

PRIROČNIK ZA STARE STARŠE



010101001010101011 1010101000010101001001011 101001010
101001010110100000 110100101001010110100010101001010



»Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.«



UČBENIK ZA UČENJE UPORABE INTERNETA

v okviru projekta "Stari starši in vnuki - G&G"

Avtorji:

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

Prevedla: Darja Pretnar
Učbenik je dodatno uredil in prilagodil: Matjaž Horvat

Izvirnik

Verzija 06
Net Learning ENAIP FVG
Datum začetka: 20. junij 2007
Zadnja dopolnitev: 27. avgust 2007

Copyright © 2007 - ENAIP Friuli Venezia Giulia
Via Leonardo da Vinci, 27
33037 Pasian di Prato (UD) - Italija
Telefon: 0432 693611 - Faks: 0432 690686
E-pošta: netlearning@enaip.fvg.it
Spletna stran: <http://www.microcosmi.org>

Vsebina

O gradivu	stran	3
Zgodovina interneta	stran	4
Kako deluje internet	stran	7
Kaj potrebujete za priklop na internet	stran	11
Zagon računalnika	stran	12
Internetna povezava	stran	13
BRSKANJE PO INTERNETU		
Brskanje po internetu	stran	14
Kako izključiti računalnik	stran	18
Odpravljanje težav	stran	19
Spletna učilnica: brskanje po spletu	stran	20
ISKANJE INFORMACIJ NA SPLETU		
Iskalniki	stran	21
Spletna učilnica: iskanje informacij na spletu	stran	24
E-POŠTA		
E-pošta: novo orodje sporazumevanja	stran	25
Zgradba sistema elektronske pošte	stran	27
Spletna učilnica: elektronska pošta	stran	28
SLOVAR IZRAZOV	stran	29

O gradivu

Priročnik, ki je pred vami predstavlja del gradiva, ki smo ga pripravili za potrebe izobraževanja v projektu G&G.

Na kratko opisuje vsa področja, ki so zajeta v programu. Na koncu je dodan slovar izrazov oziroma pojmov, ki jih srečujemo pri vsakodnevnem delu z računalnikom.

Drugi del gradiva predstavljajo učne enote, ki jih najdemo na spletu. Na naslovu www.geengee.eu v rubriki Spletna učilnica najdemo 15 učnih enot, ki so razdeljene v tri osnovne sklope:

- Brskanje po spletu
- Iskanje informacij na spletu
- Elektronska pošta

Snov boste predelovali s pomočjo vnukov (dijakov), kasneje pa lahko nekatere učne enote obdelate tudi samostojno.

Na voljo bodo tudi dodatna gradiva v elektronski obliki (on-line storitve, kot so spletna banka...), ter dodatne vaje za utrjevanje snovi.

Veliko uspeha in zadovoljstva pri učenju.

Zgodovina interneta

V 50-ih letih dvajsetega stoletja so Američani tekmovali z Rusi v bitki za postavljanje novih mejnikov v osvajanju vesolja, vendar so bili rezultati porazni: lansiranje večine izstrelkov ni uspelo, tisti pa, ki so vzleteli, so kmalu po vzletu izgubili nadzor.

V tem času se je začel ogromen znanstveno-tehnološki raziskovalni projekt in ustanovljena je bila Agencija za napredne raziskave (Advanced Research Projects Agency). V bistvu je šlo za vojaški raziskovalni odbor, ki je k sodelovanju povabil Wernerja Von

Brauna, nemškega znanstvenika, ki je prišel v ZDA po porazu Nemčije.

Vsi vemo, kaj se je zgodilo potem. Iz tekmovanja z rusko vesoljsko agencijo je NASA, sicer ne brez truda, navsezadnje izšla kot zmagovalka, ko je leta 1969 prvi človek stopil na luno. Podprojekt vesoljske mrzlice je bil tudi internet: leta 1965 je ARPA objavila javni razpis za izvajanje sistema, ki bi v vojaške raziskovalne projekte vključene računalnike različnih univerz, takrat povsem ločene drug od drugega, lahko povezal med seboj.

Medtem ko so velika informacijska podjetja vsakogar prepričevala, da je razpis norost, je majhna firma z Zahodne obale ZDA postavila prvi povezovalni sistem.

ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) je leta 1969

Citat Roberta Dadda (AIM):

4. oktober 1957 je eno prvih juter mojega otroštva, ki se ga jasno spominjam. Bil sem v tretjem razredu osnovne šole in učiteljica nam je povedala, da so Rusi prvič v zgodovini človeštva v vesolje poslali umetni satelit.

Spominjam se, da smo na poti domov vsi strmeli v nebo, saj smo v otroški naivnosti verjeli, da bomo lahko videli leteči predmet, katerega lansiranje nas je tako navdušilo.

Seveda nisem vedel, da bo, čeprav posredno, ta izstrelitev sprožila zaporedje dogodkov, ki bodo tako močno zaznamovali moje življenje.



vzpostavila agencija za napredne raziskave pri ameriškem obrambnem ministrstvu DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). Vzpostavljena je bila povezava med računalniki dveh velikih univerz v ZDA: med University of California v Los Angelesu (UCLA - www.ucla.edu) in Stanford University (www.stanford.edu) v Palo Alti, središču kalifornijske Silicijeve doline (Silicon Valley). Uporabili so sistem, ki ga je razvil raziskovalni inštitut standfordske univerze (Stanford Research Institute - www.sri.com); za povezavo so uporabili dva stara modela Xerox Data Systems. Da, dobro ste slišali, Xerox, proizvajalec fotokopirnih strojev, je bil v tistem času namreč vodilno podjetje na področju razvoja računalniških sistemov.

Čas rojstva interneta je znan: 29. oktober 1969 ob 22.30 po zahodnoobalnem času.

Internet ima tudi svoj rojstni list. To je zapis prve povezave. Datum je zapisan v zgornjem levem kotu, poleg navedbe časa zapisa: "Govorili s SRI, gostitelj z gostiteljem."

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

Pravijo, da sta po vzpostavitvi povezave skupini strokovnjakov na obeh straneh govorili po telefonu. Dogovorili so se namreč, da bodo posredovali besedo "LOGIN", ki v angleščini pomeni "priključiti se na sistem":

"Prenesli smo črko L, ali jo vidite?"

"Da, vidimo jo!"

"Prenesli smo O"

"Vidimo ga ..."

Nato je bila povezava prekinjena, toda nova doba se je že začela. Čez nekaj tednov sta se povezavi priključili univerzi v Utahu in San Diegu in jedro svetovnega spleta, kot ga poznamo, se je začelo širiti. Mreža je postala mreža vseh mrež in je kmalu lahko dejansko vzpostavila povezavo do vsakega računalnika na svetu.

Elektronska pošta, danes najbolj uporabljena aplikacija svetovnega spleta, je nastala okrog leta 1973.

Razvil jo je Ray Tomlinson iz podjetja BBN. Leta 1974 so Arpanet prvič predstavili v javnosti in Tomlinson je svoj program prilagodil konceptu svetovnega spleta. Elektronska pošta je takoj postala popularna, predvsem zahvaljujoč Larryju Robertsu, ki je razvil RD, prvi program za urejanje elektronskih sporočil. Prvo sporočilo, ki ga je poslal, torej prvo elektronsko sporočilo, se je glasilo: "QWERTYUIOP".

Na naslednji veliki izum pa je bilo treba nekaj časa počakati.

Šele leta 1991 je Tim Berners-Lee, Anglež, ki je delal na Evropski organizaciji za jedrske raziskave (CERN) v Ženevi, prišel na idejo, da bi koncept hiperteksta uporabil za mrežo. Razvil je prototip in rojen je bil svetovni splet (World Wide Web - www)

Dejansko se je ideja o svetovnem spletu rodila dve leti prej, leta 1989, v Ženevi. Berners-Lee in njegov sodelavec Robert Cailliau sta hotela deliti znanstvene članke v elektronski obliki in tako

izboljšati sporazumevanje in sodelovanje. V želji doseči ta cilj sta začela določati standarde in protokole za izmenjavo dokumentov preko podatkovne mreže: jezik HTML in protokol HTTP.

Ti standardi in protokoli so sprva podpirali le urejanje tekstovnih strani, obogatenih s podatki o formatu, ter povezave, ki so omogočale navigacijo po teh tekstovnih straneh z uporabo ustreznih aplikacij (spletnih brskalnikov).

Preprostost in učinkovitost tehnologije je imela za posledico takojšen uspeh, ki se je začel v akademskih in raziskovalnih krogih, nato pa s širitvijo v poslovno okolje spodbudil razvoj spletne dobe. Danes nam milijarde med seboj povezanih strani ponujajo največjo knjižnico, kar si jo je moč zamisliti, v vsem tem pa lahko uživamo v udobju svojega doma in ob nizkih stroških.

Pa šele začeli smo!

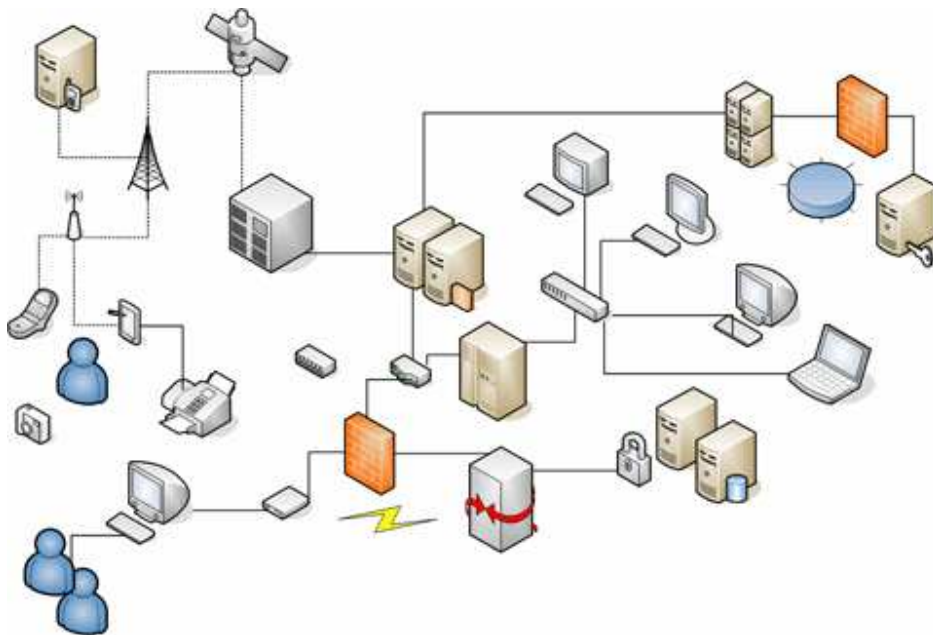
Govorilo se je tudi, da ...
... je na idejo prišel ameriški raziskovalec, ki je, ko se je vračal domov s kongresa, ugotovil, da je pozabil brivnik v skupinski spalnici na univerzi. Da bi prihranil denar za telefonski klic, kar takrat ni bilo poceni, se je odločil, da bo sporočilo poslal prek omrežja.

To sporočilo, preprosto in ne ravno vznemirljivo, bi zanetilo pravo revolucijo!

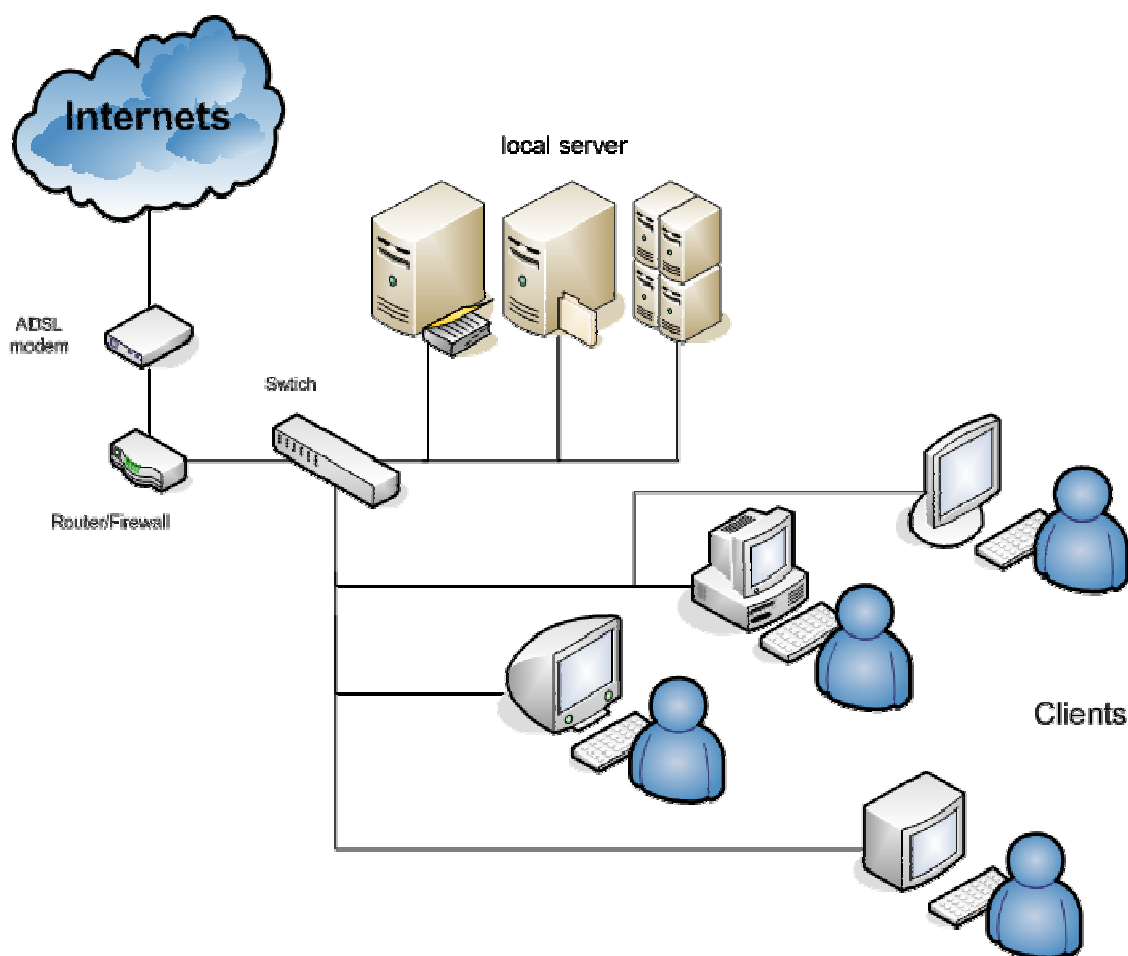
Kako deluje internet

Internet (tudi medmrežje) je **sistem več omrežij**.

Računalniki, imenovani komunikacijski **strežniki**, se nahajajo po celem svetu, so dostopni 24 ur na dan in vsebujejo pomembne podatke, t.j. spletna mesta in spletne strani.



Za dostop do zelenih spletnih mest moramo poznati naslov spletnega mesta ali ga poiskati z **iskalnikom**. Posamezni uporabnik lahko dostopa do omrežja, tako da sklene naročniško pogodbo s **ponudnikom** internetnih storitev. S ponudnikom, ki je povezan s strežniki, se uporabnik poveže preko telefonske linije, kablanskega omrežja, brezžične povezave....



Danes je na tržišču močna konkurenca ponudnikov interneta, tako, da imamo uporabniki pestro izbiro. V uporabi so predvsem širokopasovne povezave, ki omogočajo zelo velike hitrosti prenosa podatkov. Običajno se uporablja telefonska linija ali pa sistem kableske televizije. Pri teh storitvah gre ponavadi za 24 urni neomejen dostop. To pomeni, da se nam ni potrebno vsakič priklopiti in nato odklopiti iz omrežja, ko želimo uporabljati internet. Povezava je na voljo ves čas, storitev pa se zaračuna pavšalno, in ne po porabljenem času, ali pa po količini prenesenih podatkov. Obstajajo pa tudi druge oblike, kjer se lahko storitev zaračuna po količini prenešenih podatkov ali po času povezave, lahko gre tudi za kombinacijo obeh.

Da bi lahko ocenili kakovost povezave v smislu hitrosti prenosa podatkov, moramo upoštevati nekaj dejavnikov. Prvi dejavnik je tip računalnika, ki ga uporabljate: bolj zmogljiv ko je računalnik, hitrejšje je brskanje. Drugi dejavnik je vrsta povezave: običajni vodi so počasnejši kot povezave preko ISDN ali DSL, ki pa so spet počasnejše od povezave preko optičnih vlaken. Tretji dejavnik je promet na internetu. V nekaterih

časovnih obdobjih je dnevni prenos podatkov počasnejši zaradi tisoče povezav, ki so v tem trenutku aktivne, kar pripelje do preobremenjenosti linij. Zahtevani podatki težko pridejo od enega strežnika do drugega in do vašega računalnika. Najboljše, kar lahko v takem primeru storimo, je, da se na internet ponovno priključimo kasneje, in tako omrežju omogočimo, da premosti povečano obremenjenost linij. Situacija spominja na prometne zamaške, s katerimi se spopadajo velika mesta v času prometnih konic.

Zadnji dejavnik, ki vpliva na kakovost povezave, so spletna mesta, ki so ob določenih dnevih težko dostopna, saj jih želi obiskati izredno veliko število ljudi. Tak primer so spletna mesta športnih časopisov (v tujini) v ponedeljek zjutraj.

V tem primeru je najbolje, da povezavo prekinete in se na internet spet priključite kasneje.

Kaj potrebujete za priklop na internet

Za dostop do interneta potrebujete le računalnik: običajni osebni računalnik s CD-ROM enoto bo zadoščal, vendar mora biti opremljen (lahko je to samostojna zunanja enota) z napravo za povezovanje telefonskih vodov, modemom.

Modem preko običajnega **telefonskega voda** vzpostavi povezavo med računalnikom, ki želi vzpostaviti povezavo, in najbližjim medmrežnim strežnikom (ponudnika internetnih storitev, s katerim ste skleniti naročniško razmerje).

Modem pretvori **digitalne** podatke računalnika v **analogne** signale (kot so naši glasovi), da jih lahko pošljemo po telefonski liniji. Ko analogni podatki prispejo na cilj, jih modem na drugem koncu povezave pretvori nazaj v digitalne podatke, ki jih računalnik razume.

Pozor: ko naročate storitve ponudnika internetnih storitev, preverite, ali je na vašem območju storitev zaradi tehničnih omejitev sploh mogoča.

Trenutno obstaja več vrst modemov in linij (ISDN, DSL, običajna, itd.) Najbolj pogoste so DSL linije, ki so zelo hitre in cenovno ugodne, saj uporabljajo isti kabel kot fiksna telefonija, vendar se signal prenaša na drugačen način. Za iskanje podatkov na internetu z DSL linijo potrebujemo DSL modem, ki se razlikuje od PTSN modema, ki se uporablja za krmarjenje preko običajnih zemeljskih vodov. Poleg hitrosti je prednost DSL povezave tudi v tem, da uporabniku omogoča, da v času priklopa na internet opravlja tudi telefonske pogovore in sprejema in pošilja fakse, medtem ko pri drugih modemih lahko uporabljate telefon ali internet.

Preden kupite modem, preverite, če ponudnik internet storitev ponuja v brezplačen najem ustrezen modem, v kolikor z njim sklenete naročniško razmerje.

Zagon računalnika

Ko vključite stikalo na ohišju računalnika, se operacijski sistem, ki je nameščen na trdem disku, avtomatično naloži v spomin računalnika.

Nalaganje traja nekaj časa. Zadnji del postopka prikazuje peščena ura, ki se pojavi na zaslonu; ko je vse pripravljeno, se peščena ura spremeni v puščico (ki je kazalec miške in se premakne skladno s premiki miške).

Zaslon izgleda kot pisalna miza, z nekaj podobami/simboli (**ikonami**), ki predstavljajo različne predmete na njem. Na namizju so običajno dokumenti (datoteke), mape, ki vsebujejo dokumente (mape), in delovna orodja (programi).

Na virtualni pisalni mizi ikone lahko ponazarjajo **programe**, **datoteko** (besedila, risbe, slike, video posnetki, ipd.) ali **mape** (več različnih dokumentov).

Število in vrsta ikon, ki jih lahko vidite na zaslonu, sta odvisna od vrste izbranega operacijskega sistema in od osebnih nastavitvev uporabnika: v tem delu nas predvsem zanima ikona **brskalnika**.

Če uporabljate operacijski sistem Windows, je vaš brskalnik Internet **Explorer**. Ikona, ki jo morate najti in dvakrat klikniti nanjo, da se odpre program za internetno povezavo, je prikazana spodaj:



Z dvoklikom na ikono boste zagnali program, ki vam omogoča iskanje podatkov na internetu, če modem deluje in je linija aktivna.

Internetna povezava

Dvakrat kliknite na levi gumb miške na ikono brskalnika.

V kolikor imate klicni dostop do interneta se bo pojavilo okno, v katerega morate vpisati uporabniško ime in geslo, ki vam ga je dodelil ponudnik.

V tem oknu boste našli:

- **uporabniško ime** (t.j. ime, ki ga ponudnik prepozna kot vaše izbrano ime, ko se naročate na storitev)
- **geslo** (na zaslonu boste videli le niz zvezdic ali pik, ker gre za skrivno kodo, ki omogoča identifikacijo uporabnika)
- **telefonsko številko** (številko, ki jo uporabljate za povezavo).

S preprostim klikom na gumb "Poveži" v oknu boste lahko prenesli prvo (začetno) stran. **Pozor!** Uporabniku se uporabniško ime in geslo dodeli, ko sklene pogodbo za aktiviranje linije, tudi v primeru ISDN in DSL razmerij, vendar so ti modemi že povezani in uporabniku ni treba ob vsaki ponovni povezavi spet posredovati podatkov. Vseeno je zelo pomembno, da te podatke shranimo in ustrezno zavarujemo, tako kot podatke za konfiguriranje modema, vse te podatke pa običajno dobimo ob sklenitvi naročniškega razmerja.

BRSKANJE PO INTERNETU

**Če želite vaditi in podrobneje preučiti
v tem poglavju predstavljena načela,
obiščite spletno mesto www.geengee.eu,
pojdite v "spletno učilnico" in naredite vaje iz prvega sklopa.**

Uporaba miške

V tej fazi nam bodo dijaki (vnuki) v veliko pomoč, saj nam bodo pomagali odpreti spletno stran www.geengee.eu, kjer se nahajajo učne enote, ki nam bodo vodilo skozi učenje.

V spletni učilnici sta prvi dve enoti namenjeni spoznavanju miške.

V prvi enoti (**Miška**) si lahko preberemo, katere gumbe na miški uporabljamo, čemu služijo in kako nanje klikamo.

V drugi enoti (**Uporaba miške**) pa se poigramo na primeru preproste igrice, kjer je potrebno s klikanjem na rdečo piko sestaviti sliko.

Deskanje po internetu

V spletni učilnici si lahko vse o osnovah navigacije (deskanja) na spletu preberete v tretji učni enoti (**Navigacija na spletu**).

Ko je povezava z internetom vzpostavljena, se odpre domača stran oz. privzeta spletna stran, ki jo izbere uporabnik.

Po vsaki spletni strani lahko deskate tako, da raziščete njeno vsebino s kazalcem miške, ki ima običajno obliko puščice. Ko puščico namestite na besedo, simbol ali sliko, ki omogoča dostopanje do novih strani (povezava), se puščica spremeni v roko.

Če želite odpreti to novo stran, z levim gumbom miške kliknite na povezavo.

Spletna stran nima vnaprej določene vertikalne ali horizontalne velikosti. Več besedila ko je oblikovalec spletne strani vpisal, bolj se stran raztegne in razširi, odvisno od primera. Če zaslon, po katerem deskate, ni dovolj velik, se bo stran pokazala le delno.

Druge dele strani, ki ste jo obiskali, si lahko ogledate tako, da se pomikate gor in dol, desno in levo z drsniki na desni oziroma spodnji strani brskalnikovega okna.

Na druge spletne strani se lahko pomaknete na naslednje načine:

- pomaknite puščico z miško v naslovno vrstico (na okvir na vrhu brskalnikovega okna poleg napisa "Naslov")
- kliknite na besedilo, ki ga vidite v okvirju, ker je to naslov spletne strani, na kateri se nahajate, besedilo se bo obarvalo modro in lahko ga boste izbrisali ali čezenj napisali drug naslov
- pritisnite gumb "Enter" za nalaganje zelene strani

Pozor! vsi internetni naslovi so sestavljeni na enak način:

www.geengee.eu
www.ime.koncnica

kjer je "ime" ime spletnega mesta, "koncnica" pa je dvo- ali tromestna koda, ki označuje tip spletnega mesta (.org, .com, kjer org pomeni organizacija in com company) oziroma državo organizacije ali podjetja (.si za slovenske strani, .uk za britanske strani...).

Besede, ki sestavljajo internetni naslov, moramo vedno pisati brez presledkov, medtem ko je treba pike, vezaje, spodnje vezaje in poševnice pisati tako, kot so zapisani v originalnem naslovu.

Poglejmo, katere so glavne funkcije navigacije v orodni vrstici (ki jo najdete na vrhu okna brskalnika):



- **Naprej in Nazaj:** Ta dva gumba vam omogočata, da se pomikate naprej in nazaj po zgodovini brskanja (odpira spletne strani, ki ste jih že odprli);
- **Stop:** prekine nalaganje strani (uporaben je, ko pride do problemov pri odpiranju strani, npr. ko traja predolgo, da se stran odpre);
- **Obnovi:** omogoča nalaganje strani, ki jo ponovno obiščete (koristen je, kadar pride do težav pri nalaganju ali prikazovanju strani, ali kadar potrebujete najnovejše podatke);
- **Domov:** omogoča vam, da se vrnete na prvo stran;

Dodatne funkcije:

- **Išči:** odpre se vrstica na levi strani zaslona, v kateri je poenostavljeni iskalnik;
- **Najljubše:** omogoča vam, da shranite in arhivirate naslove spletnih strani, ki vas najbolj zanimajo, in strani, na katere se boste v prihodnosti morda želeli vrniti;
- **Multimedia:** odpre program, ki ga uporabljate za poslušanje glasbe ali ogled videov;
- **Zgodovina:** seznam strani, ki ste jih obiskali v zadnjih treh tednih; tako lahko najdete stran, ki se je sicer ne spominjate, vendar veste, da ste jo pred kratkim obiskali;
- **Pošta:** tu lahko neposredno odpirate svojo e-pošto ali pošljete prijatelju spletno stran, ki si jo ogledujete;
- **Tiskaj:** uporablja se za tiskanje strani, ki si jo ogledujete.

Kako shraniti naslov spletnega mesta (s pomočjo ikone)?

- pojdite na stran spletnega mesta, ki ga želite shraniti;
- kliknite na gumb “Priljubljene”; na levi strani zaslona se pojavi stolpec;
- kliknite na “Dodaj”, ki se nahaja v zgornjem delu stolpca;
- v prejšnjem oknu vas program vpraša, kako želite poimenovati ta naslov;
- kliknite “OK”.

Pozor: gumb “Priljubljene” je eden najbolj uporabnih, ker vam omogoča, da shranite naslove, ki jih pogosto obiščete.

Funkcijo “Priljubljene” uporabite na naslednji način:

- kliknite na gumb “Priljubljene” (če stolpec na levi še ni odprt);
- kliknite na ime spletnega mesta, ki ga želite obiskati; program bo avtomatično poiskal in naložil iskano stran.

Kako izklopiti računalnik

Ko želite **izklopiti** računalnik, sledite naslednjim korakom:

1. Zaprite vse programe, ki ste jih uporabljali med delom, tako da preverite, da se v spodnji vrstici (poleg "Start" v okolju Windows) ne izpiše nobena ikona. Če je kakšen program še odprt, kliknite na ikono, kot bi jo želeli odpreti, in nato zaprite prikazano stran, tako da kliknete na X (gumb »Zapri«) v zgornjem desnem kotu.
2. Kliknite na "Start" in nato "Izklopi" (nekoliko čudno, da moraš klikniti na gumb Start, če želiš izključiti računalnik)
3. Pokazalo se bo okno "Izklopi računalnik", ki ponuja različne možnosti.
4. Še enkrat kliknite "Izklopi".

POZOR! Tudi če se računalnik ni pravilno izklopil (zaradi izpada električne energije ali ker je bil izključen s pritiskom na gumb za zagon namesto z uporabo ukazov v operacijskem sistemu Windows), ga to ne poškoduje. Tvegajte pa, da boste izgubili zadnje podatke, ki jih še niste shranili na računalnikove pogone.

Naslednjič, ko boste zagnali računalnik, vas bo sistem opomnil, da ni bil pravilno zaustavljen in da bo razrešil morebitne težave in ponovno naložil operacijski sistem.


Včasih je treba računalnik izključiti "na grobo", saj včasih sistem "zamrzne" in se ne odziva na tipkovnico ali miško. V skrajnem primeru lahko računalnik izključite s pritiskom na gumb za zagon (zadržite ga 5 sekund).

Odpravljanje najpogostejših napak

Brskalnik ne naloži strani in prikaže sporočilo “stran ne obstaja”

Možnih je več razlogov:

1. Nepravilen spletni naslov. V tem primeru je treba natančno preveriti naslov in ga ponovno vtiskati, če je to potrebno. Predvsem morate preveriti, če ste naslov napisali v celoti in popolnoma pravilno. Pazite, da ne pišete presledkov med besedami.
2. V trenutku ko poskušate obiskati določeno spletno mesto, nekdo posodablja posamezne strani ali računalnik, ki je gostitelj spletnega mesta. V tem primeru boste morali ponovno poskusiti kasneje: ko bo ponudnik končal svoje delo, bodo strani ponovno dostopne.
3. Na internetu poteka veliko prometa in ponudnik (računalnik, ki zagotavlja vaš dostop do interneta) ne more izpolniti vseh vhodnih zahtev. Treba je poskusiti kasneje.

V oknu, ki prikazuje spletno stran, se gumb za zapiranje () v zgornjem desnem kotu ne prikaže; kako lahko zaprem to stran?

Če se okno pojavi ob strani zaslona in ne prikaže treh gumbov v zgornjem desnem kotu, sledite naslednjemu postopku:

- kazalec miške pomaknite na modro naslovno vrstico na vrhu zaslona;
- kliknite desni gumb miške;
- prikaže se ukazni meni na belem ozadju;
- izberite ukaz ZAPRI.

Do istega rezultata lahko pridete tako, da istočasno pritisnete tipki ALT+F4.

Ne vidim okna z želeno spletno stranjo, čeprav računalnik ni javil nobenih napak
Brskalnik ima lahko naenkrat odprtih več oken. Včasih se odprta spletna stran lahko nalaga za spletno stranjo, ki je trenutno prikazana. Tisto stran, ki vas zanima, lahko priključete v ospredje, tako da uporabite gumbe okna v opravilni vrstici okolja Windows (kjer lahko najdemo tudi gumb START) ali s pomanjševanjem oken (simbol “_” v zgornjem desnem kotu).

V zadnji verziji Internet Explorerja obstaja možnost za ogled več strani v enem oknu brskalnika. Strani so porazdeljene po jezičkih (karticah).

SPLETNA UČILNICA

V spletni učilnici predelajte še zadnje tri učne enote prvega sklopa:

- **Primer spletne strani**
Branje spletnega časopisa
- **Primer spletne strani**
Obiščimo spletno stran EU
- **Shranjevanje vsebin iz spleta**
Kako shranjujemo slike in druge vsebine

ISKANJE PO INTERNETU

Če želite vaditi in podrobneje preučiti
v tem poglavju predstavljena načela,
obiščite spletno mesto www.geengee.eu,
pojdite v "spletno učilnico" in naredite vaje iz drugega sklopa.

Iskalniki

Internet je svet brez omejitev, ki se nenehno razvija. Iskanje posameznega podatka, ki ga potrebujete (spletni naslovi, tematska iskanja, itd.), je lahko zelo zamudno in zapleteno.

Da bi iskanje poenostavili, so strokovnjaki razvili **spletne iskalnike**. To so spletna mesta, ki so zasnovana kot ogromni arhivi indeksiranih spletnih strani, ki v nekaj sekundah lahko glede na vašo poizvedbo izberejo in v seznam uredijo ves material, ki ga je iskalnik poiskal in zbral na svetovnem spletu.

Seveda iskalniki odločilno vplivajo na mnenja, odločitve in nakupe ljudi, ki dostopajo do interneta.

Kar 96 % uporabnikov (raziskava v Italiji) dejansko šteje spletne iskalnike za najučinkovitejše orodje pri krmarjenju po svetovnem spletu (najpogosteje uporabljeni iskalnik je Google, ki ga navaja kar 94 % anketirancev).

Delo iskalnika lahko razdelimo na tri glavne faze:

Zlasti zanimivi so podatki o poglobljeni uporabi iskalnikov. Na vprašanje "Kdaj je po vašem mnenju potrebno novo iskanje?" 5 do 8 % uporabnikov (razdeljenih v skupine po spolu in starosti) je izjavilo, da mora iskanje nadaljevati tudi po prvih rezultatih.

Večino, 23 %, predstavljajo uporabniki starejši od 65 let, morda zato, ker so bolj previdni in želijo poglobljeno znanje.

8 do 18% le-teh sproži še eno iskanje po prvi strani (med uporabniki starejšimi od 65 let je ta delež 24 %), medtem ko po brskanju po prvih dveh straneh rezultatov odstotek ljudi, ki sprožijo še eno iskanje, niha med 22 % in 33 % (tokrat je odstotek za uporabnike starejše od 65 let 12 %).

- analiza področja (zahvaljujoč uporabi posebnih avtomatskih programov, Crawlers, ki deskajo po omrežju in zbirajo ter klasificirajo podatke);
- klasifikacija materiala, zbranega v bazi podatkov iskalnika;
- pregled podatkovne baze in priprava odgovorov za uporabnike na podlagi **ključnih besed**, ki so jih uporabniki vpisali v iskalno vrstico.

Uporabnik mora najprej vtiskati naslov zelenega iskalnika v naslovno vrstico brskalnika (v spodnji tabeli so navedeni najpopularnejši)

iskalniki	www.google.com
	www.yahoo.com
	www.altavista.com
	www.najdi.si
	www.matkurja.com

Iskanje po ključnih besedah

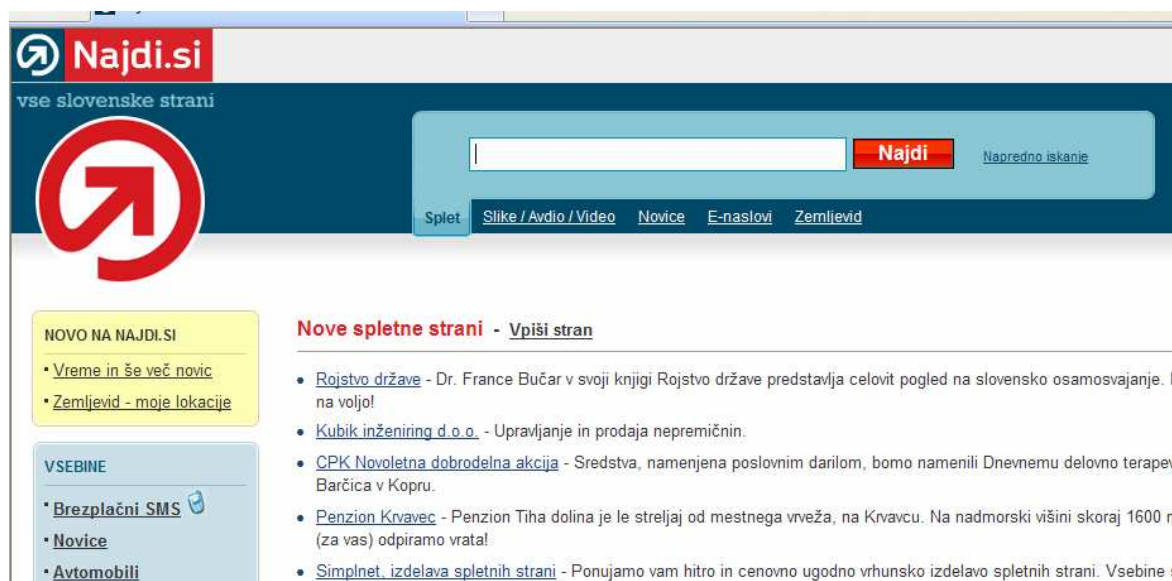
Je najpogosteje uporabljena metoda. V pravokotno okence, ki se nahaja na prvi strani iskalnika, vtiskate **ključne besede**, ki opredeljujejo tisto, kar iščete.

Ta metoda uporablja **sintakso**, ki uporabniku omogoča iskanje dokumentov, ki vsebujejo specifične stavke, pri čemer iskanje lahko poteka znotraj določenega spletnega mesta, izključi zadetke, ki vsebujejo določena navodila ter prikaže le rezultate v izbranem jeziku ipd. Sintaksa (pravila strukture stavka, zaporedje besed, odnosi med besedami) je odvisna od iskalnika. Običajno ima vsako spletno mesto posebno stran, na kateri so razložena pravila sintakse ali navodila za napredno iskanje, ki uporabnikom omogoča, da izpolnijo različna polja ter s tem aktivirajo različne filtre, ki pripomorejo k natančnejši opredelitvi iskalnega niza. Uporaba ustrezne sintakse za iskanje je osnovnega pomena, saj iskalniki temeljijo na kompleksnih algoritmih, ki vsaki strani dodelijo "zadetek" za vsako ključno besedo. Ti algoritmi ne zmorejo vedno podrobneje določiti zahtev uporabnikov.

Ta metoda daje odlične rezultate, če lahko natančno in v nekaj besedah opredelite, kaj iščete (npr. stari starši splet).

Odprimo si spletni iskalnik **www.najdi.si**

Potem ko ste v okence iskalnika vpisali te besede (poleg napisa "Najdi", ki ga ne gre zamenjevati z naslovno vrstico na vrhu zaslona, kamor vtipkate naslov spletnega mesta), morate svojo zahtevo potrditi s klikom na gumb "Najdi" ali s pritiskom na tipko "Enter" na tipkovnici.



Iskalnik bo pregledal vse svoje baze podatkov, da bi našel spletna mesta, ki vsebujejo vpisane besede; zato je res pomembno, da besede napišete s presledki in brez www ali brez pik (ki so po drugi strani potrebni, ko vpisujemo naslov spletnega mesta v naslovno vrstico).

Ko iskalnik opravi delo, se pojavi stran, ki prikazuje seznam vseh spletnih mest (seznam zadetkov), na katerih se pojavljajo ključne besede. Vsako navedbo spletnega mesta običajno spremlja še kratek opis vsebine.

S klikom na naslov spletnega mesta, ki najbolj ustreza zahtevi, boste prišli do podatkov, ki jih iščete.

Spletna učilnica

V spletni učilnici si oglejte drugi sklop učnih enot **ISKANJE INFORMACIJ NA SPLETU**.

Učna enota **Uporaba spletnega iskalnika** podrobno opisuje uporabo slovenskega iskalnika **WWW.NAJDI.SI**.

V drugi učni enoti boste spoznali možnost vpogleda v sezname knjižničnih gradiv v Sloveniji (**COBISS**), v tretji enoti pa največjo svetovno spletno enciklopedijo **Wikipedia**.

E-POŠTA

**Če želite vaditi in podrobneje preučiti
v tem poglavju predstavljena načela,
obiščite spletno mesto www.geengee.eu,
pojdite v "spletno učilnico" in naredite vaje iz tretjega sklopa.**

E-pošta: novo orodje sporazumevanja

Elektronska pošta (**e-pošta**) je brez dvoma najpogosteje uporabljena aplikacija na spletu. Uporabnikom omogoča, da pošiljajo sporočila po vsem svetu. Vsak uporabnik ima lahko enega ali več poštnih računov, kjer sprejema sporočila, ki se shranjujejo na strežnikih elektronske pošte. Vsebino svojega poštnega predala lahko kadarkoli preverjate, berete sporočila, odgovarjate nanje, jih brišete, urejate in pošiljate enemu ali več uporabnikom.

Elektronska pošta se je rodila leta **1972**, ko je Ray Tomlinson namestil sistem za izmenjavo sporočil med različnimi univerzami na ARPANETu. Delovanje elektronske pošte je opredelil in določil **Jon Postel**, ki ima besedo "post" (pošta) skrito tudi v imenu!

V tem primeru je dostop do storitve asinhron, kar pomeni, da za pošiljanje sporočila ni potrebno, da sta pošiljatelj in prejemnik istočasno priključena na linijo. Pošiljatelj ne ve, kdaj bo njegovo sporočilo dostavljeno, in ali ga bo prejemnik prebral, kar je podobno kot pri tradicionalni pošti (lahko sprejmemo ovojnico in se šele nato odločimo, ali jo bomo odprli ali ne). Dostava sporočila torej ni zagotovljena. Kadar elektronski strežnik ne more dostaviti poslanega sporočila, običajno pošiljatelju pošlje obvestilo, da pošiljanje ni uspelo, toda tudi to sporočilo je elektronska pošta (ki jo avtomatično pripravi strežnik).

Prenos je zelo hiter. Sporočila bodo "dostavljena" prejemniku v nekaj minutah (ali sekundah) ne glede na fizično/geografsko oddaljenost; če boste napačno izpisali naslov elektronske pošte, boste prejeli sporočilo z obvestilom, da sporočilo ni prišlo do zelenega prejemnika.

Preko elektronske pošte lahko pošljete preprosto besedilo ali **pripnete** dokumente, slike in glasbene datoteke... Vse to je mogoče le, če ima prejemnik račun in poštni predal pri ponudniku.

Dostop do poštnega predala običajno nadzoruje geslo ali kakšna druga oblika preverjanja istovetnosti, ki uporabniku omogoča, da drugim prepere dostop do zasebne elektronske pošte in prebiranja sporočil.

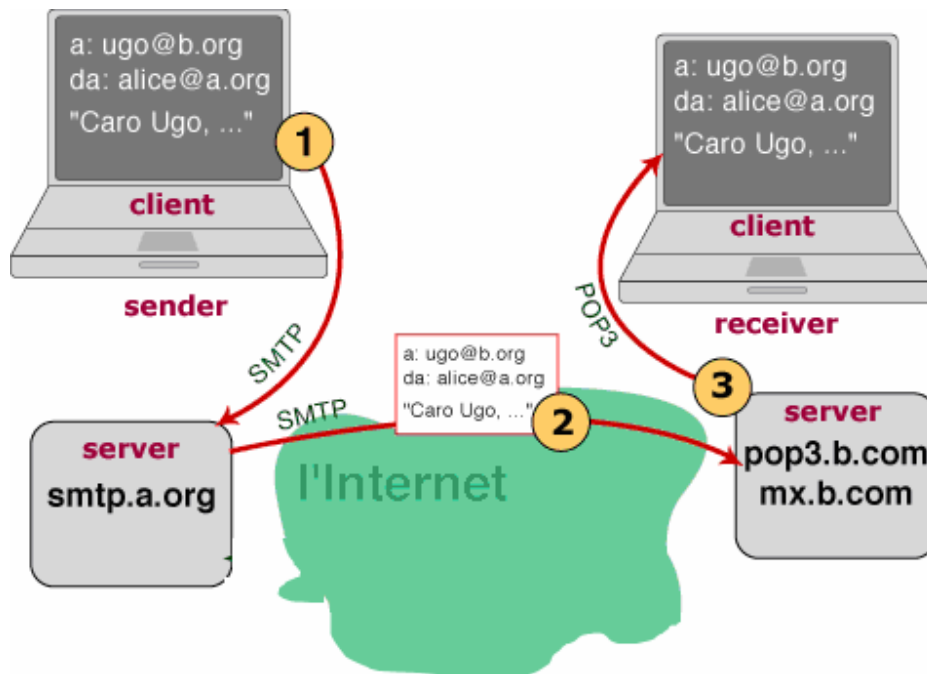
Vsak elektronski račun ima svoj **lasten in nezamenljiv (unikatni) naslov**. Sestavljen je na naslednji način

UporabniškoIme@strežnik.končnica

kjer je *uporabniško ime* ime, ki ga je izbral uporabnik ali administrator strežnika in, ki nezmotljivo identificira uporabnika (ali skupino uporabnikov), medtem ko strežnik s končnico identificira ponudnika internetnih storitev (ISP - Internet Service Provider). Simbol @ označuje vse naslove elektronske pošte. Kadar vidite @, imate torej 100% opraviti z naslovom elektronske pošte. Naslov elektronske pošte lahko vsebuje alfanumerične simbole in nekatere druge simbole, npr. podčrtaj _ in piko .

Poštni račun je lahko brezplačen (npr. v zameno za oglase ali kot del naročnine za internetno povezavo, ki ga ponuja ponudnik) ali proti naročnini, običajno pri uporabi več računov elektronske pošte ali če uporabnik zahteva točno določen naslov.

Zgradba sistema elektronske pošte.



Glavni sestavni deli sistema elektronske pošte so:

- **odjemalci - client** (1) (v tehničnem žargonu tudi MUA, Mail User Agent): odjemalci lahko dostopajo do poštnege predala in pošiljajo sporočila (programi so bodisi naloženi na uporabnikov računalnik ali dostopni preko interneta, kot npr. email v spletni učilnici);
- **strežnik - server**, ki opravlja dve glavni funkciji:
 - o (2) hrani izhodna sporočila in jih dostavlja
 - o (3) shranjuje sporočila (vhodna), ki so jo jih poslali uporabniki

Protokoli, ki se običajno uporabljajo za izmenjavo elektronske pošte so SMTP za pošiljanje, sprejemanje in posredovanje sporočil, ter POP in IMAP, ki ju uporabniki uporabljajo za sprejemanje in ogled sporočil.

Programsko opremo odjemalcev je treba nastaviti, tako da izberemo strežnik, ki bo sprejemal in pošiljal sporočila. Ponavadi strežnik prepozna uporabnika po uporabniškem imenu (računu) ter geslu, ki ga uporabniku dodeli ponudnik.

SPLETNA UČILNICA

Ob pomoči vnukov (dijakov) predelajte spodnjih 6 učnih enot.

Pomoč bo verjetno najbolj potrebna pri drugi učni enoti "Odpiranje poštnega predala".

Učne enote so izdelane na primeru brezplačnega ponudnika poštnih predalov www.email.si.

V kolikor boste želeli uporabljati katerega drugega (npr.: GMAIL), se dogovorite z vnukom (dijakom) in z veseljem vam bo pomagal.

Veliko uspeha in veselja pri pošiljanju sporočil.

1. Kako deluje

Osnovni principi delovanja

2. Odpiranje poštnega predala

Slovenski brezplačni ponudnik www.email.si

3. Delo s sporočili

Branje in pošiljanje sporočil

4. Imenik

Izdelava in uporaba lastnega imenika

5. Priponke

Pošiljanje priponk in delo z njimi

6. Internetni bonton

Bonton in etična pravila na internetu

SLOVAR IZRAZOV

REMOTE ACCESS / ODDALJENI DOSTOP

Povezava z drugim računalnikom, ki je priključen na omrežje.

ADSL

Kratica za Asymmetric Digital Subscriber Line, je vrsta digitalnega naročniškega voda, ki se uporablja za hitre internetne povezave.

DESKTOP AREA / NAMIZJE

Namizje je del zaslona (lahko celoten zaslon), na katerem lahko vidite povezave na programe, katerih okna se odprejo, ko jih zaženete.

ATTACHMENT / PRIPONKA

Datoteka, ki jo pošljemo skupaj z elektronskim sporočilom.

BACKEND / HRBTENICA

Uporabniški program, ki v e-poslovanju upravlja podatkovno skladišče.

BROWSER / BRSKALNIK

Spletni brskalnik (včasih tudi navigator) je računalniški program, ki zna brati HTML (v zadnjem času XHTML...) in vsebino prikazati kot hipertekst. HTML je označevalni jezik, s pomočjo katerega je izdelana večina spletnih strani. Spletni brskalnik omogoča krmarjenje po medmrežju.

CARBON COPY / CC

Je funkcija programa e-pošte (npr. Outlook), ki omogoča pošiljanje enakega sporočila več prejemnikom "v vednost". Oznaka te funkcije je "Cc".

DOWNLOAD

/

SNEMANJE

Prenašanje enega ali več dokumentov z osebnega računalnika na drug računalnik preko omrežja, z uporabo FTP protokola. Če pošiljate dokument, je ustrežnejša beseda "upload" (nalaganje), če dokument prejmete, pa je prava beseda "download" (snemanje).

FOLDER / MAPA

Element, ki vsebuje dokument(e) in ga poznamo tudi pod imenom direktorij.

CHAT / KLEPET

Strežniški program, ki omogoča večjemu številu uporabnikov, da istočasno klepetajo drug z drugim preko interneta. Klepeti so lahko javni (odprte razprave) ali zasebni.

CLIENT / ODJEMALEC

Odjemalec je računalnik, ki strežniku pošilja zahteve po podatkih. Najpogostejši vmesnik med odjemalcem in strežnikom je brskalnik (Netscape, Internet Explorer).

DATABASE / BAZA PODATKOV

Baza podatkov je zbirka podatkov o določenem predmetu ali za določen namen, ki so urejeni v zapise in tabele in shranjeni na nosilec podatkov.

DEBUG / POPRAVLJATI NAPAKE

Postopek za preverjanje programa, namenjen testiranju programa in prepoznavanju morebitnih napak.

DESKTOP / NAMIZJE

Lahko pomeni dvoje: če je izraz povezan s strojno opremo, gre za računalnik, ki ga lahko postavimo na pisalno mizo (an. *desktop*), v povezavi s programsko opremo pa poimenuje grafično okolje kot metaforo za navidezno pisalno mizo.

DIRECTORY / DIREKTORIJ

Prostor na trdnem disku, ki vsebuje (ali lahko vsebuje) datoteke in dokumente. Rečemo tudi mapa.

DOMAIN / DOMENA

Alfanumerično ime, ki določa IP-naslov.

DRIVE / POGON

Periferna naprava za branje ali pisanje podatkov na nek medij, tako magnetnih kot tudi optičnih.

E-COMMERCE / E-POSLOVANJE

Izraz, ki se uporablja za elektronsko poslovanje, t.j. možnost za nakup izdelkov na medmrežju, zahvaljujoč uporabi kreditnih ali predplačniških kartic.

E-MAIL / E-POŠTA

Kratice za elektronsko pošto.

FAQ / VPRAŠANJA IN ODGOVORI

Kratice FAQ (Frequently Asked Questions) se nanaša na zbirko pogostih vprašanj ter ustreznih odgovorov nanje. Vprašanja in odgovori pomagajo uporabnikom, da jim ni treba spet in spet odgovarjati na ista vprašanja, zlasti kadar so ta banalna, in nove uporabnike obveščati o problemih in težavah, ki so bila na forumu že predmet razprave (in rešena).

FILE / DATOTEKA

V informacijski tehnologiji pomeni skupino kodiranih podatkov, ki so urejeni v zaporedje bitov in shranjeni kot en dokument.

FILE SYSTEM / DATOTEČNI SISTEM

Način, kako so dokumenti shranjeni in organizirani na pomnilniški napravi, kot npr. na trdnem disku ali CD-ROMu. Obstajajo različne vrste datotečnih sistemov, saj so zasnovani za različne operacijske sisteme, za različne spominske enote in različne načine uporabe.

FIREWALL / POŽARNI ZID

Računalnik in/ali program, ki nadzoruje dostop do lokalnega omrežja in omogoča dostop le napravam in uporabnikom z določenimi karakteristikami.

DIGITAL SIGNATURE / DIGITALNI PODPIS

Elektronski podpis, ki ga je mogoče uporabiti za overitev identitete pošiljatelja sporočila ali osebe, ki dokument podpiše, in s katerim lahko zagotovimo, da originalna vsebina poslanega sporočila ali dokumenta ni bila spremenjena.

FLAME / JEZNO ELEKTRONSKO SPOROČILO

Žaljiva kritika ali pripomba, s katero uporabnik foruma želi zanetiti jezo na spletnem forumu ali računalniškem omrežju.

FONT / PISAVA

Grafični prikaz črk, števil in simbolov.

FORWARD / POSREDUJ

Funkcija, ki omogoča posredovanje prejetega sporočila drugim prejemnikom.

FRAME / OKVIR

Internetna stran, ki vsebuje različne dokumente, na primer del na vrhu strani, ki vsebuje naslov strani ali oglasno pasico, del na levi strani z menijem ter del na desni strani spletne strani, ki prikazuje vsebino izbranega dokumenta.

FREWARE / BREPLAČNO PROGRAMJE

Angleški izraz *freeware* se uporablja za način distribuiranja programske opreme in aplikacij. Programe s to vrsto licence je mogoče kopirati, množevati in uporabljati brezplačno.

FTP

Protokol, ki omogoča uporabniku, da prenaša datoteke z oddaljenega računalnika na lokalni računalnik preko mreže kot je internet.

GATEWAY / PREHOD

Funkcija ali oprema, ki povezuje različne računalnike v mrežo in tako omogoča uporabniku dostop do podatkov, shranjenih na oddaljeni računalnik.

GB

Okrajšava za gigabajt. 1 gigabajt obsega 1.024 megabajtov (MB), to je 1.073.741.824 bajtov.

GIF

Kratica za Graphic Interchange Format poimenuje standard za grafične podobe, ki ga je za stiskanje podob razvil Comuserve. Datoteke imajo končnico *.gif*

HARD DISC / TRDI DISK

Naprava za dolgoročno pomnjenje in shranjevanje podatkov na računalnik.

HARDWARE / STROJNA OPREMA

Izraz je sestavljen iz dveh besed, *hard* in *ware*, in pomeni uporabniški program ali orodje. Strojna oprema se nanaša na fizični del računalnika, t.j. magnetne, optične, mehanske in elektronske dele računalnika. Na splošno se nanaša na fizične dele naprave ali elektronske opreme.

HOME PAGE / DOMAČA STRAN

Običajno vhodna stran spletne strani. Uporablja se na vsaki domači strani na svetu in je tista, ki se odpre, ko vtipkate URL naslov v naslovno vrstico, ne da bi izbrali specifično stran. Lahko jo imenujemo tudi privzeta (*default*) stran.

HOST / GOSTITELJ

Računalnik, ki gosti vire in druge storitve, ki so na voljo drugim uporabnikom.

HOSTING / GOSTOVANJE

Razpoložljivost prostora na strežniku za prikaz spletne strani na omrežju.

HTML

Hypertext Markup Language je standardni jezik za izdelovanje večpredstavnostnih dokumentov, ki so prikazani na medmrežju.

HTTP

Izbor pravil in standardov, ki določajo, kako naj se podatki prenašajo na medmrežju. Je najpomembnejši protokol, uporabljen na internetu.

ICON / IKONA

Simbol ali sličica (običajno stilizirana risba), ki ponazarja program, dejavnost ali vrsto datoteke in je način, kako podatke prenašati v čim krajši obliki.

IP ADDRESS / IP-NASLOV

IP-naslov je 12-mestna številčna koda, dodeljena vsakemu računalniku, ki je priključen na internet. Številka je zapisana na naslednji način: 194.244.86.2 in določa vsak osebni računalnik z nezamenjivim naslovom (na internetu ni niti dveh enakih IP-naslovov), kar omogoča pravilno naslavljanje podatkov.

INTRANET

Notranji informacijski sistem zaključene skupine uporabnikov. Čeprav ni dostopen zunanjemu svetu, uporablja internetne tehnologije.

IT

Kratika za informacijsko tehnologijo.

JAVA

Programski jezik, ki ga je razvil SunMicrosystems in je idealen za oblikovanje spletnih strani.

JPEG

Kratika za Joint Photographic Expert Group je standard za stiskanje fotografij, ki omogoča visoko resolucijo in veliko število barvnih odtenkov. Stisnjene datoteke imajo končnico .jpg.

KEYWORD / KLJUČNA BESEDA

Nanaša se na ključno besedo, ki se uporablja za iskanje podatkov v bazi podatkov.

KERNEL / JEDRO

Jedro operacijskega sistema. Gre za programsko opremo, ki skrbi, da imajo procesi, ki se na računalniku izvajajo, varen in nemoten dostop do strojne opreme.

LAN

Kratika za Local Area Network, to je za omrežje, ki povezuje računalnike in naprave, ki so nameščene v istem prostoru in zato ne potrebujejo prenosa podatkov iz zunanjega okolja.

LINK / POVEZAVA

Povezava na sliko ali besedilo, ki vodi uporabnika z določene strani na katerokoli drugo stran.

LINUX

Operacijski sistem, ki ga je razvil Linus Torvald in izhaja iz Unixa. Rojen kot rezultat stave, je Linux zdaj eden od operacijskih sistemov, ki so mednarodnim programerjem najbolj pri srcu. Obstajajo različne verzije, med katerimi so najpopularnejše Redhat, Corel, Mandrake, Caldera, Slackware, Debian in Suse.

LOGIN / PRIJAVA

Vstopna točka (stran), s katere je mogoče dostopati do zaščitenih vsebin. Postopek prijave pomeni, da vpišemo uporabniško ime ter geslo in pritisnemo tipko Enter.

LOGOUT / ODJAVA

Postopek, s katerim zapustimo stran z uporabniško identifikacijo in geslom.

MAILBOX / POŠTNI PREDAL

Na internetu izraz poimenuje poštni predal, v katerega so dostavljena elektronska sporočila.

MAILING LIST / POŠTNI SEZNAM

Poštni seznam, ki omogoča, da eno elektronsko sporočilo pošljemo na več različnih elektronskih naslovov, oziroma smo mi prejemniki pošte, če smo na takšnem seznamu.

CD BURNER / ZAPISOVALNIK CD PLOŠČ

Naprava za zapisovanje CD-jev ali DVD-jev, ki vsebujejo podatke, avdio ali video posnetke.

MB

Megabajt obsega 1.024 kilobajtov (in 1.048.576 bitov), je standardna enota za merjenje velikosti datotek.

MHZ

Hitrost je izražena v megahertzih. Trenutno pri hitrostih procesorjev uporabljamo GHZ (gigahertz).

MICROPROCESSOR / MIKROPROCESOR

Digitalna elektronska naprava, ki je izvedena v enem samem integriranem vezju. Uporablja se npr. za računalnik, dlančnik, mobilni telefon ali katero koli drugo digitalno napravo.

MOTHERBOARD / MATIČNA PLOŠČA

Matična ali osnovna plošča je tiskano vezje z osnovnimi komponentami računalnika. Združuje vsa tiskana vezja, ki povezujejo glavne komponente in, ki te komponente povezujejo z razširitvenimi enotami in zunanji vmesniki. Matična plošča je odgovorna za prenos in časovno usklajenost stotin različnih visokofrekvenčnih signalov, ki so zelo občutljivi na motnje, zato je glavni dejavnik zagotavljanja kakovosti in zanesljivosti celotnega računalnika.

SEARCH ENGINE / ISKALNIK

Avtomatski sistem, ki analizira podatke, ki jih običajno tudi zbere taisti iskalnik, in izdela kazalo razpoložljivih vsebin, pri čemer te razporedi v skladu z matematičnimi formulami, ki kažejo relevantnost z vidika določenega iskalnega ključa.

MOUSE / MIŠKA

Naprava, ki pošilja signale/vnose računalniku in tako omogoča, da vsak premik miške spremlja ustrezen premik kazalnika na zaslonu.

MP3

Kratice pomeni Mpeg1 Layer 3, kar je standard, ki se uporablja za delitev glasbenih datotek na internetu. Velika prednost MP3 je kakovost avdio posnetkov, ki je primerljiva s CD ploščami, a zavzema le nekaj MB prostora.

MPEG

Motion Picture Experts Group je odbor, ki so ga leta 1998 ustanovili člani Iso in IEC z namenom določiti nove standarde za digitalne avdio in video posnetke.

MODEM

Naprava, ki omogoča računalnikom sporazumevanje preko telefonskih vodov, tako da za prenos digitalne signale pretvarja v analogne in nato nazaj v digitalne za sprejem.

NAME SERVER / IMENSKI STREŽNIK

Strežnik, ki internetna imena preslikava v numerične naslove (DNS server).

NETIQUETTE

Spletni bonton ureja obnašanje v sporočilnih območjih svetovnega omrežja.

NEWSGROUP / NOVIČARSKA SKUPINA

Konference odborov Usenet, na katerih se zbirajo sporočila, ki si jih uporabniki izmenjujejo o različnih temah.

NICKNAME / VZDEVEK

Ime, dodeljeno posamezni osebi. Pogosta je okrajšava Nick. Uporablja se v spletnih klepetalnicah ali novičarskih skupinah.

OFF LINE / BREZ POVEZAVE

Izraz pojasnjuje, da naprava ni priključena na omrežje.

.ORG

Končnica, pripona internetnih domen, ki se uporablja za identifikacijo združenj in nevladnih organizacij.

PACKAGE / PAKET

Enota podatkov, ki se zahvaljujoč omrežju lahko prenaša med računalniki.

PASSWORD / GESLO

Beseda, ki omogoča dostop do zavarovanih delov omrežja ali spletne strani. Običajno je povezana z identifikacijskim uporabniškim imenom in razlikuje med velikimi in malimi črkami.

PDF

Kratika za Portable Document Format, grafični format v lasti podjetja Adobe.

PIXEL / PIKSEL (SLIKOVNA PIKA)

Slikovna pika, ki skupaj z drugimi sestavlja sliko.

PLUG-IN / DODATEK

Naprava, ki jo priključimo računalniku za izboljšanje ali povečanje neke funkcije. Tako na primer Flash v spletnem brskalniku omogoča prikaz grafičnih vsebin, izdelanih s programom Micromedia Flash.

POP

Ima dva pomena: prvič, Point Of Presence poimenuje telefonsko številko, ki omogoča uporabniku dostop do interneta preko internetnega računa, in drugič, kratica poimenuje Post Office Protocol, ki je protokol za elektronska sporočila. Novejši protokol je Imap. Pop strežnik elektronske pošte shranjuje vhodna sporočila.

POST / POŠTA

Elektronsko sporočilo.

PROTOCOL / PROTOKOL

Standardna pravila, ki jih morajo upoštevati ponudniki programske in strojne računalniške opreme pred lansiranjem novih izdelkov.

PROVIDER / PONUDNIK

Podjetje ali organizacija, ki ponuja določeno storitev. Izraz se najpogosteje uporablja za ponudnike internetnih storitev, ponudnike televizijskih storitev in ponudnike telekomunikacijskih storitev.

QUERY / POIZVEDBA

Povpraševalni izraz, s katerim se poiščejo, posodobijo ali spremenijo podatki, shranjeni v datoteki.

QUICKTIME

Program podjetja Apple za ogled video in multimedijskih vsebin na osebnih računalnikih ali Mac-ih.

RAM

Kratika za Random Access Memory. Bralno pisalni pomnilnik (RAM) je začasna shranjevalna enota, vgrajena v računalniški sistem, ki deluje kot delovni prostor za podatkovna in programska navodila.

RESET / PONAŠTAVITI

Ukaz, ki zaustavi in ponovno zažene program ali računalnik.

RESOLUTION / RESOLUCIJA

Izraža največje število pikslov, ki jih monitor lahko prikaže.

NET / MREŽA

Večje število med seboj povezanih računalnikov. Najmanjše mreže se imenujejo LAN ali lokalna omrežja (npr. računalniki v isti stavbi) in so povezana na ali z največjimi omrežji, ki se imenujejo WAN ali geografska omrežja in pokrivajo večja območja. Internet je skupina omrežij.

ROUTER / USMERJEVALNIK

Elektronska naprava (včasih pravi računalnik), ki upravlja povezavo med dvema ali več lokalnimi omrežji. Usmerjevalnik nadzoruje naslov vsakega posameznega podatkovnega paketa, ki ga prejme, določi, od kod prihaja in ga posreduje na ustrezno omrežje.

SCRIPT / UKAZNA DATOTEKA

Koda, zapisana v ustreznem jeziku (Javascript, Perl, PHP, JScript) in uporabljena v spletnih straneh za izdelavo animacij ali reakcij, ki drugače v jeziku HTML niso možne.

SERVER / STREŽNIK

Računalnik, ki je 24 ur na dan priključen na internet in gosti datoteke različnih uporabnikov ter jih daje na razpolago na omrežju vsem, ki do njih lahko dostopajo.

OPERATING SYSTEM / OPERACIJSKI SISTEM

Operacijski sistem (OS) je programje, ki je odgovorno za nadzor in upravljanje strojne opreme, ki predstavlja računalnik in njegove temeljne operacije.

SPAMMING / NEŽELENA POŠTA

Večje količine neželene pošte (običajno komercialne narave). Pošiljanje neželene pošte je mogoče preko vsakega medija, vendar sta internet in elektronska pošta med najbolj pogostimi.

STREAMING VIDEO

Enosmeren pretočni prenos video posnetkov preko podatkovnega omrežja. Datoteke se predvajajo med nalaganjem preko interneta in uporabnikom pred ogledom ni treba čakati, da bi se celotna datoteka naložila.

TLD

TLD (Top-Level Domain) je zadnji del, končnica, internetne domene; to so črke, ki sledijo piki. V domeni www.example.com, je TLD com (ali COM, saj imena domen ne razlikujejo med velikimi in malimi črkami).

TCP/IP

Kratica za Transmission Control Protocol/Internet Protocol, ki je standardni protokol za internetne povezave in prenos podatkov.

UNIX

Operacijski sistem za računalnik je najpogosteje uporabljen sistem za internetne strežnike.

UPGRADE / NADGRADNJA

Izboljšava, nadgradnja ali namestitev sprememb posamezne programske opreme.

UPLOAD / NALOŽI

Pošlje datoteko z vašega računalnika na oddaljeni sistem.

URL

Kratice za Uniform Resource Locator; ponazarja lokacijo spletne strani ali podatka, dostopnega na internetu.

USERNAME / UPORABNIŠKO IME

Username (uporabniško ime) je niz črk in/ali števil, ki se skupaj z geslom uporablja za prijavo v nek sistem.

VIRUS

Program, ki lahko okvari podatke in aplikacije računalnika.

WEBCAM / SPLETNA KAMERA

Majhna kamera, ki se uporablja kot vhodna enota računalnika.

WEBCASTING

Izraz povezuje besedi "web" in "casting" in pomeni realni prenos zvokov in video posnetkov (*streaming technology*).

WEBMASTER / SPLETIČNIK

Oseba, odgovorna za zasnovo in razvoj spletne strani.

WWW (WORD WIDE WEB) / SVETOVNI SPLET

Sistem razporeditve podatkov, ki temelji na hipertekstih, ki so jih izdelali raziskovalci pri CERN-u.

