

Esercizio 1 – Su Internet e la ricerca. *Le X indicano risposte corrette.*

1. Qual è la differenza tra un motore di ricerca e una directory, intendendo questi termini in senso stretto?
 - ☐ il motore di ricerca è un portale, la directory no
 - ☐ la directory ha un archivio mediamente più grande di un motore di ricerca
 - ☐ il motore di ricerca è curato da redattori / contributori umani, la directory è fondamentalmente automatica
 - ☒ il motore di ricerca usa un bot o spider che scandaglia la Rete alla ricerca di pagine e contenuti, la directory no
2. Che cos'è un OPAC?
 - ☒ un catalogo elettronico
 - ☐ il micro-processore di un mainframe ad elevata capacità di calcolo
 - ☒ un sistema composto da un'interfaccia e un database
 - ☐ un'organizzazione internazionale che mira alla regolamentazione di Internet
3. Che cosa si può intendere per "testo digitale"?
 - ☐ qualsiasi testo visibile su monitor
 - ☒ un testo editabile e ricercabile digitalmente
 - ☐ un libro scannerizzato e fruibile solo come immagine grafica bitmap
 - ☐ nessuna delle precedenti
4. Quali delle seguenti affermazioni su browser e motore di ricerca sono corrette?
 - ☒ sono due strumenti concettualmente diversi, anche se utilizzati entrambi nell'ambito di Internet
 - ☐ il browser cerca in locale, il motore in tutto il Web
 - ☐ il motore è limitato in termini di parole chiave utilizzabili, il browser non ha limiti
 - ☒ il browser serve per "sfogliare" il Web, il motore di ricerca – per quanto riguarda la sua interfaccia – è un sito Web
5. Eseguire un "upload" significa
 - ☒ compiere l'operazione opposta rispetto al download
 - ☒ trasferire file dalla propria macchina ad un'altra macchina
 - ☒ scambiare informazioni tra due dispositivi collegati in rete
 - ☒ scaricare file sulla propria macchina, processo da completare poi con il download
6. Un dominio è
 - ☒ una stringa di caratteri alfanumerici utilizzati per identificare in modo univoco un sito o un computer su Internet
 - ☒ trasformabile in un indirizzo numerico (IP)
 - ☒ ad esempio, .com, .net, .it, .de, ecc. se si intende il dominio di primo livello (TLD)
 - ☒ spesso coincide con la parte a destra del carattere "@" in un indirizzo di posta elettronica

Esercizio 2 – Su alcuni acronimi. *La risposta corretta è sottolineata e in grassetto.*

1. "HTTP" sta per:
 - a. Hyper-text transfer pod
 - b. Hyper-link type preference
 - c. Hyper-text Transfer Protocol**
 - d. Hyper-web to process
2. "URL" sta per:
 - a. Universal Resource Locator**
 - b. Uniform Reference Link
 - c. Universal Registry Locator
 - d. Unique Reference Log
3. "HTML" sta per:
 - a. Hyper-code Memory Link
 - b. Hyper-text Markup Language**
 - c. Hyper-text Marking Locator
 - d. Hyper-link Moving Language
4. ".com" in un dominio sta per:
 - a. Comunicazione
 - b. Commerciale**
 - c. Comune
 - d. Nessuna delle precedenti

5. "blog" sta per:

- a. Batch Log for web servers
- b. Basic Line Offset for Gopherspace
- c. Basic List of Gigabyte Emulators

d. Web Log

6. Quale dei seguenti è il protocollo di comunicazione di Internet e della maggior parte delle reti?

- a. FTP
- b. VPN
- c. DNS

d. TCP/IP

Esercizio 3 - Risposte libere. È fornita una breve definizione / descrizione dei termini sotto elencati.

1. F.A.Q.

Acronimo inglese per "Frequently Asked Questions", ossia "domande poste frequentemente"; di norma le F.A.Q. si trovano in apposite sezioni dei siti Web dove l'autore raccoglie – in forma di domanda-risposta – sintetiche spiegazioni ai quesiti che immagina essere potenzialmente (o statisticamente) più interessanti e utili per il visitatore.

2. Spamming

Attività moleste di invio – specie massivo – di messaggi e comunicazioni non autorizzati dal destinatario attraverso strumenti digitali (email, piattaforme di social-networking, ecc), di norma a scopo pubblicitario. Es.: uno spammer può inviare in poche ore tramite un server di posta non protetto decine di migliaia di email a indirizzi raccolti in rete con apposite tecniche ("harvesting"), il tutto a costo zero. È una vera e propria attività illecita, sanzionata dalle autorità nazionali e internazionali.

3. Plug-in

Componente software aggiuntivo (es. Google Toolbar è un plug-in per i browser).

4. Database (o db)

Base dati, archivio strutturato di informazioni. Un esempio minimale di db è rappresentato dalle tabelle Excel o da documenti testuali con informazioni separate da delimitatori in unità logiche distinte, paragonabili alle celle di Excel (es. CSV, Comma Separated Values). Noto software amatoriale per creare e gestire database è Microsoft Access; motori di database (da non confondere con i motori di ricerca) di tipo professionale sono, ad esempio, Microsoft SQL Server e Oracle; in ambito web molto usato anche l'open-source MySQL.

5. Social-Networking

Ambito delle attività e degli strumenti multimediali finalizzati alla comunicazione e alla socializzazione tra utenti in Rete, per mezzo di chat, blog, gruppi di discussione e piattaforme software integrate (es. Facebook, Twitter, YouTube, Flickr, ecc.).

6. Wi-Fi

Connessione di rete senza fili ("Wireless-Fidelity").

7. Netiquette

Galateo della Rete, regole di buona condotta comunemente rispettate nell'ambito delle comunicazioni digitali. Es. scrivere tutto in maiuscolo significa "gridare" ed è da evitare se non si ha quell'intenzione; in risposta a messaggi molto lunghi e articolati si deve digitare la risposta al di sotto di una breve citazione del messaggio cui si replica; per esprimere tonalità affettive nelle comunicazioni "solo testo" si usano particolari combinazioni di caratteri (emoticons – o "smileys", faccine, quali: :-)) = felice; :-(= triste, ecc.

8. Login

Processo di autenticazione all'interno di un'area riservata, di solito in ambiente web-based, ma il termine si usa in tutti gli ambiti dove si debbano fornire credenziali – in forma di nome utente (o "User ID") e password – per accedere a informazioni e servizi protette.

9. File grafico vettoriale e file grafico bitmap

Il vettoriale è generato dinamicamente da formule matematiche (che rappresentano linee e curve), il bitmap è staticamente composto da una mappa rettangolare di punti (pixel). Immagini vettoriali sono ad esempio quelle generate tramite il sistema Adobe Flash o programmi di grafica tridimensionale e si presentano sotto forma di illustrazioni, animazioni tipo "cartoon", ecc.; immagini bitmap sono tipicamente le immagini fotografiche (acquisite tramite una camera, uno scanner, ecc.) ed elaborate con programmi quali Photoshop. Identificativa della qualità delle immagini bitmap è la "risoluzione" (n. di pixel del lato orizzontale per n. di pixel del lato verticale, es. 800x600, 1024x768, ecc.; a volte si parla di "megapixel", ossia milioni di pixel, risultato della moltiplicazione dei due numeri): maggiore la risoluzione, maggiore la possibilità di ingrandire l'immagine senza perdita di qualità (fino a superare teoricamente la precisione dell'occhio umano, oltre la quale non si nota ovviamente alcun degrado). Le immagini prodotte vettorialmente nascono per contro da oggetti "logici" individuali (es. un testo, un cerchio, ecc.) liberamente modificabili nelle loro caratteristiche (forma, posizione, colore, ecc.) senza alcuna perdita di qualità poiché l'immagine rappresentata viene ogni volta ricalcolata al momento dal computer.

10. Operatori booleani (fai qualche esempio se sei in grado)

Dal nome del matematico inglese George Boole (1815-1864), padre della moderna logica simbolica – basata sulla logica formale aristotelica –, sono operatori logici quali AND, OR, NOT, XOR; nell'ambito dei motori di ricerca servono per creare relazioni tra le parole chiave ricercate (es. Kant AND Popper = devono essere presenti entrambi i termini; Kant OR Popper = almeno uno dei due termini; Hegel AND Kant (NOT Popper) = presenti i primi due termini e assente il terzo; Hegel XOR Popper = o uno o l'altro, non entrambi). Consentono di restringere e affinare la ricerca. Di norma i motori applicano implicitamente l'operatore AND.