik. Ez a fájl a legtöbb esetben sima szövegfájl, esetleg kódolva van. Amíg a címzett be nem jelentkezik, addig a levele itt tárolódik. Amikor bejelentkezik, akkor az általa használt levelező program megadja az E-mail servernek a felhasználó nevét és a jelszavát. Ezzel azonosítja a server, hogy melyik postaláda a felhasználóé és hogy jogosult-e azt letölteni. Ha igen, akkor a levelező program részére elküldi a teljes postaláda tartalmát, majd általában a levelező program letörli a postaláda tartalmát. A legtöbb E-mail kliens esetén, ha letöltés közben megszakad a kapcsolat (pl. modemes letöltés), akkor az újbóli bejelentkezés után újból a teljes postaláda letöltésre kerül. Ha a teljes letöltés sikeres, csak akkor törlődik a postaláda tartalma.

Leveleink olvasására szükségünk van egy ún. E-mail kliensre azaz levelező programra. Ez a program automatizálja a letöltés teljes menetét - bejelentkezés, letörlés, postaláda ürítése, leveleink elküldése, kijelentkezés a szerverről - és biztosítja leveleink megírását ill. olvasását. Amennyiben írni szeretnénk valakinek egy levelet (E-mail-t), tudnunk kell a címét. Ez a felhasználó nevéből, majd egy ún. „et“-jelből (@) után pedig az E-mail server címéből áll. Az E-mail címekben speciális karakter (á,é,ő,ű,ú,ó,ü,ö,í,:,!,+," ,stb.) és szóköz nem lehet! Pl.:

kutya@ibo.hu, vagy cica@mail.ibo.hu

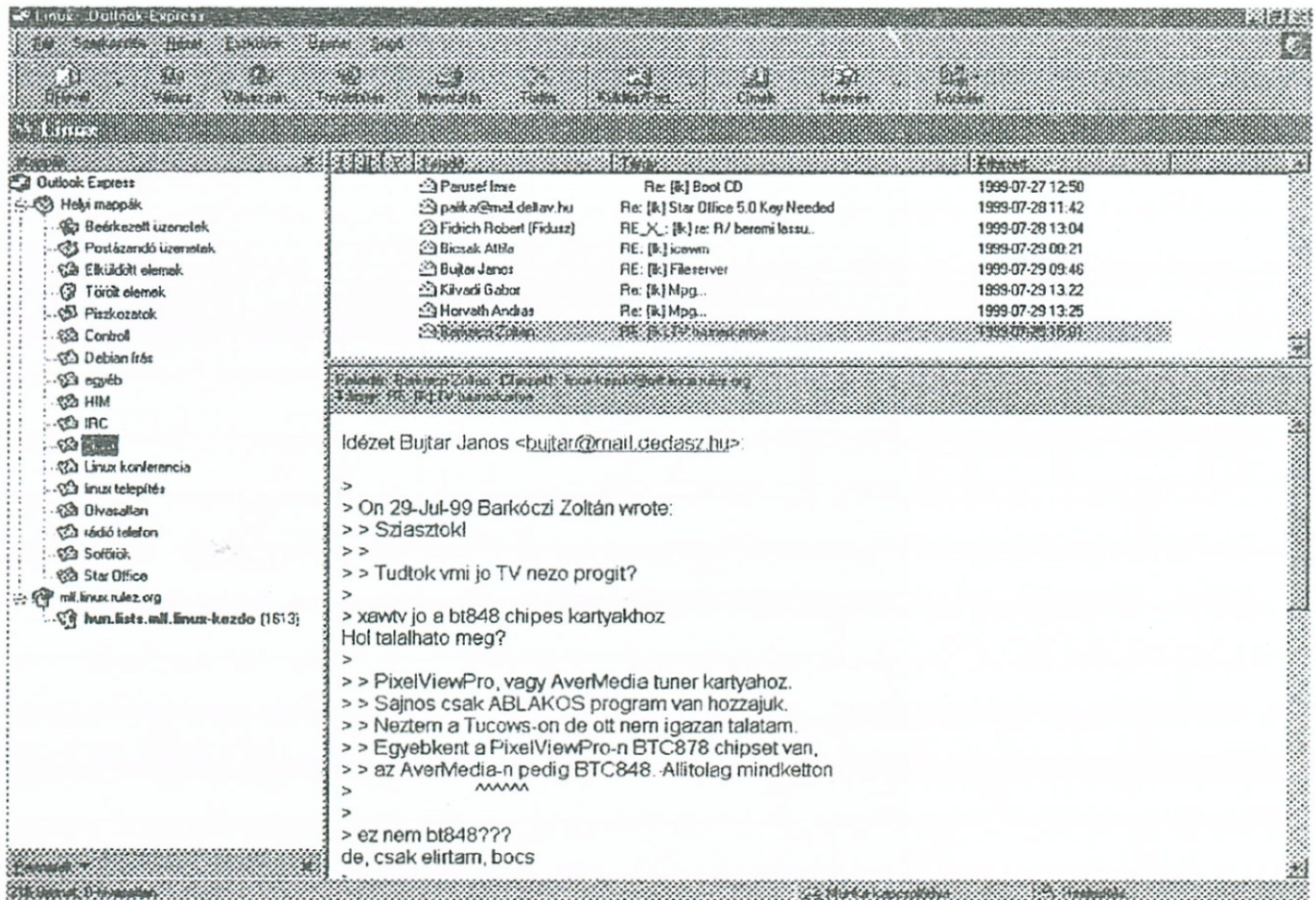
A levelező programok egy űrlapot biztosítanak a levelünk megírásához. Ennek legfelső sora a címzett címét fogja tartalmazni. Ha ezt tudjuk, akkor meg kell még adnunk, hogy ki(k) kap(nak) még erről a levélről másolatot és titkos másolatot. A másolat és a titkos másolat közötti különbség, hogy míg a címzett és a másolatot kapó(k) mindenki számára láthatóak, addig a titkos másolatot kapó(k) még egymásról sem tudják, hogy másolatot kaptak

levelünkről. Fontos hogy a címekeket pontosan adjuk meg, különben nem fog a levelünk eljutni hozzá(juk)! Ha alapvető hibát vétünk a cím(ek)ben, akkor a legtöbb levelező program figyelmeztet (pl. kutyaibo.hu). A levelünk következő sora a Tárgy. Itt írjuk meg, hogy miről szól a levelünk - mi a tartalma. Ezt a levélküldés szempontjából nem kötelező megadni, de Netiquette szempontjából célszerű. Ugyanis az akinek a levelünket küldjük lehet, hogy napi több száz levelet kap és fontossági sorrendben olvassa el őket. Ha nem adunk meg tárgyat, akkor levelünk a legkevésbé fontos levelek csoportjába lesz sorolva. Előfordulhat, hogy megadtuk a tárgyat, de mégsem kapunk választ. Ez akkor történik meg, ha olyasmit kérdezünk ami a GYIK-ban le van írva. Levelező programtól függően vagy egy sor áll rendelkezésünkre hogy begépeljük a csatolandó fájl elérési utját, vagy egy gomb segítségével egy előugró ablakban kereshetjük ki és csatolhatjuk levelünkhöz. A fájlt a levelező program átkonvertálja szöveges formátumúra, amit aztán beépít a levél törzsébe - általában a végére -, és így küldi el a címzettnek. A címzett levelező programja ezt a szöveget fogja visszakonvertálni a megfelelő programmá és utána lesz lementhető a megfelelő adathordozóra. Fájlt csatolni nem kötelező. A legutolsó rész amit a levélben ki szokás tölteni az maga a levél - tehát amit üzenünk. Itt levelező programtól függően két típust különböztetünk meg.

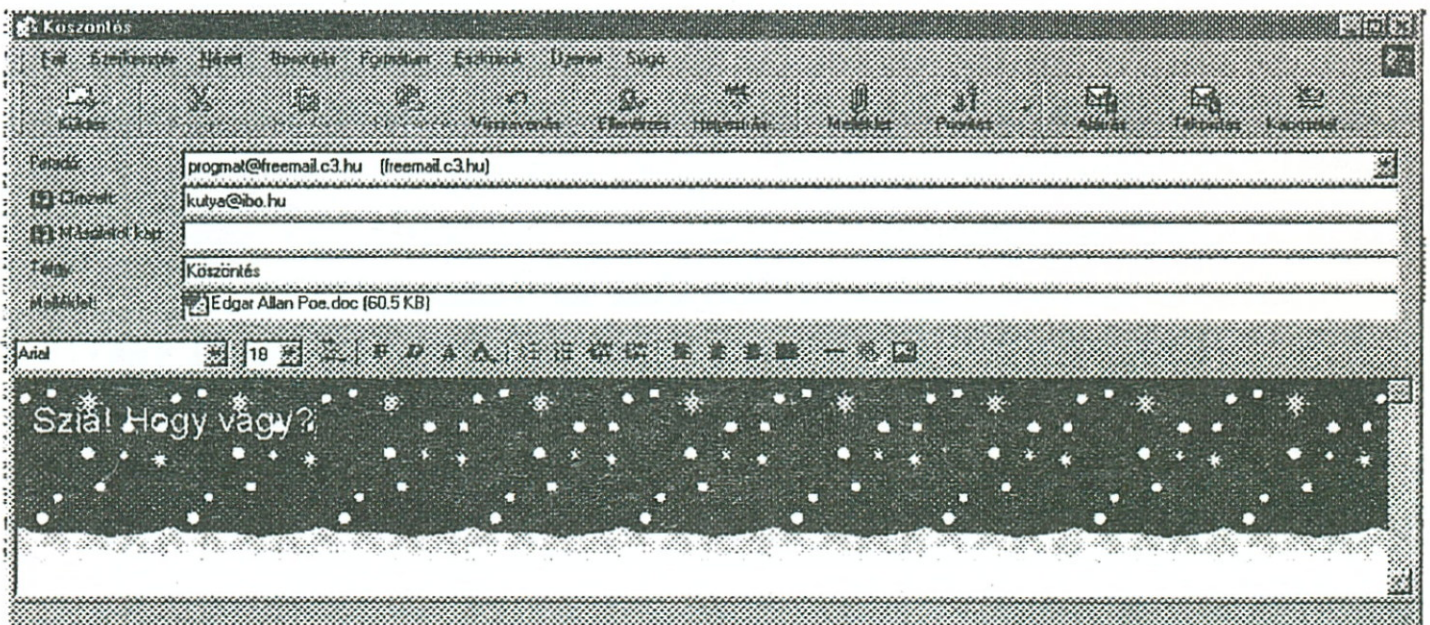
Az elsőben - ez a legrégebbi típus, ami azonban a mai napig is elterjedt és koránt sem elavult! - csupán szöveget tudunk elhelyezni. A szöveg betűtípusa, mérete, színe, háttére nem változtatható meg. Ezt a levelet text v. plain típusú levélnek hívjuk. A második típusú levélben már szinte minden formázási lehetőségünk megvan, ami egy átlag szövegszerkesztőben. Itt már akár háttér képet is be tudunk illeszteni. Ezt un. multipart típusú azaz HTML formátumú levélnek hívják. Felépítésében megegyezik a Web-oldalak felépítésével, de a levélhez általában a program csatolja annak sima szöveges változatát is. Ha mindent amit meg szeretnénk írni és amit ki kell tölteni beírtunk a levélbe, akkor a küldés gombra kattintva tudjuk azt

elküldeni. Ez azonban általában még nem jelenti, hogy levelünk a hálózatra is kijutott. A legtöbb levelező program rendelkezik egy olyan "mappával", amely az elküldendő leveleket tárolja. Ennek oka, hogy sok esetben modemmel lépünk fel a hálózatra ezért gazdaságosabb a megírt leveleket összegyűjteni és egyszerre továbbítani. Ahhoz hogy leveleinket ténylegesen elküldjük, kattintsunk a küldés és fogadás gombra v. valami hasonló elnevezésűre, aminek ez a funkciója. Ekkor felépíti a kapcsolatot szolgáltatónk serverével és az E-mail serverről letölti ill. elküldi leveleinket, majd - ha programunk úgy van beállítva - bontja a kapcsolatot. Ezt az Eszközök/Beállítások/Kapcsolat fülön tudjuk beállítani

Amikor levelet kapunk, azt jelzi programunk Általában az olvasatlan levelek vastagon vannak írva, ill. programtól függően csak ezek találhatóak az új üzenetek mappában. Ha el szeretnénk olvasni egy levelet kattintsunk a megfelelő levélre. Ha a csatolt fájlt szeretnénk elmenteni, akkor kattintsunk a levélben lévő fájlikonra a jobb egér-



gombbal és azon belül a fájl melléklet mentésére. Ekkor megadhatjuk, hogy hova mentse el a program. Van azonban olyan levelező program is, amelyekben valamilyen billentyű kombinációval tudjuk ezt a parancsot kiadni. Sokszor előfordulhat, hogy egy levélre válaszolni szeretnénk. Ehhez rendszerint három lehetőséget is ad a program. Az egyik lehetőség, hogy a Válasz a feladónak-ra kattintunk. Ilyenkor kapunk egy olyan űrlapot, amiben már ki van töltve a címzett címe, a tárgy egy Va. vagy Re. előtaggal ami jelzi, hogy válasz az adott tárgyú levélre, és az eredeti levél valamilyen jelöléssel minden sor előtt, ami jelzi, hogy idézet. E rész fölé kell írni a válaszunkat, majd a már előbb leírtak szerint el kell küldeni. A második lehetőség a Válasz mindenkinek gombra kattintás. Ekkor is egy űrlapot kapunk, ami a Válasz a feladónak-hoz hasonlóan van kitöltve és használata is ugyanúgy történik. A különbség csak az, hogy itt a címzett rész mellett a másolatot kapó(k) is ki van töltve. Ide minden olyan cím be van írva, ami a levelező programunk címjegyzékében szerepel. A legtöbb programban ugyanis van olyan funkció, hogy a gyakran használt címeket egy címjegyzékben tárolhatjuk. Az itt tárolt címek kerülnek aztán a másolatot kapó(k) rovatba. Ennek szerepe akkor van, ha olyan témában levelezünk több emberrel, amiben minden levelet mindenkinek el akarunk küldeni, így a válaszainkat is. A harmadik



lehetőség az Üzenet továbbítása-gombra kattintva tovább tudjuk küldeni. Ilyenkor is egy már fent említett kitöltött űrlapot kapunk, ahová csak a válaszungkat kell beírni. Itt viszont meg kell adni a címzettet. Ez ugyanis arra szolgál, hogyha pl. hivatalunkba valaki levelet küld nekünk, de a levél valójában másnak szól, akkor a levelet tovább tudjuk küldeni az illetékesnek. Fontos, hogy ha több címzett van akkor a címzetteket vesszővel és egy szóközzel válasszuk el egymástól. Címzethez csak egy cím írható!

A HTML formájú leveleknél előfordulhat, hogy a levél hivatkozásokat azaz linket tartalmaz. Ilyenkor a levelező programok ezt aláhúzással jelölik és rákattintva a böngésző programunk be is tölti az adott címet. Ilyen hivatkozás lehet a levélben megírt E-mail cím is.

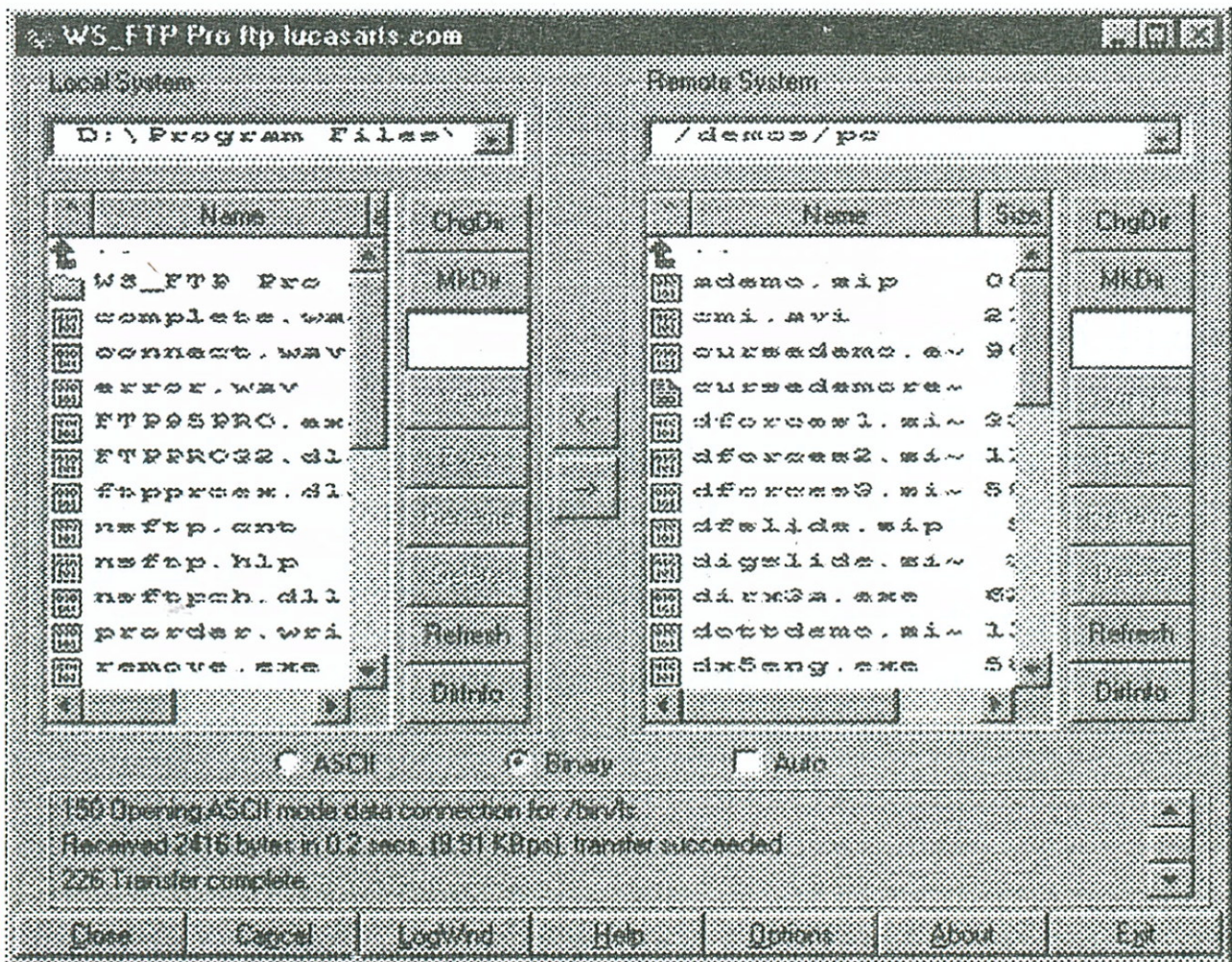
FTP

Az ARPANet (ez volt az Internet kezdeti neve) adatbázisát használók körében már a levelezés kezdete körül megjelent az igény, hogy fájlokat küldhessenek egymásnak. Erre a célra fejlesztették ki a File Transfer Protocol (Fájl Átviteli Protokoll) eljárást, azaz FTP-t. Ennek segítségével már lehetőség nyílt fájlok szállítására az egyik gépről a másikra hálózaton keresztül. Ennek az eljárásnak két típusa van. Az egyik esetén az adott cél serverre be kell jelentkezni. Itt csak egy szűk kör férhet a fájlokhoz. A felhasználók jogosultságát a server minden bejelentkezéskor ellenőrzi. Ehhez meg kell adni a felhasználói nevet és a jelszót. Főleg cégek belső használatú fájljaihoz lehet ezzel a módszerrel hozzáférni. A másik módszer az un. Anonimus FTP használata. Itt vagy nem kell megadni semmit jelszónak v. saját E-mail címünket kell megadni. A felhasználói név ilyenkor anonimus lesz. Ez utóbbit használják un. Demo programok letöltésére ill. olyan fájlok közzétételére, amelyekre másoknak is szükségük lehet és ingyen terjesztik. Hogy mi mindent lehet FTP segítségével letölteni? Nos az alábbi felsorolás némi képet ad a lehetőségek korlátlan voltáról:

- Képeket
- Zene ill. hanganyagot
- Animációt, filmrészletet
- Játékok programok Demo változatait (ezek olyan játék programok, amelyek korlátozott ideig v. korlátozott pályáig játszhatóak)
- Programokat (Internet Explorer) ill. programok Demoit (olyan programok amelyek működését valamiben korlátozták)
- Nagy méretű szöveges dokumentumot (pl. játék leírást)

Vannak olyan serverek is, amelyek illegálisan terjesztenek programokat v. egyéb fájl. Ezekről bármit letölteni és azt akár saját célra használni **ILLEGÁLIS, BÜNTETENDŐ** cselekmény! Ugyanez vonatkozik ilyen jellegű anyag elhelyezésére az Interneten! Az FTP programok két típusa létezik. Az egyik a hagyományos karakteres változat, ami pl. Dos alatt fut. Itt meg kell adni a server nevét v. IP címét és az ftp parancs után. Amikor a server bejelentkezik bekéri a felhasználói nevet és jelszót, majd ha elfogadja elkezdhetjük a letöltést. Néhány alapvető parancs:

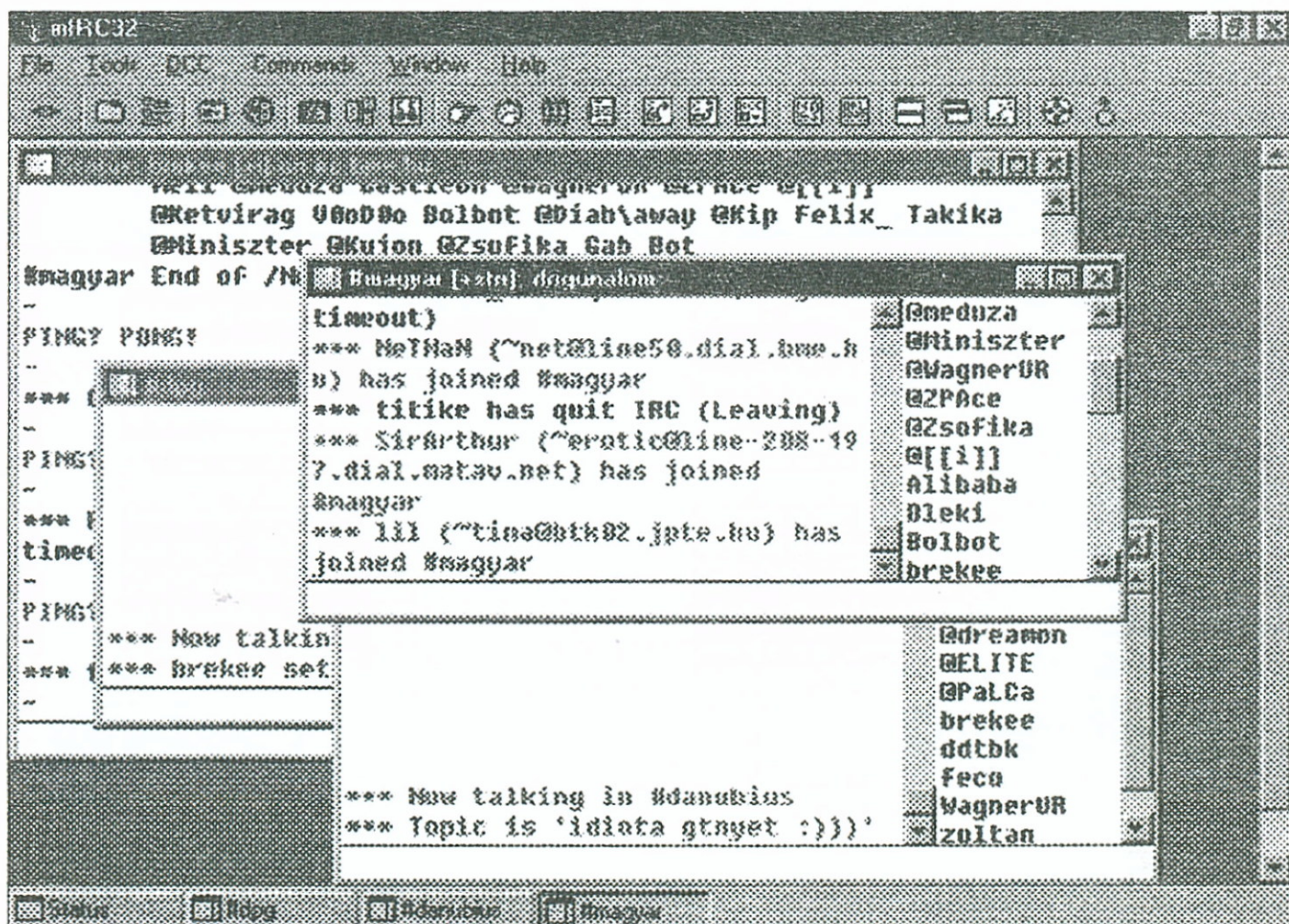
- get fájlnev = letöltés
- put fájlnev = feltöltés
- dir v. ls = aktuális könyvtár listázása
- cd könyvtárnev = könyvtár váltása
- bye = kijelentkezés és kapcsolat bontása



Ez egy kicsit nehezebb mint a második típus, ami grafikus felülettel rendelkezik. A grafikus felületűnél két ablakot kapunk. Az egyikben a mi gépünk azon könyvtárának tartalma látható amelyben éppen állunk, míg a másikban az a könyvtár amelyikben a távoli számítógépen állunk. Ahhoz hogy idáig eljussunk, először be kell jelentkezni a távoli számítógépre. Erre rendszerint egy gomb van amire kattintva egy ablakot kapunk. Itt meg kell adni a távoli gép nevét vagy IP címét, alatta a felhasználói nevet és jelszót. Az OK gombra kattintva a kapcsolat felépítésre kerül és megkezdhetjük a letöltést. A letöltéshez először az egyik ablakban ki kell jelölni a letöltendő v. feltöltendő fájl(oka)t. Ezt rendszerint a bal egérgombbal kattintva tehetjük meg, majd a letöltést mutató gombra kattintva elindíthatjuk a le- ill. feltöltést. A program kiírja az átviteli sebességet, a fájl méretét a letöltött adatmennyiséget és a letöltés várható idejét. Ha a letöltésnek vége a kapcsolat bontása gombbal bonthatjuk a kapcsolatot.

IRC

Ma sokan igénylik már, hogy kérdéseikre szinte azonnal választ kapjanak. Ennek egyik elterjedt módja az IRC. Ez egy olyan program ami egy IRC server segítségével lehetővé teszi a kommunikációt egyszerre több emberrel (csoportos társalgás). Működése egy CB rádióhoz hasonlít. Egyszerre mindig egy "beszél" a többi csak "hallgatja", aki csak később csatlakozik be a csevegésbe az nem "hallja" a már elhangzott információt. Itt a társalgás nem tényleges élőszóban folyik, hanem karakterek beírásával, azaz írásban. Az hogy egyszerre egy beszél azt jelenti, hogy az üzenetek egymás alatt jelennek meg az ablakban. A server beérkezési sorrendben teszi közzé az üzeneteket. Az IRC másik ága a ma divatos Chat, ami általában böngésző programok ablakából használható.



Maga a program be van "építve" egy Web-oldalba, de működése ugyanaz, csupán a servert nem tudjuk megadni, mivel az adott.

Az IRC program elindítása után meg kell adni egy ablakban az IRC server nevét vagy IP-címét. Ha ez sikerült ki kell választanunk azt a csatornát, amelyik beszélgetésébe be szeretnénk szállni. Egyszerre több csatorna is választható azonban arra figyeljünk, hogy a beszélgetés menetét is követnünk kell! Lehetséges saját csatorna létrehozása is, ilyenkor az adott csatornánk mi leszünk a gazdái. Ebben az esetben, ha valaki olyasmit mond, ami sért minket vagy az ott társalgókat, ki is "dobhatjuk" az illetőt. Ezt a jogunkat át is adhatjuk másnak. De ezzel vigyázzunk, mert ebben az esetben könnyen előfordulhat, hogy "poénból" minket raknak ki!

Ezenkívül lehetőség van már az Interneten keresztül élőben beszélgetni valakivel - Internetes telefon. Ez már az IRC-től független lehetőség. Mindezt tehetjük helyi hívás díjáért akár az USA-ba is.

Levelezési hírcsoportok (listák)

Az Internet kialakulásának kezdetén a levelek küldésére és fogadására volt még csak igény, de hamar rájöttek hogy ezt valamilyen módon fejleszteni kellene. Először még csak szöveges üzenetet lehetett küldeni egyszerű levelező programokkal. Azonban hamar kiderült, hogy egy téma sok embert is érdekelhet. Minden egyes embernek elküldeni a levelünket azonban nagyon fáradságos, hiszen minden címet be kell írni és lehet, hogy az egyik címzettet már nem is érdekli a téma amiről írunk. Ez pedig fölösleges levélküldést jelent, ami terheli a hálózatot is - fölöslegesen. Ennek kiváltására találták ki a levelezési hírcsoport servereket a NEWS Server-eket, amik bizonyos téma szerint csoportosítva regisztrálják a felhasználókat. Itt elég egy címre megírni a levelünket - az adott News server címe lesz a server címe, míg az @ elé a csoport neve kerül -, és a server minden felhasználónak továbbítja azt, de csak annak akit érdekel. Ebben az esetben már a küldőtől a serverig csak egy levél megy el, míg a servertől annyi ahány embert az adott téma érdekel. Mivel itt egy levéllel egy akár több ezres csoportot lehet tájékoztatni, ez az a terület ahol a legsúlyosabban büntetik a Spam-elést! A levelezési listák felépítése hasonlít a Dos-os fájlrendszer felépítéséhez. Van egy pár főkönyvtár, amik a főbb témaköröket tartalmazzák, ezek további altémákat és így tovább. Ha valamelyik alcsoporthoz regisztráltatjuk magunkat, akkor az összes oda érkező levelet megkapjuk. Főcsoporthoz nem lehet regisztráltatni magunkat! Pl. ha minket a narancs termesztés levelezési listája érdekel, akkor a server neve azon belül a gyümölcsök, azon belül a déli gyümölcsök és végül azon belül a Narancs listára kell magunk regisztrálni: server.gyümölcsök.déli-gyümölcs.narancs lesz a teljes elérési út.

A News listáknak két fő csoportja van:

- Moderált
- Moderálatlan

A moderált listák esetén minden levél - amit elküldenek a listára - először egy operátorhoz kerül aki elolvassa és csak akkor kerül ki a listára elküldésre mindenkinek, ha az a lista témájába vág. Ellenkező esetben törlik. Az ilyen listák száma azonban kevés, többségében moderálatlan listák vannak. Ezeken a listákon már nem olvassa senki el a leveleket mielőtt tovább küldi a server. Azonban ha valaki rendszeresen küld oda nem illő levelet, könnyen előfordulhat hogy ezt valaki jelzi az adott server operátorának, aki akár örökre ki is tilthat a serverről! Ezt E-mail címünk alapján teszi.

Az ilyen listák olvasását segítik az ún. hírolvasó kliens programok. Ezek nagy része be van építve az E-mail kliens

The screenshot shows the Outlook Express interface. The left pane displays a folder tree with 'ml.linux.kozszo' selected. The main pane shows a list of news items with columns for 'Téma', 'Feladó', 'Dátum', and 'Méret'. Below the list, an email message is displayed with the following content:

Hello!

Sikerult beizitanom a modememet linux alatt :) Így viszont felmerult egy par problema:

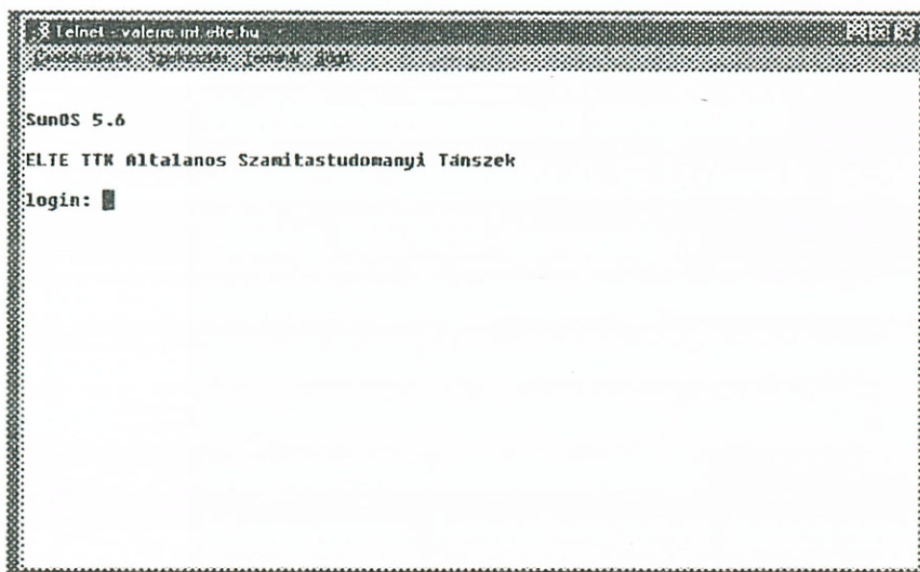
- hogyan lehet megtudni, hogy milyen gyors a kapcsolat a modem es az isp kozott? (a syslog, es a minicom csak a modem, es a gep kozti bps-t írja ki)
- hogyan kell modositani az alap ppp-on scriptet, hogy foglalt jelzes eseten automatikusan ujra tarcsazzon?
- honnan tudom meg, hogy mikor jott létre a kapcsolat?

programba. A levél küldése a hírcsoportba hasonló, mint bármilyen más levél küldése. Azonban itt a levél címzettjéhez a hírcsoport címét írja be a gép automatikusan. A hírolvasó programunk nem tölti le az összes levelet, hanem csak azok un. fejlécét. Ez így nagyon gyorsan megy. Mi elolvassuk mi a tárgya a levélnek, majd arra kattintunk, amelyik érdekel. Ezt letölti a program és mi rögtön olvashatjuk is. A válasz egy levélre is úgy működik ahogy azt már tanultuk a levelezésnél.

Telnet

Sokszor előfordul, hogy egy gépről egy másik távoli gépnek szeretnénk parancsokat adni, ill. azon programokat futtatni. Erre találták ki a Telnet-et. Ebben az esetben egy karakteres un. terminál ablakot nyitunk. Ez olyan mint a Dos felülete. Ebben az ablakban kell minden utasítást kiadni és az eredményt is itt láthatjuk meg. Itt is meg kell adni a gép nevét ill. IP-címét és saját felhasználói nevünk és jelszavunk. Ha beléptünk listázhatjuk könyvtárunkat, programokat futtathatunk, játékokat (karakteres) játszhatunk. Ez azonban attól függ, hogy milyen jogosultságokkal rendelkezünk az adott serverre. Ezt Windows alatt a legegyszerűbben úgy tudjuk elindítani, ha a Futtatás ablakba beírjuk, hogy telnet és a célgép nevét vagy IP címét (pl. telnet ludens.elte.hu). Ekkor megnyílik egy ablak és hamarosan bejelentkezik a célserver hogy adjuk meg nevünket és jelszavunkat. Az hogy ezután milyen parancsok adhatóak ki, függ a server típusától (Linux, VMS, Windows NT, stb.). A kijelentkezés általában a logout paranccsal történik.

Ezt a lehetőséget ma leginkább a könyvtári programok és nagy adatbázis kezelő serverek használják ki, de léteznek játék programok és különböző hálózati szoftverek, amelyek részben vagy egészben a Telnetre épülnek.



Internet címek

egon.gyaloglo.hu

freemail.c3.hu

ludens.elte.hu

mlf.rulez.linux.org

www.nexus.hu

www.altavizsla.mata.v.hu

www.extra.hu

www.starwars.com

www.rtlklub.hu

www.c3.hu

www.westel900.hu

www.netscape.com

www.microsoft.com

www.elte.hu

E-mail server (ingyenes)

E-mail server (ingyenes)

Eötvös Loránd Tudomány

Egyetem Ludens servere

Magyar Linux felhasználók
oldala

E-mail server + Web-lap
tárhely (ingyenes)

Magyaryelvű kereső server

Internet szolgáltató

Csillagok háborúja honlapja

RTL Klub honlapja

C3 alapítvány honlapja

Westel 900 honlapja

Netscape honlapja
(böngésző)

Microsoft honlapja

Eötvös Loránd Tudomány

Egyetem

Szószedet

Ablak	Windows kezelő felülete
Adatátvitel	Adatok továbbítása - rendszerint hálózaton
Alapértelmezett	Az az ablak amelyikben dolgozhatunk
Alaplap	A számítógép azon része, amelyhez a többi egység csatlakozik
Alkalmazás	Futó program, más néven task
Asztal	A Windows munkakörnyezete
Billentyűzet	Adatbeviteli eszköz
Billentyűzetkiosztás	A billentyűzet gombjaihoz rendelt karakterkészlet
Böngésző	Web-oldal megtekintését lehetővé tevő program
Cracker	Rosszindulatú programozó, rendszerek feltörésére szakosodott
Cyberpunk	Fizetett Internetes bűnöző
Demo	Bemutató program
Egér	Adatbeviteli-mutató eszköz
Egérkurzor	Olyan jel ami az egér pozícióját jelzi a monitoron
Elérési út	Egy adott fájl neve a hozzá tartozó könyvtárstruktúrával
Fájl	Adattároló egység (pl. Word dokumentum)
Fejléc	Az ablak felső - rendszerint kék - sávja
Floppy	Hajlékonylemezes meghajtó
GYIK	Gyakran Ismétlődő Kérdések gyűjteménye (főleg NEWS-on van)
Gyorsmenü	A jobb egérgomb lenyomására előugró menü
Hacker	Jóindulatú programozó, hibakeresést végez
Hálózati erőforrás	Hálózaton használatos eszközök (pl. megosztott adattárolók)
Hangkártya	Hangadást lehetővé tevő hardverelem

Hardver	Számítógép elektronikus részegysége
Ház	Számítógép burkolata
HTML	Web-oldal kiterjesztése, sokszor maga a Web-oldal
Ikon	Kis kép az operációs rendszerben, segítségével adunk parancsot
Input eszköz	Adatbevittelt lehetővé tevő eszköz (pl. egér)
Internet	Világméretű számítógépes hálózat
Kattintás	A bal vagy jobb egérgomb lenyomása
Kliens	Kiszolgált számítógép(program)
Konvertál	Átalakít más formátumúvá
Könyvtár	Fájlok rendszerezésére szolgáló egység az operációs rendszerben
LCD	Rendszerint hordozható számítógépen alkalmazott output egység
Link	Hivatkozás
Meghajtó	Valamilyen adathordozó vezérlésére szolgáló eszköz (pl. floppy)
Menüsor	A Windows ablakának felső részén található szöveges parancsrész
Modem	Modulátor/Demodulátor egyfajta konverziót végző eszköz telefonos adatátvitelhez
Monitor	Output eszköz
Multipart	E-mail típus, HTML formájú elektronikus levél
Nyomtató	Output eszköz
Online	Élő vonal, folyamatosan kapcsolatban van valamivel
Operációs rendszer	A számítógépet közvetlenül irányító program
Output eszköz	Adatkiviteli eszköz (pl. monitor)
Processzor	A számítógépben az utasításokat, számításokat végrehajtó egység
Prompt	Az operációs rendszer készenléti jele

RAM	A számítógép ideiglenes adattárolására szolgáló hardverelem
Scrollozás	Az ablak tartalmának görgetése, mozgatása
Tálca	A Windows asztalának rendszerint alsó felén található szürke sáv
Task	Futó program
Telnet	Távoli gépre történő bejelentkezést lehetővé tevő eljárás (hálózaton keresztül)
Text v. plain	Egyszerű szöveges üzenet E-mail-nál
Touche pad	Potenciálkülönbséget mérő vezérlőeszköz, egér helyett
Vas	A hardverelemek beceneve
VGA kártya	A monitor vezérlését végző hardverelem
Virtuális áruházak	Interneten található online áruházak
Vírusok	Káros programok

Jegyzetek

