

Uso de Internet

1. [Qué significa WWW?](#)
2. [Qué es la Web?](#)
3. [Qué es HTTP?](#)
4. [Qué es un motor de búsqueda?](#)
5. [Qué es un Robot de búsqueda](#)
6. [Diferencia entre robot de búsqueda y motor de búsqueda?](#)
7. [Qué es un dominio y cuales son los que existen?](#)
8. [¿Qué es un vínculo?](#)
9. [En que año apareció el Internet?](#)
10. [Se puede denominar dispositivo de almacenamiento a la RAM?](#)

Que significa WWW

World Wide Web significa , en términos simples, "La telaraña mundial". Porque esta hecha de pequeños "hilos de seda" que se unen para formar una red compleja.

Es, simplemente, un gran conjunto de documentos que contienen una gran variedad de información presentada en forma de textos, gráficos, gráficos animados, sonidos y videos.

En la WWW, como comunmente se la conoce, se encuentran representadas la mayoría de las instituciones, organizaciones, empresas y una gran cantidad de personas del mundo.

En una "página Web", como en la que usted se encuentra en este momento, se puede encontrar casi toda la información que una persona necesite, sirviendo así de base a una de las mayores bases de información del mundo.

También puede encontrar diversión, revistas, multimedia, soporte de productos, investigación, servicios y casi todo lo que usted pueda imaginar.

Para acceder a una "página Web" se necesita un programa que se ejecuta en la computadora, que se llama visualizador y que permite cargar y mostrar la información en su computadora.

Ejemplos de visualizadores son : Netscape Navigator y MS Internet Explorer.

Para ingresar a una página debe ingresar la dirección de la misma con el teclado, toda "página Web" tiene una dirección propia única, llamada URL (Universal Resource Locator) que es, a modo de ejemplo, como la siguiente: <http://www.cablevideo.com.ar/index.htm>

Donde:

"http://" - Es el protocolo de comunicación (La manera en que su computadora y un servidor (Satlink S.A.) se comunican entre si).

"www.cablevideo.com.ar" - Es el nombre de dominio del servidor Web.

"index.htm" - Nombre de la página.

Las páginas visitadas pueden ser guardadas en el disco rígido o en diskette y pueden ser impresas utilizando las opciones de "Archivo" o "File" del menú del visualizador.

2.-Qué es la web?

Significa el conjunto de archivos bajo un dominio común que se materializan en la presentación gráfica en la pantalla del Usuario de información, servicios u otros contenidos disponibles para su acceso en Internet por usuarios en general.

3.-Qué es HTTP?

Es una sigla que significa Hypertext Transfer Protocol en español sería o protocolo de transferencia de hipertexto y que tiene casi la misma función que el de www.

4.-Qué es un motor de búsqueda?

Un motor de busqueda es una herramienta interactiva que ayuda a las personas a localizar la información disponible en la World Wide Web.

Los motores de búsqueda son realmente base de datos que contienen miles de referencias a recursos. Los usuarios son capaces de interactuar con la base de datos, enviando pedidos que "verifican" en la base de datos si esta contiene recursos que coincidan con el criterio especificado.

Existen bastantes motores de búsqueda disponibles en la web.

La World Wide Web (WWW), cuyo significado es "Gran Telaraña Mundial", está compuesta por un gran número de "sitios" Web, también denominados "presencias" Web, ubicados en servidores de todo el mundo e interconectados entre sí gracias a Internet. A su vez, estas "presencias" Web están formadas por páginas Web, las cuales están enlazadas unas con otras mediante los llamados "puntos calientes" (hipervínculos), gracias a estos "puntos calientes" podemos recorrer cada una de las páginas de que consta una presencia de una forma divertida y dinámica, seleccionando la información que nos interesa y llegando a ella de forma rápida y directa.

Toda presencia Web consta de una página principal o "Home Page", que es el punto de inicio de esa presencia al igual que la cubierta o el índice de un libro.

Cada página Web tiene una dirección exclusiva llamada URL (Universal Resource Locator). La dirección URL de la página de entrada a la presencia Web de I.T.S. (Information Technology Solutions) es: "http://www.its-intl.com". Cuando tecleamos esta dirección en nuestro navegador, aparece en nuestra pantalla la Página Principal de la presencia, esta página contiene todos los enlaces a los principales apartados de la presencia Web y siempre podemos regresar a ella desde cualquier punto de la Web con sólo hacer un "click" sobre el botón que dice "HOME".

5.-Que es un Robot de búsqueda

Los "Robots" suelen mencionarse en el contexto de WWW como programas que se mueven por el Web buscando información; por ejemplo, para crear índices en dispositivos de búsqueda o localizar errores en sitios Web o funciones similares.

6.-Diferencia entre robot de búsqueda y motor de búsqueda?

En que el Motor de Búsqueda es una base de datos con miles de recursos de búsqueda y el Robot de Búsqueda es el que se mueve por toda la WEB en forma de WWW

7.-Que es un dominio y cuales son los que existen?

Tipos de dominios:

En Internet existen varios tipos de terminaciones de dominios o, mejor dicho, dominios de primer nivel. Estos son los .com, .org, .es, etc.

Como decíamos, los dominios de primer nivel indican el ámbito al que pertenecen, hay principalmente dos grupos, genéricos y territoriales.

Dominios genéricos:

Son dominios que se otorgan a nivel internacional, para empresas y personas de todo el mundo. Los vamos a enumerar aquí, indicando el tipo de institución al que van dirigidos.

.com Para empresas o en general para cualquier web que tenga carácter comercial. En un principio, quería decir que ese dominio que se trataba de una compañía estadounidense, pero en la práctica cualquiera ha tenido acceso a estos dominios que se han hecho muy populares y los preferidos para cualquier tipo de fin.

.net Indica una red en Internet, la de un proveedor de servicios por ejemplo. Una opción que a la larga también se ha convertido en válida para cualquier tipo de propósito.

.org Destinado para organizaciones, asociaciones, fundaciones y demás entidades muchas veces con fines benéficos o si ánimo de lucro.

.gov Es para las páginas del gobierno de los Estados Unidos.

.edu Reservado para las instituciones relativas a la educación, pero solo las de los Estados Unidos.

.mil Se utiliza para instituciones militares de los estados unidos.

.int Que pertenece a la Unión Internacional de Telecomunicaciones, y en el que se pueden encontrar organismos que se hayan creado con acuerdos internacionales, como las Naciones Unidas.

Actualmente, se han aprobado 7 dominios nuevos. Se pueden ver unas [descripciones de estos en este artículo](#).

Hay un organismo llamado NIC que es el que se encarga de regular el registro de los dominios a nivel mundial. Se encarga de indicar para que se utiliza cada dominio, quien está autorizado a registrarlo, y quien puede ser el registrador. Esta entidad delega en otras para desempeñar todo el trabajo de organización que conlleva la administración de los dominios, sobretodo en los distintos países, como más adelante se verá.

Para registrar un dominio

Anteriormente, el registro de dominios sólo lo podía realizar una empresa llamada Network Solutions, que mantuvo el monopolio hasta el verano de 1999. Actualmente se encuentra liberalizado este mercado y existen muchas más empresas registradoras de dominios. ([Ver el listado](#)) De todos modos, a través de estas empresas operan muchos más intermediarios y encontrar un registrador cercano a nosotros puede ser muy sencillo.

Sólo los dominios del tipo .com .net y .org se encuentran al alcance de cualquier persona. Para registrarlos podemos acceder a las páginas de las empresas que están capacitadas para ello, unos ejemplos son:

En castellano, [Nominalia](#) o [Interdomain](#)

En Inglés, [Network Solutions](#)

En estas páginas debemos realizar una búsqueda para saber si se encuentra disponible el dominio que deseamos. Una vez hemos comprobado que no pertenece ya a ninguna persona podemos pasar a su registro, que se realiza a través de unos formularios online en esas mismas páginas.

Si vamos a colocar unas páginas web en el dominio y vamos a contratar los servicios de hosting en algún proveedor, puede ser aconsejable que este sea el encargado de la labor de registro. Lo hará a través de una de esas empresas capacitadas para ello (señaladas arriba) y, generalmente, sin un coste adicional, o en el caso de haberlo, no será muy elevado.

(probablemente el mismo precio que tenga trasladar ese dominio a sus servidores)

Hay unos costes relacionados al registro de los dominios, costes que no se pueden evitar y que no se los queda el proveedor, sino que son destinados al NIC. Para los dominios .com, .net y .org, el coste del registro es de 35 dólares. Esta tasa permite mantener el dominio durante 1 año. Posteriormente hay que pagar 35 dólares por año para seguir manteniendo el nombre.

8.-¿Qué es un vínculo?

Los vínculos pueden ser gráficos, imágenes en 3D o texto coloreado (normalmente subrayado). Para comprobar si un elemento de una página es un vínculo, mueva el puntero del mouse sobre el elemento. Si el puntero cambia a una mano, el elemento es un vínculo.

A veces, las páginas Web que utilizan mucha memoria tardan mucho en cargarse. Si pierde la paciencia y decide renunciar, haga clic en el botón Detener de la barra de herramientas de Microsoft® Internet Explorer para interrumpir la carga de la página.

9.-En que año apareció el Internet?

La primera descripción documentada acerca de las interacciones sociales que podrían ser propiciadas a través del *networking* (trabajo en red) está contenida en una serie de memorándums escritos por J.C.R. Licklider, del Massachusetts Institute of Technology, en Agosto de **1962**, en los cuales Licklider discute sobre su concepto de *Galactic Network* (Red Galáctica). El concibió una red interconectada globalmente a través de la que cada uno pudiera acceder desde cualquier lugar a datos y programas. En esencia, el concepto era muy parecido a la Internet actual. Licklider fue el principal responsable del programa de investigación en ordenadores de la DARPA (4) desde Octubre de 1962. Mientras trabajó en DARPA convenció a sus sucesores Ivan Sutherland, Bob Taylor, y el investigador del MIT Lawrence G. Roberts de la importancia del concepto de trabajo en red.

En Julio de **1961** Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a Roberts de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, en 1965, Roberts conectó un ordenador TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de ordenadores de área amplia jamás construida. El resultado del experimento fue la constatación de que los ordenadores de tiempo compartido podían trabajar juntos correctamente, ejecutando programas y recuperando datos a discreción en la máquina remota, pero que el sistema telefónico de conmutación de circuitos era totalmente inadecuado para esta labor. La convicción de Kleinrock acerca de la necesidad de la conmutación de paquetes quedó pues confirmada.

A finales de **1966** Roberts se trasladó a la DARPA a desarrollar el concepto de red de ordenadores y rápidamente confeccionó su plan para ARPANET, publicándolo en 1967. En la

conferencia en la que presentó el documento se exponía también un trabajo sobre el concepto de red de paquetes a cargo de Donald Davies y Roger Scantlebury del NPL. Scantlebury le habló a Roberts sobre su trabajo en el NPL así como sobre el de Paul Baran y otros en RAND. El grupo RAND había escrito un documento sobre redes de conmutación de paquetes para comunicación vocal segura en el ámbito militar, en 1964. Ocurrió que los trabajos del MIT (1961-67), RAND (1962-65) y NPL (1964-67) habían discurrido en paralelo sin que los investigadores hubieran conocido el trabajo de los demás. La palabra *packet* (paquete) fue adoptada a partir del trabajo del NPL y la velocidad de la línea propuesta para ser usada en el diseño de ARPANET fue aumentada desde 2,4 Kbps hasta 50 Kbps.

Y de este modo en Agosto de 1968 apareció el internet, después de que Roberts y la comunidad de la DARPA hubieran refinado la estructura global y las especificaciones de ARPANET, DARPA lanzó un RFQ para el desarrollo de uno de sus componentes clave: los conmutadores de paquetes llamados interface message processors (IMPs, procesadores de mensajes de interfaz). El RFQ fue ganado en Diciembre de 1968 por un grupo encabezado por Frank Heart, de Bolt Beranek y Newman (BBN). Así como el equipo de BBN trabajó en IMPs con Bob Kahn tomando un papel principal en el diseño de la arquitectura de la ARPANET global, la topología de red y el aspecto económico fueron diseñados y optimizados por Roberts trabajando con Howard Frank y su equipo en la Network Analysis Corporation, y el sistema de medida de la red fue preparado por el equipo de Kleinrock de la Universidad de California, en Los Angeles).

A causa del temprano desarrollo de la teoría de conmutación de paquetes de Kleinrock y su énfasis en el análisis, diseño y medición, su *Network Measurement Center* (Centro de Medidas de Red) en la UCLA fue seleccionado para ser el primer nodo de ARPANET. Todo ello ocurrió en Septiembre de 1969, cuando BBN instaló el primer IMP en la UCLA y quedó conectado el primer ordenador *host*. El proyecto de Doug Engelbart denominado *Augmentation of Human Intellect* (Aumento del Intelecto Humano) que incluía NLS, un primitivo sistema hipertexto en el Instituto de Investigación de Standford (SRI) proporcionó un segundo nodo. El SRI patrocinó el *Network Information Center*, liderado por Elizabeth (Jake) Feinler, que desarrolló funciones tales como mantener tablas de nombres de *host* para la traducción de direcciones así como un directorio de RFCs (*Request For Comments*). Un mes más tarde, cuando el SRI fue conectado a ARPANET, el primer mensaje de *host* a *host* fue enviado desde el laboratorio de Kleinrock al SRI. Se añadieron dos nodos en la Universidad de California, Santa Bárbara, y en la Universidad de Utah. Estos dos últimos nodos incorporaron proyectos de visualización de aplicaciones, con Glen Culler y Burton Fried en la UCSB investigando métodos para mostrar funciones matemáticas mediante el uso de "*storage displays*" (N. del T.: mecanismos que incorporan *buffers* de monitorización distribuidos en red para facilitar el refresco de la visualización) para tratar con el problema de refrescar sobre la red, y Robert Taylor y Ivan Sutherland en Utah investigando métodos de representación en 3-D a través de la red. Así, a finales de 1969, cuatro ordenadores *host* fueron conectados conjuntamente a la ARPANET inicial y se hizo realidad una embrionaria Internet. Incluso en esta primitiva etapa, hay que reseñar que la investigación incorporó tanto el trabajo mediante la red ya existente como la mejora de la utilización de dicha red. Esta tradición continúa hasta el día de hoy.

Se siguieron conectando ordenadores rápidamente a la ARPANET durante los años siguientes y el trabajo continuó para completar un protocolo *host* a *host* funcionalmente completo, así como software adicional de red. En Diciembre de 1970, el *Network Working Group* (NWG) liderado por S.Crocker acabó el protocolo *host* a *host* inicial para ARPANET, llamado *Network Control Protocol* (NCP, protocolo de control de red). Cuando en los nodos de ARPANET se completó la implementación del NCP durante el periodo **1971-72**, los usuarios de la red pudieron finalmente comenzar a desarrollar aplicaciones.

10.-Se puede denominar dispositivo de almacenamiento a la RAM?

Si, por la simple razón que la memoria RAM al estar en funcionamiento el computador esta se activa para al almacenamiento temporal de la información que entra y sale de ella, mientras mas grande sea la RAM mas mayor sera la velocidad del computador.

MAX CAERO BERNAL

xicho_52@hotmail.com

