

PAROLE NELLA RETE

Glossario Internet

di **Stefano Arduini***

Adsl, Html, Bit, Browser, Tcp/Ip.....un vortice di sigle ed espressioni di cui si sente spesso parlare ma delle quali non si comprende del tutto il significato. Ecco un esaustivo "vocabolario", che completa il dossier "Broadcast e Internet" pubblicato sullo scorso numero di BEP

ACCESSO REMOTO

Applicazione che serve ad un computer per collegarsi ad Internet tramite un Provider.

ADSL

Vedi alla voce xDSL.

ASP

Linguaggio di programmazione che consente al webserver l'invio di pagine in linguaggio html, con contenuto personalizzato in base al valore di determinate variabili (orario, data, navigatore, browser, definizione schermo), o del contenuto di un database.

AVI - Audio/Video Interleave

È il formato file per video su Pc usato da Video for Windows, una delle tre tecnologie più usate per computer (con QuickTime e MPEG).

BANDWIDTH

È la larghezza di banda, cioè i dati al secondo che possono essere inviati in Rete. In caso di un webserver, sono i dati che il webserver mette a disposizione per tutti i suoi ascoltatori. Per esempio, se il server streaming è in grado di fornire un segnale a 280Kbps, significa che potrà accontentare dieci ascoltatori con client da 28Kbps oppure cinque da 56Kbps.

BANNER

Capita a chiunque di aprire un sito e trovare un messaggio pubblicitario che ruota su se stesso, cambia di forma e non vuole saperne di chiudersi. Questo piccolo striscione elettronico si chiama banner, quasi sempre rimanda a un altro sito o a un'altra parte dello stesso sito. Può essere una delle forme di guadagno dei gestori di siti.

BIT

È la singola informazione, può assumere il valore di 0 o di 1. I suoi multipli sono i byte (una serie di otto bit), i Kb (Kilobyte, 1024 byte) e gli Mb (Megabyte, 1024 Kb) e i Gb (gigabyte, 1024Mb).

BYTE

Otto bit che formano un carattere. Con un byte si possono identificare 256 diversi caratteri secondo il codice ASCII.

BPS

È la velocità di trasmissione dati. La sigla sta per bit per secondo. I suoi

multipli sono il Kbps (1024 Bps) e il Mbps (1024 Kbps).

BROWSER

È il programma installato sul Pc client che interpreta il linguaggio html ricevuto dal webserver, e lo converte in una pagina Web. Grazie al browser è possibile visualizzare i documenti multimediali che affollano Internet. I due browser più noti sono Netscape e Internet Explorer.

CACHE

Memoria temporanea, molto veloce, utilizzata per appoggiare dati che vengono utilizzati molto frequentemente.

CD-ROM

Sono dischi ottici che, grazie alla capacità di contenere molti dati (fino a 650 Mb), contengono documenti multimediali. Per utilizzarli è necessario avere un lettore Cd-Rom.

CLIENT

Computer che riceve i servizi del server e li trasforma in informazioni comprensibili al suo utilizzatore.

Il client più diffuso è quello che invia al server del provider la richiesta di accesso a Internet e i dati, secondo un protocollo standard che si chiama TCP/IP.

Esistono client anche per altri usi: per partecipare a una chat, per scaricare file FTP, ricevere un canale di push, ecc.

CODEC - Compression/Decompression Algorithm

Codec è l'algoritmo che un compressore standard (come JPEG o Cinepak) utilizza per comprimere o decomprimere.

COMPRESSIONE

Solitamente i dati vengono compressi prima della trasmissione e decompressi al ricevimento, per utilizzare meno banda in trasmissione. I principali formati compressi sono GIF e JPEG per le immagini, MP3 per la musica, ZIP per i documenti.

COMPRESSION RATIO

Il rapporto di compressione: di quante volte viene ridotto il file originale dopo la compressione.

CYBERSPAZIO

È una metafora, un po' fantascientifica, per indicare tutto quanto rappresenta Internet.

CLIP

Una breve sequenza video o audio.

CPU - Central Processing Unit

Il microprocessore, cuore di un computer.

DIGITIZE

Il processo di conversione da analogico a digitale.

DNS

Consente il collegamento tra l'indirizzo IP di un sito Web, al suo nome a dominio. Esempio, www.broadcast.it, il sito di B&P ha come suo indirizzo IP 194.244.193.37, cioè scrivendo questo numero sul browser, vedremo comparire le pagine di www.broadcast.it. Certo è più semplice ricordare il nome, piuttosto che il numero associato, e questa è una funzione del DNS. Altra funzione non meno importante, è rendere dinamico il collegamento nome<>IP. Ad esempio, www.broadcast.it ha l'IP 194.244.193.37 in quanto fisicamente è collocata su un webserver. Se dovessimo cambiare webserver per qualsiasi motivo, B&P sarebbe stata costretta ad aggiornare tutti i probabili visitatori comunicando loro il nuovo numero IP. Con il DNS, questo non serve: chi cercherà www.broadcast.it sarà automaticamente collegato al nuovo indirizzo IP senza accorgersi della differenza.

DHCP

Server che assegna gli indirizzi IP di una rete in modo dinamico. Solitamente, un computer di un ufficio, ha un indirizzo IP statico nei confronti della rete aziendale. Ma, per un notebook le cose si complicano: considerando che viene utilizzato in diversi luoghi, potrebbe essere collegato di volta in volta su reti di aziende differenti, e dovrebbe quindi aggiornare ogni volta l'indirizzo IP assegnatogli dall'azienda. Con DHCP questa operazione non è più necessaria: il notebook si predispone ad accettare il suo indirizzo IP dal server DHCP, mentre all'atto del collegamento, il server DHCP fornirà un indirizzo IP valido per la Rete dove si trova.

DOMINIO

È il nome di un sito, viene tradotto nell'indirizzo IP dal DNS. Il dominio di primo livello è la parte più a destra fino al primo punto (.). Il dominio di secondo livello è la porzione di nome precedente, e così via. Es: in www.broadcast.it: ".it" è il dominio di primo livello, "broadcast." è il dominio di secondo livello mentre "www.broadcast.it" è il dominio di terzo livello. Il dominio di primo livello, solitamente indica la zona di appartenenza del sito. Se un sito ha carattere internazionale, allora il dominio di primo livello può assumere valori quali: .com (commerciale), .org (organizzazione), .net (Network). In questo periodo si stanno aprendo nuovi domini per categorie, per soddisfare l'enorme richiesta di nuovi indirizzi.

DOWNLOAD

Trasferire un programma da Internet sul proprio computer. Alcune forme di download seguono le procedure FTP.

E-MAIL

È il sistema che permette di spedire messaggi scritti via Internet. Per utilizzare l'e-mail è necessario un accesso a Internet e una casella di posta personale, cioè un indirizzo a cui verranno spediti i messaggi. L'indirizzo è formato da un identificativo, dal simbolo @ e dal nome del provider.

ETHERNET

Rete a stella che tramite cavo elettrico collega più computer ad uno o più

HUB

Ogni computer ha un accesso dedicato su una porta di un HUB.

FAQ

A cosa serve? Cosa significa ...? Sono le domande frequenti, le curiosità che vengono spontanee, e sono tutte FAQ (Frequently Asked Question, ovvero domande frequenti).

Su Internet esistono cataloghi di FAQ (con le risposte) relativi ai più svariati argomenti.

FILE

Ogni documento memorizzato sul computer.

FIRMA DIGITALE

È un processo che permette di certificare esattamente il mittente di un messaggio. Si può ottenere rivolgendosi a uno delle strutture incaricate dallo Stato Italiano.

FLAT

È un abbonamento a Internet in cui non si pagano i costi di connessione, ma solo una cifra fissa mensile. Si chiama un numero verde.

FORUM

È un gruppo di discussione su di un argomento e ospitato in genere da un portale.

FRAME GRABBING - Cattura dei fotogrammi

Caratteristica di un dispositivo di cattura che permette di fermare le immagini provenienti dall'input e salvarle su hard disk.

FTP

Protocollo di trasmissione dati utilizzato per trasporto o trasferimento dati da o verso un server ftp.

GIF

Un formato grafico che permette di comprimere le immagini (in questo modo occupano meno spazio e possono essere trasmesse più velocemente). Permette di visualizzare al massimo 256 colori contemporaneamente.

HACKER

Sono i pirati della Rete, programmatori eccezionalmente bravi che si intromettono nei sistemi altrui solo per sbirciare oppure per prelevare o distruggere gli archivi.

HOME PAGE

È la prima pagina di un sito, la più importante. Come nella prima pagina di un giornale o di una rivista, nella home-page si trovano tutte le informazioni che servono per muoversi all'interno del sito.

HOSTING

Un server di un ISP che tratta i vostri dati in contemporanea ad altri dati

HOUSING

Un vostro server installato nella sede dell'ISP che tratta soltanto i vostri dati.

HTML

È il linguaggio informatico che si utilizza per costruire le pagine Web, e che permette di inserire nel testo anche immagini e collegamenti ipertestuali (link). Per costruire una pagina in HTML è possibile utilizzare

un programma chiamato editor HTML: i più noti sono PageMill, FrontPage e Dreamweaver.

HTTP

È il linguaggio comune con cui dialogano tutti i computer connessi al Web. È il protocollo che permette al browser del computer e a un server remoto, a cui ci si connette, di scambiarsi informazioni e comandi.

ID DIGITALE

È la chiave per la cifratura della e-mail con firma digitale.

INDIRIZZO IP

È l'indirizzo fisico che dispone un computer oppure un servizio, sulla Rete Internet. L'indirizzo IP è formato da quattro numeri compresi tra 0 e 255, esempio: 195.130.66.12. Può essere statico, cioè assegnato stabilmente, oppure di manico, cioè assegnato di volta in volta. Quando ci colleghiamo ad Internet tramite linea dedicata (ADSL, HDSL) solitamente il nostro indirizzo è statico, mentre quando ci colleghiamo tramite provider, l'indirizzo che ci viene assegnato varia di volta in volta, quindi è dinamico.

INTERNET

È la Rete. Il sistema che collega fra loro centinaia di migliaia di computer, e che permette a ciascuno di essi di dialogare e scambiare informazioni con gli altri, per mezzo di regole standard chiamate protocolli. Quando si entra in Internet, si è messi in condizione di accedere alle risorse di tutta la Rete, visualizzando con un apposito programma (detto browser) le pagine Web, cioè i documenti multimediali.

INTERPOLAZIONE

Processo attraverso il quale un'immagine o un filmato viene allargato ad una risoluzione più alta, senza creare vistosi effetti di sgranatura o di pixellization.

INTRANET

È una piccola Internet aziendale solitamente limitata alla rete di computer di una azienda. Solitamente, dagli stessi computer è possibile accedere anche ad Internet, mentre dall'esterno (da Internet), non è possibile attingere ai contenuti della Intranet.

ISP

Provider fornitore di servizi Internet. Fornisce i server e consente l'accesso alla propria rete ai propri clienti.

ISDN

Linea Telefonica Digitale a 144Kbps. Dato che ogni collegamento telefonico digitale occupa 64Kbps, su ogni singola linea ISDN è possibile instaurare fino a due collegamenti di tipo telefonico a 64Kbps (canali B1 e B2). Rimane comunque disponibile un ulteriore collegamento (canale D) a 16Kbps per segnalazioni tra i terminali e per applicazioni a bassa velocità come tele allarmi, collegamenti Itapac, ecc. Su tratte interamente digitali è possibile tra gli utenti il collegamento di tipo "numerico", con la possibilità di utilizzare tutti i 64Kbps per la trasmissione dati (modem ISDN). Ad ogni linea ISDN oltre al numero principale, possono essere associati fino a sette numeri secondari che possono essere collegati ad altri telefoni/fax/modem che potranno quindi disporre di numeri indipendenti. Ovviamente, anche disponendo di otto numeri interni associati ad altrettanti utilizzatori, la capacità della linea ISDN rimane 144Kbps e pertanto, al massimo gli utilizzatori in contemporanea potranno essere due.

KBPS

Ogni Kbps equivale a 1024 bit per secondo trasferiti sulla Rete.

KEY FRAME - Fotogramma chiave

Indica il fotogramma di riferimento nella codifica di una clip, in modo che il compressore possa risparmiare spazio, tenendo così conto solo delle differenze tra due keyframe.

JAVA

È un linguaggio di programmazione per Internet molto sofisticato. Permette di costruire pagine Web con animazione, grafica, video, che non hanno bisogno di particolari plug-in per essere visualizzate.

JPEG

È un sofisticato sistema di compressione delle immagini usato in Internet. Il formato JPEG (o JPG) permette di scegliere il livello di compressione voluto, e può visualizzare fino a 16 milioni di colori.

LINK

È un collegamento ad un'altra pagina Web. Il link permette di raggiungere un altro sito, o un'altra parte del testo, collegati alla prima (solitamente perché riguardano lo stesso argomento). In genere i link sono nomi o frasi sottolineati o scritti in blu, ed è sufficiente cliccare con il mouse per aprirli.

LOGIN

È la procedura di accesso che consente l'identificazione per consentire l'accesso a documenti riservati. Durante il login viene chiesto di digitare l'username e la password.

MAIL-BOX

È la casella di posta, il luogo dove arrivano le e-mail.

MASTERIZZATORE

È l'apparecchiatura con la quale registrare dati, immagine o musica sui Cd-Rom.

MIRROR

È l'immagine speculare di un sito, posto geograficamente da un'altra parte. Esempio, un sito americano con molti visitatori, può creare un suo mirror in Europa dove si collegheranno i visitatori europei.

MP3

È un formato che permette di comprimere i dati audio in un file più breve dell'originale, e di riascoltarli con una qualità del suono simile a quella di un Cd. Per ascoltare musica in formato MP3, si deve utilizzare un programma adatto o un apposito lettore.

MULTIMEDIALE

Un testo con immagini e colonna sonora, accompagnato da un video o da un'animazione grafica. Quindi più forme di comunicazione: parole, suoni, immagini.

MPEG

Moving Picture Experts Group. Standard per comprimere audio ed immagini in movimento. Lo standard MPEG-1 può processare dati video o audio a 150 kilobyte per secondo. Funziona classificando dei keyframe e cambiando solamente le diverse aree tra i frame.

MULTICAST

Tecnologia utilizzata per trasmissioni streaming in cui i pacchetti dati per un gruppo di client vengono trasmessi in una sola copia dal server centrale. Quindi cento utenti generano un solo pacchetto IP multiindirizzo in partenza dal server. I singoli client vengono alimentati durante la distribuzione dai vari router. Rispetto alla tecnologia Unicast, il

server e le linee sono molto meno sollecitati, ma si presuppone una rete di distribuzione in grado gestire la tecnologia.

NETWORKING

È la scienza che studia tutti gli aspetti della connessione telematica.

NETIQUETTE

È il galateo di Internet che stabilisce le regole di comportamento.

NEWSGROUP

I newsgroup sono gruppi di discussione che si svolgono scambiandosi messaggi di posta elettronica. I gruppi sono tantissimi, dedicati ai temi più bizzarri, sia in inglese sia in italiano; alcuni sono aperti a tutti, altri richiedono un'iscrizione per poter partecipare. A differenza delle mailing list, nei newsgroup i messaggi mandati non vengono inoltrati ogni giorno agli iscritti, ma restano esposti a disposizione di tutti pubblicati in una immensa bacheca elettronica.

PASSWORD

Parola d'ordine per accedere a documenti riservati oppure a pagamento.

POP

È il protocollo con il quale il programma di posta può prelevare le lettere dalla casella postale.

PORTALE

È un punto di accesso a Internet che fornisce servizi, documenti, forum, link a altre pagine Web: non soltanto un sito, ma un vero e proprio luogo d'incontro virtuale per affrontare la navigazione su Internet.

PPP

È il protocollo che permette di collegarsi alla Rete usando modem e telefono, come TCP/IP.

PROTOCOLLO

È un insieme di regole standard, valide per tutti i computer indipendentemente dal sistema operativo che utilizzano, per eseguire alcune operazioni (connettersi, inviare posta, ecc.).

PROVIDER

È una società che provvede a mettere in connessione il vostro computer collegato via modem, con i computer della Rete.

PROXY

È il termine che identifica un server, generalmente locale, a cui vengono richieste le informazioni che si cercano. Il proxy è anche il punto di accesso (o di uscita) tra la rete locale e l'esterno. In questo modo si diminuisce il traffico sul collegamento. Ad esempio, se più utenti attestati ad uno stesso proxy server chiedono la stessa pagina, il proxy la scaricherà soltanto la prima volta e la riporterà a tutti quanti ne hanno bisogno.

PLAYER

È genericamente il programma che permette l'ascolto o la visualizzazione dei file multimediali. Ne esistono di diverse tecnologie, i più diffusi sono MediaPlayer e RealPlayer, ognuno è in grado di interpretare il formato trasmesso dal proprio server. I lettori sono gratuiti (al massimo si deve accettare di vedere qualche banner pubblicitario), mentre il software che funge da server è a pagamento.

PVN

La PVN è l'acronimo di Rete Privata Virtuale. Si tratta di una rete privata,

non accessibile al mondo Internet, ma che si basa sul World Wide Web per il collegamento tra i computer che ne fanno parte.

QUICK TIME

È forse il più noto e diffuso plug-in per vedere filmati e video, sia su Cd sia in Internet. Nato per Apple, è stato poi sviluppato anche per Pc.

RAM

È la memoria con cui lavora il computer. La RAM è uno spazio di memoria veloce sempre a disposizione quando accendi il computer e non viene utilizzata per conservare copia dei documenti.

REAL PLAYER

È un programma che permette di ascoltare musica direttamente da Internet. RealPlayer, come tutti i programmi di audio streaming, riproduce la musica in tempo reale, senza aspettare che i brani vengano caricati sull'hard-disc del computer.

REALTA' VIRTUALE

Virtuale è un aggettivo usato per definire tutto quello che si trova in Internet, che esiste nel mondo elettronico, ma che non esiste nel mondo reale (o non sempre). La realtà virtuale (sigla in inglese VR) è il tentativo di riprodurre con il computer gli ambienti tridimensionali, le sensazioni fisiche e persino le emozioni, usando una simulazione grafica e tecnologica molto sofisticata.

RELEASE

È la versione di un programma.

ROUTER

Instradatore di pacchetti IP, oltre al trasferimento, è in grado di leggerne gli indirizzi e indirizzarli verso il destinatario. Alcuni router sono anche in grado di effettuare una trascodifica regolata degli indirizzi IP.

SERVER (webserver, mailserver, ftpserver)

Un server è un computer molto potente che da un lato gestisce ed elabora i documenti che formano la Rete, e dall'altro fornisce dati e smista le richieste che gli arrivano dai singoli Pc degli utenti (con i programmi chiamati client).

Anche il termine host, a volte, è usato come sinonimo di server. Il server è il computer che fornisce servizi ad altri computer client. In particolare, il webserver trasmette le pagine Web, il mailserver gestisce i servizi di posta, il server streaming fornisce il flusso dato per la diffusione in Rete.

SHAREWARE

Sono i programmi che solitamente si possono scaricare da Internet, o che si trovano nei Cd in vendita in edicola, e sono offerti in prova per un periodo limitato. Scaduto questo tempo, se si vuole continuare a usare il programma shareware lo si deve pagare.

SHOUTCAST

Tecnologia che consente una trasmissione streaming tramite file in standard MP3.

SITO

È un insieme di pagine Web di uno stesso argomento (portale) oppure di una stessa azienda (aziendale).

SMS

È il servizio di messaggia usato dai telefoni cellulari. Esistono sistemi di gateway per mandare un messaggio a un cellulare anche usando Internet.

SOFTWARE

È il termine inglese con cui si definiscono i programmi che permettono alle macchine elettroniche (chiamate hardware) di funzionare.

STREAMING

Uno dei modi attraverso il quale un file multimediale viene trasmesso. Questo processo permette di visualizzare i dati (audio/video) contenuti nel file sul client man mano che lo stesso viene ricevuto, senza dover attendere il completo download, simulando una trasmissione radiofonica o televisiva.

Le applicazioni più diffuse per ascoltare musica o vedere video sono Realplayer o Windows Media Player.

TCP/IP

I computer usano sistemi operativi molto diversi fra loro, e per poter comunicare devono avere un insieme di regole comuni.

Con la sigla TCP/IP si indicano proprio i protocolli che tutti i computer devono applicare per inviare informazioni attraverso la Rete telematica.

UNICAST

Tecnologia utilizzata per trasmissioni streaming in cui i pacchetti dati per ogni client vengono generati dal server centrale. Quindi cento utenti generano altrettanti pacchetti IP in partenza dal server.

URL

È l'indirizzo della pagina Web. In questo modo, quando si digita una URL, il programma chiede al un server di aprire la pagina Web che corrisponde all'indirizzo indicato (per esempio <http://www.broadcast.it>).

USER-ID

Equivalentente di username.

USERNAME

È il nome che si deve comunicare quando si usano alcuni servizi di Internet per il quali serve essere identificati.

VIDEOBOARD

La scheda interna con la quale video ed audio vengono digitalizzati.

VIDEO FOR WINDOWS - (VFW)

È la tecnologia video che è parte di Windows. I VFW hanno un'estensione .avi.

VIDEO OVERLAY

Caratteristica di un dispositivo di cattura che permette di visualizzare direttamente sul monitor il segnale che proviene da un input video, rendendo visibile ciò che si cattura ed eliminando così la necessità di un monitor esterno.

VIRTUAL MEMORY

Un sistema di gestione della memoria che trasferisce temporaneamente la memoria in una RAM all'hard disc.

VIRUS

Un programma capace di entrare nel sistema del computer impedendone il regolare funzionamento, cancellando i dati e distruggendo, nei casi più gravi, intere parti del sistema operativo.

La maggior via di trasmissione dei virus informatici è la posta elettronica: gli hacker nascondono i virus in documenti in apparenza innocui, che vengono spediti come attachment a migliaia e migliaia di utenti.

VRML - Virtual Reality Modelling Language

È il linguaggio con cui si costruisce la realtà virtuale, e con cui vengono creati graficamente gli ambienti tridimensionali disponibili in Rete.

Per visualizzare oggetti o scene in VRML si deve avere un programma adatto.

WAP

La tecnologia standard che permette ai telefoni cellulari di collegarsi a Internet e consultare pagine Web scritte in un apposito linguaggio, l'Html.

WAV

WAV è lo standard Windows per file audio.

WEB

Abbreviazione di Www, che a sua volta è abbreviazione di World Wide Web.

WEBCAM

Una telecamera che permette di vedere su Internet immagini riprese in tempo reale nei luoghi più disparati.

WEBCASTING

Quando Internet vuole sostituirsi alla televisione. Sulla Rete possono essere trasmesse immagini video, filmati, sfilate, come se Internet fosse un'enorme rete televisiva a diffusione planetaria.

WEBHOUSING

Un utile strumento di marketing. Con il webhousing si raccolgono e si analizzano i comportamenti di chi è collegato alla Rete: dove si va, cosa si fa, quanto tempo si resta collegato, quali immagini si guardano. Serve a creare un profilo commerciale degli utenti.

WEBMASTER

È il responsabile di un sito ovvero colui che lo gestisce tecnicamente.

WML

È un linguaggio di programmazione derivato da Html e usato per le pagine accessibili dai cellulari wap.

WWW

World Wide Web, la Rete mondiale di tutti i documenti pubblicati su Internet: i contenuti dei siti, i testi, i film, le informazioni, la musica, la grafica e tutto quello che è stato messo a disposizione di chi usa Internet. Una pagina Web è una ipertesto multimediale pubblicato su Internet, e accessibile dal computer. La sigla Www fa parte degli indirizzi (URL) dei siti di tutto il mondo.

xDSL

Tecnologia che consente di realizzare una linea dati ad alta velocità usando la rete telefonica esistente. ADSL consente collegamenti fino a 640Kbps, mentre HDSL consente collegamenti fino a 2048Kbps.

ZIP

È un formato che consente la compressione di documenti. Il più popolare tra i programmi di Zip è Winzip, che si può scaricare gratuitamente. ■

** Stefano Arduini si occupa dell'introduzione di Internet e Networking nelle realtà produttive, fornendo servizi ad alcune aziende marchigiane industriali, di tlc e dello spettacolo. www.stefanoarduini.it*